



GAMESTART

TESTS, TESTS, TESTS Was für ein Monat! **Half-Life 2** räumt in Sachen Action ab – auch wenn die Grafik, entgegen der Erwartungen, nicht ganz mit dem Referenzspiel **Far Cry** mithalten kann. Activisions Rollenspiel **Vampire 2** setzt in Punkto Atmosphäre neue Maßstäbe; **Pro Evolution Soccer 4** erklimmt, leicht überraschend, den magischen 90er-Gipfel. Ebenfalls hochklassig: **Medal of Honor: Pacific Assault**, das Rennspiel **Flatout** (knapp besser als **Need for Speed Underground 2**), **Die Siedler 5**, und und und. Tolles Spielefutter für den kalten Dezember!

2 DVDS! Wir haben ein vorgezogenes Weihnachtsgeschenk für Sie: Um diesmal nicht weniger als **fünf Vollversionen** neben den üblichen Demos, Videos, Patches und Treibern unterbringen zu können, legen wir der DVD-Ausgabe gleich zwei DVDs bei, mit insgesamt fast zwölf Gigabyte Fassungsvermögen! Wer alle Videos anschaut, alle Demos ausprobiert und alle Vollversionen durchspielt, ist vermutlich über hundert Stunden beschäftigt – wir wünschen viel Spaß dabei.

DIE REDAKTION Dürfen wir Ihren Blick nach rechts lenken? Dort kämpft ein kleiner Kasten um Ihre Aufmerksamkeit, weil er Ihnen unser neues DVD-Set ans Herz legen will: **Die Raumschiff GameStar DVD Edition II** versammelt auf zwei Dual-DVDs alle bisherigen Folgen, plus Extras. Und das für den moderaten Preis von 9,90 Euro!

Da Raumschiff GameStar auf unseren Heft-DVDs momentan pausiert, startet mit dieser Ausgabe unsere neue Redaktions-Comedy **Die Redaktion** – schauen Sie doch mal rein und schreiben Sie uns, was Sie davon halten.

Viel Spaß beim Spielen, Lesen und wieder Spielen,

Ihr GameStar-Team

Neu! Raumschiff GameStar DVD – Edition II

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

Die Kultserie erstmals komplett in einem hochwertigen DVD-Set:

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

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



GAMESTAR-STATUTEN

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

5 VOLLVERSIONEN

FREESPACE 2



● DVD AB 18 ● DVD AB 16 ● DVD ● CDS

GENRE: Weltraum-Simulation SPRACHE: Deutsch
 MINIMUM: CPU mit 200 MHz, 32 MByte RAM, 3D-Karte
 UMFANG: 1,16 GByte; Handbuch (dt.), Kurztipps

Installation: Wenn bei der Installation die Meldung »Bitte legen Sie CD 2 ein« erscheint, dann klicken Sie einfach auf die Schaltfläche »OK«.

Freespace 2 liegt in der aktuellen Version auf unseren Datenträgern. Sie benötigen keinen Patch. Achtung: Die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen.

FALLOUT 2

● DVD AB 18 ● DVD AB 16 ● DVD ● CDS



GENRE: Rollenspiel SPRACHE: Deutsch
 MINIMUM: CPU mit 90 MHz, 16 MByte RAM
 UMFANG: 521 MByte; Handbuch (dt.), Lösung, Kurztipps

Installation: Es kann vorkommen, dass der Start der Setup-Routine sehr lange dauert – warten Sie in diesem Fall einfach ab. Aktualisieren Sie nach der Installation das Spiel auf Version 1.02d über den Button »Update« in unserem CD/DVD-Menü. Achtung: Zum Spielen muss die CD/DVD im Laufwerk liegen.

SACRIFICE

● DVD AB 18 ● DVD AB 16 ● DVD ● CDS



GENRE: Echtzeit-Strategie SPRACHE: Deutsch
 MINIMUM: CPU mit 300 MHz, 64 MByte RAM, 3D Karte
 UMFANG: 713 MByte; Handbuch (dt.), Kurztipps

Installation: Aktualisieren Sie **Sacrifice** nach der Installation über den Button »Update« in unserem DVD-Menü. Achtung: Beim ersten Start des Spiels müssen Sie den folgenden CD-KEY eingeben: **1C74-DX11-YS90-VUOQ**.

MDK 2

● DVD AB 18 ● DVD AB 16 ● DVD ● CDS



GENRE: Actionspiel SPRACHE: Deutsch
 MINIMUM: CPU mit 200 MHz, 16 MByte RAM, 3D Karte
 UMFANG: 205 MByte; Handbuch (dt.), Kurztipps

Installation: **MDK 2** liegt bereits in der aktuellen Version auf unseren Datenträgern. Sie müssen keinen Patch aufspielen. Lösungen für bekannte Probleme sind in der »Liesmich-Datei« in unserem DVD-Menü beschrieben.

STEALTH COMBAT

● DVD AB 18 ● DVD AB 16 ● DVD ● CDS



GENRE: Actionspiel SPRACHE: Deutsch
 MINIMUM: CPU mit 300 MHz, 32 MByte RAM, 3D Karte
 UMFANG: 692 MByte; Handbuch (dt.)

Installation: **Stealth Combat** befindet sich in der aktuellen Version auf unseren Datenträgern. Sie benötigen keinen Patch. Lösungen für bekannte Probleme sind in der »Liesmich-Datei« in unserem DVD-Menü beschrieben.

CD/DVD-INHALT

 KOMPLETTER INHALT:
SIEHE INLAY (S. 194)

DOOM 3



Ein ungünstiger Zeitpunkt zum Nachladen – das Monster holt bereits zum Schlag aus.

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS

GENRE: Ego-Shooter PUBLISHER: Activision

MINIMUM: CPU mit 1,5 GHz, 384 MByte RAM, 3D-Karte

UMFANG: 501 MByte; 1 Abschnitt

SPRACHE: Englisch

DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Doom 3 ist bereits im Handel erhältlich. Wer bisher mit dem Kauf gewartet hat, kann jetzt die Demo Probe spielen. Die Testversion ist keine leichte Kost: Spüren Sie die beklemmende Atmosphäre der Marsstation, und erleben Sie packende Kämpfe gegen Monster aus der Hölle.



Der langsame Zombie ist keine große Bedrohung.

SCRAPLAND

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS



GENRE: Actionspiel PUBLISHER: Koch Media

MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte

UMFANG: 423 MByte; 2 Missionen, 2 Multiplayer-Karten

SPRACHE: Englisch

DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

W	vorwärts
S	rückwärts
A	links
D	rechts
P	Ansicht wechseln
Linke Maustaste	Waffe abfeuern, Aktion ausführen
Enter	Gegenmaßnahme einleiten
1 bis 7	Waffen auswählen
E	nächsten Gegner anvisieren
Q	Schiff im Fadenkreuz anvisieren
Esc	Menü

RESTRICTED AREA

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS



GENRE: Action-Rollenspiel PUBLISHER: Vidis

MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte

UMFANG: 561 MByte; 1 Mission, 1 Charakter

SPRACHE: Deutsch

DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

Linke Maustaste	gehen, angreifen
Rechte Maustaste	angreifen
Mausbewegung	Zielpunkt angeben
I	Inventar
M	Missionsübersicht
S	Fertigkeiten
Enter	Karte ein-, ausblenden
Enter	Medizin benutzen
Drucktaste	Screenshot
Enter	Chat
Esc	Hauptmenü, Fenster schließen

NFS UNDERGROUND 2

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS



GENRE: Rennspiel PUBLISHER: Electronic Arts

MINIMUM: CPU mit 933 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte

UMFANG: 577 MByte; 1 Auto, 1 Strecke, 5 Modi

SPRACHE: Deutsch

DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

Left Arrow , Right Arrow	links, rechts lenken
Enter	Gas geben
Left Arrow	rückwärts
Up Arrow	hochschalten
Down Arrow	runterschalten
Space	Handbremse
Alt	Nitro
C	Kamera
B	nach hinten sehen
Left Arrow	Rennen, Shop betreten
M	Weltkarte

**Unser Tipp
des Monats**

SACRED: NEUE AUFLAGE

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



Das 130 MByte schwere Update hat viel zu bieten: Auf Ihren Helden warten zwei neue Regionen und sieben frische Abenteuer.

ADDON FÜR UT 2004

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



Das Editor's Choice Edition Bonus Pack bereichert den beliebten Ego-Shooter um sechs Charaktermodelle und drei Fahrzeuge.

WEITERE HIGHLIGHTS*

Demos

- Axis & Allies (ab 16, 18)
- Colin McRae Rally (Multiplayer)
- Crazy Machines 2 (auch auf CD)
- Evil Genius
- Fire Department
- RTL Ich bin ein Star – Holt mich hier raus!
- Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel

Videos (auch auf CD)

- Medal of Honor: Pacific Assault
- Brothers in Arms
- Die Siedler 5
- Flatout
- GTA San Andreas
- Kuriositäten-Kabinett
- Need for Speed Underground 2
- Pro Evolution Soccer 4 + 18 weitere (nur auf DVD)

Patches

- Club Football 2005 v1.1 (int.)
- Far Cry v1.3 (dt.) (auch auf CD)
- Fußball Manager 2005 v1.01 (dt.)
- Gangland v1.4 (int.)
- Kohan 2 v1.1.5 (int., auch auf CD)
- Kult v1.1 (int.)
- Medieval Lords v1.01 (dt.)
- Men of Valor v1.2 (engl., auch auf CD)
- Myst 4 Revelation v1.0.1 (int.)
- Painkiller v1.3.5 (int.)

- Raven Shield v1.60 (dt.)
- Raven Shield: Athena Sword v1.10 (dt.)
- Restricted Area v1.07 (dt.)
- Richard Burns Rally v1.02 (int.)
- Soldner v30520 (int.)
- Star Wars Battlefront v1.1 (dt.)
- 4 weitere

Extras

- 18 Desktop-Motive (auch auf CD)
- PDF Jobs in der Spielebranche (auch auf CD)
- Leserumfrage 2005
- Alles Murrel Weihnachtsedition
- Best of FarCryHQ Mappack (auch auf CD)
- Panzers Bonuskarte
- Lesermusik (auch auf CD)

Programme

- Dirty Little Helper Update
- Adobe Reader v6.01 (auch auf CD)
- DirectX 9.0c (auch auf CD) + 7 weitere

Screenshot-Galerien

- Battlefield 2
- Dungeon Siege 2
- Elder Scrolls 4
- Playboy the Mansion
- The Chronicles of Riddick
- Vampire 2
- + 9 weitere

Treiber

- ATI-Treiber
- Nvidia-Treiber

*nur auf DVD, wenn nicht anders beschrieben.

WETTBEWERB LESERDEMOS

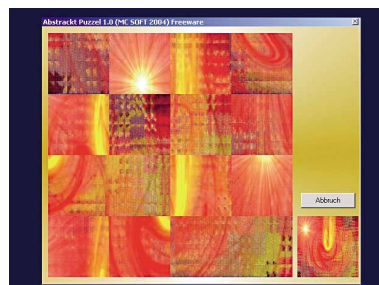
An unserem GameStar-Wettbewerb nehmen auch diesen Monat wieder fünf Beiträge teil. Die Programme können Sie direkt von unserer CD/DVD installieren und testen. Geben Sie auf der Mitmachkarte im Heft Ihren Favoriten an, um an unserer Verlosung teilzunehmen. Der Gesamtsieger des Leserdemo-Wettbewerbs bekommt 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. Zetris von Maxim Singer.
2. Devil's Sphere von Alexander Pohl.
3. Sammle alle Ringe ein von Nadine Bannier.
4. Da Shooter 32k von Thomas Hahn.
5. Drop the Bombz von Julian Nischler und Christian Proschek.

Gewinner 12/2004

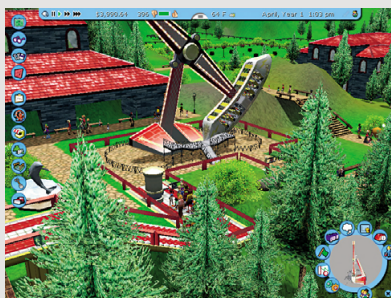


Franziska und Martin Bennen sind die Sieger der letzten Ausgabe. Ziel des Puzzelspiels ist es, abstrakte Bilder zu ordnen.

Abstrakt Puzzle: Erst überlegen, dann schieben.

ROLLERCOASTER TYC. 3

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Aufbauspiel PUBLISHER: Atari
MINIMUM: CPU mit 733 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 290 MByte; Tutorial, 1 Mission
SPRACHE: Deutsch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

Mausbew. + Rechte Maustaste	Kamerabewegung
Mausrad drehen	Zoom
Mausrad drücken	Kamera rotieren
[Y]	Objekte rotieren
[A]	Kamera nach links
[D]	Kamera nach rechts
[W]	Kamera nach vorne
[S]	Kamera nach hinten
[Q]	links rotieren
[E]	rechts rotieren
[R]	Kamera zurückstellen

PRO EVOLUTION S. 4

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Fußballspiel PUBLISHER: Konami
MINIMUM: CPU mit 800 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 216 MByte; 1 Halbzeit, 4 Mannschaften
SPRACHE: Englisch DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

[←], [→], [↑], [↓]	Bewegungsrichtungen
[D]	langer Pass
[X]	kurzer Pass
[W]	Pass durch die Beine
[A]	schießen
[Q]	Zeiger ändern
[E]	sprinten
[Z]	Strategie
[C]	Spezial-Kontrollen
[]	Pause
[F1]	Hilfe

ATLANTIS EVOLUTION

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Advent. PUBLISHER: Dreamcatcher DEMO-QUALITÄT: Gut

PSYCHOTOXIC

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Ego-Shooter PUBLISHER: Vidsi DEMO-QUALITÄT: Gut

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

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



Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar
Special-Edition



VOLLVERSIONEN

FALLOUT 2

WWII: FRONTLINE COMMAND

TOP-DEMOS

PRO EVOLUTION SOCCER 4 • CRAZY MACHINES 2

01/2005

GameStar

Vollversionen: **Fallout 2 • WWII: Frontline Command**

01/2005



Vollversion: Frontline C.

Video-CDInstall.exe



Pro Evolution Soccer 4

Demo-CDIDemosProEvolutionSoccer4FESE01EM02.exe



GTA San Andreas

Demo-CDIDemosGTA_SanAndreas_0106-18.mpg

GameStar 01/2005

Vollversionen: Fallout 2 • WWII: Frontline Command

Demos: Pro Evolution Soccer 4 • Crazy Machines 2

Video-Specials: Medal of Honor: Pacific Assault •

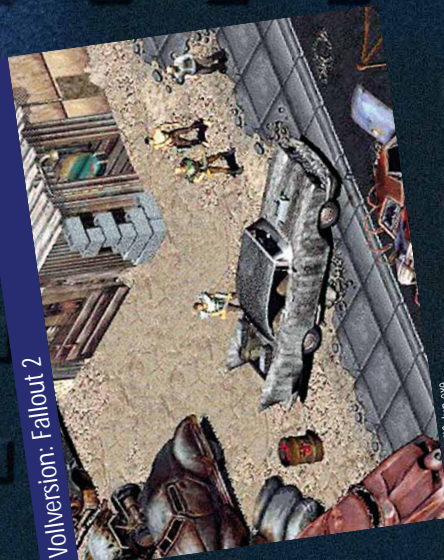
Brothers in Arms • Die Siedler 5 • Flatout • GTA San Andreas •

Kuriositäten-Kabinett • NBA Live 2005 (Multiplayer) •

Need for Speed Underground 2 • Pro Evolution Soccer 4 •

Scrapland • Wintersport-Check • Die Redaktion

Vollversion: Fallout 2



Extra-CDIallout2Setup.exe

01/2005

Vollversionen: **Fallout 2 • WWII: Frontline Command**

GameStar

Auf dem Inlay finden Sie den vollständigen Inhalt der CDs.

GameStar 01/2005

Demo-CD

DEMOS

Pro Evolution Soccer 4
Crazy Machines 2

VIDEOS

Die Siedler 5
GTA San Andreas
Kuriositäten-Kabinett
NBA Live 2005 (Multiplayer)
Need for Speed Underground 2
Scrapland
Wintersport-Check
Die Redaktion
EXTRAS
Leserumfrage 2005
Alles Murrel Weihnachtsedition
Best of FarCryHQ Mappack
Jobs in der Spielebranche – Teil 3 (PDF)
Lesermusik

DIRECTX

DirectX 9.0c

Video-CD

VOLLVERSION

WW II: Frontline Command
Handbuch zu WW II: Frontline Command
Kurztipps zu WW II: Frontline Command

VIDEOS

Brothers in Arms
Flatout
Medal of Honor: Pacific Assault
Pro Evolution Soccer 4

Extra-CD

VOLLVERSION

Fallout 2
Handbuch zu Fallout 2 (dt.)
Lösung zu Fallout 2
Kurztipps zu Fallout 2
DESKTOP-MOTIVE
17 Desktop-Motive
LESERDEMO-WETTBEWERB
Zwertris (Kennziffer 1)
Devil's Sphere Demo (Kennziffer 2)
Sammle alle Ringe ein (Kennziffer 3)
Da Shoota 32k (Kennziffer 4)
Drob the Bombz (Kennziffer 5)

ACROBAT READER

Acrobat Reader v6.0.1

PATCHES

Far Cry v1.3 (dt.)
Kohan 2 v1.1.5 (int.)
Men of Valor v1.2 (engl.)
Restricted Area v1.07 (dt.)

PROGRAMME

GameStar DataStar (von CD)
GameStar dataStar (von Festplatte)
GameWiz 32
Savegame Editor Construction Kit
WinRAR v3.30 (Shareware, dt.)
WinZip v9.0 (Shareware, dt.)

Vollversion: Fallout 2



Vollversion: Frontline Command



Top-Demo: Pro Evo Soccer 4



Highlights auf CD

Top-Videos



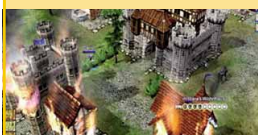
Medal of Honor: Pacific Assault



GTA San Andreas



Brothers in Arms



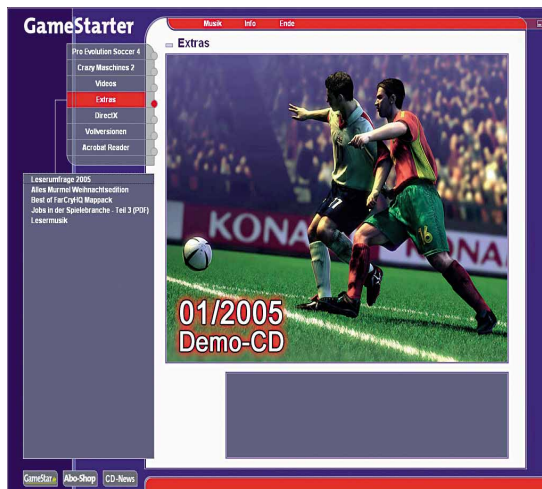
Die Siedler 5



Pro Evolution Soccer 4



Kuriositäten-Kabinett



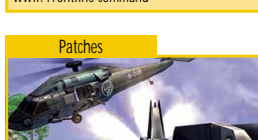
Vollversionen



Fallout 2



WW II: Frontline Command



unter anderem zu Far Cry

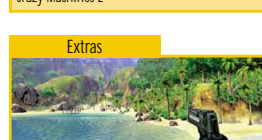
Demos



Pro Evolution Soccer 4



Crazy Machines 2



Far Cry Mappack

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

GameStar

IDG

DVD-EDITION



5 Vollversionen

Freespace 2 · Fallout 2 (auf DVD 16/18) · MDK 2 · Sacrifice · Stealth Combat

Top-Demos

Need for Speed Underground 2
Pro Evolution Soccer 4

01/2005

GameStar DVD Vollversion: Freespace 2 plus 4 weitere 01/2005

VOLLVERSIONEN:

Freespace 2 · FALLOUT 2
(auf DVD 16/18) · MDK 2 ·
SACRIFICE · STEALTH COMBAT

Top-Demos:

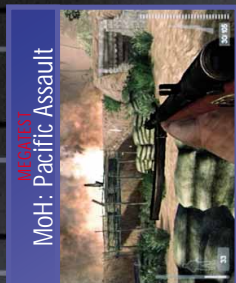
Doom 3 (auf DVD 18) · Axis & Allies
(auf DVD 16/18) · Psychotoxic
(auf DVD 16/18) · Atlantis Evolution ·
Colin McRae Rally (MP) · Crazy
Machines 2 · Evil Genius · Fire
Department 2 · Ich bin ein Star, holt
mich hier raus! · Need for Speed
Underground 2 · Pro Evolution
Soccer 4 · Restricted Area ·
Rollercoaster Tycoon 3 · Rückkehr
zur geheimnisvollen Insel ·
Scrapland

Video-Specials:

Medal of Honor: Pacific Assault
(Megatest) · Brothers in Arms ·
Die Siedler 5 · Flatout · GTA San
Andreas · Kurtisallen-Kabinett ·
NBA Live 2005 (Multiplayer) · Need
for Speed Underground 2 ·
Pro Evolution Soccer 4 · Scrapland ·
Wintersport-check · Die Redaktion

Film-Trailer:

Die Unglaublichen, Anacondas,
Anatomie einer Entführung



GameStar DVD Vollversion: Freespace 2 plus 4 weitere 01/2005

GameStar
DVD-EDITION
01/2005

Auf dem Inlay finden Sie den vollständigen Inhalt der DVD.

GameStar 01/2005

DVD-Inhalt

VOLLVERSIONEN

Fallout 2 (auf DVD 16/18)
 Freespace 2 (auf Extra-DVD)
 MDK 2 (auf Extra-DVD)
 Sacrifice (auf Extra-DVD)
 Stealth Combat (auf Extra-DVD)

VIDEOBEREICH

Moh: Pacific Assault (Megatest)
 Brothers in Arms
 Die Siedler 5
 Flatout
 GTA San Andreas
 Kuriositäten-Kabinett
 Need for Speed Underground 2
 Pro Evolution Soccer 4
 Scrapland
 Wintersport-Check

SPIEL-TRAILER

The Fall
 Fire Department 2
 Clever & Smart
 Everquest 2
 Schlacht um Mittelerte

SPECIAL

NBA Live 2005 (Multiplayer)
 Wertungskonferenz: Need for Speed Underground 2

KINO-TRAILER

Anacondas
 Anatomie einer Entführung
 Die Unglaublichen

FUN

Die Redaktion
 Die Redaktion - Outtakes
 Kong and Bird

DEMOS

Action:
 Doom 3 (auf DVD 18)
 Ich bin ein Star, holt mich hier raus!
 Psychotoxic (auf DVD 16/18)
 Scrapland
 Strategie:
 Axis & Allies (auf DVD 16/18)
 Crazy Machines 2
 Evil Genius (auf Extra-DVD)
 Fire Department 2
 Rollercoaster Tycoon 3 (auf Extra-DVD)

Sport:
 Colin McRae Rally 2005 (Multiplayer)
 Need for Speed Underground 2
 Pro Evolution Soccer 4

Rollenspiele
 Atlantis Evolution (auf Extra-DVD)
 Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel (auf Extra-DVD)
 Restricted Area

AKTUELLE PATCHES

Club Football 2005 v1.1 (int.)
 Far Cry v1.3 (dt.)
 Fussball Manager 2005 v1.01 (dt.)
 Gangland v1.4 (int.)
 Kohan 2 v1.1.5 (int.)
 Kult v1.1 (int.)

Medieval Lords v1.01 (de.)
 Men of Valor v1.2 (engl.)
 Myst 4 Revelation v1.0.1 (int.)
 Painkiller v1.3.5 (int.)
 Raven Shield v1.60 (von 1.0, dt.)
 Raven Shield: Athena Sword v1.10 (dt.)
 Restricted Area v1.07 (dt.)
 Richard Burns Rally v1.02 (int.)
 Sacred: Neue Auflage (v1.8)
 Soldner v.30520 (int.)
 Star Wars Battlefront v1.1 (dt.)
 The Moment of Silence Patch 1 (dt.)
 Tribes Vengeance v1.01 (dt.)
 Wings of War v1.2 (int.)
 Zoo Empire v1.2 (dt.)

PROGRAMME

Exklusiv: Dirty Little Helper Update
 Acrobat Reader v6.0.1
 GameStar DataStar (von DVD)
 GameStar DataStar (von Festplatte)
 Interview WinDVD 5
 DVD Genie v4.10
 DirectX 9.0c dt.
 GameWiz 32

Savegame Editor Construction Kit
 WinRAR v3.40 (Shareware, dt.)
 WinZip v9.0 (Shareware, dt.)

LESERDEMO-WETTBEWERB

Zwetriz (Kennziffer 1)
 Devil's Sphere Demo (Kennziffer 2)
 Sammle alle Ringe ein (Kennziffer 3)

Da Shoota 32k (Kennziffer 4)
 Drop the Bombz (Kennziffer 5)

DESKTOPMOTIVE

17 Bildschirmhintergründe beliebter Spiele

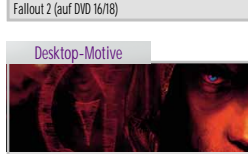
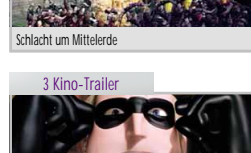
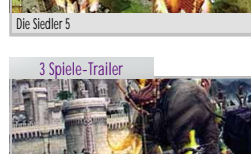
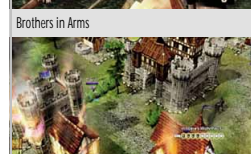
EXTRAS & MODS

Leserumfrage 2005
 Alles Murrel Weihnachtsedition
 Best of FarCryHQ Mappack
 Epic's Editors Choice Bonus Pack
 Panzers Bonus Map
 Sacred: Neue Auflage (v1.8)
 Jobs in der Spielebranche - Teil 3 (PDF)
 Lesermusik

15 SCREENSHOT-GALERIEN

Battlefield 2
 Boiling Point
 Commandos Strikeforce
 Dungeon Siege 2
 Elder Scrolls 4
 Joint Operation: Escalation
 Playboy The Mansion
 Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel
 The Chronicles of Riddick
 Second Sight
 Silent Hunter 3
 Sudden Strike 3
 Swat 4
 Vampire 2
 X2: The Return
TREIBER FÜR WINDOWS 98/ME/2000/XP
 ATI, Nvidia

Highlights auf DVD





Titelstory

HALF-LIFE 2

52 Rekord-Vorbestellungen, Mega-Hype und höchste Erwartungen: Im GameStar-Test von **Half-Life 2** zeigt sich, ob Gordon Freeman wirklich besser ballert als seine Kollegen aus **Doom 3** und **Far Cry**. Wir haben die Combine-Schergen besiegt und die Erde gerettet – und dabei für Sie praxistaugliche Tuning-Tipps herausgefunden.

VAMPIRE 2



102 Entwickler Troika nutzt die Source-Engine von Half-Life 2 für ein packendes Action-Rollenspiel: Tauchen Sie mit unserem Test von Vampire 2 in die mystische Blutsauger-Atmosphäre ein.

AKTUELL

GERÜCHTE, SZENE

Doom 3: Resurrection of Evil	14
World of Warcraft: Kosten	14
Hitman: Blood Money	15
Warren Spector verlässt Ion Storm	15

SPIELE-NEWS

Armies of Exigo	16
Neverwinter Nights 2	16
Everquest 2	17
The Fall	18
Geheimtipp: Nibiru	20
Hitparade und Umfragen	20

TECHNIK-NEWS

Far Cry 1.3 mit Shader Model 3.0	22
Pentium 4 spart Strom	22
Radeon X800-Nachfolger	23
Soundblaster Audigy 4 Pro	23

KOLUMNEN

Fehlbesetzung	14
Ich Kriege zu wenig	16
Freie Software gibt Vollgas	22

PREVIEWS

In letzter Minute	31
Termin-Update + Warteliste	32
GTA San Andreas	TITEL 34
Brothers in Arms	40
Knights of the Old Republic 2	44
Scrapland	46
Guild Wars	48

TESTS

TITELSTORY:

Mega-Test	TITEL 52
Die Hauptpersonen	55
Multiplayer-Modus	58
Deutsche Version	60
Online-Aktivierung	61
So spielt sich Half-Life 2	62
Technik-Check	63



Half-Life 2: Unser Technik-Check verrät, ob Ihr Rechner mit den lebens-echten Gesichtsanimationen und detaillierten Figuren klarkommt.

TESTS

Das Team	64
Der Spiele-Wertungskasten	65

ACTION

Action-Hitliste	67
Medal of Honor: Pacific Assault	TITEL 68
Prince of Persia 2	72
Tribes Vengeance	76
Knight Rider 2	78
Sonic Heroes	79
Terrorist Takedown	79
Kochmeister Pfanne 2 XXL	79

STRATEGIE

Strategie-Hitliste	81
Schlacht um Mittelamerika	TITEL 82
Siedler 5	88
Zoo Tycoon 2	94
Spellforce: Shadow of the Phoenix	96
Crazy Machines 2	98
Trivial Pursuit Unlimited	98
Lovechess	98
Der zerstreute Pharao	98
Blitzkrieg: Rolling Thunder	98
Sagaland	98
Fire Department 2	99

ABENTEUER

Abenteuer-Hitliste	101
Vampire 2	TITEL 102
Sherlock Holmes	106
Clever & Smart	108
Larry 8 dt.	110

SPORT

Sport-Hitliste	113
NFS Underground 2	TITEL 114
Pro Evolution Soccer 4	120
Anstoss 2005	123
Taxi Racer	123
Sega Fußball Manager 2005	123
BDFL Manager 2005	123
Flatout	124
NBA Live 2005	126
RTL Skispringen 2005	127
Ski Alpin 2005	128
Ski Racing 2005	129
Ford Racing 3	129

BUDGET

Budget-Hitliste/ Aktuelle Budgetspiele	132
Tiger Woods 2004 • Best of Sierra	133
Sim City 4 • Baphomets Fluch 3	133
Commandos 3 • Tolkien Collection	133

PATCH-TESTS

FarCry 1.3	134
Restricted Area 1.07	134
Men of Valor 1.2	134

HARDWARE

Hardware-Referenzklassen.....137

SCHWERPUNKT:

3D-Power ab 200 Euro.....**TITEL** 139

Testsieger AGP-Karten: Sapphire
Radeon X800 Pro Toxic ViVo.....140

Preis-Leistungs-Sieger AGP:
Asus V9999GT.....140

Testsieger PEG-Karten:
Gecube X800XT- ViVo.....141

Preis-Leistungs-Sieger PEG:
Albatron Trinity Geforce 6600 GT.....141

TEST: GRAFIKKARTEN AGP

Sapphire Radeon
X800 Pro Toxic ViVo.....142

Mad-Moxx
X 800 Pro @ XT Ultima.....142

Gainward Ultra/2400 GS GLH.....142

Asus V9999GR.....142

Powercolor 9800 Platinum.....143

Grafikkarten-Benchmarks.....143

TEST: GRAFIKKARTEN PEG

Gecube Radeon X800XT ViVo.....144

Aopen Aeolus
Geforce 6600GT-DV128.....144

Albatron Trinity Geforce 6600 GT.....144

MSI NX6600.....145

Powercolor X700 Pro.....145

Grafikkarten-Benchmarks.....145

TEST DES MONATS

Nvidia Nforce 4 Ultra.....146

EINZELTESTS

Notebook: Cyber-System P17.....148

Soundsystem:
Teufel Concept G THX 7.1.....150

Lenkrad: Thrustmaster
Enzo Ferrari Wireless.....150

DVD-Brenner: Plextor PX-716A.....152

Komplett-PC: Wortmann
Terra Orbis MWS 6000 A8-3.4.....152

CPU: Pentium 4 HT 3,46 Extreme.....154

Mainboard: Intel D925XECV2.....154

17"-TFT: Hyundai L70N.....154

Gamepad: Logitech Rumblepad 2.....156

Mauspad: Compad Maxxpad.....156

Soundsystem: Logitech X-530.....156

SERVICE

TECHtelmechtel.....158

Einkaufsführer.....160

TIPPS & TRICKS

Tipps Inhalt • Index.....175

LÖSUNGEN UND TAKTIKEN

Call of Duty: United Offensive.....181

Full Spectrum Warrior, Teil 2.....187

Siedler 5.....189

Larry 8.....191

CHEATS UND KURZTIPPS

Blitzkrieg: Rolling Thunder.....175

Colin McRae Rally 2005.....175

Evil Genius.....175

Fifa 2005.....176

Fußball Manager 2005.....176

Haegemonia.....176

Knight Rider 2.....176

Leisure Suit Larry 8:
Magna cum Laude.....176

NBA Live 2005.....177

NHL 2005.....177

Pacific Fighters.....177

Rollercoaster Tycoon 3.....178

Rome – Total War.....178

Spellforce: Shadow of the Phoenix.....178

Shadow Ops Red Mercury.....179

Star Wars Battlefront.....179

Tony Hawk's Underground 2.....179

Top Spin.....180

Tribes Vengeance.....180

XIII.....180

MULTIPLAYER

LAN-Kalender.....165

Die Szene.....166

Multiplayer-Charts.....168

Ein Tag in.....169

Multiplayer-Tools.....170

8. GameStar Clanturnier.....172

MAGAZIN

Leserbriefe.....196

Firma am Pranger.....197

Fehler!.....198

Report: So entsteht ein Spiel, Teil 3.....200

Report: Die Hitmaschine.....204

Report: Aus Liebe zum Spiel.....206

Hall of Fame: Prince of Persia.....208

Die Vorletzte.....209

RUBRIKEN

Editorial.....3

Verlosung.....26

Impressum.....194

Vorschau.....210

CD/DVD-INHALT

Freespace 2 • Fallout 2 • Sacrifice •

MDK 2 • Stealth Combat.....**TITEL** 5

Demo-Highlights.....6

Leserdemos.....7

Inlay.....194



GTA SAN ANDREAS

34

In Rockstars Gangsta-Streich retten wir per Auto und Uzi unsere Hood, erledigen Konkurrenten und erobern drei riesige Städte.



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

68

Pearl Harbor am PC: Der bombastische Weltkriegs-Shooter schickt Sie in furiose Feuergefechte zwischen GIs und Japanern.



SCHLACHT UM MITTELERDE

82

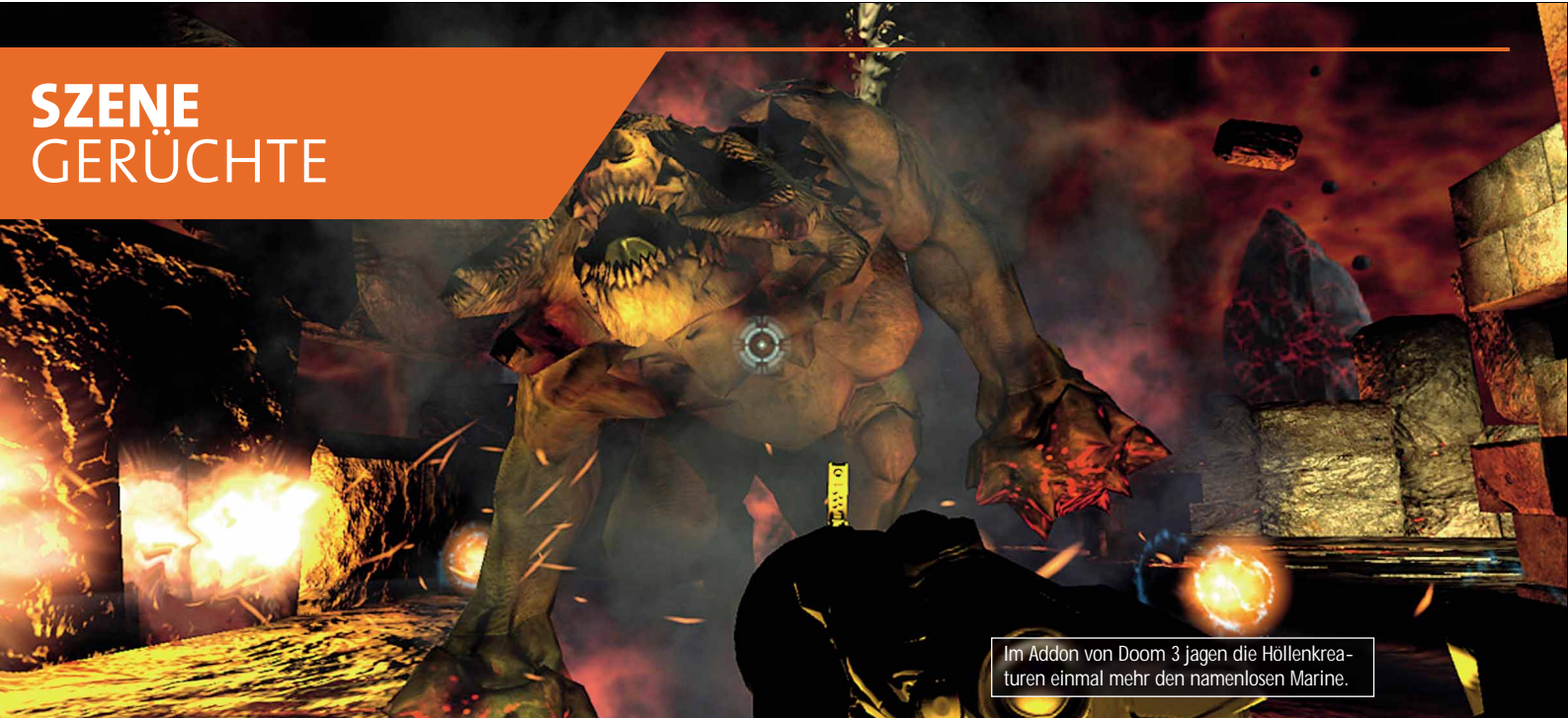
Gandalf, Saruman und Co. blasen zum Echtzeit-Angriff – und scheitern an öden Standardmissionen und Story-Schnitzern.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

114

Schnelle Autos, schöne Frauen – damit kennen sich unsere Profis aus und prügeln die Tuning-Raserei über den Testparcours.



Im Addon von Doom 3 jagen die Höllenkreaturen einmal mehr den namenlosen Marine.

KOLUMNE

Fehlbesetzung

Ich mag Oliver Kalkofe ganz gern, auch Oliver Pocher schau ich mir hin und wieder im Fernsehen an – die Flimmerkiste ist das Stamm-Medium der beiden Comedymacher, da gehören sie hin. Aber nun hat sie irgendwer in Computerspiele gezerrt, als Synchronsprecher. Ausgerechnet das Lästermaul Kalkofe spricht in Siedler 5 den weisen Ratgeber – entsprechend hämisch rotzt er Ihnen Kommentare wie »Ein Haus brennt!« entgegen. Und der gute Pocher hat alles, nur keine Sprechstimme. Trotzdem darf er in Larry 8 den schmierigen Aufreißer quäken, klingt aber über weite Strecken wie jemand, der Anmachsprüche vom Blatt abliest. Warum? Damit Vivendi auf die Larry-Packung schreiben kann: »Kult-Comedy von Oliver Pocher«?



Da also liegt der Hund begraben: Computerspieler sind junge Leute, junge Leute mögen Comedy-Stars, also müssen die Fernsehgrößen in Computerspielen auftauchen. Falsch gedacht! Wir wollen in erster Linie stimmige Spiele – wenn da ein Sprecher nicht zur Rolle passt, kann das die ganze Atmosphäre zerstören, Promi hin oder her. Das Talent ist wichtiger als der Name. Es gibt genügend Spiele, die zeigen, wie's funktioniert: Outcast zum Beispiel mit der deutschen Stimme von Bruce Willis (gesprochen vom Schauspieler Manfred Lehmann). Oder Indiana Jones, synchronisiert vom deutschen Harrison Ford (Wolfgang Pampel). Das sind Promis, die sprechen können und perfekt zum Charakter passen – so soll's sein.

Christian Schmidt, Ltd. Redakteur
christian@gamestar.de

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

Wenn man schon mal in der Hölle ist, sollte man die auch nicht ohne Souvenir verlassen. Im mittlerweile offiziell angekündigten **Doom 3**-Addon **Resurrection of Evil**, das unmittelbar an die Ereignisse in **Doom 3** anschließt, fällt Ihnen ein mächtiges Artefakt der Unterwelt in die Hände. Das gehört nach Ansicht von deren Bewohnern aber nur dorthin. Die höllischen Heerscharen sind hinter Ihnen her, um das geheimnisvolle Ding heim ins Dämonenreich zu holen. Auf der Flucht vor den Monstern dringen Sie tiefer in den UAC-Komplex ein und treffen dort nicht nur auf neue Charaktere, sondern finden auch taufrische Waffen. So feiert die aus den Vorgängern bekannte doppel-läufige Schrotflinte ihr Comeback. Das Addon erweitert auch den Mehrspieler-Modus: **Resurrection of Evil** liefert brandneue Multiplayer-Karten und erhöht die maximale Spielerzahl auf acht.

Einem Activision-Mitarbeiter zufolge soll **Resurrection of Evil** schon im März 2005 in den Läden stehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L101

WORLD OF WARCRAFT WAS KOSTET ES?

Blizzard hat sich erstmals zu den monatlichen Gebühren des Online-Rollenspiels geäußert. Mit der US-Verkaufsversion von **World of Warcraft** können Sie zunächst einen Monat umsonst spielen. Danach will Blizzard drei Abo-Varianten anbieten: Das Einmonats-Abo kostet 13,99 Dollar (rund 11,66 Euro). Wer einen Vertrag für mindestens drei Monate abschließt, zahlt 13,99 Dollar. Wenn Sie sich gleich für sechs Monate binden, kostet **World of Warcraft** 12,99 Dollar. Laut

einem Mitarbeiter von Vivendi Deutschland werden die Preise hierzulande auf einem ähnlichen Niveau liegen.

Auch der Inhalt der amerikanischen Special Edition von **World of Warcraft** steht mittlerweile fest: Für stolze 79,99 Dollar erhält der Käufer das Spiel auf CD und DVD, einen Frei-Monat, eine »Behind the Scenes«-DVD, ein exklusives Ingame-Haustier, eine Stoffkarte von **World of Warcraft** sowie eine Soundtrack-CD.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L106



World of Warcraft: Das Online-Rollenspiel erscheint auch in einer aufwändigen Special Edition.

TEURER PATENTSTREIT

Verletzen sämtliche 3D-Spiele ein bestehendes Patent? Das US-Patentamt schützte vor 16 Jahren eine »Methode zur sphärischen Planung«. Hinter dem sperrigen Titel verbergen sich Matrizenrechnungen, die aus binären Daten 3D-Ansichten erstellen. Nach diesem Muster arbeiten auch moderne 3D-Engines. Nun hat eine texanische Anwaltskanzlei das Patent ausgegraben und zwölf namhafte Spielehersteller verklagt – darunter Electronic Arts, Vivendi, Atari und Ubisoft. Sollte die Klage Erfolg haben, drohen den Firmen Schadenersatz-Zahlungen in Millionenhöhe.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L102

DARWINIA

Wenn Computerfreaks in den Himmel kommen, könnte der so aussehen wie auf dem Screenshot unten. Bunte Polygonflächen, flache Sprites – die abgefahrene Retro-Welt ist Schauplatz des Götterspiels **Darwinia**. Als Technoherrscher lassen Sie ein Volk von Sprites Polygone abbauen und Viren abwehren, gesteuert werden die Bitfiguren über Programme. Die entwerfen Sie selbst, um den Sprites Aufgaben auf den 2D-Leib zu schneiden. Genial oder bekloppt? Hinter **Darwinia** steckt Introversion, ein Vier-Mann-Team, das mit dem unkonventionellen Hacker-Thriller **Uplink** debütierte. Die Jungs sehen sich als Avantgarde der Independent-Entwickler, die ohne die kreativen Zwänge der Industrie arbeiten. Ob die Szene ähnliche Meisterwerke hervorbringt wie der Independent-Film, wird sich im Frühjahr 2005 zeigen – dann soll **Darwinia** erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L99](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L99)



Darwinia: Independent-Spiel mit Retro-Charme in einem kantigen Polygon-Universum.

WARREN SPECTOR VERLÄSST ION STORM

Weiterer Aderlass bei Ion Storm (**Thief 3**, **Deus Ex 2**): Nachdem mit Harvey Smith, Randy Smith und Mike McShaffry bereits wichtige Team-Mitglieder das Eidos-Entwicklungsstudio verlassen haben, sucht sich jetzt auch Studiochef und Designer-Altmeister Warren Spector (**System Shock**) eine neue Aufgabe. Laut Online-Berichten bleibt er Eidos aber zumindest als Berater erhalten. So soll Spector unter anderem die Programmierer von Crystal Dynamics (**Legacy of Kain Defiance**) bei der Entwicklung von

Tomb Raider 7 unterstützen. Über die persönlichen Beweggründe für seinen Abschied von Ion Storm schweigt sich Warren Spector bislang aus. Gerüchten zufolge will Publisher Midway (**Mortal Combat**) ihn als Chef eines neuen Entwicklerstudios verpflichten.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L107](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L107)



Warren Spector: Der Erfinder von System Shock will sich neuen Aufgaben widmen.

SPIELE IN DIE SCHULE!

Nach der Deutschstunde an die Playstation – das wünschen sich Erziehungswissenschaftler der Universität London. »Computerspiele sind eine legitime Kulturform und verdienen, dass sich die Schule mit ihnen auseinandersetzt, genau wie mit Film, Fernsehen und Literatur«, fordert der Forscher Andrew Burn. Spiele würden nicht nur unterhalten, sondern die soziale Entwicklung von Kindern unterstützen; sie seien inzwischen ein wichtiger Teil im Leben junger Menschen. Burns Kollegin Caroline Pelletier geht noch weiter: Die Schüler sollten im Unterricht sogar eigene Konzepte entwickeln. »Spiele sind ein Ausdrucksmittel, genau wie Schreiben



WarCraft 3-Editor: Englische Forscher fordern Levelbasteln als Unterrichtsthema.

und Zeichnen.« Was in England schon in Pilotstudien ausprobiert wird, dürfte in deutschen Kultusministerien höchstens für Augenrollen sorgen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L108](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L108)

HITMAN BLOOD MONEY

Eine Lizenz zum Töten braucht Nr. 47 nicht. Er ist kein Geheimgagent, sondern Auftragsmörder. Eidos hat nun den vierten Teil des Killerspiels angekündigt. Im Frühjahr 2005 geht der Mann mit der Glatze in **Hitman: Blood Money** erneut auf die Jagd. Im Gegensatz zu **Hitman: Contracts** soll es dieses Mal wieder eine durchgängige Story geben: 47 wird selbst zum Gejagten, als Unbekannte nach und nach die Agenten seines Geldgebers töten. Fortan muss er auf eigene Faust für seinen Unterhalt sorgen, Waffen und Ausrüstung selbst einkaufen und das Komplott aufdecken. Mit neuer Grafik-Engine und verbesserter KI will Entwickler Io-Interactive dem bewährten Spielprinzip neuen Schwung verschaffen.

HK CS FAB

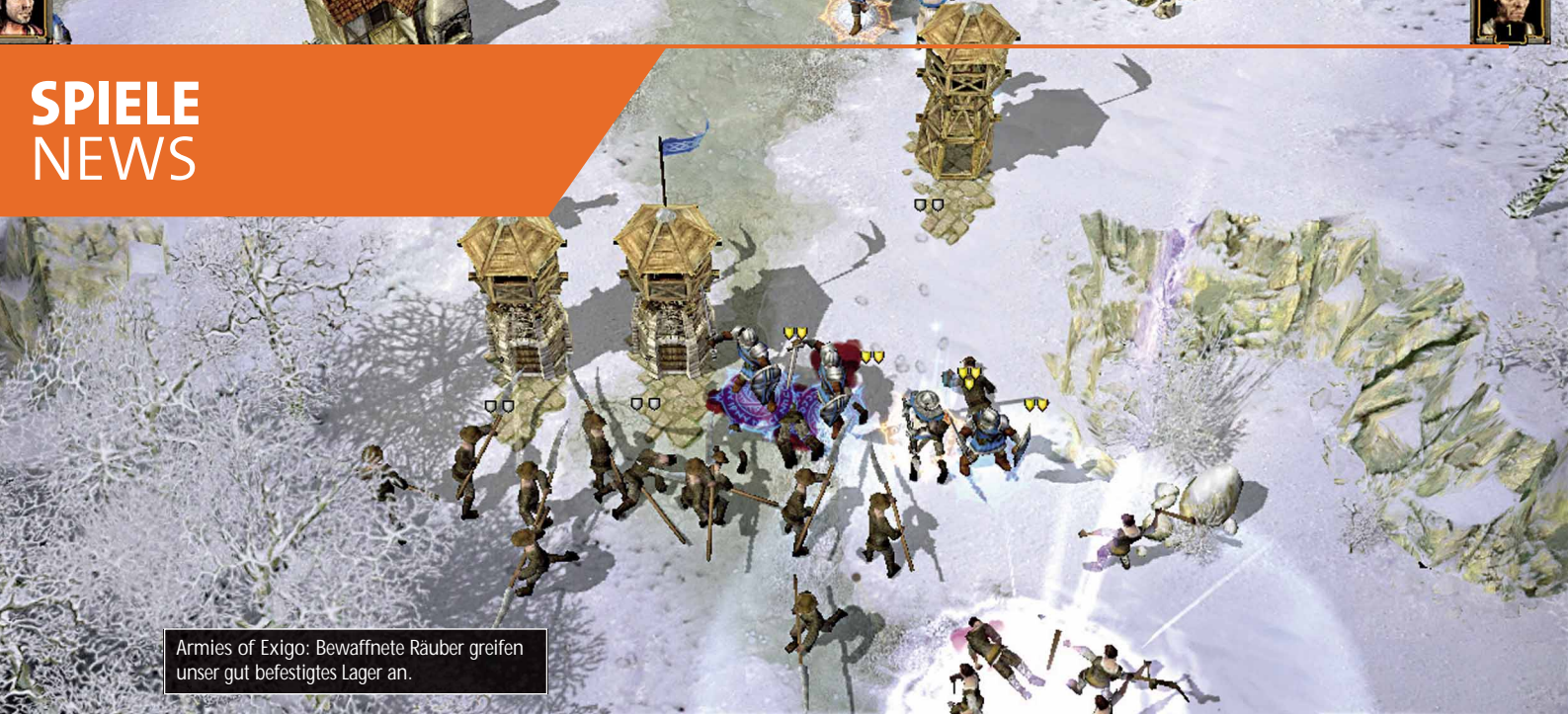
► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L104](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L104)



Killer 47 ist Glatzen- und Strichcode-Träger aus Überzeugung.

GAMESTAR NEWSTICKER

★★★ DOOM-FILM: Der Horror-Schocker wird am 11.8.2005 in die deutschen Kinos kommen. Dies bestätigte United International Pictures gegenüber GameStar. **L110**
 ★★★ NEVERWINTER NIGHTS 2: Laut einem Atari-internen Dokument soll das Rollenspiel von Obsidian und Bioware im Frühjahr 2006 erscheinen. Für den Vorgänger hat Bioware unterdessen einen Internetladen eröffnet, in dem Sie neue Module der Spieldesigner kaufen können. **L111** ★★★ BLIZZARD: Die Kult-Entwickler suchen in ihren Stellenausschreibungen einen Detektiv, der Kreditkartenbetrüger entlarven soll. **L113** ★★★ BC: Lionhead, das Entwicklerstudio von Peter Molyneux, hat die Arbeiten am Urzeit-Actionspiel vorerst eingestellt. Laut Molyneux hofft man jedoch, das Projekt in unbestimmter Zeit fortsetzen zu können. **L114** ★★★ ELDER SCROLLS 4: OBLIVION: Bethesda hat die offizielle Homepage zum Rollenspiel eröffnet. Zum Start gibt's viele Bilder, ein ausführliches FAQ und schicke Wallpaper. **L115** ★★★ ARGONAUT: Die Entwickler von Catwoman sind pleite, rund 100 Programmierer verloren ihren Job. Argonaut hat sich in der 20-jährigen Firmengeschichte vor allem mit Konsolenhits wie Starfox, Starglider und Kung Fu Chaos einen Namen gemacht. **L116** ★★★ FULL SPECTRUM WARRIOR: Gerade mal zwei Monate nach Release hat THQ den Verkaufspreis des Echtzeit-Taktikspiels auf 20 Euro gesenkt. **L117** ★★★ LUCASARTS: Präsident Jim Ward hat bestätigt, dass seine Firma an einem neuen Echtzeit-Strategiespiel im Star-Wars-Universum arbeitet. **L120** ★★★



Armies of Exigo: Bewaffnete Räuber greifen unser gut befestigtes Lager an.

KOLUMNE

Ich Kriege zu wenig

Unter meinen Kollegen macht sich Kriegsmüdigkeit breit: »Ein Weltkriegs-Shooter? Ich kann die nicht mehr sehen! Das testet unser Redaktions-Militarist.« Es ist aber nicht das Setting, was viele Weltkriegs-Shooter langweilig macht. Immerhin hat der amerikanische TV-Weltkriegs-Mehrteiler Band of Brothers innerhalb der Redaktion einige Fans. Es ist das einfallslose Spiel-Design, was so manchen Tester verzweifeln lässt: Wir springen ohne Sinn und Verstand von einer nichts sagenden Schlacht zur nächsten, schießen jede Menge deutsche Soldaten um, und irgendwann kommt der Abspann. Ob wir dabei in der Normandie, vor Pearl Harbor oder auf dem Mars kämpfen, macht fürs Spielgefühl kaum einen Unterschied.

Der Taktik-Shooter Brothers in Arms macht es richtig: Hier dient der Krieg nicht nur als Aufhängen, um zu unterscheiden, wer die Guten und wer die Bösen sind. Durch eine zusammenhängende Story mit starkem historischem Bezug merkt der Spieler, wie seine Aktionen den Ausgang des Feldzuges beeinflussen. Wo die fehlt, verkommt ein Shooter zum sprichwörtlich sinnlosen Krieg. Und das wird langweilig. Im großen Finale von MoH: Allied Assault etwa sprengte ich einen Bunker irgendwo in der Pampa... und das war's?! Wofür habe ich Hunderte von Soldaten geplättet? Wie geht der Krieg weiter? Da bin ich lieber nur acht Tage in der Normandie unterwegs, weiß nachher aber, dass ich damit die alliierte Invasion ermöglicht habe. MoH: Pacific Assault lässt mich im Spiel über den Ablauf des Pazifik-Feldzuges zwar auch im Dunkeln, dafür gibt's aber in der Director's Edition interessante Dokumentationen. Sehr vorbildlich, denn scheinbar setzen die meisten Entwickler als bekannt voraus, wie der Zweite Weltkrieg genau verlief. Oder sie wissen es selber nicht.

Fabian Siegmund, Redakteur (Trainee)
fabian@gamestar.de



ARMIES OF EXIGO

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine fast finale Fassung des viel versprechenden Echtzeit-Strategiespiels **Armies of Exigo**. Dann kam in letzter Minute die Nachricht von Publisher Electronic Arts: Der bisherige Release (2. Dezember) wird auf den Februar 2005 verschoben, um den Entwicklern Zeit für den Feinschliff zu geben. Gut so! Denn der Schwierigkeitsgrad war in unserer Version stellenweise extrem happig, die dumme KI schummelte an allen Ecken. Sehr gut gelungen ist dafür die Kampagne. Die ungarischen Entwickler Black Hole Entertainment greifen tief in die Story-Trickkiste; die insgesamt 36 Missionen erzählen eine packende Geschichte um die gefährlichen Gefallenen, die die stimmige Fantasywelt Noran auslöschen wollen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L67](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L67)

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN

NEVERWINTER NIGHTS 2

Bislang wusste man nicht viel mehr, als dass es existiert: **Neverwinter Nights 2** wird gerade vom Team Obsidian entwickelt. Chefdesigner Ferret Baudoin hat jetzt in einem Interview Details ausgeplaudert: Die Handlung, die wesentlich Solospieler-fixerter ausfallen soll, spielt wie gewohnt um die Stadt Niewinter und beginnt mit der Entdeckung eines mysteriösen Artefakts. Im Spielverlauf sollen Sie's vor allem mit Untoten zu tun bekommen – wohl dem, der Knoblauch und Kruxifix in der Tasche hat. Rollenspiel-Veteranen werden wohlige Schauer durchfahren: Als Vorbilder nennt Baudoin Klassiker wie **Ultima 4** und **Planescape Torment**. Aufpolieren will Obsidian auch die Grafik, zum Einsatz kommen unter anderem Nor-

mal Maps und Pixel-Shader. Zu sehen ist davon noch nichts – erste Screenshots hält das Team bislang unter Verschluss.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L95](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L95)

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN

JOINT OPERATIONS: ESCALATION

Scharfschütze – das ist in **Joint Operations** eine der meistgespielten und meistgehassten Klassen. Wer schon mal nach 45 Sekunden Wartezeit wieder ins Spielgeschehen gespawnt ist, um sofort eine Kugel von einem weit entfernten Hügel zu kassieren, weiß, wovon wir reden. Das wird in **Escalation**, dem Addon des Taktik-Shooters, der Vergangenheit angehören: Die Wiedereintrittspunkte der neuen Karten sind allesamt durch Gebäude, Kisten oder Vegetation geschützt. Zudem sind die Maps deutlich nebeliger. Dank überarbeiteter Trefferzonen sterben Sie nicht mehr durch einen Schuss in die Hand. Neue Verteidigungsanlagen, Apache-Helikopter, zwei Panzer, Motorräder und neue Waffen komplettieren das Angebot von **Escalation**. Ab dem 25. November soll das Addon zu haben sein.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L103](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L103)



Joint Operations Addon: Der Apache-Helikopter im Einsatz.

MORTYR 2

Gunnar in Not! Keine Angst, unserem Chefredakteur geht's gut, doch der gleichnamige Widerstands-Anführer im Weltkriegs-Shooter **Mortyr 2** braucht Ihre Hilfe. Beim Anspielen der fast fertigen Version haben uns vor allem die Levels gefallen. So laufen Sie in einer Mission nicht wie gewohnt von A nach B, sondern müssen eine Hütte auf einer (grafisch sehr gelungenen) Blumenwiese nach allen Seiten verteidigen. Zum Glück steht in der Baracke ein Geschütz, mit dem wir anstürmende Panzer zerlegen. Ständige Munitionsknappheit und Anschleichversuche deutscher Landser sorgen für Spannung. **Mortyr 2** erscheint noch in diesem Jahr.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L53](#)



STRANGER

Entwickler Fireglow (**Sudden Strike 3**) werkelte derzeit an einem neuen Echtzeit-Strategietitel mit einigen Rollenspiel-Elementen. Die in einer Fantasywelt angesiedelte Story erzählt von zwei Völkern, von denen eines in der Unterwelt lebt und Krieg mit den Oberflächenbewohnern führt. Mehr noch als in **WarCraft 3** sollen Helden eine entscheidende Rolle spielen. Denn neben wenigen groß angelegten Massenschlachten sind Sie in den Missionen meist in kleinen Gruppen unterwegs und müssen deren Spezialfähigkeiten geschickt gegen den Gegneransturm einsetzen. Dabei sammeln die Figuren Erfahrung, durch die sie ihre Kampfkraft und magischen Sprüche verbessern. Der Publisher sowie ein Releasetermin für **Stranger** stehen derzeit noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L119](#)

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24€/MIN



Stranger: Mit unserem erfahrenen Heldentrupp stürmen wir die gegnerische Burg.

EVERQUEST 2

Seit dem 11. November, pünktlich zum Beginn der närrischen Jahreszeit, steht **Everquest 2** in den Läden. Seitdem ziehen wir verkleidet als Helden durch die Welt des Online-Rollenspiels und klopfen es auf die in der Beta beanstandeten Mängel ab. Sind die Ladezeiten kürzer? Sind die fehlerhaften Quests repariert? Und wie ist die Lokalisierung? Immerhin sollen die 120 Stunden Sprachausgabe der englischen Version komplett ins Deutsche übertragen sein. Apropos Sprachausgabe: Wir verlosen zusammen mit Ubisoft zwei besonderen Preise. Ein Leser und eine Leserin dürfen für einen Tag in ein Tonstudio nach Frankfurt reisen und dort eine kleine Rolle für das deutsche **Everquest 2** sprechen. Interesse? Dann schreiben Sie uns bis zum 17. Dezember eine E-Mail mit Altersangabe an brief@gamestar.de, Stichwort: »Everquest-Sprechrolle«.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [U152](#)



Everquest 2: Wir verlosen zwei Sprechrollen für die deutsche Version.

MTX MOTOTRAX

Helm aufsetzen und ab in den Matsch! Im Rennspiel **MTX Mototrax** von Activision setzen Sie sich ans Steuer PS-starker Motocross-Bikes und treten gegen sieben Kontrahenten auf 20 schlammigen Pisten rund um die Welt an. Während in »Supercross«-Turnieren sandige Pisten in nordamerikanischen Stadien warten, heizen Sie in der »Motocross«-Variante über weitläufige Außenareale Australiens oder Hawaiis. Wie in **Motocross Madness** führen Sie dabei während eines gewagten Sprunges über eine Schanze oder den nächsten Hügel auf Tastendruck spektakuläre Stunts in luftigen Höhen aus. So sammeln Sie wertvolle Punkte und gehen als Erster vom Platz. Ganze 111 Sprungvarianten stehen zur Auswahl. Slipknot, Zakk Wylde oder James Hetfield sorgen für eine superbe musikalische »Staubfresser«-Atmosphäre. Zudem dürfen Sie in einem einfachen Editor Strecken selber basteln und im lokalen Netzwerk oder online mit bis zu acht Spielern fahren. Mitte Dezember soll das Spiel laut Activision erhältlich sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K84](#)

THE FALL

Mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version haben wir uns in die düstere Zukunft des Rollenspiels **The Fall** gewagt. Der Titel entsteht derzeit bei Silver Style und lässt Sie mit einer fünfköpfigen Truppe spannende und verschachtelte Abenteuer im Endzeit-Ambiente à la **Mad Max** erleben. Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen, doch per Leertaste pausieren Sie und erteilen Ihrer Truppe Befehle. Auf der Suche nach dem Mörder Ihrer Familie düsen Sie auch mit verschiedenen Fahrzeugen durch die Lande. Bereits zur nächsten Ausgabe soll **The Fall** testfertig auf unseren Schreibtischen liegen.

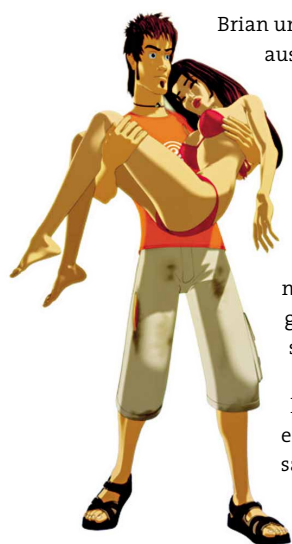
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L93

► HOTLINE: (0190) 824 667 1,86 €/MIN



The Fall: Im düsteren Endzeit-Szenario finden Sie und Ihre Party grausame Dinge vor.

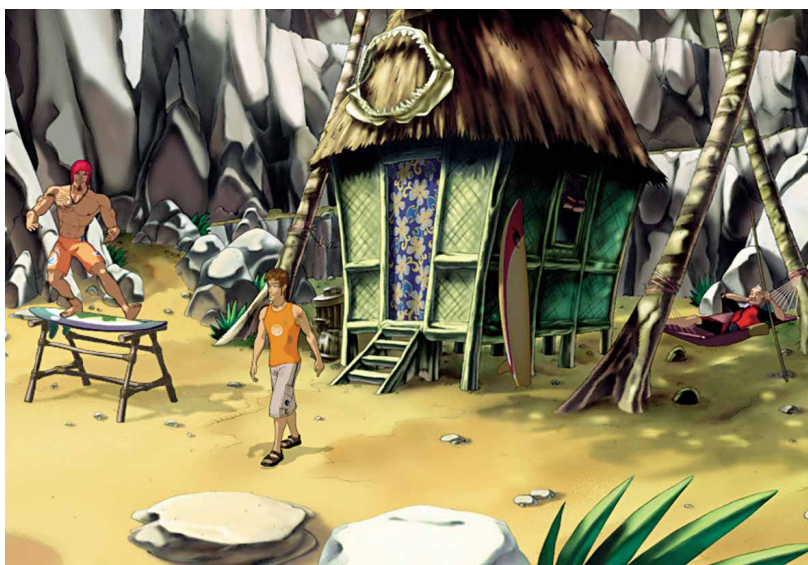
RUNAWAY 2



Brian und Gina, das sexy Paar aus dem Adventure-Erfolg **Runaway**, jettet zum Ausspannen nach Hawaii. Aber wo die beiden auftauchen, folgt der Ärger auf die Fersen – und Brian muss mal wieder das Leben seiner Süßen retten. Dazu geht's in **Runaway 2** vom sonnigen Inselstrand über verschneite Bergänge bis zu den Ruinen einer vergessenen Zivilisation. Insgesamt soll das Spiel sechs Kapitel und mehr als 25 skurrile umfassen. Das Spiel erscheint jedoch erst Mitte 2005.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L100

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



Runaway 2: Unser Held Brian trifft auf verpeilte Hawaii-Aussteiger und Trockensurfer.

PSI-OPS

Wie so oft müssen PC-Besitzer auch beim Actionspiel **Psi-Ops** etwas länger auf den Release des Spiels warten als die Fans im Konsolenlager. Doch der 3D-Actioner von Midway Games (**The Suffering**) lohnt die Wartezeit: Held Nick Scryer sitzt in der nahen Zukunft ohne Erinnerungsvermögen in Einzelhaft. Nach seinem Ausbruch macht er sich auf die Suche nach seiner Vergangenheit und stößt dabei auf Terroristen und eine riesige Verschwörung. Neben acht futuristischen Waffen greift Nick zu Psi-Kräften: Per Telekinese etwa schleudert er wie in **Half-Life 2** Gegenstände und Feinde quer durch den Raum. Später im Spiel dürfen Sie sogar per Gedankenkontrolle in andere Körper schlüpfen. Zahlreiche Rätsel sorgen in den streng linearen Levels für spielerische Abwechslung. Am 26. November soll das Spiel erhältlich sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L82

DM PET CS



Psi-Ops: Gegen die Flammenwerfer haben wir mit einer Pistole keine Chance.

GameStar 01/2005
Geheimtipp des Monats
NIBIRU (DTP)

In Tschechien stoßen Autobahnarbeiter auf einen verschütteten Tunnel: Offenbar haben die Deutschen hier im Zweiten Weltkrieg gebohrt. Der Archäologiestudent Martin Holan soll die Grube inspizieren, doch schon am Hinweg findet er seine Kontaktperson tot im Hotelzimmer. Wird hier ein Geheimnis vertuscht? Für Martin beginnt ein turbulentes Abenteuer, das ihn über Prag und eine untergegangene Maya-Zivilisation auf die Spur eines uralten Sternenvolks führt. Das epische Adventure Nibiru stammt vom tschechischen Team Future Games, den Machern der GameStar-Referenz Black Mirror – entsprechend detailliert sollen die 80 Schauplätze ausfallen und entsprechend anspruchsvoll die Rätsel sein. Im Februar werden Sie auf Forschungsreise gehen dürfen.

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



Nibiru: Klassisches Edel-Adventure.



GAMESTAR-CHARTS NOVEMBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	Vivendi	NEU	93	18	49,99	www.gameworld.de
2	GTR	Rennspiel	10tacle	12/04	91	ohne Beschränkung	43,99	www.ble-computer.com
3	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	91	ohne Beschränkung	44,95	www.softunity.de
4	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	NEU	90	18	noch nicht erschienen	—
5	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	NEU	90	ohne Beschränkung	41,00	www.computeruniverse.net
6	Siedler 5	Aufbau-Spiel	Ubisoft	NEU	89	6	46,99	www.softunity.de
7	Rome	Echtzeit-Strategie	Activision	11/04	89	12	39,99	www.gameworld.de
8	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	12/04	88	ohne Beschränkung	51,49	www.ble-computer.com
9	Vampire 2	Rollenspiel	Activision	NEU	87	16	39,99	www.computeruniverse.net
10	Fußball Manager 2005	Fußballmanager	EA Sports	11/04	87	ohne Beschränkung	44,99	www.softunity.de
11	Colin McRae Rally 2005	Rally-Simulation	Codemasters	11/04	87	ohne Beschränkung	43,95	www.softunity.de
12	Schlacht um Mittelere	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	NEU	86	12	noch nicht erschienen	—
13	Star Wars Battlefront	Ego-Shooter	Lucas Arts	12/04	86	16	37,99	www.game-and-fun.de
14	Flatout	Rennspiel	Empire	NEU	85	12	44,99	www.gameworld.de
15	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	85	ohne Beschränkung	49,99	www.computeruniverse.net
16	Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	Activision	NEU	85	12	40,49	www.ble-computer.com
17	Top Spin	Sportspiel	Atari	12/04	85	ohne Beschränkung	45,99	www.game-and-fun.de
18	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	85	ohne Beschränkung	44,95	www.softunity.de
19	Tiger Woods 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	85	ohne Beschränkung	44,95	www.softunity.de
20	Need for Speed Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	NEU	84	ohne Beschränkung	45,99	www.ble-computer.com

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 11/2004, 12/2004 und 01/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K129



LESER-CHARTS NOVEMBER

Platz	Spiel
1	(1) Doom 3
2	(2) Far Cry (dt.)
3	(8) Rome: Total War
4	(3) Die Sims 2
5	(4) WarCraft 3
6	(11) Dawn of War
7	(9) Call of Duty
8	(5) Gothic 2
9	(6) Counterstrike
10	(7) Diablo 2
11	(14) Unreal Tournament 2004 (dt.)
12	(12) Sacred
13	(16) Need for Speed Underground
14	NEU Morrowind
15	(15) Battlefield 1942
16	(13) Joint Operations
17	NEU Star Wars Battlefront
18	(10) GTA Vice City
19	(18) Knights of the Old Republic
20	(15) Battlefield 1942

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2004



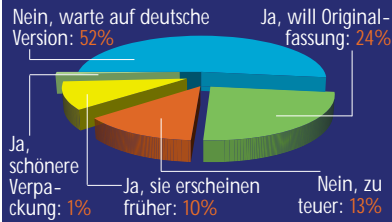
VERKAUFS-CHARTS NOVEMBER

Platz	Spiel
1	(1) Die Sims 2
2	NEU Rollercoaster Tycoon 3
3	NEU Fussball Manager 2005
4	NEU GTR
5	NEU Fifa 2005
6	(2) Rome: Total War
7	NEU Leisure Suit Larry – Magna Cum Laude
8	NEU Sacred (Neue Auflage)
9	(4) Call of Duty: United Offensive
10	(3) Star Wars Battlefront
11	(5) Dawn of War
12	(12) Flatout
13	(10) Need for Speed Underground Classic
14	NEU Nexus
15	NEU Anno 1503 Königs Edition
16	(12) Counterstrike: Condition Zero
17	(9) Doom 3
18	(6) Myst 4 – Revelation
19	NEU Tony Hawk's Underground 2
20	(18) WarCraft 3 Battlechest

12/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS OKTOBER:

»Kaufen Sie Import-Spiele (zum Beispiel US-Versionen)?«

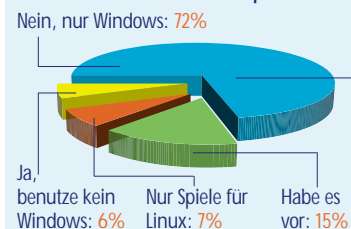


ERGEBNIS: Mehr als ein Drittel der Leser geben an, Importe zu bevorzugen. Verblüffend, denn im Handel spielen Import-Verkäufe dagegen kaum eine Rolle.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2004

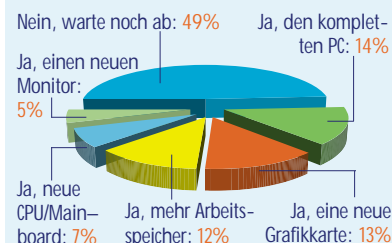
ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE:

»Benutzen Sie Linux zum Spielen?«



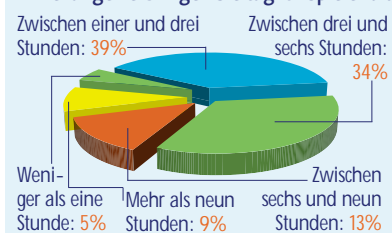
ERGEBNIS: An Windows führt zum Spielen nach wie vor kein Weg vorbei – drei Viertel der Leser benutzen Microsofts Betriebssystem. Immerhin: eine wachsende Gruppe spielt ausschließlich unter Linux.

»Planen Sie für dieses Jahr noch ein Hardware-Update?«



ERGEBNIS: Die Hälfte der Leser wartet das tolle Weihnachtsgeschäft ab, um im neuen Jahr Schnäppchen abzugreifen – oder hat kein Geld in der Börse. Die andere Hälfte schlägt im Dezember noch zu.

»Wie lange verbringen Sie täglich spielend und surfend vor dem PC?«



ERGEBNIS: Die GameStar-Leser sind Vielzocker. 95 Prozent spielen und surfen täglich mehr als eine Stunde. Wahnsinn: Davon spielt ein Drittel sogar mehr als sechs Stunden – jeden einzelnen Tag.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de



KOLUMNE

Freie Software gibt Vollgas

Eigentlich bin ich ja gegen die inflationäre Verwendung des Wörtchens »Kult«. Vor allem wenn damit alter Mist, den schon beim ersten Erscheinen niemand haben wollte, als hip und trendy recycelt werden soll. Wenn jedoch ein Programm durch den Enthusiasmus seiner Entwickler und Anwender zum Quasi-Standard wird, wenn Kreativität und Durchhalte- wille hochqualitative Alternativen zu rein kommerziell getriebenen Standards schaffen – dann kann man das Ganze auch mal kürzer fassen und melden: Der Kult-Browser Firefox ist fertig! Nach mehr als zwei Jahren Entwicklungszeit erscheint nun die erste offizielle Version 1.0 des smarten Internet-Browsers. Unterstützt von einer ganzseitigen Anzeige in der New York Times – finanziert durch Spenden! Für gute Software geben Leute also sogar freiwillig Geld aus, aber eben nicht für verbuggte oder überbeuerte Programme. Firefox ist gratis, einfach zu bedienen, schnell und sicher. All das unterscheidet ihn vom Microsoft Internet Explorer. Denn der kostet als Teil von Windows Geld, ist schwerfällig und anfällig für Sicherheitslücken und Spyware.

Freie Software gibt Vollgas: Das gilt nicht nur für Firefox, sondern auch für Linux. Das quelloffene Betriebssystem wird immer beliebter, auch ein Ergebnis von Kreativität und Begeisterungsfähigkeit. Um die für Einsteiger sperrige Thematik besser nutzbar zu machen, schnüren wir zur Zeit ein Linux-für-Spieler-Paket aus detaillierten Anleitungen und der kompletten Software, um Linux sofort nutzen und »bespielen« zu können. Ab 8.12. am Kiosk Ihres Vertrauens. Bis dahin laden Sie sich doch unter [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L123](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L123) schon mal Firefox herunter und genießen die freie Fahrt.

Michael Trier
Stellvertretender Chefredakteur



FAR CRY 1.3 VOLLE LEUCHTKRAFT VORAUSS

Endlich: Crytek hat den **Far Cry Patch 1.3** fertig gestellt und Performance-Optimierungen für die Shader Model 3.0 und 2.0b eingebaut. Zusätzlich unterstützt das über 70 MByte schwere Update erstmals Nvidias »High Dynamic Range Rendering« (HDR) – eine Technik zum Darstellen realistischer Farb- und Helligkeitsunterschiede. Mit HDR überstrahlen gleißende Lichteffekte Konturen, Szenen mit starken Kontrasten wirken deutlich lebensechter. Allerdings können nur GeForce-6-Besitzer die Edel-Optik genießen, und zwar mit dem Konsolenbefehl »r_hdrrendering 7«. Wegen technischer Grenzen des NV40-Chips funktioniert HDR nur ohne Kantenglättung. Die dadurch frei werdende Rechenleistung brauchen Sie ohnehin dringend, denn das wunderschöne HDR schluckt extrem viel Power. Übrigens hat Crytek auch die Kompressionstechnik »3Dc« eingebaut, die ATI-Karten bei praktisch gleicher Bildqualität um ein paar Prozent beschleunigt. Mehr Infos zum **Far Cry Patch 1.3** lesen Sie in den Patch-Tests dieser Ausgabe.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L59](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L59)

PENTIUM 4 SPART STROM

Intel will den hohen Strombedarf aktueller Pentium-4-Prozessoren in den Griff kriegen. Der neue **Pentium 4 HT/570** mit 3,8 GHz Taktfrequenz, 1 MByte L2-Cache und FSB800 basiert bereits auf der überarbeiteten E0-Revision des Prescott-Kern. Wesentliche Verbesserungen: Eine »Enhanced Halt State« genannte Technik senkt im Leerlauf sowohl Taktfrequenz als auch Kernspannung und

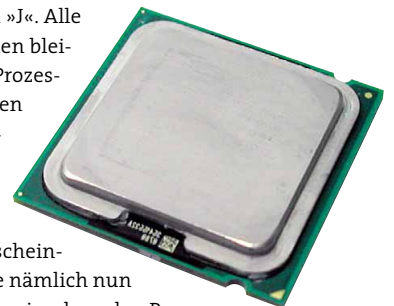


Far Cry mit High Dynamic Range Rendering: GeForce-6-Chips simulieren dynamisch die Gewöhnung des menschlichen Auges an unterschiedliche Lichtverhältnisse.

damit die Stromaufnahme. »Thermal Monitoring 2« dreht an den gleichen Parametern, optimiert jedoch das Laufverhalten bei einem Lüfterausfall.

Mit dem neuen Prescott-Stepping zieht das clevere Sicherheits-Feature NX-Bit in den Pentium 4 ein: Wie beim Athlon 64 verhindert es in Kombination mit dem Service Pack 2 für Windows XP lästige Buffer Overflows, Einfallstore für Viren und Würmer. Bei Chips mit gleichem Takt bekommt die neuere E0-Version das offizielle Namensanhängsel »J«. Alle neuen Funktionen bleiben Sockel-775-Prozessoren vorbehalten und sind Vorboten der 2005 kommenden Dual-Core-Prozessoren. Wahrscheinlich basieren die nämlich nun doch auf der energiezehrenden Pentium-4-Architektur – eine niedrigere Stromaufnahme ist bei zwei Kernen auf einem Chip jedenfalls Pflicht. Sonst wird der Spiele-PC nämlich zur Standheizung.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L96](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L96)



Mit einer neuen Revision soll Intels Pentium 4 weniger Strom schlucken.

RADEON X800 BALD MIT SHADER 3.0?

ATIs nächste Grafikgeneration steht in den Startlöchern: Noch dieses Jahr erscheint der R480, ein überarbeiteter Radeon X800 XT. Er entsteht höchstwahrscheinlich im 110-Nanometer-Prozess und taktet 500 bis 520 MHz schnell. Das Branchengremium PCI-SIG hat den Neuling bereits auf PCI-Express-Kompatibilität getestet (siehe Quicklink).

Noch interessanter für Spieler ist der R480-Nachfolger R520. Als sicheres Feature gilt das Shader Model 3.0, wahrscheinlich gleich mit saftigem Performance-Tuning im Vergleich zu Nvidias GeForce 6. Halbleiterhersteller TSMC fertigt angeblich schon die ersten Chips, eventuell sogar schon im modernen 90-nm-Prozess. Der spart Platz und könnte, insofern er problemlos funktioniert, Chips mit 300 Millionen Transistoren billiger machen als beispielsweise Nvidias GeForce 6800 Ultra mit 222 Millionen Transistoren im 130-nm-Prozess.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L98](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L98)

FEUERROTE MX510

Des Kaisers neue Kleider: Logitech verpasst unserer Referenzmaus **MX510**

(GameStar-Wertung: 93 Punkte) ein rotes Outfit.

Die metallisch reflektierende, holografische Beschichtung

Unsere Mausreferenz MX510 von Logitech sieht rot.



auf der Oberseite macht den optischen USB-Nager zwar nicht schneller, hebt ihn aber stilvoll vom **MX510**-Einerlei ab. Die hervorragenden technischen Daten sind mit der blauen Vorgängerversion identisch: sehr präzise 800-dpi-Abtastung per 5,8-Megapixel-Sensor und acht Tasten plus Scrollrad. Die rote **MX510** flitzt ab sofort für 40 Euro über Ihren Schreibtisch – garantiert drei Jahre.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L85](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L85)

SOUNDBLASTER AUDIGY 4 PRO

Heimlich, still und leise hat Creative die **Soundblaster Audigy 4 Pro** vorgestellt. Auf dem Papier hat sich gegenüber der **Audigy 2 ZS Platinum Pro** wenig geändert. Laut Creative besitzt die Karte einen besseren Rauschabstand von 113 statt bisher 108 db; der Treiber unterstützt nur noch Windows 2000 ab SP2 und XP. Sonst bleibt alles beim alten: 7.1-Line-Out, Digital-Analoge-Audioverarbeitung mit 24 Bit/192 KHz, Firewire, EAX HD, Decoding von Dolby Digital EX und DTS ES sowie DVD Audio. Gratis dazu gibt's das Schleichabenteuer **Thief3** – der Preis steht noch nicht fest.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L95](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L95)

ARTIC COOLING SILENCER

Arctic Cooling verkauft mit seiner **Silencer**-Serie flüsterleise Grafikkarten-Lüfter. Ähnlich dem Prinzip der Staubsauger, hatten die GeForce 5800 Ultra schafft der 2-Slot-Kühler die Wärme direkt aus dem Gehäuse und senkt so gleichzeitig Grafikchip- und PC-Temperatur – nur eben praktisch unhörbar. Die **Silencer** gibt's für alle rele-



Der NV Silencer 5 von Arctic Cooling kühlt GeForce-6800-Karten zuverlässig und praktisch lautlos.

vanten ATI- und Nvidia-Grafikkarten inklusive den High-End-Modellen Radeon X800 XT und GeForce 6800 Ultra. Auf der Hersteller-Webseite können Sie prüfen, ob der Silencer problemlos auf Ihre Karte passt. Je nach Grafikchip kostet der **Silencer** zwischen 15 und 30 Euro.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L97](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L97)

CREATIVE T7900

Sound-Spezialist Creative frischt seine **Inspire**-Serie auf. Für 130 Euro bietet das neue 7.1-Top-Modell **T7900** Zweitege-Technik und Kabelfernbedienung (Bass- und Lautstärkereger). Die sechs Satelliten leisten je 8 Watt, der Center 20 Watt, und der Subwoofer pumpt mit 24 Watt die Bässe in den Raum. Eine CMSS-Upmix genannte Technik erlaubt den Betrieb an 5.1- und 6.1-Soundkarten. Einen Test des **Inspire T7900** lesen Sie in einem der kommenden GameStar-Hefte.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L86](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L86)



Viele Boxen für wenig Geld: Nur 130 Euro verlangt Creative für sein 7.1-Lautsprecher-Set Inspire T7900.

Redakteur / Trainee m/w

IDG
ENTERTAINMENT
VERLAG GMBH

Hardware

Wir verstärken das
Hardware-Redaktionsteam von GameStar!

Die Nr. 1 für IT-Information.

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



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

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

Beste Aussichten: Sie testen die neueste Hardware für Spieler und recherchieren spannende Technik-Themen. Sie verfassen Artikel in den Bereichen Test, Report sowie Kaufberatung und schreiben Online-News. Als Trainee bilden wir Sie innerhalb von ein bis zwei Jahren zum Redakteur aus, Ziel ist die feste Übernahme in unser Team.

Beste Voraussetzungen: Sie wissen, wie Hardware funktioniert und bringen auch komplizierte Sachverhalte klar verständlich und gut strukturiert zu Papier. Neue Trends erkennen Sie als Erster. Dabei fragen Sie kritisch nach Hintergründen und enttarnen Sprechblasen sofort. Sie haben eine abgeschlossene Ausbildung oder Abitur sowie gute Englischkenntnisse. Als Redakteur haben Sie idealerweise zwei bis vier Jahre Berufserfahrung. Sie sind flexibel, arbeiten zuverlässig, schnell und präzise. Dabei lassen Sie sich auch unter Stress nicht aus der Ruhe bringen.

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

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

IDG Entertainment Verlag GmbH · Kerstin Krockauer, Personalreferentin
Brabanter Straße 4 · 80805 München · Telefon 089/3 60 86 - 587

www.idgverlag.de



Bescherung bei GameStar

MITMACHEN UND GEWINNEN

Weihnachten steht vor der Tür – und GameStar macht Ihnen Geschenke: In unserem großen Gewinnspiel vergeben wir Preise im Wert von über 10.000 Euro. Wer seine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt an der Verlosung teil.

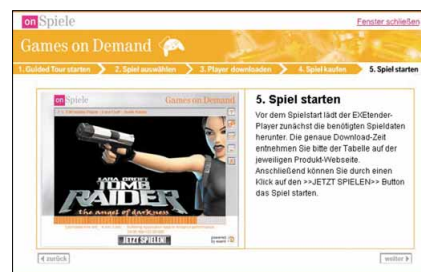
Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

T-Online

Minusgrade, Schneegestöber, Glatteis – im Winter gibt's viele Gründe, das Haus nicht zu verlassen. T-Online liefert einen weiteren: Mit dem Service **Games on Demand** können Sie sich den Gang zum Spielehändler sparen, Topspiele bequem vom Rechner aus ordern und loszocken. Lust auf mehr? In Zusammenarbeit mit T-Online verlosen wir **drei dreimonatige Games on Demand-Probe-Abonnements**. Dazu gibt's jeweils ein **spieletaugliches Notebook Amilo A 1630** (Abb. ähnlich) von Fujitsu Siemens Computers – mit schnellem **AMD XP Athlon 64 2,2 GHz**-Prozessor, 256 MB DDR-RAM, 40 GByte Festplattenspeicher, DVD-Brenner, **ATI Mobility Radeon 9700 Pro**-Grafikkarte (mit 128 MB RAM) und **Windows XP Home**. Auf diesem tragbaren Geschoss laufen die meisten **Games on Demand**-Spielehits problemlos. Gesamtwert der Preise: rund 5.000 Euro.

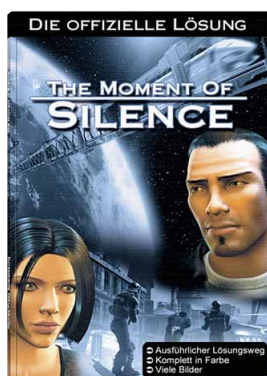
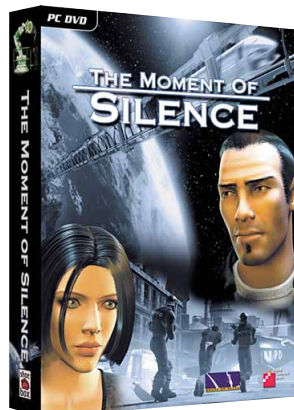
So geht's

Und wie funktioniert **Games on Demand**? Ganz einfach: Unter der Adresse www.t-online.de/god können Sie sich jederzeit registrieren, ein Spiel auswählen, die Download-Software starten und gleich online spielen. Gegen Gebühr (2,90 Euro) mieten Sie einzelne Programme und zocken sie 72 Stunden lang. Ein Abo zum monatlichen Festpreis (9,95 Euro) ermöglicht die zeitlich unbegrenzte Nutzung aller Titel. Das Abo hat zudem keine Mindestlaufzeit – Sie können jederzeit kündigen. Das Spieleangebot wächst ständig, derzeit bekommen Sie per **Games on Demand** über 50 Top-Vollversionen, darunter **Prince of Persia**, **Anno 1503**, **Beyond Good and Evil**, **XIII**, **Stronghold**, **Larry 8**, **Praetorians** oder **Homeworld**. Die Bezahlung der Titel erfolgt per MicroMoney-Karte oder über die Telefonrechnung. Eine Neuerung ist das kostenlose Probe-Abo: Sie nutzen das gesamte Angebot zehn Tage lang gratis – ohne Zeitlimit oder Einschränkungen. Das lohnt sich nicht nur im Winter, sondern zu jeder Jahreszeit.



DTP

GameStar sorgt für Spannung: Gemeinsam mit Dtp verlosen wir gleich **21** Exemplare des exzellenten Adventures **Moment of Silence**. Als Werbetexter Peter Wright untersuchen Sie die Verhaftung eines Nachbarn und stolpern über eine Verschwörung – Nervenkitzel im **Akte X**-Stil. Besonders gelungen sind die Dialoge. Peter Wright wird beispielsweise von dem bekannten Profi-Sprecher Manfred Lehmann gesprochen, der deutschen Stimme von Bruce Willis. Damit Sie nicht an den logischen, aber kniffligen Rätseln scheitern, legen wir jedem Spiel das **offizielle Lösungsbuch** bei. Wert der Preise: zirka 1.250 Euro.



TWINMOS

TwinMOS und GameStar lassen die Herzen aller Speicher-Freunde höher schlagen: Gemeinsam verlosen wir **zehn TwinMOS DDR 400-Speichermodule** mit jeweils 512 MB – ideal für flüssige Bildbearbeitung und kurze Wartezeiten bei Spielen: Selbst Nachlade-Schnecken wie **Medal of Honor Pacific Assault** kommen mit dem Upgrade in Fahrt. Zusätzlich vergeben wir **fünf USB-Speichersticks Mobile Disk Z4 USB 2.0** mit je 256 MB Speicherplatz. Die Feuerzeug-großen Geräte eignen sich bestens für den schnellen Transport von MP3-Songs und persönlicher Dateien. Die Preise haben einen Wert von insgesamt rund 1.250 Euro.

DOGTAG.DE

»Wer bist du denn?« – diese Frage müssen Sie nie wieder hören. Gemeinsam mit Dogtag.de verlosen wir **100** Sets hochwertiger **Dogtag-Erkennungsmarken**. In jedem Paket liegen zwei Marken, eine lange und eine kurze Kette sowie zwei Gummiringe (»Silencer«). Der Clou: Den Text auf den Marken bestimmen Sie selbst. So eignen sie sich unter anderem als Schlüsselanhänger, als Adressschild an Koffern oder Rucksäcken, als Erkennungszeichen für Wargamer und professionelle Clans, als unkonventionelle Liebeserklärung – oder eben als Ausweis-marke. Wert der Preise: 1.250 Euro.



EMPIRE

Verdienter Erfolg: Im GameStar-Test überholte das brillante **Flatout** überraschend den eigentlichen Rennspiel-Favoriten **Need for Speed Underground 2**. Empire und GameStar vergeben **Flatout** gleich **20** Mal, damit Sie die tolle Physikengine des Rennspiels genießen können: Alle Streckenobjekte können Sie kaputt fahren. Wenn Sie etwa ein Gerüst zum Einsturz bringen, blockieren fallende Stahlstreben Ihre Verfolger. Das detaillierte Schadensmodell lässt bei Crashes

Stoßstangen und Motorhauben fliegen. Übrigens: Als Trostpreis gibt's zusätzlich **10 Flatout-Poster**. Der Gesamtwert der Preise beträgt rund 1.250 Euro.



GEWINNER NOVEMBER 2004

Eric Balzer, Friedrichshafen • Peter Bertelmann, Otterndorf • Oliver Dabelstein, Kiel • Jens Dankert, Issum • Holger Eberhard, Bacharach • Florian Ewert, Berlin • Oliver Gottbehüt, Münster • Laurens Häfner, Erfurt • Markus Henke, Öhringen-Verrenberg • Lukas Imm, Baesweiler • Christian König, Haarbach • Tobias Korenke, Krefeld • Günter Liebhardt, Bad Hersfeld • Tobias Link, Bremen • Bernd Malz, Ansbach • Joachim Mast, Heilbronn • Michael Meissner, Stuttgart • Nicole Nowak, Stuttgart • Armin Pfleghaar, Ravensburg • Rafael Pielka, Osterhofen • Frank Piva, Bleiwäsche • Oliver Seemann, Hamburg • Simon Tasser, Regensburg • Olaf Thom, Frankfurt • Wolfgang Wiest, Albstadt • Dimitri Wolf, Colbe-Bürgeln • Dietmar Zuber, Tett nang **Wir gratulieren!**



Christian Schmidt
christian@gamestar.de

DIE SPIELE-HITS SIND DA!

SCHMIDT, ÜBERNEHMEN SIE! Hallo zusammen, kurze Mitteilung in eigener Sache: Ab dieser Ausgabe übernehme ich den Preview-Teil von Kollege Markus Schwerdtel. In Zukunft stöbere ich für Sie nach spannenden neuen Spielen und lasse unsere Redakteure in alle Welt ausschwärmen, um Firmen zu besuchen und deren Hoffnungsträger anzusehen. Haben Sie Wünsche, bestimmte Lieblingsprojekte? Schreiben Sie mir! Die E-Mail-Adresse steht links oben unter dem grinsenden Typ.

IM WINTER WIRD GETESTET. Alte Spielmagazin-Bauernregel: Fall'n die Blätter von den Ästen, kommt die Spiele-Flut zum Testen. Traditionell stellen die Hersteller fürs Weihnachtsgeschäft all ihre Spieleperlen in die Regale. Für GameStar heißt das: Tests zu Spiele-Giganten wie **Half-Life 2**, **Siedler 5**, **Schlacht um Mittelamerika**, **Vampire 2** bekommen den gebührenden Platz, abgeknipst werden die Seiten vom Preview-Teil. Deshalb gibt's diese Ausgabe nur fünf erste Blicke auf kommende Hits. Darunter dafür Knaller wie **Knights of the Old Republic 2** (noch mehr Freiheit auf heller und dunkler Seite der Macht!) oder **GTA San Andreas**, von dem Markus sagt: »Für den Artikel musste man mich von der Playstation wegprügeln!« Haben wir gern gemacht.

INHALT

TERMIN-UPDATE	32
PREVIEWS	
GTA San Andreas	34
Brothers in Arms	40
Knights of the Old Republic 2	44
Scrapland	46
Guild Wars	48

IN LETZTER MINUTE



First to Fight: Der Ego-Shooter verquickt Actionkämpfe mit Team-Taktik – drei Kollegen sind immer mit von der Partie, sichern und kämpfen auf Ihr Kommando. Im Frühjahr soll der Einsatz in modern-realistischen Kriegsszenarien losgehen.

ENTWICKLER-TERMINE NOVEMBER



Stephen Palmer (sitzend) präsentierte Fabian Siegmund Brothers in Arms, Colonel John Antal (links) gab Nachhilfe in Sachen Militärtaktik.



Petra Schmitz quetschte American McGee (Doom, Alice) über sein neuestes Projekt Scrapland aus – das entpuppte sich als eigenwilliges Roboter-Märchen.



In Paris traf Christian Schmidt Paul Sams und Chris Metz von Blizzard zum Insider-Plausch. Im Magazin-Teil lesen Sie Launiges über die Softwarefirma.

PREVIEW TERMIN-UPDATE

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

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
Anno 3	Aufbauspiel	Sunflowers	10/04	–	3. Quartal 2006
Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Black Hole	06/04	–	2. Dezember 2004
Battlefield 2	Taktik-Shooter	Digital Illusions	07/04, 8/04	Sehr gut	1. Quartal 2005
Battlestations Midway	Actionspiel	Mithis	11/04	–	2. Quartal 2005
Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Lionhead	06/03	Sehr gut	1. Quartal 2005
Blitzkrieg 2	Echtzeit-Strategie	Nival	08/04	Sehr gut	1. Quartal 2005
UPDATE Brothers in Arms	Taktik-Shooter	Gearbox	07/04, 01/05	Sehr gut	1. Quartal 2005
UPDATE Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Tigon / Starbreeze	11/04	Ausgezeichnet	24. Dezember 2004
Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment	11/04	–	1. Quartal 2005
UPDATE Driver 3	Actionspiel	Reflections	02/04, 08/04	–	1. Quartal 2005
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01	–	–
UPDATE Dungeon Lords	Rollenspiel	Heuristic Park	01/04, 03/04, 08/04	Sehr gut	1. Quartal 2005
Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Gas Powered Games	07/04	–	1. Quartal 2005
Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Bethesda Softworks	11/04	–	4. Quartal 2005
Empire Earth 2	Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software	10/04	Sehr gut	1. Quartal 2005
UPDATE Everquest 2	Online-Rollenspiel	Sony Online	09/04, 11/04	Sehr gut	11. November 2004
UPDATE GTA San Andreas	3D-Action	Rockstar	09/04, 01/05	Ausgezeichnet	Juli 2005
NEU Guild Wars	Online-Rollenspiel	NCsoft	01/05	Sehr gut	3. März 2005
UPDATE Heart of Eternity	Action-Rollenspiel	UDC	06/04	–	Unklar
Imperial Glory	Strategiespiel	Pyro Studios	07/04	–	1. Quartal 2005
UPDATE Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	LucasArts	07/04, 01/05	–	Februar 2005
Paraworld	Echtzeit-Strategie	SEK	07/03, 11/03	–	2005
UPDATE Pirates!	Rollenspiel	Firaxis	05/04	–	2. Dezember 2004
Quake 4	Ego-Shooter	Raven Software	11/04	–	3. Quartal 2005
NEU Scrapland	Actionspiel	MSE	01/05	Sehr gut	28. Januar 2005
Silent Hunter 3	U-Boot-Spiel	Ubisoft	11/04	Ausgezeichnet	1. Quartal 2005
UPDATE Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	07/04, 10/04	Ausgezeichnet	März 2005
UPDATE Stalker	Ego-Shooter	GSC Gameworld	12/02, 03/03, 06/03, 05/04, 06/04	Sehr gut	Mai 2005
UPDATE Star Wars: Republic Commando	Taktik-Shooter	Lucas Arts	05/04	Sehr gut	1. März 2005
Stronghold 2	Echzeit-Taktik	Firefly	10/04	–	März 2005
UPDATE Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	04/99, 08/99, 03/00, 06/03	–	2. Quartal 2005
UPDATE World of WarCraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	06/03, 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.

DRIVER 3



Verdächtige Stille um die PC-Version von Driver 3: Seit Monaten gab's weder neue Infos noch Screenshots. Offiziell ist das Action-Rennspiel immer noch für Dezember angekündigt, so recht dran glauben mag aber selbst Publisher Atari nicht mehr. Wir sagen: Das wird 2004 nix mehr, Driver 3 kommt erst Anfang nächsten Jahres.

HEART OF ETERNITY



Heart of Eternity – was war das nochmal? Genau, das schicke Fantasy-Rollenspiel aus der Ukraine, bei der Sie auf die Suche nach magischen Uhren gehen sollen. Die Zeit scheint allerdings auch beim Team stillzustehen: Seit Monaten keine Updates, auf unsere Anfrage kam keine Antwort. Wir fahnden weiter nach Lebenszeichen.

PIRATES!



Dauert noch ein wenig länger, bis Pirates! im Hafen einläuft: Der Erscheinungstermin des Seeräuber-Abenteuers liegt nun auf dem 2. Dezember. Dann soll's für Sammler auch eine Collector's Edition geben. Die Beutestücke: Ein T-Shirt, eine Seekarte auf Pergamentpapier und der exzellente Klassiker Pirates! Gold als Beigabe.

STALKER



»Wir brauchen mehr Zeit!«, baten die Entwickler von GSC GameWorld, Publisher THQ sagte Okay – Stalker rutscht auf Mai 2005. Woran liegt's? Die Programmierarbeiten sind zwar im Wesentlichen abgeschlossen, sagt THQ, aber »der Testaufwand ist erheblich komplexer und zeitaufwändiger als erwartet.«

DAS KOMMT IM DEZEMBER

Name	Publisher	Datum
Alexander	Ubisoft	Dezember
Armies of Exigo	Electronic Arts	02.12.2004
Biathlon 2005	Ubisoft	02.12.2004
Chronicles of Riddick	Vivendi	24.12.2004
Emergency 3	Take 2	03.12.2004
IL-2 Forgotten Battles: The Last Days	Koch Media	03.12.2004
Miami Vice	Davilex	03.12.2004
Pirates!	Atari	02.12.2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	02.12.2004
Schlacht um Mitteleuropa	Electronic Arts	09.12.2004
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier	Jowood	03.12.2004
Skisprung Wintercup 2005	Ubisoft	Dezember
Vampire 2	Activision	Dezember
WW2: Panzer Claws 2	Koch Media	03.12.2004

AKTUELLE RELEASE-DATEN FINDEN SIE UNTER ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/054

Herstellerangaben: ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Stalker	▲	2
2	World of Warcraft	▲	4
3	GTA San Andreas	●	3
4	Battlefield 2	▲	9
5	Gothic 3	▲	6
6	Silent Hunter 3	▲	23
7	Dungeon Lords	▲	17
8	Stronghold 2	▲	15
9	Elder Scrolls 4	▲	28
10	Splinter Cell 3	▲	12
11	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	▲	13
12	The Chronicles of Riddick	▲	–
13	The Fall	▲	–
14	Quake 4	▼	5
15	Starship Troopers	▲	–
16	Blitzkrieg 2	▲	–
17	Sudden Strike 3	▲	–
18	Pirates!	●	18
19	Anno 3	▲	22
20	Operation Flashpoint 2	▲	–
21	Everquest 2	▲	29
22	Dungeon Siege 2	▼	19
23	Diablo 3	▼	16
24	Republic Commando	▲	–
25	Fear	▲	–



Stalker: Das Endzeit-Epos löst Half-Life 2 als meisterwartetes Spiel ab.

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 12/04



Achtung: Alle Bilder entstammen der PS2-Version.



Wieder erzählen hervorragende Zwischensequenzen die Story.



Im Fitness-Studio trainiert CJ Ausdauer und Muskelkraft.

Carl der Große

GTA SAN ANDREAS

Ein Krimineller, drei Städte, tausende Opfer – Rockstars neuer Gangsterstreich sprengt die von den Vorgängern gesetzten Maßstäbe. Diesmal kämpfen Sie sich durch ein cooles Gang-Szenario.

Selbst harte Gangstas lieben ihre Mama: Als seine Mutter umgebracht wird, kehrt Carl Johnson alias CJ heim nach Los Santos. Er will die Beerdigung besuchen, den Mörder finden und seine alte Gang, die Grove Street Family, wieder zu Ruhm und Ehre führen. So knapp sich die Hintergrundge-

schichte von **GTA San Andreas** zusammenfassen lässt, so riesig ist das Spiel: Im kalifornisch angehauchten, fiktiven Bundesstaat San Andreas liegen die drei Städte Los Santos, San Fierro und Las Venturas. Die sind zwar etwas kleiner als etwa Liberty City aus **GTA 3**, dafür gibt's zwischen den Metropolen jede Menge Landschaft. Unsere Preview basiert auf der bereits erhältlichen PS2-Version.

Ballern wie früher

Am fast schon unanständig erfolgreichen Spielprinzip der **GTA**-Reihe ändert sich in **GTA San Andreas** natürlich nichts: Wir arbeiten uns als Krimineller CJ missionsweise vom kleinen Bandenlicht zum Tycoon über den ganzen Bundesstaat hoch. Einen Großteil der Zeit verbringen wir hinter dem Lenkrad und überstehen Verfolgungsjagden mit anderen Gangstern und der Polizei. Eine Fahrschule in San Fierro lehrt die dafür nötigen Manöver, etwa 180°-Drehungen per Handbremse oder das Bal-

cieren auf zwei Reifen. Oft ist CJ auch zu Fuß unterwegs, um mit Baseballschläger, Maschinenpistole, Molotov-Cocktail, Raketenwerfer und anderem Gerät Konkurrenten zu bearbeiten.

Boyz N the Hood

Nach der modernen Großstadt in **GTA 3** und dem 80er-Jahre-Paradies in **GTA Vice City** spielt **GTA San Andreas** im Kalifornien der frühen 90er, zur Blütezeit der Bandenkriege in den Hoods von Los Santos. Entwickler Rockstar bringt dabei die Gangsta-Atmosphäre perfekt rüber: Die Charaktere tragen Gang-Namen wie

Sweet, Big Smoke oder OG Loc, tragen als Zeichen der Zugehörigkeit Kleidung in den gleichen Farben und sprechen übelsten Ghetto-Slang mit jeder Menge Kraftausdrücken. Wie von der Serie gewohnt werden lediglich die Bildschirmtexte übersetzt, die Sprachausgabe bleibt englisch. Gut so, das erhält das herbe Flair des Szenarios. Doch selbst wer mit dem Gangsta-Geprolle wenig anfangen kann, wird schnell von dem abwechslungsreichen Missionen und der Geschichte um CJ, seinen Bruder Sweet und die Geschicke ihrer Grove Street Family gepackt.



Auf den Serpentina von Mount Chiliad verfolgt Carl einen fliehenden Informanten.



Im Klamottenladen Zip gönnen wir Carl eine Jeansjacke.



Gesichert wird nur an Speicherpunkten in Carls Wohnungen.



Fahrrad-Stunts verbessern nebenbei die Muskelkraft.



Prollige Stoßstangen und andere Tuning-Teile gibt's in der Werkstatt.



Die Grove Street Family trägt stets grüne Klamotten.

Keine Macht dem C.R.A.S.H.

In den ersten Missionen muss sich Ghetto-Heimkehrer CJ erst den Respekt seiner Gang-Kollegen verdienen. Gelegenheit dafür gibt's genug, die rivalisierenden Ballas, Vargos und natürlich die korrupte Polizei von Los Santos überschwemmen die Stadt mit der tödlichen Droge C.R.A.S.H. Die bringt nicht nur CJs Freunde um, sondern verdirbt der Grove Street Family auch das Geschäft. Deshalb fangen wir Transporter ab, räuchern Bandenverstecke per Mo-

lotov-Cocktail aus oder erledigen brisante Kurierfahrten.

Von Banden kontrollierte Gebiete sind auf der Übersichtskarte entsprechend eingefärbt, etwa grün für Grove Street Family und lila für die Ballas. Wenn sich CJ in so ein Gebiet wagt, kann er mit ein paar Schüssen einen Bandenkrieg anzetteln. Dann stürmen ein paar Dutzend Gegner auf ihn zu, die er per Knarre oder Auto-Stoßstange erledigt. Überlebt CJ, gehört das Gebiet fortan ihm und liefert regelmäßig Geld, ähnlich den Gebäuden in **GTA Vice City**. Doch Vorsicht: Hin

und wieder versuchen die Feinde, die Grove Street zu vernichten. Dann müssen wir fix heim und die Hood verteidigen.

Bonnie und Carl

Der namenlose Held aus **GTA 3** war stumm und recht farblos, Tommy Vercetti in **GTA Vice City** konnte sich zumindest umziehen und seine Untergebenen lautstark zur Schnecke machen. Viel besser hat es CJ: In Klamottenläden besorgt er sich neue Outfits, die im Idealfall nicht nur cool aussehen, sondern zudem seine Beliebtheit beeinflussen. Denn Entwickler Rockstar hat dem Helden Charakterwerte spendiert, darunter auch Sexappeal. Je höher der ist, desto leichter fällt es, Damen wie seine Nachbarin Denise zu verzaubern.

Fitness oder Futtern

Neben dem Sexappeal werden Sie auch auf traditionellere Charakterwerte wie Muskelkraft oder Ausdauer achten müssen. Ersteres ist vor allem in Nah-



Der Triade Mountain Cloud Boys helfen wir gegen die Vietnamesen-Mafia.





Manchmal (hier in der Disco) meistert Carl kleine Tanzspiel-Einlagen.



Für eine Messerstecherei in der Bar ist Carl immer zu haben.



kämpfen wichtig, Letzteres bei Fluchtversuchen. Beide Attribute trainiert Carl im Fitnessstudio, das Sie gelegentlich ansteuern sollten. Per Knöpfchenfolter im **Decathlon**-Stil stemmt er Hanteln oder radelt. Klingt nach langweiliger Beschäftigungstherapie, doch es reicht, zu Beginn des Spiels ein paar Minuten zu investieren, damit Carl für den Rest seiner Karriere als Muskelprotz herumläuft. Blöd: Eine Mission konnten wir nicht annehmen, weil CJs Lungenvolumen zu gering war – also ab zu öden Tauchübungen im Hafenbecken von San Fierro.

Wer viel trainiert, hat Hunger. Deshalb muss der Held hin und wieder Fast Food vertilgen und damit seinen Fettwert steigern. Doch Vorsicht: Steigt der zu hoch, geht's mit den Muskeln und der Ausdauer bergab. Zu den jederzeit einblendbaren Charakterwerten kommen versteckte dazu, etwa die Fahrrad-Fertigkeit oder der Umgang mit



Wer fleißig übt, darf später zwei Maschinenpistolen gleichzeitig nutzen.

bestimmten Waffentypen. Die steigern Sie einfach durch Gebrauch: Wer häufig Maschinenpistolen nutzt, trifft immer besser, kann im Laufen schießen und schließlich sogar mit zwei Kanonen gleichzeitig ballern.

Pendler-Blues

Obwohl die Städte in **GTA San Andreas** recht groß sind, findet

man sich schnell darin zurecht. Viele Sehenswürdigkeiten aus Los Angeles, San Francisco und Las Vegas stehen auch in Los Santos, San Fierro und Las Venturas. Schwieriger wird die Orientierung auf dem Land, abseits der beschilderten Highways. Oft verfährt man sich auf den Feldwegen rund um Mount Chiliad oder verpasst die Ausfahrt zum Bauernhof des Cannabisfarmers Truth. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn CJ im Wald Geldkuriere abfangen soll oder unter Zeitdruck von San Fierro nach Los Santos muss. In solchen Fällen rumpelt man am besten auf den Bahngeleisen zwischen den Städten hin und her.

Gangster mit 400-Euro-Job

Wie von der **GTA**-Reihe gewohnt gibt's auch abseits der Missionen jede Menge zu tun: Als Trucker karren Sie mit sperrigen Lasten Waren von A nach B. Oder CJ kapert ein Pimp-Mobil und chauffiert leichte Mädchen zu ihren

2-SPIELER-BUMMEL IN LOS SANTOS



Carl und Denise haben ein Auto gekapert. Er fährt, sie ballert währenddessen vom Beifahrersitz.



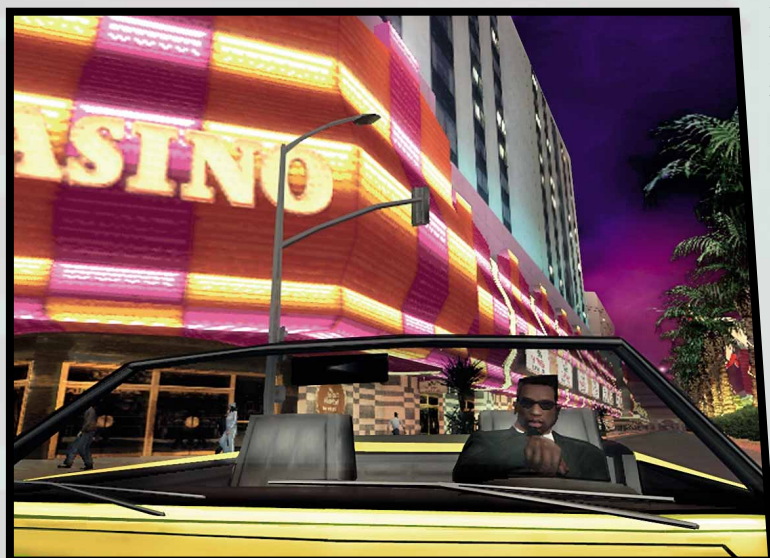
Die beiden steigen auf einer Kreuzung aus und liefern sich ein Feuergefecht mit Bandenmitgliedern.



Zerbeulte Autos und Leichen säumen den Weg des brutal ausgestaffierten Gangsterpaars.



Auf Tastendruck gibt's nach dem Massaker einen Kuss für die Komplizin, Carl kämpft alleine weiter.



Der Boulevard der Spielerstadt Las Venturas erstrahlt bei Nacht in buntem Neonlicht.



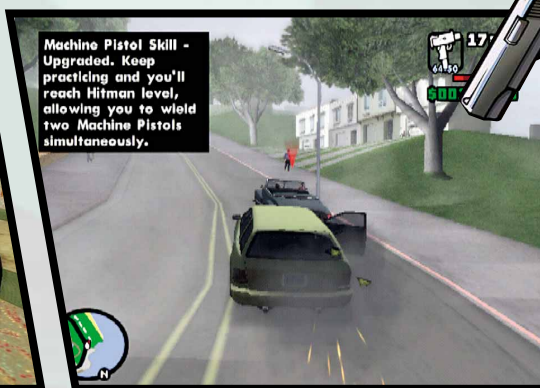
In der Spielhalle vergnügt sich CJ mit Go Go Space Monkey!



Carl fährt, Kumpel Big Smoke behaukt die Gangster auf dem Zug.



Beim Kartenspielen verdienen wir mit etwas Glück ein Vermögen.



Die Verfolgungsjagd nützt unserer MP-Fertigkeit.



Wer auch unterwegs nicht auf GTA verzichten kann, kann sich auf GTA Advance für den Gameboy Advance freuen. Das spaßige 2D-Actionspiel ist an GTA 3 angelehnt, bislang allerdings nur in den USA erschienen.

Freiern. Zwar müssen Sie öfter mal einen der zudringlichen Herren verprügeln, dafür sind diese Fahrten besonders lukrativ. Die alten Polizei-, Taxi- und Krankenwagen-Missionen gibt's ebenfalls wieder. Neu: In der Spielhalle oder an der heimischen Konsole frönt Carl dem Hobby Videospiele, die allerdings recht spartanisch aussehen. Ein Hauch von **Need for Speed Underground** weht durch das Spiel, wenn Sie eine Tuning-Werkstatt ansteuern: Mit Fel-

gen, Stoßstangen und diversen Mätzchen verschönert CJ seinen Lowrider, um damit Rennen gegen die Latino-Gang von Kumpel Cesar zu fahren. In einer Mission gibt's sogar eine coole Tanzspiel-Einlage, bei der Sie das Auto per Tastendruck im Takt hüpfen lassen müssen.

Mehr als Hip-Hop

Elf Radiosender begleiten Carls Missetaten in **GTA San Andreas**: Radio Los Santos hat sich auf aktuellen Hip-Hop von Dr. Dre

oder Cypress Hill spezialisiert, Radio X dagegen auf Alternative-Rock der frühen 90er. Dort hören Sie zum Beispiel Bands wie Faith No More oder Jane's Addiction. Auf dem Land läuft in den meisten Autos der Country-Sender K-Rose. Selbstverständlich erklingen zwischen den Songs jede Menge satirischer Ansagen und Slogans. Und wenn Sie in einer Mission einem ungeliebten Polizisten illegale Substanzen unterjubeln, berichten kurz darauf die Nachrichten im Radio von einem Drogenskandal im Präsidium.

GTA San Andreas treibt die mittlerweile fünf Jahre alte Playstation 2 technisch an ihre

Grenzen: Geringe Sichtweite, klobige Charaktere, häufige Ruckler und matschige Texturen stören immer wieder die Atmosphäre. Hoffentlich geben sich die Entwickler bei der PC-Umsetzung Mühe und liefern keine 1:1-Konvertierung. Eine gut angepasste Maus-Tastatur-Steuerung dürfte auch den momentan recht derben Schwierigkeitsgrad mildern. **MS**



Während Kumpel Ryder Wache schiebt, klauen wir per Gabelstapler Waffen und Munition.

GTA SAN ANDREAS

markus@gamestar.de

Genre: 3D-Action
Termin: Juli 2005

Entwickler: Rockstar
Status: zu 80% fertig

Markus Schwerdtel: »Eigentlich mag ich das Gangsta-Szenario gar nicht. Aber die alte GTA-Rezeptur aus Action, Atmosphäre und Satire funktioniert mal wieder auf Anhieb prächtig, und für diesen Artikel musste man mich von der Playstation wegprügeln. Auch wenn lange Wege, unfairer Schwierigkeitsgrad und Speichersystem manchmal nerven – San Andreas ist ein großes Spiel! Ich bin zuversichtlich, dass Rockstar für die PC-Fassung die technischen Schwächen ausbügelt.«



POTENZIAL AUSGEZEICHNET



- CD/DVD: Video-Special
- AB-16/18-CD/DVD: härtere Fassung



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK L46

Männer allein im Wald

BROTHERS IN ARMS

Ego-Shooter sind Ihnen zu öde? Taktik-Spiele wie Full Spectrum Warrior hingegen zu lebensfremd? Dann liegen Sie hier richtig: Brothers in Arms ist eine gesunde Mischung aus Befehlen und Ballern.

Während unsere Teams dem Feind am Boden einheizen, sorgen amerikanische Jagdflieger für Luftunterstützung.



Die Gesichter der Soldaten sind besonders detailliert.



Verschanzte Gegner bekämpfen wir mit Handgranaten.

Eigentlich gibt es keinen vernünftigen Grund, in mehreren Tausend Fuß Höhe aus einem voll funktionsfähigen Flugzeug zu hüpfen. Besonders, wenn am Boden bis an die Zähne bewaffnete Gegner lauern. Die Männer der amerikanischen 101st Airborne Division ließen sich davon nicht abschrecken und sprangen am D-Day über der Normandie ab. In **Brothers in Arms** von Gearbox sind Sie einer dieser Soldaten, der am Fallschirm in den Zweiten Weltkrieg segelt. Wir haben den Sprung ins Ungewisse gewagt und eine Vorab-Version des Taktik-Shooters angespielt.

Zielscheiben

Der Einsatz der Fallschirmjäger beginnt anders als geplant: Wegen schlechtem Wetter und

heftigem Flak-Feuer bricht die Formation des Flugzeug-Geschwaders auseinander, die Springer werden über halb Nordfrankreich verteilt. Als Matt Baker vom 502nd Parachute Infantry Regiment, dem Held von **Brothers in Arms**, haben wir auch kein Glück: Unser Flugzeug wird abgeschossen, und anstatt mitsamt einer ganzen Division Frankreich zu befreien, finden wir uns mit einer Handvoll Kameraden irgendwo im Feindesland wieder.

Zunächst sind wir daher nur mit einer kleinen Gruppe von Soldaten unterwegs. Die können wir herumkommandieren – mit der rechten Maustaste klicken wir kontextsensitiv in die Umgebung und erteilen unseren Gefährten so simple Befehle. Markieren wir einen Punkt

in der Landschaft, rennen die Kollegen dorthin und gehen in Deckung. Klicken wir auf einen deutschen Soldaten, eröffnen sie das Feuer. Damit wir keinen Feind übersehen, werden die

mit runden Symbolen über den Köpfen markiert. Sobald wir einen Gegner beschießen und in Deckung zwingen, färbt sich seine Scheibe grau – er hält vorläufig den Kopf unten. Hat er



Einer unserer KI-Kameraden streckt einen Gegner nieder.

neuen Mut gesammelt, wechselt seine Anzeigetafel auf rot, er traut sich aus seinem Versteck und greift uns an.

Befehlen und Ballern

Im Laufe der Zeit scharen sich zwölf Soldaten um uns. Die sind in zwei Teams eingeteilt: Das erste hat ein MG im Gepäck, das zweite ist nur mit leichten Maschinenpistolen bewaffnet. So kämpfen wir uns im überschaubaren Einsatz durch französische Dörfer – ein Team hält Feinde nieder, das andere stürmt vor. Um da nicht die Orientierung zu verlieren, können wir jederzeit eine 3D-Übersichtskarte aufrufen, auf der Missionsziele und entdeckte Gegner angezeigt werden.

Matt Baker erteilt nicht nur Befehle, sondern legt auch selbst Hand an. So ballern wir mit unterschiedlichen Schusswaffen fleißig mit, von der Pistole über Karabiner bis hin zu Maschinengewehren. Anders als im reinen Taktik-Spiel **Full Spectrum Warrior** können wir dabei mit einem gut gezielten Schuss auch verschanzte Gegner hinter ihrer Deckung treffen.

Geschichtsstunde

Wem die Warnhinweise über den Köpfen feindlicher Soldaten zu unrealistisch sind, kann die getrost abschalten. Denn mit einem geschulten Blick erkennen wir schnell, ob sich die Gegner von unseren Schüssen beeindrucken lassen oder nicht. Allerdings sind die deutschen Soldaten so wesentlich schwerer zu entdecken. Denn in der



Mit geschickten Manövern haben wir den Feind umzingelt. Da hilft ihm auch die beste Deckung nicht weiter.

realistisch anmutenden Optik des Spiels verschmelzen deren steingraue Uniformen mit der Umgebung. Für eine glaubwürdige Spielwelt sorgt nicht nur die hervorragende Grafik von **Brothers in Arms**, sondern auch die Detailverliebtheit der Entwickler: Die haben unzählige militärische Karten des D-Day-Einsatzes studiert, die Originalschauplätze der Kämpfe besucht und sogar die echten Wetterdaten des Einsatzes übernommen. So sind sehr glaubwürdige Levels entstanden. John Antal, Colonel außer Dienst und militärhistorischer Berater bei Gearbox, versicherte uns: »Wir haben Veteranen des 502. Regiments das Spiel vorgeführt, und die haben das Gelän-

de tatsächlich wiedererkannt! Das hat teils zu recht emotionalen Momenten geführt...«. Auch Fans der TV-Serie **Band of Brothers** werden einige Szenen bekannt vorkommen, denn die lehnt sich ebenfalls an die spannenden Erlebnisse der 101st Airborne Division an.

Wandertag in der Normandie

Im Missionsdesign hält sich Gearbox an historische Ereignisse. Im Gegensatz zu anderen Weltkriegs-Shootern springen wir nicht von einer bekannten Schlacht zur nächsten, sondern halten uns nur in der Normandie auf. Innerhalb von acht Tagen kämpfen sich Baker und seine Mannen zu Fuß bis zum

französischen Dorf Carentan vor. Dabei spielen wir sogar geschichtlich dokumentierte echte Einsätze des 502nd Parachute Infantry Regiments nach. Die Namen der beteiligten Soldaten wurden allerdings verändert.

Im Laufe der Missionen holt uns schließlich die Hauptstreitmacht der alliierten Truppen mit schwerem Gerät ein. So können wir in der späteren Phase des Spiels sogar einen Sherman-Panzer befehligen. Der reagiert wie die Soldaten auf Bewegungs- und Angriffskommandos, und hat ein schweres MG auf dem Dach. Wem die tagelange Latscherei zuviel wird, der kann auf dem Panzer mitfahren und sich am Bordgeschütz nützlich machen. **FAB**



Wir befehlen den Sturmangriff auf zwei verschanzte deutschen Soldaten.

BROTHERS IN ARMS

fabian@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: 1. Quartal 2005

Entwickler: Gearbox
Status: zu 90% fertig

Fabian Siegmund: »Die Normandie hat man in Ego-Shootern ja schon öfters befriedet. Aber selten hat ein Entwickler derart akribisch auf geschichtliche Glaubwürdigkeit geachtet. Bei Brothers in Arms finde ich's ausnahmsweise mal nicht übertrieben, wenn zwei GIs im Alleingang Dutzende deutsche Soldaten niedermachen: Denn ich weiß, dass es dieses Gefecht tatsächlich gegeben hat! Dabei bedient Brothers in Arms sowohl Taktik - als auch Baller-Begeisterte: Ich kann meine Teams die Drecksarbeit machen lassen oder selbst vorstürmen und im Alleingang alles umbolzen. Landschaftlich bietet die Normandie nicht allzu viel Abwechslung. Aber ich bin mir sicher, dass die Jungs von Gearbox mit ausgefeilten Missionen für andauernde Spannung sorgen werden.«

POTENZIAL SEHR GUT



► CD/DVD:
Video-Special
► AB-18-DVD:
härtere
Fassung



Rückkehr der alten Ritter

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Die Jedis der Alten Republik treten wieder gegen die Sith an – nur im Detail verbessert, aber mit allen Tugenden des erstklassigen Vorgängers.



Charaktermodelle fallen etwas detaillierter aus als im Vorgänger. Auf dem Planeten Telos kämpfen Sie sich durch Schrottplätze.

Die Deutsche Schmerzliga e.V. weiß: »Schmerzen sind keine schicksalsgewollte, unausweichliche Last. Sie haben das Recht auf eine kompetente Behandlung.« Ein schwacher Trost für Darth Sion: Der Sith-Bösewicht ist aus allen möglichen Körperteilen zusammengeflickt, rundum verbrannt und generell eher kränzlich – kein Wunder, dass er ständig Schmerzen leidet und deshalb schlecht drauf ist. Obendrein hat Sion noch ein ganz anderes Problem: Sie. Denn im Rollenspiel **Knights of the Old Republic 2**:

Sith Lords sind Sie die letzte Hoffnung der guten Jedi und damit automatisch Sions Todfeind. Fünf Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers machen Sie sich vom Asteroiden-Stützpunkt Peragus Station auf, um Sion zu erledigen.

Darth Copperfield

Anders als in **Knights of the Old Republic** werden Sie in **Sith Lords** das Spiel bereits als machtaubernder Jedi beginnen können. Dafür stehen hoch-leveligen Kämpfen neue Prestige-Klassen zur Verfü-

gung: Gutmenschen kämpfen als Jedi Watchman, Jedi Master und Jedi Weapon Master. Letzterer ist unempfindlich für Schmerzen und daher sehr widerstandsfähig. Böse Buben bilden sich dagegen zum Sith Assassin, Sith Marauder oder Sith Lord fort, der sich auf mentale Manipulations-Tricks spezialisiert. Natürlich gibt's auch 20 neue Fertigkeiten wie den Machtschrei. Der verängstigt und verwirrt Gegner. Oder Sie schalten eine Art Röntgenblick ein, schauen durch Wände und offenbaren zudem die Macht-

ausrichtung von Gegnern und Kollegen. Wer lieber kämpft als zaubert, freut sich über Knarren wie den Handgelenk-Raketenwerfer und erweiterte Lichtsäbel-Modifikationen. Ebenfalls neu: Wie in **Diablo 2** wechseln Sie per Tastendruck schnell zwischen zwei Waffen-Sets.

Mächtige Party

Noch stärker als im Vorgänger soll in **Sith Lords** Ihre Machtausrichtung den Fortgang der Geschichte bestimmen. Die Programmierer versprechen Hunderte von Situationen (Gespräche und Kämpfe), in denen Sie sich für die dunkle oder helle Seite entscheiden. Die Macht-Zugehörigkeit beeinflusst das Aussehen des Helden und – noch mehr als in **Knights of the Old Republic** – die Stimmung innerhalb der Party. Manche Recken schließen sich der Heldengruppe erst gar nicht an, wenn sie sich an der Gesinnung des Anführers stören. Andere folgen Ihnen dagegen bei einem Wechsel auf böse Seite. Generell sollen Ihre Taten viel wichtiger werden, etliche Aufgaben werden

NEUE MACHT-FÄHIGKEITEN



Per Force Scream verwirren Sie die Gegner.



Mit Force Fury schlagen dunkle Jedis härter zu.



Force Sight offenbart die Macht-Ausrichtung.



Der Held und seine Gefährten im Clinch mit Sith-Schergen. Am quasi rundenbasierten Kampfsystem ändert sich im Vergleich zum ersten Teil nichts.

sich mit der unpassenden Einstellung gar nicht lösen lassen.

Ebon Hawk, startbereit!

Kenner des ersten Teils können sich auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen, die entweder als Party-Mitglieder oder NPCs in **Sith Lords** auftauchen werden. Noch will Entwickler Obsidian allerdings nicht verrate

ten, ob zum Beispiel Haudegen Canderous Ordo oder der mordlusterne Droide HK-47 erneut mitkämpfen. Fest steht dafür, dass Ihr altes Raumschiff Ebon Hawk wieder durchs All düst. Erneut dient der Seelenverkäufer als Transportmittel und mobile Basis, in der Sie sich von den Mitstreitern mit Gegenständen versorgen lassen.

Noch nix zur Story

Zur Geschichte von **Knights of the Old Republic 2** hüllt sich Obsidian bislang in Schweigen. Gut so, schließlich machten die überraschenden Wendungen im Vorgänger einen Großteil des Späßes aus. Dafür stehen die ersten Quests schon fest: Gleich zu Beginn des Spiels werden Sie etwa die Ebon Hawk reparieren müssen. Das geht natürlich nicht ohne Ersatzteile. Sobald das Schiff flott ist, können Sie die sieben neuen Planeten erkunden. Wer dort (wie überall im Spiel) die Augen offen hält, wird Spielzeit-stre-

ckende Nebenquests und Minispiele entdecken. Und natürlich soll es sich auch bei Sith Lords lohnen, das Abenteuer nach dem Durchspielen anders gesinnt erneut anzugehen. **MS**



Mit zwei Laserschwertern vertrimmt Ihr Jedi-Ritter den gelähmten Gegner.



Meditation schwächt Gegner und stärkt Verbündete.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2: SITH LORDS

Genre: Rollenspiel
Termin: Februar 2005

Entwickler: Obsidian
Status: zu 70% fertig

Markus Schwerdtel: »Es stört mich gar nicht, dass ich die Frühlingsmonate des nächsten Jahres wahrscheinlich vor dem PC verbringen werde. Denn schon jetzt bin ich heiß auf die neuen Klassen und Machtfähigkeiten. Dass sich die Optik gegenüber dem Vorgänger kaum verbessert, ist mir egal – wenn nur die Entwickler wieder so eine packende Geschichte wie in Teil 1 hinkriegen!«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
[QUICKLINK](#) **L45**

Maschinen an der Macht

SCRAPLAND

Schräger Spaß: Mit Roboter und Schwebegleiter erforschen wir eine mechanische Metropole.

Hollywood lehrt: Roboter sind böse. Die Blechbüchsen vermöbeln Will Smith im Film **I, Robot**, versklaven die Menschheit in **Matrix** und meucheln **Star Wars**-Jedis beim **Angriff der Klonkrieger**. Alles Vorurteile! **Scrapland** zeigt, wie Maschinen wirklich sind: witzig und abgedreht. Der Actiontitel von Designer American McGee (**Doom**, **Alice**) spielt in der schrägen Roboterstadt Chimera. Wir haben die Metropole in einer Beta-Version erkundet.

KI mit Klischees

In **Scrapland** übernehmen wir die Rolle des Roboters D-Tritus, der einen Mordfall aufklären

will. Unser Abenteuer beginnt am Raumhafen, wo wir die ersten kuriosen Charaktere treffen. Zum Beispiel fette Roboter-Priester, die D-Tritus' Persönlichkeit kopieren – damit sie ihn wiederbeleben können, wenn er stirbt. Nicht gratis, versteht sich: Extraleben müssen wir von der geldgierigen Geistlichkeit erst kaufen. Ebenso klischeehaft: Korrupte Polizisten fordern lautstark Schutzgeld, Bankiers erinnern mit Reißzähnen, Umhang und Klauen an mechanische Vampire.

Zwischen den Story-Missionen erforschen wir die Stadt, laufen durch Gebäude (Bank, Rathaus etc.) und sprechen mit



Wenn wir Mit-Roboter angreifen oder unsere Verkleidung auffliegt, jagt uns die Polizei.

Roboter-Kollegen. An Terminals verwandelt sich D-Tritus in andere Charaktere, jeweils mit individuellen Spezialfähigkeiten. Als Bankier etwa saugen wir Passanten Geld ab, als schwebende Boten-Drohne verschießen wir Energieblitze. Außerhalb der Gebäude kurven wir im Schwebegleiter um Hochhäuser, fliegen Rennen oder räuchern mechanische Insekten aus, um Geld zu verdienen. Gegen Bezahlung basteln wir beim Mechaniker aus Hülle, Kanonen und Düsen neue Gleiter.

neut an. Nach der Flugeinlage verwandeln wir uns in einen Gesetzeshüter und durchsuchen unerkannt die Polizeiwache. Vor Wächterdrohnen müssen wir uns jedoch hüten: Die durchschauen unsere Verkleidung und schlagen Alarm. Sei's drum, kaufen wir den Priestern eben noch mehr Extraleben ab. Nervig nur, dass freies Speichern nicht drin ist: **Scrapland** sichert lediglich zu Levelbeginn. **GR**

Undercover-Bot

Verwandlungskünste und Flieger kommen auch in den Missionen zum Einsatz: Um Beweise für den Mord zu sammeln, unterwandern wir die Polizei. Wir klauen den Gleiter eines Cops und jagen Kriminelle um Wolkenkratzer. Die Schurken glänzen mit guter KI: Wenn ihr Flieger beschädigt ist, fliehen sie, sammeln in der Stadt verteilte Reparatur-Icons und greifen er-



Im Schwebegleiter erforschen wir Chimera und schlagen effektvolle Luftkämpfe.



Wir treffen trinkfreudige Roboter-Söldner.

Als Bankier beklaut D-Tritus einen Priester.

SCRAPLAND

micha@gamestar.de

Genre: Actionspiel
Termin: 28. Januar 2005

Entwickler: MSE
Status: zu über 90% fertig

Michael Graf: »Gut gemacht, McGee: Die Roboterstadt bietet haufenweise schräge Details – etwa die Wächterdrohne, die sich flüssig animiert am Metallschädel kratzt und D-Tritus misstrauisch beäugt, bevor sie Alarm schlägt. Gemeinsam mit der spannenden Story entsteht so eine stimmungsvolle, lebendige Welt, aus der ich gar nicht mehr auftauchen möchte. Und dank der Verwandlungen und fordernden Luftgefechte steckt auch spielerisch etwas hinter der witzigen Fassade.«

POTENZIAL SEHR GUT



CD/DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK L14

Deathmatch-Rollenspiel

GUILD WARS

Moderne Zeiten: NCsoft arbeitet am einem Online-Rollenspiel, das Sie (fast) nichts kostet, nur wenig Zeit frisst und für das Sie keine menschlichen Mitstreiter brauchen.



Im Startdorf Lion's Arch bewundern wir die tollen Charaktermodelle.

Wenn wir im Folgenden **Guild Wars** als Online-Rollenspiel bezeichnen, dann geschieht das aus reiner Verlegenheit, liebe Leser. Das Programm von NCsoft ist zwar in vielerlei Hinsicht ein klassischer Vertreter des Genres, aber in mindestens genauso vielen Belangen eben nicht. Oder kennen Sie beispielsweise ein Online-Rollenspiel, das Ihnen erlaubt, statt einer echten Party eine NPC-Gruppe mit auf Monsterjagd zu nehmen? Das Ihnen das Reisen per Mausklick auf einer Karte ermöglicht? Und das keine monatliche Gebühr von Ihnen verlangt? Wir haben uns beim World Preview Event von **Guild Wars** das Wochenende um die Ohren geschlagen – und sind begeistert.

Meine ganz private Welt

Klar, zu Beginn Ihrer **Guild Wars**-Karriere steht die Charaktergenerierung. Das geht recht fix. Sie wählen aus sechs Berufen zwei, die sich gut ergänzen (etwa Warrior und Necromancer), passen die Optik Ihres Helden an, und schwupps – geht es los. Das Programm macht nicht viel Federlesens und schickt Sie sofort in die erste Mission, die Sie zunächst alleine bestreiten. Kämpfe laufen in **Guild Wars** wie in anderen Online-Rollenspielen auch ab: Sie wählen per Taste eine Angriffsart, der Charakter führt sie aus.

Spätere Aufträge erledigen Sie entweder mit bis zu fünf echten Spielern, oder Sie engagieren so genannte Henchmen. Dahinter verbergen sich computergesteuerte Nichtspielercharaktere (NPCs), die Sie kostenlos anheuern können und die während der Quest nicht von Ihrer Seite weichen. Der



Die Zauber-Effekte sehen klasse aus und wirken sich nicht negativ auf die Performance aus.

Auftrag spielt sich dann wie ein Offline-Abenteuer.

Alle Missionen im Spiel sind Instancing-Quest. Das bedeutet, dass das Spiel ausschließlich für Sie und Ihre Truppe eine Kopie eines Areals erstellt. Bevor es losgeht, treffen sich die Spieler in einer Art Sammelzone, bilden Gruppen und teleportieren dann erstaunlich schnell in das jeweilige Missionsgebiet.

Die Taktik macht's!

Guild Wars-Charaktere erreichen maximal Level 20. Wie sich dann aber von anderen Helden abheben, wenn irgendwann alle auf der gleichen Stufe stehen? Antwort: über die Skills. Die erlernen Sie beim Trainer oder zwacken sie bei den Monstern ab. Der Clou an der Skill-Schwemme ist, dass Sie in jede Mission nur acht Fähigkeiten mitnehmen dürfen. Sie

müssen sich vorher überlegen, was sie machen wollen.

Toll: Haben Sie die Nase voll von Quests, treffen Sie sich mit anderen Spielern in der Arena zu Team-Deathmatch-Kämpfen. Wer gar eine Gilde und eine Gildenhalle sein Eigen nennt, kann andere Gilden zum Kampf herausfordern. In der entstehenden Instancing-Zone liegen

dann beide Gebäude nebeneinander. Noch toller: Sie können in drei möglichen Perspektiven spielen – in der Ego-, in der Verfolgerperspektive und in der **Diablo**-typischen Sicht von oben.

Finanzieren soll sich das Spiel übrigens über die zweimal im Jahr erscheinenden Addons – die Sie nicht kaufen müssen, wenn Sie nicht wollen. **PEI**

GUILD WARS

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 4. März 2005

Entwickler: NCsoft
Status: zu 70% fertig

Petra Schmitz: »Schnell reinhüpfen, für eine halbe Stunde mit ein paar Freunden oder NPCs Spaß haben und wieder verschwinden – ein tolles Spieldesign macht es möglich. Guild Wars ist das ideale Online-Rollenspiel für Menschen mit wenig Zeit. Noch dazu sieht es unglaublich schick aus, ist aber in Sachen Hardware trotzdem genügsam. Vielleicht treffe ich mich in Zukunft abends lieber mit Freunden in einer Guild-Wars-Arena statt auf de_aztec.

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK L42

Das wichtigste Spiel des Jahres

HALF-LIFE 2



Sechs Jahre Warten haben sich gelohnt: Valve Softwares spektakulärer Sci-Fi-Thriller ist das Action-Meisterwerk, das sich alle erhofft haben.

FACTS

- 14 Kapitel
- 10 Waffen
- 14 Gegnertypen
- 2 Fahrzeuge
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Multiplayer: Counterstrike Source

INHALT

Mega-Test	52
Hauptpersonen	54
Multiplayer-Modus	58
Deutsche Version	60
Online-Aktivierung	61
So spielt sich Half-Life 2	62
Technik-Check	63

VIDEO UND KOMPLETTLÖSUNG



Aus terminlichen Gründen konnten wir ein Video sowie die Komplettlösung zu Half-Life 2 nicht mehr rechtzeitig für diese Ausgabe fertigstellen. Sie finden beides ab dem 19.11.2004 auf www.gamestar.de unter folgenden Quicklinks:

Video: ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L121

Lösung: ➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L122



Straßenschlacht gegen einen der gewaltigen Strider: Zwei unserer vier KI-gesteuerten Squad-Mitglieder überleben den Todeskampf des Ungetüms nicht. (1280x1024)

Die letzte Szene im ersten **Half-Life**: Gordon Freeman, Physik-Doktor und Held wider Willen, hat die Wahl. Tod durch die Xen-Alienrasse oder ein Job als Handlanger des »G-Man« – eines zwielichtigen Anzugträgers, der Gordon immer einen Schritt voraus zu sein scheint. Freeman wählt das Leben. Und so beginnt **Half-Life 2** mit einem Gespräch zwischen

Freeman und seinem Chef, dem G-Man. Die beiden sind in einem Zug unterwegs zum nächsten Einsatzziel – einer Stadt irgendwo im Ostblock, die als Zufluchtsstätte vor außerirdischen Invasoren, den Combine, dient. Denn die Erde ist Besatzungszone: Nach einem missglückten Experiment (in **Half-Life**) überrannten die Xen-Aliens die Menschheit, die nach einem

kurzen Krieg kapitulieren musste – ein leichtes Opfer für die Combine und ihre Verbündeten.

Die Atmosphäre

City 17 – ein trostloser Zufluchtsort: Fliegende Kameras schwirren umher und fotografieren jede verdächtige Person, die Bevölkerung lebt in Angst. Durch die Häuserschluchten staksen gewaltige Strider, turmhoh,

spinnenartige Aliens auf drei Beinen. Combine-Polizisten patrouillieren durch Straßen und Wohnviertel und schikanieren die Bevölkerung: Ein Polizist wirft eine Coladose zu Boden und blafft: »Aufheben!« Wer nicht gehorcht, den erwartet ein Hieb mit dem Elektroschocker. Kein Wunder, dass die Bewohner aus Furcht vor Strafen jeden Kontakt untereinander meiden.



Den Umgang mit der Gravity Gun bringt Ihnen in einem Tutorial Alyx' Roboter-Hund Dog bei (links), der mit Bällen und Kisten Fangen spielt (rechts).



Barney hilft Dr. Kleiner, seine zahme Headcrab einzufangen.



Gegen Man-Hacks helfen beherzte Brecheisen-Schläge.



Bei feindlichen Hubschraubern benötigen Sie schwere Geschütze wie die Bordkanone Ihres Luftkissenbootes.

Und Gordon Freeman landet mitten in diesem totalitären Terror-Regime. Kaum aus dem Zug ausgestiegen, beordern ihn die Besatzer in ein Hinterzimmer, wo seine Reise verfrüht zu enden droht. Doch der Verhör-Experte entpuppt sich als Sicherheitsmann Barney – Gordons alter Freund aus dem ersten Teil. Der rät ihm, Dr. Kleiner zu finden, der im Untergrund gegen die Combine arbeitet. Gordons Kontaktperson: Alyx, mit allen Wassern gewaschene Tochter von Dr. Eli Vance, zu dem Sie Kleiner per Teleporter schicken will. Das geht natürlich schief – und Sie sind mitten drin in einem rasanten Abenteuer. In dessen Verlauf arbeiten Sie übrigens immer mal wieder mit Alyx und Barney zusammen, die jedoch größtenteils ihre eigenen Wege gehen. Ein Schelm, wer hier gleich an zwei mögliche Addons denkt...

Das Gameplay

Die Designer von Valve Software haben **Half-Life 2** eine hochgradig abwechslungsreiche Geschichte verpasst, in der sich Innen- und Außenbereiche,

spektakuläre Action und behutsames Vorantasten brillant die Waage halten. Mit der Flucht aus City 17 beginnt ein irrwitziger Ritt durch 14 Spielkapitel, der es mit jedem Actionfilm locker aufnehmen kann. Ihr Ziel: Dr. Vance finden und zum Herzen der Combine, der Zitadelle, vordringen. Ihr Weg führt unter anderem durch Abwasserkanäle und Flussbetten, ins Dorf Ravenholm (eine Hommage an Zombiefilme wie **From Dusk Till Dawn**), durch eine stillgelegte Mine, entlang einsamer Küstenstraßen, in ein Hochsicherheitsgefängnis und schließlich wieder zurück nach City 17 und in die Zitadelle. Dort residiert übrigens auch Warren Breen, ehemaliger Leiter von Black Mesa und jetzt »Regierungsbeauftragter« der Combine. Was er dort treibt, erinnert an die letzten Staffeln von Akte X – mehr wollen wir Ihnen nicht verraten. Einen derart anhaltenden Spannungsbogen haben wir jedenfalls in kaum einem anderen Action-Spiel gesehen.

Bei all dem haben Sie die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden, die Sie beliebig im Spiel ändern dürfen. Rätsel und Level bleiben dabei gleich, doch die Gegnerstärke ändert sich. Auf

»Einfach« bekommen Sie es mit leichten Feinden zu tun und erhalten Zielhilfe vom PC, »Normal« bietet herausfordernde Gegner und normalen Waffenschaden, während »Schwer« Ihnen sehr knackige Widersacher und weniger effektive Waffen beschert. Speichern ist natürlich jederzeit möglich.



Die Gegner

Ein Bestiarium aus alten und neuen Feinden versucht alles, um Gordon Freemans Mission zu vereiteln. Da wären zum einen die aus Teil eins bekannten Barnacles: Tentakelwesen, die unter Decken und Brücken kleben, ihr Opfer packen und zur Verdauung nach oben ziehen.

HAUPTPERSONEN



Alyx Vance
Die Tochter des Black-Mesa-Wissenschaftlers Dr. Eli Vance hilft Gordon Freeman aus zahlreichen haarigen Situationen und schwärmt insgeheim für den Physiker.



Barney
Freund Gordon Freemans und ehemaliger Sicherheitsmann des Black-Mesa-Labors, jetzt in und um City 17 als Agent und Koordinator für die Rebellenarmee unterwegs.



Dr. Eli Vance
Genialer Wissenschaftler und Kollege aus Gordon Freemans Black-Mesa-Tagen. Zu seinen Projekten gehören die Portaltechnologie und die vielseitige Gravity Gun.



Dr. Kleiner
Der leicht zerstreute Dr. Kleiner war schon in Black Mesa aktiv. Forscht wie Dr. Vance an der Portaltechnologie und verwahrt Gordon Freemans Hazard Suit.



Warren Breen
Der ehemalige Leiter des Black-Mesa-Labors arbeitet nach dem Ende des Sieben-Stunden-Kriegs als oberster Verwalter mit den siegreichen Combine zusammen.



Auf dem Friedhof von Ravenholm machen Sie Zombie-Horden den Garau – hier mit einem geschleuderten Sägeblatt.



Am Anfang des Spiels treffen Sie den rätselhaften G-Man.



Im Nova-Prospekt-Gefängnis helfen Ihnen die Ant Lions.

Auf den Kopf springende Headcrabs gibt es gleich in zwei Varianten – die altbekannten und die schwarzen. Letztere sind

langsamer, fügen Ihnen jedoch besonders viel Schaden zu, der von Ihrem Hazard Suit – Gordons »Rüstung« – nur nach und nach wieder behoben wird. Zombies (von Headcrabs befallene Menschen) und ameisenartige Ant Lions sind ebenfalls wieder auf Ihrer Fährte – die einen langsamer, die anderen deutlich schneller. Gegen Ant Lion Guards helfen nur schwere Geschütze. Die spinnenartigen Strider, die mehrere Dutzend Meter hoch durch die Straßen von City 17 stapfen, erledigen Sie am besten im Team. Combine-Fußvolk wie Wächter, Soldaten, gepanzerte Elite-Einheiten mit Schnellfeuerwaffen und weiß gekleidete Killerkommandos (denken Sie an die Ninjas im ersten Teil) begegnen Ihnen in fast allen der 14 Kapitel. Die anfangs erwähnten Scanner-Kameras sind noch verhältnismäßig harmlos, bösartiger dagegen die Man Hacks – fliegende Kreissägen, die üblen Schaden anrichten. Wenn Ihnen das noch nicht genug ist, geben Ihnen Feuer speiende Helikopter, Gunships, Panzer sowie Dropships mit Heerscharen von Combine-Einheiten den Rest.

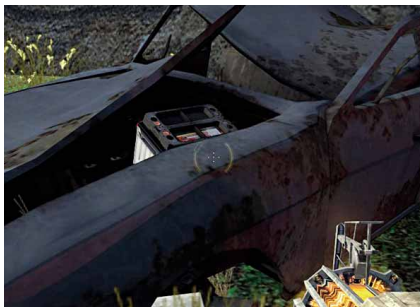
Die Waffen

Die Freeman'sche Brechstange in allen Ehren, doch gegen einen Hubschrauber richtet die herzlich wenig aus. Von Freund

und Feind schnappt sich Gordon im Laufe des Spiels daher schlagkräftigere Waffen: Eine 9mm-Pistole und ein .357er-Revolver sind für präzise Schüsse bestens geeignet, besitzen allerdings nicht die Durchschlagskraft der Submachine Gun oder der Pulse Rifle, mit der Sie größere Gegnermengen dezimieren. Gegen Zombies und übles Getier sehr praktisch: Schrotflinte und Armbrust. Zum Ausheben einer gegnerischen Geschützstellung sind Handgranaten das ideale Mittel; Halunken in »gehobenen Positionen« haben Ihrem Raketenwerfer wenig entgegen zu setzen. Allerdings müssen Sie nach dem Abschuss einer Rakete den Feind im Visier behalten, damit die Laser-Zielsuchautomatik den

Sprengkopf ins Ziel steuert. Eine ganz besondere Waffe ist ein Beutel mit Ant-Lion-Duftstoffen. Wenn Sie diese auf Gegner schleudern, lockt das Aroma einen Schwarm der Alien-Ameisen an – und die machen kurzen Prozess mit den nun wohlriechenden Gegnerhähppchen. Die Krabbeltiere sind besonders beim Einbruch in das stark bewachten Nova-Prospekt-Gefängnis eine große Hilfe.

Die tollste Erfindung zum Schluss: Dr. Eli Vances Gravity Gun, mit der Sie die Schwerkraft manipulieren und Objekte anziehen, festhalten und wegstoßen können. Absolut brillant: Das funktioniert auch bei mechanischen Feinden wie den fliegenden Man-Hack-Sägescheiben oder zielsuchenden Roller-



Angewandte Elektrotechnik: Mit der Gravity Gun schnappen wir uns die Batterie aus dem Autowrack (oben) und bauen sie in die Torsteuer-Anlage ein (Mitte). Voila, das Tor öffnet sich, der Weg für unseren Dünen-Buggy ist frei (unten).



Vom Schusslärm angelockt springt ein eifriger Combine-Scherge ins trockene Flussbett – praktischerweise genau vor unseren Pistolenlauf.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Half-Life 2 brennt ein furioses Action-Feuerwerk ab! Grafik und Sound setzen neue Maßstäbe, und die abwechslungsreichen Kapitel bauen einen mörderischen Spannungsbogen auf. Spielen Sie Half-Life 2 nur, wenn Sie nichts anderes vorhaben, ansonsten leiden alle sozialen Verpflichtungen, weil Sie einfach nicht damit aufhören können – versprochen! Mein einziger Kritikpunkt ist die meiner Meinung nach nicht so tolle KI der Squad-Mitglieder. Klar, Half-Life 2 ist kein Rainbow Six 3 und schon gar kein Full Spectrum Warrior, aber etwas mehr Grips meiner Jungs und Mädels hätte ich mir schon gewünscht. Trost: Neue Squad-Rekruten ersetzen fix meine ausgefallenen Mitstreiter.

»Furioses Action-Feuerwerk«



Nachdem Sie ein Maschinengewehrnest ausgehoben haben, verschanzen Sie sich dort gegen Combine-Truppen.

mines, die erbarmungslos Kurs auf Gordon und seine Fahrzeuge nehmen. Eine solche Rollmine mit der Gravity Gun zu fangen und postwendend in eine Feindgruppe zurückzufeuern – das ist dermaßen cool, dass selbst die hartgesottensten Action-Veteranen der Redaktion breit grinsend vorm Monitor hockten.

Die Physik-Engine

Bei allen Präsentationen von **Half-Life 2** waren die Designer besonders stolz auf die Physik ihrer Spielwelt. Mit vollem Recht, denn dagegen sehen alle anderen Titel aus wie eine Kirmes-Schießbude. Fast jeden Gegenstand, den ein Mensch im richtigen Leben in die Hand nehmen kann, schnappt sich Gordon Freeman

auch im Spiel. Beispiele gefällig? Wir stapeln Ziegelsteine auf ein Holzbrett, das senkt sich wie eine Wippe, über die dadurch entstandene Schräge springen wir nach oben. Kisten, die ins Wasser fallen, dümpeln realistisch und dienen geschickten Spielern als Trittsteine. Ein Metallträger an zwei langen Kabeln, mit dem man ein Schleusentor öffnet, schwingt noch Minuten später langsam hin und her.

Mit Hilfe der Gravity Gun bahnet man sich einen Weg durch verrostete Autokarossern, schleudert Headcrabs und Zombies beiseite oder hebt Tische und Kisten an, um sich eine Leiter zu bauen. Ein undurchdringliches Energiefeld versperrt den Weg, frisst Kugeln und schüttelt jeden Krepel ab, den wir dagegen schmeißen? Na gut, dann ziehen wir eben per Gravity Gun entspannt den Stecker dahinter raus. Ein festgehaltener Heizkörper dient Ihnen als Schutzschild, ein Stahlträger als Wurfwaffe. Und ob Sie Klopapierrollen oder Gasflaschen auf einen Zombie schießen, hat durchaus unterschiedliche Auswirkungen.

Das Leveldesign

Tun Sie sich einen Gefallen und lassen Sie sich Zeit für **Half-Life 2**. Klar, wenn Ihnen ein nicht versiegender Strom von Gegnern ans Fell will, ist es sicher besser, die Beine in die Hand zu nehmen. Aber sowohl in actionreichen als auch in ruhigeren Momenten gibt es sehr viel zu entdecken, sei es in den abwechslungsreichen Innen- oder den gewaltigen Außenlevels. Folgen Sie den Lambda-Zeichen, die Ihnen den Weg zu ein paar dringend benötigten Goodies weisen. Untersuchen Sie ein leer stehendes Haus, um darin vielleicht eine neue Waffe zu finden. Beseitigen Sie mit Gasflaschen, Sägeblättern und Benzinkanistern Zombiehorden – das spart Munition. Deaktivieren Sie unter feindlichem Beschuss Bohrtürme, deren Lärm andernfalls Ihre Ant-Lion-Truppe verschreckt und

daran hindern würde, Ihren Kommandos zu gehorchen. Balancieren Sie unterwegs zu einer Energiefeld-Steuertafel in schwindelnder Höhe über Brückenverstrebnungen, schütteln Sie Combine-Wachmänner ab, deaktivieren Sie das Energiefeld und rennen dann doppelt so schnell über den halsbrecherischen Parcours zurück, während Ihnen ein aufgeschrecktes Gunship die Hölle heiß macht. Doppelt schwierig, weil der Raketen-nachschub für die Panzerfaust erst in der Brückenmitte lagert. Und beseitigen Sie nach dem Gunship noch etliche Ant Lions, die durch das nun deaktivierte Energiefeld kommen. Behalten Sie die Nerven, wenn Ihnen auf der für sicher gehaltenen, engen Brücke mit brüllenden Sirenen ein Zug entgegenrast.

Bei aller Erkundungsfreude regiert jedoch die Linearität: Es gibt nur einen Weg, der Sie ins nächs-



Von Duftstoffen umnebelt ist der Soldat leichte Beute für die Ant-Lion-Meute.

te Kapitel bringt – aber oft mehrere Möglichkeiten, diesen Weg zu erreichen. Sie wollen über eine Sandfläche, in der es von Ant Lions nur so wimmelt? Da der direkte Kontakt mit dem Sand die Viecher hervorlockt, legen vorsichtige Zeitgenossen mit Hilfe



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Wer braucht noch Doom 3, wenn es Half-Life 2 gibt? Verstehen Sie mich nicht falsch, liebe Leser, Doom 3 ist ein klasse Spiel mit toller Grusel-Atmosphäre. Doch gegenüber den sehr clever designten Levels von Half-Life 2 stinkt es gewaltig ab – in fast allen Belangen. Die stimmige Grafik, der fette 5.1-Sound, die unglaubliche Physik-Engine – samt der besten Waffen-Idee seit langem, der genialen Gravity Gun. Schade nur, dass Gordon Freeman wieder nur auf seine beiden Unterarme reduziert wurde und kein Wort redet. Das löst Chronicles of Riddick mit seinen coolen Wechseln zwischen Ego- und Third-Person-Perspektive deutlich besser. Aber das sind Kleinigkeiten – der überwältigende Spielspaß von Half-Life 2 bleibt davon unberührt.

»Kaufen!
Sofort! Los!«



der Gravity Gun einen Pfad aus alten Paletten und Wellblechplatten, der die Trittschritte dämpft. Ihnen fehlt dazu die Geduld? Dann sprinten und springen Sie um Ihr Leben, in der Hoffnung, dass Ihnen nicht alle Ant Lions folgen – und dass Ihre Munition noch ausreicht, um die Biester zu erledigen, die Sie nicht abschütteln konnten. Sie kommen nicht an zwei automatischen Geschützen vorbei? Pirschen Sie sich entweder von der Seite heran, und stoßen Sie die Kanonen mit der Gravity Gun um. Oder hetzen Sie mit Hilfe des Pheromon-Beutels Heerscharen von Ant Lions darauf.

Die Fahrzeuge

Die Valve-Designer haben während der Entwicklung von **Half-Life 2** offenbar so manche Runde **Halo** gespielt. Das scheint immer wieder durch, etwa wenn Sie in einem Kapitel mit ein paar Helfern Combine-Soldaten erledigen müssen, die von einigen Dropships abgesetzt werden. Dazu erklingt aufwühlende Musik, die stark an den **Halo**-Soundtrack erinnert. Und wie in **Halo** gibt es auch in **Half-Life 2** Fahrzeuge. Und was für welche: In einem Luftkissenboot rasen Sie über Gewässer und Festland hinweg, mit einem Dünen-Buggy springen Sie über eingestürzte Brücken und sausen durch Straßensperren – das macht ausgesprochen viel Spaß. Action-Szenen, die jedem Bruckheimer-Film gut stehen würden: Sie heizen mit dem Luftkissenboot über ein Flussbett, das plötzlich von einer flammenden Barriere versperrt wird. Nur mit einem gewagten Sprung über eine improvisierte Rampe entgehen Sie dem Tod durch den



Der Priester von Ravenholm hat das Dorf mit fiesem Zombie-Fallen präpariert.

Grill. Kurz darauf stehen Sie unter Raketenbeschuss eines Panzers und müssen halsbrecherische Ausweichmanöver hinlegen. Und nur wenig später schleudert eine Explosion wild rotierende Autos in Ihre Richtung – Wow! Auch hier zeigt die Physik-Engine ihre Muskeln: Wenn Sie mit dem Buggy über Schotter einen Berg hinaufheizen wollen, brauchen Sie ausreichend Anlauf, sonst drehen die Reifen durch und Sie rutschen wieder nach unten. Sie steuern die beiden Vehikel mit der Tastatur und bedienen mit der Maus – falls vorhanden – die Bordkanonen. Wahlweise können Sie Gegner über den Haufen fahren oder mit der Kanone ausschalten. Oder vielleicht vorher anhalten, Ihr Gefährt verstecken und dann die Wegelagerer zu Fuß erledigen?

Die Rätsel

Manchmal müssen Sie in jedem Fall Ihr Fahrzeug verlassen, um den Weg frei zu machen. Etwa, wenn eine Rampe erst über ein Flaschenzug-System mit einer schweren Waschmaschine, eine andere dagegen mit ein paar auftriebigen leeren Plastikfä-

MULTIPLAYER-MODUS

Anders als Half-Life besitzt der Nachfolger keine eigenen Mehrspielerkarten für Deathmatch-Partien mehr. Dafür wird Counterstrike Source (85 Punkte, Test in GameStar 12/04) mitgeliefert, eine mit der neuen Grafik-Engine überarbeitete Fassung des beliebten Online-Teamspiels. Auch im runderneuerten Half-Life, das bald in einer komplett überarbeiteten Version mit der Half-Life 2-Grafik- und Physik-Engine auf Valves Distributions-Plattform Steam zum Download bereit stehen soll, fehlen alle Mehrspieler-Maps, die noch 1998 mitgeliefert wurden. Deathmatch-Freunde und Gelegenheits-Onliner gucken in die Röhre.



Half-Life 2 besitzt keinen eigenen Multiplayer-Modus, stattdessen liegt Counterstrike Source bei.

sern auf die richtige Sprunghöhe gebracht werden muss. Erneut ist die Gravity Gun Ihr Freund, besonders bei weit entfernten oder durch Energiefelder geschützten Gegenständen. So fischen Sie zum Beispiel eine Batterie aus einem Autowrack, um damit einen Tormechanismus in Gang zu setzen. Viele Rätsel erstrecken sich über große Areale und sind weit anspruchsvoller als das stupide Schlüsselkarten-Sammeln anderer Genre-Vertreter. Wenn Sie ein besonders kniffliges Rätsel gemeistert haben, etwa das Deaktivieren eines Generators, dann können Sie mit Gegnern rechnen, die Ihnen am Ausgang entgegen kommen. Aber das macht in der Spiellogik Sinn – wenn jemand den Sicherungs-



Zombie-Press: Sparen Sie Munition, und lassen Sie das schrottrige Auto (oben) auf den heranwankenden Zombie herabfallen (unten).

DEUTSCHE VERSION

Hierzulande erscheint Half-Life 2 komplett übersetzt (Text und Sprache). Die deutsche Version ist ungeschnitten, daher die 18er-Freigabe der USK. Kurz darauf kommt eine europäische Collectors Edition mit T-Shirt und Lösungsbuch (englisch), aber ohne Altersfreigabe. Schwach: Statt einem Handbuch gibt's nur ein Blatt mit Installationsanleitung und Tastaturbefehlen, laut Valve damit »Steam-Käufer keinen Nachteil haben«.



Roboter-Hund Dog wirft in gescripteten Szenen ein Auto auf Combine-Soldaten (links) und biegt für Gordon eine Barriere auf (rechts).

kasten Ihrer Wohnung in die Luft jagt, sehen Sie vermutlich auch etwas brummig nach dem Rechten. Stumpfes »Raum betreten, Gegner springen aus dem Schrank« wie in **Doom 3** gibt es in **Half-Life 2** jedenfalls weit und breit nicht zu sehen.

Die Steuerung

Valve verlässt sich bei der Kontrolle von Dr. Freeman auf die bewährte Kombination aus Tastatur und Maus. Dabei wird Ihnen die Steuerung genau im richtigen Moment im Spiel erklärt, stets bleibt genug Zeit, den Umgang mit der neuen Waffe oder dem neuen Fahrzeug zu erlernen, bevor es ernst wird.

Manchmal steigen Sie auch mit ins Geschehen ein, etwa beim ersten Einsatz der Panzerfaust, mit der Sie ein Combine-Dropship vom Himmel holen müssen. Sie erhalten dann aber Unterstützung von PC-gesteuerten Rebellen, die Ihnen Munition und Medipacks zustecken. Gegen Ende des Spiels dürfen Sie im Häuserkampf in City 17 ein bis zu vier Mann starkes Team befehligen. Die taktischen Möglichkeiten sind jedoch beschränkt: Sie blicken in die gewünschte Richtung oder auf den bevorzugten Gegner und drücken die C-Taste. Dann stürmen Ihre Mannen ohne Rücksicht auf Verluste los. Zeit, sich

groß um sie zu kümmern, haben Sie nicht – sonst sterben Sie so schnell wie Ihr Squad. Allerdings finden sich rasch neue Gefolgsleute. Deutlich schlauer ist dafür die künstliche Intelligenz der Computergegner: Combine-Soldaten gehen in Deckung, geben sich Feuerschutz und rennen nur in verzweifelten Momenten im letzten Kapitel todesmutig auf Sie zu.

Die Grafik

Kennen Sie die Geschichte vom afrikanischen Buschmann, der zum ersten Mal in der Zivilisation ist und dort die Stadt New York besucht? Er wandert durch die Straßen, sieht Autos, Leuchtreklame, Hochhausschluchten, U-Bahnen und Menschenmassen. Als ihn ein Reporter fragt, was ihn am meisten beeindruckt, antwortet er: das Wasser, das in euren Häusern aus der Wand kommt. So ähnlich ging es auch uns. Die Grafik und die Umgebungen in **Half-Life 2** sind so überwältigend, dass man sich an den kleinen Dingen des Lebens so richtig freuen kann: Ein so fein dargestelltes und animiertes Wasser haben Sie noch in keinem Spiel gesehen. Auch die Beleuchtung nutzt alle Shader-Kniffe der neuesten 3D-Karten. Im Vergleich zu **Doom 3** glänzt **Half-Life 2** mit extremer Weitsicht und liebevollen Texturen, spart aber bei den Schattendetails. **Far Cry** hat weniger Spezialeffekte, aber die schönere Vegetation.

Die Charaktere unterscheiden sich von ihren Vorgängern im ersten **Half-Life** wie Tag und Nacht. Gesichtsmuskeln vermitteln überzeugend den emotionalen Zustand der Akteure, die Sprachausgabe tönt lippensynchron perfekt. Deshalb braucht **Half-Life 2** auch keine einzige Zwischensequenz im herkömmlichen Sinn mehr. Alle Dialoge

und besonderen Aktionen laufen gescriptet und doch interaktiv in Spielgrafik ab. So setzen Sie einen Transporter in Betrieb, während sich Dr. Kleiner und Barney mit Ihnen unterhalten, nehmen an Missionsbriefings der Rebellen teil, die auf Ihr Eintreffen reagieren, erfahren wesentliche Story-Details von Alyx und ihrem Vater oder hören Freudenrufe, wenn Sie die Rebellen in Straßenschlachten unterstützen. Währenddessen dürfen Sie frei zwischen den Protagonisten hin- und her bli-

GUNNAR LOTT

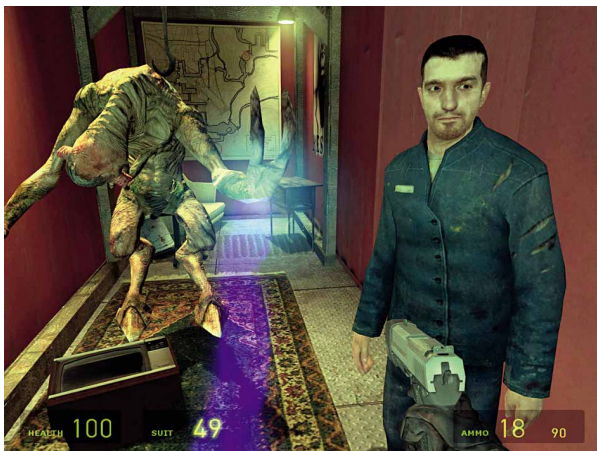
gunnar@gamestar.de

Liebes Valve-Team, ich gestehe: Beim Wirbel um den gestohlenen Programmcode und der Release-Verschiebung hatte ich mir noch Sorgen um den Zustand von **Half-Life 2** gemacht und befürchtet, dass ihr eure ambitionierten Pläne nicht umsetzen könnt. Doch Entwarnung und Erleichterung – **Half-Life 2** ist, Stand Mitte November, mein persönliches Spiel des Jahres. Ob ich mit dem Luftkissenboot über brennende Barrikaden fliege, mit der Panzerfaust gegen Gunships anrenne oder mir mit den gewaltigen Stridern famose Häuserkämpfe liefere – selten stand mir beim Spielen so oft und so lange der Mund offen. Ist **Doom 3** vor allem eine Demo von id Softwares Grafik-Engine, haben die Valve-Entwickler eine spannende Geschichte in 14 höchst abwechslungsreiche Kapitel verpackt, die mal einen Schwerpunkt auf Action, dann wieder auf Rätsel und vorsichtiges Voranpirschen legen.

MULTIPLAYER-MODUS GESUCHT

Was ich etwas schade finde: Es gibt keinen richtigen Multiplayer-Modus mehr. Counterstrike Source hin und her, aber beim ersten Teil haben mir die Deathmatch-Partien in den eigens dafür angelegten Maps viel Spaß gemacht. Anders als bei Online-Matches brauchte man dort kein langes Training, um gegen Experten bestehen zu können. Vielleicht reicht Valve ja etwas Vergleichbares noch über den Steam-Vertriebskanal nach. Aber das sind gemessen am überragenden Gesamtbild Kleinigkeiten. **Half-Life 2** setzt als neue Action-Referenz die Messlatte ein gewaltiges Stück nach oben. Ein ganz, ganz großartiges Spiel!

»Neue Action-Referenz!«



Ein Vortegon verstärkt Ihren Hazard Suit, während ein Rebell aufpasst.



Die Ant Lion Guard im Nova-Prospekt-Gefängnis ist ein harter Brocken.



Keinen Moment zu früh lernt Gordon, mit der Gravity Gun tödliche Energiebälle (wie den in der Bildmitte) zu fangen und gegen die Feinde zu schießen.

cken und fühlen sich so als Teil eines großen Ganzen.

Der Sound

Wir wissen nicht, wie ein Granateneinschlag aus fünf Metern Entfernung klingt – aber wir können es uns nach dem Test von **Half-Life 2** bestens vorstellen. Was Ihnen in actiongeladenen Szenen in der 5.1-Soundkulisse alles um die Ohren schwirrt, lässt den Ton von Filmen wie **Pearl Harbor** oder **Der Soldat James Ryan** hinter sich. Jeder Schuss, jede Explosion klingt dabei unterschiedlich und ist räumlich präzise ortbar. Neben den lauten gibt es auch leise Momente. Hier belauschen Sie

den Funkverkehr zwischen Combine-Soldaten, dort hören Sie den röchelnden Atem eines Zombies, der in Ihrer Nähe umherstreift. Musik erklingt nur in besonders dramatischen Momenten, dann passt sie aber perfekt zum Geschehen und erklingt entweder theatralisch-monumental oder elektronisch-treibend wie im **Matrix**-Soundtrack. Begegnen Sie unterwegs anderen Charakteren, murmeln die Ihnen wie im ersten Teil einen Gruß zu oder beginnen ein Gespräch. Sämtliche Dialoge sind dabei von Profi-Sprechern vertont worden, Untertitel schalten Sie auf Wunsch zu. Gordon Freeman selbst bleibt leider stumm wie ein Fisch. **GUN**



Keine Munition mehr in der Flinte? Das macht fast gar nichts – schleudern Sie die lästigen Ant Lions einfach mit der nützlichen Gravity Gun aus dem Weg.

KEIN INTERNET – KEIN HALF-LIFE 2!



16. November 2004. Mit dem just erworbenen Half-Life 2 in der Hand betritt Petra S. ihre Wohnung. Zwar hat die Telekom ihren Internet-Zugang noch nicht aktiviert, doch das macht nichts, denkt sie: Sie hat ja Half-Life 2 und ein paar Tage Urlaub. Aber ach: Das Spiel startet nicht, sondern verlangt eine Internetverbindung zu Valves-Steam-Servern. Ihr Kollege Gunnar L. grinst: Er ist online. Und während Petra S. noch schimpft, erkundet Gunnar L. die düstere Welt von City 17. Eine traurige Geschichte? Nein, harte Realität: Sie müssen Half-Life 2 wie Microsofts Windows XP beim ersten Start aktivieren. Eine Alternative zum Gang ins Netz, etwa einen Telefonanruf, gibt es nicht. Kein Internet – kein Gordon Freeman! Was für Valve ein sinnvoller Schachzug gegen Raubkopierer sein mag, ist ein echtes Ärgernis für alle Spieler, die keinen Internetzugang besitzen – immerhin noch rund 20 Prozent aller GameStar-Leser. Einziger Ausweg: Sie tragen Ihren PC zu einem Freund und wählen sich dort ein. Ist das Spiel einmal freigeschaltet, läuft es von da an auf diesem Rechner auch ohne Netzanbindung.

HALF-LIFE 2 EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi / Valve	RELEASE (D)	16.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, Fallblatt	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT Far Cry (91, GS 05/04) Abwechslungsreicher Shooter mit sehr guter Optik und KI. Doom 3 (87, GS 10/04) Grusel-Schießbude mit Minimalhandlung und KI-Mängeln.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,4 GHz AMD	2000+ AMD	2600+ AMD
Radeon 9000	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	4 GB Festpl.	4 GB Festpl.	4 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

MULTIPLAYER

FAZIT Kein Multiplayer-Modus mit eigenen Maps, »nur« CS Source mit aufgemobelten Karten. MODI wie Counterstrike (85 Prozent, siehe Test in GS 12/04)

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Licht- und Wassereffekte	+ feine Charakteranimation	9 / 10
SOUND	+ brachiale Soundeffekte	+ tolle Sprachausgabe	10 / 10
BALANCE	+ ausgewogene Waffenauswahl	+ fairer Schwierigkeitsgrad	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Gegner-Funksprüche reagieren auf eigene Aktionen		10 / 10
BEDIENUNG	+ Quicksave	+ Schwierigkeitsgrad wahl- u. änderbar	10 / 10
UMFANG	+ bis 30 Stunden Spielspaß	- Wiederspielwert gering	9 / 10
LEVELDESIGN	+ viel Abwechslung	+ tolle Puzzles - durchweg linear	9 / 10
KI	+ schlaue Gegner	- dumme Squads - nur ein Squad-Befehl	8 / 10
WAFFEN	+ sehr gute Balance	+ Gravity Gun - keine Power-ups	9 / 10
HANDLUNG	+ motivierend	+ Spannungslevel - manchmal wirre Story	9 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: TOLLE GRAFIK, TOLLE ATMOSPHÄRE, TOLLES SPIEL!



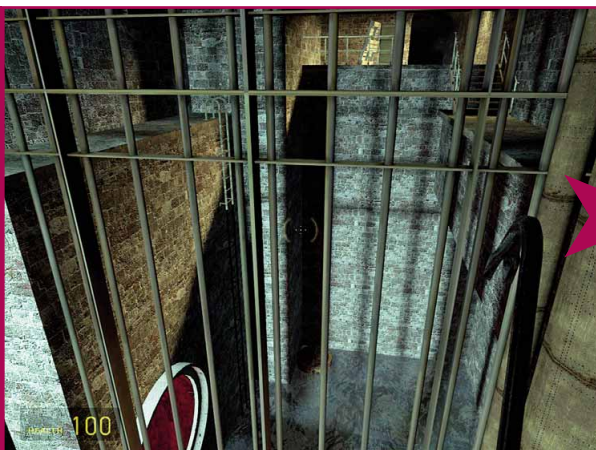
Dr. Freeman, Physiker

SO SPIELT SICH HALF-LIFE 2

Zwischen harten Kämpfen muss Gordon auch etliche Physik-Rätsel lösen. Eins davon stellen wir Ihnen auf dieser Seite im Detail vor.

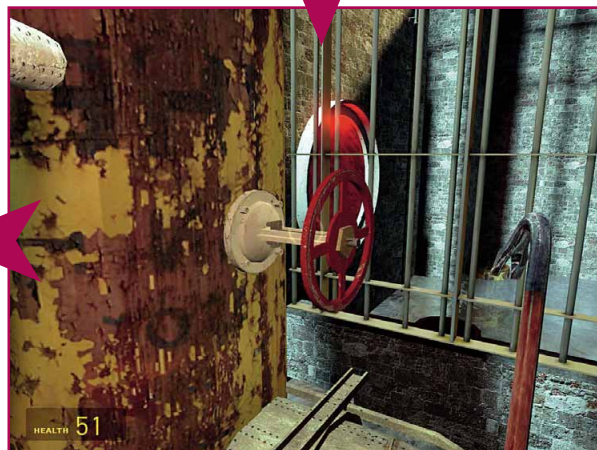


Gordon Freeman muss auf der Flucht die andere Seite des Gitters erreichen. Der einzige Weg scheint durch das Abwasserrohr unten links zu sein, doch wie kommt er zum rettenden Ausgang oben rechts?



Erst einmal das erste Problem lösen: Auf der anderen Seite der Katakomben befindet sich das andere Ende des Abwasserrohrs. Nur leider zu hoch – Gordon kommt ohne Hilfsmittel nicht dran.

Doch was ist das? Durch Freemans Aktivitäten angezogen sind einige Man Hacks neugierig in die Katakomben geschwirrt und greifen den Physiker an – ein paar Schläge mit dem Brecheisen sorgen für Ruhe.



Bei der genaueren Untersuchung der Kanalisationsrohre entdeckt Gordon ein Ventil. Mutig dreht er daran – der Wasserspiegel steigt. Nur schnell nach oben und zurück auf die andere Seite.

Durch das Abwasserrohr geschwommen kann sich unser Physiker nun um das nächste Problem kümmern: Wie kommt er auf die linke Seite, wo der rettende Ausgang auf ihn wartet?

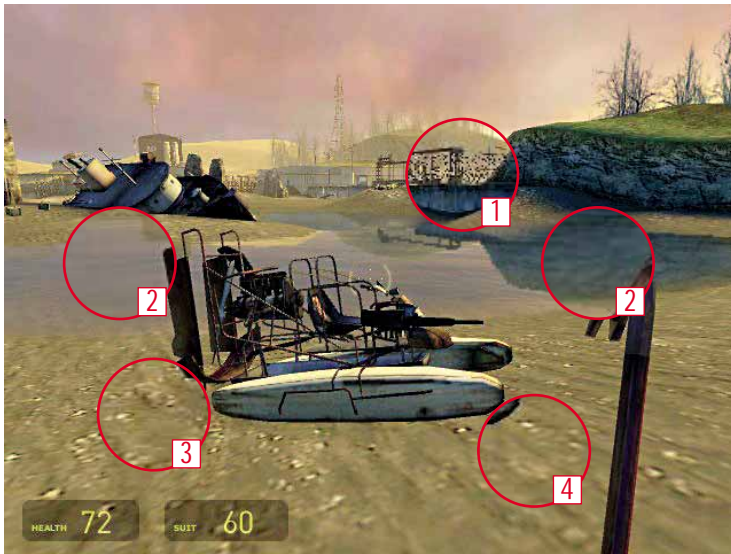


Die Mauer ist zum Hochklettern zu steil, doch auf dem Boden des Schachts gelingt es Freeman, zwei Holz-Kabeltrommeln zu lockern. Oben angekommen springen Sie über die Plattformen zum Ziel.

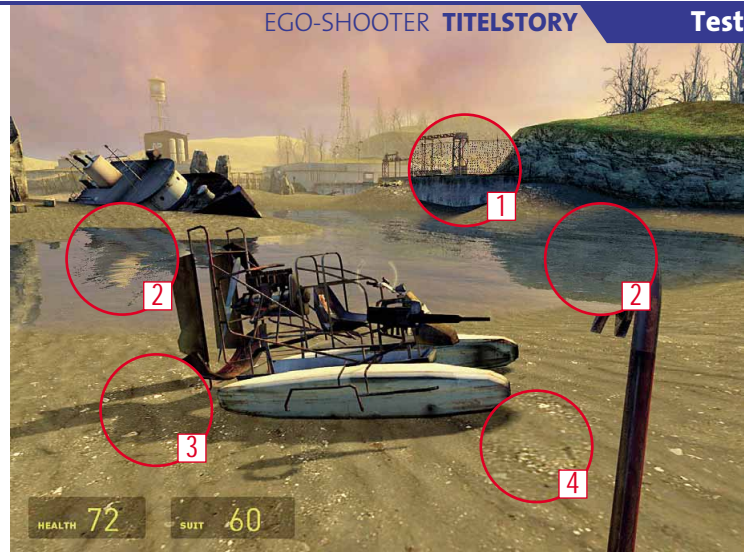
So schlagen Sie die Besitzer flüssig in die Flucht

HALF-LIFE 2 TECHNIK CHECK

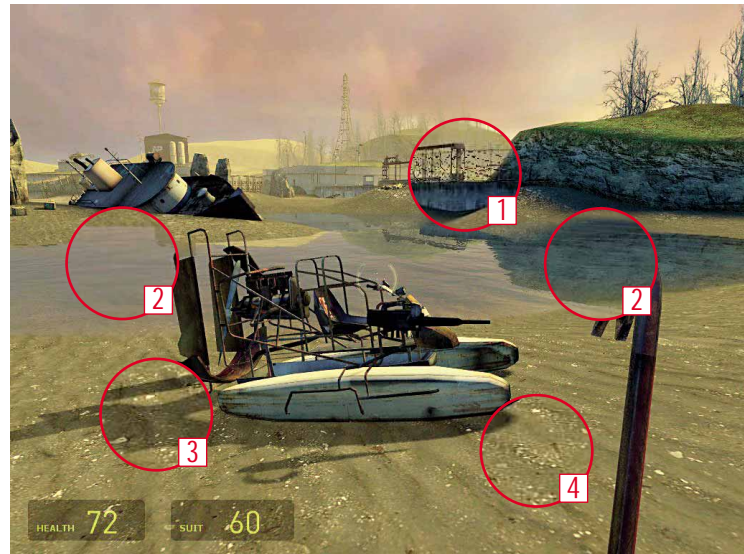
Laut Valve passt sich die Source-Engine Ihrem PC optimal an. Wir verraten Ihnen, wie Half-Life 2 tatsächlich auf Ihrem Rechner läuft und geben Tuning-Tipps.



Auf Low-End-Rechnern stören trotz noch mittlerer Spiegelungen **2** die niedrigen Texturdetails **4**, die fehlenden Schatten **3** und die grobe Auflösung von 640x480 **1**.



Schöner geht nimmer: Mit 1600 mal 1200 Pixeln **1**, allen Wasserreflexionen **2**, voller Schattendarstellung **3** und hohen Texturdetails **4** sieht Half-Life 2 zum Anbeißen gut aus.



Mit 1024 mal 768 Bildpunkten **1** und mittleren Spiegelungen **2** läuft der Shooter auch auf Mittelklasse-PCs flüssig. Die Schatten **3** und Texturen **4** bleiben maximiert.

KINOFORMAT 16:9



Die Panorama-Auflösung 1280x720 erweitert das Sichtfeld auf ungefähr 140 Grad: So haben Sie Ihre Gegner länger im Blick und die Orientierung fällt leichter – gut zu erkennen am Felsen links im Bild.

STANDARDFORMAT 4:3



1280x960 bietet das genre-typische Sichtfeld von etwa 90 Grad. Achten Sie auf den Bereich links vom Boot. Das ist weit weniger als der normale Sichtbereich eines Menschen (etwa 160 Grad).

TECHNIK-CHECK

DIRECTX-CHAOS PROGRAMMIERT

Auf DirectX-7-Karten (Geforce 2/4MX) sehen Sie keine Shader, Schatten oder Bump Maps. Half-Life 2 läuft dann zwar schnell, sieht aber stets bescheiden aus. DirectX-8-Karten (und langsame DirectX-9-Boards) rendern einige Shader in vereinfachter Form. Diese Qualitätsautomatik macht das Spiel teilweise auf eigentlich lahmen Karten flüssiger als auf schnellen. Höchste Details: nur mit schnellen DirectX-9-Boards.

HARDWARE

Half-Life 2 profitiert vor allem von einer schnellen 3D-Karte – eine mittelpmächtige CPU reicht, um ruckelfrei zu spielen. Erträglich kurze Ladezeiten gibt's allerdings erst mit 1,0 GByte RAM – 512 MByte sind dafür zu wenig. Auf der Festplatte belegt der Shooter 4 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Auf Karten mit 64 MByte Grafikspeicher setzen Sie die Option »Texture Detail« auf »Low«. Das erhöht die Framerate deutlich. Tipp: Die meisten 128-MByte-Karten schaffen den Detailgrad »High« problemlos.
- 2 Hochgebreitzelte »Water Reflexions« sehen zwar hübsch aus, fressen aber auch viel Leistung – nutzen Sie bei Performance-Problemen auf DirectX-8-Karten besser die Einstellung »World« oder »Low«.
- 3 Bei schwachen Prozessoren sollten Sie das »Model Detail« herabsetzen. Die Charaktere wirken dann allerdings deutlich kantiger.
- 4 Damit Sie auch sehr weit entfernte Objekte merserscharf sehen, stellen Sie auf schnellen Systemen das »Filtering« auf »8x anisotrop«.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 2, 32 BIT UND 1,0 GBYTE 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
1,4 GHz	800x600 1024x768										
2,2 GHz oder Athlon XP/2000+	1024x768 1280x960										
2,8 GHz oder Athlon XP/2600+	1280x960 1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

DAS TEAM

MARKUS SCHWERTEL

LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade: Siedler 5, GTA San Andreas (Playstation 2)
Zuletzt gesehen: The Terminal (Hanks pfui, Zeta-Jones hui)
Zuletzt gehört: Thievery Corp.: »Richest Man in Babylon«
Zuletzt gelesen: David Sedaris: »Nackt«
Leibspeise: sehr bayrisch: Wurstdalat mit viel Zwiebeln
Der beste Film aller Zeiten: Blues Brothers (Autos, Frauen, Alkohol – alles drin!)

markus@gamestar.de



CHRISTIAN SCHMIDT

LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade: Larry 8, Crazy Machines
Zuletzt gesehen: Die Kühe sind los (Kino)
Zuletzt gehört: VNV Nation: »Empires«
Zuletzt gelesen: Max Frisch: »Montauk«
Leibspeise: Lendchen mit Spätzle
Der beste Film aller Zeiten: Die fabelhafte Welt der Amélie. Oder Fight Club. Ach was, beide.

christian@gamestar.de



HEIKO KLINGE

REDAKTEUR

Spielt gerade: Pro Evolution Soccer 4, Ninja Gaiden (Xbox)
Zuletzt gesehen: The Terminal (witzigerweise im Flugzeug)
Zuletzt gehört: Jimmy Eat World: »Futures« (mein Album des Jahres!)
Zuletzt gelesen: Nick Hornby: »About a boy«
Leibspeise: selbst gegrilltes Steak
Der beste Film aller Zeiten: Herr-der-Ringe-Trilogie

heiko@gamestar.de



MICHAEL SCHINELLE

REDAKTEUR

Spielt gerade: Fable (Xbox), Rome, Sims 2
Zuletzt gesehen: Underworld (DVD)
Zuletzt gehört: Haley Westenra: »Pure«
Zuletzt gelesen: Stephen Baxter: »Zeit«
Leibspeise: Alles, was dick macht
Der beste Film aller Zeiten: Vom Winde verweht

mick@gamestar.de



DANIEL MATSCHIJEWSKY

REDAKTEUR (TRAINEE)

Spielt gerade: Need for Speed Underground 2, Schlacht um Mittelmeer
Zuletzt gesehen: Collateral (Kino)
Zuletzt gehört: In Extremo: »Verehrt und angespien«
Zuletzt gelesen: »interessanter« Doom-3-Artikel in der SZ
Leibspeise: Linsen und Spätzle (so als Schwabe)
Der beste Film aller Zeiten: Der Herr der Ringe

danielm@gamestar.de



GUNNAR LOTT

CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade: Schlacht um Mittelmeer, PES 4, Fable (Xbox)
Zuletzt gesehen: Kill Bill Vol. 2 (DVD)
Zuletzt gehört: Tom Waits »Real Gone«
Zuletzt gelesen: diverse Krimis von Wolf Haas
Leibspeise: die Kartoffelpuffer meiner Oma
Der beste Film aller Zeiten: The Big Lebowski

gunnar@gamestar.de



MICHAEL TRIER

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade: Doom 3, WoW Beta
Zuletzt gesehen: Dawn of the Dead (DVD)
Zuletzt gehört: Nick Cave: »The Mercy Seat« – im Loop
Zuletzt gelesen: Jonny Cash: »The Mercy Seat« – im Loop
Leibspeise: Steak mit Beck's
Der beste Film aller Zeiten: Doofe Frage: »The Big Lebowski« oder »Apocalypse Now« oder »Taxi Driver« oder...

michael@gamestar.de



PETRA SCHMITZ

REDAKTEURIN

Spielt gerade: GTR, Prince of Persia 2
Zuletzt gesehen: Dark Fury (DVD)
Zuletzt gehört: Organic Audio: »Last One Home«
Zuletzt gelesen: Mark Frost: »The List of 7« (mal wieder)
Leibspeise: frisches Vollkornbrot mit viel Käse belegt
Der beste Film aller Zeiten: Einer? Aller Zeiten? Die Frage ist albern!

petra@gamestar.de

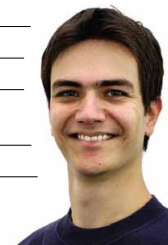


MICHAEL GRAF

REDAKTEUR

Spielt gerade: WoW Beta, Pro Evolution Soccer 4
Zuletzt gesehen: Twin Peaks, 1. Staffel (DVD)
Zuletzt gehört: The Fast and the Furious (Soundtrack)
Zuletzt gelesen: Max Goldt: »Wenn man einen weißen Anzug an hat«
Leibspeise: Fleisch
Der beste Film aller Zeiten: Lorient: »Papa ante portas«

micha@gamestar.de



FABIAN SIEGISMUND

REDAKTEUR (TRAINEE)

Spielt gerade: Pacific Assault, CS Source
Zuletzt gesehen: Robin Hood (die 80er-Jahre Serie) auf DVD
Zuletzt gehört: Slut, im Backstage
Zuletzt gelesen: tonnenweise Weblogs
Leibspeise: Hauptsache, Fleisch ist drin
Der beste Film aller Zeiten: Terminator 2

fabian@gamestar.de



ARNT KUGLER

HARDWARE-REDAKTEUR

Spielt gerade: Doom 3, Far Cry, BF 1942: Desert Combat
Zuletzt gesehen: Star Wars Trilogie (DVD)
Zuletzt gehört: Nightwish rauf und runter
Zuletzt gelesen: Dan Brown: »Sakrileg«, J. A. Keith: »Mechwarrior: Die Stunde der Helden«
Leibspeise: Fleisch, Fleisch und noch mal Fleisch
Der beste Film aller Zeiten: The Big Blue

arnt@gamestar.de



Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

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

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

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

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

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

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

DIE GAMESTAR-AWARDS



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

3D-KARTEN

Aus Platzgründen haben wir einige Kartentypen ähnlicher Leistung zusammengefasst:

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

Wird Ihre Karte **grün** dargestellt, läuft das Spiel auch in der Auflösung 1280x1024 tadellos. Ist die Farbe **gelb**, ruckelt es gelegentlich, oder Sie müssen die Auflösung (teils deutlich) verringern. Mit **rot** läuft das Spiel mit Minimaleinstellungen gerade noch auf Ihrer Karte.

MULTIPLAYER-MODUS

Hier lesen Sie, wie viele Spieler pro Original möglich sind, welche Modi enthalten sind und nicht zuletzt unser Fazit und die Bewertung des Multiplayer-Modus.

EINZELWERTUNGEN

Jedes Spiel bewerten wir mit sechs generellen Kategorien (blau) und vier Genre-spezifischen (schwarz). Neben Pro- & Kontrapunkten gibt's jeweils eine Punktzahl.

PREIS-LEISTUNG

Die Preis-Leistung-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung geben: Manches 60er oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Grundlage ist nicht die theoretische Durchspiel-Dauer, sondern die Zeit, in der Sie unserer Meinung nach Spaß mit dem Produkt haben werden. Die genaue Formel lautet:

Preis in Euro

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

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

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

DOOM 3 EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Activision
SPRACHE: Englisch, (dt. Handbuch)
AUSSTATTUNG: Mini-Box, 3 CDs, 32 Seiten

RELEASE (D): 12.8.2004
CA. PREIS: 50 Euro
USK: ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

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

TECHNISCHE ANGABEN

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

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT: Magerer Multiplayer-Part. Die (nur) fünf Karten sind zu groß für (nur) vier Spieler.
MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch (2 gegen 2), Last Man Standing, Tournament

BEWERTUNG

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

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPAß 25 Stunden MULTIPLAYER-SPAß 5 Stunden

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

ALLGEMEINES

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

GEEIGNET FÜR

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

PC-KONFIGURATION

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

3D-SOUND

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

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

AUTOMATISCHE ABWERTUNG

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

DIE SPIELSPAß-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der 10 Einzelwertungen

90 bis 100	Absolutes Ausnahmeprogramm, ein Muss für jeden Spieler!
80 bis 89	Sehr gut; reizt das Genre voll aus, genügt höchsten Ansprüchen.
70 bis 79	Gut, aber nicht genial. Titel mit kleinen Fehlern oder ein Klon.
60 bis 69	Keine Massentitel, aber teilweise noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59	Unscheinbare Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49	Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.
Unter 10	Definitiv eines der grauenhaftesten Spiele der PC-Geschichte.



Petra Schmitz

petra@gamestar.de

GEFÜHLE UND GEHIRNE

EINE HIMMELSMACHT. Mit guten Spielen ist es häufig wie mit Partnern: Man liebt sie – die meiste Zeit. Aber gelegentlich wünscht man sie ohne Sauerstoffgerät auf den Mond. Okay, bei Spielen würde das wenig bringen. Die machen es sich bestimmt in einem Krater gemütlich und warten auf den nächsten unbedarften

Astronauten. Der glaubt dann, er könne sich mit ihnen die Zeit zwischen morgendlichem und abendlichem Rumschweben vertreiben. Denkste, er zerlegt höchstens mit dem Gamepad das Raumschiff – weil der Prinz von Persien mal wieder in einen Abgrund gestürzt ist. Wie ich jetzt vom All auf **Prince of Persia 2** komme? Liebe. Nur aus Liebe.

BRAINS! Im letzten Monat quengelte ich noch über die lausige KI aktueller Action-spiele. Ich nehme alles zurück! Zumindest was **Half-Life 2** und **Medal of Honor: Pacific Assault** angeht. Künstliche Intelligenz, wohin das Fadenkreuz zeigt. Das ist schon beängstigend. Zusammen sind die Spiele wahrscheinlich schlauer als ich. Notiz an mich selber: die zwei nicht ins gleiche Regal stellen. Sonst rotten die sich noch zusammen und streben die Weltherrschaft an. Obwohl – irgendwie hat **Half-Life 2** die ohnehin schon inne.

INHALT

TITELSTORY: HALF-LIFE 2

Der Mega-Test	52
Die Hauptpersonen	55
Der Multiplayer-Modus	58
Die deutsche Version	60
Die Online-Aktivierung	61
So spielt sich Half-Life 2	62
Der Technik-Check	63

TESTS

Medal of Honor: Pacific Assault	68
Prince of Persia 2	72
Tribes Vengeance Multiplayer	76
Knight Rider 2	78
Sonic Heroes	79
Terrorist Takedown	79
Kochmeister Pfanne 2 XXL	79

GAMESTAR-ACTION-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign	KI // Teamwork	Waffen	Handlung // Multiplayer-Modi	Kommentar
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	NEU	93	9	10	10	10	10	10	9	9	8	9	
2	Joint Operations	Multiplayer-Shooter	Novalogic	09/04 (92%)	92	7	9	10	10	10	10	9	10	8	9	Version 1.2.0.10
3	Far Cry	Ego-Shooter	Crytek	05/04 (90%)	91	10	10	8	9	10	10	10	9	9	6	Version 1.1
4	UT 2004	Multiplayer-Shooter	Epic Games	05/04 (90%)	91	9	9	9	8	10	10	10	8	8	10	Version 3236
5	Mafia	3D-Action	Illusion Softworks	10/02 (91%)	90	8	9	8	10	8	10	10	8	9	10	
6	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	11/02 (90%)	90	7	8	10	9	10	9	9	9	9	10	03/03: Addon
7	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	EA Pacific	NEU	90	9	10	9	10	9	9	9	8	8	9	
8	Splinter Cell 2	3D-Action	Ubisoft	04/04 (92%)	89	8	10	9	9	10	8	9	7	10	9	
9	GTA Vice City	3D-Action	Rockstar Games	07/03 (90%)	88	7	10	7	10	9	10	9	6	10	10	
10	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/04 (91%)	88	8	9	7	9	10	8	9	8	10	10	Version 1.1
11	Doom 3	Ego-Shooter	id Software	10/04	87	10	10	10	10	9	7	6	7	8		
12	Max Payne 2	3D-Action	Remedy	12/03 (89%)	86	8	10	9	10	10	6	7	6	10	10	
13	Thief 3	3D-Action	Ion Storm	07/04 (85%)	85	8	7	8	9	10	10	9	5	10	9	
14	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	12/03 (87%)	85	8	9	6	10	6	10	10	8	8	10	
15	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Valve	12/04	85	8	10	10	5	10	7	10	8	10	7	
16	Star Wars Battlefront	Multiplayer-Shooter	Lucas Arts	11/04 (88%)	85	9	10	9	10	9	8	9	7	10	7	
17	Jedi Knight 3	Ego-Shooter	Lucas Arts	10/03 (90%)	84	7	8	8	8	10	10	8	7	10	8	
18	Freelancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	04/03 (90%)	84	7	8	8	9	10	10	8	7	9	8	
19	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	Monolith	12/02 (88%)	83	6	8	9	9	10	10	7	8	8	8	
20	Call of Duty	Ego-Shooter	Infinity Ward	12/03 (85%)	83	7	10	8	10	10	7	7	8	8	8	11/03: Addon
21	Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Ubisoft	01/04 (80%)	83	7	9	9	10	8	7	9	7	8	9	
22	Tron 2.0	Ego-Shooter	Buena Vista Inter.	04/03 (84%)	82	6	9	7	10	8	10	9	7	8	8	
23	Halo	Ego-Shooter	Bungie	11/03 (87%)	81	6	9	9	9	9	8	5	8	9	9	
24	Metal Gear Solid 2	3D-Action	Konami	04/03 (85%)	81	6	9	10	9	8	8	8	8	9	6	
25	Prince of Persia 2	3D-Action	Ubisoft	NEU	81	8	9	6	9	7	8	9	7	10	8	

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



Insel-Hopping

MOH PACIFIC ASSAULT

Mit Medal of Honor: Allied Assault hat EA Maßstäbe gesetzt. Der Nachfolger Pacific Assault ist dank Spitzengrafik, tollem Sound und cleverer KI der derzeit beste Weltkriegs-Shooter.



Hach, Tommy Conlin hat Glück gehabt: Er wird als Soldat nach Hawaii versetzt. Sonne, Palmen, Ananas zum Selberpflücken, Cocktails mit Schirmchen drin... wer kann da noch stören? Na, Japan zum Beispiel! Das Kaiserreich greift Pearl Harbor an, während Tommy eine Rundfahrt über die Basis macht. Im Ego-Shooter **Medal of Honor: Pacific Assault** treten Sie daraufhin mit den USA in den Krieg gegen Japan ein.

Schwächen in der Verteidigung

Ihr Kampfeinsatz als US-Marine beginnt mit der Verteidigung Pearl Harbors. Die fällt allerdings, historisch korrekt, nicht sonderlich erfolgreich aus – von der stolzen Pazifikflotte der

Amerikaner bleibt fast nur Altmittel übrig. Mit den verbleibenden Truppen holen die Vereinigten Staaten zum Gegen Schlag aus. **Pacific Assault** führt Sie dabei in 13 spannenden Missionen von Pearl Harbor über das Makin Atoll und Guadalcanal bis zur Insel Tarawa, wo eines der letzten großen Bodengefechte stattfindet. Zwischen den Einsätzen bekommen Sie nicht nur Zwischensequenzen in der Spielgrafik, sondern auch Rendervideos und Original-Filmaufnahmen aus dem Zweiten Weltkrieg zu sehen.

Aus dem Weg, ich bin Arzt!

Weil Conlin den Krieg nicht alleine gewinnen kann, ist er immer mit einer Gruppe von Sol-

daten unterwegs. Seine Kollegen sind nicht nur schmückendes Beiwerk oder Kanonenfutter, sondern dank funktionierender KI eine echte Hilfe: Auf Zuruf stürmen die Kameraden vor, sammeln sich, geben Deckungsfeuer oder treten den Rückzug an. Da Tommy nicht der Anführer des Trupps ist, gehorchen ihm die Soldaten nicht immer aufs Wort: Sie helfen ihm in brenzligen Situationen, lassen sich aber nicht blindlings ins Feindfeuer hetzen.

Wichtigstes Teammitglied ist der Sanitäter. Der teilt Erste-Hilfe-Pakete aus und kann Sie sogar wiederbeleben. Wenn Ihr Energiebalken auf Null sinkt, fallen Sie zunächst ins Delirium: Die Welt wird unscharf und farblos, der Klang ge-

dämpft, und ab und zu hören Sie Gesprächsfetzen aus vorherigen Spielszenen – Sie halluzinieren! Mit ein bisschen Glück eilt dann der Wunderheiler herbei und bringt Sie ruckzuck auf die Beine. Um Ihre computergesteuerten Kameraden müssen Sie sich keine Sorgen machen, die stehen immer wieder auf.

Clevere Kerlchen

Auch ohne Befehle stellen sich die Marines geschickt an: Sie melden, wo sich der Feind versteckt und ob er fliehen, flankieren oder vorstürmen will. Und wenn ihnen eine Granate vor die Füße fällt, schicken sie die postwendend zurück. Die Japaner verhalten sich ebenso clever und zeigen sogar noch mehr Körpereinsatz: Sie treten Hand-



An einem Bachlauf springen Japaner aus dem Dickicht. Unsere Kameraden gehen in Deckung und feuern zurück.

granaten gelegentlich einfach beiseite oder werfen sich beherzt auf die Sprengsätze, um eigene Kameraden zu schützen. Wenn die Situation ausweglos erscheint, gehen die Japaner, die in den letzten Jahrtausenden nicht umsonst unzählige Kampfsportarten entwickelt haben, zum Nahkampf über: Mit Bajonetten, Schwertern

oder zu Knüppeln umfunktionierten Maschinenpistolen überrennen sie die Marines. Weil das Verhalten der Gegner nie vorauszusehen ist, verlaufen die Gefechte immer unterschiedlich. Das sorgt nicht nur für spannende Kämpfe, sondern auch für einen erhöhten Wiederspielwert.

Dienstzeitverlängerung

Neben den abwechslungsreichen Schießereien sorgen jede Menge versteckte Aufgaben und militärische Auszeichnungen dafür, dass man gerne mehrmals hintereinander in den Krieg zieht. So wird Conlin als Held gefeiert, wenn er sich in bestimmten Situationen besonders bewährt. Wenn Sie etwa den Kapitän der USS Nevada aus seinem brennenden Büro retten, schenkt der Ihnen zum Dank seine schicke Mütze. Die können Sie anschließend als Souvenir in Ihrer Feldkiste bewundern. Außerdem erhalten Sie für erfolgreiche Einsätze Medaillen. Die beeindruckendsten Anhänger bekommen Sie aber nur, wenn Sie auch genügend versteckte Missionspunkte erfüllen, etwa indem Sie als aufmerksamer Kanonier einen scheinbar unbedeutenden Munitionsträger vor heranstürmenden Japanern bewahren.

Von Heilsarmee bis Einzelkämpfer

Wem das Einzelspieler-Erlebnis noch nicht reicht, kann mit den vier gut abgestimmten Schwierigkeitsgraden experimentieren. Die bringen zum einen die altbewährten Veränderungen: Im realistischen Modus halten Sie kaum Treffer aus, Sie finden weniger Munition, und der Sanitärer kann Sie nur einmal wieder aufpäppeln – das ist nur was für Profis! Der leichteste Schwierigkeitsgrad eignet sich hingegen auch für blutige Anfänger: Hier sind Sie fast nicht klein zu kriegen, und der Rettungsdienst steht Ihnen fünfmal zur Verfügung. Zum anderen verändern die Spielstufen weitere Optionen. Im Realismus-Modus sind Fadenkreuz und HUD deaktiviert, außerdem verursachen Nahkampfwaffen bleibende Wunden. Wenn Sie die nicht verarztet lassen oder sich nicht selbst per Knopfdruck bandagieren, bluten Sie langsam aus. Diese Optionen können Sie unabhängig vom Schwierigkeitsgrad jederzeit ändern und die Gefechte so Ihren Bedürfnissen anpassen.

31 gegen Tommy

Bei vielen Ego-Shootern wird der Multiplayer-Teil als lieb-



Dieser Soldat wirft die tickende Zeitbombe, die wir ihm vor die Füße gelegt haben, einfach zurück.



Sein Kollege hat keine Hände frei. Deshalb verpasst er dem Sprengsatz einfach einen herzhaften Tritt.



Heldenhaft umklammert dieser Japaner eine scharfe Handgranate, um seine Kameraden zu schützen.



Ein Überlebender unseres Überfalls stürzt sich uns todesmutig mit aufgestecktem Bajonett entgegen.



Wir liegen verletzt am Boden und hoffen auf Hilfe. Stattdessen gibt uns dieser Soldat den Gnadenstoß.



Als Henderson Airbase angegriffen wird, müssen wir die Piloten heil zu ihren Flugzeugen bringen...



...und während über uns der Luftkampf tobt, kämpfen wir am Boden verbissen weiter.



Unser Sanitäter (rechts im Bild) heilt sich kurzerhand selbst, während wir eine Artilleriestellung sprengen.



Der KI-Kollege links im Bild übernimmt unser MG.



Dieser Wachturm steht direkt an einem Benzinfass. Ein gezielter Schuss: Fass und Turm gehen in die Luft.

los zusammengeschustertes Pflichtprogramm mit in die Schachtel gepackt. Nicht so bei **Medal of Honor**: Schon im Vorgänger **Allied Assault** war der Mehrspieler-Modus derart ausgereift, dass er sich noch heute auf Platz vier unserer Multiplayer-Charts hält. **Pacific Assault** steht dem in nichts nach: Hier können sich bis zu 32 Spieler auf acht Karten durch den Dschungel hetzen, wahlweise

im Deathmatch-, Team-Deathmatch- oder Invader-Modus. In Letzterem muss ein Team nach und nach verschiedene Aufträge ausführen, zum Beispiel strategisch wichtige Punkte einnehmen oder Gebäude sprengen, während das andere Team versucht, dies zu verhindern. Die Karten sind abwechslungsreich und recht groß. Das Geschehen konzentriert sich jedoch immer auf einen Brenn-

punkt, da die Spieler automatisch dort in die Schlacht einsteigen, wo am meisten los ist. Für GIs und Japaner stehen je vier Soldatenklassen zur Verfügung: Schütze, Sanitäter, Pionier und Munitionsträger. Dabei hat jede Klasse einen praktischen Nutzen. Wie in **Enemy Territory** brauchen Sie für manche Aufträge einen Spezialisten – so kann nur der Munitionsträger stationäre Geschütze nach-

laden, und nur der Pionier kann Zielobjekte sprengen. Der darf außerdem Minen legen und diese anschließend tarnen. Wer da drauftritt, hört ein sattes Klicken und kann nur hoffen, dass ein freundlicher Bombenbastler vorbeikommt, um die Falle schnelligst zu entschärfen.

Fliegende Fetzen

Auf Minen zu treten ist nicht gesund... sieht in **Pacific Assault**

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

KI? Ja. Tolle Grafik? Vorhanden. Massig fordernde Action? Sowieso! Story? Öhm, nein. Story ist leider aus in Medal of Honor: Pacific Assault. Verstehe das, wer will, ich kann es nicht. Das Szenario schreit doch förmlich nach einer mitreißenden Handlung à la Der Soldat James Ryan. Stattdessen hüpfte ich von Insel zu Insel und erschleße Japaner. Warum? Weil es so im Geschichtsbuch steht.

Ohne Tiefgang

Die fehlende Story regt mich umso mehr auf, wenn ich mir die fantastischen Charaktermodelle anschau. Klar, ich erkenne manche der Jungs wieder, wenn ich sie im Busch treffe. Und ein wenig geschwatzt wird auch. Aber letztendlich bleiben meine Kumpel doch nichts weiter als farblose Figuren ohne Tiefgang. Schade um die verschenkte Chance, aus den Charaktermodellen echte Charaktere zu schnitzen.

»Geschichte ohne Geschichte«



TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Für MoH: Pacific Assault benötigen Sie mindestens eine Shader-fähige 3D-Karte (s. Tabelle). Aber erst ein DirectX-9-Board (ab Radeon 9500) stellt alle Effekte in maximaler Qualität dar. Auf DirectX-8-Platinen (Radeon 8500, GeForce 4 Ti) sind die Effekte abgespeckt.

RAM/FESTPLATTE

Um pazifische Inseln in höchster Detailstufe erobern zu können, sollten Sie 768 MByte RAM im Marschgepäck haben – mit 512 MByte nerven die sehr langen Ladezeiten. 1,0 GByte Arbeitsspeicher sind ideal. MoH: Pacific Assault belegt etwa 3,0 GByte Festplatten-Platz.

TUNING-TIPPS

- 1 Aktivieren Sie »Komprimierte Texturen«. So entlasten Sie den Grafikspeicher und erhöhen die Performance um bis zu 30 Prozent.
- 2 Wenn Sie die »Texturdetails« minimieren, erhalten Sie einen spürbaren Geschwindigkeitszuwachs, allerdings auf Kosten der Optik.
- 3 Bei DirectX-9-Karten wählen Sie unbedingt »Hardware Shader 2.0«. So sehen Reflexionen und Wassereffekte viel realistischer aus.
- 4 Die Wahl einer niedrigeren Auflösung bringt Ihnen spürbaren Framerate-Zuwachs: pro Stufe immerhin zwischen fünf und 20 Prozent.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 768 MBYTE RAM UND HOHEN DETAILS)

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,5 GHz	800x600 (min. Details) 1024x768										
2,4 GHz	1024x768 1280x1024										
3,0 GHz	1280x1024 1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Als MG-Schütze in einem zweiseitigen Flugzeug zahlen wir's den Zeros heim.

aber toll aus: Die Havok-Physik-engine sorgt für ein überzeugendes Ragdoll-System, das nicht nur Spielfiguren, sondern auch umliegende Gegenstände wie Kisten, Stühle oder Fässer durch die Luft schleudert. Die Wucht von Explosionen reißt mitunter ganze Wachtürme um – und das ohne Skripts. Hier und da liegen alte Gasflaschen herum; wenn Sie denen den Hahn abschießen, fliegen die Metallbehälter wie unberechenbare Raketen durch die Luft, strecken Soldaten nieder und explodieren schließlich in einem bläulichen Feuerball.

Wenn Sie einer Detonation zu nah kommen, wirbelt das Ihr Innenohr gehörig durcheinander: Statt spannender Musik und Gefechtslärm hören Sie für wenige Sekunden nur ein Pfeifen, während das Geschehen um Sie herum unscharf wird und in Zeitlupe abläuft.

Augen und Ohren auf!

Far Cry hat gezeigt, wie Dschungel aussehen kann. **Pacific Assault** muss sich dahinter nicht verstecken: Der Urwald auf den Pazifikinseln wirkt sehr lebensecht und ist durch wechselnde Tageszeiten, Vegetation und Witterung deutlich abwechslungsreicher als in **Far Cry**. Pixelshader sorgen für realistische Reflektionen auf metallischen Gegenständen, und das durch die Baumkronen fallende Licht erzeugt Schattenspiele auf den Soldaten. Deren Gesichter sind mit Bumpmapping-Effekten überzogen – das verleiht ihnen eine glaubwürdige Mimik, von Lippenbewegungen bis hin zu ausdrucksstarken Augen. Das wirkt sich allerdings auch auf die Ladezeiten aus: Selbst mit einem vollen GigaByte RAM verdient die Schnellladefunktion ihren Namen nicht.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Während ich den Strand von Tarawa stürme, springt ein Japaner aus seinem Schützengraben und rammt mir sein Bajonett in den Bauch. Das schmerzt, ich gehe zu Boden. Kein Sanitärer kommt, die Sicht schwindet, das war's dann wohl... doch plötzlich finde ich mich in der Grundausbildung wieder. Ein Traum? Nein, ein Rückblick! Mit dieser gewitzten Erzähltechnik hat mich MoH: Pacific Assault sofort in seinen Bann gezogen. Hervorragender Sound und tolle Grafik tun ihr Übriges. Und sogar die KI, an der ich in Shootern sonst gerne rummotze, funktioniert ausgezeichnet. Nur die Repetier-Gewehre sind recht unnütz: Die laden so langsam nach, dass ich lieber einen anständigen Revolver zur Hand nehme. Aber nichts ist perfekt. MoH: Pacific Assault ist immerhin nahe dran.

»Meine neue Ego-Shooter-Referenz«



Dieser Offizier stürmt mit dem Schwert auf uns zu. Unser Team hat ihn schon im Visier.

Der Sound von **Pacific Assault** ist erstklassig: Überzeugender Waffenklang, stimmungsvolle, lippen-synchrone Sprachausgabe und eine Musikantermeldung, die von herzerweichend bis nervenaufreibend reicht. Das ganze gibt's in THX-zertifizierter Surround-Qualität.

Wem das alles nicht genug ist, der sollte sich die »Director's Edition« von **Pacific Assault** zu-

legen. Die platzt vor Zusatzmaterial beinahe aus den Nähten: Interaktive Geschichts- und Propaganda-Dokumentationen zum Krieg im Pazifik, Soundtrack, Interviews mit Veteranen, ein Präsentations-Video des USMC Silent Drill Platoons, ein »Making of« und Audio-Kommentare der Entwickler sind im Paket enthalten. **FAB**

► HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/Min

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT		EGO-SHOOTER	
PUBLISHER	Electronic Arts	RELEASE (D)	18.11.2004
SPRACHE	Englisch, deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	1 DVD, DVD-Box, 32 Seiten Handb.	USK	ab 18 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT: Far Cry (91, GS 5/04) Die Ego-Shooter-Referenz für Dschungelfreunde. Call of Duty (83, GS 11/04) Auch Zweiter Weltkrieg, dafür aber in Europa.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	PC Minimum	PC-Standard
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1500 MHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	1300+ AMD	2200+ AMD
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	512 MB RAM	768 MB RAM
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900	3,0 GB Festpl.	3,0 GB Festpl.
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Gutes Balancing und durchdachtes Leveldesign nach MoH-Tradition.

MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Invader.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Pixelshader-Effekte + lebensechte Vegetation	9 / 10
SOUND	+ realistische Waffensounds + mitreißender Soundtrack	10 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade + sinnvolle Klassen	9 / 10
ATMOSPHERE	+ Gänsehaut-Musik + glaubwürdige Charaktere	10 / 10
BEDIENUNG	+ Schwierigkeitsgrad individuell justierbar - lange Ladezeiten	9 / 10
UMFANG	+ hoher Wiederspielwert - Nur acht MP-Karten	9 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Umgebungen + gute Levelbegrenzungen	9 / 10
KI	+ nützliche KI-Kollegen + clevere, unvorhersehbare Gegner	9 / 10
WAFFEN	+ Großes Arsenal - unpraktische Repetier-Gewehre	8 / 10
HANDLUNG	+ überraschender Rückblick gleich zu Beginn - kein Finale	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden

FAZIT: BRILLANTER EGO-SHOOTER AUF TROPISCHEN INSELN.



CD: Video-Special
DVD: Mega-Test
AB 16/18: Härtere Fassung

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK L55

Die Eieruhr des Verderbens

PRINCE OF PERSIA 2

Die uralte Regel: Spiel nicht mit der Zeit!
Aber Prinz »Mir egal« aus Persien hielt sich nicht
daran. Zur Strafe soll der Lummel sterben.

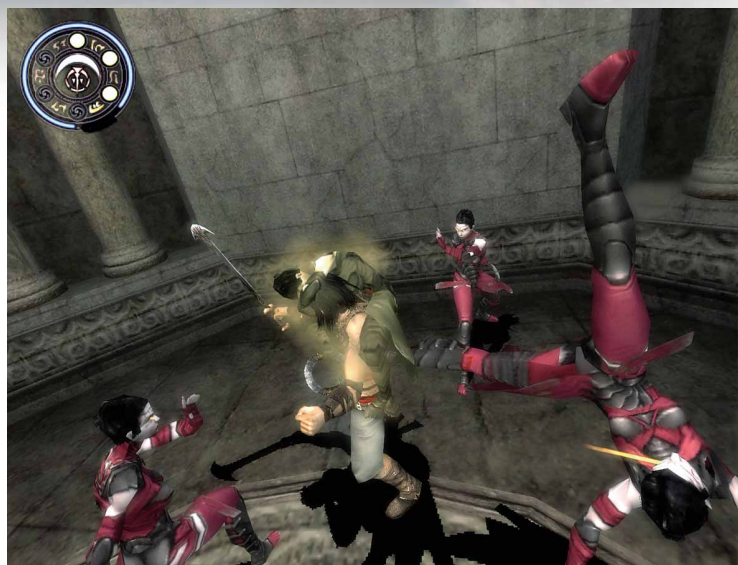
Friede, Freude, Eierkuchen – am Ende von **Prince of Persia: The Sands of Time** war wieder alles im Lot. Der ungestüme orientalische Thronfolger hatte den angerichteten Schlamassel mit dem Stundenglas der Zeit repariert und eine schnuckelige Prinzessin kennen gelernt. Eigentlich könnte er jetzt für den Rest seines Lebens auf einem Diwan rumlummeln, Nachfahren zeugen und sich einen Wanst anfuttern. Ist aber nicht. Der Dahaka, ein superkorrekter und superfieser Hüter des Raum-Zeit-Gefüges, merkt beim Studieren der aktuellen Volkszählungsergebnisse, dass da jemand ist, der nicht sein dürfte: unser Prinz. Der müsste nämlich nach den Gesetzen der Logik mausetot sein. Kann ja noch werden, denkt sich der Dahaka und macht sich auf, den Prinzen zu Allah zu schicken. Der Prinz indes macht sich auf, sein Knackpopo zu retten. Das geht aber nur, wenn er gleich mal die Erschaffung der riesigen Eieruhr verhindert. Deswegen führt ihn seine Reise im Actionspiel **Prince of Persia: Warrior Within** nicht nur auf ein finsternes Eiland, sondern auch weit in die Vergangenheit zurück.

Des Prinzen neue Waffen

Wer den Vorgänger gespielt hat, wird sich in **Prince of Persia 2** gleich zurechtfinden. Der agile Adelige tobt noch immer rasend schnell durch die Levels, schwingt sich an Stangen über bodenlose Abgründe, läuft an Wänden entlang und kraxelt steilste Mauern empor. Zum altbekannten Bewegungsrepertoire gesellen sich aber einige neue Feinheiten. So nutzt der

Prinz jetzt Seile, um Schwung für einen besonders langen Mauerlauf zu bekommen oder rammt sein Schwert in einen Vorhang, um sicher daran hinabzugleiten.

Die Kampftechniken wurden deutlich umfangreicher aufgemöbelt. 37 Schnetzeleien darf ihre Pluderhosenschaft nun einsetzen, um Angreifer einen Kopf kürzer zu machen. Die Attacken teilen sich auf in einhändige und zweihändige Angriffe. Denn neben dem Hauptschwert kann der Held auch eine zweite Klinge führen. Die nimmt er entweder erledigten Gegnern ab oder findet sie in Waffenständen in den Levels. Der Nachteil dieser Scheidwerkzeuge: Die halten nicht lange. Wer sich also auf die beidhändigen Kampftechniken spezialisiert hat, sollte stets für Nachschub sorgen. Doch selbst, wenn Sie die wahnwitzigen Moves (beginnend beim normalen Schlag, endend bei wirbelnden Klingentänzen mit diversen Salti, Schrauben, Abprallern und Wurfen) nicht verinnerlicht haben, bleiben Sie konkurrenzfähig. **Prince of Persia 2** hält es da wie der Konsolen-Prügler **Soul Calibur 2**: Wildes Gehämmere auf die Tasten führt häufig auch zum Erfolg. Nur die extrem knackigen Bossgegner verlangen ausgefeiltere Strategien. Führen Sie eine bestimmte Angriffsart zu häufig aus, stellt sich Ihr Gegenüber darauf ein und kontert dementsprechend. Apropos Konsole: Spielen Sie unbedingt mit einem Gamepad. Die Maustastatur-Steuerung ist an manchen Stellen schlicht zu träge. Die aus dem Vorgänger bekannten entspannenden Rätsel suchen Sie übrigens vergeblich.



Ninja-Damen setzen dem Prinz ordentlich zu. Eine hat ihn gerade im Schwitzkasten.



Bewegungsstudie: Unsere Bilderfolge zeigt Ihnen die einzelnen Stationen eines Überkopf-Angriffs. Der Prinz gelangt so in den Rücken des Gegners und kann ungeblockt zuschlagen.

Die Mächte der Zeit

Trotz repariertem Stundenglas darf der Prinz noch immer die

Zeit beeinflussen. Schicken Sie ihn unbedacht durch einen fiesen, von allerlei stachelbewehrten Fallen verseuchten Levelab-

schnitt, endet die Turnerei nicht selten im Tod. Dann reicht ein Tastendruck, um die Zeit maximal acht Sekunden zurückzu-

drehen, damit Sie es noch mal probieren können. Auch in Kämpfen, in denen der junge Athlet ins Gras beißt, ist die



In Prince of Persia 2 fliegen Köpfe, und Blut spritzt.



An diesen Portalen reist der Held durch die Zeit.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Seine Hoheit kämpft nur mit Shadern: Ohne DirectX-8-fähige 3D-Karte startet Prince of Persia: Warrior Within erst gar nicht. Dafür stellen bereits diese Boards alle Details in voller Pracht dar. Bei zu wenig Rechnerpower regelt die Engine die Spielgeschwindigkeit nach unten.

RAM/FESTPLATTE

Bei der Installation entscheiden Sie lediglich, ob die Filme von CD (1,4 GByte Installationsgröße) oder Platte (2,1 GByte) gelesen werden. Auf die Spielgeschwindigkeit hat das keinen Einfluss. Das Monsterschnetzeln geht bereits mit 256 MByte Arbeitsspeicher flüssig von der Hand.

TUNING-TIPPS

- 1 Am meisten Frames gewinnen Sie mit einer niedrigeren Auflösung: Pro Stufe sind – je nach System – bis zu 40 Prozent mehr drin.
- 2 Durch Reduzieren der »Spezialeffekte« holen Sie zwar ähnlich viel aus der Engine, aber die Optik wirkt deutlich trister.
- 3 Das Abschalten der »Schatteneffekte« bringt Ihnen kaum Performance-Vorteile, kostet aber viel Atmosphäre. (Nicht empfehlenswert.)
- 4 Die Intro-Videos sparen Sie, indem Sie die .bik-Dateien »Ubisoft«, »Ubimtl«, »Logocred« und »Logorp« entfernen (alle im Video-Ordner).

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 2, 32 BIT UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz	800x600 (min Details) 1024x768										
1,4 GHz	1024x768 1280x1024										
1,8 GHz	1280x960 1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Am Seil schwingend holt der Held Schwung für einen langen Wandlauf.

Funktion nützlich. Auch schön: Wenn der Orientale besonders schnell vorwärts kommen muss (etwa durch sich schnell schließende Türen), können Sie die Zeit um ihn herum verlangsamen, während er sich in normalem Tempo vorwärts bewegt. Für den ganzen Zeitschnickschnack brauchen Sie jedoch Sandenergie. Die zwacken Sie Gegnern ab oder finden sie in Vasen am Wegesrand. Praktisch: Der Prinz saugt die Zauberkörner jetzt selbstständig auf, während Sie im Vorgänger noch einen magischen Dolch dazu zücken mussten.

Wo geht's hier zur Rettung?

War der Vorgänger bereits an einigen Stellen zum Verzweifeln schwierig, setzt **Prince of Persia 2** noch einen drauf. Dabei sind es nicht mal die knackigen Bosskämpfe, die schiere Wut selbst in geduldigen Spielern aufbrodeln lassen. Mit einer ausgewogenen Mischung aus Blocken und cleveren Angriffen ist auch der fetteste Gegner irgendwann nur noch ein Sandhäuflein. Konkret: Gelegentlich

spürt Sie der Dahaka auf, und Sie müssen fliehen – über einbrechende Böden, an Wänden entlang, Leitern runter, über Abgründe hinweg. Dabei haben Sie manchmal blöderweise überhaupt keinen Einblick, wohin die Flucht gehen soll. Wenn Sie aber auch nur eine Nanosekunde während der Hatz zögern, ist es um Sie geschehen, der Dahaka erwischt Sie.

Gut hingegen: Das Spiel bietet Ihnen kurz vor solchen Passagen einen Speicherpunkt an oder legt heimlich selber einen an. Die festen Speicherpunkte müssen Sie übrigens jetzt nicht mehr durch langwierige Gegnerschnetzeleien frei spielen. An jedem Brunnen dürfen Sie nicht nur Ihren Gesundheitszustand aufmöbeln, sondern auch Ihren Spielstand sichern.

Heute und damals

Das Setting von **Prince of Persia 2** orientiert sich am Vorgänger. Sie müssen abermals durch eine riesige Burganlage toben. Doch wo früher liebliche Gärten auf Sie warteten, liegen nun Trümmer. Alles ist deutlich finsterner, heruntergekommen.



Vorhänge sind die Fahrstühle des Orients. Leider geht es nur nach unten.

Nur wenn Sie an einem der imposanten Zeitportale in die Vergangenheit reisen, weil in der Gegenwart ein Weg versperrt ist, wird aus der Ruine eine intakte Schlossanlage.

Grafisch macht sowohl die Schrottversion als auch die heiße Variante der Burg einiges her: Große Hallen wechseln sich mit kleinen, verschachtelten Räumen ab. Ab und zu geben Risse in Mauern die Sicht auf den Ozean frei, oder Sie klettern über an Steilküsten baumelnde Plateaus. Man hat stets das Gefühl, sich durch ein gigantisches Gebäude zu bewegen. Durch all das springt, hetzt und kämpft

sich der Prinz gewohnt butterweich. Ein bisschen ermüdend fürs Auge sind die stets gleichen Gegnertypen. Aber das machen die akrobatischen Säbeltänze locker wieder wett.

Der Sound ist Ubisoft-typisch auf hohem Niveau: exzellente Sprecher kombiniert mit treibender Musik (Mix aus orientalischen und rockigen Klängen) und einem glasklaren Surround-Sound. In den Credits wartet ein besonderes Schmankerl auf Freunde schrammelter Gitarrenmusik. Der Spielrausschmeißer stammt von der Hardcore-Kombo Godsmack.

➤ **HOTLINE:** (0190) 882 421 10 1,86 €/Min

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN 3D-ACTION			
PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	2.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
VERGLEICHBAR MIT Legacy of Kain Defiance (83, GS 03/04) Vampir-Schnetzelei, klasse Atmosphäre. Prince of Persia: The Sands of Time (83, GS 01/04) Kürzerer, bunterer Vorgänger.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	GF FX 5600/Ultra	PC MINIMUM	PC STANDARD
GeForce 1/2 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	Radeon 9700/Pro	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9800 Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,4 GB Festpl.	1,4 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Levels + großartige Animationen	8 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + tolle Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	- schon zu Beginn gelegentlich absurd schwierig	6 / 10
ATMOSPHERE	+ dräuendes Szenario + gelungene Cutscenes	9 / 10
BEDIENUNG	+ mit Gamepad fehlerfrei - Maus-Tastatur-Kombi zu hakelig	7 / 10
UMFANG	+ deutlich länger als der Vorgänger	8 / 10
LEVELDESIGN	+ tolle Hüpfpassagen mit Finde-den-Weg-Rätseln	9 / 10
KI	+ Bossgegner reagieren auf Taktik - Standardgegner dumm	7 / 10
WAFFEN	+ Zwei-Schwerter-Kampf + zig mögliche Kombos	10 / 10
HANDLUNG	+ Geschichte schließt an Vorgänger an - anfangs verwirrend	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: BOCKSCHWERE SCHNETZELEI IM ORIENT.



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Ungelogen! Nach mehreren Fluchtversuchen vor dem Dahaka habe ich Heikos Gamepad in die Ecke gepfeffert. Nun ist der linke Stick kaputt. Nein, nein, Prince of Persia 2 ist kein schlechtes Spiel. Es ist nur ab und zu unfair. Und dann ist es großartig. Die Moves sehen noch cooler als im Vorgänger aus. Und wie angenehm ist es, dass ich mir Speicherpunkte nicht mehr erkämpfen muss. Prinz-Kenner und Schwerfans müssen zugreifen. Auch zu einem Gamepad. Mit Maus und Tastatur macht die Jagd nach der Zeit nur halb so viel Spaß.



»Ein Gamepad weniger«

➤ MAGAZIN-TEIL:
Hall of Fame

➤ GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK L109

Flaggenklau für Profis

TRIBES VENGEANCE

Nachdem wir im letzten Monat bereits die Einzelspielerkampagne bewertet haben, widmen wir uns nun dem rasanten Multiplayer-Geschehen auf den Tribes-Servern.

Verflucht, sie sind wie ein Schwarm über uns gekommen, haben den Generator unter Beschuss genommen und konnten im Chaos mit unserer Flagge entkommen! In der Ferne sehen wir noch den roten Wimpel in der Basis der Gegner verschwinden. Aber das wird den schmierigen Imperialen nichts nützen, denn wir haben schon längst ihre Fahne gepopst. Blöd nur, dass weder wir noch unsere Kontrahenten jetzt punkten können.

Flagge schlägt Ball

Wer nicht ganz genau hinschaut, könnte den Multiplayer-Part von **Tribes Vengeance** für

eine grafisch abgespeckte Variante von **UT 2004** halten. In **Tribes Vengeance** finden Sie neben CTF auch einen Modus, der an Bombing Run erinnert. Jedoch wird auf den Servern fast ausschließlich die Flagge der Gegner gejagt. Das macht vor allem auf den überschaubaren Arena-Karten gehörig Spaß. Einige wenige Maps sind jedoch so absurd groß, dass die maximal 32 Spieler darauf recht verloren wirken und der Weg zur gegnerischen Basis trotz Jetpack viel zu lange dauert. Doch selbst auf den kleineren Karten entwickeln sich nur selten heiße Nahkämpfe. Lediglich in Flaggennähe kommt es mal zu richtigen

Gefechten. Blöd auch: Die langsamen Fahrzeuge werden von Spielern kaum genutzt. Und das, obwohl man gerade mit einem Panzer eine Basis gut unter Beschuss nehmen kann. Aber wer will schon lahm ins Gefecht zockeln, wenn er ohne Vehikel drei Mal so schnell ist?

Nur für Könner

Wer im Multiplayer-Part von **Tribes Vengeance** erfolgreich sein will, muss die im Detail recht komplexe Steuerung im Schlaf beherrschen. Echte Könner nutzen im steten Wechsel die Flug- und Schlitterfunktion. Große Höhen werden auch gerne am Greifhaken überbrückt, sofern



Während wir den Sensor unter Beschuss nehmen, mopst ein Teamkollege die Fahne aus dem Rohr.

Türme den Spielern die Möglichkeit geben. Diese Burschen zu treffen, verlangt ein Höchstmaß an Treffsicherheit. **PET**

➤ **ORIGINALTEST** IN HEFT 12/04

➤ **HOTLINE:** (0190) 151 200 0,62 €/MIN



Selbst in den überschaubaren Arenen kommen Sie nur selten nah an die Gegner heran.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Der Multiplayer-Modus von Tribes Vengeance machte mir erst dann richtig Spaß, als ich die komplexe Steuerung im Schlaf beherrschte und die diversen Hügel auf meinen Lieblingskarten mit verbundenen Augen finden konnte. Denn dann erlebt man einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch. So schnell kann man sich höchstens in Unreal Tournament 2004 mit dem Translocator fortbewegen. Klasse!

Schade nur, dass die Fahrzeuge so lahm sind. Wer will schon in einem Panzer ewig durch die Pampa tuckern, wenn er blitzschnell via Jetpack beim Gegner ist? Teamwork wird damit nicht gefördert. Irgendwie kämpft deshalb jeder für sich allein. Aber solange es Spaß macht...

»32 Einzelkämpfer«



TRIBES VENGEANCE EGO-SHOOTER












PUBLISHER Vivendi
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 46 Seiten Handbuch

RELEASE (D) 22.10.2004
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 FORTGESCHRITTENER
 VERGLEICHBAR MIT UT 2004 (91, GS 05/04) Tolle Mehrspieler-Aktion mit zig Spielmodi.
 Star Wars Battlefront (86, GS 12/04) Krieg der Sterne in prächtiger Atmosphäre.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 GeForce 1/2 MX	 GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
 GeForce 2/4 MX	 Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1400+ AMD	2000+ AMD
 Radeon 9000	 Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
 GeForce 3/3 Ti	 Radeon 9800 Pro	4,6 GByte Festpl.	4,6 GByte Festpl.	4,6 GByte Festpl.
 GeForce 4 Ti	 GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER		 Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1		

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Auf die Beherrschung der Steuerung zugeschnittene Team-Gefechte.
 MODI Capture-the-Flag, Fuel, Ball, Team-Deathmatch, Kaninchen

BEWERTUNG

GRAFIK	+ extrem bunt	- verwaschene Texturen	- detailarme Figuren	7 / 10
SOUND	+ pompöse Effekte	- kein Surround-Sound		6 / 10
BALANCE	+ kein Team hat nennenswerten Vorteil			9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ nettes Science-Fiction-Szenario			7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige und dennoch komplexe Steuerung			10 / 10
UMFANG	+ erstes Tribes-Spiel mit Singleplayer-Kampagne			8 / 10
LEVELDESIGN	+ riesige Maps	- manchmal zu groß		8 / 10
TEAMWORK	- wird kaum durchs Spiel gefördert			5 / 10
WAFFEN	+ viel Abwechslung	+ anpassbare Ausrüstung	+ Fahrzeuge	8 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ mehrere spaßige CTF-Varianten			8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: DURCH STEUERUNG IM MULTIPLAYER ANSPRUCHSVOLL.



Als Hasselhoff noch Lederjacken trug

KNIGHT RIDER 2

Michael Knight und K.I.T.T. sind zurück: Mit 80er-Jahre-Dauerwelle und Hightech-Waffen bekämpfen sie böse Buben und schießwütige Roboter.

Wer bleibt auch dann noch cool, wenn ein Dutzend Mittelstreckenraketen im Rückspiegel auftauchen? Der Teufelsfahrer Michael Knight (alias Knight Rider), denn sein aufgemotzter TransAm mit Namen K.I.T.T. wird locker mit solchen Kleinigkeiten fertig. Was aber, wenn obendrein Baumstämme und Eisklötze auf der Straße liegen und ein kampfwütiger Hubschrauber das Feuer eröffnet? Ein Fall für Sie als **Knight Rider 2**.

MICK SCHNELLE

mick@gamstar.de

Ja, ja: Das Spielkonzept ist arg simpel, hat mir aber jede Menge Spaß gemacht. Das liegt vor allem an den kurzen, aber knackigen Actionsequenzen. Die gelegentliche Suche nach Terminals bringt zusätzliche Abwechslung. Allerdings müsste man den Davilexer für die schumpfige Simpel-Grafik Fahrverbot erteilen. Echt, die ist doch schon seit fünf Jahren völlig überholt. Vielleicht sollte ihnen auch mal jemand zeigen, wie man Videoszenen ordentlich digitalisiert. Trotzdem: Ich werde gern immer mal wieder eine Runde mit K.I.T.T. losdüsen.

»Häßlich, aber
rasant«



Klasse Action

Elf sehr abwechslungsreiche Levels lang brettern Sie zusammen mit dem Wunderauto durch die gepflegt langweilige Rahmenhandlung um einen verbrecherischen Konzern. Dessen ungeachtet sind die Actionszenen allesamt sehr spannend: Sie fliehen mit Höchstgeschwindigkeit vor Raketen, brennen mit dem eingebauten Laser Eisbarrieren weg, fahren auf zwei Reifen durch Felsspalten und zerlegen per Plasmakanone schwer bewaffnete Roboter. Dazwischen ist auch mal ein wenig Grübeln angesagt. So muss Michael in einem unterirdischen Fabrikalabyrinth erst mal das richtige Computerterminal finden, das er per Störsender lahm legt und damit eine Lasersperre abschaltet. Oder er feuert auf einen Kran, der beim Zusammenbrechen Steinplatten mitreißt und dadurch eine Rampe für K.I.T.T. erzeugt. Und natürlich gibt's den Super-Pursuit-Modus für Geschwindigkeiten jenseits der 300 Meilenpro-Stunde-Grenze. Gespeichert

wird am Ende jedes Levels, wenn schon vorzeitig das Zeitliche segnet, freut sich über die zahlreichen Rücksetzpunkte. Die gehen allerdings beim Verlassen des Spiels dummerweise verloren.

Retro-Look

So rasant die Missionen sind, so ärmlich sieht die grobpoligonige Grafik aus: Ecken und Kanten so weit das Auge reicht, von den Simpel-Effekten gar nicht erst zu reden. Ebenfalls sehr störend: Wie schon im ersten Teil fehlen auch diesmal die Originalstimmen aus der Fernsehserie. Der Ersatz klingt bemüht, aber wenig cool. Immerhin tönt der bekannte Soundtrack aus den Lautsprechern und das sogar in Surround. Nach erledigter Mission schalten Sie Fernseh-



Auf zwei Reifen mogeln wir uns durch die Lasersperre.



Als Bonus gibt's eine Handvoll ruckliger TV-Szenen.

szenen frei, die jedoch mies aufgelöst und arg ruckelig ausfallen. Ebenfalls grafisch unspektakulär, dafür aber interessant: Das Quiz, in dem Sie Ihr **Knight Rider**-Wissen testen können. Wussten Sie zum Beispiel, dass in einer Folge Geena Davies mitgespielt hat?

► **HOTLINE:** (0190) 824 667 1,86 €/min.

KNIGHT RIDER 2 ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Kochmedia
SPRACHE: Deutsch
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten Handbuch

RELEASE (D): 27.10.2004
CA. PREIS: 30 Euro
USK: ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI
VERGLEICHBAR MIT: Need for Speed Underground 2 (84, GS 01/05) Straßenrennen mit toller Grafik. Knight Rider (68, GS 01/03) Der Vorgänger war deutlich langweiliger.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	350 MB Festpl.	350 MB Festpl.	350 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			
Radeon 9800/Pro			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	4 / 20
GRAFIK	➔ grobe Polygone ➔ schwache Effekte
SOUND	5 / 10
SOUND	➕ Original-Soundtrack ➔ keine Original-Stimmen
BALANCE	7 / 10
BALANCE	➕ viele Rücksetzpunkte ➕ Gegner verhalten sich fair
ATMOSPHÄRE	7 / 10
ATMOSPHÄRE	➕ TV-Ausschnitte ➕ Story wie in der Serie
BEDIENUNG	7 / 5
BEDIENUNG	➕ präzise Steuerung ➔ merkwürdige Physik
UMFANG	7 / 5
UMFANG	➕ elf mehrstufige Levels mit vielen Aufgaben
MISSIONSDSIGN	7 / 10
MISSIONSDSIGN	➕ grafisch und spielerisch sehr abwechslungsreich
KI	6 / 10
KI	➔ Gegner reagieren kaum
WAFFEN & EXTRAS	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	➕ unterschiedlichste Waffensysteme ➕ K.I.T.T.
HANDLUNG	7 / 10
HANDLUNG	➕ Qualität der Fernsehserie... ➔ ...deshalb eher simpel

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: SPIELERISCH ABWECHSLUNGSREICHE TV-UMSETZUNG.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK L13



Der Hitzestrahler links versucht, Michael Knight samt Wunderauto K.I.T.T. zu verdampfen.



SONIC HEROES



Den drei Helden stellen sich Roboter in den Weg.

Im Jump&Run **Sonic Heroes** steuern Sie den blauen Igel und zwei seiner Freunde durch riesige, bunte Levels. Dabei dürfen Sie zwischen den Spielfiguren wechseln und deren Fähigkeiten nutzen machen. Der Fuchs Tails etwa kann fliegen und trägt die Kollegen über Hindernisse. Kamera und fummelige Steuerung stören jedoch. **DM**

SONIC HEROES

GENRE Jump&Run
PUBLISHER Atari
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Anfänger, Fortgeschrittene
MINIMUM 800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND



T. TAKEDOWN



Angriff der strunzdummen Klon-Terroristen.

Wie **Black Hawk Down** – nur hässlich, ohne Atmosphäre, ohne Spannung und ohne Story. Dafür mit zahllosen rot umrandeten Terroristen, die in der Gegend rum stehen sowie dümmlicher Sprachausgabe. Ach ja: Sie sitzen in Fahrzeugen und müssen immer gleiche, rot markierte Typen abschießen. Oder Sie lassen es. **PET**

TERRORIST TAKEDOWN

GENRE Ego-Shooter
PUBLISHER City Interactive
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT



KOCHMEISTER 2



Hula-Schweine? Reißens's auch nicht mehr raus.

Wenn doch mal jemand die ganzen **Moorhuhn**-Klone erschießen würde! So knüppeln Sie in **Kochmeister Pfanne 2** unschuldiges Nutzvieh nieder. Erfolgreiche Metzger schalten vier Zusatzlevel und mehrere Waffen frei. Sonst ist alles Standardkost: verborgene Extras, Zeitboni, lästiges Rumgescrolle. Muh! **CS**

KOCHMEISTER PFANNE 2 XXL

GENRE Actionspiel
PUBLISHER Topos
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 600 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT





Gunnar Lott

gunnar@gamestar.de

ES WUSELT NICHT MEHR

WIR SIEDELN WIEDER. Eine Überraschung und eigentlich doch keine: **Siedler 5**, das urdeutscheste aller Spiele, hat den Sprung in die Moderne geschafft. Mit französischem Geld und amerikanischer Entwicklungshilfe haben die Mülheimer Entwickler-Veteranen ein grafisch überzeugendes und intelligentes, zeitgemäßes Aufbauspiel programmiert, das trotz vieler Neuerungen seine Wurzeln nicht verleugnet. Experiment gelungen – jetzt müssen die Käufer (auch im Ausland) zeigen, ob sie das neue Konzept annehmen. Ich drücke die Daumen!

REVOLUTION!? Irgendwie habe ich den Eindruck, die Strategie fällt, bei aller Güte der derzeit erscheinenden Spiele, in Sachen Innovation hinter andere Genres zurück. Zwar probiert der eine oder andere Entwickler die eine oder andere neue Idee aus, aber im Großen und Ganzen stagniert der Bereich Strategie. KI- und Grafik-Revolutionen, wie sie bei der Action mit **Far Cry** und **Half-Life 2** stattgefunden haben, fehlen hier fast vollständig – und auch ein fast perfektes Spiel wie **Rome** ist nicht wirklich originell, sondern »nur« klasse durchdesignt. Warum eigentlich?

INHALT

TESTS

Schlacht um Mittelmeer	82
Siedler 5	88
Zoo Tycoon 2	94
Spellforce: Shadow of the Phoenix	96
Crazy Machines 2	98
Trivial Pursuit Unlimited	98
Lovechess	98
Der zerstreute Pharao	98
Blitzkrieg: Rolling Thunder	98
Sagaland	98
Fire Department 2	99

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missiondesign // Starpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon fließt in Wertung ein
2	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	10/03 (89%)	90	8	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon fließt in Wertung ein
3	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	NEU	89	10	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
4	Rome – Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	
5	Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	89	7	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
6	Panzers	Echtzeit-Strategie	CDV	07/04 (89%)	89	9	8	9	9	9	10	10	9	10	6	
7	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	10	8	10	9	12/03: Addon fließt in Wertung ein
8	Schlacht um Mittelmeer	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	NEU	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
9	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	08/02 (89%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon fließt in Wertung ein
10	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Phenomic	01/04 (86%)	85	9	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
11	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
12	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
13	Port Royale 2	Strategiespiel	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
14	Civilization 3	Strategiespiel	Firaxis	01/02 (91%)	83	4	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
15	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel	11/03 (86%)	82	6	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
16	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
17	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
18	Anno 1503	Aufbauspiel	Sunflowers	12/02 (87%)	81	7	7	8	9	10	10	5	5	10	10	
19	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	12/04	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7	
20	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
21	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	Take 2	12/03 (83%)	81	5	9	7	8	10	10	7	8	9	8	
22	Silent Storm	Runden-Taktik	Jowood	12/03 (81%)	81	7	9	6	7	9	10	8	8	10	7	09/04: Addon fließt in Wertung ein
23	Knights of Honor	Globalstrategie	Sunflowers	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8	
24	Evil Genius	Echtzeit-Strategie	Elixir	11/04	80	7	8	8	9	8	9	8	8	7	8	
25	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	Firefly	11/02 (85%)	80	5	6	10	7	10	9	9	8	10	6	

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

Auf nach Tolkienland

DIE SCHLACHT UM MITTELERDE



Der legendäre Ringkrieg erwartet Sie – mit toll animierten Einheiten, riesigen Belagerungsschlachten bombastischem Original-Soundtrack und ein paar selten dämlichen Story-Änderungen.

Donnernd prasselt der Regen auf die Zinnen von Helms Klamm. Die trutzige Feste ist der letzte Rückzugsort der Rohirrim vor Sarumans anrückenden Horden. Und die können nicht mehr weit entfernt sein. Nervös stehen die Helden Aragorn, Gimli, Legolas

und König Theoden auf der Mauer. Da ertönt ein Schrei! Flüchtlinge stürmen auf die Burg zu, verfolgt von einem Rudel Warg-Reiter! Die haben die Fliehenden bald erreicht. Doch entschlossen schicken wir einen Trupp Elben aus, die den Finsterlingen mit ihren Bögen

kräftig einheizen. Plötzlich taucht ein zweites Warg-Rudel auf, dann ein drittes. Aber wir lassen Aragorn aus einer Geheimtür vorstürmen, der mit dem Schrei »Elendil« seine Furchtaura aktiviert und so das Pack auf Distanz hält. Währenddessen erreichen die Flüchtlinge die sichere Burg – und wir bekommen einen kräftigen Geldbonus. Den investieren wir in Bogenschützen, denn Sarumans Armee rückt mit Dutzenden Einheiten heran. Schon legen Orks die ersten Leitern an die Mauern und stürmenempor. Andere rammen mit Holzstämmen das Tor. Wenn doch nur Gandalf da wäre! Doch der lässt noch gute zehn Minuten auf sich warten. Warum muss die Uhr so langsam ticken?!

Anspruch und Wahrheit

Diese Szene können Sie in Electronic Arts' **Die Schlacht**

um Mittelerde tatsächlich genauso erleben. Die Macher von **C&C Generäle** haben Tolkiens Geschichte vom **Herrn der Ringe** in ein Echtzeitstrategiespiel gepackt. Da EA die Rechte an Peter Jacksons Verfilmungen hat, sieht das auch alles so aus wie in den grandiosen Kinostreifen. Eigentlich müssten Sie sich zurücklehnen und genussvoll von einem toll inszenierten Spiel jenseits der 90iger-Wertungsmauer lesen können. Wären da nicht die großen und kleinen Schnitzer, die dem Fantasy-Epos höhere Weihen verwehren.

Power durch Begabung

Wenn Sie sich dafür entscheiden, die Kampagne auf der guten Seite zu absolvieren, beginnen Sie mit den neun Gefährten (Frodo, Sam, Merry, Pippin, Boromir, Legolas, Gimli, Aragorn und Gandalf) in den Minen von Moria. Die sind im Spiel zwar



Die mächtigen Olifanten eignen sich besonders gut, um Gebäude zu demolieren.



Die berühmte Schlacht um Helms Klamm gehört zu den größten Karten im ganzen Spiel. Verzweifelt versucht unsere Heldentruppe, sich Sarumans anstürmender **Uruk-hai** zu erwehren.

deutlich weniger verwinkelt als in Film- und Buchvorlage (eigentlich gibt es nur zwei kümmerliche Abzweigungen), strotzen aber trotzdem nur so von Feinden. Jede Menge Orks lauern Ihnen hinter jeder Ecke auf. Aber keine Panik: Ihre Helden sind sehr widerstandsfähig. Außerdem verfügen alle bereits über zumindest eine Spezialfähigkeit. Aragorn etwa heilt auf Knopfdruck per »Lembas« in der Nähe befindliche Charaktere. Gandalf schleudert blaue Energieblitze auf die Gegner. Unter denen ist natürlich auch der fiese Höhlentroll aus den Filmen. Doch den Kameraden hier segnet deutlich leichter das Zeitliche als sein Kinopendant. Dabei sammeln Ihre Jungs Erfahrungspunkte, die ihnen zu neuen Fähigkeiten wie einem Feuerball verhelfen. Ähnlich wie in **C&C Generäle** gibt es neben diesen persönlichen Begabungen zusätzlich globale Specials. Die sind unabhängig von den Helden und in jeder Mis-

sion verfügbar. Am Anfang heilen Sie Ihren Trupp oder rufen Elben zur Unterstützung herbei. Über einen jederzeit aufrufbaren, sehr einfach gehaltenen Technologiebaum erhalten Sie neue nützliche Extrakräfte, wie die Adler, die Sie in der Schlacht unterstützen. Dazu benötigen Sie aber Powerpunkte, die es für gewonnene Schlachten gibt.

Murks am Bau

Erst wenn Sie durch die Minen Morias gestapft sind und auf

der Karte Lothlorien als nächsten Ort anwählen, machen Sie Bekanntschaft mit dem sehr eingeschränkten Basisbau von **Schlacht um Mittelerde**. Hauptkritikpunkt: Sie können nicht frei wählen, wo Produktionsstätten und Upgradegebäude stehen sollen. Stattdessen sind rings um Ihr Hauptgebäude gerade mal sechs kreisrunde Slots verteilt, auf denen Sie Gebäude errichten. Per Klick auf ein Ringmenü legen Sie Bauernhöfe an. Die bringen automatisch Geld

und gewinnen (wie alle anderen Gebäude auch) mit der Zeit Erfahrung, was sie produktiver macht. Richtige Rohstoffe wie Holz oder Stein gibt es nicht. Das Bare investieren Sie in Kasernen in Bogenschützen, Reiter oder Ritter. Deren Kampfeigenschaften verbessern Sie durch Upgrades, die in einem speziellen Gebäude erforscht werden. Sehr umständlich: Nachdem Verbesserungen wie Brandpfeile oder schwere Rüstungen erfunden sind, müssen Sie Ihre



Mit Uruk-hai haben wir ein Menschen-Lager gestürmt.



Die Zwischensequenzen sind ein wenig verwaschen.

MARKUS SCHWERTDEL markus@gamestar.de

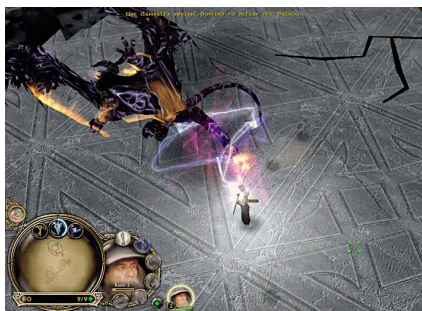
Selten war ich so uneins mit mir selbst: Auf der einen Seite will ich als alter Fan der Buchvorlage Die Schlacht um Mittelerde einfach mögen. Schließlich gibt mir das Spiel allen Grund dazu, etwa wegen der tollen Grafik mit wunderschön animierten, altbekannten Einheiten. Dazu ertönen die Originalsprecher aus den Filmen. Wer Electronic Arts' Strategiespiel sieht, will sofort mitmischen. Nur: Designschnitzer und die immer gleichen Fleißmissionen vergällen mir den Spaß. Da habe ich zum Beispiel gerade spektakulär Eodas dem Erdboden gleich gemacht, und muss danach trotzdem wieder Kleinvieh jagen. Aber wie Kollege Schnelle ganz richtig sagt: Die großen Gefechte entschädigen dafür. Und zwar so stark, dass ich die böse Sauron-Seite fast in einem Rutsch durchgespielt habe. Und jetzt ziehe ich mit den Gefährten in die Schlacht!

»Nicht genial, mir egal!«



STORYFEHLER

Die Entwickler haben einige unnötige Fehler in die Story eingebaut. Hier die drei schlimmsten Schnitzer.



Gandalf stirbt nach dem Kampf mit dem Balinog nicht.



Frodo und Sam fliehen, obwohl sie nicht allein sind.



Wir töten tatsächlich ungestraft Merry und Pippin.

Trupps umständlich per Hand nachrüsten, und das kostet auch noch Geld. Apropos Trupp: Sie heuern nie einzelne Soldaten, sondern gleich ganze Verbände an. Die können Sie komfortabel mit anderen zu Armeen zusammenfassen. Dumm: Einmal vereinigte Soldaten lassen sich nicht wieder trennen.

Fleißeinsätze

Sie verbringen nur wenig Zeit mit Belagerungen wie in Helms Klamm. Stattdessen mühen Sie sich mit den von uns so getauften »Brot und Butter«-Missionen ab. Egal ob auf guter oder böser Seite, Sie müssen auf diesen Karten immer alle Gebäude der jeweils anderen Partei zerstören. Mit einem Trupp Soldaten klappern Sie noch nicht aufgeklärte Bereiche ab und greifen alles an, was nach gegnerischem Gebäude aussieht. Wenn Sie das Hauptquartier zerstören, verschwindet es und eine Fahne erscheint, die sich nach wenigen Sekunden entweder rot (für Sauron/Saruman) oder blau (für Gefährten/Rohan/Gondor) färbt. Durch die Eroberung solcher Punkte knapsen Sie der gegnerischen Seite nach und nach sämtliche Baumöglichkeiten ab. Spätestens nach dem dritten Mal werden diese Missionen jedoch mangels Abwechslung zur leidigen Pflicht.



Auf der wunderschön animierten Karte von Mittelerde suchen Sie Missionen aus.

Alles schick im Blick

Zwischen den Gefechten suchen Sie sich das nächste Ziel auf einer wunderschön gestalteten Karte aus. Das gute Stück ist voll animiert, aus den Schicksalsklüften brodelnd die Lava und Nazgul fliegen über die Lande. Dazu laufen in einem Minifenster am linken unteren Bildrand kleine Szenen aus den Filmen ab, die zu der jeweils betrachteten Landschaft passen. Sehr nett: Auch Gegenden, die zu keiner Schlacht gehören, wurden mit Filmschnipseln unterlegt. Sehr doof: Die Ausschnitte laufen ohne Ton ab. Sie hören lediglich den opulenten Soundtrack. Dafür verraten Ihnen Gandalf für die Guten und Saruman für die Bösen aus dem Off ein paar spärliche Infos zur

Handlung. In unserer englischen Testversion handelte es sich um die Originalstimmen von Ian McKellen und Christopher Lee. EA Deutschland hat versprochen, dass in der deutschen Fassung die Synchronsprecher der Filme zum Einsatz kommen. So toll die Karte aussieht, so nutzlos ist sie in der Praxis: Sie können nur sehr selten eine von zwei (zudem auch noch recht ähnlichen) Armeen wählen, die sich in die oben erwähnten »Brot und Butter«-Missionen stürzen. An den Kernschlachten kommen Sie ohnehin nicht vorbei.

Belohnung muss sein

Für jede erledigte Mission bekommen Sie ein bis drei Dinge: Ganz wichtig sind die Powerpunkte, die Sie in neue Global-

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Generalüberholt: Schlacht um Mittelerde basiert auf einer aufgetriebenen Version der C&C-Generäle-Engine. Jedoch sind die Hardware-Anforderungen etwas gestiegen: Unter einer CPU mit 1,6 GHz und einer GeForce 3 macht das Spielen mit mittleren Details kaum Spaß.

RAM/FESTPLATTE

Die Ladezeiten orientieren sich vor allem an der CPU – unter 1,6 GHz können sich die Wartezeiten problemlos mit denen der Deutschen Bahn messen. Die Schlacht um Mittelerde startet zwar ab 256 MByte RAM, mit 512 MByte spielt sich's jedoch flüssiger. Auf Ihrer Festplatte beanspruchen die epischen Feldzüge etwa 3,2 GByte.

TUNING-TIPPS

- 1 Für die Tuning-Optionen wählen Sie beim Punkt »Detail« die Einstellung »Custom«.
- 2 Schalten Sie die aufwändigen »3D Shadows« ab – das bringt bis zu 30 Prozent mehr Leistung.
- 3 Wenn die Performance besonders in Massenschlachten einbricht, reduzieren Sie in den »Custom«-Optionen den »Particle Cap«.
- 4 Mit dem Minimieren des »Texture Detail«-Reglers entlasten Sie Ihr System enorm, nehmen dafür aber extrem verwaschene Texturen in Kauf.
- 5 Bei schwachen CPUs hilft das Deaktivieren der »Props« (zusätzliche Animationen).

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 2, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)

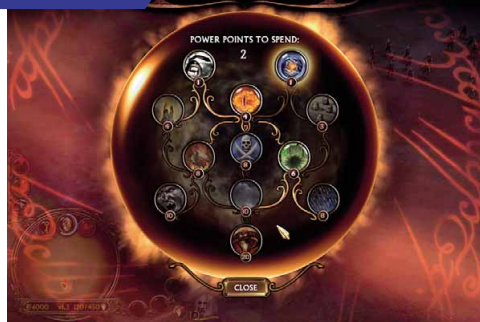
CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
900 MHz	1024x768										
	1280x960										
1.200 MHz	1280x960										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Für Powerpunkte gibt's neue Spezial-Attacken.



Ein Höhle troll greift die Gefährten in Moria an.



Das Licht von Saurons Auge verschafft den Orks für kurze Zeit Vorteile in Angriff und Verteidigung.

eigenschaften investieren. Außerdem gibt es dazu Geld, das Sie ab der nächsten Mission zusätzlich kassieren. Als drittes können Sie Kommandopunkte erhalten. Die bestimmen, wie viele Einheiten Sie bauen und befehligen dürfen. Vor und nach den Missionen werden Sie gelegentlich durch kurze, etwas verwaschene Zwischensequenzen auf dem Laufenden gehalten. Die eigentliche Geschichte kommt dabei viel zu kurz; wer die Bücher nicht kennt, versteht garantiert nur Bahnhof. Tolkien-Fans stören sich dagegen an einigen gravierenden Änderungen, die Electronic Arts ohne Not eingeführt hat. So reißt der

Balog in Moria Gandalf nicht in den Abgrund, weshalb der Zauberer auch in Lothlorien und am Amon Hen mit dabei ist. Ebenfalls sehr merkwürdig: Obwohl alle Gefährten gemeinsam am Anduin neben den Booten stehen, verlassen Sam und Frodo die Gemeinschaft, als ob sie allein gelassen worden wären. Ach ja: In einer Mission kann man sogar Boromir das Leben retten, was große Teile der folgenden Story glatt unlogisch werden lässt.

Herr der Präsentation

Den Story-Mängeln zum Trotz ist die Grafik erstklassig gelungen. Ents schleudern Gegner

quer übers Schlachtfeld, Trolle reißen Bäume aus, die sie als Waffen verwenden. Ebenfalls sehr gut: die opulenten Magieeffekte. Dummerweise kann man die Karte nicht weit genug herauszoomen, was sich vor allem in den großen Schlachten sehr unangenehm bemerkbar macht. Zur opulenten Grafik

donnern der epische Film-Soundtrack und hervorragende Effekte wie stampfende Pferde und Schwerterklirren. In unserer Testversion war der Mehrspielermodus noch nicht vollständig enthalten, weshalb wir dessen Test auf die nächste Ausgabe verschieben. **MIC**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ja, ich gebe es zu: Ich würde gerne in Mittelerde leben. Und das schon, seit ich vor 27 Jahren das erste Mal Tolkiens Bücher gelesen habe. Deshalb habe ich in Die Schlacht um Mittelerde große Realitätsflucht-Hoffnungen gesetzt – und bin jetzt schon ein wenig enttäuscht. Klar, es gibt die fantastischen Großschlachten wie in Helms Klamm. Nur sind die viel zu selten. Allzu oft muss ich mit meinen Truppen über arg langweilige Karten eilen, nur um eine räudige Bande Orks zu verprügeln.

Optisch optimal

Die ausgetüftelten Heldenfähigkeiten, mit denen ich so manches verloren geglaubte Gefecht doch noch gewonnen habe, stimmen mich aber wieder versöhnlich. Auch die tollen Animationen der Einheiten haben mir gut gefallen. Und die schicke Karte ist eine Klasse für sich.

Aber wer ist bitteschön für die unnötigen und unpassenden Story-Änderungen verantwortlich? Das ist völlig überflüssig und hilft dem Spiel kein Stück weiter! Trotzdem kehre ich immer wieder in den Ringkrieg zurück, nur wohnen möchte ich in dem veränderten Szenario sicher nicht mehr.

»Neues Spiel, alte Liebe!«



DIE SCHLACHT UM MITTELERDE

Electronic Arts
Englisch, Deutsch in Vorbereitung
DVD-Box, 1 DVD, 70 Seiten Handbuch

RELEASE (D)
25.11.2004
CA. PREIS
50 Euro
USK
ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT WarCraft 3 (93, GS 08/02) Perfekt inszeniertes Fantasy-Strategiespiel.
War of the Ring (79, GS 12/03) Raffinierter Battle-Realms-Klon, grafisch mau.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Radeon 9700/Pro	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.	3,2 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			
Geforce 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1		

MULTIPLAYER

FAZIT: Mehrspieler-Modus fehlte im Testmuster, Test folgt nächste Ausgabe.

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ sehr schöne Bewegungsabläufe + klasse animierte Karte	9 / 10
SOUND	+ sagenhafter Soundtrack + Originalstimmen	10 / 10
BALANCE	+ Sieg aus Rückstand möglich + zum Schluss schwer	9 / 10
ATMOSPHERE	+ Großschlachten + keine Filmszenen + Storyfehler	8 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Menüs + Einheiten-Upgrades umständlich	8 / 10
UMFANG	+ zwei lange Kampagnen + Skirmish-Modus	10 / 10
LEVELDESIGN	+ opulente Kernmissionen + öde Fleißsätze	7 / 10
KI	+ Soldaten gruppieren selbstständig + Einheiten teilnahmslos	7 / 10
EINHEITEN	+ 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 –

FAZIT: SCHÖNE SCHLACHTEN, DURCHWACHSENES MISSIONSDSIGN.



Schluss mit knuddelig

DIE SIEDLER 5

Ade, ihr komplexen Warenkreisläufe, tschüss Knuddelfaktor: Knallharte Schlachten um Rohstoffvorkommen und Burgen bestimmen Held Darios Kampf gegen den Schwarzen Ritter.



Jeder Mensch guckt gern anderen bei der Arbeit zu. Der Erfolg der **Siedler**-Reihe liegt zu einem nicht geringen Teil an dieser Binsenweisheit menschlichen Handelns – behaupten zumindest böse Zungen. Doch damit ist jetzt Schluss: Um **Das Erbe der Könige** antreten zu dürfen, müssen Sie eine schlagkräftige Armee aufstellen und in die Schlacht führen. Aber keine Panik: Auch in **Siedler 5** dürfen Sie bauen lassen – nur die gemütlichen Wirtschaftskreisläufe im Knuddel-Look gibt's nicht mehr.

Heimatlos gegen das Böse

Die 16 Karten der **Siedler**-Kampagne sind eng mit der Hinter-

grundstory verwoben. In deren Mittelpunkt steht der junge Dario, der auszieht, um die Zerstörer seines Heimatdorfes zu stellen. Dass dahinter keine 08/15-Banden stecken, sondern das personalisierte Böse persönlich, weiß er zu Beginn nicht.

Sehr behutsam führt Sie **Siedler 5** in die radikal überarbeitete Spielmechanik ein: Am Anfang müssen Sie lediglich eine Hand voll Strauchdiebe bekämpfen, um das Heimatdorf zu befreien. Dazu schicken Sie Ihre Helden **WarCraft 3**-mäßig ins Gefecht. Von seinen Sonderfähigkeiten (siehe Extrakasten auf Seite 90) müssen Sie noch keinen Gebrauch machen. Doch im Laufe des Spiels werden die Gegner härter. Dario verschafft sich

dann mit seinem »Ich verjage alle Feinde«-Trick kurzfristig Luft im Gefecht. Ein Klick auf den Aufklärungs-Knopf schickt seinen Falken zum Erkunden aus. Wie beim Blizzard-Spiel benötigen beide Fähigkeiten eine gewisse Zeit, bevor man sie erneut einsetzen kann.

Sklaven und Angestellte

Richtig los geht es aber erst, wenn Dario sein erstes Dorf und damit eine Burg erobert hat. Ab dann kann er für 50 Taler pro Nase Leibeigene kaufen, die als willige Bauarbeiter dienen und Rohstoffe sammeln. Fünf Sorten davon gibt es, von denen zwei (Lehm und Holz) für die Grundgebäude wie Wohnhäuser oder Bauernhöfe wich-

tig sind. Später benötigen Sie zudem Eisen, Steine und Schwefel. Als sechstes »Material« dient Geld aus Steuereinnahmen, mit dem Sie Militäreinheiten kaufen. Zu Beginn schicken Sie einige Untergebene zum Baumfällen aus, während andere herumliegende Lehmbrocken einsammeln. Doch die Burschen sind dabei nicht sehr effektiv, deshalb lohnt es sich, die Umgebung zu durchsuchen. Dabei stoßen Sie meist auf Lehmgruben. Die verwandeln ihre Sklaven auf Befehl in eine Mine. Ist die fertig, kommen gelernte Bergleute in Ihre Siedlung und beginnen mit dem Abbau – und das wesentlich effektiver als die lahmen Leibeigenen. Und pünktlich nach Ab-



Statuen steigern die Effektivität Ihrer Untertanen.



Auf der Kampagnen-Karte wählen Sie die Missionen aus.



Eingehüllt in die Aura der Stärke kämpfen unsere Truppen zusammen mit Held Erec tapfer auf dem gefrorenen See.



Eine voll aus-gebaute Siedlung. Zwei Gutshöfe (die mit der Windmühle) versorgen unsere Bürger mit Nahrung. Aus der Kaserne rechts stammen unsere blau markierten Soldaten. Die violetten Truppen sind angeheuerte Söldner.

lauf eines Spieltags zahlen die fleißigen Lehm-schürfer auch noch Steuern. Doch die Herren stellen auch Ansprüche. So wollen sie in einem Wohnhaus schlafen und sich auf einem Bauernhof mit Nahrung versorgen. Beide Gebäude sollten Sie in der Nähe der Grube errichten, sonst verbringen die Kumpel mehr Zeit mit Hin- und Herlaufen als mit Arbeit. Das gleiche logische System gilt auch für Steinvorkommen, Eisenschächte und Schwefelminen und klappt ganz hervorragend. Fehlen allerdings Nahrung oder Unterkünfte, verlieren die Arbeiter auf die Dauer ihre Motivation, sitzen am Lagerfeuer und werkeln langsamer.

Forscher für den Krieg

Wenn der Rohstoff-Nachschub läuft, sollten Sie sich um den Ausbau des Heeres kümmern. Denn stets und ständig lauern Feinde auf den Karten. Doch bevor Sie eine Kaserne errichten, ist eine Universität das Gebäude der Wahl. Hier ziehen Gelehrte ein, die auf Kommando die unterschiedlichsten Verbes-

serungen erfinden. Das Repertoire reicht dabei von der Wehrpflicht (ermöglicht erst das Militär) über Konstruktion (damit können Sie Häuser ausbauen) bis hin zur Metallurgie (für Kanonengießer). Jeder Fortschritt auf dem breit gefächerten, aber logisch strukturierten Technologiebaum kostet Rohstoffe, einige Upgrades sind erst verfügbar, wenn Sie zuvor bestimmte Gebäude errichten oder ausbauen. So können Sie den für das Sägewerk benötigten Fläschenzug erst erforschen, wenn die Uni erweitert wurde.

Ihre Wissenschaftler haben die gleichen Bedürfnisse wie die Minenarbeiter, wollen in einem Haus schlafen und auf einem Bauernhof essen. Weil Platz meist knapp ist, können Sie die meisten Gebäude in ein oder zwei Stufen ausbauen. Große Wohnhäuser etwa bringen doppelt so viele Siedler unter wie die Grundvariante.

Einige Erfindungen stammen allerdings nicht aus den Unis. Das betrifft vor allem Upgrades an den Militäreinheiten. Härteres Holz für Speerkämpfer wird

im Sägewerk entwickelt, Kettenpanzer kommen aus der Schmiede. Die Verbesserungen der Kampfwerte von den Schwert- und Speerkämpfern erreichen Sie, wenn in den Kasernen selbst Forschung betrieben wird. Vorteil: Sie beschleunigen die ansonsten langwierige Erfinderei, müssen aber immer gleichzeitig mehrere Gebäude im Auge behalten.

Sieg dank Upgrades

Es gibt fünf Typen von Militäreinheiten: Schwert- und Speerkämpfer werden in Kasernen ausgebildet, Bogenschützen rekrutieren Sie auf dem Schießstand. Kavalleristen kommen aus Ställen, Kanonen aus der Gießerei. Jede dieser Gattungen können Sie in bis zu drei Stufen verbessern. Dadurch werden



Unsere Streitkräfte schleifen eine Burg. Der Totenschädel zeigt, wo ein Held gefallen ist.

NEUN HELDEN

Während des Spiels nehmen Sie sechs Helden in Ihre Gruppe auf. Drei Charaktere vertreten die böse Seite. In Mehrspielergefechten können Sie frei bis zu drei aus der Neunerbande wählen. Wir stellen Ihnen die Helden samt ihrer Fähigkeiten vor.

Dario



Königssohn in Not
• Falken als Aufklärer nutzen
• Feinde fliehen

Erec



Darios Freund
• Aura der Stärke
• Wirbelschlag

Pilgrim



Sprengmeister
• Bombe legen
• Selbstschuss-Kanone

Ari



Raubritterin
• Tarnen
• Verbündete rufen

Helias



Weiser Mann
• Überlaufen
• Segnen

Salim



Sarazene
• Heilen
• Falle stellen

Kerberos



Böser Ritter
• Aura der Furcht
• Feinde fliehen

Mary de Mortfichet



Fieses Luder
• Demoralisieren
• Gift

Varg



Barbarenboss
• Wölfe rufen
• Berserkerwut

schließlich durch den Ausbau von Kaserne und Burg und das anschließende Upgrade aus Kurzschwertkämpfern mächtige Bastardschwertkämpfer. Langspeerträger können bis zum Hellebardier aufgerüstet werden. Doch Vorsicht: Dann brauchen Sie für die Ausbildung statt des Billig-Rohstoffs Holz plötzlich kostbares Eisen.

Insgesamt erhalten Sie so 20 Truppentypen, die allesamt ihre Stärken und Schwächen besitzen: Belagerungskanonen richten gehörigen Schaden auf große Entfernungen an, sind im Nahkampf aber nahezu hilflos. Es ist fast schon rührend zu sehen, wie die dicken Böllerschleudern verzweifelt versuchen, im Schneckentempo das Weite zu suchen, wenn der Feind sich nähert. Ähnliches gilt für Bogenschützen, allerdings sind die deutlich agiler. Mit Ausnahme der Geschütze bilden Sie für alle Gattungen in den Kasernen nur die Hauptleute aus. Jeder rekrutiert automatisch, je nach Rohstofflage, bis zu fünf Gefolgsleute und kann Verluste dort auch wieder auffüllen. Die Anführer sind auch die einzigen, die durch Gefechte Erfahrung gewinnen, dann kämpft der ganze Verband (auch mit Frischlingen) effektiver. Allerdings können Sie die Veteranen nicht mit auf die nächste Karte nehmen.



Ein steuerzahlender Arbeiter klettert in die Tongrube.



Vier Parteien: Mit Norfolk (gelb) sind wir verbündet.

Raubritter und Sarazenen

Eine besondere Rolle nehmen in Kämpfen die Helden ein. Neben Dario steuern Sie bis zu fünf weitere Recken. Genau wie der Königssohn verfügen Ex-Raubritterfräulein Ari, Darios Kumpel Erec oder Sarazene Salim über Spezialfähigkeiten. Erec verbreitet kurzzeitig eine Aura der Stärke, Ari ruft eine Handvoll Räuber als Unterstützung herbei und Salim heilt benachbarte Einheiten. Fällt einer Ihrer Helden, ist das kein allzu großes Unglück. So lange befreundete Einheiten in der Nähe sind, lädt sich der Lebenspunktbalken binnen kurzer Zeit wieder auf.

Neben den Helden kann auch das Wetter schlachtentscheidend sein: Bei Regen sehen die Fernkämpfer schlechter. Zieht der Winter ins Land, frieren Flüsse zu, die Freund und Feind fortan als Wege nutzen können. Allerdings gibt's Wetterumschwünge nicht in allen Missionen. Wer jedoch die Wettermaschine samt Kraftwerk baut, kann das Klima jederzeit selbst verändern, was aber nur in wenigen Einsätzen nötig ist.

Massig Missionen

Auf jeder Karte müssen Sie mehrere, teilweise verschach-

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Unsere Testversion von Siedler: Das Erbe der Könige sperrte je nach 3D-Karte verschiedene Grafikoptionen. Auf älteren GeForce-Boards waren beispielsweise die Schatten und die Eisreflexionen nicht aktivierbar. Die Farben in der Performance-Tabelle entsprechen deshalb immer den maximal aktivierbaren Details.

RAM/FESTPLATTE

Ihr Pixelvolk siedelt zwar schon mit 256 MByte RAM, auf solchen Systemen sorgen aber lange Ladezeiten für Unmut. Für entspanntes Häuselbauen empfehlen wir deshalb 512 MByte Arbeitsspeicher. Die Siedler-Installation beansprucht etwa 1,1 GByte Plattenplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Mit jeder Auflösungsstufe gewinnen Sie einen tüchtigen Performance-Schub. Dank 3D-Grafik bleibt der Bildausschnitt dabei stets gleich groß.
- 2 Das Herabsetzen der »Schatten«-Option entlastet sowohl Prozessor als auch Grafikkarte; die Leistungssteigerung liegt bei bis zu 50 Prozent.
- 3 Für etwa 10 Prozent mehr Frames verringern Sie die »Objektqualität« in den Grafikoptionen. Das wirkt sich vor allem auf die Vegetation aus.
- 4 Falls Sie auf schwachen Grafikkarten immer noch mit Performance-Problemen kämpfen, deaktivieren Sie zusätzlich die »Eisreflexionen«.

FG

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

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,0 GHz	1024x768x16 (min. Details)										
	1152x864										
1,5 GHz	1152x864										
	1280x960										
2,0 GHz	1280x960										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



In Cutscenes erhalten Sie neue Aufträge und reden mit zwielichtigen Gestalten, wie diesem merkwürdigen Bischof.

telte Einzelaufträge erledigen. Die erhalten Sie meist von Bewohnern, die durch ein gelbes Ausrufezeichen markiert sind. Manche Aufträge lassen sich

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Mick hat Recht: Selten sah ein Aufbautitel so hübsch aus wie Siedler 5. Wie schön, dass hinter der Fassade auch ein erstklassiges Spiel steckt. Vor allem in der ersten Stunde einer Partie sind Bauplatzsuche und Upgrade-Auswahl richtig spannend. Später wird's etwas öde, weil ich nur mehr auf Prozentbalken starre. Doch zum Ausgleich gibt's dann heftige Gefechte – und die laufen wesentlich disziplinierter ab als in den in dieser Hinsicht chaotischen Vorgängern.

Unverbesserliche Siedler-Veteranen mögen über die fehlenden Warenkreisläufe motzen, ich finde die Entrümpelung aber extrem gelungen. Erst recht, weil ich durch die abwechslungsreichen Missionen auch ohne Optimierungsgefickel genug zu tun habe. Eine rundum gelungene Schönheitsoperation!

»Siedeln, schön wie nie!«



Praktisch: Die berittenen Axtkämpfer-Hauptleute werben selbstständig neue Truppen an.



Forschung muss sein: Die gelehrten Professoren an den Kreidetafeln erforschen in der Uni neue Technologien.

dabei auf mehrere Arten lösen: Einer belagerten Stadt können Sie auf konventionelle Art mit einer großen Armee zu Hilfe eilen. Oder Sie sparen genug Taler an, mit denen die Belagerten eine eigene Armee anheuern können. Daneben gibt's kleinere Aufträge, die Sie nicht erfüllen müssen. So haben Sie zum Beispiel die Wahl, ob Sie die Hilfe von Söldnern gegen Bares annehmen. Und wer die Karten stets gewissenhaft absucht, findet schon mal versteckte Minen oder bekommt von Flüchtlingen Geld geschenkt.

Kalkofe kommt

Optisch schöpft Siedler 5 aus dem Vollen: Alle Einheiten und Gebäude glänzen mit hoch aufgelösten Texturen, die edle Farbgebung der Landschaft erzeugt ein märchenhaftes Flair. Außerdem wirkt die Landschaft echt, Wälder sehen aus wie gewachsen und nicht wie per Editor ins

Bild geflanscht. Dazu erschallen epische Orchesterklänge. Einen derben Bruch erleidet Siedler 5 bei der Sprachausgabe. Die Hauptstimme spricht Comedy-Star Oliver Kalkofe. Dessen nörgelig-witzigen Sprüche würden gut zu den knuddeligen Vorgängerspielen passen, im neuen ernsthaften Szenario vom Erbe der Könige stören sie nur. Die Qualität der restlichen Stimmen liegt irgendwo zwischen ganz okay, langweilig und unfreiwillig komisch. Wer mag, kann sich mit bis zu sieben Kontrahenten über LAN oder Internet messen.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Hach, was für ein wunderschönes Spiel. Die Grafik ist wirklich sehr edel, wirkt nie überzeichnet und lockt mich immer wieder vor den Monitor. Und auch das für die Siedler-Reihe neue Spielkonzept klappt ganz hervorragend. Statt komplexer Warenkreisläufe stehen die Missionen im Mittelpunkt. Am besten finde ich, dass ich meist mehrere Lösungsmöglichkeiten habe.

NICHT LUSTIG

Aber welcher Teufel hat die Entwickler nur geritten, ausgerechnet Lästemaß Oliver Kalkofe als Sprecher zu engagieren? Ja, ich mag seine Mattscheibe auch, nur im ernsthaften Szenario von Siedler 5 hat der Kerl nichts zu suchen. Trotzdem ist das Erbe der Könige ein wirklich tolles Spiel, das nur ein wenig darunter leidet, dass die Aufbauphase, vor allem im späteren Spielverlauf, zu zäh geraten ist. Sie sollten schon genügend Zeit mitbringen, um den Abspann miterleben zu können.

»Klasse, auch ohne Knuddel-Faktor!«



Dann haben Sie auch Zugriff auf die drei Helden der bösen Seite: Ritter Kerberos, Mary de Mortfichet und Barbar Varg (siehe Extrakasten auf Seite 90).

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

DIE SIEDLER 5 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	WarCraft 3 (93, GS 08/02)	Perfekt	inszeniertes Fantasy-Strategiespiel.	Die Siedler 4 (81, GS 04/01)	Knuddeliges Aufbauspiel alter Schule.						

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP1800+ AMD	XP2200+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT	Etwas langatmiger Aufbauart
MODI	Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr hübsche Landschaften + schöne Einheiten	10 / 10
SOUND	+ opulenter Soundtrack + Komiker-Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ CPU lässt Zeit zum Aufbau + Schwierigkeit steigt langsam	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr schöne Farbgebung + viele kleine Details	10 / 10
BEDIENUNG	+ logischer Menüaufbau + fummeliges Helden-Handling	8 / 10
UMFANG	+ 16 lange Missionen + Freispielmodus	10 / 10
LEVELDESIGN	+ mehrstufige Aufträge + in Missionen mehrere Lösungswege	9 / 10
KI	+ CPU sucht Schwachstellen + zieht sich nie zurück	9 / 10
EINHEITEN	+ 24 ausbaubare Gebäude + 20 Einheiten	9 / 10
KAMPAGNE	+ durchgängige Story + keine Identifikation mit Helden	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 35 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SPANNENDE MISSIONEN, AUFBAU ETWAS ZÄH.



CD/DVD: Video-Special



TIPPS-TEIL: Taktiken



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 139



Probier's mal mit Gemütlichkeit

ZOO TYCOON 2

Sie möchten einen bequemen Job? Wie wär's als Microsofts Zoodirektor ohne Aufgaben?

Wenn Elche friedlich grasen, Geparden gelangweilt in der Sonne liegen und der Spieler aus Sympathie mitgähnt, dann errichten und managen Sie wahrscheinlich einen Tiergarten in Microsofts **Zoo Tycoon 2**. Das vielleicht weltweit einzige Spiel, das sich praktisch (fast) von selbst löst.

Das Mühelos-Prinzip

Am aufregendsten ist bei **Zoo Tycoon 2** noch das mehrstufige Tutorial: Hier lernen Sie, wie man Gehege anlegt, Tiere darin positioniert und erfährt, mit welchem Icon der Zoo-Berater eingeschaltet wird. Denn sobald der aktiv ist, machen Sie sich keine Gedanken mehr über Fragen wie »Welches Gelände brauchen Löwe, Bär oder Pinguin?« Genauso wenig muss es Sie interessieren, was Ihre Lieblinge gerne fressen – auch das zeigt Ihnen jederzeit der virtuel-

le Alleswisser. Sie nehmen einfach all seine Vorschläge an, und schon fühlen sich die Bieser wie zuhause. Doch halt, etwas gibt's doch noch zu tun: Tierpfleger und Reinigungskräfte müssen Sie höchstpersönlich anheuern, bevor die vollautomatisch Gehege säubern, Futtertröge füllen und gelegentlich auftretende Krankheiten kurieren. Ihnen bleibt dann nur die Aufgabe, währenddessen Verkaufsstände und Imbissbuden aufzubauen, an denen die stetig hereinstömenden Besucher Geld ausgeben können. Spendenboxen vor den Gehegen sorgen für zusätzliche Kohle in der Kasse.

Foto vom Klo

Dass die Zooverwaltung etwas zu leicht geraten sein könnte, dämmerte wohl auch den Entwicklern. Deshalb haben sie Aufgaben eingebaut, wie etwa das Fotografieren bestimmter Tierarten. Manchmal reicht es aber auch schon, wenn Sie das Toilettenhäuschen ablichten. Gelöste Aufgaben bringen Ihrem Park genauso Ruhm ein wie zufriedene Tiere, die Sie wieder auswildern. Für jeden neuen Stern, den Ihr Zoo so erreicht, bekommen Sie Zugriff auf neue Gattungen. Ein Kamel gibt's bereits zu Beginn, Pinguine erst eine Stufe später. Einen



Gamsböcke lieben Sandböden, die wir per Mausclick streuen.

Pandabären erhalten nur Zoos mit der vollen Fünf-Sterne-Wertung. Daneben locken noch 17 Szenarien der simplen Art, in denen Sie zum Beispiel Zebras vor dem Verhungern retten sollen. Dabei reicht es völlig, vier Tierpfleger einzustellen (das

dauert gut fünf Sekunden) und dann einfach abzuwarten, bis die sämtliche Tröge nachgefüllt haben. Wem auch das noch zu schwierig ist, der »wagt« sich ans Endlosspiel mit unendlich viel Geld, ohne Aufgaben. **MIC**

► HOTLINE: (01805) 251 199 0,12 EURO/MINUTE



Hurra! Wir wildern per Hubschrauber Tiere aus.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Selten habe ich so gegähnt wie beim Zoo Tycoon 2. Nichts gegen leicht zugängliche Spiele wie den spaßigen Rollercoaster Tycoon 3. Aber wenn ich alle Levels mit wenigen Mausclicks und viel Warten lösen kann, stimmt etwas nicht. Die Entwickler haben beim (eigentlich erprobten) Spielkonzept völlig versagt. Denn die Tiere stellt man viel zu leicht zufrieden. Interessante Aspekte wie Herdenverhalten, Rivalenkämpfe, Beuteschemata oder Fressgewohnheiten fehlen. Die schwache Grafik gibt dem Ganzen den Rest. Wenn ich mich langweilen will, gucke ich lieber meiner Schildkröte beim Treppensteigen zu. Das kostet wenigstens nichts.

»Verschlafen wie ein Koala«



ZOO TYCOON 2 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER Microsoft RELEASE (D) 26.11.2004
SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten Handbuch USK ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI
VERGLEICHBAR MIT Zoo Empire (68, GS 11/04) Sehr lebenssecht animierte Tiere in 3D-Grafik.
Wildlife Park (65, GS 03/06) Deutlich hässlicher, dafür fordernder.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	430 MB Festpl.	430 MB Festpl.	430 MB Festpl.
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

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

BEWERTUNG

GRAFIK	→ Simpel-Texturen → sehr wenig Polygone	5 / 10
SOUND	→ generische Musik → zu wenige Effekte	5 / 10
BALANCE	→ viel zu leicht	3 / 10
ATMOSPHERE	→ Zoos wirken zu künstlich → mieses Tierverhalten	4 / 10
BEDIENUNG	→ wichtige Menüs sind miteinander verknüpft	8 / 10
UMFANG	→ 17 Szenarien → Endlosspiel ohne Herausforderungen	5 / 10
LEVELDESIGN	→ Aufgaben lösen sich durch Abwarten	3 / 10
KI	→ CPU-Helfer kümmern sich effektiv um jeden Bereich	8 / 10
EINHEITEN & GEBÄUDE	→ 30 Tierarten → haben alle die gleichen Bedürfnisse	8 / 10
BEDÜRFNISSE	→ keine fordernden Missionen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

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

FAZIT: SIMPEL-ZOO FÜR EINSTEIGER.

► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK L105

53
SPIELSPASS

Addon zu Spellforce

SHADOW OF THE PHOENIX

Mit filmreifer Story und bildschöner Grafik kehrt der Avatar zurück – und treibt selbst geübte Spieler an den Rand der Verzweiflung.



Nach dem Heiler (links) ist sein Kollege dran.

Es droht mal wieder Ungemach im **Spellforce**-Land: Die Zirkelmagier aus dem Hauptprogramm treiben erneut ihr Unwesen. Doch Sie und Ihr Avatar treten dem Bösen auch im zweiten Addon **Shadow of the Phoenix** entgegen. Und beißen sich in dem Rollenspiel-Strategiemix am hohen Schwierigkeitsgrad die Zähne aus.

Zwei Helden – ein Ziel

Am Anfang haben Sie die Wahl, ob Sie mit einem Helden aus **Spellforce** oder aus dem ersten Addon **Breath of Winter** (alternativ auch vorgefertigte Charaktere) losziehen wollen. Sie müssen beide Programme besitzen, um **Shadow of the Phoenix** spielen

zu können. Je nach Wahl befreien Sie in gewohnter Kombination aus Nahangriffen und Zaubersprüchen eine Karte von Knochenkriegern oder lösen in der Stadt der Toten das Rätsel des Monster-Pentagramms. In beiden Fällen landen Sie nach harten Kämpfen (in denen Sie teilweise von bis zu fünf beschworenen Helden unterstützt werden) an der Onyxbucht, die redaktionsintern auch »Level ohne Wiederkehr« genannt wird. Denn die Ausmerzungen der Hazim-Wüstenräuber (einer der zehn neuen Gegnertypen) erweist sich auch auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade als extrem knifflig. Selbst wenn Sie mit über 80 Scharfschützen, Magiern und Rittern anrücken, haben Sie alle Hände voll zu tun, den Sieg zu erringen. Und weitere Killer lauern bereits hinter der nächsten Ecke in Scharen. Da helfen Ihnen auch die Bluthunde als neue Kampftruppe wenig, die sich immer zu zehnt auf einen Gegner stürzen.

Ruhe in Empyria

Danach geht's eine Karte lang erheblich leichter weiter. Das



In großen Schlachten verliert man schon mal den Überblick. Dafür sehen die Gefechte toll aus.

liegt vor allem daran, dass diese Welt deutlich rollenspiellastiger ist – Kämpfe gibt's hier kaum. Dafür suchen Sie Diebe in der wunderschönen orientalischen Stadt Empyria. Daneben spielen Sie durch geschickte Dialogwahl verschiedene Personen gegeneinander aus, feilschen mit Händlern und ergaunern sich so nach und nach den Weg in den Herrscherpalast.

Drumherum entwickelt sich die epische und wendungsrei-

che Geschichte um die Wiedererweckung der Zirkelmagier und einen maskierten Zauberer fort. Sie treffen sogar auf den jeweils anderen Avatar und bestreiten einige Abenteuer mit ihm zusammen. Rund 150 neue Items gibt's, dazu zehn Deathmatch-Karten und 15 Koop-Maps, auf denen Sie gemeinsam gegen große Monsterscharen zu Felde ziehen.

➤ **HOTLINE:** (0043) 361 450 02 ÖSTERREICH

➤ **ORIGINALTEST** IN GAMESTAR 01/04

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX ADDON

PUBLISHER	Jowood	RELEASE (D)	12.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 12 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Warcraft 3 + Addon (94, 08/03) Blizzards grandioses Strategiespektakel.
War of the Ring (79, GS 12/03) Anspruchsvolles Strategiespiel im Tolkien-Szenario.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	1024 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
GeForce 4 Ti			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5600/Ultra			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spannende Gefechte, interessanter Koop-Modus mit separaten Karten.
MODI Deathmatch, Koop-Modus



➤ **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie
QUICKLINK K128

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Shadow of the Phoenix ist eigentlich das beste Spellforce-Addon. Die Geschichte steckt voller Überraschungen. Blöderweise überbieten die Entwickler selbst die bockschwere erste Erweiterung: Kaum jemand erlebt die tolle Story mit den sehr gut gesprochenen Dialogen, ohne zu cheaten. Deshalb habe ich beim Balancing Punkte abgezogen, die ich sofort zurückgebe, wenn das Addon auch für Normalsterbliche spielbar wird. Liebes Phenomic-Team: Ich warte!

»Viel zu schwer!«



BEWERTUNG		
GRAFIK	+ stimmige Texturen + teils riesige Monster + schicke Zaubereffekte	9 / 10
SOUND	+ epischer Soundtrack + kernige Effekte	7 / 10
BALANCE	- viel zu schwer in den Aufbaulevels	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ optisch und spielerisch abwechslungsreiche Missionen	9 / 10
BEDIENUNG	+ cleveres Click&Fight-System	9 / 10
UMFANG	+ 13 lange Levels + zwei Storylines	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ spannender Mix aus Aufbau- und Rollenspiel-Missionen	9 / 10
KI	- Gegner stürmen oft hirnlos an	6 / 10
EINHEITEN	+ sechs ausgefallene Rassen	10 / 10
KAMPAGNEN	+ spannend erzählte Kampagne + viele Cutscenes	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 40 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: UMFANGREICHES ADDON, NUR VIEL ZU SCHWER.

83

SPIELSPASS

BLITZKRIEG ROLLING THUNDER



Unsere Panzer rücken in Pilsen vor.

Bereits zum zweiten Mal wärmt CDV das Echtzeit-Strategiespiel **Blitzkrieg** auf: In **Rolling Thunder** erwarten Sie 18 Kampagnen-Einsätze auf Seiten General Pattons in Afrika, der Normandie und der berühmten Stadt Pilsen. Der Spielzeug-Look hat schon bessere Zeiten erlebt, die Infanteristen sind immer noch krümelig. **MIC**

BLITZKRIEG ROLLING THUNDER

GENRE Echtzeit-Strategiespiel
PUBLISHER CDV
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschr., Profis
MINIMUM 700 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG Sehr gut



TRIVIAL PURSUIT UNLIMITED



Flottes Raten am Wissens-Rad.

Neben dem Klassikspiel gibt's in **Trivial Pursuit Unlimited** eine erweiterte Version, in der Sie auf Bonusfeldern für nochmaliges Würfeln landen können. Die kurze Flashvariante gewinnt, wer sechs Fragen beantwortet. Sehr gut: Zu den meisten Themen erhalten Sie Hintergrundinfos. Blöd: CPU-Gegner existieren nicht. **MIC**

TRIVIAL PURSUIT UNLIMITED

GENRE Ratespiel
PUBLISHER Atari
CA. PREIS 35 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 600 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG Gut



DER ZERSTREUTE PHARAO



Ein Spiel wie Pharaos Mumie: starr, trocken, tot.

Zweiter Kandidat in Sachen Brettspielumsetzung: Neben **Sagaland** bringt Ravensburger auch das Verschiebe-Memory **Der zerstreute Pharaos** als digitale Variante. An der Umsetzung gibt's nichts zu Meckern, gegen den Computer kommt aber keine Stimmung auf. Gedächtnisstütze: Am Brett hat's noch Spaß gemacht. **CS**

DER ZERSTREUTE PHARAO

GENRE Strategiespiel
PUBLISHER Heureka
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG Befriedigend



CRAZY MACHINES 2 SAGALAND



Der Dominostein muss irgendwie in die Kiste.

Im Denkspiel **Crazy Machines 2** bauen Sie durch Kombination von 70 Gegenständen wie Zahnrädern oder Magneten verrückte Maschinen, die etwa Blumen düngen oder einen Ball in eine Kiste befördern. 103 Aufgaben laden zum Knobeln ein, denn die Physik arbeitet perfekt. Nur der Schwierigkeitsgrad schwankt stark. **DM**

CRAZY MACHINES

GENRE Denkspiel
PUBLISHER AK Tronic
CA. PREIS ca. 10 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG Sehr gut



Ist 3D, spielt man aber ohnehin nur von oben.

Es funktioniert halt nicht: Warum am PC per Mausclick **Sagaland**-Ritter ziehen und Märchenschätze suchen, wenn ich beim Brettspiel echte Würfel werfen kann? Klar, das Spielprinzip ist das Gleiche, aber das Flair von Mitfiebern, Lachen und Chips-Knabbern fehlt. Und damit die ganze Spielatmosphäre. **CS**

SAGALAND

GENRE Strategiespiel
PUBLISHER Heureka
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG Befriedigend



LOVECHESS



Zu Sex-Szenen schwenkt die Kamera automatisch.

Schach gibt's seit Jahrtausenden, Sex noch viel länger. Lovechess kombiniert beides: Anstatt sich gegenseitig zu schlagen, treiben's die Spielfiguren miteinander. Das sieht albern aus und nervt schnell. Könnte man die Sex-Szenen ausstellen, wäre Lovechess ein ganz passables Schach-Spiel. Kann man aber nicht. **FAB**

LOVECHESS

GENRE Strategie
PUBLISHER Beat Games
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 1 GHz, 256 MB
PREIS/LEISTUNG Mangelhaft



CD/DVD:
Kuriositäten-
Kabinett

Ich werde Feuerwehrmann!

FIRE DEPARTMENT 2

Brände löschen, Leben retten: In den schweren Einsätzen zählt jede Sekunde!

Als Leiter eines Feuerwehrtteams bekämpfen Sie in **Fire Department 2** 15 Missionen lang Großbrände in Ein-



Durch sinnvolle Teams bezwingen wir die Flammen.

kaufszentren, Militäranlagen oder einem Wald. Autos löschen, Zivilisten retten – Spannung pur, einer realistischen Feuer-Engine sei Dank. Viele Skriptsequenzen sorgen in den Aufträgen für Nervenkitzel: So wie Sie etwa einen Hausbrand gelöscht haben, explodiert ein Auto auf der Straße. 13 Fahrzeuge und neun Feuerwehrberufe, vom Notarzt bis zum Gefahrstoffexperten, ermöglichen unterschiedliche Taktiken. Bis zu vier Spieler dürfen die Einsätze kooperativ angehen.

DM

➤ HOTLINE: (0190) 824 668 1,86 €/MIN.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Fire Department 2 weckt den Feuerwehrmann in mir! Selten gibt's derart spannende Echtzeit-Einsätze – dank exzellenter Feuer-Engine und unzähliger Wendungen in den genial designten Missionen. Gefährliche Backdrafts oder Sauerstoffmangel in brennenden Gebäuden lassen mich hautnah erleben, wie es den mutigen Rettern vor Ort ergehen muss. Schweiß bricht mir neben der Hitze aber auch wegen des happigen Schwierigkeitsgrads aus. Egal, dann schnappe ich mir halt drei Freunde und lösche den Großbrand im Team.

»Brandheiß!«



FIRE DEPARTMENT 2 ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER Pointsoft
SPRACHE Deutsch
RELEASE (D) 25.11.2004
CA. PREIS 40 Euro
AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 32 Seiten Handb. USK ab 6 Jahre



➤ DVD: Spiele-Trailer
















➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK L40

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Fire Department (74, GS 10/03) Spannende, aber kurze Brandbekämpfung. Emergency 2 (67, GS 12/02) Schwere Einsätze für Rettungssanitäter.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 GeForce 1/2 MX	 GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,4 GHz CPU	1,8 GHz CPU
 GeForce 2/4 MX	 Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1400+ AMD	1800+ AMD
 Radeon 9000	 Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 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 Einsätze für bis zu vier Spieler in den Kampagnen-Missionen.
MODI Koop-Modus für die Einsätze der Solo-Kampagne

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Levels + polygonarme Figuren + Animationen	6 / 10
SOUND	+ gute Effekte + passende Musik + monotone Sprachausgabe	5 / 10
BALANCE	+ stets fair + schon früh recht schwer	5 / 10
ATMOSPHERE	+ Feuerwehr-Feeling pur + extrem viel Spannung	8 / 10
BEDIENUNG	+ Tutorial + einfache Steuerung + fummelige Kamera	7 / 10
UMFANG	+ lange Missionen mit vielen Wendungen + Koop-Modus	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ packende Aufträge + zahlreiche Skriptsequenzen	9 / 10
PHYSIK	+ extrem realistische Feuer- und Rauchphysik + Wetterwechsel	10 / 10
EINHEITEN	+ 13 Fahrzeuge + neun Feuerwehrberufe	8 / 10
KAMPAGNE	+ fünf Kampagnen + zusammenhängende Einsätze	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: PACKENDE, ETWAS SCHWERE FEUERWEHREINSÄTZE.





Markus Schwerdtel

markus@gamstar.de

FRISCHES BLUT, ALTE HELDEN

ZÄHNE GESPITZT! Michael Graf Dracula und Schlürfer Schwerdtel im Bluttausch: Endlich ist die Testversion von **Vampire 2** da! Für mich ist dieser Titel der erste Vertreter einer neuen Generation von Rollenspielen, die ihren Shooter-Kollegen in Sachen Technik in nichts nachsteht. Denn Entwickler Troika hat die Source-Engine genutzt, um eine fesselnde Welt zu bauen. Und obendrein haben die Jungs das Spiel dahinter nicht vergessen! Wenn Genre-Vertreter wie **Elder Scrolls 4** oder **Gothic 3** die gleiche tolle Mixtur hinkriegen, mache ich mir um die Zukunft der Solo-Rollenspiele keine Sorgen.

ZWIESPÄLTIGES WIEDERSEHEN. Man trifft sich immer zweimal. Diesen Monat tummeln sich im Abenteuer-Teil gleich vier Helden meiner Jugend: **Sherlock Holmes**, das Agentenduo **Clever & Smart** sowie Schwerenöter **Larry**. Jedoch ist die Wiedersehensfreude getrübt: Alle drei Titel bleiben wertungsmäßig im Mittelmaß und sind deshalb nur bedingt zu empfehlen – auch wenn Kollege Schmidt ganz in der Rolle des Detektivs aufgeht und die Redaktion mit Pfeifenrauch verpestet. Schön für ihn, ich jedenfalls hätte mir für meine alten Helden würdigere Neuauftitte gewünscht.

INHALT

TESTS

Vampire 2	102
Sherlock Holmes	106
Clever & Smart	108
Larry 8 dt.	110

GAMESTAR-ABENTEUER-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-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	Bioware	02/04 (93%)	92	8	9	7	10	10	9	10	10	10	9	
2	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Bioware	01/01 (92%)	88	6	7	8	10	9	10	10	9	9	10	08/01: Addon
3	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	08/00 (90%)	87	6	10	10	8	10	10	7	6	10	10	09/01: Addon
4	Vampire 2	Action-Rollenspiel	Troika	NEU	87	9	9	7	10	7	10	10	10	7	8	
5	Gothic 2	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/03 (88%)	86	8	8	8	10	6	9	10	10	8	9	10/03: Addon
6	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	08/02 (87%)	85	7	8	9	8	10	8	9	9	8	9	08/03, 06/04: Addons
7	Sacred	Action-Rollenspiel	Ascaron	03/04 (87%)	85	8	8	7	9	9	10	8	8	8	9	
8	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic	05/02 (86%)	84	8	8	5	9	8	10	8	10	8	10	02/03, 01/04: Addons
9	Planescape Torment	Rollenspiel	Black Isle	03/00 (82%)	82	4	7	8	10	8	8	10	9	9	9	
10	Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	07/02 (89%)	82	7	7	7	8	8	10	8	10	7	10	01/03, 09/03: Addons
11	Black Mirror	Adventure	Future Games	05/04 (80%)	81	7	9	8	10	8	7	8	8	7	9	
12	The Westerner	Adventure	Revistronic	04/04 (84%)	81	8	8	8	8	8	6	8	10	8	9	
13	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Sony Online	10/03 (77%)	81	8	8	7	9	6	10	8	9	8	8	
14	Moment of Silence	Adventure	House of Tales	11/04	80	6	8	9	8	6	8	9	8	9	9	
15	Final Fantasy 11	Online-Rollenspiel	Square	01/04 (84%)	80	7	6	6	8	8	9	8	10	9	9	
16	Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	08/02 (84%)	80	7	8	7	9	10	8	8	7	7	9	
17	Icewind Dale 2	Rollenspiel	Black Isle	11/02 (80%)	78	6	7	7	8	9	8	6	9	9	9	
18	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	03/00 (85%)	78	4	8	7	10	7	9	8	8	10	7	
19	City of Heroes	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	09/04 (77%)	77	7	7	8	7	9	8	8	8	9	6	
20	Obscure	Action-Adventure	Microïds	08/04 (81%)	76	7	9	8	8	7	8	8	8	6	7	
21	Monkey Island 4	Adventure	Electronic Arts	01/01 (86%)	76	6	9	6	9	5	6	7	10	10	8	
22	Runaway	Adventure	Pendulo Studios	01/03 (84%)	76	6	9	8	7	10	6	6	8	7	9	
23	Restricted Area	Action-Rollenspiel	Master Creating	11/04	75	5	9	9	8	8	8	7	7	6	8	
24	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered G.	06/02 (84%)	75	8	7	8	7	10	7	6	5	10	7	01/04: Addon
25	Tempel des Element. Bösen	Rollenspiel	Troika	11/03 (80%)	74	5	7	8	8	8	8	5	8	10	7	

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



Blut für die Welt

VAMPIRE 2

Schleichen, prügeln, ballern, zaubern, plaudern und Blut saugen – was tut man nicht alles, um L. A. zu retten.



Statt schwarzem Umhang tragen sie T-Shirt und Jeans, statt in einer Gruft hausen sie in Internet-Cafés und Stripclubs: Die Blutsauger aus **Vampire 2** brechen mit Horrorfilm-Klischees. Denn das Action-Rollenspiel (basiert auf dem Pen-and-Paper-Abenteuer **Vampire** von White Wolf) führt Sie nicht nach Transsylvanien, sondern ins Los Angeles der Gegenwart, wo Vampire unerkannt unter normalen Menschen leben. Nur mit Erlaubnis ihres Herrschers dürfen die Blutsauger Menschen in Vampir-Nachwuchs verwandeln. Dumm nur,

dass ein Schurke auf eigene Faust zubeißt – in Ihren Hals. Fortan fristen Sie ein untotes Dasein. Und haben beim Kampf gegen Menschen, Monster und Vampire auch noch Spaß.

Sumpf der Engel

Als einsamer Held erkunden Sie die Stadtviertel Santa Monica, Downtown, Hollywood und Chinatown. Paradedisziplin von **Vampire 2** ist die Atmosphäre: In jedem Winkel der Spielwelt spüren Sie, dass Gefahr droht: Ein Teenager aus Hollywood sammelt etwas von grausamen Horrorvideos und flieht

In einer Villa greifen uns brennende Nosferati an, zum Glück haben wir die Schrotflinte zur Hand. Wenn die Knarre nur nicht so stark verziehen würde...





Nach Hollywood kommen wir erst in der zweiten Spielhälfte, um nach dem Ursprung grausamer Horrornovellen zu forschen.

In Raserei saugen wir wahllos Menschen aus.

dann um eine Ecke. Sie hören Schreie und das Klappern eines Gullydeckels. Schnell hinterher! Doch in der Kanalisation fehlt jede Spur vom Buben – außer einer Blutlache. Alle Schauplätze passen ins Szenario: Zum Beispiel die zur Fetisch-Disco umgebaute Kirche. Oder das ausgebrannte Spukhotel, wo für einen Augenblick eine Frau im weißen Kleid durch die leeren Flure huscht. Eine körperlose Stimme fleht um Hilfe und kreist per 6.1-Sound um Sie – Gänsehaut garantiert. Allerdings hat der Surround-Sound häufig Aussetzer. Dann hören Sie Hall-Effekte, obwohl der Sprecher direkt vor Ihnen steht.

Die Grafik-Engine Source (**Half-Life 2**) sorgt für schöne Texturen und spektakuläre Effekte, aber auch für gelegentliche Grafikfehler wie im Boden versinkende Gegner. Dafür haucht das Grafikgerüst NPCs

(vom Computer gesteuerten Spielfiguren) Leben ein: Am flüssig animierten Gesicht Ihres Gesprächspartners lesen Sie dessen Gefühle ab. Wenn Sie etwa einer Nachtclub-Besitzerin Komplimente machen, lächelt sie verschämt. Bei Beleidigungen hingegen runzelt sie die Stirn oder reißt erbost die Augen auf. Das ist spielerisch sinnvoll: Wenn Sie Ihr Gegenüber verärgern, gehen Ihnen oft wichtige Informationen durch die Lappen. Perfekt passende Sprecher vertonen die Dialoge, allerdings nur auf Englisch. In der ungeschnittenen deutschen Version gibt's klasse übersetzte Untertitel, die den Humor des Spiels gut überbringen. So können Sie eine Wahrsagerin fragen, wer in der fünften Klasse Ihr Fahrrad gestohlen hat – was die Dame trocken mit »Ich sehe die Zukunft, nicht die Vergangenheit!« quittiert.

Sarg oder Mafia?

Die komplexe, spannende Story dreht sich um konkurrierende Vampir-Sekten und ein Artefakt, den so genannten »Sarkophag von Ankara«. Im Verlauf des Spiels finden Sie heraus, welche Rolle der steinerne Sarg beim drohenden Weltuntergang spielt. Dieser Haupthandlung müssen Sie jedoch nicht stur folgen. Denn in jedem Gebiet bieten NPCs viele abwechslungsreiche Nebenquests. Für eine Disco-Betreiberin schalten Sie beispielsweise einen Mafia-Boss aus und sind fortan an den Erlösen des Tanzschuppens beteiligt. Ein andermal schlitzen Sie in einer Galerie Gemälde auf (siehe Kasten). Einige Missionen sind mit langen Laufwegen verbunden – wofür die spannende Geschichte jedoch entschädigt. Ein nützliches Quest-Log listet offene Aufträge auf.

Gestorben wird immer

Egal, ob Haupt- oder Nebenquest: Jeder Auftrag bietet mehrere Lösungswege – zumindest theoretisch. In einer Mission sollen Sie die Ladung eines von der Polizei bewachten Schiffs untersuchen. Nun können Sie sich mit Schusswaffen (Pistole, Uzi, etc.) oder im Nahkampf (mit Messer, Baseballschläger, etc.) einen Weg durch die Gesetzhüter bahnen. Mit der richtigen Taktik kein Problem: Aufgrund der schwachen Gegner-KI bleiben die Feinde schon mal an Ecken hängen, Sie können vorpreschen und zuschlagen. Wer lieber schleicht, hüpfte ungeschrien über Frachtcontainer oder kriecht durch die Schatten dazwischen – was extrem schwer ist: Wenn die Polizisten etwas hören oder sehen, machen sie sofort Jagd auf Sie. Die dritte Möglichkeit ist Diploma-

BITTE MIT GEFÜHL



Die Stimmung eines Charakters lesen wir von dessen Gesicht ab. Von links: die wütende Jeanette, der grinsende Isaac, der irre Vick und ein gelangweilter Supermarkt-Angestellter.

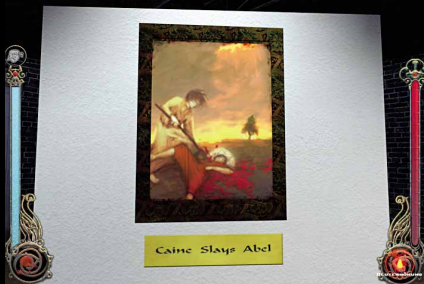
BEISPIEL-QUEST



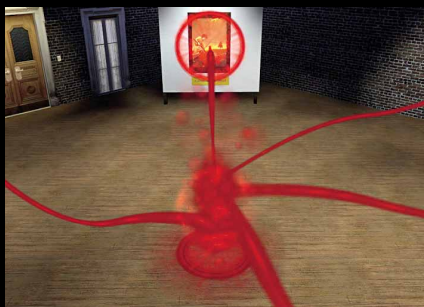
In einer Galerie sollen wir Gemälde aufschlitzen. Doch der Polizist lässt uns nicht hinein.



Wir schleichen uns an den Wächter heran und saugen ihn aus. Das kostet Menschlichkeit...



Seltsam: Alle Ölschinken zeigen blutige Szenen aus dem Leben des Urvampirs Kain...



Als wir die Bilder zerschneiden, erscheint ein Vampirwächter in einer Säule aus Blut.



Der Schurke greift an. Wir erhöhen unsere Kampfkraft per »Seelenstärke«-Zauber.



Per »Gestaltwandel«-Zauber erhöht unsere Gangrel ihre Kampfkraft.

tie. Zu Missionsbeginn überreden Sie einen Wächter, seine Kollegen abzulenken, was er auch brav erledigt. Allerdings ruft er nicht alle Kumpel zu sich, sondern nur wenige. Den Rest müssen Sie erledigen oder umgehen. Immerhin informiert eine praktische Schleich-Anzeige über Ihre Sichtbarkeit und den Abstand zum nächsten Gegner.

Wer lieber heimlich agiert, steht folglich vor teils unfair schweren Aufgaben, während Baller- und Prügelfreunde problemlos weiterkommen. Das ist ein Balance-Problem, schließlich sollten alle Vorgehensweisen gleich fordernd sein. In einigen Quests können Sie zudem Kämpfe gegen Zwischengegner nicht vermeiden – egal, wie geschickt Sie schleichen oder reden. Kompletter Gewaltverzicht ist also unmöglich. Nur wenige Aufträge bieten gut ausbalancierte Lösungswege.

Was kannst du eigentlich?

Wie Sie Quests angehen, hängt von Ihrem Charakter ab: Zu Spielbeginn schließen Sie sich einem von acht Vampirclans an – entweder per Auswahlmenü, oder indem Sie wie in der altehrwürdigen **Ultima**-Reihe Wissensfragen beantworten. Die Clans haben jeweils individuelle Vor- und Nachteile. Nosferati schleichen besonders geschickt, stoßen allerdings durch ihr entstelltes Aussehen ab. Die schönen Toreador hingegen verführen Gesprächspartner, um Informationen zu bekommen. Erledigte Quests bringen

Erfahrungspunkte, mit denen Sie 21 Fähigkeiten in je fünf Stufen steigern. Per Hacken-Fertigkeit knacken Sie Computer und lesen E-Mails. Sicherheits-Experten öffnen Schlösser. Meisterschützen richten beim Ballern mehr Schaden an. Stattdessen können Ihre Gegenüber im Gespräch einschüchtern, um Kämpfe zu vermeiden. Jedes Talent hat Auswirkungen auf das Spiel, ein praktisches Menü listet die Werte auf. Allerdings bekommen Sie meist nur wenige Erfahrungspunkte und steigern die Attribute daher langsam. Da Sie auch nicht viele (aber durchweg nützliche) Gegenstände finden, fehlen so streckenweise Belohnungen. Aufgrund der vielfältigen Talente und Quest-Lösungswege motiviert **Vampire 2** dennoch zum mehrmaligen Durchspielen. Beim ersten Versuch brau-

HARDWARE-TIPPS



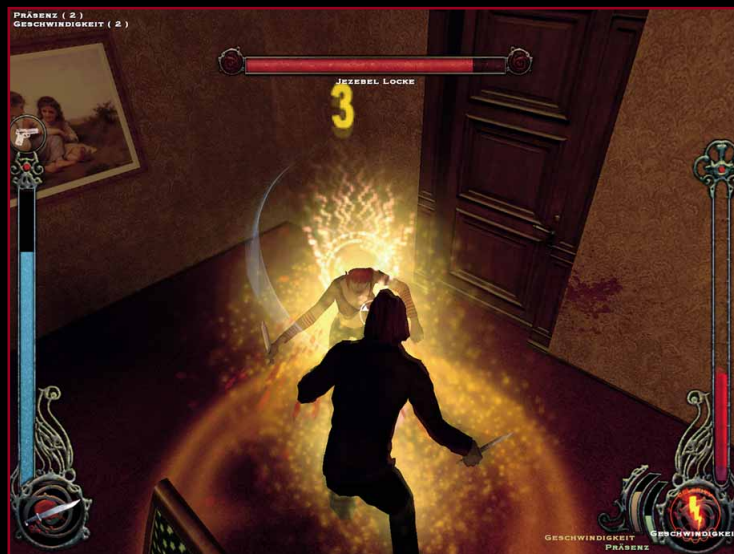
Da Troika die Performance noch optimieren will, verzichten wir auf einen Technik-Check. Unsere Tipps basieren auf der von uns getesteten Version, gelten jedoch auch für die finale Fassung.

Troika gibt als Mindestanforderung für **Vampire 2** eine 1,2-GHz-CPU, 384 MB RAM und eine 64-MB-Grafikkarte an. Damit ist ruckelfreies Blutsaugen jedoch unmöglich. Um **Vampire 2** auf der mittleren Grafikstufe zu erleben, sollten Sie daher 1,8 GHz und eine GeForce 4 Ti mit 128 MB Speicher haben. **Vampire 2** ist speicherhungrig: Bei 512 MByte RAM stören Ruckler, erst ab 1 GByte läuft's flüssig. Spielbare Hochglanz-Grafik gibt's ab einer CPU mit 2,4 GHz, 1 GB RAM und einer Radeon 9700 Pro. **FG**

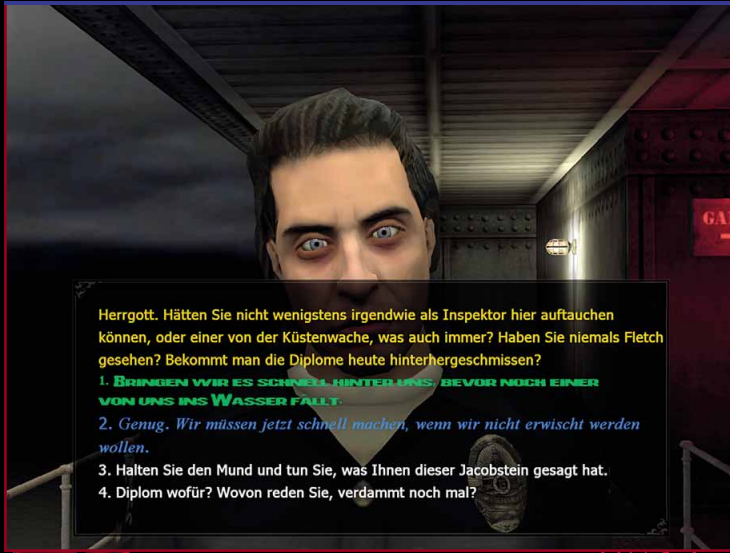
chen Sie inklusive aller Nebenquests rund 60 Stunden bis zur Endsequenz. Den zweiten Anlauf gewinnen erfahrene Spieler in rund 40 Stunden, da sie die Lösung aller Aufträge bereits kennen. Unsere Solospaß-Angabe im Wertungskasten ist die Summe beider Werte.

Blutige Magie

Jeder Clan bietet zudem drei individuelle Zaubersprüche, die sie mit Erfahrungspunkten verbessern. Gangrel etwa bringen per »Gestaltwandel«-Zauber das Tier in sich zum Vorschein. Während sie auf Stufe eins lediglich kräftiger zuschlagen, dürfen sie sich später in einen kampfstarken Wolf verwandeln. In den Gefechten ist Magie häufig das Zünglein an der Waage: Erst mit dem richtigen Spruch erledigen Sie mächtige Gegner wie Dämonen. Zauber



Die Zahl zeigt, wie viel Schaden wir anrichten. Bei Bossgegnern gibt's einen Lebensbalken.



Gesprächspartner können wir einschüchtern (grüne Antwort) oder überreden (blau).

knabbern allerdings an Ihrem Blutvorrat. Um den wieder aufzufüllen, zapfen Sie Menschen an, möglichst ohne sie zu töten.

Durstige Vampire verfallen manchmal in Raserei – je nach Clanzugehörigkeit mehr oder weniger häufig. Dann verlieren Sie die Kontrolle und der Blutsauger saugt wahllos Menschen aus. In »Kampfbereichen« wie dem Polizei-Frachter ist das erlaubt. Bei brutalen Angriffen an anderen Orten verlieren Sie jedoch Menschlichkeitspunkte – und geraten künftig noch schneller in Raserei. Um die Menschlichkeit zurück zu gewinnen, geben Sie Erfahrungspunkte aus oder tun Gutes (Kranke heilen etc.). Dieser Ausgleich lohnt sich, denn wenn Sie auf offener Straße Menschen angreifen (egal, ob in Raserei oder absichtlich), fliegt Ihre Blutsauger-Identität auf. Schlimmstenfalls machen dann Vampirjäger Jagd auf Sie

und bei fünf Verstößen haben Sie sogar das Spiel verloren. Eher harmlos sind kriminelle Untaten wie der Einbruch in ein Krankenhaus: Dann suchen Polizisten nach Ihnen, Sie müssen sich verstecken. Nervig: Oft tauchen Gesetzeshüter und andere Gegner plötzlich hinter Ihrem Rücken auf – obwohl eigentlich schon alle Feinde erledigt sind.

Prügel von hinten

Für gewöhnlich steuern Sie Ihren Kinderschreck aus der Schulterperspektive mit Maus und Tastatur. Das funktioniert meist recht gut, nur einmal blieben wir im Test in einem Türrahmen hängen und mussten neu laden. In dieser Ansicht schlagen Sie auch die simplen, aber actionreichen Nahkämpfe: Per Linksklick haut der Blutsauger zu, per Tab-Taste blockt er Angriffe ab. Bei Schießereien schaltet **Vampire 2** in die Ego-

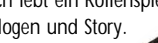
MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Wer's braucht: Kollege Schwerdtels öligem Toreador-Charmeur fliegen die Frauenherzen (und -hälse) regelrecht zu, meine Gangrel-Braut ist dagegen aus härterem Holz geschnitzt: Sie beißt nicht nur mit ihren Zähnen, sondern ist auch bis an dieselben bewaffnet: mit Messer, Pistole und Uzi. Das ist bitter nötig, denn mit Schleißen und Überredungskünsten alleine komme ich häufig nicht weit. Und aufgrund des Rückstoßs-Verhaltens der Feuerwaffen machen Ballereien weniger Laune als die flotten Nahkämpfe.

Rollenspiel des Jahres

Das war's auch schon mit Kritik. Schließlich lebt ein Rollenspiel nicht nur von Kämpfen, sondern vor allem von Dialogen und Story. Und bei denen zieht Vampire 2 alle Register: Lebensechte Gesichter, exzellente Sprecher und gute Texte sorgen für massig Atmosphäre und Spannung. Ich gebe nicht auf, bevor ich weiß, ob in dem Sarkophag tatsächlich der... Aber halt, das finden Sie besser selbst heraus. Und haben viel Spaß mit dem für mich besten Rollenspiel des Jahres.



»Blutgruppe 1A«



Wenn wir den Gargoyle beleidigen, müssen wir ihn bekämpfen. Sonst lässt er mit sich reden.

Perspektive, was das Zielen erleichtert. Allerdings ist die Bedienung der Schießseisen umständlich: Starke Knarren wie Uzis verziehen so stark, dass Sie nur zwei bis drei gezielte Schüsse abgeben können und anschließend neu zielen müssen. Das ändert sich nicht einmal, wenn Sie Ihr Baller-Talent ausbauen. Ebenso nervig sind die gelegentlichen Hüpfeinlagen: In der Schulterperspektive sehen Sie aufgrund ungünstiger Kamerapositionen häufig nicht, wohin sie springen, in der Ich-Ansicht fällt es schwer, Entfernungen einzuschätzen.

► HOTLINE: (0190) 510 055 0,62 m/MIN

MARKUS SCHWERDTTEL

markus@gamestar.de

Jung und saftig mag ich sie am liebsten! Nein, nicht Orangen oder Steaks, sondern die Beißopfer in Vampire 2. Denn meinem Toreador-Schönling wird von Obdachlosen-Blut gerne mal schlecht, bei ihm isst das Auge mit. Und das bekommt in diesem Spiel jede Menge geboten: In den Gebäuden stolpere ich ständig über liebevolle Kleinigkeiten wie Plakate oder Familienfotos, detaillierte Stadtlevels laden mit schönen Ladenfronten und dunklen Gassen zu Erkundungstouren ein. So bin ich über etliche Nebenquests gestolpert, die Kollege Graf nicht entdeckt hat – ein Zeichen für ein hervorragendes Rollenspiel.



»Ein ganz besonderer Saft«



VAMPIRE 2 ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Activision	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Englisch, dt. Untertitel	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 64 Seiten	USK	16 Jahre













GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER					PROFI
1	2	3	4	5	6	7

VERGLEICHBAR MIT Knights of the Old Republic (92, 02/04) Brillantes Star-Wars-Rollenspiel.
Gothic 2 (86, 10/03) Fantasy-Abenteuer in einer stimmungsvollen Welt.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN		PC MINIMUM		PC STANDARD		PC OPTIMUM	
 GeForce 1020 MX	 GF FX 5600/Ultra	1,6 GHz Intel	2,0 GHz CPU	2,4 GHz CPU			
 GeForce 214 MX	 Radeon 9500 Pro	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 1500+ AMD			
 Radeon 9000	 Radeon 9700 Pro	512 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM			
 GeForce 3/3 Ti	 Radeon 9800 Pro	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.			
 GeForce 4 Ti	 GF FX 5800/5900						
LAUTSPRECHER		Stereo		2 vorne, 2 hinten		5.1	
						6.1	

BEWERTUNG

GRAFIK	+ lebensechte Gesichter + Texturen - Grafikfehler	9 / 10
SOUND	+ passende Stimmen + exzellente Effekte - Surround-Bugs	9 / 10
BALANCE	+ Fertigkeiten wirken sich aus - Schleichen zu schwer	7 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmige, düstere Welt + klasse Dialoge + Spannung pur	10 / 10
BEDIENUNG	+ Ego-Ansicht erleichtert Zielen + Quest-Log + Hüpfelagen	7 / 10
UMFANG	+ lange Haupthandlung + viele Nebenquests	10 / 10
QUESTS	+ abwechslungsreiche Missionen + mehrere Lösungswege	10 / 10
CHARAKTERE	+ glaubwürdige NPCs + Clans + viele Talente	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Nahkämpfe + Zauber - Waffen-Rückstoß zu groß	7 / 10
ITEMS	+ alle Gegenstände nützlich - wenige Fundstücke	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: ATMOSPHERISCHES, SPANNENDES ACTION-ROLLENSPIEL



Sie kennen meine Methoden, Watson

SHERLOCK HOLMES

Das Geheimnis des Silbernen Ohrings entpuppte sich für den Meisterdetektiv und für mich, Dr. Watson, als eine mühsame Indiziensuche.

Ich gestehe, Holmes, **Das Geheimnis des Silbernen Ohrings** ist für mich so undurchschaubar wie an dem Tag, an dem wir in Sherringford Hall Zeugen des Mordes an Sir Bromsby wurden. Ich sah mit eigenen Augen, wie er vor der Abendgesellschaft von einem Schuss niedergestreckt wurde. In der Tür stand seine Tochter, Miss Lavinia, in einer Pulverwolke, in ihrer Handtasche fand man einen Revolver. Die Sache war klar, Holmes! Aber Sie bestanden darauf, noch an Ort und Stelle mit eigenen Nachforschungen zu beginnen.

Fragen und Antworten

Ihre Indiziensuche ist ein Muster an Geduld, Holmes. Sie unter-

suchten jeden einzelnen Raum millimetergenau, nur unter Zuhilfenahme Ihrer Lupe, des Maßbands und eines Probenglasses. Wie sonst hätten Sie dünne Schmauchspuren an einem Türrahmen entdecken können? Entdeckungen wie die Tischtücher, die kurz vor dem Mahl durch längere Varianten ersetzt wurden, notierten Sie in Ihrem Notizbuch, das auch Gesprächsmitteilungen und entdeckte Dokumente aufnahm. Das Bild der jungen Schauspielerin, die Drohbriefe – was sagen sie Ihnen?

Das Krimi-Quiz

Kein Zweifel, die gesammelten Hinweise halfen uns, das ganze Ausmaß der Ereignisse zu ermessen. Nur so fanden wir heraus, dass der alte Bromsby einen trunksüchtigen Neffen hatte und sein Geschäftsführer Gelder veruntreute. Wir stießen im verlassenen Theater auf dem Gelände von Bromsby's Unternehmen auf eine weitere Leiche – Sie erinnern sich, wie wir nachts an dem Wachmann und seinem Hund vorbei schlichen? Eine falsche Bewegung, und unser Spiel



Holmes suchte in Grimble's Büro nach einem Schlüssel, der sichtbar herumliegen musste.

wäre aus gewesen. Sie erzählten mir, wie Sie im Wald eines Klosters einem Verdächtigen nachspürten und sich in dem labyrinthartigen Wegenetz beinahe verließen. Am Ende jedes Tages baten Sie mich, einige Fragen zum Fall mit Ja oder Nein zu beantworten und mit Indizien zu belegen – »Quiz« nannten Sie es. »Gibt es eine Verbindung zwischen Colonel Lowrie und Sir Bromsby?«, wollten Sie etwa wissen, und ich konnte nachweisen, dass in Lowries Todesanzeige der Bau der Kalidassa-Brücke in Brasilien erwähnt wurde, für den Bromsby einem Foto zufolge verantwortlich war.

Steife Briten

Holmes, als Arzt mache ich mir Sorgen um Sie. Ihre Bewegungen sind steif und abgehackt. Ständig drehen Sie sich auf der Stelle, bevor Sie einen Schritt machen. Vielleicht werde ich auch alt; London erschien mir nie so steril, so leblos wie in diesem Abenteuer. Und nun sagen Sie mir lächelnd, dass eine Frage der Schlüssel zum ganzen Fall sei: »Watson, glauben Sie, dass Horace Fowlett mit einem Kissen schief?« Holmes, ich bin mit meinem Latein am Ende. Wer ermordete Sir Bromsby? **CS**

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



Am Ende jedes Tags stellte Holmes Quiz-Fragen.

SHERLOCK SCHMIDT

christian@gamestar.de

Watson, Sie sehen die Fakten, aber Sie ziehen die falschen Schlüsse. Dieser Fall ist vielschichtig, zugegeben, aber detektivisch eher belanglos. Ein scharfes Auge genügt an Stelle eines scharfen Verstands. Es erschien Ihnen engstirnig, wie ich auf bestimmte Lösungen im Quiz beharrte, auch wenn Ihnen andere genauso logisch erschienen. Mich dagegen wunderte Unsinn wie Ihre mir bisher unbekannte Tollpatschigkeit. Wäre dieser Fall eine Ihrer Geschichten, Watson: Ich hielte sie für kreativ ersonnen, aber miserabel erzählt. Nichtsdestotrotz eine amüsante Episode. Reichen Sie mir bitte meine Violine.

»Einer meiner schwächeren Fälle«



SHERLOCK HOLMES: SILBERNES OHRRING ADVENTURE

PUBLISHER Dtp
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Minibox, 2 CDs, 20 Seiten

RELEASE (D) 19.11.2004
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Black Mirror (81, GS 05/04) Düsteres, forderndes Detektiv-Abenteuer.
The Moment of Silence (80, GS 11/04) Zukunfts-Krimi, edel und spannend.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz Intel	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	600 MHz AMD	800 MHz AMD	1,2 GHz AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.	1,5 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Jugendstil-Look - sterile Orte - eckige Figuren	6 / 10
SOUND	+ klassische Stücke... - ...leider nervig + gute Sprecher	7 / 10
BALANCE	- zu unflexibel beim Quiz - öde Actionszenen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sanfte Krimi-Spannung	8 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Maussteuerung - lange Reaktionszeiten	6 / 10
UMFANG	- nur sieben Schauplätze - Wiederholungen (Büro, Wald)	4 / 10
HANDLUNG	+ raffiniert, aber logischer Fall + viele spannende Fragen	9 / 10
RATSEL	- größtenteils reine Suchrätsel + originelles Quiz	5 / 10
DIALOGE	- kaum Fragen zu Indizien - nicht immer glaubwürdig	6 / 10
CHARAKTERE	+ viele Verdächtige - Holmes und Watson zu Klischeehaft	7 / 10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

ENGWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SUCHSPIEL MIT ORIGINELLEM FAKTEN-QUIZ.

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK L56



Abgedrehte Agenten

CLEVER & SMART

Spione mit zwei Nullen? Geht's um Bond? Falsch: Statt dem Briten rätseln hier zwei Totalversager.

Hat man Ihnen heute schon einen Pfeil ins Gesäß geschossen? Einen Arm abgehackt? Oder gar eine Mistgabel in die ... gerammt? Na gut, lassen wir diese Gewaltorgien, wo sie hingehören: in der Comicreihe **Clever & Smart**. Darin lösen die Geheimagenten Jeff Smart und Fred Clever Fälle mit derbem Humor und viel Blut. Das gleichnamige Adventure bringt die Antihelden nun auf Ihren Bildschirm – verzichtet jedoch auf überzeichnete Gewalt.

High Noon bis Alptraum

Clever & Smart-Kenner treffen auf alte Bekannte wie den Wissenschaftler Bakterius, dessen Erfindungen die Agenten stets in brenzlige Situationen bringen. So auch diesmal: Er baut ein Gerät, mit dem man sich in Filmwelten versetzen kann – und teleportiert versehentlich eine böse Mumie herbei. Um den schief gewickelten Schurken aufzuhalten, reisen Clever und Smart durch Filmszenarien, darunter ein Western und eine Horrorwelt. Die Filmparodien unterhalten glänzend. Beim Horror-Trip etwa begegnet Smart dem Mörder Freddy Krueger aus **Nightmare on Elm Street**. Der konfrontiert den Agenten mit dessen Alptraum: Einer Bar, in der es keinen Alkohol gibt! Passende Sprecher vertonen die witzigen Dialoge.

Genre-typisch lösen Clever und Smart Rätsel. Die sind größtenteils logisch und erfordern häufig Teamwork. Teamwork? Stimmt, denn Sie steuern beide Helden, indem Sie per Icon-Klick zwischen ihnen wechseln. Zum Beispiel lenken Sie mit Clever einen Totengräber ab, damit Smart dessen Säge klauen kann. Manchmal fehlen jedoch Hinweise: Dass man Goldfarbe mit Benzin abwaschen kann, müssen Sie durch Ausprobieren herausfinden. Viele Objekte finden wir erst nach nervigem Bild-



In Ägypten erkunden die Agenten einen schön gezeichneten Basar.

TEAMWORK IST ALLES



Mit Smart verwickeln wir den Sheriff in ein Gespräch.



So kann Clever den Gefängnissschlüssel mopsen.

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Clever & Smart erinnert mich mit Charakter-Wechsel und logischen Rätseln angenehm an den Klassiker Day of the Tentacle. Als Fan der Comicreihe habe ich allerdings mehr erwartet: Mir fehlt nicht nur die makabere Gewalt, auch Clevers Verwandlungskünste (in den Comics wechselt er dauernd die Gestalt) kommen nicht zum Einsatz – obwohl die ein innovatives Element gewesen wären. Was bleibt? Ein solides Adventure für humorvolle Rätselfreunde.

»Da wäre mehr drin gewesen«



schirm-Absuchen. Die Spieldauer von zwölf Stunden ist gering.

Eine Dreingabe ist der Koop-Modus für zwei Spieler via Netzwerk: Einer steuert Clever, der andere Smart. Mit nur ei-

nem Charakter verpassen Sie jedoch viele der witzigen Dialoge. Schwachpunkt der ansonsten stimmigen 2D-Grafik: die ruckeligen Animationen.

► [HOMEPAGE: WWW.CRIMSON-COW.DE](http://WWW.CRIMSON-COW.DE)

CLEVER & SMART ADVENTURE

PUBLISHER	Crimson Cow	RELEASE (D)	1.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 12 Seiten	USK	ab 6 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT Tony Tough (72, GS 05/04) Witziges klassisches Adventure mit Krümel-Grafik. Larry 8 (63, GS 01/05) Minispiel-Sammlung mit viel Sex und derbem Humor.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	300 MHz Intel	400 MHz Intel	500 MHz Intel
Geforce 2/4 MX	300 MHz AMD	400 MHz AMD	500 MHz AMD
Radeon 9000	64 MB RAM	128 MB RAM	128 MB RAM
Radeon 9700/Pro	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.	1,3 GByte Festpl.
Geforce 3/3 Ti			
Radeon 9800 Pro			
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER AUSREICHEND

FAZIT Ein Spieler steuert Clever, der andere Smart. Nettes Gimmick, mehr nicht.
MODI wie Solospiel

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmiger Comic-Stil + Hintergründe + Animationen	6 / 10
SOUND	+ gute Sprecher + passende Musik + Soundeffekte	9 / 10
BALANCE	+ konstanter Schwierigkeitsgrad + fehlende Hinweise	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel Humor + entspricht nicht ganz der Comic-Vorlage	8 / 10
BEDIENUNG	+ bewährtes Point-and-Click + Bildschirm-Absuch-Organ	6 / 10
UMFANG	+ viele abgedrehte Schauplätze + kurze Spieldauer	5 / 10
HANDLUNG	+ herrlich absurd + kaum spannend	5 / 10
RÄTSEL	+ meist logisch + teils nervige Laufwege	8 / 10
DIALOGE	+ witzig + enthalten Hinweise + gut gesprochen	9 / 10
CHARAKTERE	+ passen ins Clever&Smart-Universum + Filmparodien	9 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

FAZIT: WITZIGES, ABER SEHR KURZES COMIC-ADVENTURE.



An der Uni wird gejodelt

LARRY 8 (DT.)

Vivendi hat das schlüpfrige Aufreißer-Abenteuer mit großem Aufwand übersetzt. Zieht der zwei-deutige Humor auch auf Deutsch?

Oliver Pocher war bisher eher als Comedy-Talent bekannt, neuerdings versucht er sich als Synchronsprecher – im Kinofilm **Harold und Kumar** ebenso wie als deutsche Stimme von Larry Lovage. Im Adventure **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** flirtet und quengelt der kleinwüchsige Held mit Pochers schrillen Organ.

Meine Eier sind matschig

Die Dating-Show Swingles sucht den heißesten Aufreißer der Wilhelm-Ständer-Universität, Möchtegern-Frauenheld Larry umwirbt 15 dralle College-Schönheiten. Die Rockhascherei wird nur von belanglosen Spielen zusammengehalten. Der eigentli-

che Höhepunkt sind der derbe Wortwitz und die absurden Dialoge – und die sind in der Übersetzung genauso gelungen wie im Englischen. Bei falschen Reaktionen begrüßt der Jung-Lover die elegante Tilly mit den Worten »Meine Eier fühlen sich weich und matschig an«, schwärmt von seinem Lieblings-Wrestler (»Hansi the Giant hat die Skihütte von Tom Cruise mit bloßen Händen zertrümmert!«) oder beruhigt die weinende Koko: »Du kommst aus Niedersachsen? Ist nicht so schlimm, ihr habt doch Dreck, Gras und Popcorn!«

Die meisten Anspielungen hat das Übersetzer-Team passend umgewandelt, auch wenn es bei ur-amerikanischen Themen mit-



TV-Gesicht Oliver Pocher spricht den deutschen Larry Lovage.

unter wenig Sinn macht. Da wird etwa das Südstaaten-Girl Sally Mae zum Landei aus der Eifel, tanzt aber trotzdem zu Country-Musik. Zudem spricht die Blondine hochdeutsch statt Bauern-trottel-Dialekt. Die Sprecherinnen sind durch die Bank professionell, erreichen aber längst nicht die Vielfalt ihrer US-Kollegen. Harrietts Lispeln ist ebenso verschwunden wie der britische Akzent der Pornofee. Die geringste Bandbreite besitzt Oliver Po-

cher, dem die meisten Gefühlsregungen missglücken – der US-Larry kriegt Wut, Weinerlichkeit oder Wollust glaubwürdiger hin. Schade: Alle Grafiken bleiben unverändert, so zieren englische Schilder die Umgebungen. **CS**

► **HOTLINE:** (06103) 994 040 STANDARDGEBÜHREN
► **ORIGINALTEST** IN GAMESTAR 12/04

CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Nee, Olli, lass das mit dem Sprechen, den schlüpfrigen Aufreißer nimmt man dir nicht ab. Ergebnis: Der deutsche Larry ist eindimensionaler als sein US-Pendant. Ansonsten ist die Humor-Transplantation gelungen. Holzhammer-Gags und Polygon-Pos sind die Sahnestücke von Larry 8 – so üppig die Oberweiten, so dürr das spielerische Skelett. Die Minispielen gehören auf den Müll, bleibt Gackern und Geifern. Wem das genügt – nicht nachdenken, zugreifen.

»Pocher sticht nicht!«



In den Dialogen (die als Minispiele ablaufen) trumpft Larry auf.

LEISURE SUIT LARRY 8 (DT.) ADVENTURE

PUBLISHER Vivendi
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Minibox, 4 CDs

RELEASE (D) 22.10.2004
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT The Moment of Silence (80, GS 11/04) Ein echtes Adventure: ernst und spannend. Deutschland sucht den Superstar (55, GS 02/04) Ähnlich dürrige Tastendrückerei.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	800 MHz Intel	2,0 GHz Intel	2,8 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	800 MHz AMD	1800+ AMD	2800+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GeForce 3/3 Ti	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra		
	Radeon 9500 Pro		
	Radeon 9700/Pro		
	Radeon 9800 Pro		
	GF FX 5800/5900		
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	7 / 10
hübscher Comic-Stil	+
witzige Details	+
kantige Figuren	-
SOUND	7 / 10
cooler Soundtrack	+
gute Sprecher	+
...bis auf Pocher	-
BALANCE	6 / 10
automatische Schwierigkeitsanpassung	+
ATMOSPHÄRE	10 / 10
skurrile Schauplätze	+
frecher Humor	+
extrem sexistisch	-
BEDIENUNG	4 / 10
tastentlastige Steuerung	-
nervige Ladezeiten	-
UMFANG	7 / 10
viele Frauen	+
Nebenaufgaben	+
freischaltbare Extras	+
HANDLUNG	6 / 10
witzige Zwischensequenzen	+
kein Spannungsbogen	-
MINISPIELE	2 / 10
zu wenig, zu simpel	-
wiederholen sich ständig	-
DIALOGE	8 / 10
(derber) Sprachwitz	+
als lästiges Minispielchen	-
CHARAKTERE	6 / 10
Klischee-Weibchen	-
immerhin konsequent umgesetzt	+

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: TIEFSCHLÄGE UND NACKTE FRAUEN – WER'S MAG.



TIPPS-TEIL: Taktiken



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK K90





Heiko Klinge

heiko@gamestar.de

STURM VOR DER RUHE

WIR HABEN DOCH KEINE ZEIT. Unfassbar: Innerhalb von nur drei Herbstmonaten erkämpften sich sage und schreie 14 Sportspiele einen Platz in unserer Hitliste. In diesem Heft brillieren **Pro Evolution Soccer 4**, **Need for Speed Underground 2** sowie der Überraschungshit **Flatout**. Und wann sollen wir das alles zocken? Ganz

einfach: in den nächsten neun Monaten! Denn so wie es aussieht ist jetzt erst mal Schluss mit Spitzensportlern. Aber mit den vielen hochklassigen Programmen der letzten Ausgaben überstehen wir spielend Winter, Frühling und Sommer. Außerdem: Einige Herbst-Hits gibt's in ein paar Monaten bestimmt schon zum Budget-Preis.

DAS ENDE DER DOMINANZ. **Pro Evolution Soccer 4** schlägt **Fifa 2005**, **Flatout** bezwingt **Need for Speed Underground 2** – Electronic Arts kassiert diesen Monat gleich zwei Niederlagen. Dominierte der Software-Riese die Sportspiele lange Zeit fast nach Belieben, muss er sich nun immer mehr talentierten Newcomern stellen. Mich freut diese Entwicklung: Denn nur starke Gegner können den Branchen-Primus zu neuen Höchstleistungen treiben, und davon profitieren in erster Linie wir Spieler.

INHALT

Need for Speed Underground 2	114
Pro Evolution Soccer 4	120
Anstoss 2005	123
Taxi Raser	123
Sega Fußball Manager 2005	123
BDFL Manager 2005	123
Flatout	124
NBA Live 2005	126
RTL Skispringen 2005	127
Ski Alpin 2005	128
Ski Racing 2005	129
Ford Racing 3	129

GAMESTAR-SPORT-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrerhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR	Rennspiel	10tacle	12/04	91	9	9	9	9	10	7	10	10	8	10	
2	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	91	10	8	8	10	8	9	10	10	8	10	
3	Pro Evolution Soccer 4	Sportspiel	Konami	NEU	90	8	8	10	9	7	10	10	10	8	10	
4	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	12/04	88	10	9	7	10	9	10	8	9	7	9	
5	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	12/04	88	7	10	8	10	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
6	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	11/04	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
7	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	10	10	7	10	10	10	
8	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
9	Nascar Racing 2003 S.	Rennspiel	Vivendi	04/03 (89%)	87	7	9	7	8	10	10	10	8	8	10	
10	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
11	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	10	
12	NBA Live 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	85	8	9	7	10	7	9	8	9	8	10	
13	T. Woods PGA Tour 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	85	7	5	10	9	10	10	8	8	9	9	
14	Top Spin	Sportspiel	Atari	12/04	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
15	Flatout	Rennspiel	Empire	NEU	85	9	7	10	9	10	9	9	7	9	6	
16	World C. Snooker 2004	Sportspiel	Codemasters	09/04 (85%)	85	6	8	9	10	8	9	10	8	8	9	
17	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
18	Midnight Club 2	Rennspiel	Take 2	09/03 (85%)	84	6	8	7	10	10	10	7	10	6	10	
19	NFS Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	NEU	84	9	9	8	10	6	10	6	8	10	8	
20	Rallisport Challenge	Rennspiel	Microsoft	12/02 (84%)	83	9	7	6	10	10	9	8	9	6	9	
21	Eishockey Manager 2005	Manager	Jowood	11/04	81	7	8	9	7	8	9	7	8	9	9	
22	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	10/04	81	9	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
23	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Aspyr	04/04 (80%)	81	7	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
24	MotoGP 2	Rennspiel	THQ	07/03 (83%)	80	7	7	10	7	10	8	8	7	8	8	
25	Trackmania	Rennspiel	Deep Silver	05/04 (85%)	79	6	6	10	7	8	8	9	7	10	8	

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.

Pimp My Ride!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Chromfelgen poliert und Lachgas-Druck überprüft? Gut! Denn in Bayview warten Geld und Ruhm auf Sie und Ihren aufgemotzten Wagen.

Wer will schon einen VW Golf, Ford Focus oder Mazda MX5 fahren? Die Standardwagen fallen im Verkehr doch kaum auf. Warum? Recht viele besitzen genau die gleiche Karre. Da muss schon etwas Besonderes am Auto her! Am Besten ein Ofenrohr als Auspuff, 19-Zoll-Chromfelgen von BBS und natürlich eine Lachgas-Direkteinspritzung. Fertig ist das Proll-Geschoss, das mal ein Volkswagen war! Electronic Arts schickt Sie in **Need for Speed Underground 2**, dem achten Teil der erfolgreichen Rennspielserie, in die illegale Rennfahrerszene. Hier absolvieren Sie nächtliche Straßenrennen, sammeln Geld und tunen einen von 30 Wagen nach und nach zum PS-starken Super-Boliden.

INFO

- 30 Autos
- 3 neue Renn-Modi
- 5 Stadtteile
- 200 Kilometer Straßen
- zusätzliche Tuning-Optionen
- LAN-Unterstützung

Groß, bunt, abwechslungsreich

Schauplatz der illegalen Straßenrennen ist die fiktive Stadt Bayview. Die erinnert mit ihren Palmenalleen

und der grandiosen Skyline stark an Los Angeles. Unzählige Leuchtquellen wie Reklameschilder oder farbige Scheinwerfer tauchen die Stadt in buntes Licht und schaffen eine extrem stimmige Umgebung. Die Metropole besteht aus fünf Stadtteilen, zu denen etwa ein Flughafen, das Villenviertel The Heights oder das Industriegebiet Coal Harbor gehören. So finden Sie etwa vor den Prunkbauten in The Heights stilvoll angelegte Gärten mit großen Brunnen, während in Coal Harbor vergilbte Plakate auf alten Holzzäunen kleben. Insgesamt haben die Entwickler 200 Kilometer Straßen in Bayview verlegt.

Dynamischer Fahrstil

Die größte Schwäche des Vorgängers: In einer streng linearen Kampagne absolvierte der Spieler über hundert Rennen nacheinander und investierte zwischendrin das gewonnene Geld in Tuning-Teile. Dabei wurden die Aufträge auf der Jagd nach dem nächsten Upgrade



Dank GPS (blauer Pfeil) finden Sie wichtige Turniere ganz unkompliziert.



Statt einem Countdown starten geschmeidig animierte Damen die Rennen.



Mit einem aufgemotzten Honda Civic heizen wir gegen drei andere Fahrer den bildschönen Boulevard entlang. Unzählige Lichter bringen Farbe in die nächtliche Stadt. (1280x1024)

wegen fehlender Abwechslung schnell zur Last. Anders bei **Need for Speed Underground 2**: Wie in **Midnight Club 2** dürfen Sie die Stadt frei befahren und sich selbstständig auf die Suche nach interessanten Rennen machen. Eine übersichtliche Karte zeigt, wo sich die Fahrer-Elite zu einem Wettkampf trifft. Da stets mehrere Turniere zur Auswahl stehen, bleibt es Ihnen überlassen, entweder einen Rundkurs gegen drei Kontrahenten oder ein schweißtreibendes Beschleunigungs-Rennen auf einem Highway zu bestreiten. Ein intelligentes Navigationssystem führt auf kürzestem Weg zur richtigen Adresse. Jedoch ist die Kampagne nicht so dynamisch, wie es den Anschein hat: Nur wenn Sie im ersten Stadtviertel alle Rennen gewonnen haben, schaltet das Spiel das nächste Gebiet frei. So beeinflussen Sie nur die Reihenfolge der Wettkämpfe, fahren müssen Sie trotzdem alle. Vorbild-

lich: Während der Vorgänger anfangs zu leicht war und später den Spieler in kaum zu meisternde Turniere schickte, bleiben die Rennen im zweiten Teil stets herausfordernd.

Fangen spielen

Neben den aus **Need for Speed Underground** bekannten Rund- und Sprintstrecken sowie den Drift- und Beschleunigungs-Rennen (Drag-Races) spendiert Electronic Arts dem zweiten Teil

drei zusätzliche Modi: In »Street X«-Turnieren kämpfen Sie auf engen und extrem kurvigen Rundkursen gegen drei andere Wagen um den ersten Platz. Dabei agiert die KI besonders aggressiv, drückt Sie gnadenlos gegen die Bande und beherrscht riskante Driftmanöver perfekt. In der Underground Racing League fahren indessen sechs Kontrahenten auf lang gezogenen Landebahnen des Flughafens oder stillgelegten

Teststrecken nervenaufreibende Rennen. Der dritte und sicherlich spannendste Modus ist das so genannte Outrun: Der Wettkampf findet ohne eine vordefinierte Route in der offenen Metropole statt. Der Führende gewinnt erst dann, wenn er 300 Meter Vorsprung zum Verfolger hat. Je nach fahrerischem Können dauert das Rennen bisweilen zehn Minuten. Die insgesamt über 110 Strecken sind deutlich abwechslungsrei-



Auf einer Serpentinstraße sammeln Sie durch Driften Punkte.



In zahlreichen Body-Shops verschönern Sie Ihren Wagen.

LESER-TEST NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Drei Leser spielten bei uns Electronic Arts' rasantes Rennspiel. Wir haben ihre Meinungen dazu eingefangen.

Benzin im Blut!

Grafik und Sound überzeugen und abwechslungsreiche Strecken sorgen für Rennspaß. Flughafen, Villenviertel und andere Gegenden – langweilig wird's nie! Die einfache Steuerung erleichtert ebenso den Einstieg wie die zu Beginn gut zu bändigende KI. Doch nach wie vor vermisste ich die aus den ersten Need-for-Speed-Spielen bekannten Verfolgungsjagden mit der Polizei.



Robert Hänschke, 19 Jahre, Rollladenbauer

Fasten Your Seatbelts!

Sie wollen ein Renn-Spiel mit einer super Grafik und genialem Sound, in dem das Auto scheinbar unbegrenzt aufgemotzt werden kann? Zudem lassen Sie sich nicht durch ein fehlendes Schadensmodell oder die KI abschrecken, die oft nur in Kolonne fährt? Dann ist Need for Speed Underground 2 genau das Richtige! Denn in keinem Rennspiel gibt's soviel Tempo in derart coolem Ambiente.



Stefan Pfeifhofer, 23 Jahre, Industriekaufmann

Bayview rockt!

Bayview zu erkunden macht Laune: Etwas Cruisen, etwas Driften und einige Outrun-Rennen bestreiten – da verstreichen schnell ein paar Stunden. Die Stadt ist groß und überall gibt's Shops und Events. Allerdings muss das Geld auch härter erkämpft werden als beim Vorgänger. Verbessertes Fahrgefühl, Wetterwechsel und die riesige Auswahl an Teilen machen das Spiel zu einem echten »Must-Have«!



Martin Hartmann, 24 Jahre, Informatikkaufmann

cher als noch im Vorgänger, nach wie vor sind Sie aber nur nachts unterwegs.

Vier Enkei-Felgen, bitte!

Überall in der Stadt finden Sie diverse Läden, in denen es Gestaltungszubehör, Tuningteile oder gleich ein neues Auto zu kaufen gibt. So lohnt es sich, zwischen

den Rennen mal beim einen oder anderen Händler vorbeizufahren, um den Gewinn in den Wagen zu stecken. Hunderte lizenzierte Teile stehen zur Auswahl: Ob Spoiler, Scheinwerfer, Felgen, Motorhauben oder das in Deutschland verbotene Neonlicht unterm Auto – die Gestaltungsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Zudem dürfen Sie in **Need for Speed Underground 2** Flügeltüren und eine dicke Musik-Anlage in den Wagen installieren oder beispielsweise Ihren Tacho oder Seitenspiegel farblich umgestalten. Je teurer und aufwändiger die Einbauten sind, desto höher steigt Ihr Coolness-Faktor. Mit dem schinden Sie während den Rennen mehr Eindruck und vergrößern so das Ladenangebot mit neuen Upgrades. Um nicht nach

jedem Wettkampf die Shops abklappen zu müssen, informiert Sie Ihre attraktive Managerin Rachel per SMS stets, wo es neue Tuning-Teile zu kaufen gibt.

Rückwärtsgang

Wenn Sie Autoteile kaufen oder den Wagen tunen wollen, müssen Sie sich mit der umständlichen Bedienung herumschlagen: Während im Vorgänger neues Zubehör in den Menüs durch kleine Symbole hervorgehoben wurde, »dürfen« Sie in **Need for Speed Underground 2** die Regale selbstständig nach aktuellen Angeboten durchsuchen. Zudem übernimmt das Spiel Ihre bereits eingebauten Upgrades nicht in einen neu erworbenen Wagen – Sie werden gezwungen, alle freigeschalteten Teile nochmals zu kaufen. Oft fehlt

hierfür das Geld, zumal Sie unnütz in der Garage stehende Autos nicht verkaufen dürfen.

Unkaputtbar

Wie im ersten Teil verzichten die Entwickler auf ein Schadensmodell: Zusammenstöße mit dem nächtlichen Stadtverkehr oder einem Brückenpfeiler haben keinerlei Einfluss auf die Karosserie oder das Fahrverhalten. Zwar zerspringen bei einem Unfall die Fensterscheiben, jedoch sind die nach dem Zurücksetzen auf die Straße wieder heil. Trotz Action-orientierter Steuerung stört das. Denn so können Sie gegnerische Wagen oder eine Abspernung als Bremsen zweckentfremden und viel Zeit sparen – bestraft werden Sie nicht. Durch Beinahe-Zusammenstöße mit

HEIKO KLINGE

heiko@gamstar.de

Schon das erste Underground parkte nur kurzzeitig auf meiner Festplatte, auch die heißen Schlitten von Teil 2 lassen mich eher kalt. Zu illegalen Straßenrennen gehören für mich einfach dramatische Verfolgungsjagden mit der Polizei und tonnenweise umherfliegendes Blech. Midnight Club 2 brachte das schon vor einem Jahr, Need for Speed Underground 2 kann's immer noch nicht. Ganz sicher ein gutes Rennspiel, aber ich hatte wesentlich mehr erwartet! Den Winter werde ich deshalb lieber mit Flatout durchrasen.



»Stilvoll, aber sonst...«

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Neue Autos, zusätzliche Rennmodi, eine frei befahrbare Stadt – das hört sich ja nach einem richtig neuen Need for Speed an. Falsch! Eine Hand voll neuer Karossen neben denen aus dem Vorgänger sind zu wenig. Die neuen Rennmodi passen gut ins Szenario, bekommen aber keinen Innovationspreis. Und das offene Bayview täuscht nicht lange über die eigentlich lineare Kampagne hinweg.

Mir ist das aber alles egal: Denn Need for Speed Underground 2 ist eine spitzen Action-Raserei in coolem Ambiente. Arcade-Fahrphysik, unzählige Strecken und nicht zuletzt die grandiose Grafik sorgen für langfristigen Spaß – endlich auch im Netzwerk. Wer Teil 1 mochte, wird die Fortsetzung lieben!



»Einfach cool!«

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Need for Speed Underground 2 sollten Sie mindestens in der Auflösungsstufe von 1024 mal 768 Pixel spielen. Sonst werden die objektreichen Kurse zu unübersichtlich, Abkürzungen oder Hindernisse sehen Sie in den hitzigen Rennen dann oft zu spät.

RAM/FESTPLATTE

Das Setup lässt Ihnen die Wahl: Je nach gewählter Installation benötigt Need for Speed Underground 2 zwischen 1,2 GByte, 1,4 GByte und 1,7 GByte Plattenspeicher. Mit 256 MByte RAM stören dauernde Ladehänger den Spielfluss – optimal sind 512 MByte Arbeitsspeicher.

TUNING-TIPPS

- 1 Auf DirectX-8-Karten frisst vor allem die »Bewegungsunschärfe« viel Leistung, das Abschalten bringt bis zu 40 Prozent mehr Frames.
- 2 Der Verzicht auf die optisch unwichtige »Kontrastanhebung« bringt Übersicht und Frames – bis zu 30 Prozent mehr Leistung ist drin.
- 3 Auch mit kleinen Grafikkarten (ab Radeon 9000, GeForce 3) können Sie problemlos mit einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixel spielen.
- 4 Einige Radeon-Karten stellen die Effekte »Lichtspuren« und »Neon« falsch dar – deaktivieren Sie die Optionen in diesem Fall.

FG

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

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1,5 GHz	800x600 (min. Details)										
	1024x768										
2,4 GHz	1024x768										
	1280x1024										
3,0 GHz	1280x1024										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Die KI fährt äußerst aggressiv und nutzt die gut versteckten Abkürzungen sinnvoll.



Street X: Rennen auf neun engen und kurvigen Rundkursen gegen drei Kontrahenten. Dank aggressiver KI herrscht ein spannender Kampf um Positionen.



Outrun: Wettkampf in der offenen Stadt. Sobald der Führende gegen einen der bis zu drei Gegner 300 Meter Vorsprung hat, gewinnt er das Turnier.



Underground Racing League: Gasfuß-lastige Rennen (Rundkurse) auf elf stillgelegten Teststrecken oder Landebahnen gegen fünf andere Wagen.

dem Gegenverkehr hingegen füllt sich die Flasche Ihrer Lachgaseinspritzung. Außerdem bringen die riskanten Aktionen zusätzliche Style-Punkte ein.

Hochglanz-Raserei

Grafisch fährt **Need for Speed Underground 2** ganz weit vorn: Die Fahrzeuge sind detailliert, die Strecken abwechslungsreicher als noch im Vorgänger und geschmeidig animierte Babes geben das Zeichen zum Start – der langweilige Countdown anderer Rennspiele entfällt. Zudem erzeugen nette Details eine stimmige Atmosphäre: So steht statt dem berühmten Hollywood-Schriftzug der Name Bayview in großen beleuchteten Lettern auf den Hügeln. Außerdem regnet es oft während der Rennen, dann spiegeln Tropfen auf der Kamera die gesamte Umgebung. Spielerisch haben die Wolkenbrüche jedoch kaum Einfluss, denn Ihre Reifen reagieren auf nassem Untergrund fast gleich. Ein besonderer Hingucker ist der überarbeitete Motion-Blur-Effekt, der bei hohem Tempo die Umgebung verschwimmen lässt. Drücken Sie dann noch die Nitro-Taste, haben Sie nur Millisekunden zum reagieren – Wahnsinn!

Fenster zu, es zieht!

Unterstützt wird der Geschwindigkeitsrausch durch gut platzierte Surroundeffekte: Wenn Sie mit 240 Sachen auf dem



In Drag-Races erleben Sie dank Motion-Blur-Effekten ein geniales Geschwindigkeitsgefühl.

Highway zwischen den Autos umherrschen, pfeift es gewaltig aus allen Lautsprechern. Über 20 Originalsongs von Bands wie Queens of the Stone Age oder Paul Van Dyk unterstützen die nächtliche Raserei mit Punk, Rap und Techno.

Von den Fans des ersten Teils schmerzlich vermisst, unterstützt **Need for Speed Under-**

ground 2 neben Online-Partien das Spiel über ein lokales Netzwerk. Hierfür stehen alle Rennmodi, Strecken und Autos zur Verfügung, die Sie in der Kampagne freigeschaltet haben. Je nach Modus setzen sich bis zu sechs Spieler in die aufgemotzten Prollschleudern, um gegeneinander anzutreten.

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 RENNPIEL			
PUBLISHER	Electronic Arts	RELEASE (D)	18.11.2004
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 18 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	PROFI
VERGLEICHBAR MIT Midnight Club 2 (84, GS 09/03) Fordernde, abwechslungsreiche Action-Rennen. Need for Speed Underground (82, GS 01/04) Rasantes Rennspiel für Tuningfans.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,4 GHz Intel	2,0 GHz CPU	2,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	1400+ AMD	2000+ AMD	2600+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.	1,8 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT Langfristiger Spaß dank vieler Strecken und Modi. Nun endlich auch im Netzwerk möglich.			
MODI Alle Rennmodi der Kampagne, 2-6 Spieler im LAN sowie online.			

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ detaillierte Autos + superbe Lichteffekte + bunte Stadt 9 / 10
SOUND	+ fetziger Soundtrack + realistische Motorensounds 9 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + später stets herausfordernd 8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiges Szenario + glaubwürdige Stadt 10 / 10
BEDIENUNG	+ Arcade-Steuerung + schwammig + mühsamer Teilekauf 6 / 10
UMFANG	+ über 110 Strecken mit sieben Renn-Modi + 30 Autos 10 / 10
FAHRVERHALTEN	+ beherrschbare Fahrphysik + kein Schadensmodell 6 / 10
KI	+ aggressiv + macht Fehler + Gegner fahren beieinander 8 / 10
TUNING	+ hunderte lizenzierter Autoteile + viele Tuning-Optionen 10 / 10
STRECKENDESIGN	+ fünf unterschiedliche Stadtteile + fordernde Strecken 8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

FAZIT: UNKOMPLIZIERTE RASEREI MIT COOLEN AUTOS.

► CD/DVD: Test-Video Wertungskonferenz

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K126





Es gibt einen Fußballgott

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Zidane zaubert, Ronaldo rennt, Klose köpft: Nur wer die Stärken seiner Stars einsetzt, greift in der besten Fußball-Simulation aller Zeiten nach dem Titel.

Pokalfinale, Bayern gegen Bremen, Nachspielzeit, 0:0: Michael Ballack nimmt sich ein Herz, drischt aus 30 Metern aufs Tor. Ein Werder-Abwehrbein fälscht den Ball ab – der fliegt im hohen Bogen unter die Querlatte, prallt von dort an den Hinterkopf des Torwarts und kullert

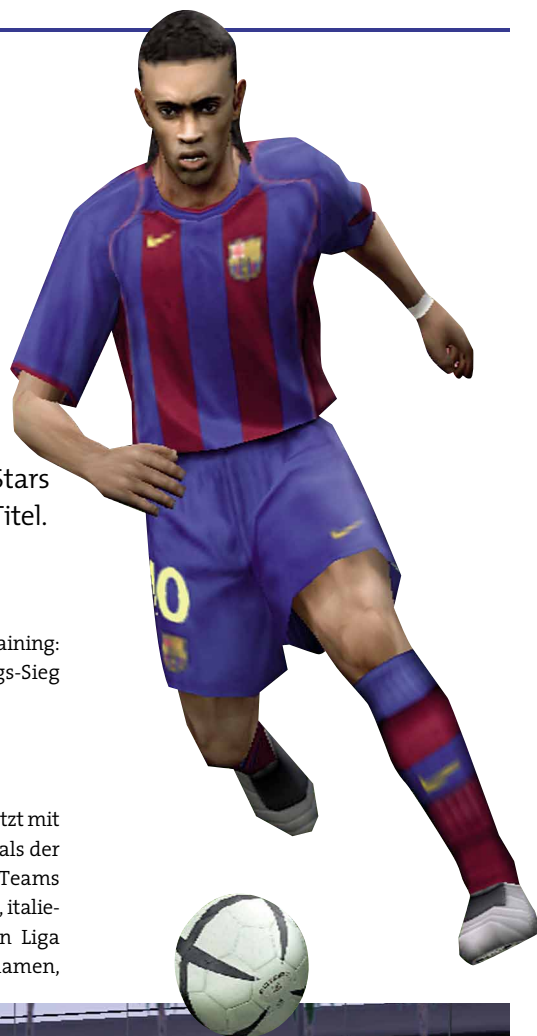
schließlich über die Linie.

Aufregend? Nervenzerfetzend! Denn schließlich sitzen Sie nicht auf der Tribüne, sondern rennen in der Konsolen-Umsetzung **Pro Evolution Soccer 4** höchstselbst über den Rasen und erzielen solch kuriose Tore. Konami hat Grafik, Atmosphäre, Umfang und Realismus seiner Fußball-Simulation nochmals verbessert. Verdienter

Lohn für das intensive Training: ein souveräner Wertungs-Sieg gegen **Fifa 2005**.

Autostadt schlägt Rekordmeister

Pro Evolution Soccer 4 protzt mit deutlich mehr Lizenzen als der Vorgänger: Sämtliche Teams der ersten holländischen, italienischen und spanischen Liga laufen mit Originalnamen,



INFO

- 57 Nationalteams
- 131 Clubmannschaften
- 28 Stadien
- 6 spielbare nationale Meisterschaften
- 6 Schwierigkeitsgrade
- 13 Perspektiven



Argentinien Stürmer Hernan Crespo überwindet den brasilianischen Torhüter Dida. In solchen Eins-gegen-Eins-Situationen helfen nur Nerven aus Stahl.



Nur technisch versierte Kicker beherrschen solche Volleyschüsse.



Schlechtes Pass-Timing, die brasilianische Abseitsfalle schnappt zu. Der Wolfsburger Thomas Bradaric stürzt sich mit einem »A« zu viel, aber ohne Gegenspieler in den Flugkopfball.



-spielern und -trikots auf den Rasen. In der Bundesliga kickt dagegen erneut »Rekordmeister« (Bayern München) gegen »Autostadt« (VfL Wolfsburg). Immerhin passen die meisten Namen und Spielergesichter. Chaotisch ist die Lizenzsituation bei den 57 Nationalmannschaften: Rund zwei Drittel treten mit den Originalspielern an, Deutschland und der Rest mit Fantasienamen. Per Editor können Sie das zwar korrigieren, müssen aber wegen hoffnungslos verschachtelter Menüs viel Arbeit investieren.

Ob Autostadt oder Real Madrid: In der fiktiven Meisterliga, dem Herzstück von **Pro Evolution Soccer 4**, muss jedes Team klein anfangen und sich durch zwei internationale Spielklassen und Pokalwettbewerbe bis

zur Weltspitze kämpfen. Dieser Karrieremodus fordert Ihr Geschick sowohl auf dem Platz als auch abseits. Mit Siegen und Toren verdienen Sie Punkte, die Sie in Spielergehälter oder den Kauf frischer Stars investieren. Neu: Junge Talente verbessern durch Spielpraxis automatisch ihre Charakterwerte, alternde Stars verschlechtern sich im Laufe der Zeit. Zusätzliche Leistungssteigerungen können Sie während der Saisonpause mit Trainings-Minispielchen erzielen. So verbessert Ihr Freistoßspezialist seine Zielgenauigkeit in einem kniffligen Scheibenschießen – ebenso unterhaltsam wie motivierend!

Pass nach Maß

Auf dem Platz brennt **Pro Evolution Soccer 4** ein fußballerisches Feuerwerk ab, und Sie haben noch mehr Möglichkeiten für zündende Ideen als im Vorgänger. Denn das überarbeitete Passsystem erlaubt ein deutlich

kreativeres Mittelfeldspiel: Bei kurzem Druck auf die Passtaste landet der Ball beim nächsten Mitspieler, wer länger drückt, spielt zum übernächsten. Flanken zirkeln Sie zielgenau auf den ersten oder den zweiten Pfosten. Freistöße können Sie nun auch indirekt ausführen. Zum Ausgleich hat Konami das Kopfballspiel etwas entschärft – nur wer ungedeckte Kicker anspielt, darf auf einen Treffer hoffen. Tore nach Standardsituationen fallen deshalb seltener als letzte Saison. Dennoch bleibt das Geschehen stets nachvollziehbar – dank brillanter Ballphysik macht das Leder immer genau das, was Sie von ihm erwarten. Insgesamt wirkt das Rasenschach noch einen Tick realistischer als in Teil 3, mit einer erfreulichen Ausnahme: Das extrem nervige, weil nicht vermeidbare Handspiel des Vorgängers hat Konami des Platzes verwiesen. Ansonsten pfeifen die Schiedsrichter fast

schon eine Spur zu pingelig, erkennen dafür aber auch zuverlässig Vorteil-Situationen.

Die Männer in Schwarz laufen dieses Jahr übrigens erstmals sichtbar über das Grün – eine der vielen kleinen, aber feinen grafischen Verbesserungen von **Pro Evolution Soccer 4**. Zünftige Grätschen verschmutzen Shorts und Trikots, Superstars wie David Beckham haben ihre eigene Freistoßanimation, technisch versierte Kicker pflücken das Leder mit einem beherzten Kung-Fu-Tritt aus der Luft.

Mit Training zum Titel

Die vielen taktischen und spielerischen Manöver erfordern viel Übung, **Pro Evolution 4** gibt sich jedoch alle Mühe, Ihnen die Einarbeitungszeit zu erleichtern. Ein umfangreiches interaktives Tutorial erklärt sämtliche Steuerungs-Finessen, die selbst ein Zehn-Tasten-Gamepad voll ausreizen. Zusätzlich liefert Konami einen Herausfor-

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Bei jeder neuen Version von PES überwiegen bei mir anfangs der Ärger und später die Freude: Zunächst ärgere ich mich darüber, dass die scheußlichen, nochmal: scheußlichen Menüs wieder nicht komplett neu gemacht wurden. So auch diesmal. Dann freue ich mich über die meist wenigen, aber fast immer sinnvollen und gut durchdachten Änderungen am eigentlichen Spiel. So auch diesmal: Das Passsystem rockt, das überflüssige Handspiel aus Teil 3 ist weg, es fallen weniger Tore nach Ecken – alles lobenswert. Großartiges Spiel für alle, die wie ich Fußball lieben!

»Das ist Fußball wie in echt!«



Stars wie der Nigerianer Martins zeigen ihren typischen Torjubel.



Indirekter Freistoß im Netzwerk: Heiko will Michael überlisten.

OHNE FLEISS KEINEN PREIS



Vierzig unterhaltsame Minispiele wie dieser Hütchenparcours vermitteln in acht Disziplinen alle Steuerungsfinessen und trainieren Ihr Gamepad-Geschick.



Für erfolgreich absolvierte Herausforderungen bekommen Sie Punkte, die Sie im PES-Shop gegen teils sinnvolle, teils sehr witzige Boni eintauschen.



Wir haben uns für die Vogelperspektiven-Kamera entschieden und bestreiten unser nächstes Match im Stil des Fußball-Klassikers Sensible Soccer.

derungsmodus, der in acht Disziplinen wie Dribbling, Freistoß oder Torschuss Ihre Fußballerkünfte weiter verfeinert. Sie umkurven unter Zeitdruck



Spektakuläre Ballannahme: Spieler pflücken das Leder jetzt auch mit dem Fuß aus der Luft.

HEIKO KLINGE

heiko@gamstar.de

Greift Godzilla an? Haben wir ein Erdbeben? Nö, die GameStar-Redakteure spielen bloß Fußball. Aber wenn Kollege Lott in letzter Minute ein selten dämliches Eigentor fabriziert, muss er eben seine Wut herausbrüllen – und ich tanze auf dem Bürotisch. Logisch, dass da der Putz von den Wänden bröseln. Kuriose Treffer, spektakuläre Alleingänge, geniale Pässe, brutale Fouls, Abseitstore: Pro Evolution Soccer 4 liefert alles, was Fußballfans jubeln oder verzweifeln lässt.

Perfektes verbessert

Beeindruckend, wie Konami das ohnehin schon fast perfekte Rasenschach des Vorgängers weiter verbessert hat: Die Präsentation ist fernsehreifer, das Lizenz-Paket deutlich dicker, das Passspiel noch variabler – und endlich dürfen wir das alles sowohl im Netzwerk als auch online genießen! Einziger kleiner Wellenbrecher in der sonst makellosen La Ola: das erneut katastrophale Menüdesign. Doch was zählt, ist auf'm Platz, und da gibt's nun mal nichts Besseres als Pro Evolution Soccer 4!

»Ganz große Gefühle«



Hütchen, spielen Passstafetten oder halten möglichst lang den Ball in den eigenen Reihen.

Erfolgreiches Training macht nicht nur Spaß, sondern belohnt Sie auch mit Punkten, die Sie im sogenannten PES-Shop gegen mehr oder weniger sinnvolle Boni eintauschen. Zum Verkauf stehen unter anderem eine herrlich altmodische Vogelperspektiven-Kamera, ein extraharter Schwierigkeitsgrad oder ein Editor für eigene Hütchen-Parcours.

Fußball als Strategiespiel

In den ersten drei von sechs Schwierigkeitsgraden reicht Gamepad-Geschick, um die cleveren Gegner in die Schranken zu weisen. Wer die härteren KInüsse knacken will, muss die Stärken und Schwächen seiner Mannschaft kennen und Aufstellung sowie Teamstrategie entsprechend planen. Dabei haben Sie ähnlich viel Möglichkeiten wie im **Fußball Manager 2005**: Sie befehlen Mann- oder Raumdeckung, Flügelangriffe, Konterspiel, Abseitsschüsse, Zonenpressing und sogar Seitenwechsel. Bis zu vier Strategien dürfen Sie aufs Gamepad legen und direkt während des Spiels anordnen. Zur Vereinfachung sehr zu empfehlen, da jeder Besuch in den katastrophal unübersichtlichen Menüs mehr verwirrt als die Frauengeschichten von Olli Kahn.

Weiteres Bedienungs-Ärgernis: Im Spiel tauchen ausschließlich die Playstation-2-Tastensymbole auf, die Sie in einem Extramenü auf die Knöpfe

Ihres Gamepads verteilen müssen. Wer diese nervige Hürde jedoch genommen hat, scheucht seine Kicker traumhaft präzise über den Rasen.

Online-Kick

Funktionierten Multiplayer-Matches im Vorgänger nur an einem Rechner, dürfen jetzt bis zu acht Fußballfans auch im Netzwerk oder Internet die Stollen kreuzen. Die Kicker-Duelle per DirectIP laufen erfreulich stabil und ruckelfrei, allerdings

nervt die fehlende Möglichkeit zum Spielabbruch.

Während dynamische Fangesänge und krachende Pfostentreffer mächtig Stadionstimmung verbreiten, langweilen die Premiere-Kommentatoren Wolf Fuß und Hansi Kupper mit ebenso unpassenden wie emotionslosen Analysen. Unser Tipp: Auf der Spiel-DVD finden Sie auch einen englischen Kommentar, der deutlich mehr Enthusiasmus vermittelt.

► HOTLINE: (0190) 624 694 1,86 €/Min.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 FUSSBALL-SIMULATION

PUBLISHER	Konami	RELEASE (D)	19.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 68 Seiten Handb.	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Fifa 2005 (84, 11/04) Bessere Atmosphäre, spielerisch deutlich unterlegen. Club Football 2005 (42, 01/05) Fußball zum Abgewöhnen – Finger weg!										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1500+ AMD	1900+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	900 MByte Festpl.	900 MByte Festpl.	900 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti		Analog-Gamepad	Analog-Gamepad

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Fußball-Festival für bis zu 8 Spieler, sowohl an einem PC als auch im Netzwerk oder Internet.

MODI Einzelspiel

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animations-Vielfalt + detaillierte Spieler - Papp-Publikum	8 / 10
SOUND	+ Fangesänge + realistische Geräusche - müder Kommentar	8 / 10
BALANCE	+ sechs Schwierigkeitsgrade + Tutorial + Trainings-Minispiele	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Originalteams + Stadionstimmung - keine Bundesliga-Lizenz	9 / 10
BEDIENUNG	+ hochpräzise Kickersteuerung - katastrophale Menüs	7 / 10
UMFANG	+ Meisterliga + sechs Meisterschaften + Endlos-Motivation	10 / 10
REALISMUS	+ glaubwürdige Ballphysik + Jedes Tor fällt anders	10 / 10
KI	+ intelligente Mitspieler + KI klickt nahezu menschlich	10 / 10
MANAGEMENT	+ Transferverhandlungen + Spielertraining - wenig Optionen	8 / 10
SPIELZÜGE	+ kuriose Tore en Masse + viele Dribbelmanöver	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: SPIELERISCH BRILLANTE FUßBALL-OFFENBARUNG.

90 SPIELPUNKTE



FOOTBALL MANAGER 2005



Die Kugeln kicken erstaunlich realistisch.

Der **Football Manager 2005** stammt vom **Championship Manager**-Team. Deshalb verwundert es kaum, dass sich auch hier sämtliche Trainer- und Manager-einstellungen hinter unglücklich angelegten Menüs verbergen. An Spieltagen bolzen nur Kugeln mit Nummern, das aber recht nachvollziehbar. Nur was für Fans. MIC

FOOTBALL MANAGER 2005

GENRE: Sportspiel
PUBLISHER: Atari
CA. PREIS: 45 Euro
ANSPRUCH: Profis
MINIMUM: 700 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: SEHR GUT



BDFL MANAGER 2005 PRO ED.



Schwache Grafik, schwacher Manager.

Wer sich gegen den **Fußball Manager 2005** durchsetzen will, muss etwas Besonderes bieten. Die **BDFL Manager 2005 Pro Edition** schafft das nicht. Das liegt vor allem an der hampeligen Grafik und der unübersichtlichen Steuerung. Außerdem hat das wirre Rasengebolze wenig mit Ihren Vorgaben als Trainer zu tun. MIC

BDFL MANAGER 2005 PRO EDITION

GENRE: Fußballmanager
PUBLISHER: Codemasters
CA. PREIS: 45 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM: 1,0 GHz, 256 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: SEHR GUT



ANSTOSS 2005



Die Spielszenen sind vorberechnet.

Ascarons **Anstoss 2005** ist im Prinzip nur ein 30 Euro teures Update von **Anstoss 4 Edition 03/04**. Ein paar gestraffte Menüs, aktualisiertes Regelwerk und der überarbeitete Transfermarkt – das war's. Ach nein: Zwei Vereine (Arminia Bielefeld und FC Gütersloh 2000) gibt's dank Krombacher-Sponsoring mit Originalnamen. MIC

ANSTOSS 2005

GENRE: Fußballmanager
PUBLISHER: Ascaron
CA. PREIS: 30 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschr., Profis
MINIMUM: 600 MHz, 128 MB RAM
PREIS/LEISTUNG: SEHR GUT



TAXI RASER



Mit einem Cabrio-Taxi fahren Sie durch Berlin.

Ohne Rücksicht auf Verluste kutschieren Sie im Rennspiel **Taxi Raser** Fahrgäste unter Zeitdruck durch das nur bedingt erkennbare Berlin. Auf der Straße liegende Boni wie Raketen räumen den Weg frei. Jedoch nerven die grottige Fahrphysik, schwache Grafik und die immergleichen Kommentare der Kunden. Finger weg! DM

TAXI RASER

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Davilex
CA. PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
MINIMUM: 1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG: AUSREICHEND





Schaden-Freude

FLATOUT

Wer die Rennen in Flatout gewinnen will, muss alles riskieren – auch wenn der Fahrer dabei durch die Frontscheibe fliegt.

Die Motorhaube hat schon vor einer Runde den Abgang gemacht, die Reifen qualmen. Uns egal, schließlich wollen wir den Goldcup in **Flatout** gewinnen – auch wenn unsere Ami-Schleuder viel zu weich gefedert ist. Ha, jetzt noch den

Weg durch ein Baugerüst abkürzen, um den Anschluss ans Fahrerfeld nicht zu verlieren. Die Aktion bedeutet zwar noch mehr Schaden, füllt aber gleichzeitig den Turbo wieder auf. Wie, das ist nicht realistisch? Keiner redet von Realismus, wenn's um den



Hui, den Laster benutzen wir als Sprungschanze, damit wir die Ideallinie halten können.

Sieg geht! So, nun mit Turbospeed mitten durchs Konkurrenztenfeld brettern. Huch, da steht ein Wagen quer, schnell bremsen! Schei... be. Die ist zumindest

weg, denn der Crash-Dummy am Steuer hat gerade den unfreiwilligen Frontausstieg gewählt.

Rennen für Dummies

Wo gibt's das denn, ein Rennspiel ohne richtige Fahrer? In **Flatout** schnallen sich die berühmten Crash-Dummies auf den Fahrersitz. Ist wahrscheinlich auch besser so, denn die Rennen der finnischen Entwickler Bugbear (**Rally Trophy**) sind eine knüppelharte Angelegenheit. Nicht, dass Sie besonders schwer zu steuern wären. Aber sämtliche Rennstrecken sind geradezu mit Hindernissen gespickt. Das kann ein querstehender LKW sein, ein Baugerüst oder eine Senkgrube, die oftmals die Ideallinie versperren. Doch das muss Sie nicht weiter stören, denn alles was Sie sehen, ist auch zerstörbar. So raten Sie durch zersplitternde Absperrungen und bekommen auch noch Geld dafür. Damit nicht genug, schließlich füllt sich dabei auch der Turbo auf. Den aktivieren Sie für etwas Extrageschwindigkeit, vornehmlich auf gerader Strecke – sonst landen Sie leicht im Graben und Ihr Dummy auf der Straße.

Mit Geld zu Gold

Zwischen den Rennen tunen Sie Ihr Fahrzeug. Für verursachte Schäden gibt's genauso Bares wie für errungene Plätze. Damit verhelfen Sie dem Motor zu ein paar Extra-PS, verbessern Getriebe, Auspuff und Chassis. Oder Sie gehen gleich zum Autohändler und kaufen einen neuen Wagen. 16 Modelle stehen zur Auswahl, die sich in Geschwindigkeit und Beschleunigung



Auf der Schneestrecke sind wir ins Schleudern gekommen. Doch mit ein bisschen Drängeln erobern wir die Spitze wieder.



Dank realistischer Physik-Engine nehmen wir eine Leiter mit.



Mit besserem Motor gewinnen wir stolze acht PS.



In der Demolition-Arena geht's hart zur Sache. Hier gewinnt nur, wer alle anderen zu Klump fährt.

gung unterscheiden. Außerdem neigen die dickeren Karren dazu, eher auszubrechen und sind ohne Fahrwerk-Tuning nur schwer auf der Straße zu halten.

Drei Rennklassen (Bronze, Silber, Gold) wollen absolviert werden, in denen Sie auf insgesamt 36 Strecken um den Sieg brettern. Allerdings sind es eigentlich nur elf Kurse mit Variationen. Zu Beginn stehen lediglich die ersten drei Pisten der Bronze-Meisterschaft frei. Zugang zu den weiteren Rennen erhalten Sie nur durch Siege.

Puppenmord

Neben den drei normalen Renn-Meisterschaften gibt's auch noch den Bonus-Modus. Hier erwartet Sie ein buntes Gemisch von Minispielen, die den Entwicklern wohl nach der einen oder anderen durchzechten Nacht eingefallen sind, zum Beispiel die so genannten Dummy-Sportarten. Dazu gehören Dummy-Kegeln, Dummy-Hochsprung, Dummy-Weitsprung, Dummy-durch-ein-Clownsgesicht-schleudern und Dummy-Zielwerfen. Der Ablauf dabei ist jedes Mal gleich: Sie beschleunigen den Wagen so gut es auf einer engen Strecke geht. Ab einem gewissen Punkt drücken Sie die Turbo-Taste und lassen zum richtigen Moment wieder los. Dann saust die Gliederpuppe durch die Frontscheibe, haut Kegel um, trifft ein vorgegebenes Ziel oder fliegt durch die Lüfte an einer Messlatte vorbei.

Deutlich weniger abgefahren, aber trotzdem Spaßig sind die Demolition-Derbys. Wie der Name unzweifelhaft erraten lässt, steht dabei die Zerstörung der

Konkurrenz-Fahrzeuge im Mittelpunkt. Sie brettern durch eine Arena und versuchen, die Gegner kunstvoll zu rammen.

Schöner Crashten

So abgefahren das Spielkonzept von **Flatout** ist, so gut sieht die Grafik aus. Sie können spektakulär alles zerstören, was Sie auf der Strecke sehen. Die Fahrzeuge lösen sich dabei nach und

nach in ihre Bestandteile auf. So fliegt die Motorhaube weg, die Stoßstange fällt ab und die Räder eiern ganz gewaltig. Dazu donnert der Motorensound mächtig. Bis zu acht crashfreudige Fahrer dürfen via LAN gegeneinander spielen, den Dummy-Sportarten dürfen Sie sich auch nacheinander an einem PC hingeben.

► **HOTLINE:** (0721) 610 53 00 STANDARDGEBÜHREN

»Frische Puppen-Rennen.«



MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

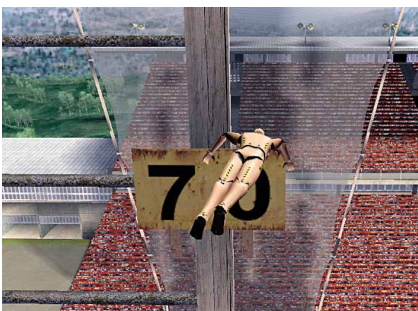
Die Rennen in Flatout sind eine willkommene Abwechslung im mittlerweile ewiggleichen Rallye-Einerlei. Mir macht's tierisch Spaß, durch ein Gerüst zu brettern und dafür auch noch belohnt zu werden. Ein bisschen stört aber, dass die CPU-Piloten fast immer eng im Pulk fahren. Dafür sind die Dummy-Sportarten genau das Richtige, um ein paar Kollegen in der Mittagspause zu beweisen, wer der Meister im Puppenweitwurf ist.

Allerdings büßt Flatout mittelfristig etwas an Flair und Spaß ein, weil man relativ schnell alles auf den Strecken gesehen hat. Wie wär's mit einer knackigen Missions-CD? Ich würde sie kaufen.

SPORT FÜR DUMMIES



Dummy im Tiefflug: Hau die Kegel weg!



Im Anflug auf den Sieg: Hochsprung mal anders.



Der wahre Rennzirkus: Triff den Clown.

FLATOUT RENNPIEL			
PUBLISHER	Empire	RELEASE (D)	5.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 14 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTIEGER	1	2	3
FORTGESCHRITTENER	4	5	6
PROFI	7	8	9
VERGLEICHBAR MIT			
Need for Speed Underground 2 (84, GS 01/05) Rasanten Rennen durch die City.			
Xpand Rally (75, GS 11/04) Schickere Umgebung, Rennmodi langweiliger.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	XP1300+ AMD	XP1800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.	1,1 GB Festpl.
GeForce 3/3 Ti			
GeForce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT Rasanten Demolier-Rennen, witziges Dummyschleudern.			
MODI wie Solospiel, Hotseat-Modus (4 Spieler) für Dummy-Sportarten			

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ alles ist kaputtbar + schicke Fahrzeuge	9 / 10
SOUND	+ sattes Motordröhnen + Musik nervt auf Dauer	7 / 10
BALANCE	+ fein abgestimmter Schwierigkeitsgrad in den Rennklassen	10 / 10
ATMOSPHERE	+ spektakuläre Unfälle + Schrottplatzambiente	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise, durch Tuning optimierbare Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ drei Rennklassen mit 36 Kursen + Dummysport-Modus	9 / 10
LEVELDESIGN	+ jede Menge Sprungschancen und Schikanen	9 / 10
KI	+ CPU-Fahrer drängeln... + ...und fahren zu viel im Pulk	7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ zwei Realismus-Modi	9 / 10
TUNING	- Nur Standard-Möglichkeiten	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: KLASSE CRASH-RENNEN MIT DUMMY-KEGELN.



Schönen Dunk!

NBA LIVE 2005

Dirk Nowitzki, Kobe Bryant und Tracy McGrady stopfen den Ball stilvoller als je zuvor, haben ansonsten aber nur wenig dazu gelernt.

Endlich Wochenende! Doch statt Spaziergang, Kaffeeklatsch und Zoobesuch regieren einmal im Jahr Monster-Blocks, krachende Dunks und Power-Dribblings. Denn dann treffen sich die besten Spieler der NBA zum All-Star-Weekend. In **NBA Live 2005** dürfen Sie das komplette Mega-Event absolvieren, inklusive Rookie-Challenge, 3-Point-Shootout und Slam-Dunk-Contest.

Komplexe Flugshow

Für den Slam-Dunk-Contest hat EA Sports eine komplett neue

Steuerung entwickelt: Sie bestimmen sowohl Anlauf als auch Absprung und Trickvariante. Je nach Spielerposition und Timing ergeben sich so über 10.000 Dunk-Varianten – spannend.

Auch während normaler Matches haben Sie dank des neuen »Freestyle Air«-Manövers jetzt mehr Kontrolle in der Luft: Wer während des Fluges den Dunk-Knopf ein zweites Mal drückt, wechselt zum Korbleger und verhindert so einen eventuellen Block. Außerdem hat EA Sports den Pro-Hop-Move deutlich entschärft, dabei jedoch übertrieben: In der letzten Saison beförderte dieses Dribbling den Verteidiger häufig in eine ausweglose Situation, jetzt mündet es viel zu oft in einem Offensiv-Foul oder Ballverlust.

Macht für Manager

Wer sein Team auch abseits des Basketball-Feldes führen will, hat im Dynasty-Modus nun noch mehr Entscheidungsmöglichkeiten. So veranstalten Sie Trainingslager und schicken Scouts auf Talentsichtung – ein PDA hält Sie auf dem Laufenden. Praktisch: Nach jedem Viertel dürfen Sie ein vom Computer berechnetes Spiel unterbrechen, um per Gamepad höchstselbst eine verloren geglaubte Partie noch zu drehen.

Während die Basketballer grafisch der NHL-Konkurrenz hinterher dribbeln, spielen sie akustisch um die Tabellenführung: Hallenkulisse und Hip-Hop-Soundtrack treiben jeden Subwoofer an die Schmerzgrenze – die Kommentatoren liefern eine ebenso unterhaltsame wie fachliche Meisterleistung. **HK**



»Air Canada« Vince Carter im Slam-Dunk-Contest.

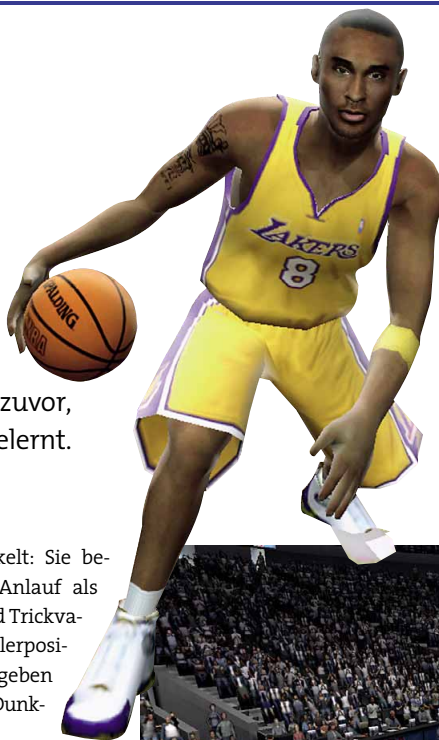
HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Ja, das All-Star-Weekend ist ein netter Bonus – und genau da liegt mein Problem. Ich habe das Gefühl, dass sich die NBA-Programmierer mehr auf den neuen Spielmodus konzentriert haben, statt auf das eigentlich Wichtige: die Basketball-Simulation. Denn auf dem Spielfeld hat sich kaum etwas getan: Fastbreaks passieren immer noch zu selten, Spieler können Pässe nach wie vor nur aus dem Stand annehmen, grafisch stagniert die Serie.

All das sind natürlich Meckereien auf hohem Niveau, denn für sich gesehen ist auch NBA Live 2005 wieder ein hervorragendes Sportspiel. Nur galt das schon für den Vorgänger, und den gibt's mittlerweile zum Budget-Preis.

»Neue Dunks,
alte Schwächen«



Wer Dirk Nowitzki mit cleveren Pässen so frei spielt, darf sich auf drei sichere Punkte freuen.

NBA LIVE 2005 SPORTSPIEL

PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	11.11.2004
SPRACHE	Deutsch (englischer Kommentar)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten Handb.	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	NHL 2005 (91, 11/04) US-Sport in grafischer und spielerischer Perfektion. Madden 2005 (88, 12/04) Realistisch umgesetzter American Football.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-CRAFFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
GeForce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1500+ AMD	1900+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,7 GByte Festpl.	1,7 GByte Festpl.	1,7 GByte Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900		Analog-Gamepad	Analog-Gamepad
LAUTSPRECHER				
Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten		<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT	Volle Basketball-Packung online, über DirectIP und an einem PC für bis zu acht Spieler.
MODI	Einzelmatch, Saison, Freestyle-Challenge, 1-vs-1-Duell

BEWERTUNG

GRAFIK	+ vielfältige Animationen + Spezialeffekte - Publikum	8 / 10
SOUND	+ dynamische Fan-Reaktionen + brillanter Kommentar	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Trainingsmodi - Stars zu stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ spektakuläre Replays + NBA originalgetreu umgesetzt	10 / 10
BEDIENUNG	+ Slam-Dunk-Steuerung - Pro-Hop-Move zu schwach	7 / 10
UMFANG	+ tonnenweise Spielmodi - Basketball-Bundesliga fehlt	9 / 10
REALISMUS	+ alle Basketball-Finessen umgesetzt - zu wenig Fast-Breaks	8 / 10
KI	+ Spieler halten sich an Taktik + knallharte Verteidigung	9 / 10
MANAGEMENT	+ erweiterter Dynasty-Modus - Team-Strategien fehlen	8 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	+ über 10.000 Dunk-Varianten + sinnvolles »Freestyle Air«	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde	SOLO-SPASS 60 Stunden	MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
-----------------------	-----------------------	------------------------------

FAZIT: SPEKTAKULÄR INSZENIERTE BASKETBALL-SHOW.

CD/DVD: Multiplayer-Duell

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK L44



Des Adlers neue Federn

SKISPRINGEN 2005

Das spannende Jump & Fly landet mit schönerer Grafik, aber nur wenigen spielerischen Neuerungen.

Hanni kämpft mit psychischen Problemen, Martin Schmitt mit seiner Formkrise – wird Zeit, dass wir

in **Skispringen 2005** die deutschen Adler wieder zu Weltcup-Siegen führen. Die Entwickler von 49 Games haben aufs optische Training konzentriert. Vor allem die Animationen wirken nun deutlich realistischer.

Die eigentliche Weitenjagd blieb nahezu unangetastet: Mit einer intuitiven Maussteuerung kontrollieren Sie Anlauf, Absprung, Flug und Landung. Preisgelder und Erfahrungspunkte investieren Sie in bessere Ausrüstung, Wachs-Tuning und Athleten-Training. **HK**

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



Einige Schanzen bespringen Sie auch im Sommer.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Soll ich jetzt frostig sein, weil mein Lieblings-Wintersportler fast nur optische Verbesserungen spendiert bekam? Nö, das geht in Ordnung so: Das Teil macht wieder süchtig – nur noch die neuen Ski ausprobieren, den Level-Aufstieg schaffen, den ersten 200-Meter-Flug stehen, und schon dämmt der Morgen.

Nächste Saison darf's aber gern wieder einen größeren Innovationssprung für die Ski-Adler geben. Auf meiner Wunschliste stehen vor allem mehr lizenzierte Original-Stars und endlich eine Ego-Perspektive.

»Schöner springen«



SKISPRINGEN 2005 SPORTSPIEL

PUBLISHER: RTL Playtainment RELEASE (D): 25.11.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 32 Seiten Handbuch USK: ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI
 VERGLEICHBAR MIT: Ski Alpin 2005 (72, 01/05) Für Sportler, die lieber fahren als fliegen.
 Ski Racing 2005 (57, 01/05) Realistisch, aber wenig motivierend.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1500+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	570 MByte Festpl.	570 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		570 MByte Festpl.
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Partyspaß für bis zu 16 Wintersportfans
 MODI: Turnier, nacheinander an einem PC oder gleichzeitig per LAN oder Internet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ vielfältige Animationen - sterile Schanzen-Umgebung	6 / 10
SOUND	+ ordentlicher Kommentar - Musik nervt	5 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + exzellente Lernkurve + Tutorial	10 / 10
ATMOSPHERE	+ Original-Schanzen + Wettereffekte - wenige Springer-Lizenzen	7 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Flug-Steuerung + durchdachte Menüs	9 / 10
UMFANG	+ 39 Schanzen + motivierender Karrieremodus	10 / 10
REALISMUS	+ glaubwürdiges Fluggefühl + Wettereinflüsse	8 / 10
KI	+ variable Weiten - merkwürdige KI-Ausreißer	6 / 10
MANAGEMENT	+ Athleten-Training + Ski wachsen + Ausrüstung	9 / 10
SPIELZUGE	+ Jagd nach perfektem Telemark + Sprung-Analyse	8 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: LANGFRISTIG MOTIVIERENDES WINTERSPORT-VERGNÜGEN.



Paradies für Pistensäue

SKI ALPIN 2005

Geschwindigkeits- statt Jagertee-Rausch: Im Affenzahn brettern Sie auf der Jagd nach Stockerl-Plätzen über die berühmtesten Abfahrten des Weltcup-Zirkus – von Garmisch über Kitzbühel bis Val d'Isère.



Slalom in Garmisch: rasantes Tempo, unrealistisch weite Torabstände.

Eine zünftige Après-Ski-Party macht zwar viel Spaß, stellt die Teilnehmer aber danach vor einige Schwierigkeiten: Wie vernichte ich den DJ-Ötzi-Ohrwurm, und wie überlebe ich mit 2,0 Promille die Abfahrt? Zumindest letzteres Problem löst **Ski Alpin 2005** von 49 Games (**Skispringen 2005**). Denn die Pisten-Raserei bleibt selbst nach dem fünften Jagertee noch ungefährlich.

Highspeed-Mausefalle

Ski Alpin 2005 schickt Sie in den Disziplinen Abfahrt, Super-G, Riesenslalom und Slalom über insgesamt 48 Pisten an zwölf Ski-Orten. Die Strecken in Alta Badia, Wengen oder St. Moritz

orientieren sich dabei nur grob an der Realität, berühmte Highlights wie die Mausefalle von Kitzbühel sind jedoch vorhanden. Meist bekommen Sie von den Sehenswürdigkeiten jedoch eh nicht viel mit, da Sie in einem irrwitzigen Tempo vorbeibügel. Aus der Egoperspektive kann sich das Geschwindigkeitsgefühl selbst mit **Need for Speed Underground 2** messen.

Die rasanten Abfahrten sind dank der simplen, aber durchaus variantenreichen Steuerung eine Mordsgaudi, legen dabei allerdings kaum Wert auf Realismus. Schikanen können Sie häufig in Schuss-Stellung durchfahren, die viel zu weiten Tor-Abstände im Slalom passen

mehr zu einem Idiotenhügel als zu einer Weltcup-Piste. Frustvermeidend: Je nach Schwierigkeitsgrad dürfen Sie sich bis zu fünf Torfehler erlauben (jeweils eine Strafsekunde), auf der härtesten Stufe bedeutet bereits der erste Patzer die Disqualifikation.

Rollenspiel auf Skiern

Exzellentes Motivationsdoping liefert der umfangreiche Karrieremodus, in dem Sie einen selbst erstellten Skifahrer bis zum Weltcupsieg führen. Für gute Platzierungen in den Rennen hagelt's sowohl Erfahrungspunkte als auch Preisgeld. Ersteres investieren Sie in Talentwerte für die vier Ski-Diszi-

plinen. Letzteres benötigen Sie für das Wachs-Tuning, den Kauf besserer Ski-Ausrüstung und für das Training Ihrer Charakterwerte wie Technik, Fitness oder Motivation. **HK**

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



Die Ego-Perspektive spielt sich besonders rasant.

SKI ALPIN 2005 RENNPIEL

PUBLISHER	RTL Playtainment	RELEASE (D)	25.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 31 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Skispringen 2005 (78, 01/05) Ähnlich motivierend, spielerisch etwas ausgereifter. Ski Racing 2005 (57, 01/05) Mehr Realismus, aber weniger Fahrspaß.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1500+ AMD	1900+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	480 MByte Festpl.	480 MByte Festpl.	480 MByte Festpl.
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1		

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Zwölf Spieler duellieren sich gleichzeitig per Netzwerk oder Internet – Ghosts fehlen.
MODI Einzelrennen

BEWERTUNG

GRAFIK	+ irre Geschwindigkeit + Schnee-Effekte - Strecken-Umgebung	7 / 10
SOUND	- unrealistische Geräusche - schnarchiger Kommentar	4 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Regelanänderungen + Lernkurve	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ nette Replays + Original-Strecken - keine Skistar-Lizenzen	6 / 10
BEDIENUNG	+ exakte Ski-Steuerung + vorbildliche Menüs	9 / 10
UMFANG	+ alle Ski-Disziplinen + motivierender Karriere-Modus	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ gutes Ski-Gefühl - viele Realismus-Kompromisse	7 / 10
KI	+ faire, variable Zeiten - keine Ghosts	6 / 10
TUNING	+ Athleten-Training + Ski wachsen + Ausrüstung	9 / 10
STRECKENDESIGN	+ herausfordernde Schikanen - Slalom-Torabstände zu weit	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: RASANT-SPASSIGE SKIRENNEN.



HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Im Büro hat's 20 Grad, aber ich sitze mit der Pudelmütze vor dem Monitor. Denn beim Wahnsinnstempo von **Ski Alpin 2005** spüre ich geradezu den eisigen Fahrtwind auf meiner Haut. Die vielen Realismus-Kompromisse gehe ich deshalb gern ein.

Ski Alpin 2005 ist ein ebenso unkomplizierter wie motivierender Wintersportler, der sich jedoch in Sachen Ski-Physik, Sound und Multiplayer-Modi noch steigern kann. Trotzdem: Mein heißer Geheimtipp für die kalte Jahreszeit!

»Wei I wü Schifoan!«



SKI RACING 2005

Actionarmes Pistenbügeln mit Herminator-Lizenz.

Wenn Ski-Star Hermann Mayer die Abfahrten hinuntersemmelt, wirkt das oft reichlich lebensmüde. Wenn dagegen Sie in **Ski Racing 2005 featuring Hermann Mayer** über den Schnee brettern, bleibt's meist nur beim müde. Denn echtes Geschwindigkeitsgefühl wie in **Ski Alpin 2005** mag kaum aufkommen. Dafür wirkt die

Fahrphysik deutlich realistischer. Auch der Umfang passt: Der Karrieremodus jagt Sie in Slalom, Super-G, Abfahrt und Riesenslalom über insgesamt 48 grafisch unspektakuläre Originalpisten von Kitzbühel über Garmisch bis Beaver Creek.

Gute Platzierungen verbessern dabei automatisch die Athletenfähigkeiten. Doch selbst austrainierte Ski-Asse küssen ärgerlich oft den Schnee, da sie wegen der ungenauen Kollisionsabfrage viel zu häufig an Toren hängen bleiben. **HK**



CD/DVD:
Wintersport-
Check



Eine Milka-Kuh beobachtet uns beim Riesenslalom.

SKI RACING 2005	
GENRE:	Rennspiel
PUBLISHER:	Jowood
CA. PREIS:	35 Euro
ANSPRUCH:	Fortg., Profis
MINIMUM:	1,2 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG:	AUSREICHEND



FORD RACING 3

Durchschnitt trotz Mustang und Capri.

Publisher Empire Interactive bittet zum Klassentreffen der besonderen Art. Denn im Rennspiel **Ford Racing 3** setzen Sie sich ans Steuer des 1973er Mustang, 1966er Fairlane oder 53 weiteren Wagen der Vergangenheit und Gegenwart des Detroiters Automobilkonzerns. In unzähligen, meist fünf Strecken umfassenden Meister-

schaften gilt es, durch Siege weitere Autos und Turniere frei zu schalten. Dabei bleiben die Aufgaben dank zahlreicher Rennmodi stets interessant. Neben Offroad- oder Knock-Out-Rennen gibt's etwa das Ideallinie-Turnier. Hier besitzt der Wagen wie in **Flatout** einen Booster, der sich nur dann füllt, wenn Sie der optimalen Spur folgen. Das Spiel umfasst 26 abwechslungsreiche, aber sterile Rundkurse. Zudem lenken sich sämtliche Vehikel extrem schwammig. Ein Schadensmodell fehlt. **DM**



Mit einem 1970er Capri geht's gegen sechs Rivalen.

FORD RACING 3	
GENRE:	Rennspiel
PUBLISHER:	Empire
CA. PREIS:	20 Euro
ANSPRUCH:	Fortgesch.
MINIMUM:	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG:	GUT



SINN UND SAMMLUNG



Michael Graf

micha@gamstar.de

INHALT

TESTS

Tiger Woods 2004	133
Best of Sierra	133
Sim City 4	133
Baphomets Fluch 3	133
Commandos 3	133
Tolkien Collection	133

WENN DIE CASHCOW ZWEIMAL MUHT. Kein Zweifel, **War of the Ring** ist ein gutes Echtzeit-Strategiespiel mit coolen Helden (Aragorn & Co.) und **Herr der Ringe**-Buchlizenz. Nun packt Publisher Vivendi den Titel in gleich zwei Compilations für je 30 Euro: die **Tolkien Collection** und **Best of Sierra**. Das riecht nach Abzocke! Wer aus Interesse an den Dreingaben (**Die Gefährten** und **Der Hobbit** beziehungsweise **Home-world 2** und **Empire Earth**) beide Sammlungen kauft, zahlt für **War of the Ring** doppelt – und ist um 60 Euro ärmer. Für das Geld erwarten wir mehr Abwechslung. Schließlich hat Vivendi noch Budget-Hits wie **WarCraft 3** und **No One Lives Forever 2** auf Lager...

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Info-Nummer
NEU 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
NEU Commandos 3	Echtzeit-Taktik	70	2003	11/03	Eidos	20 Euro	(0190) 839 582 ⁶
Die Sims Deluxe	Aufbauspiel	83	2000	03/00	Electronic Arts	25 Euro	(0190) 754 464 ⁵
Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	75	2002	06/02	Rommedia	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
Fifa 2004	Sportspiel	86	2003	12/03	EA Sports	15 Euro	(0190) 754 464 ⁵
Fussball Manager 2004	Fussballmanager	85	2003	01/04	EA Sports	15 Euro	(0190) 754 464 ⁵
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
Medieval	Strategie	87	2002	10/02	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 ⁴
Morrowind	Rollenspiel	82	2002	11/02	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
NBA Live 2004	Sportspiel	87	2003	01/04	EA Sports	15 Euro	(0190) 754 464 ⁵
Need for Speed Underground	Rennspiel	82	2003	01/04	EA Sports	15 Euro	(0190) 754 464 ⁵
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
Prince of Persia	3D-Action	83	2003	01/04	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
Railroad Tycoon 3	Strategie	81	2004	12/03	AK Tronic Pyramide	10 Euro	(0190) 873 268 36 ⁵
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 Weap. over Normandy	Flugsimulation	75	2003	01/04	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 ⁴
NEU Sim City 4	Aufbauspiel	74	2003	02/03	Electronic Arts	15 Euro	(0190) 754 464 ⁵
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 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
Unreal 2	Ego-Shooter	80	2003	04/03	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 ⁵
Unreal Tournament 2003 (dt.)	Ego-Shooter	89	2002	11/02	Atari	15 Euro	(0190) 771 883 ⁵
Vietcong	Taktik-Shooter	81	2003	05/03	Take 2	20 Euro	(0190) 873 268 36 ⁶
WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	93	2002	08/02	Vivendi Universal	15 Euro	(06103) 994 040 ⁵
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 Best of Sierra	Echtzeit-Strategie	78	2004	01/05	Vivendi	30 Euro	(06103) 994 040
Gold Games 7	diverse	87	2002	12/03	Ubisoft	30 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
Heldenzeit	Rollenspiel	81	2004	07/04	Koch Media	30 Euro	(0190) 824 667 ⁶
Play the Games 5	diverse	85	2003	07/03	Eidos	20 Euro	(0190) 839 582 ⁶
NEU Tolkien Collection	diverse	68	2004	01/05	Vivendi	30 Euro	(06103) 994 040

0,12 Euro/Minute 0,24 Euro/Minute 0,48 Euro/Minute 0,62 Euro/Minute 1,24 Euro/Minute 1,86 Euro/Minute

TIGER WOODS 2004



Knifflig: Schläge aus dem Sandbunker.

Außer kleinen Schwächen bei der Ballphysik gibt's beim Golfspiel **Tiger Woods 2004** nur wenig zu bemängeln. Im Vergleich zum Nachfolger **Tiger Woods 2005** fehlen lediglich die »Legend Tour« (Sie spielen gegen Golf-Legenden wie Arnold Palmer und Jack Nicklaus) und der Kurseditor. Eine empfehlenswerte Budget-Version. **GR**

TIGER WOODS 2004

GENRE Sportspiel
PUBLISHER Electronic Arts
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene
MINIMUM 700 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



BAPHOMET'S FLUCH 3



Die Helden sind sympathisch und glaubwürdig.

Mit George und Nico decken Sie im Adventure **Baphomet's Fluch 3** ein Komplotz auf. Spannende Story, gute Dialoge und dichte Atmosphäre stehen jedoch einfallslosen Rätseln, umständlicher Tastatursteuerung und nervigen Kistenschiebe-Einlagen gegenüber. Dank der ausgearbeiteten Charaktere dennoch spielsenswert. **GR**

BAPHOMET'S FLUCH 3

GENRE Adventure
PUBLISHER THQ
CA. PREIS 10 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



TOLKIEN COLLECTION



War of the Ring: Balrogs teilen kräftig aus.

Volle Packung **Herr der Ringe**: Die Sammlung Tolkien Collection bietet das öde Actionspiel **Die Gefährten**, das Durchschnitts-Jump&Run **Der Hobbit** und den Echtzeit-Titel **War of the Ring**. In Letzterem schlagen Sie spaßige Schlachten à la **WarCraft 3**. Kaufen Sie lieber die **Best of Sierra**-Compilation, der liegt **War of the Ring** auch bei. **GR**

TOLKIEN COLLECTION

GENRE Compilation
PUBLISHER Vivendi
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM 600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG GUT



BEST OF SIERRA



Homeworld 2: Befehligen Sie eine Raumflotte.

Neben dem gelungenen Echtzeit-Titel **War of the Ring** gibt's in der Compilation **Best of Sierra** das gute, aber teils unfair schwere Strategiespiel **Homeworld 2**, in dem Sie 3D-Raumschlachten schlagen. Auch mit dabei: der veraltete Echtzeit-Opä **Empire Earth**. Wer **Homeworld 2** und **War of the Ring** noch nicht kennt, kann zuschlagen. **GR**

BEST OF SIERRA

GENRE Compilation
PUBLISHER Vivendi
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 400 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



SIM CITY 4



Nett animierte Feuerwehren löschen Brände.

Als Bürgermeister leiten Sie im Aufbauspiel **Sim City 4** eine Metropole und bauen unter anderem Straßen sowie Wohnviertel. Animationen machen die Stadt lebendig: Bürger wuseln durch Straßen, Jets brausen über Hochhäuser. Nach rund zehn Stunden haben Sie alles gesehen, doch wer gerne geruhsam aufbaut, greift zu. **GR**

SIM CITY 4

GENRE Aufbauspiel
PUBLISHER Electronic Arts
CA. PREIS 15 Euro
ANSPRUCH Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM 600 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG GUT



COMMANDOS 3



Unser Taucher sabotiert ein Kriegsschiff.

Mit sechs Elitesoldaten schleichen Sie im Echtzeit-Taktikspiel **Commandos 3** durch spannende Aufträge im Zweiten Weltkrieg. Die taktischen Möglichkeiten sind enorm: Jede Mission bietet mehrere Lösungswege. Niedrig aufgelöste Grafik und umständliche Bedienung kosten jedoch Spielspaß. Ein Fall für Taktik-Fans. **GR**

COMMANDOS 3

GENRE Echtzeit-Taktik
PUBLISHER Eidos
CA. PREIS 20 Euro
ANSPRUCH Profis
MINIMUM 650 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG SEHR GUT



Anti-Bug-Pflaster

PATCH-TESTS

Auch diesen Monat gibt's wieder »Flicken« für Shooter-Fans und Action-Rollenspieler.



FarCry: Mit dem Shader Model 3.0 läuft das Spiel nur flüssiger. Schöner wird's erst auf GeForce-6-Karten mit den ultra-realistischen HDR-Lichteffekten (siehe Technik News).

FarCry 1.3

Highlights: Shader Model 3.0, verbessertes Waffen-Balancing, gesteigerte Ausdauer und Laufgeschwindigkeit, Bugs gefixt.

Der von Publisher Ubisoft wegen Kompatibilitätsproblemen zurückgezogene Patch 1.2 zum 3D-Shooter **FarCry** geht überarbeitet wieder an den Start: Durch das 73 MByte große Update 1.3 unterstützt der Titel nun die Shader Model 3.0 und 2.0b, was die Performance besonders in Innenlevels um etwa zehn Prozent steigert, die Qualität der Grafik aber nicht verbessert. Jack Carver sprintet jetzt 15 Prozent schneller und hat eine um 30 Prozent gesteigerte Ausdauer, wodurch sich besonders Multiplayer-Gefechte etwas rasanter spielen. Zusätzlich wurden Panzerungen zahlreicher Fahrzeuge verändert: So lassen sich in der Kampagne Buggys, Hummer und Kanonenboote nun mit nur einer Rakete zerstören, während die Vehikel im Multiplayer-Modus deutlich mehr aushalten als bisher. Außerdem entfernt der

Patch zahlreiche Bugs wie etwa falsche Angaben der Ping-Zeiten und diverse Grafikprobleme mit ATI-Karten. Synchronisationsprobleme mit dem Anti-Cheat-Tool Punkbuster, die gelegentliche Abstürze verursachten, gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Eine Schnellspeicherfunktion fehlt allerdings nach wie vor. Merkwürdig: Obwohl Ubisoft das Gegenteil angibt, funktionieren die Spielstände der Version 1.2 mit dem neuen Update einwandfrei.

Restricted Area 1.07

Highlights: massives Bugfixing, behobene Absturzursachen, verbessertes Balancing.

Mit dem vierten Patch spendiert Entwickler Master Creating dem Action-Rollenspiel **Restricted Area** wieder zahlreiche kleine, aber feine Verbesserungen. Es ist nicht mehr möglich, Story-Missionen mehrfach anzunehmen oder durch einen Trick Gegenstände kostenlos einzukaufen. Auch am Balan-

cing wurde gefeilt: So steigert das Update den Schaden angepasster Waffen um 20 Prozent und die Qualität wertvoller Prototypen. Lang erwartet, besitzt Händlerin Dee nun ein etwa gleich großes Item-Angebot wie der Doc und verkauft nicht mehr nur unnötige Gegenstände. Ebenfalls neu: Wenn Sie etwas in Jasons Lagerraum ablegen, speichert das Spiel nun automatisch ab.

Den Multiplayer-Teil haben die Entwickler aber nach wie vor nicht verbessert. Vorbildlich: Das nur sechs MByte kleine Update liefert alle älteren Patches und kann deshalb auf die Verkaufsversion installiert werden.

Men of Valor 1.2

Highlights: zahlreiche Bugs gefixt, verbesserte Performance.

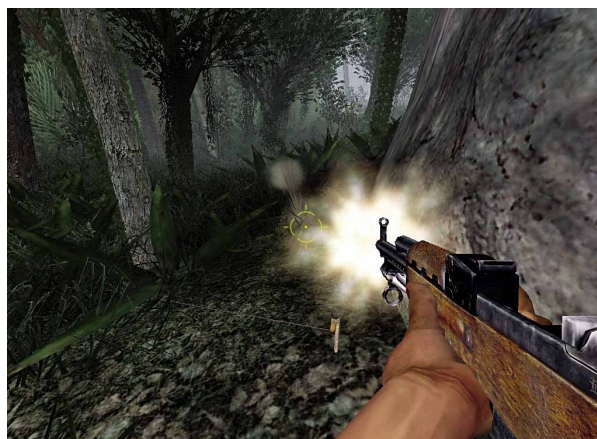
Der erste Patch für die englische Verkaufsversion des Ego-Shooters **Men of Valor** verbessert die Spiel-Performance und behebt zahlreiche Bugs: So ist es nicht mehr möglich, während der Intro-Filme die Waffe abzufeuern. Zudem entfernte Entwickler 2015 den Kompass und die Lebensanzeige aus den Zwischensequenzen. Fehler wie eine feh-



Restricted Area: Wenn Sie Gegenstände im Gleiter ablegen, speichert das Spiel künftig automatisch ab.

lende Waffe nach dem Laden eines Speicherpunktes gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Vorsicht: Im Multiplayer-Teil verschlimmert der Patch das Balancing: Da künftig alle Soldatenklassen Fallen entschärfen können, verlieren die Tunnelratte der Amerikaner und der Vietcong-Sapper ihren Vorteil. Besonders die nur mit einer Pistole bewaffnete Tunnelratte liegt in Mehrspieler-Gefechten wegen mangelnder Bewaffnung nun deutlich zurück. Zudem lösen Teamkollegen eigene Stolperdrähte nicht mehr aus und können sich deshalb unvorsichtiger fortbewegen. Das erhöht zwar das Spieltempo, schmälert aber die Taktik. Ärgerlich, zumal der Patch für Onlinepartien zwingend notwendig ist.

CD/DVD:
FarCry v1.3
Restricted Area v1.07
Men of Valor v1.2



Men of Valor: Sprengfallen verletzen nun Teamkameraden nicht mehr und können von jeder Soldatenklasse entschärft werden.



Michael Trier
michael@gamestar.de

TAIWAN-EXPRESS

BEETHOVEN IN TAIWAN Im Oktober flüchtete der leitende Hardwareredakteur Daniel Visarius vor dem regnerischen Herbst aus Deutschland nach Taiwan. Dort hat er 20 maßgebliche Hersteller (u.a. Asus, MSI, Gigabyte, XGI) besucht, um vor Ort den Entwicklungsstand von PC-Hardware zu checken. Neben exklusiven Infos

gab's dabei reichlich Skurriles. Oder sind Sie schon mal vom Müllwagen mit Beethovens »Für Elise« beschallt worden? In Taiwans Hauptstadt Taipei warnt das medial zu Tode genudelnde Klavier-Kleinod anstelle einer Sirene vor rangierenden Abfall-LKWs. Und was wir bei der Betrachtung so mancher Mainboard-Lötstelle schon immer geahnt haben: In Taiwan ist man extrem pragmatisch. So wird mangels eines geeigneten Funkturms das schicke Dreh-Restaurant genau auf den Schornstein der gigantischen städtischen Müllverbrennungsanlage gepflanzt – wohl bekomm's!

PCI EXPRESS FÜR ATHLON 64 Intel hat für dieses Jahr die PC-Revolution ausgerufen – aber eigentlich war das eine halbgare Sache. Denn PCI Express gab's bisher lediglich für die Pentium-Welt und ohne AMDs pfeilschnelle Athlons geht bei Spielern gar nichts. Jetzt prescht Nvidia vor und beendet mit dem Nforce-4-Chipsatz den Notstand der Athlon-64-Riege. VIA und sogar ATI werden schnell folgen. Wozu die ganze Aufregung fragen Sie? Herkömmliche AGP-Grafikkarten werden mittelfristig aussterben, die fortschrittliche PCI-Express-Technik mit höherem Datendurchsatz setzt sich durch. Diese Chipsätze sind wichtig: Damit Sie auch morgen noch die freie CPU-Wahl haben!

HARDWARE

INHALT

SCHWERPUNKT	
3D-Power ab 200 €	139
Testsieger AGP-Karten	140
Preis-Leistungs-Sieger AGP	140
Testsieger PEG	141
Preis-Leistungs-Sieger PEG	141
Testtabelle: Alle Karten im Vergleich	142
3D-Karten-Benchmarks	143
TEST DES MONATS	
Nvidia Nforce 4 Ultra	146
EINZELTESTS	
Notebook: Cyber-System P17	148
Soundsystem: Teufel Concept G THX 7.1	150
Lenkrad: Thrustmaster E. Ferrari Wirel.	150
DVD-Brenner: Plextor PX-716A	152
PC: Wortmann Orbis MWS 6000 A8-3,4	152
CPU: Pentium 4 HT/3,46 Extreme	154
Mainboard: Intel D925XECV2	154
17" - TFT: Hyundai L70N	154
Gamepad: Logitech Rumblepad	156
Mauspad: Compad Maxxpad	156
Soundsystem: Logitech X-530	156
SERVICE	
Techtelmechtel	158
Einkaufsführer	160

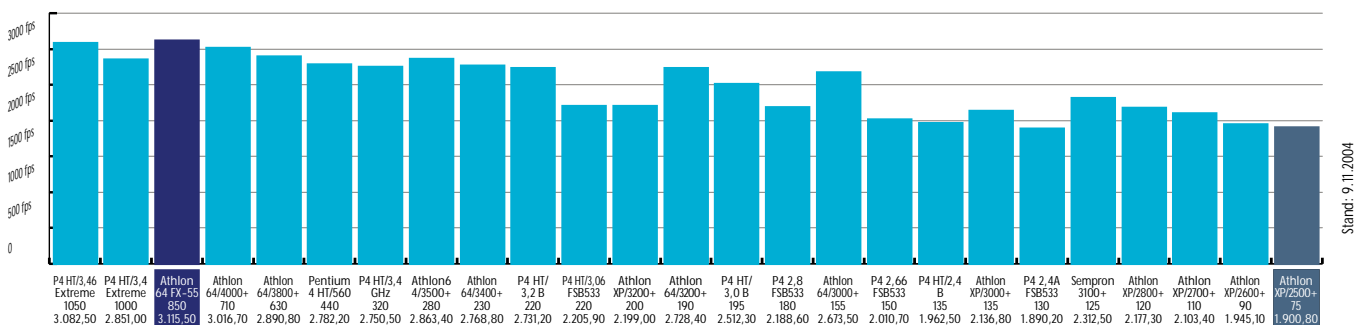
SPIELE-PCS: DIE REFERENZKLASSEN IM JANUAR

STANDARD-PC	MITTELKLASSE-PC	HIGH-END-PC
PROZESSOR: Athlon 1,2 GHz ARBEITSSPEICHER: 256 MByte SD-RAM MAINBOARD: VIA KT133A GRAFIKKARTE: Nvidia Geforce 4 Ti 4200 EINSTELLUNGEN: 1024x768x32 bei mittl. Details	PROZESSOR: Pentium 4/2,4 GHz ARBEITSSPEICHER: 512 MByte DDR-RAM MAINBOARD: i845PE-Chipsatz GRAFIKKARTE: Radeon 9600 Pro EINSTELLUNGEN: 1024x768x32 bei max. Details	PROZESSOR: Athlon 64 FX-53 ARBEITSSPEICHER: 1.024 MByte PC3200R-RAM MAINBOARD: VIA K8T800-Pro-Chipsatz GRAFIKKARTE: Geforce 6800 Ultra EINSTELLUNGEN: 1600x1200x32 mit max. Qualität
TYPISCHES SPIEL: Pro Evolution Soccer 4 WEITERE SPIELE: GTA Vice City, NFS Underground 2, Starwars Battlefront, Tony Hawk's Underground 2	TYPISCHES SPIEL: Siedler 5 WEITERE SPIELE: Battlefield Vietnam, Prince of Persia 2, Schlacht um Mittelmeer, Sims 2	TYPISCHES SPIEL: Half-Life 2 WEITERE SPIELE: Doom 3, Far Cry, MoH: Pacific Assault, Vampire 2

GAMESTAR-PROZESSORINDEX TOP 25 PREIS-LEISTUNGS-TABELLE

■ Performance-Sieger ■ Preis-Leistungs-Sieger

Aufgelistet finden Sie die 25 Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis, sortiert von links nach rechts nach ihrem Kaufpreis. Die Balken geben das pure Leistungsvermögen der Prozessoren in fps (Frames pro Sekunde) an. So erkennen Sie auf einen Blick, wie viel die CPU für ihren Preis bietet.



Stand: 9.11.2004

Testsieger AGP-Karten	140
Preis-Leist.-Sieger AGP	140
Testsieger PEG-Karten	141
Preis-Leist.-Sieger	141
Testtabelle: Alle 3D-Karten	142
Benchmarks 3D-Karten	143
Benchmarks 3D-Karten	145

Vergleichstest: 3D-Karten für AGP und PEG

3D-POWER AB 200 €

Die neuen »kleinen« ATI- und Nvidia-Karten haben schon richtig Power. Für 200 Euro spielen Sie alles flüssig, was eine 3D-Engine hat – auch im nächsten Jahr. Wir testen jeweils fünf AGP- und PEG-Modelle.

Seit der legendären GeForce 4 TI 4200 gab es keine echten »Volks«-3D-Karten mehr. Ende 2002 machten solche DirectX-8-Platinen allen verfügbaren Spielen Beine – ab 160 Euro. 2004 sind Karten mit ATIs X700 und Nvidias GeForce 6600 die neue Mittelklasse-Hoffnung.

Marktsituation

Zurzeit sind ATI-Platinen mit dem schnellen X700-XT-Chip nicht zu bekommen, lediglich die langsameren X700-Pro-Varianten sind lieferbar – schlecht für ATI. Zudem werden solche Karten nicht für herkömmliche AGP-Systeme erscheinen – ATI setzt hier weiter auf die bewährten und gleich schnellen Ex-Top-Karten Radeon 9800 Pro. Im Nvidia-Lager punkten vor allem die GT-Versionen von GeForce 6600 und 6800. Erstere sind leistungsstark, um die 200 Euro günstig und damit erste Anwärter auf die 4200-Nachfolge, letztere brutal schnell und mit etwa 350 Euro immer noch ca. 200 Euro günstiger als eine 6800 Ultra.

Kaufempfehlung

Sparsame AGP-Nutzer mit Faible für ATI schlagen derzeit am besten bei einer Karte

mit Radeon-9800-Pro-Chip (ca. 250 Euro) zu; Nvidia-Jünger warten noch vier Wochen und legen sich eine Karte mit dem famosen GeForce 6600 GT (ca. 200 Euro) unter den Weihnachtsbaum – dann sollten nämlich auch dessen AGP-Varianten verfügbar sein. Für mehr AGP-Leistung müssen Sie deutlich über 250 Euro aufrufen: Hier sind je nach Geldbeutel Radeon X800 Pro und GeForce 6800 GT (beide ca. 440 Euro) die Chips der Wahl. Wer schon PCI-Express nutzt greift zur GeForce 6600 GT oder wartet auf ATIs Radeon X700 XT (ca. 300 Euro) – die Pro-Varianten sind einfach zu langsam.

So testen wir 3D-Karten

Mit der zunehmenden Verbreitung von PCI Express (PEG), wird bis zum Verschwinden der AGP-Karten unser Grafikkarten-Testfeld geteilt bleiben: Zum einen aktuelle AGP-Platinen, zum anderen die PEG-Versionen. Alle Karten müssen ihre Qualitäten auf unserem 3D-Karten-Testsystem mit Pentium 4 HT/540, 1,0 GByte RAM und den Intel-Bords **D925XCVLK** (PEG) beziehungsweise **D875PBZLK** (AGP8x) beweisen. Dazu dient unser Benchmark-Parcours aus **Doom 3** (Open GL), **Far Cry** (DirectX 9), **Aquamark 3**

(DirectX 8 und 9), **UT 2004** (DirectX 8) sowie den Standard-Benchmarks **3DMark2003** und **3DMark2005**. Im Zuge der Veröffentlichung des Patches 1.3 für **Far Cry** sind wir auf Ubisofts offizielle Demo »Training« umgestiegen. Damit können Sie von nun ab unsere **Far Cry**-Ergebnisse mit denen Ihres eigenen Systems vergleichen. Jeder der Benchmarks musste von den Testkandidaten sechsmal absolviert werden: Drei verschiedene Auflösungen (1024x768, 1280x1024, 1600x1200) in jeweils zwei Qualitätsstufen (ohne FSAA / AF und mit 4xFSAA / 8xAF) trennen die 3D-Spreu vom Weizen. Für diesen Vergleichstest führten wir 360 Messungen durch. MT



Der neue Mittelklasse-Star: Bisher hat Nvidia mit den GeForce 6600 GT-Karten in der 200-Euro-Klasse den Chip vorn.



AGP-Karte mit leisem Turbinenkühler

SAPPHIRE RADEON X800 PRO TOXIC VIVO

Mit der **Radeon X800 Pro Toxic ViVo** hat Sapphire vor allem leistungshungrige Übertakter im Visier. Dazu verpasste der Hersteller seiner giftgelben **Toxic**-Karte einen hocheffizienten, aber voluminösen Kühler, 1,8 ns schnellen GDDR3-Speicher (256 MByte) und das Tuning-Tool **APE**. Im Hintergrund erhöht die Software den RAM-Takt abhängig von der Temperatur bis auf 1.100 MHz. Raucht deshalb eine **Toxic**-Karte ab, tauscht sie Sapphire garantiert um. Zum Preis von 500 Euro enthält der **Toxic**-Karton ein sehr gutes Zubehörpaket, bestehend aus



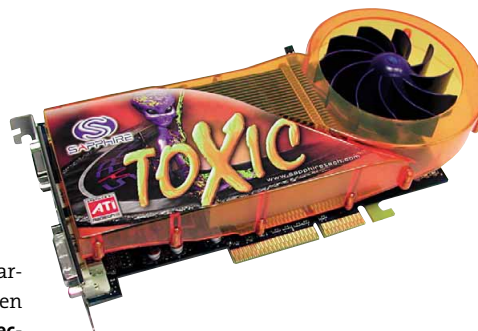
Das große Aluminiumprofil auf der Kartenrückseite kühlt die vier Speicherbausteine darunter.

den Spielen **Prince of Persia 4** (GameStar-Wertung: 83) und **Splinter Cell 2** (89), den Video-Tools **Power DVD 5** und **Power Director** sowie ViVo-Kabeln.

Affenartige Geschwindigkeit

In den Testläufen haben wir zwar **APE** aktiviert, jedoch steigerte das kaum das ohnehin hohe Grundniveau der **X800 Pro Toxic ViVo**. Je nach Spiel und Auflösung bringt **APE** ein Leistungsplus von maximal 5 Frames. So konnten wir in **Doom 3** den Zombies mit hervorragenden 71,8 fps (1024x768) auf den Pelz rücken und die traumhafte **Far Cry**-Szenerie in 1280 mal 1024 Pixeln mit 53,8 fps genießen. Im High-Quality-Modus geht der **Toxic**-Karte erst in 1600 mal 1200 Bildpunkten langsam die Puste aus. Darunter zieht sie fast dem gesamten AGP-Testfeld flüsterleise davon. **AK**

- > HOTLINE: (01805) 727 744 23 12 CENT/MIN
- > E-MAIL: INFO@SAPPHIRETECH.DE
- > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L22



RADEON X800 PRO TOXIC VIVO

CA. PREIS 500 Euro HERSTELLER Sapphire

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	R420	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	475 / 900 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (1,8 ns)	STECKPLATZ	AGP

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+ sehr schnell + FSAA / AF auch in 1600x1200	PUNKTE	36/40
BILD-QUALITÄT	+ hohe Bildqualität + Optimierungen abschaltbar		18/20
TECHNIK	+ 256-Bit-Interface + 256 MByte - kein Shader 3.0		14/20
KÜHLSYSTEM	+ sehr leise + Übertaktungs-spielraum - belegt zwei Slots		9/10
AUSSTATTUNG	+ DVD-Player + gutes Spiele-Bundle		9/10

FAZIT Wow! Sehr schnell, flüsterleise und mit gutem Spiele-Bundle übertrumpft die Sapphire Radeon X800 Pro Toxic ViVo alle AGP-Konkurrenten – Testsieger!

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

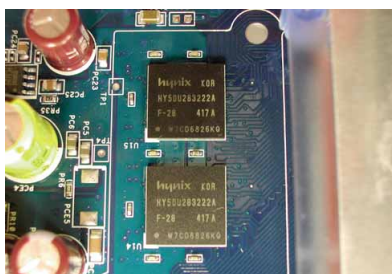
86



Günstige GeForce 6800 GT für AGP

ASUS V9999GT

Um die **V9999GT** für preiswerte 320 Euro anzubieten, musste Asus zweimal in die Trickkiste greifen. Statt wie bei normalen GeForce 6800 GTs mit 256 MByte Speicher moderne GDDR3-Chips zu verwenden, setzt Asus auf günstigere 128 MByte DDR1-RAM. Außerdem takteten GPU und DDR-Speicher nicht mit den üblichen 350 / 1.000 MHz sondern nur mit 350 / 700 MHz. Die Kühlung übernimmt ein leistungsfähiger, aber deutlich hörbarer Kühler. Bei der



Statt GDDR3-Speicher verlötet Asus auf der V9999GT günstigere DDR1-Bausteine.

Ausstattung gibt's kaum was zu meckern: **Deus Ex 2** (GameStar-Wertung: 78), **Battle Engine Aquila** (68 %), **Gun Metal** (58 %) sowie ein DVI-Adapter und ein S-Video-Kabel.

Trotz Limitierung sehr schnell

Vom kastrierten Speicher völlig unbeeindruckt, rennt die **V9999GT** flüssig bis hinauf zu 1600 mal 1200 Pixeln – klasse! **Far Cry** spielen Sie in dieser Auflösung mit 41,9 fps; der **3DMark03** spuckt am Ende sehr gute 10.348 Punkte aus. Sobald Sie aber 4x FSAA und 8x AF aktivieren, bremsen der DDR1-Speicher. **Doom 3** läuft in 1280x1024 dann nur noch mit 37,9 fps und **Far Cry** rutscht sogar knapp unter die magische 30-fps-Grenze. Wer auf höchste Bildqualität pfeift, erhält mit der **V9999GT** eine sehr schnelle und günstige AGP-Karte. **AK**

- > HOTLINE: (02102) 959 90 STANDARDGEBÜHREN
- > E-MAIL: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L20
- > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L19



V9999GT

CA. PREIS 320 Euro HERSTELLER ASUS

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	NV40	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	350 / 700 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	128 MB DDR1 (2,8 ns)	STECKPLATZ	AGP

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+ sehr schnell + FSAA / AF ab 1280 zu lahm	PUNKTE	35/40
BILD-QUALITÄT	+ hohe Bildqualität + Optimierungen abschaltbar		18/20
TECHNIK	+ Shader 3.0 - reduzierte Taktraten		16/20
KÜHLSYSTEM	+ leistungsfähig - deutlich hörbar		5/10
AUSSTATTUNG	+ gutes Spiele-Bundle + DVD-Player		7/10

FAZIT Trotz reduzierter Taktraten rechnet die 128-MByte-6800GT von Asus sehr schnell – für 320 Euro ist V9999GT unser Preistipp bei den AGP-Karten!

PREIS/LEIST. GUT

81



PCI-Express-Sprinter mit Filmtalenten

GECUBE X800XT-VIVO

Die **X800XT-ViVo** von Gecube entspricht dem Standarddesign von ATIs X800-XT-Karten mit PCI-Express-Anschluss. Somit taktet der R420-Grafikchip genauso wie der 256 MByte große GDDR3-Speicher mit 500 MHz (1.000 MHz effektiv). Vorteil gegenüber vielen X800 XTs der Konkurrenz: Neben einem HDTV-Ausgang besitzt sie je zwei Video-Ein- und Ausgänge (S-Video / Cinch). Als dazu passende Programme liegen der DVD-Player **Power DVD 5** und die Videobearbeitungs-Software **Power Director 2.5**



Gecubes X800XT-ViVo liefert neben dem Standard-TV-Signal hochwertiges HDTV per Adapter.

Pro ME in der Box. Zum Sofortloszocken gibt's das mittelmäßige **Counterstrike: Condition Zero** (GameStar-Wertung 64 %).

Schnell, leise und kompakt

Ganz klar: Die Gecube **X800XT-ViVo** rockt auch ohne Shader 3.0! In **Doom 3** poltern Sie in 1280 mal 1024 Pixeln mit schnellen 63,7 fps durch die Hölle. In 1600x1200 bei 4xFSAA und 8xAF sind es immer noch 33,0 fps. Der Edel-Shooter **Far Cry** flutscht in der gleichen Einstellung mit paradiesischen 33,7 fps übers Display. Das Sahnehäubchen: Dank großem Standardkühler bleibt die kompakte PEG-Karte jederzeit leise. Mit 550 Euro liegt die Gecube **X800XT-ViVo** zwar außerhalb der meisten Aufrüstbudgets, aber dafür bekommen Sie ViVo-Schnittstellen und extrem hohe 3D-Power.

- HOTLINE: (0221) 510 848 53 STANDARDGEBÜHREN
 ➤ E-MAIL: GECUBE@IT-CHANNEL.ORG
 ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L24



X800XT-VIVO

CA. PREIS	550 Euro	HERSTELLER	Gecube
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	R420	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	500 / 1.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ extrem hohe 3D-Leistung + FSAA / AF auch in 1600x1200	37/40
BILD-QUALITÄT	+ hohe Bildqualität + Optimierungen abschaltbar	18/20
TECHNIK	+ 16 Pixel-Pipelines + 256-Bit-Interface - kein Shader 3.0	16/20
KÜHLSYSTEM	+ großflächiger Kupferkühler + leise + leicht + flach	9/10
AUSSTATTUNG	+ ViVo-Schnittstellen + HDTV-Ausgang + DVD-Player	7/10

FAZIT Die Gecube X800XT-ViVo ist sehr schnell, ausgereift und leise. Selbst in 1600x1200 und unseren High-Quality-Einstellungen gibt's keine Ruckler.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

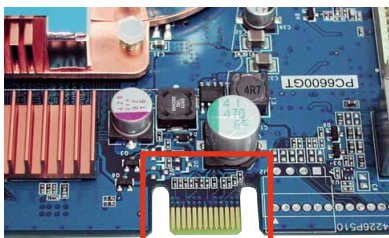
87



PCI-Express-Power für 200 Euro

ALBATRON TRINITY 6600GT

Schon äußerlich sticht die blaue **Trinity 6600 GT** mit kupferfarbenen Kühlern und silbernem Finish erfrischend aus dem üblichen Karteneinerlei hervor. Die inneren Werte: Ein GPU-RAM-Duo aus schnellem Geforce 6600 GT (500 MHz) und 128 MByte GDDR3-Speicher (1.000 MHz) helfen 3D-Spielen auf die Sprünge. Allerdings bremst das 128 Bit schmale RAM-Interface den Datentransfer zwischen Chip und Speicher. Über den SLI-Port (siehe Bild) können Sie auf passenden Mainboards später eine



Klein aber oho: Der SLI-Port verbindet zwei Geforce 6600 GT für noch viel mehr 3D-Power.

zweite 6600-GT-Karte einbauen und die 3D-Leistung massiv erhöhen. Im Preis von 200 Euro enthalten sind **Arx Fatalis** (80 %) sowie eine Kabelpeitsche mit HDTV, S-Video- und Cinch-Ausgang.

Flott und günstig

Ohne FSAA und AF erreicht die Albatron **Trinity 6600 GT** auch in hohen Auflösungen spielbare Bildraten: In 1600 mal 1200 Bildpunkten spielten wir **Doom 3** flüssig mit 42,2 fps, **Far Cry** mit akzeptablen 29,0 fps und den **UT 2004**-Test stoppten wir bei glänzenden 97,4 fps. In unseren High-Quality-Einstellungen (4xFSAA, 8xAF) reichte die Leistung nur für Auflösungen bis 1024 mal 768. Wer auf FSAA und AF verzichtet, bekommt mit der Albatron **Trinity 6600 GT** eine schnelle und günstige PEG-Karte.

- HOTLINE: (02131) 523 760 STANDARDGEBÜHREN
 ➤ E-MAIL: INFO@ALBATRON.DE
 ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L25



TRINITY 6600GT

CA. PREIS	200 Euro	HERSTELLER	Albatron
TECHNISCHE ANGABEN			
GRAFIKCHIP	NV43	RAM-ANBINDUNG	128 Bit
GPU/DDR-TAKT	500 / 1.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c
VIDEO-RAM	128 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ schnell - FSAA / AF nur bis 1024x768 flott	30/40
BILD-QUALITÄT	+ hohe Bildqualität + Optimierungen abschaltbar	18/20
TECHNIK	+ Shader 3.0 + SLI - 128-Bit-RAM-Interface	15/20
KÜHLSYSTEM	+ zuverlässig + Speicherkühler - hörbar	6/10
AUSSTATTUNG	+ DVD-Player + HDTV-Ausgang	5/10

FAZIT Für Sparfüchse: Pro Euro bekommen Sie bei der Albatron Trinity 6600GT viel Spieleleistung. Die Ausstattung fällt dafür aber ziemlich mager aus.

PREIS/LEIST. GUT

74



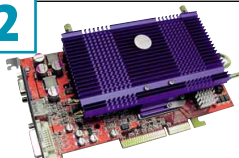
Grafikkarten AGP

1



SAPPHIRE
**RADEON X800
PRO TOXIC**

2



MAD-MOXX
**X800 PRO @ XT
ULTIMA**

3



GAINWARD
**ULTRA/2400
GS GLH**

ALLGEMEINE ANGABEN

HERSTELLER	Sapphire	Mad-Moxx	Gainward
CA. PREIS	500 Euro	550 Euro	550 Euro
HOTLINE	(01805) 727 744 23 12 Cent/Min.	(07931) 991 903 00 Standardgebühren	(089) 898 394 45 Standardgebühren
EMAIL	info@sapphiretech.de	info@mad-moxx.de	sales@gainward.de
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:	L22	L16	L21

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip / Mio. Transistoren / Fertigung	R420 / 160 / 130 Nanometer	R420 / 160 / 130 Nanometer	NV40 / 222 / 130 Nanometer
GPU/DDR-Takt	475 / 900 MHz	526 / 1.146 MHz	400 / 1.200 MHz
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	256 MB GDDR3 / 256 Bit / 1,8 ns	256 MB GDDR3 / 256 Bit / 1,6 ns	256 MB GDDR3 / 256 Bit / 1,6 ns
DirectX-Version / Steckplatz / Treiber	9.0 / AGP8x / Catalyst 4.10	9.0 / AGP8x / Catalyst 4.10	9.0c / AGP8x / Forceware 66.81

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG 40%	36/40	38/40	39/40
3DMark2005 (High Quality ¹)	3.926 (3.134)	4.487 (3.697)	5.115 (4.405)
3DMark2003 (High Quality ¹)	10.924 (6.634)	12.600 (8.056)	12.380 (7.699)
Doom 3 1024/1280/1600 (High Quality ¹)	71,8 / 57,5 / 44,9 (44,3 / 35,2 / 25,8)	77,3 / 63,3 / 50,5 (65,0 / 48,6 / 36,5)	83,0 / 78,1 / 68,8 (69,1 / 54,0 / 41,8)
Far Cry 1024/1280/1600 (High Quality ¹)	62,4 / 53,8 / 45,5 (51,6 / 37,9 / 29,1)	65,0 / 57,5 / 52,4 (56,7 / 46,4 / 36,8)	65,6 / 56,9 / 49,2 (55,2 / 44,9 / 34,7)
Aquamark 3 1024/1280/1600 (High Quality ¹)	59,2 / 53,2 / 47,1 (51,9 / 44,9 / 38,2)	61,5 / 57,2 / 52,1 (55,0 / 48,6 / 42,4)	61,5 / 57,6 / 53,1 (51,2 / 42,3 / 34,1)
UT 2004 1024/1280/1600 (High Quality ¹)	84,0 / 83,5 / 82,3 (83,6 / 81,6 / 76,7)	85,9 / 85,3 / 84,7 (83,0 / 82,2 / 80,5)	121,9 / 120,0 / 102,2 (120,7 / 95,3 / 78,8)
PRO & KONTRA	+ sehr schnell + FSAA / AF auch in 1600x1200	+ extrem schnell + FSAA / AF auch in 1600x1200	+ schnellste Karte im Testfeld + FSAA / AF auch in 1600x1200

BILDQUALITÄT 20%	18/20	18/20	18/20
4x Fullscreen Antialiasing (Kantenglättung)	qualitativ sehr gut	qualitativ sehr gut	qualitativ sehr gut
8x Anisotropic Filtering (schärfere Texturen)	fast perfekt, aber winkelabhängig	fast perfekt, aber winkelabhängig	fast perfekt, aber winkelabhängig
PRO & KONTRA	+ hohe Bildqualität + Optimierungen abschaltbar	+ hohe Bildqualität + Optimierungen abschaltbar	+ hohe Bildqualität + Optimierungen abschaltbar

TECHNIK 20%	14/20	16/20	18/20
Shader Model / Pixel Pipelines / Vertex Shader	2.0b / 12 / 6	2.0b / 16 / 6	3.0 / 16 / 6
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	256 MB GDDR3 / 256 Bit / 1,8 ns	256 MB GDDR3 / 256 Bit / 1,6 ns	256 MB GDDR / 256 Bit / 1,6 ns
Stromanschlüsse	1, vierpolig (IDE-Anschluss)	1, vierpolig (IDE-Anschluss)	1, vierpolig (IDE-Anschluss)
Sonstiges	-	-	-
PRO & KONTRA	+ 256-Bit-Interface + 256 MByte - kein Shader 3.0	+ 256-Bit-Interface + 256 MByte - kein Shader 3.0	+ Shader 3.0 - hoher Stromverbrauch

KÜHLSYSTEM 10%	9/10	8/10	4/10
Lüfter / Lautstärke / Bauhöhe	1 / flüsterleise / 2 Slots	1, nur bei Bedarf / leise / 2 Slots	2 / laut / 2 Slots
Sonstiges	Speicherkühler	Speicherkühler	Speicherkühler
PRO & KONTRA	+ sehr leise + Übertaktungs- spielraum - belegt zwei Slots	+ sehr leise bis lautlos - sehr schwer - ohne Lüfter heiß	+ leistungsfähig - laut - belegt zwei Slots

AUSSTATTUNG 10%	9/10	4/10	4/10
Spiele	Prince of Persia 4 / Splinter Cell 2	-	-
Software	PowerDVD 5 / PowerDirector	-	WinDVD 5 / Muvee 3
VGA / DVI / Video-In / Video-Out	1 / 1 / 2 / 2	1 / 1 / 2 / 2	0 / 2 / 0 / 1
Kabel	S-Video / Cinch	-	-
Adapter	DVI auf VGA / HDTV-Peitsche	DVI auf VGA, HDTV-Adapter	2x DVI auf VGA / S-Video auf Cinch
Sonstiges	Übertaktungs-Tool	-	Übertaktungs-Tool
PRO & KONTRA	+ gutes Spiele-Bundle + DVD-Player	+ ViVo-Funktion + HDTV - keine Software	+ DVD-Player - kein Spiele-Bundle

FAZIT:

PREIS/LEISTUNG:	<p>Wow! Sehr schnell, flüsterleise und mit einem guten Spiele-Bundle übertrumpft die Toxic die AGP-Konkurrenz.</p> <p>AUSREICHEND</p> <p>86</p>	<p>Die lautlose Radeon XT Ultima von Mad-Moxx ist extrem schnell. Je nach PC-Aufbau braucht sie einen Zusatzlüfter.</p> <p>AUSREICHEND</p> <p>84</p>	<p>Gainwards Geforce 6800 GT ist so brutal schnell wie eine 6800 Ultra, aber laut. Passt nicht auf alle Boards!</p> <p>AUSREICHEND</p> <p>83</p>
-----------------	---	--	--

¹High Quality = 4x FSAA 8x AF



4

ASUS V9999GT

Asus
320 Euro
(02102) 959 90 Standardgebühren
Webformular, Quicklink L20
L19

NV40 / 222 / 130 Nanometer
350 / 700 MHz
128 MB DDR1 / 256 Bit / 2,8 ns
9.0c / AGP8x / Forceware 66.81

3.755 (2.574)
10.348 (6.015)
80,3 / 71,1 / 59,2 (54,8 / 37,9 / 23,8)
57,9 / 49,9 / 41,9 (46,7 / 29,4 / 5,8)
57,1 / 52,2 / 46,9 (42,7 / 33,4 / 25,5)
121,9 / 119,2 / 102,1 (113,8 / 78,9 / 54,3)

- + sehr schnell
- FSAA / AF ab 1280 zu lahm

18/20
qualitativ sehr gut
fast perfekt, aber winkelabhängig
+ hohe Bildqualität
+ Optimierungen abschaltbar

16/20
3.0 / 16 / 6
128 MB DDR1 / 256 Bit / 2,8 ns
1, vierpolig (IDE-Anschluss)
-
+ Shader 3.0
- reduzierte Taktraten

5/10
1 / deutlich hörbar / 1 Slot
-
+ leistungsfähig
- deutlich hörbar

7/10
D. Ex 2 / Gun Met. / Battle Eng. Aq.
Asus DVD
1 / 1 / 0 / 1
S-Video auf Cinch
DVI auf VGA
Übertaktungs-Tool
+ gutes Spiele-Bundle
+ DVD-Player

Trotz reduzierter Taktraten rechnet die 128-MByte-6800-GT sehr schnell – für 320 Euro ein echter Preistipp!

GUT **81**

5

POWERCOLOR 9800 PLATINUM

Tul
160 Euro
(02102) 439 723 Standardgebühren
support@tul.com.tw
L18

R350 / 110 / 150 Nanometer
380 / 600 MHz
128 MB DDR1 / 128 Bit / 3,3 ns
9.0 / AGP8x / Catalyst 4.10

1.870 (989)
4.270 (2.011)
31,9 / 21,2 / 14,1 (15,7 / 10,8 / 7,0)
39,7 / 27,4 / 19,7 (20,5 / 15,2 / 14,8)
43,2 / 33,4 / 25,4 (26,9 / 19,3 / 11,5)
84,4 / 70,8 / 51,9 (46,7 / 32,1 / 23,8)

- + für Gelegenheitsspieler OK
- für künftige Spiele zu lahm

16/20
qualitativ sehr gut
fast perfekt, aber winkelabhängig
+ hohe Bildqualität
- zu wenig Power für FSAA / AF

12/20
2.0 / 8 / 4
128 MB DDR1 / 128 Bit / 3,3 ns
1, vierpolig (Floppy-Anschluss)
-
- kein Shader 3.0
- 128-Bit-Interface

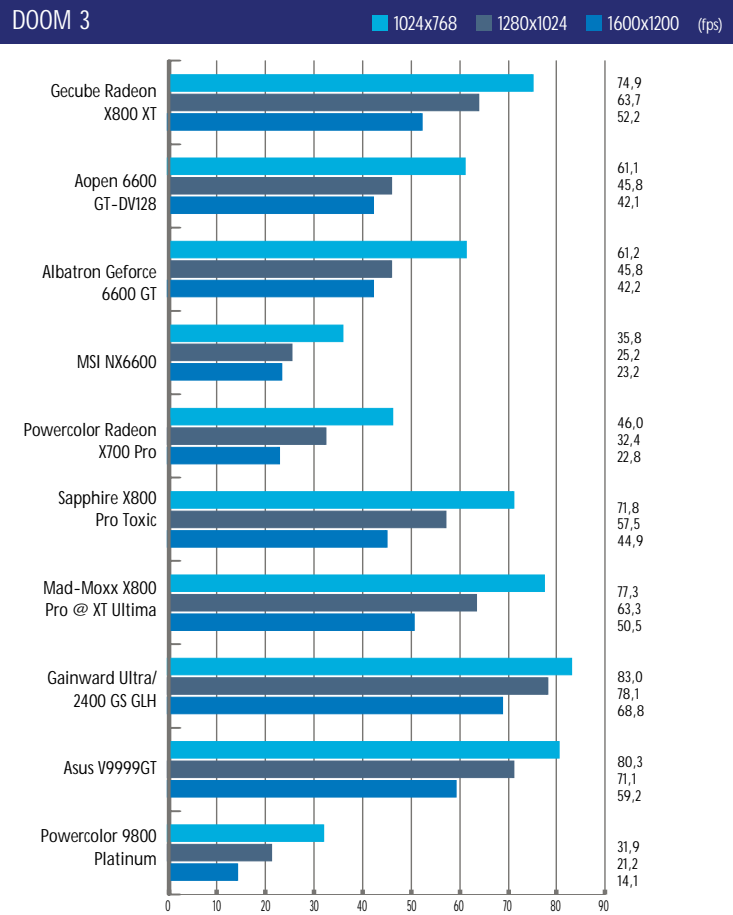
7/10
1 / hörbar / 1 Slot
Speicherkühler
+ Speicherkühler
- hörbar Lüfter

6/10
CS: Condition Zero
WinDVD / WinDVD Creator 2 / WinRip 2
1 / 1 / 0 / 2
S-Video / Cinch
DVI auf VGA
-
+ gutes Software-Paket
+ DVD-Player

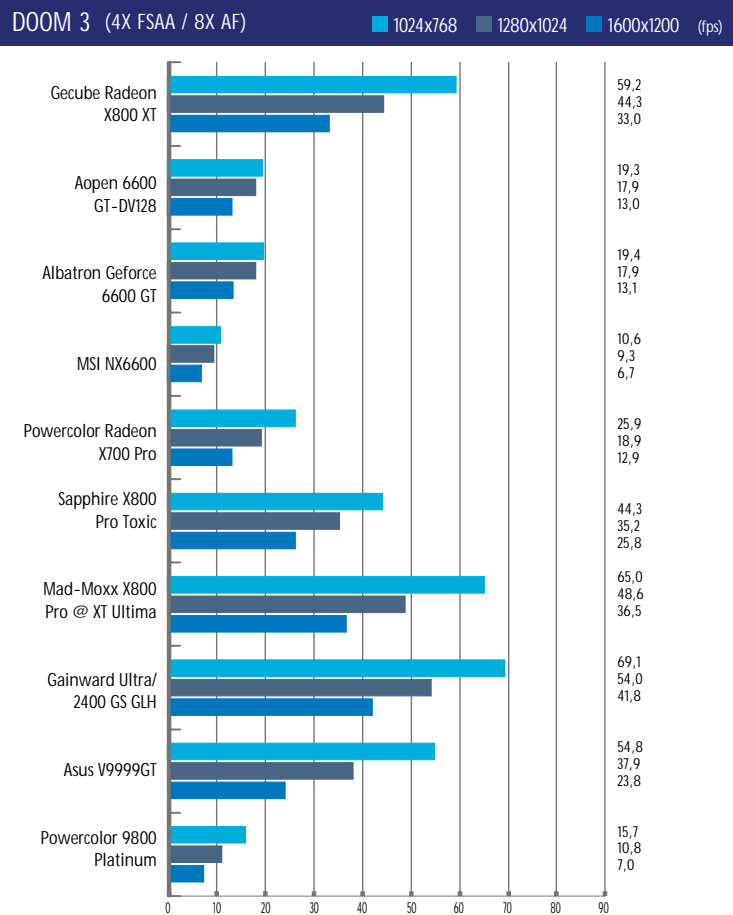
Nur bis 1024x768 schnell genug in aktuellen Titeln. Wem dies genügt, greift zur günstigen Radeon 9800.

BEFRIEDIGEND **67**

DOOM 3



DOOM 3 (4X FSAA / 8X AF)





Grafikkarten PCI Express

1



GEcube
**RADEON
X800XT-VIVO**

2



AOPEN
**AEOLUS GEFORCE
6600GT-DV128**

3



ALBATRON
**TRINITY GEFORCE
6600 GT**



ALLGEMEINE ANGABEN

HERSTELLER	Gecube	Aopen	Albatron
CA. PREIS	550 Euro	230 Euro	200 Euro
HOTLINE	(0221) 510 848 53 Standardgebühren	(02102) 157 777 Standardgebühren	(02131) 523 760 Standardgebühren
EMAIL	gecube@it-channel.org	kontakt@aopen.de	info@albatron.de
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:	L24	L26	L25

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip / Mio. Transistoren / Fertigung	R420 / 160 / 130 Nanometer	NV43 / 146 / 110 Nanometer	NV43 / 146 / 110 Nanometer
GPU/DDR-Takt	500 / 1.000 MHz	500 / 1.000 MHz	500 / 1.000 MHz
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	256 MB GDDR3 / 256 Bit / 2,0 ns	128 MB GDDR3 / 128 Bit / 2,0 ns	128 MB GDDR3 / 128 Bit / 2,0 ns
DirectX-Version / Steckplatz / Treiber	9.0 / PEG / Catalyst 4.10	9.0c / PEG / Forceware 66.81	9.0c / PEG / Forceware 66.81

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG 40%		37/40	30/40	30/40
3DMark2005	5.067 (3.893)	3.248 (2.419)	3.269 (2.425)	
3DMark2003	11.819 (7.453)	7.468 (4.353)	7.481 (4.358)	
Doom 3	74,9 / 63,7 / 52,2 (59,2 / 44,3 / 33,0)	61,1 / 45,8 / 42,1 (19,3 / 17,9 / 13,0)	61,2 / 45,8 / 42,2 (19,4 / 17,9 / 13,1)	
Far Cry	69,2 / 57,9 / 50,7 (54,9 / 42,5 / 33,7)	45,5 / 37,4 / 28,8 (33,3 II / 20,7 / 4,8)	45,6 / 37,5 / 29,0 (33,4 / 20,7 / 4,9)	
Aquamark 3	59,8 / 55,2 / 50,1 (53,1 / 46,3 / 39,8)	50,5 / 47,1 / 39,3 (21,5 / 29,7 / 21,5)	50,5 / 47,2 / 39,4 (21,6 / 29,7 / 21,6)	
UT 2004	85,4 / 84,0 / 85,3 (84,6 / 82,7 / 77,7)	109,4 / 104,7 / 97,3 (95,3 / 65,3 / 42,1)	109,5 / 104,8 / 97,4 (95,3 / 65,4 / 42,2)	
PRO & KONTRA	<div><div>+</div> extrem hohe 3D-Leistung</div> <div><div>+</div> FSAA / AF auch in 1600x1200</div>	<div><div>+</div> schnell</div> <div><div>-</div> FSAA / AF nur bis 1024x768 flott</div>	<div><div>+</div> schnell</div> <div><div>-</div> FSAA / AF nur bis 1024x768 flott</div>	
BILDQUALITÄT 20%		18/20	18/20	18/20
4x Fullscreen Antialiasing (Kantenglättung)	qualitativ sehr gut	qualitativ sehr gut	qualitativ sehr gut	
8x Anisotropic Filtering (schärfere Texturen)	fast perfekt, aber winkelabhängig	fast perfekt, aber winkelabhängig	fast perfekt, aber winkelabhängig	
PRO & KONTRA	<div><div>+</div> hohe Bildqualität</div> <div><div>+</div> Optimierungen abschaltbar</div>	<div><div>+</div> hohe Bildqualität</div> <div><div>+</div> Optimierungen abschaltbar</div>	<div><div>+</div> hohe Bildqualität</div> <div><div>+</div> Optimierungen abschaltbar</div>	
TECHNIK 20%		16/20	15/20	15/20
Shader Model / Pixel Pipelines / Vertex Shader	2.0b / 16 / 6	3.0 / 8 (4x2) / 3	3.0 / 8 (4x2) / 3	
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	256 MB GDDR3 / 256 Bit / 2,0 ns	128 MB GDDR3 / 128 Bit / 2,0 ns	128 MB GDDR3 / 128 Bit / 2,0 ns	
Stromanschlüsse	1, sechspolig	-	-	
Sonstiges	-	unterstützt SLI	unterstützt SLI	
PRO & KONTRA	<div><div>+</div> 16 Pixel Pipelines</div> <div><div>-</div> kein Shader 3.0</div>	<div><div>+</div> Shader 3.0</div> <div><div>+</div> SLI</div> <div><div>-</div> 128 Bit RAM-Interface</div>	<div><div>+</div> Shader 3.0</div> <div><div>+</div> SLI</div> <div><div>-</div> 128 Bit RAM-Interface</div>	
KÜHLSYSTEM 10%		9/10	6/10	6/10
Lüfter / Lautstärke / Bauhöhe	1 / leise / 1 Slot	1 / nicht störend, aber hörbar / 1 Slot	1 / nicht störend, aber hörbar / 1 Slot	
Sonstiges	großflächiger Kupferkühler	Speicherkühler	Speicherkühler	
PRO & KONTRA	<div><div>+</div> leise</div> <div><div>+</div> leicht</div> <div><div>+</div> flach</div>	<div><div>+</div> zuverlässig</div> <div><div>+</div> Speicherkühler</div> <div><div>-</div> hörbarer Lüfter</div>	<div><div>+</div> zuverlässig</div> <div><div>+</div> Speicherkühler</div> <div><div>-</div> hörbarer Lüfter</div>	
AUSSTATTUNG 10%		7/10	6/10	5/10
Spiele	Counterstrike Condition Zero	Arx Fatalis / Spellforce	Arx Fatalis	
Software	Power DVD 5 / Power Director 2.5	-	WinDVD / WindDVD Creator	
VGA / DVI / Video-In / Video-Out	1 / 1 / 2 / 2	1 / 1 / 0 / 1	1 / 1 / 0 / 1	
Kabel	ViVo-Kabelpeitsche	Kabelpeitsche S-Video und Cinch	Kabelpeitsche S-Video und Cinch	
Adapter	DVI auf VGA / HDTV	DVI auf VGA / HDTV-Adapter	HDTV-Adapter	
Sonstiges	-	-	-	
PRO & KONTRA	<div><div>+</div> DVD-Player</div> <div><div>+</div> HDTV-Ausgang</div> <div><div>-</div> miese Vollversion</div>	<div><div>+</div> gutes Spiele-Bundle</div> <div><div>-</div> kein DVD-Player</div>	<div><div>+</div> DVD Player</div> <div><div>+</div> HDTV-Ausgang</div>	

FAZIT:

Sehr schnelle, ausgereifte und leise Karte. Selbst in 1600x1200 mit FSAA und AF noch flüssige Bildraten.

AUSREICHEND

87

Die Aeolus liefert viele Frames und hat ein gutes Spiele-Bundle. Im Konkurrenz-Vergleich aber relativ teuer.

BEFRIEDIGEND

75

Für 200 Euro bekommen Sie bei der Trinity viel Spieleleistung für den Euro, aber nur Durchschnittsausstattung.

GUT

74

PREIS/LEISTUNG:

4


**MSI
NX6600**

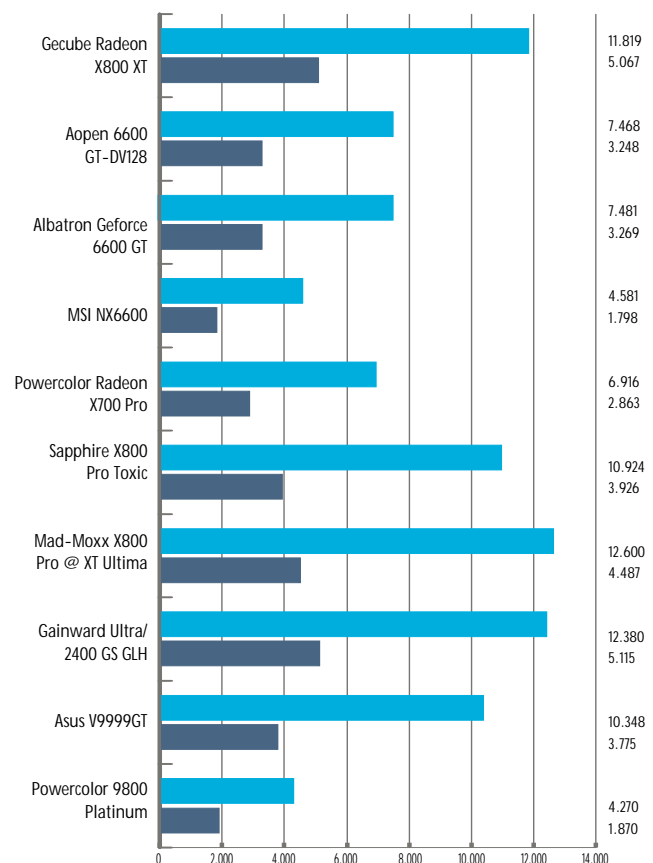
5


**POWERCOLOR
X700 PRO**

MSI	Tul
180 Euro	250 Euro
(01805) 215 521 Standardgebühren	(02102) 439 723 Standardgebühren
info@msi-computer.de	support@tul.com.tw
L23	L23
NV43 / 146 / 110 Nanometer	RV410 / 110 / 110 Nanometer
300 / 500 MHz	425 / 860 MHz
256 MB DDR / 128 Bit / 4,0 ns	256 MB GDDR3 / 128 Bit / 2,0 ns
9.0c / PEG / Forceware 66.81	9.0 / PEG / Catalyst 4.10
25/40	29/40
1.798 (1.480)	2.863 (1.987)
4.581 (2.375)	6.916 (3.478)
35,8 / 25,2 / 23,2 (10,6 / 9,3 / 6,7)	46,0 / 32,4 / 22,8 (25,9 / 18,9 / 12,9)
29,5 / 21,7 / 16,1 (18,4 / 12,7 / 9,0)	50,1 / 38,3 / 27,8 (28,9 / 21,5 / 15,8)
36,7 / 28,5 / 22,2 (23,0 / 16,3 / 11,9)	46,9 / 39,0 / 31,3 (35,5 / 27,4 / 21,4)
104,1 / 78,6 / 58,1 (54,6 / 35,4 / 24,8)	85,4 / 82,0 / 70,1 (69,4 / 52,4 / 39,3)
+ ausreichend flott - für FSAA / AF viel zu langsam	+ gute 3D-Leistung - hohe Auflösung zu lahm
17/20	17/20
qualitativ sehr gut	qualitativ sehr gut
fast perfekt, aber winkelabhängig	fast perfekt, aber winkelabhängig
+ hohe Bildqualität - High Quality nicht nutzbar	+ hohe Bildqualität - High Quality nicht nutzbar
14/20	13/20
3.0 / 8 (4x2) / 3	2.0b / 8 / 6
256 MB DDR / 128 Bit / 4,0 ns	256 MB GDDR3 / 128 Bit / 2,0 ns
-	-
-	-
+ Shader 3.0 - DDR1-Speicher	+ GDDR3-Speicher - kein Shader 3.0
9/10	6/10
1 / leise / 1 Slot	1 / nicht störend, aber hörbar / 1 Slot
-	-
+ sehr leise + kompakt - kein Speicherkühler	+ kompakt - hörbarer Lüfter
9/10	7/10
Prince of Persia 4 / Uru / XIII	Hitman Contracts
WinDVD / WinDVD Creator	Power DVD 5 / Power Director 3
1 / 1 / 0 / 1	1 / 1 / 0 / 1
Peitsche S-Video und Cinch / Cinch	S-Video / Cinch
DVI auf VGA / HDTV-Adapter	VGA - DVI / S-Video - Cinch / HDTV
Übertaktungs-Tool	-
+ gutes Spiele-Bundle + DVD Player + HDTV-Ausgang	+ DVD Player + HDTV-Ausgang
Gelegenheitsspieler zocken mit MSIs Geforce 6600 bis 1024x768 ausreichend flott, der Lüfter ist angenehm leise.	Gute Performance und Ausstattung. Für das Gebotene kostet die hörbar laufende X700 Pro aber zu viel.
GUT	AUSREICHEND
74	72

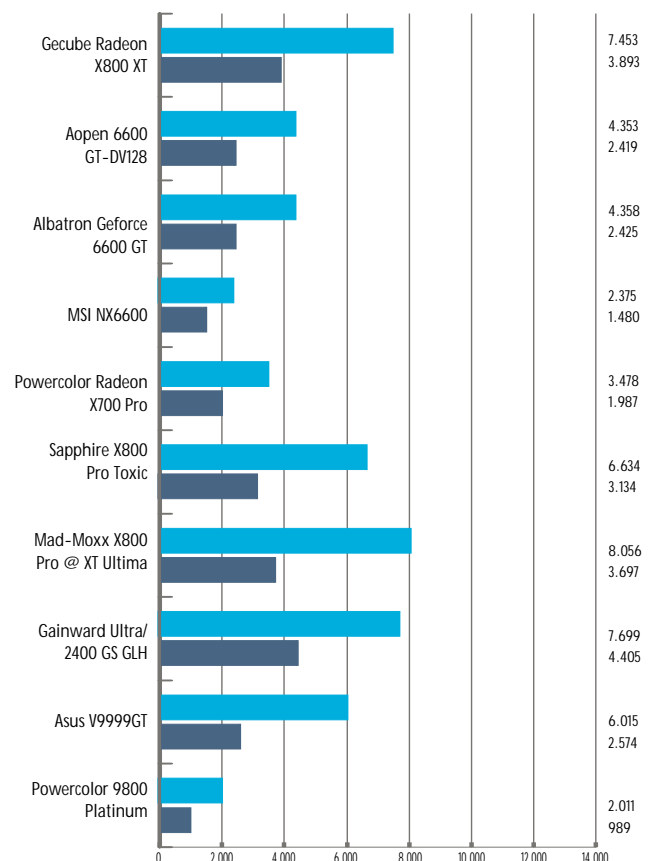
3DMARK

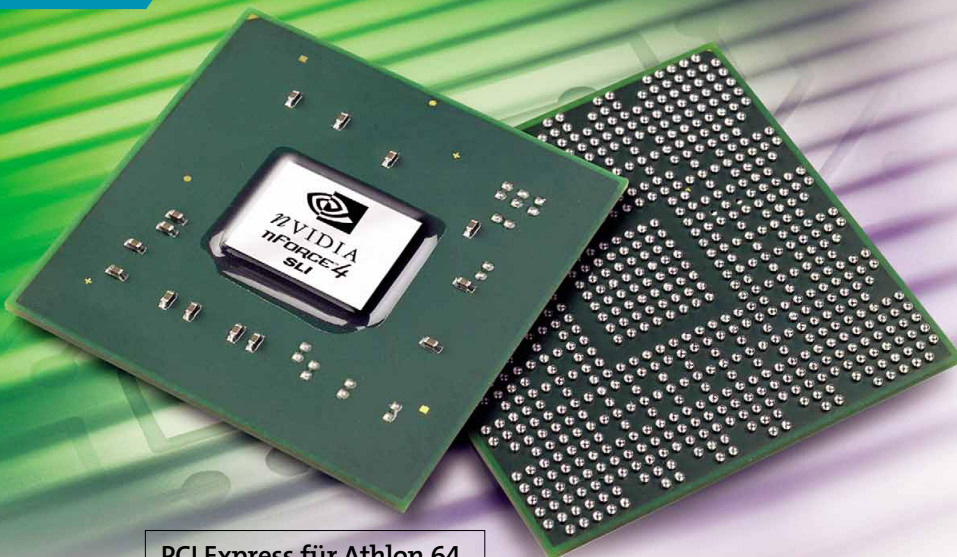
2003 (Default) 2005 (Default) (Punkte)



3DMARK (4X FSAA / 8X AF)

2003 (Default) 2005 (Default) (Punkte)





PCI Express für Athlon 64

NVIDIA

NFORCE 4 ULTRA

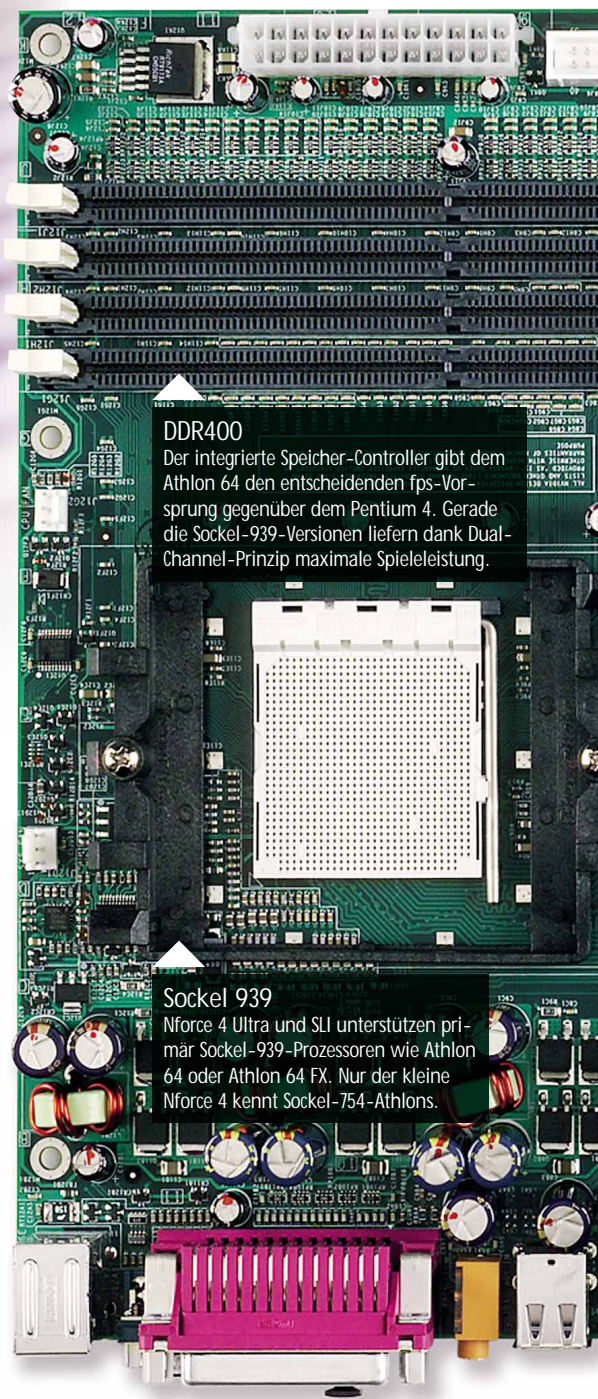
Bisher war PCI Express fest in Intel-Hand. Jetzt schlägt Nvidia für AMD zurück – wir testen das erste Athlon-Board auf Nforce-4-Basis.

Die neue Steckkarten-Schnittstelle PCI Express bringt vorerst keinen Leistungsvorteil. Doch bei gleicher Performance ist sie deutlich zukunftssicherer als AGP. Bis jetzt war PCI Express eine Intel-Domäne. Nvi-

innovativer Technologien: Die 3D-Karte steckt künftig im PEG-Steckplatz (PCI-E 16x), weitere Karten entweder in bis zu drei 1x- oder bis zu fünf herkömmlichen PCI-Slots.

Der für 100-Euro-Boards entwickelte **Nforce 4** läuft mit Sockel-754- und 939-Chips, taktet die **Hypertransport**-Verbindung aber nur mit 800 MHz. Platinen mit dem von uns getesteten **Nforce 4 Ultra** (rund 150 Euro) beschränken sich vorerst auf den Sockel 939, rennen aber mit vollen 1 GHz Hypertransport. Besonders Platten im Raid-Verbund profitieren beim **Ultra**-Modell von Serial ATA 2 mit 300 MByte/s – doppelt so viel wie SATA 1 (150 MByte/s). Übrigens: SATA-1-Platten sind kompatibel zu SATA 2.

Das Flaggschiff **Nforce 4 SLI** (200 Euro) erbt alle **Ultra**-Merkmale und erlaubt zusätzlich den Betrieb zweier 3D-Karten (6600 GT, 6800 GT, 6800 Ultra). Laut Nvidia steigert **SLI** die Spieleleistung um bis zu 85 Prozent. 3D-Beschleunigung auf zwei Monitoren wäre bei Flugsimulationen praktisch, fehlt jedoch.



DDR400

Der integrierte Speicher-Controller gibt dem Athlon 64 den entscheidenden fps-Vorsprung gegenüber dem Pentium 4. Gerade die Sockel-939-Versionen liefern dank Dual-Channel-Prinzip maximale Spieleleistung.

Sockel 939

Nforce 4 Ultra und SLI unterstützen primär Sockel-939-Prozessoren wie Athlon 64 oder Athlon 64 FX. Nur der kleine Nforce 4 kennt Sockel-754-Athlons.

INFO

	Nforce 4	Nforce 4 Ultra	Nforce 4 SLI
> Sockel	754/939	939	939
> Hypertransport	800 MHz	1.000 MHz	1.000 MHz
> IDE- / SATA-Ports	2 / 4 SATA1	2 / 4 SATA2	2 / 4 SATA2
> Hardware Firewall	nein	ja	ja
> 2 Grafikkarten	SLI nein	SLI nein	SLI ja
> Ca. Preis	100 Euro	150 Euro	200 Euro

dia schlägt für AMD zurück: Der brandneue **Nforce 4**-Chipsatz bringt PCI Express zum Athlon 64 – und zwei 3D-Karten in einen PC.

Endlich wieder Nforce-Power

Mit der **Nforce 4**-Serie will Nvidia an die glanzvolle Nforce-2-Ära anknüpfen. Der vierte Nforce-Streich punktet mit einer Reihe

BENCHMARKS

	Nforce 4 Ultra	Nforce 3 250 Gb	VIA K8T800 Pro
3DMark2003 (Default)	11.184	10.985	11.112
PCMark2004 (CPU / HDD / RAM)	4.192 / 5.376 / 5.597	4.152 / 5.328 / 3.941	4.156 / 5.391 / 3.704
Far Cry (1024x768 / 1280x1024)	51,8 / 46,2	51,3 / 46,1	52,1 / 47,0
UT 2004 (1024x768 / 1280x1024)	154,9 / 128,9	144,7 / 127,7	149,2 / 131,6


Kein Soundstorm, aber Firewall

Wie beim Nforce 3 strich Nvidia auch beim **Nforce 4** den Nforce-2-Soundstorm mit Dolby-Digital-Lizenz. Stattdessen gibt's müden 7.1-Sound nach AC'97-Standard. Laut Nvidias Pressesprecher Jens Neuschäfer war im **Nforce 4** kein Platz mehr; zudem wolle man sich die Dolby-Gebühren sparen. Ein Board-Hersteller verriet uns, dass der Chip nur mit aktivem Lüfter stabil läuft. Folgerichtig kühlt ein hörbarer Rotor unser Nvidia-Sample.

Sicherheit wird immer wichtiger. Deshalb übernimmt bei **Nforce 4 Ultra/SLI** ein Active Armor genannter Chipteil rechenintensive Firewall-Aufgaben von der CPU. Gegenüber einer Software-Firewall senkt er die Prozessorlast von rund 60 auf 10 Prozent

¹Hypertransport: AMD nutzt diese serielle Hochgeschwindigkeits-Verbindung beim Athlon 64 als Ersatz für den konventionellen Frontside Bus.

Trotz PCI Express können Sie PCI-Karten wie die Audigy 2 auf einem Nforce-4-Board nutzen. Mit AGP-Grafikkarten kann der Chipsatz aber nichts anfangen.



Fotomontage



A donut chart with a red arrow pointing to it from above. The chart is divided into 20 segments, with 17 segments filled in a gradient of red and orange, and 3 segments in grey. The number 84 is displayed in the center of the chart.



Das schnellste Notebook der Welt

CYBER-SYSTEM P17

Das P17 bricht alle Rekorde: Die Geforce-6800-Go-Karte ballert ATIs Mobility 9800 zurück in die Mittelklasse – und ist austauschbar! Damit ist das P17 das erste voll aufrüstbare Notebook.



In der vorletzten Ausgabe schrieben wir über das Dell **Inspiron 9100 Royal**: »Monster-Notebook, Monster-3D-Chip: Dank ATI **Radeon Mobility 9800** spielt Dells Inspiron 9100 Royal ganz vorne mit«. Acht Wochen später stimmt das nur noch eingeschränkt. Das Dell ist immer noch schnell und ATIs **Radeon Mobility 9800** nach wie vor ein guter Notebook-3D-Chip. Allerdings sind die Leistungen dieses Duos angesichts der brachialen Power von Nvidias neuestem mobilen 3D-Streich **Geforce 6800 Go** mit 256 MByte Video-RAM im getesteten Cyber-System **P17** nur noch obere Mittelklasse. Die Hersteller optimieren ihre Notebooks mit ungeheurer Dynamik für verschiedene Zielgruppen – hier für PC-Spieler.

Voll fett

Auch auf der Waage bricht das **P17** alle Rekorde: Erst bei 5,795 Kilo stoppt das elektronische Präzisionsinstrument. Dafür ist reichlich Raum für brandneue Technik: Aufrüstbare PCI-Express-Grafik, bis zu zwei SATA-Festplatten im Raid-Verbund sowie vier einfach zu erreichende DDR2-RAM-Bänke markieren neue Notebook-Standards. Dazu passt das brillante 17-Zoll-Display im Breitbildformat (1680x1050) mit riesigem Blick-

winkel. Manko: In schnellen Actionspielen zieht es sichtbare Schlieren. Satte 1,5 GByte RAM, 80-GByte-Festplatte (wahlweise 2 mal 40 GByte), DVD-Brenner, W-LAN, GBit-LAN, zwei mal Firewire, Infrarotschnittstelle, DVI- und TV-Ausgang, ein siebenfach-Cardreader und eine Tastatur inklusive Nummernpad – für angemessene 2.370 Euro bleibt kein Wunsch offen.

Das schnellste Notebook

Mit 66,3 fps in **Doom 3** (1024x768, High) schlägt das Cyber-System **P17** jedes von uns bisher getestete Notebook um Längen und spielt sogar bei den »Großen« ganz vorne mit. Und in 1280 mal 1024 Pixeln sind es immer noch 50,7 Frames, selbst in »Ultra High« rast **Doom 3** mit 49,3 fps über das Display. Auch die anderen Benchmarks meisterte das **P17** mit Bravour (siehe Tabelle), dabei lief unser Testsample noch mit Beta-Treibern (5.41.02.18.04) und einem reduzierten GPU-Takt von 250 MHz. In der Endversion sind es 275 MHz, der Grafikspeicher taktet mit 600 MHz. Hohe Leistung bedeutet hohe Temperaturen: Das Cyber-System-Gerät wird im 3D-Betrieb sehr heiß, die vier Lüfter rotieren deutlich hörbar, aber in einem angenehmen Frequenzbereich.

BENCHMARKS

Benchmark	Cyber-System P17 (ohne FSA/AF)	Punkte
3DMark2003 (Default)	7.170	Punkte
3DMark2005 (Default)	2.553	Punkte
Doom 3 High (1024x768)	66,3	fps
Doom 3 High (1280x1024)	50,7	fps
Far Cry (1024x768)	35,7	fps
Far Cry (1280x1024)	28,3	fps

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Ausgewachsene Desktop-Power der Oberklasse samt 17-Zoll-Monitor zum Zusammenklappen und in die Tasche stecken – toll! So betrachtet wirkt das P17 von Cyber-System gar nicht mehr so überwältigend. Hier ist eben alle Ingenieur-Power in die Leistungsoptimierung geflossen, Hut ab vor dem Ergebnis! Und SATA-Raid-Kontroller und aufrüstbare PCI-Express-Grafik gab's bisher noch in keinem Notebook; selbst der Preis stimmt.

Warum ich mir das P17 trotzdem nicht kaufe? Weil ich ein Notebook brauche, mit dem ich auch mal durch eine Messehalle hetzen kann. Das mir nicht nur als Enter-tainer, sondern auch mal als unaufdringliches Arbeitstier dient. Darum warte ich auf ein Gerät mit 6800er-Go-Grafik und schlankerem Tallie – um für mich sexy zu sein, braucht Kraft auch Köpfchen. LAN-Profis allerdings finden zur Zeit keine bessere mobile Spielmaschine.

»Fett schnell, fett schwer«



Ganz klar: Das **P17** von Cyber-System ist zurzeit das schnellste Spiele-Notebook überhaupt – und das zu einem fairen Preis. Wer kompromisslose 3D-Leistung will, schlägt zu. Alle anderen warten auf mobilere Modelle mit Geforce 6800 Go, etwa in Kombination mit Centrino-Technik.

MT

➤ HOTLINE: (03838) 828 701 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR, QUICKLINK [L49](#)➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK [L48](#)

CYBER-SYSTEM P17

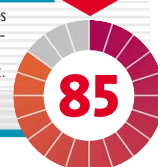
CA. PREIS	2.370 Euro	HERSTELLER	Cyber-System
TECHNISCHE ANGABEN			
CPU	P4 HT/3,2 GHz	DISPLAY	17 Zoll (1680x1050: Wide)
RAM/HDD	1,5 GByte/80 GByte	MAßE	39,7x29,8x4,9 cm
3D-CHIP	Gf. 6800 GO (256 MB)	GEWICHT	5,8 Kg

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	➤ schnellstes Notebook ➤ Doom 3 immer flüssig	40/40
DISPLAY	➤ brillante Farben ➤ gute Interpolation ➤ Schlieren	14/20
TECHNIK	➤ PEG ➤ DDR2-RAM ➤ HT ➤ relativ laut ➤ bleischwer	12/20
AUSSTATTUNG	➤ DVD-Brenner ➤ Wireless LAN ➤ DVI-Out ➤ 1,5 GByte RAM	9/10
ERWEITERBARKEIT	➤ 3D-Karte aufrüstbar ➤ RAM aufrüstbar ➤ 2 Festplatten (Raid)	10/10

FAZIT Notebook mit den Leistungen eines Top-PCs! Nur als Desktop-Ersatz brauchbar, Schwächen bei Hitzeentwicklung, Akku-Zeit und Display-Geschwindigkeit.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND



In das fast 5 cm hohe P17 passen zwei optische Laufwerke.



7.1-Soundsystem

TEUFEL
CONCEPT G THX 7.1

Das **Concept G THX 7.1** von Teufel erfüllt die Heimkino-Norm THX locker. Acht Endstufen befeuern sieben Zwei-Wege-Satelliten und einen Subwoofer, die angegebenen 400 Watt Gesamtleistung sind echte Sinus-Watt, keine »PMPO«-Norm-Mogelpackung. Das Set ist prima verarbeitet, die 35 Meter Lautsprecherkabel finden Halt in soliden Schraubklemmen. Der gut bedämpfte Subwoofer (15 Kilo) zeigt per Display den jeweiligen Pegel an, eine Fernbedienung sorgt für Komfort.



Stabil: Schraubklemmen mit großem Querschnitt.

Dampf ohne Ende

Noch keinen Ärger mit den Nachbarn? Kein Problem: Die Basswiedergabe des »kleinen« Teufel-THX-Systems macht auch noch einige Stockwerke tiefer Spaß, das Septett bläst auf Wunsch sämtlichen Staub auch aus den Ecken von mittelgroßen Wohnzimmern. Bei Spielen und Filmen regiert das **Concept G THX 7.1** unter den PC-Systemen uneingeschränkt, bei der Musikwiedergabe gingen uns die auf Präsenz und Schärfe getrimmten Hochtöner auf die Nerven. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau; in seiner Klasse hat das Concept G in Sachen Druck, Dynamik und Räumlichkeit keine Konkurrenz. Sparfüchse greifen zum ebenfalls starken, aber günstigeren **Concept E Magnum** (149 Euro) aus gleichem Hause.

MT

➤ HOTLINE: (030) 300 93 00 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@TEUFEL.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L47

CONCEPT G THX 7.1

PREIS	399 Euro	HERSTELLER	Teufel
TECHNISCHE ANGABEN			
FREQUENZGANG	35–20.000 Hz	ENDSTUFEN	7
SINUS-LEISTUNG	400 Watt	DECODER	nein
FERNBEDIENUNG	Funk	EXTRAS	Übergangsfrequ.-Regler

BEWERTUNG

KLANG SPIELE	extremer Bass glasklare Höhen perfekte Räumlichkeit	
KLANG MUSIK	anpassb. Bass enorme Dynamik Höhen zu scharf	
PEGEL-FESTIGKEIT	sind sie zu laut, bist du zu schwach! unerschütterlich	
TECHNIK	sehr saubere Verarbeitung THX 8 Endstufen	
AUSSTATTUNG	Funkfernbed. massive Schraubklemmen 35 m Kabel	

PUNKTE

39/40

17/20

19/20

9/10

9/10

FAZIT Teufel, Teufel: Das Concept G THX 7.1 setzt Spiele und Filme brachial in Szene; das für den PC beste und leistungsstärkste System zum fairen Preis: Referenz!

PREIS/LEIST. GUT

93

Lenkrad

THRUSTMASTER
ENZO FERRARI WIRELESS

Lang hat's gedauert: Als erster Hersteller baut Thrustmaster ein kabelloses PC-Lenkrad – beinahe jedenfalls. Denn das **Enzo Ferrari Wireless** hängt noch über eine dünne Strippe an der Pedalerie. Wenn Sie mit zwei der acht Funktionstasten Gas geben und Bremsen, können sie auch auf das letzte Kabel verzichten. Der im Lenkrad integrierte Zweikanalsender funkt

tadellos bis zu 9 m weit zum USB-Empfänger. Den Strom dafür liefern vier nicht begepackte AA-Batterien. Dank einer Schoßhalterung können Sie das Lenkrad auch ohne Tisch nutzen. Die weitere Ausstattung entspricht dem günstigen Preis von 65 Euro: vier Wippen, ein Steuerkreuz – das war's.

Nix für Wozimmer-Schumis

Im Renneinsatz reagiert das griffige **Enzo Ferrari Wireless** eher träge; die Bremse der rutschfesten Pedalerie besitzt zu viel Widerstand. Der Schaltweg der vier gut erreichbaren, Wippen ist zu lang. Vier der sechs Funktionstasten können Sie nur mit langen Daumen erreichen – für reaktionsschnelle Präzisionslenker ungeeignet. Alle Gelegenheitsfahrer, die keine Lust auf das große Kabeln haben, dürfen aber zugreifen.

AK

➤ HOTLINE: (09122) 631 82 12 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: INFO@GUILLEMOT.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L15



ENZO FERRARI WIRELESS

CA. PREIS	65 Euro	HERSTELLER	Thrustmaster
TECHNISCHE ANGABEN			
LENKRAD-DURCHMESSER	25 cm	SCHALTHEBEL	Nein
WIPPEN / TASTEN	4 / 8	FORCE FEEDBACK	Nein
STEUERKREUZ	8 Wege	ANSCHLUSS	USB (Funk)

BEWERTUNG

PRÄZISION	gutes Gaspedal träge Lenkung Bremswiderstand	
TECHNIK	9 m Funkstrecke keine Kalibrierungssoftware	
AUSSTATTUNG	Datenübertragung per Funk kein Force Feedback	
ERGONOMIE	Schoßhaltesystem untere Tasten schwer erreichbar	
VERARBEITUNG	teillummirtes Lenkrad billiges Karbonimitat	

PUNKTE

24/40

15/20

13/20

6/10

4/10

FAZIT Trotz kabelloser Freiheit: Für Wohnzimmer-Schumis arbeitet das Thrustmaster-Lenkrad zu unpräzise. Gelegenheitsraser können jedoch zugreifen.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

62



Der Empfänger funkt auf zwei Kanälen.

DVD-Brenner

PLEXTOR PX-716A



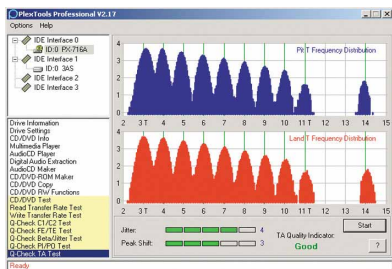
Das Geheimnis eines guten DVD-Brenners liegt nicht nur in der Hard-, sondern mehr noch in seiner Firmware. Und die ist beim **PX-716A** von Plextor bislang einzigartig. So entwickelt die Funktion »Auto-Strategy« selbstständig Schreibstrategien für bis zu 31 unbekannte CD-/DVD-Medien; »Intelligent Tilt« korrigiert den Laserwinkel beim Schreiben auf unebenen CD/DVDs. Mit den beigelegten Plextools beeinflussen Sie zahlreiche Parameter wie Betriebsakustik und Brennqualität oder

Sie nutzen die integrierte Brennsoftware. Highlight: acht Testfunktionen zum Qualitäts-Check gebrannter Silberlinge.

DVD+R mit 16fachem Tempo

Erstmals konnten wir mit DVD+R-Medien von Verbatim das Schreibtempo mit einem 16x-Rohling testen. In weniger als 6,5 Minuten jagt der **PX-716A** 4,2 GByte Daten durch seinen 8 MByte großen Cache auf eine DVD+R. Eine Dual-Layer-Scheibe füllt er in 26,7 Minuten – super! Das Zubehör besteht aus einer schwarzen Frontblende, einem 80-poligen IDE-Kabel, **Nero 6 SE** und 24 weiteren Brenn- und Multimedia-Tools (Test-Versionen). Kleines Schmäckerl: Ein für Dezember angekündigtes Firmware-Update soll den **PX-716A** zu einem der ersten Dual-Layer-Brenner für DVD-R machen.

- HOTLINE: (032) 272 555 22 BELGIEN
- E-MAIL: INFO@PLEXTOR.BE
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L71](#)



Mächtig: Die Plextools prüfen gebrannte Medien.

PX-716A

CA. PREIS	130 Euro	HERSTELLER	Plextor
TECHNISCHE ANGABEN			
STANDARDS	DVD±R/RW; DVD+R DL	CACHE	8 MByte
TEMPO CD	48x/48x/24x	SCHNITTSTELLE	ATAPI
TEMPO DVD	16x/16x/8x/4x	ZUGRIFFSZEIT	70 ms

BEWERTUNG

BRENNTEMPO	+ DVD+R mit 16x per Firmware-update DVD-R-DL-fähig	PUNKTE	28/30
BRENNTEMPO	+ schnell bei DVD+RW • befriedigende DVD-RW-Leistung		23/30
LESETEMPO	+ sehr schneller DVD-Zugriff		17/20
TECHNIK	+ 8 MByte Cache • mit nur 17,5 cm Länge sehr kompakt		9/10
AUSSTATTUNG	+ hervorragende Analysesoftware • keine Rohlinge		8/10

FAZIT Kein DVD-Brenner bietet derzeit mehr Funktionen, dickere Ausstattung und brennt dabei DVD±Rs schneller als der PX-716A. Neue GameStar-Referenz!

PREIS/LEIST. GUT

85

Komplett-PC

WORTMANN TERRA ORBIS MWS 6000 A8-3.4

Für 2.000 Euro verkauft Wortmann den schicken **Terra Orbis MWS 6000 A8-3.4**. Der Buchstabensalat steht für einen Athlon 64/3400+, 1 GByte DDR400-RAM und eine nervig laute Geforce 6800 GT alias Gainward **Ultra/2400 GS**. Schönheitsfehler: Das gute Asus-Board **K8V-SE Deluxe** besitzt statt dem modernen Sockel 939 den älteren und langsameren Sockel 754. Optischen Medien rücken Sie mit dem 4x-Double-Layer-Brenner **ND-3500A** und einem 16x-Toshiba-DVD-ROM auf den Pelz; die beiden 250-GBy-

te-Platten laufen im RAID-Verbund. Dazu gibt's Logitechs famoses **Cordless Desktop Optical**, Windows XP Pro, die **Works Suite 2005** und **Panda Antivirus**.

Handbremse lösen

Leistungsmäßig spielt der **Terra Orbis** in der PC-Oberklasse. Flüssige 46,4 fps in **Far Cry** und 3.534 Punkte im **3DMark05** (beide 1024x768) beweisen volle Spieletauglichkeit. Allerdings war bei unserem Testgerät Gainwards **ExperTool** zwar dabei, aber nicht installiert. Das würde die Lautstärke reduzieren und **Doom 3** von 48,3 auf 54,3 fps beschleunigen – ein Plus von satten 12 Prozent (1280x1024, 4x FSAA, 8x AF)! Wer das Tool selbst installiert, bekommt mit dem **Terra Orbis** einen richtig schnellen und toll ausgestatteten Spiele-PC.

- HOTLINE: (05744) 944 390 STANDARDGEBÜHREN
- E-MAIL: INFO@WORTMANN.DE
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L72](#)



Die lauten Lüfter der Geforce 6800 GT nerven.



TERRA ORBIS MWS 6000 A8-3.4

CA. PREIS	2.000 Euro	HERSTELLER	Wortmann
TECHNISCHE ANGABEN			
CPU	Athlon 64/3400+	MAINBOARD	Asus K8V-SE Deluxe
FESTPLATTE	500 GByte (RAID)	RAM	1 GByte DDR400
3D-KARTE	Geforce 6800 GT	LAUFWERK	NEC 4x DVD+R DL

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+ sehr hohe 3D-Leistung	PUNKTE	31/40
AUSSTATTUNG	+ Double-Layer-DVD-Brenner		19/20
TECHNIK	+ gute Maus-Tastatur-Kombi		14/20
LAUTSTÄRKE	+ Festplatten gekühlt		6/10
AUFRÜSTBARKEIT	+ ExperTool nicht installiert		6/10
	+ nerviger Grafikkartenlüfter übertrönt ansonsten leisen PC		
	+ insgesamt gut erweiterbar		
	+ Sockel 754 ohne Zukunft		

FAZIT Schnell, umfangreiche Ausstattung, aber laut. Erst mit manuell nachinstalliertem Gainward-Tool erreicht Wortmanns Terra Orbis Maximalleistung.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

76

Prozessor


PENTIUM 4 HT
3,46 EXTREME

Extremisten haben's schwer: Beim **Pentium 4 HT/3,46 GHz Extreme** gibt die Taktspirale gerade mal 60 MHz mehr her als beim »alten« 3,4 GHz Extreme. Auf der anderen Seite wird die Athlon-FX-Konkurrenz immer stärker und günstiger. Um dagegen zu halten, spendiert Intel dem neuen Pentium-Flaggschiff eine schnellere Verbindung zum Mainboard, den FSB1066 (bisher FSB800). Intern gleichen die technischen Daten denen des Vorgängers: 512 KByte L2-Cache und satte 2 MByte L3-Cache rechtfertigten zumindest halbwegs den mit 1.050 Euro exorbitant hohen Preis.

Tatsächlich beschleunigt der FSB1066 den 3,46-GHz-Prozessor in von Intel nie erreichte Framerate-Sphären. Im Verbund mit einer GeForce 6800 GT und 1,0 GByte RAM auf dem Intel-Board **D925XECV2** scheitert er in **Doom 3** (1024x768) mit 95,2 fps an der direkten AMD-Konkurrenz **Athlon 64 FX-55** und dessen 105,3 fps. Auch in **UT 2004** heißt der Sieger AMD. Insgesamt gewinnt der Athlon klar in Spielen, bei Anwendungen und Multimedia der Intel-Extremist. **DV**

► HOTLINE: (069) 950 960 99 STANDARDGEBÜHREN

► E-MAIL: WEBFORMULAR: QUICKLINK: **L5**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L6**

Sockel-775-Mainboard


INTEL
D925XECV2

Zeitgleich mit dem brandneuen Pentium-Flaggschiff 3,46 GHz Extreme schickt uns Intel das passende **D925XECV2**-Board. Die PCI-Express-Platine basiert auf dem i925XE-Chipsatz, einer minimal überarbeiteten i925X-Variante. Der Neuling unterstützt FSB1066 und damit Extreme-Prozessoren mit 3,46 und später 3,73 GHz (1. Quartal 2005). FSB1066 arbeitet mit 266 MHz statt 200 MHz Reallakt bei FSB800. Die vier Speicher-Slots bestücken Sie mit maximal 4,0 GByte DDR2-533-RAM. Anders als der i925X schluckt der i925XE nicht nur CL4-Module, sondern auch solche mit dem flotteren CL3-Timing. Ein Test mit DDR2-667-Speicher führte jedoch zum Absturz.

Unsere Benchmarks durchrennt das **D925XECV2** mit einem Pentium 4 HT/540, einer GeForce 6800 GT und 1,0 GByte Speicher extrem schnell und äußerst stabil. Die Ausstattung überzeugt uns mit GBit-LAN, hochwertigem 7.1-Sound, je vier USB- und PCI-Buchsen sowie Firewire. Zusätzlich gibt's zwei PCI-Express-1x-Steckplätze. Intel-typisch fehlen dem Bios wirksame Übertaktungs-Optionen. **DV**

► HOTLINE: (069) 950 960 99 STANDARDGEBÜHREN

► E-MAIL: WEBFORMULAR: QUICKLINK: **L5**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L7**

17-Zoll-TFT


HYUNDAI
L70N

Das Preisbarometer bei den 17-Zoll-TFTs zeigt weiter nach unten: Hyundai verkauft das **Imagequest L70N** für preiswerte 330 Euro. Sparmaßnahmen beschränken sich im Wesentlichen auf eine reduzierte Verarbeitungsqualität, speziell die Knöpfe des OSD-Menüs wirken billig. Zusätzlich fiel der das Bild verbessernde DVI-Eingang dem Rotstift zum Opfer. Integrierte Lautsprecher fehlen zwar ebenfalls, die klingen aber ohnehin meist erbärmlich. Das eingebaute Netzteil vereinfacht den Anschluss des **L70N** und spart Platz.

In **UT 2004** und **Quake 3** beweist das laut Hersteller 16 ms schnelle Panel seine Spieletaughlichkeit. In der Regel arbeitet das **Imagequest L70N** schlierenfrei. Nur bei sehr schnellen Bewegungen wie hektischen Drehungen um die eigene Achse werden Kanten etwas unscharf. Kontrast und Helligkeit sind gut, Farben könnten allerdings einen Hauch mehr Natürlichkeit vertragen. Mit 150 beziehungsweise 130 Grad liegen sowohl horizontaler als auch vertikaler Blickwinkel im unteren Mittelfeld. **DV**

► HOTLINE: (06146) 904 444 STANDARDGEBÜHREN

► E-MAIL: SERVICE@HYUNDAIQ.DE

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L4**

PENTIUM 4 HT/3,46 GHz EXTREME

CA. PREIS	1.050 Euro	HERSTELLER	Intel
TECHNISCHE ANGABEN			
KERN	Gallatin	CACHES	(L1/L2/L3) 16/512/2.048 KByte
FERTIGUNG	130 nm	FSB	FSB1066
TAKTFREQUENZ	3,46 GHz	STECKPLATZ	Sockel 775

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	sehr schnell als günstiger Athlon 64 FX-55	37/40
ARBEITS-LEISTUNG	extreme Anwendungsleistung dank Hyperthreading	19/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	SSE2 kein 3DNow	19/20
TECHNIK	Hyperthreading viel Cache kein 64 Bit	8/10
ENERGIEEFFIZIENZ	exorbitanter Strombedarf	3/10

FAZIT Schnell in jeder Benchmark-Kategorie – aber in Spielen verliert der Pentium 4 HT/3,46 GHz Extreme gegen den 200 Euro günstigeren Athlon 64 FX-55.

PREIS/LEIST. UNGENÜGEND

86

D925XECV2

CA. PREIS	220 Euro	HERSTELLER	Intel
TECHNISCHE ANGABEN			
CHIPSATZ	Intel i925XE	GRAFIK	PCI Express 16x
CPUS	alle Sockel 775	RAM	DDR2-533 DC, 4 Slots
FSB	FSB800, 1066	BIOS-VERSION	CV92510A.86A.0338

BEWERTUNG

		PUNKTE
TECHNIK	äußerst stabil gutes Layout RAM-Slots zu nah am 3D-Slot	37/40
SPIELE-LEISTUNG	sehr schnell hohe Speicher-Performance	19/20
AUSSTATTUNG	PCI Express SATA-Raid GBit-LAN guter Sound	16/20
KÜHLSYSTEM	lautlos kühlt stabil	10/10
BIOS	übersichtlich kaum Übertaktungs-Features	3/10

FAZIT Durchdachtes, stabiles PCI-Express-Mainboard mit toller Ausstattung und dem derzeit modernsten Pentium-4-Chipsatz. Für Übertakter ungeeignet.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

85

IMAGEQUEST L70N

CA. PREIS	350 Euro	HERSTELLER	Hyundai
TECHNISCHE ANGABEN			
DIAGONAL	17 Zoll	HELLIGKEIT	250 cd/m²
ANGEG. REAKTIONSZEIT	16 ms	KONTRAST	500:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1280x1024	MAX. BLICKWINKEL	150/130°

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	spieletaughlich in schnellen Titeln minimale Schlieren	35/40
BILD-QUALITÄT	scharf befriedigender Kontrast Blickwinkel mies	15/20
TECHNIK	flottes Panel teils billige Verarbeitung	16/20
AUSSTATTUNG	kipubar nicht höhenverstellbar kein DVI-Anschluss	2/10
BEDIENUNG	gutes Menü Tasten für Helligkeit, Kontrast nur kipubar	7/10

FAZIT Preisbewusste Spieler können bedenkenlos zum spieletaughlichen L70N greifen! Ausstattungs-Luxus oder modernes Design sind aber Fehlanzeige.

PREIS/LEIST. SEHR GUT

75

Gamepad

LOGITECH
RUMBLEPAD 2

Das 25 Euro günstige Logitech **Rumblepad 2** hat alles, was ein gutes USB-Gamepad ausmacht: zehn optimal positionierte Tasten, zwei Analogsticks, ein digitales Steuerkreuz und kräftiges Vibrations-Feedback mit differenzierten Effekten. In der Profil-Software regeln Sie die Force-Feedback-Intensität über einen weiten Bereich von 0 bis 150 Prozent. Zudem speichern Sie dort für jedes Spiel Ihre bevorzugte Tastenbelegung. Dank der ergonomischen Form und den gummierten Griffen liegt das leichte **Rumblepad 2** auch nach stundenlangem Spielen ausgezeichnet in der Hand.

Egal ob Sie mit Beckham kicken oder in **Prince of Persia 2** Monsterhorden verprügeln – mit dem **Rumblepad 2** gewinnen am Ende Sie. Die präzisen Analogsticks helfen dabei genauso wie das tadellose Steuerkreuz und die latenzfrei auslösenden Tasten. Kleine Detailmängel: Die flachen Analogsticks bieten ohne Mulden einen Tick zu wenig Halt, und die Schultertasten sitzen etwas locker. Trotzdem: Aktuell bekommen Sie kein besseres verkabeltes Gamepad in die Finger. **AK**

► HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN

► E-MAIL: WEBFORMULAR **L38**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L28**

Mauspad

COMPAD
MAXXPAD

Für Spieler mit niedriger Maus-Empfindlichkeit hat Compad das günstige **Maxxpad** (rund 15 Euro) entwickelt. Auf der 40 mal 30 cm großen und sehr glatten Oberfläche bewegen Sie Mäuse fast ohne Widerstand. Gleitfüßchen wie die **Mouseskatez** senken die Reibung weiter. Die geringe Höhe von nur 1,8 mm macht eine Handaussparung für viele Spieler überflüssig. Wer allerdings mit aufliegendem Arm spielt, bleibt ab und an leicht an der Kunststoff-Oberfläche kleben – möglicherweise der entscheidende Frag. Unebene Oberflächen kann das Pad nicht ganz ausgleichen, es bleiben feine Wellen.

Selbst in hektischen Clanwars weicht das **Maxxpad** keinen Millimeter von der Stelle. Nur Razers **Exactmat** hält seine Position noch eine Nuance besser. Im Kompatibilitäts-Test konnten wir mit unseren Referenzmäusen **MX510** von Logitech und der Razer **Diamondback** problemlos spielen. Dagegen hüpft der Mauszeiger von Logitechs **Mouseman Dual Optical** unkontrollierbar wie unter Drogen über den Monitor. **DV**

► HOTLINE: (0761) 585 36 67 STANDARDGEBÜHREN

► E-MAIL: INFO@COM-PAD.COM

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L17**

5.1-Soundsystem

LOGITECH
X-530

Günstige und dabei gute 5.1-Lautsprecher-Sets sind selten – Logitech greift die Billig-Konkurrenz mit dem Lifestyle-System **X-530** an. Dessen magere 70 Watt Gesamtmusikleistung beschallen allerdings nur kleine Zimmer mit ausreichender Kraft. In größeren Räumen machen die mit fest verlöteten und vier Meter kurzen Kabel ausgestatteten Satelliten ohnehin schnell schlapp. Gut gefallen haben uns die farbkodierten Stecker, der Kopfhörer-Anschluss und die stufenlos kippbare Center-Box sowie die bei Wandmontage schwenkbaren Satelliten. Bedienelemente gibt's nur zwei: Gesamt- und Basslautstärke.

Im Spiele-Check baut das **X-530** eine solide Surround-Kulisse auf. Allerdings fehlt dem Subwoofer einfach der Wumms für fette Explosionen. Mitten und Höhen der Satelliten mangelt es mit komplexerem Material an Präsenz – Film- und Spielszenen versumpfen. Alles in allem hat das **X-530** zwar Macken, wer sein Budget für ein 5.1-System aber nicht überstrapazieren will, bekommt ein passables Surround-Set. **AK**

► HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN

► E-MAIL: WEBFORMULAR **L38**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L54**

RUMBLEPAD 2

CA. PREIS	25 Euro	HERSTELLER	Logitech
TECHNISCHE ANGABEN			
TASTEN	6 + 4 Schultertasten	FORCE FEEDBACK	Ja
STEUERKREUZ	8 Wege	ANSCHLUSS	USB
ANALOGSTICKS	2, keine Daumenmulde	GEWICHT	225 Gramm

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Analogsticks sehr präzise ➔ Tasten lösen exakt aus 	35/40
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> ➔ verzögerungsfreie Datenübertragung per USB 	16/20
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➔ starke Rüttel-Motoren ➔ kräftiges Vibrations-Feedback 	18/20
ERGONOMIE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Spiele-Profile ➔ prima Handling 	7/10
VERARBEITUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➔ gummierte Griffe und Sticks ➔ Analogsticks oben flach 	8/10

FAZIT Das Logitech Rumblepad 2 ist momentan das beste kabelgebundene Gamepad auf dem Markt. Für 25 Euro gibt's nur eines – kaufen, marsch, marsch!

PREIS/LEIST. SEHR GUT

84

MAXXPAD

CA. PREIS	15 Euro	HERSTELLER	Compad
TECHNISCHE ANGABEN			
GRÖSSE	40 x 30 cm	HANDAUSSPARUNG	nein
HÖHE	1,8 mm	FARBEN	schwarz
MATERIAL	Kunststoff	BESONDERHEITEN	keine

BEWERTUNG

		PUNKTE
OBERFLÄCHE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ sehr glatt ➔ viel Platz ➔ je nach Grund leichte Wellen 	33/40
ERGONOMIE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ sehr flach ➔ keine Handaussparung 	16/20
KOMPATIBILITÄT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ wichtigste Mäuse passen ➔ Dual Optical inkompatibel 	15/20
VERARBEITUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➔ sauber verarbeitet ➔ praktisch rutschfrei 	7/10
RUTSCH-FESTIGKEIT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ nur bei großem Kraftaufwand minimale Pad-Bewegung 	9/10

FAZIT Mäuse gleiten phantastisch über das große Maxxpad. Mit rauen Tischen und der Dual Optical kommt es nicht klar, hat aber ein tolles Frag-Preis-Verhältnis!

PREIS/LEIST. GUT

80

X-530

PREIS	65 Euro	HERSTELLER	Logitech
TECHNISCHE ANGABEN			
FREQUENZGANG	40 – 20.000 Hz	ENDSTUFEN	6
SINUS-LEISTUNG	70 Watt	DECODER	-
FERNBEDIENUNG	-	EXTRAS	Kopfhörerausgang

BEWERTUNG

		PUNKTE
KLANG SPIELE	<ul style="list-style-type: none"> ➔ solider Raumklang ➔ schlapper Bass 	25/40
KLANG MUSIK	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Instrumente gut ortbar ➔ Höhen klingen dumpf 	12/20
PEGEL-FESTIGKEIT	<ul style="list-style-type: none"> ➔ relativ pegelfest ➔ Lautstärke reicht nur für kleine Räume 	14/20
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Subwoofer aus Holz ➔ Satelliten aus dünnem Plastik 	5/10
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Kopfhörerausgang ➔ Satelliten fest verkabelt 	5/10

FAZIT Trotz Mängel bekommen Sparfüchse mit dem X-530 ein passables 5.1-Soundsystem. Für mehr Klangqualität müssen Sie deutlich tiefer in die Tasche greifen.

PREIS/LEIST. GUT

61

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

UNREAL ENGINE 3

Momentan habe ich einen Athlon 64/3000+ mit 1,0 GByte DDR400-Arbeitspeicher und eine Radeon 9600 XT. Werden diese Komponenten auch Spiele mit Epics Unreal Engine 3 flüssig darstellen?

Fabian Bensch

GameStar Generell lassen sich die Hardware-Anforderungen von zeitlich noch weit entfernten Titeln nur schwer vorher-sagen: Weder das Spiel noch die Engine haben wir uns bislang selbst anschauen können. Außerdem könnte Epic noch wesentliche Teile des technischen Grundgerüsts ändern. Dennoch wagen wir eine Prognose: Sowohl Prozessor als auch Arbeitsspeicher Ihres PCs sollten genug Power für die Unreal Engine 3 liefern. Laut Epics Präsident Tim Sweeney ist eine DirectX-9-Grafikkarte absolutes Minimum. Obwohl die 9600 XT diese DirectX-Version unterstützt, bezweifeln wir, dass die Karte spielbare Bildraten bei annehmbaren Details auf den Monitor

zaubern kann. Höchstwahrscheinlich wird also ein Grafikkarten-Upgrade fällig. Da vor 2006 kein Spiel mit der neuen Engine erscheinen soll, bringt sofortiges Aufrüsten keinen Vorteil. Warten Sie lieber bis Mitte 2005, falls Ihnen die 9600 XT bis dahin schnell genug ist.

SOCKEL A AUFRÜSTEN

Derzeit werkelt in meinem Rechner ein Athlon XP/2400+ und das Asrock-Mainboard K7VT2 mit VIAs KT266A-Chipsatz. Unterstützt das Board die neuen Sempron-Prozessoren? Falls ich auf einen Athlon 64 umsteige: Kann ich meinen DDR266-Speicher weiterverwenden?

Frank Hesse

GameStar Das K7VT2 beherrscht nur FSB200 und FSB266, also einen Frontside Bus nach DDR-Prinzip mit einem Realtakt von 100 beziehungsweise 133 MHz. Die Sempron-CPU's für den auf Ihrem Main-

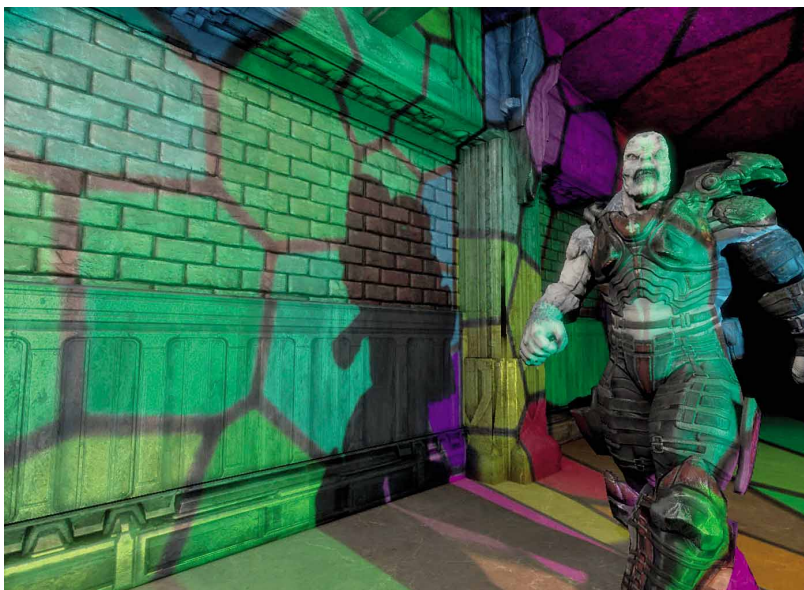
board verbauten Sockel A laufen aber mit dem schnelleren FSB333 (166 MHz). Laut Asrock-Homepage können Sie daher maximal einen Athlon XP/2600+ (FSB266) einbauen. Weil der aber kaum schneller rechnet als der XP/2400+, lohnt eher ein Wechsel auf die Athlon-64-Plattform. Zukunfts-sichere Sockel-939-Mainboards wie etwa das Super-Board AV8 von Abit (rund 120 Euro) laufen auch mit Ihrem DDR266-Speicher, verlieren damit jedoch etwas Performance. Generell sollten Sie beim Mainboard-Kauf genau auf die Produktbeschreibung achten. Denn obwohl der Speicher-Controller in die CPU integriert ist, fehlt einigen Boards der offizielle DDR266-Support.

FAR CRY NIEDRIGE DETAILS

Vor kurzem habe ich meinen PC mit einer Radeon X800 Pro auferüstet. Allerdings setzt die automatische Grafikkonfiguration von Far Cry alle Details auf »Niedrig«. Ist meine Karte defekt? Eine andere Frage: Zusätzlich zur Radeon X800 Pro habe ich einen Pentium 4 HT/3,0 GHz und 512 MByte RAM – in welche Ihrer PC-Kategorien kann ich meinen Rechner einordnen?

Heiko Peter

GameStar Dass Far Cry automatisch niedrige Details wählt, kann mehrere Ursachen haben. Meist genügt es, die Einstellungen manuell zu setzen. Zur Sicherheit sollten Sie auch DirectX 9.0c sowie den aktuellen Radeon-Referenztreiber aufspielen (beides auf CD/DVD). Am besten patchen Sie zusätzlich Far Cry auf die Version 1.3. Zu Ihrer zweiten Frage: Ihr Rechner gehört in die High-End-Kategorie unserer Hardware-Anlaufseite. Falls Sie noch weiter aufrüsten möchten, empfehlen wir dringend ein Upgrade auf 1,0 GByte Speicher – das verkürzt



Laut Epic läuft die Unreal Engine 3 auf jeder DirectX-9-Grafikkarte. Spaß werden Spiele mit der spektakulären Technik aber erst mit aktuellen High-End-Karten machen.

die Ladezeiten von Spielen wie Doom 3 oder Far Cry und macht Nachlade-Rucklern im Spiel meist den Garaus.

CENTRINO-NAMEN

Zu Weihnachten möchte ich mir ein Spiele-Notebook mit dem Strom sparen: den Centrino-Prozessor kaufen. Jedoch verwirrt mich Intels neues Namensschema. Wofür steht zum Beispiel »M 755« und »M 745«? Oder eignet sich ein Pentium 4 generell besser zum Spielen, etwa auf LAN-Parties?

Jan Oberlach



Leichte Centrino-Notebooks rendern in Kombination mit einer schnellen Grafikkarte selbst Doom 3 flüssig.

GameStar Ein Pentium M 755 (Teil des Centrino-Konzepts aus CPU, Chipsatz und Wireless LAN) erreicht locker das Leistungsniveau eines Pentium 4 HT/3,0 GHz. Und nur die Pentium-M-CPU's ermöglichen durch ihren geringen Strombedarf kleine und leichte Notebooks mit längerer Batterielaufzeit. Die Prozessorbezeichnung wie »Pentium M 745« steht für Pentium Mobile (nicht Pentium 4 Mobile!). Die Nummer »745« liefert einen groben Performance-Richtwert: Dabei steht die Ziffer »7« für die laut Intel besten CPU-Serien, derzeit fällt darunter nur der Pentium M. Die letzten beiden Zahlen geben die Leistung innerhalb einer Chipserie an. So hat beispielsweise der Pentium M 745 einen 1 MByte großen L2-Cache, FSB400 und 1,8 GHz Taktfrequenz. Das teurere 755er-Modell glänzt mit den gleichen technischen Features, taktet aber mit 2,0 GHz. Eine Übersicht über Pentium-M-Prozessoren finden Sie im Internet unter (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L8).

MODEM ZU LANGSAM

Statt den angegebenen 56 KByte pro Sekunde schafft mein 56K-Modem von Intel maximal schlappe 37 KByte/s Übertragungsrate. Kann ich die Geschwindigkeit erhöhen? Als Betriebssystem verwende ich Windows XP.

Franziska Wythal

F.A.Q.

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 günstigeren 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 mageren Ausstattung (zum Beispiel ohne Karton, Kabel, Anleitung oder Spiele-Paket). Gelegentlich werden bei Bulk-Versionen auch minderwertige Bauteile verwendet. Deshalb: Besonders bei Bulk-Versionen beim Händler oder Versender nachfragen.

WINDOWS XP: LOGO-TEST

Beim Installieren eines Treibers meckert Windows XP: »Der Treiber hat den Windows-Logo-Test nicht bestanden und es wird empfohlen, die Installation abzuberechnen«. Wie soll ich fortfahren?

GameStar Die Meldung bedeutet lediglich, dass Microsoft diesen Treiber nicht getestet hat. Wenn der Treiber aber definitiv der richtige ist, können Sie in der Regel gefahrlos die »Installation fortsetzen«.

GameStar Bei Modems geben nicht nur Typ und Server den Ausschlag für die tatsächliche Übertragungsgeschwindigkeit, sondern auch die Qualität der Leitung. Mehr als 45 KByte/s sind in der Regel sehr gut, die 37 KByte/s Ihres Anschlusses noch in Ordnung. Möglicherweise können Sie mit dem Tool DFÜ Speed einige wenige KByte mehr aus Ihrer Leitung kitzeln (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L9). Zum Vergleich: Ein teurer ISDN- oder DSL-Anschluss erreicht dank digitaler Datenübertragung stets seine maximale Transferrate – sofern ein Server die Daten schnell genug liefert.

X700 NICHT FÜR AGP?

Zunächst ein Lob für Ihren Vergleichstest »Geforce 6600 vs. Radeon X700«. Zurzeit habe ich eine ATI-Karte in meinem AGP-Rechner. Ich würde gern bei ATI bleiben, doch mangels AGP-Version der Radeon X700 werde ich zur Konkurrenz greifen. Warum fertigt ATI die X700 nur für PCI Express?

Bernd Wener

GameStar Obwohl heute noch wenig Spieler einen PCI-Express-PC besitzen, lohnt sich eine Radeon X700 mit AGP-Anschluss für ATI nicht. Denn die Radeon 9800 Pro rechnet etwa genau so schnell und wird laut ATI derzeit noch weiter produziert. Umgekehrt rechnet bei Nvidia speziell das GT-Modell der Geforce 6600 ein ganzes Stück flotter als die im gleichen

FESTPLATTEN

Nach dem Formatieren hat meine 120-GByte-Festplatte nur 111 GByte Speicherplatz. Ist das Laufwerk defekt, oder eine falsche Einstellung das Problem?

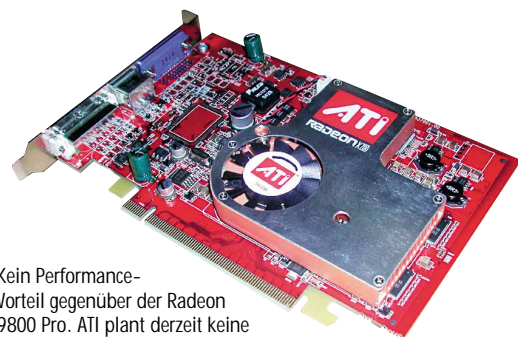
GameStar Ihre Festplatte verhält sich normal. Die Hersteller rechnen mit der 1.000er-Konvention (1.000 KByte = 1 MByte) und unformatierter Festplatte. Nach der Formatierung rechnet das Dateisystem (braucht auch etwas Platz) mit korrekten 1.024 KByte = 1 MByte – die GByte-Zahl schrumpft im Vergleich zur Herstellerangabe. Je größer die Platte, desto größer die Differenz.

AGP-GRAFIKKARTE AUF PCI-EXPRESS-BOARD

Kann ich meine AGP-Grafikkarte auf einem PCI-Express-Mainboard weiterverwenden oder gibt es Adapterlösungen, die beide Techniken verbinden?

GameStar Nein, der AGP und der PEG (PCI Express Graphics) sind elektrisch und mechanisch zueinander inkompatibel. Darum wird es keine Adapter geben. Eine Sockel-775-Zwischenlösung bietet Elitegroup mit dem 915P-A-Mainboard. Auf ihm sind mehrere PCI-Slots zu einem AG-Port verlötet, zusätzlich gibt's einen PEG-Slot.

Preissegment angesiedelte Geforce FX 5900 XT. Dementsprechend bauen Hersteller wie zum Beispiel Albatron auch AGP-Platinen mit dem Geforce 6600. DV



Kein Performance-Vorteil gegenüber der Radeon 9800 Pro. ATI plant derzeit keine AGP-Versionen der X700-Serie.

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.



► DVD:

- Nvidia Geforce-Treiber
- ATI Radeon-Treiber
- Microsoft DirectX 9.0c

EINKAUFSFÜHRER

JANUAR 2005



➤ **IM SHOP AUF GAMESTAR.DE**

AKTUELLER
PREISVERGLEICH
MIT ÜBER 100.000
PRODUKTEN!

➤ **QUICKLINK: L68**

➤ **DATASTAR AUF GAMESTAR.DE**

DIREKTER ZU-
GRIFF AUF ALLE
AKTUELLEN HARD-
WARE-TESTS!

➤ **QUICKLINK: L69**

Unser Grafikkarten-Schwerpunkt wirbelt die Top 5 durcheinander. Bei den PCI-Express-Karten bis 250 Euro tummeln sich gleich drei Neuzugänge – samt neuer Referenz, der Aeolus GeForce 6600 GT von Aopen. Außerdem schießt Teufel mit seinem neuen 7.1-Soundsystem auf den ersten Platz bei den Surround-Sets, Logitech siegt bei den Gamepads, und Plextor erobert die Spitzenposition unter den DVD-Brennern.

GRAFIKKARTEN

AGP AB 250 €



- Gainward Cool FX Ultra/2600 GS**
Note: 92 Punkte | Preis: 850 € | Test in: 08/04 | Hotline: (089) 898 394 45
extrem schnell, Wasserkühlung / GF 6800 Ultra
- Aopen Aeolus 6800GT-DV256**
86 Punkte | 430 € | 10/04 | (02131) 124 37 77
PREIS-TIPP: sehr schnell, gute Ausstattung / GeForce 6800 GT
- Asus AX800 Pro/TD**
86 Punkte | 440 € | 09/04 | (02102) 959 90
UPDATE: leise und leicht, schnell / Radeon X800 Pro
- Sapphire Radeon X800 Pro Toxic**
86 Punkte | 500 € | 01/05 | (01805) 727 744 23
NEU: leise, schnell, überlaktbar / Radeon X800 Pro
- MSI NX6800 Ultra**
86 Punkte | 550 € | 08/04 | (01805) 215 521
sehr schnell / GeForce 6800 Ultra

AGP BIS 249 €



- MSI RX9800 Pro-TD128**
Note: 80 Punkte | Preis: 200 € | Test in: 08/04 | Hotline: (01805) 215 521
PREIS-TIPP: flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro
- Sapphire Radeon 9800 Pro**
77 Punkte | 200 € | 08/04 | (01805) 727 744 23
flott und leise / Radeon 9800 Pro
- PNY Verto GeForce FX 5900 XT**
72 Punkte | 180 € | 08/04 | (02405) 424 602
preiswert, schnell / GeForce FX 5900 XT
- Pixelview FX 5900 XT Golden Limited**
71 Punkte | 200 € | 08/04 | (02102) 439 723
schnell, Diagnose-Panel / GeForce FX 5900 XT
- Sparkle SP8835XT-DT**
70 Punkte | 180 € | 08/04 | (01805) 905 040
leiser Kühler, schnell / GeForce FX 5900 XT

PEG AB 250 €



- Gigabyte RX80X256V Platinum**
Note: 89 Punkte | Preis: 560 € | Test in: – | Hotline: (01803) 428 468
sehr schnell, 256 MByte / Radeon X800 XT
- Gigabyte RX80T256V**
88 Punkte | 480 € | – | (01803) 428 468
PREIS-TIPP: schnell und leise, 256 MByte / Radeon X800 XT
- Asus EAX800XT**
88 Punkte | 600 € | 12/04 | (02102) 959 90
UPDATE: schnell und leise, 256 MByte / Radeon X800 XT
- Sapphire X800 XT**
87 Punkte | 480 € | – | (08734) 939 013
schnell, leise, leicht / Radeon X800 XT
- Gecube Radeon X800XT-ViVo**
86 Punkte | 550 € | 01/05 | (0221) 510 848 53
NEU: schnell, leise, ViVo-Anschlüsse / Radeon X800 XT

PEG BIS 249 €



- Aopen Aeolus GeForce 6600GT-DV128**
Note: 75 Punkte | Preis: 230 € | Test in: 01/05 | Hotline: (02102) 157 777
NEU: schnell, HDTV / GeForce 6600 GT
- Gigabyte NX59128D**
74 Punkte | 190 € | – | (01803) 428 468
PREIS-TIPP: schnell, 128 MByte / GeForce PCX 5900
- Albatron Trinity GeForce 6600 GT**
74 Punkte | 200 € | 01/05 | (02131) 523 760
NEU: schnell, 128 MByte / GeForce 6600 GT
- MSI NX6600**
73 Punkte | 180 € | 01/05 | (02102) 439 723
NEU: flott, gutes Spiele-Bundle, 256 MByte / GeForce 6600
- Aopen PCX5900-DV**
73 Punkte | 230 € | – | (02102) 157 777
schnell, 128 MByte / GeForce PCX 5900

MAINBOARDS

SOCKET 939



- Abit AV8**
Note: 87 Punkte | Preis: 120 € | Test in: 10/04 | Hotline: (0031) 773 204 428
extrem schnell, ideal für Übertakter, lautlos
- MSI K8T Neo 2**
81 Punkte | 100 € | 10/04 | (01805) 215 521
PREIS-TIPP: flott, GBit-LAN, lautlos, wenig Ausstattung
- Gigabyte K8NSNXP-939**
80 Punkte | 180 € | 10/04 | (01803) 428 468
sehr schnell, zwei Bios-Bausteine
- MSI K8N Neo 2 Platinum**
78 Punkte | 120 € | 10/04 | (01805) 215 521
UPDATE: gute Spieleleistung, Wireless LAN
- Elitegroup KV2 Extreme**
71 Punkte | 110 € | 10/04 | (01801) 000 861
gute Ausstattung, bunt blinkender Lüfter

SOCKET A



- Asus A7N8X Deluxe**
Note: 84 Punkte | Preis: 100 € | Test in: 04/03 | Hotline: (02102) 959 90
UPDATE: schnelles Socket-A-Board, viel Ausstattung
- EpoX 8K5A3+**
81 Punkte | 120 € | 12/02 | (09241) 991 740
fix, extrem ausgereift und stabil
- Leadtek K7NCR18D**
80 Punkte | 80 € | 12/02 | (02405) 424 602
UPDATE: flott, speziell mit FSB333-CPU
- Asus A7V8X**
78 Punkte | 55 € | 11/02 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP: schnell, gut ausgestattet
- EpoX 8K3A+**
75 Punkte | 90 € | 04/03 | (09241) 991 740
UPDATE: schnelles Board, umfangreiche Ausstattung

SOCKET 775



- Asus P5AD2 Premium**
Note: 94 Punkte | Preis: 240 € | Test in: 10/04 | Hotline: (02102) 959 90
UPDATE: sehr schnell, perfekt ausgestattet, lautlos
- Albatron PX915G Pro**
87 Punkte | 120 € | 10/04 | (02131) 523 760
PREIS-TIPP: schnell, preiswert, gute Ausstattung, lautlos
- Abit AG8 Third Eye**
85 Punkte | 150 € | 11/04 | (0031) 773 204 428
Übertakter-Platine, sehr schnell und stabil
- Intel D925XECV2**
85 Punkte | 220 € | 01/05 | (069) 950 960 99
NEU: unterstützt FSB1066, sehr schnell und stabil, lautlos
- MSI 915P Combo**
84 Punkte | 110 € | 10/04 | (01805) 215 521
DDR1- und DDR2-Slots, flott, lautlos

SOCKET 478



- Aopen AX4SPE Max 2**
Note: 86 Punkte | Preis: 130 € | Test in: 06/03 | Hotline: (02131) 124 37 77
UPDATE: schnell und sehr gut ausgestattet, lautlos
- Asus P4C800 Deluxe**
85 Punkte | 170 € | 10/04 | (02102) 959 90
extrem schnell, lautlos, gut ausgestattet
- Asus P4P800**
80 Punkte | 90 € | 08/03 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP: schnelles und stabiles Board, lautlos
- Gigabyte 8KNXP**
79 Punkte | 185 € | 11/03 | (01803) 428 468
stabil und extrem gut ausgestattet
- Intel D875PBZLK**
76 Punkte | 160 € | 06/03 | (069) 950 960 99
sehr zuverlässig, schnell und lautlos

SOUND

SOUNDKARTEN



- Soundblaster Audigy 2 ZS Platinum Pro**
Note | Preis | Test in | Hotline
93 Punkte | 220 € | 12/03 | (0035) 143 800 00
Referenz für Klang und Ausstattung, EAX 4.0
- Soundblaster Audigy 2 Platinum EX**
91 Punkte | 220 € | 03/03 | (0035) 143 800 00
Spitzenklang, sehr gute Ausstattung
- Soundblaster Audigy 2 ZS**
90 Punkte | 75 € | 04/04 | (0035) 143 800 00
überragender Klang, erste Wahl für Spieler
- Soundblaster Audigy 2**
89 Punkte | 70 € | 10/03 | (0035) 143 800 00
Spitzenklang, kann alle Formate
- Terratec DMX 6Fire 24/96**
88 Punkte | 160 € | 02/02 | (02157) 817 914
sehr guter Klang, universell einsetzbar

SURROUND-SETS



- Teufel Concept G THX 7.1**
Note | Preis | Test in | Hotline
93 Punkte | 399 € | 01/05 | (030) 300 93 00
NEU exzellenter Klang, extrem pegelfest, 8 Endstufen
- Teufel Concept E Magnum**
92 Punkte | 199 € | 04/04 | (030) 300 93 00
PREIS-TIPP exzellenter Klang, extrem pegelfest, günstig
- Creative Gigaworks S750**
89 Punkte | 380 € | 30/01/04 | (0035) 143 800 00
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik
- Creative Megaworks 5.1 550**
88 Punkte | 300 € | 04/04 | (0035) 143 800 00
UPDATE natürlicher Klang, pegelfest
- Logitech Z-680**
85 Punkte | 300 € | 02/03 | (069) 920 321 65
eingebauter Digital-Decoder, pegelfest

2.1-BOXEN



- Creative Labs I-Trigue L-3500**
Note | Preis | Test in | Hotline
84 Punkte | 110 € | — | (0035) 143 800 00
UPDATE Spitzen-Sound in ansprechendem Design
- Logitech Z-3**
78 Punkte | 75 € | — | (069) 920 321 65
UPDATE sehr guter Klang, gute Verarbeitung
- Logitech Z-2200 THX**
75 Punkte | 120 € | — | (069) 920 321 65
sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung
- Creative Labs Inspire T2900**
68 Punkte | 45 € | — | (0035) 143 800 00
PREIS-TIPP guter Klang, Kabelfernbedienung
- Hercules XPS 2.100 Silver**
65 Punkte | 65 € | — | (0190) 662 789
UPDATE solide verarbeitet, guter Klang

HEADSETS



- Sennheiser PC 155 USB**
Note | Preis | Test in | Hotline
88 Punkte | 120 € | — | (0511) 542 67 96
Spitzenklang, rauscharmes Mikrofon
- Sennheiser PC 150**
84 Punkte | 65 € | 12/03 | (0511) 542 67 96
guter Klang, hoher Tragekomfort
- Plantronics DSP-500**
81 Punkte | 75 € | 12/04 | (0800) 932 34 00
UPDATE gute Verständlichkeit, guter Nebengeräuschkfilter
- Plantronics Audio 90**
79 Punkte | 35 € | — | (0800) 932 34 00
PREIS-TIPP toller Klang, Kabelfernbedienung, leicht
- Terratec Mystify Commander**
76 Punkte | 40 € | 07/04 | (02157) 817 914
glasklare Sprachverständlichkeit, guter Klang

EINGABEGERÄTE

MÄUSE



- Logitech MX510**
Note | Preis | Test in | Hotline
93 Punkte | 40 € | 06/04 | (069) 920 321 65
PREIS-TIPP höchste Präzision, perfekte Handhabung
- Razer Diamondback**
93 Punkte | 50 € | 12/04 | (0180) 512 51 33
extrem präzise und schnell, sehr hohe Auflösung
- Logitech MX500**
92 Punkte | 45 € | 02/04 | (069) 920 321 65
extrem präzise, optischer Sensor
- Logitech MX700**
90 Punkte | 50 € | 02/04 | (069) 920 321 65
UPDATE sehr präzise, kabellos, mit Ladestation
- Logitech MX900**
88 Punkte | 55 € | 02/04 | (069) 920 321 65
Bluetooth, ergonomisch

MAUSPADS



- Ratpadz Ratpad**
Note | Preis | Test in | Hotline
90 Punkte | 20 € | 02/03 | (0521) 875 10 13
PREIS-TIPP großes Pad mit toller Oberfläche
- Razer Exactmat**
89 Punkte | 40 € | 11/04 | (01805) 125 133
UPDATE zwei tolle Oberflächen, absolut rutschfest
- Compad Speedpad**
88 Punkte | 20 € | 02/03 | (0761) 585 36 67
kaum Reibungswiderstand, Hartplastik
- Everglide Destruct Pad**
85 Punkte | 20 € | — | (0521) 801 56 90
großes Pad, lauffähig
- Everglide Xtract Hammer**
84 Punkte | 30 € | — | (0521) 801 56 90
groß, wenig Reibungswiderstand

GAMEPADS



- Logitech Rumblepad 2**
Note | Preis | Test in | Hotline
84 Punkte | 25 € | 01/05 | (069) 920 321 65
NEU gummierte Griffe, präzise, Vibrations-Feedback
- Thrustmaster Firestorm Wireless**
82 Punkte | 40 € | 02/02 | (09123) 965 80
sinnvolle Tastenanordnung, drahtlos (Funk)
- Logitech Wingman Cordless**
80 Punkte | 40 € | 02/02 | (069) 920 321 65
gute Verarbeitung, Funk, Force Feedback
- Thrustmaster Firestorm Dual**
78 Punkte | 20 € | 02/01 | (09123) 965 80
PREIS-TIPP Force-Feedback-Pad, zwei Analog-Sticks
- Logitech Dual Action Gamepad**
77 Punkte | 20 € | 01/04 | (069) 920 321 65
Form des Playstation-Pads, exakte Sticks

LENKRÄDER



- Thrustmaster F1 Force Feedback**
Note | Preis | Test in | Hotline
84 Punkte | 180 € | 01/03 | (09123) 965 80
exzellentes Force Feedback, Ferrari-Optik
- Thrustmaster FF-Racing Wheel GT**
82 Punkte | 75 € | 02/02 | (09123) 965 80
sehr gutes Force Feedback, stabil
- Logitech Momo Racing FF**
82 Punkte | 110 € | 04/03 | (069) 920 321 65
gutes Force Feedback, tolle Pedale
- MS Sidewinder FF-Wheel**
80 Punkte | 100 € | 10/00 | (01805) 672 255
sehr stabil, gute Force-Feedback-Effekte
- Thrustmaster 360 Modena**
73 Punkte | 50 € | 02/02 | (09123) 965 80
PREIS-TIPP gute Verarbeitung, schönes Design

MONITORE

17-ZOLL-TFTS



- Sony SDM-HX73**
Note | Preis | Test in | Hotline
86 Punkte | 500 € | 07/04 | (069) 950 863 19
voll spielefähig, perfektes 2D- und 3D-Bild
- Samsung Syncmaster 172X**
84 Punkte | 480 € | 07/04 | (01805) 121 213
brillantes Bild, voll spielefähig
- Shuttle XP17**
83 Punkte | 660 € | 11/04 | (04121) 476 910
Tragegriff, edles Design, voll spielefähig
- Samsung Syncmaster 172T**
82 Punkte | 550 € | 05/03 | (01805) 121 213
voll spielefähig, scharf, schöne Farben
- Iiyama AS431S**
80 Punkte | 425 € | 07/04 | (0800) 100 34 35
PREIS-TIPP voll spielefähiges Display, DVI-Eingang

19-ZOLL-TFTS



- Samsung 193P**
Note | Preis | Test in | Hotline
84 Punkte | 690 € | 07/04 | (01805) 121 213
bestes 19-Zoll-TFT für Spieler, schick
- Sony SDM-HS94P**
82 Punkte | 680 € | 11/04 | (069) 950 863 19
UPDATE brillante Farben, voll spielefähig, gute Verarbeitung
- Eizo Flexscan L767**
80 Punkte | 720 € | 07/04 | (02153) 733 400
sehr gute Bildqualität, voll spielefähig
- Dell 1901FP**
81 Punkte | 670 € | 07/04 | (01805) 224 46 65
schnelles TFT-Display, sehr gute Ausstattung
- Iiyama ProLite E481S**
78 Punkte | 550 € | 07/04 | (0800) 100 34 35
PREIS-TIPP voll spielefähig, preiswert

19-ZOLL-CRTS



- Eizo Flexscan T765**
Note | Preis | Test in | Hotline
92 Punkte | 450 € | 04/01 | (02153) 733 400
perfektes Bild, hohe Wiederholfräquenzen
- Iiyama Vision Master Pro 454**
90 Punkte | 360 € | 05/02 | (0800) 100 34 35
brillantes Bild, zwei VGA-Eingänge, USB-Hub
- Eizo Flexscan T766**
90 Punkte | 580 € | 30/01/04 | (02153) 733 400
UPDATE flache Bildröhre, USB-Hub, tolle Bildqualität
- Sony CPD-G420**
88 Punkte | 550 € | 06/02 | (069) 950 863 19
helles und kontrastreiches Bild
- Mitsubishi 930 SB**
86 Punkte | 320 € | 12/03 | (01805) 242 521
PREIS-TIPP scharfes Bild, brillante Farbdarstellung

CRTS > 19 ZOLL



- Iiyama Vision Master Pro 513**
Note | Preis | Test in | Hotline
91 Punkte | 540 € | — | (0800) 100 34 35
UPDATE 22-Zoll, flach, brillante Farben
- Samsung 1100DF**
90 Punkte | 470 € | — | (01805) 121 213
PREIS-TIPP sehr hohe Auflösung, 21-Zoll-Flachbildröhre
- Iiyama Vision Master 506**
87 Punkte | 520 € | — | (0800) 100 34 35
21-Zöller mit kräftigen Farben
- Viewsonic G220f**
86 Punkte | 500 € | — | (0800) 171 74 30
UPDATE flacher 21-Zöller, sehr gute Konvergenz
- CTX EX1300F**
71 Punkte | 520 € | 04/03 | (089) 427 207 05
satte Farben, 21 Zoll

CPU-KÜHLER

AMD-CPU



- 1** Thermalright SLK-948U
Note | Preis | Test in | Hotline
92 Punkte | 35 € | – | (001) 909 597 70 03
PREIS-TIPP Vollkupper / Sockel 754, 939, 940, 478

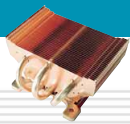
- 2** Verax Polargate 64FX Cu S
90 Punkte | 130 € | – | (07721) 998 90
Vollkupper / Sockel 754, 939, 940, 478, sundteuer

- 3** Zalman CNPS 7000B-CU 3200
89 Punkte | 40 € | – | (001) 714 693 88 80
Vollkupper / Sockel A, 754, 478

- 4** Aerocool High Tower HT-101
86 Punkte | 40 € | – | (001) 510 661 99 48
Vollkupper / Sockel A, 754, 478

- 5** Sharkoon HPS2
82 Punkte | 30 € | – | 06403-775610
Vollkupper, zwei Heatpipes / Sockel A

INTEL-CPU



- 1** Thermalright SP-94
Note | Preis | Test in | Hotline
93 Punkte | 50 € | – | (001) 909 597 70 03
Vollkupper, drei Heatpipes / Sockel 478

- 2** Thermalright SLK-948U
92 Punkte | 30 € | – | (001) 909 597 70 03
PREIS-TIPP Vollkupper / Sockel 478, 754, 939, 940

- 3** Coolermaster Hyper 6
90 Punkte | 50 € | – | (0821) 588 64 11
wuchtig, Vollkupper / Sockel 478, 754

- 4** Zalman CNPS 7000B-CU 3200
87 Punkte | 40 € | – | (001) 714 693 88 80
Vollkupper / Sockel 478, A, 754

- 5** Thermaltake Tower 112 DIY
80 Punkte | 45 € | – | (00886) 22662 65 01
UPDATE Vollkupper / Sockel 478, 775, A, 754, 939, 940

ARBEITSSPEICHER

512 MB DDR1-SPEICHER



- 1** Kingmax 512MB DDR500
Note | Preis | Test in | Hotline
89 Punkte | 110 € | – | (04421) 913 11 70
PREIS-TIPP CAS Latency 2.5, DDR500

- 2** Kingston HyperX KHX4000/512
88 Punkte | 170 € | – | (089) 627 15 60
CAS Latency 3, DDR500

- 3** Corsair CMX512-4000Pro
87 Punkte | 165 € | – | (510) 657 87 47
UPDATE CAS Latency 3, DDR500

- 4** Corsair CMX512-3700
86 Punkte | 135 € | – | (510) 657 87 47
CAS Latency 3, DDR466

- 5** OCZ PC3500 Enhanced Latency
84 Punkte | 150 € | – | (0731) 509 48 78
CAS Latency 2, DDR433

512 MB DDR2-SPEICHER



- 1** Corsair CM2X512-5300C4 Pro
Note | Preis | Test in | Hotline
85 Punkte | 260 € | – | (001) 800 205 4657
CAS Latency 4, DDR2-667

- 2** G.E.I.L. GX25124300X
84 Punkte | 175 € | – | (001) 626 961 68 66
CAS Latency 4, DDR2-533

- 3** Kingston KVR533D2N4/512
83 Punkte | 150 € | – | (089) 627 15 60
PREIS-TIPP CAS Latency 4, DDR2-533

- 4** Infineon 512 MByte DDR2-533
82 Punkte | 165 € | – | (0911) 654 42 62
CAS Latency 4, DDR2-533

- 5** Corsair VS512MB533D2
81 Punkte | 155 € | – | (001) 800 205 7657
UPDATE CAS Latency 4, DDR2-533

LAUFWERKE

DVD-ROM



- 1** Lite-On LTD-166S
Note | Preis | Test in | Hotline
90 Punkte | 30 € | – | (03140) 295 75 12
sehr schnell, gute Fehlerkorrektur

- 2** Toshiba SD-M1712
88 Punkte | 45 € | – | (0800) 182 94 71
flottes und zuverlässiges Laufwerk

- 3** LG GDR-8161B
86 Punkte | 25 € | – | (02163) 988 910
PREIS-TIPP sehr gute Fehlerkorrektur, schnell

- 4** MSI MS-8216
84 Punkte | 25 € | – | (069) 408 931 91
UPDATE hohe Lesegeschwindigkeit

- 5** Teac DV-516E
84 Punkte | 30 € | – | (01805) 999 588
zuverlässig, gute Fehlerkorrektur

DVD-BRENNER



- 1** Plextor PX-716A
Note | Preis | Test in | Hotline
85 Punkte | 130 € | 01/05 | (032) 272 555 22
NEU 16fach-DVD-Brenner, sehr gute Brennqualität

- 2** TDK 1616N
85 Punkte | 130 € | 11/04 | (0800) 181 05 85
schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design

- 3** TRAXDATA ND-3500A
83 Punkte | 100 € | 11/04 | (02162) 951 661
schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott bei DVD±RWs

- 4** SPEERDATA DL1682
80 Punkte | 85 € | 11/04 | (02162) 951 60
PREIS-TIPP zuverlässiger Dual-Layer-Brenner, günstig

- 5** PIONEER DVR-A08XLA
80 Punkte | 140 € | 11/04 | (06039) 800 99 99
sehr flotter DL-DVD-Brenner, gute Verarbeitung

NOTEBOOKS

BIS 1.499 €



- 1** Targa Visionary 811A
Note | Preis | Test in | Hotline
85 Punkte | 1.420 € | – | (01805) 699 100
Athlon 64/2800+, Radeon 9700 (128 MB)

- 2** Asus M6707NEBH
81 Punkte | 1.400 € | – | (02102) 959 90
Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)

- 3** Gericom Ego 1560
80 Punkte | 1.300 € | 08/04 | (01805) 968 950
PREIS-TIPP Pentium 4 M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)

- 4** Acer Aspire 1501LCI
80 Punkte | 1.400 € | 06/04 | (0800) 224 49 99
Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)

- 5** Yakumo Q8M Power64XD
77 Punkte | 1.499 € | 06/04 | (01805) 925 866
Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)

AB 1.500 €



- 1** Cybersystem P17
Note | Preis | Test in | Hotline
85 Punkte | 2.370 € | 01/05 | (03838) 828 701
NEU Pentium 4 HT/3,2 GHz, GeForce 6800 Go (256 MB)

- 2** Fujitsu-Siemens Lifebook E8010
84 Punkte | 2.200 € | – | (01805) 372 100
UPDATE Pentium 4 M/1,8 GHz, Radeon 9700 (64 MB)

- 3** Acer Ferrari 3200
83 Punkte | 2.000 € | – | (0800) 224 49 99
PREIS-TIPP Athlon 64/2800+, Radeon 9700 (128 MB)

- 4** Samsung P35 XVM 1800
83 Punkte | 2.900 € | – | (01805) 121 213
UPDATE Pentium 4 M/1,8 GHz, Radeon 9700 (128 MB)

- 5** Dell Inspiron 9100 Royal
81 Punkte | 2.355 € | 11/04 | (01805) 224 465
Pentium 4 HT/3,2 GHz, Radeon 9800 (256 MB)

IMMER AKTUELL: DER EINKAUFSFÜHRER

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle Produkte altern gleich schnell. Für 3D-Karten beispielsweise entwickeln die Hersteller zirka alle sechs Monate eine GPU-Überarbeitung (»Refresh«) und einmal im Jahr gibt es sogar einen brandneuen Chip, der in der Regel die gerade erst teuer bezahlten Vorgängergeneration alt aussehen lässt. Damit Sie in unserem Einkaufsführer und der Testdatenbank nicht durch

veraltete Kaufempfehlungen und Testergebnisse verwirrt werden, werten wir die Produkte analog zu ihrer durchschnittlichen »Lebenserwartung« ab. Dabei verlieren kurzlebige Komponenten mit schnellen Innovationszyklen wie 3D-Karten, aber auch Mainboards, entsprechend mehr Notenpunkte in kürzeren Zeitabständen als wertbeständigere Geräte wie Mäuse, Lautsprecher oder Monitore. In der folgenden Auflistung finden Sie alle Informationen zu den jeweiligen Gerätekategorien, Notenabzügen und Zeiträumen.

5 Punkte Abzug halbjährlich

3D-Karten

5 Punkte Abzug jährlich

Notebooks, CPUs, Mainboards, DVD-Brenner, Speicher, Kühler

1 Punkt Abzug jährlich

Mäuse, Gamepads, Lenkräder, Mausepads, TFTs /CRTs, Soundkarten, Lautsprecher, Headsets, DVD-ROMs



Heute Spitze, in ein paar Monaten Mittelklasse: Auch Aopos Aeolos 6800GT wird dem halbjährlichen GPU-Zyklus zum Opfer fallen.



Fabian Siegismund
fabian@gamestar.de

TOOL? TOLL!

WER DIE TOOLS HAT... Na prima. Nachdem der erste Patch für **Star Wars Battlefront** die Ping-Anzeigen im Server-Browser vermurkst hat, hat der zweite Patch dieses Problem zwar gelöst – dafür wird jetzt nur eine Handvoll Spiele angezeigt. Ich vertraue Ingame-Browsern sowieso nicht und benutze separate Programme wie

All-Seeing Eye, denn die sind meist zuverlässiger und schneller. Wir stellen Ihnen drei dieser Suchmaschinen vor. Und wo wir gerade dabei sind, auch noch die beiden besten Sprach-Chat-Tools. Damit schreien Sie Ihren Unmut über schlechte Ingame-Browser in die Welt hinein. Und beim Spielen sind die auch recht nützlich.

...BRAUCHT FÜR DEN SPOT NICHT ZU SORGEN Mittlerweile habe ich mich ja dran gewöhnt, dass E-Sportler schon mal ins Ausland verkauft werden. Aber die Jungs nun auch noch in Fernseh-Spots zu sehen, das ist mal was Neues. Der Clan SK-Gaming hat tatsächlich einen Werbefilm von sich drehen lassen, und zwar nicht nur mit einer wackeligen Handkamera, sondern mit professioneller Ausstattung. Das Ergebnis kann sich sehen lassen – bislang allerdings nur im Internet.

INHALT

Die Szene	166
Multiplayer-Charts	168
Ein Tag in... Everquest 2	169
Multiplayer-Tools	170
8. GameStar Clanturnier	172

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS VON DEZEMBER 2004 BIS FEBRUAR 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.

Datum	PLZ/Ort	Name	Plätze	WEBLINK
17.12.2004 - 19.12.2004	24537 Neumünster	Northern Convention	3150	J95
18.12.2004 - 19.12.2004	75328 Langenbrand	ORGA LAN #1	75	J96
27.12.2004 - 29.12.2004	63303 Dreieich	Dreieich-LAN 17	100	K71
27.12.2004 - 29.12.2004	16816 Neuruppin	Daddelmaniac OPR	50	K72
27.12.2004 - 29.12.2004	76227 Karlsruhe-Durlach	desire of pain #1	250	K73
27.12.2004 - 29.12.2004	84347 Pfarrkirchen	Steel-Lan	220	K74
31.12.2004 - 02.01.2005	CH 6231 Schlierbach	chAosLAN	100	K75
06.01.2005 - 08.01.2005	97070 Würzburg	Dom@in-LAN #6	100	K76
07.01.2005 - 09.01.2005	A 3261 Steinakirchen	GaW Lan Part2	60	L70
07.01.2005 - 09.01.2005	56322 Spay	Spay-Lan	40	L71
07.01.2005 - 09.01.2005	53520 Wershofen	st-Lan 2	40	K77
07.01.2005 - 09.01.2005	73084 Salach	Staufertland-LAN	240	K78
07.01.2005 - 09.01.2005	92224 Amberg	Dredwerkz 0.99	117	K79
07.01.2005 - 09.01.2005	93155 Hemau	L@B 125-2005	125	K80
21.01.2005 - 23.01.2005	74523 Schwäbisch Hall	networX #3	240	K81
21.01.2005 - 23.01.2005	25704 Meldorf	Freaknet LANParty I	168	K82
28.01.2005 - 30.01.2005	21509 Glinde	Daddelrunde 5	144	L72
28.01.2005 - 30.01.2005	09217 Burgstädt	Scorpionslan 3	120	L73
28.01.2005 - 30.01.2005	91710 Günzenhausen	LAN4FUN #4	51	L75
04.02.2005 - 06.02.2005	35689 Dillenburg-Elbach	La(h)nDIII-Gaming #2	70	L76
11.02.2005 - 13.02.2005	35398 Gießen	LAN-FACT	1000	L77
11.02.2005 - 13.02.2005	38871 Ilsenburg	LANarena	666	L78
18.02.2005 - 20.02.2005	49074 Osnabrück	The Summit IV	1078	L79
18.02.2005 - 20.02.2005	55122 Mainz	Net Area 281	120	L80
25.02.2005 - 27.02.2005	59071 Hamm	LAN-Team e.V. - Max 4	400	L81



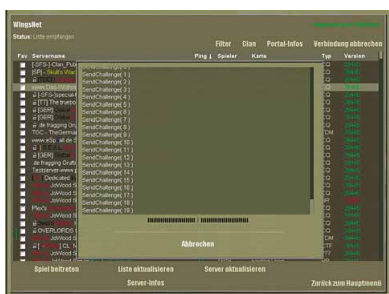
MULTIPLAYER SZENE



SÖLDNER LÄDT NACH

Rund ein halbes Jahr nach seinem Release liegt der Multiplayer-Shooter **Söldner** (66, GS 8/2004) nun in der finalen Form vor. Die Programmversion 30700 beinhaltet die vorerst letzten Änderungen. Seit dem 12. November steht daher die Neuauflage des Spiels, **Söldner Reloaded**, im Laden. Die vereint alle vorangegangenen Patches, die zahlreiche Bugs beseitigt und einige neue Spielelemente eingebaut haben: Auf drei neuen Karten können Sie mit sechs zusätzlichen Waffen auf fünf frische Fahrzeuge schießen. »Spawncamper« haben nun auch keinen Spaß mehr, denn in **Söldner Reloaded** können die Spieler schon vor dem Spielstart Ausrüstung kaufen. Außerdem sind Neueinsteiger für einige Sekunden unverwundbar, was durch ein blaues Leuchten der Spielfigur angezeigt wird. Dieser Effekt hält allerdings nur so lange an, bis der Kämpfer eine Waffe zückt.

Lauffaule Söldner können nun auch in abgeschlossene Fahrzeuge einsteigen, werden aber auf den Beifahrersitzen platziert. Für flotteren Spielfluss sorgt ein verbesserter Netzcode, und damit niemand mogelt, wurde das hauseigene Anti-Cheat-Programm »Wache« eingebaut.



Endlich ausgemerzt: der »Send Challenge«-Bug.

SK GOES TO HOLLYWOOD

Manche E-Sportler werden bereits wie Prominente behandelt. In Südkorea treten Profispieler regelmäßig im Fernsehen auf. Die Jungs vom internationalen Multigaming-Clan SK-Gaming wollen jetzt scheinbar auch TV-Stars werden: Sponsor Intel hat den Spielern einen aufwändigen Fernseh-Werbespot spendiert. Darin wendet sich ein hoher amerikanischer Offizier an die Computerspiele-Profis. Die sollen ferngesteuerte Mini-U-Boote steuern, um die Welt zu retten. Wer könnte das besser als ein E-Sportler? Der Clip soll von ausgewählten Fernsehstationen gesendet werden. Außerdem steht er schon jetzt auf der Internetseite von SK-Gaming zum Download bereit. Allerdings wirft der Spot mehr Fragen auf, als er beantwortet: Soll man das SK-Team mieten? Wollen die Jungs die Konkurrenz einschüchtern? Suchen sie zusätzliche Sponsoren? Die Werbung dürfte wohl eher Intel dienlich sein, die ihren Namen ebenso lange einblenden wie SK-Gaming den ihren. Beinharte SK-Gaming-Fans können den Clan schon seit einiger Zeit finanziell unterstützen: Für sieben Euro Clubbeitrag pro Monat können sie sich »Insider« nennen, den SK-Mitgliedern Fragen stellen, deren Config-Dateien runterladen oder exklusive Bilder und Videos anschauen. Wenn man bedenkt, dass die Fanclubs »echter« Stars meistens kostenlos sind, scheint E-Sport langsam aber sicher ein einträgliches Geschäft zu werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/187



TEAM RADIUM TAUCHT AB

Der Clan Team Radium hat einen unglücklichen Rekord aufgestellt: In der aktuellen EPS-Saison hat das **Counterstrike**-Team in elf Partien bislang keinen einzigen Punkt geholt. Das Squad ist damit Tabellenschlusslicht. Daran wird sich wohl auch nichts mehr ändern, denn nachdem sich zunächst die Aufstellung des **CS**-Teams ändern sollte, hat sich nun der ganze Clan aufgelöst. Die E-Sportler verteilen sich auf mehrere andere Vereine. Nicht ohne gewisse Selbstironie beantworten die Mitglieder vom Team Radium auf ihrer Homepage die Frage, wie es um ihren Clan bestellt ist: »Team Radium ist kein untergehendes Schiff, Team Radium ist ein U-Boot.« Eine Anspielung auf den SK-Werbespot?

JURASSIC CRY

Ein deutschsprachiges Modding-Team arbeitet derzeit an der Entwicklung eines Jurassic-Park-Mods für **Far Cry**. Darin können Sie die Handlung der Filme nachspielen oder sich inmitten von beißwütigen Sauriern Deathmatch-Duelle liefern. Insgesamt wollen die Entwickler rund 15 bekannte Echten, zwölf Fahrzeuge und zehn Waffen einbauen. Die Alpha-Version des Multiplayer-Teils ist zu 90% fertig gestellt. Auf der Homepage der Mod können Sie sich seit Anfang November für den Mehrspieler-Alpha-Test anmelden. Außerdem sucht das Team noch Verstärkung. Wer als Grafiker, Animator, Texturierer oder Coder derzeit nicht ausgelastet ist und Spaß am Modding hat oder einen Einstieg in die Modder-Szene sucht, kann sich bei den Jungs melden.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L88](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L88)



Von der Jurassic Park Mod für Far Cry gibt's bislang außer ersten Objekten noch nicht viel zu sehen.

MODS IN MODE



Mods für Spiele zu programmieren kann mitunter ebenso fordernd sein wie die Entwicklung eines eigenständigen Spiels. Manche Mods werden sogar be-

kannter als die dazugehörigen Vollversionen. So hat **Counterstrike** eine weit längere Halbwertszeit als **Half-Life**. Trotzdem bekommen Mods längst nicht so viel Anerkennung wie »echte« Spiele. Damit soll nun Schluss sein. Anlässlich der Veröffentlichung der SDK-Tools für **Half-Life 2** hat die Mod Database einen Wettbewerb ins Leben gerufen: Bei den Golden Spanner Mod Awards 2004 können registrierte User für die besten Mods und Modder stimmen. Mod-Preise werden in Kategorien wie Action oder Simulation vergeben, Designer-Awards für Modelle oder Animationen verliehen.

Bislang erhalten die Sieger des Golden Spanner Mod Awards nur Ruhm und Ehre, aber das ist sicherlich mehr, als viele von ihnen gewohnt sein dürften. Damit es nicht zu Verwechslungen kommt: »Spanner« bedeutet im Englischen »Schraubenschlüssel«. Die Awards haben also nichts mit anderen scheuen Gesellen zu tun, die auch meist im Verborgenen arbeiten.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L91](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L91)

MTW IN BEWEGUNG

Bangen um das **Counterstrike**-Team von mTw: Jens »voodoo« Hansen, Sebastian »nitro« Windhaus und Tim »r4id« Kreutzer verlassen das Squad und wechseln zu Alternate aTTax. Damit mTw wegen akutem Spielermangel nicht aus der laufenden ESL Pro Series fliegt, werden die drei E-Sportler bis zum Ende der Saison bei ihrem alten Clan bleiben. mTw hat also noch ein bisschen Zeit, Ersatz aufzutreiben. Dabei dürfte nicht schaden, dass der Clan nun einen neuen Hauptsponsor im Boot hat: ATI greift mTw zukünftig nicht nur finanziell unter die Arme, sondern stellt auch die neueste Hardware. Damit lassen sich sicherlich junge Talente und alte Hasen anlocken.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L89](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L89)

CPL WORLD TOUR

Im Februar 2005 startet die Cyberathlete Professional League World Tour. Das »Wander-Turnier« wird zehn Städte rund um die Welt besuchen. Rund 10.000 Teilnehmer werden erwartet. Es geht um eine Gesamtgewinnsumme von einer Million Dollar – das bislang größte Preisgeld der E-Sports-Geschichte. Besonderer Clou der Veranstaltung: Es wird nur ein einziges Spiel gespielt. Mitte Oktober gab die Leitung der CPL endlich bekannt, welcher Shooter offizielles Spiel der World Tour ist: **Painkiller**. Mittlerweile steht auch der erste Stopp des heißersehten Turniers fest. Vom 10. bis 13. Februar 2005 wird im türkischen Istanbul um 15.000 Dollar Siegesprämie geballert.

FAB

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L90](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L90)

SQUAD-RECYCLING

Als die CPL World Tour angekündigt wurde, dachten viele, es ginge um **Doom 3**. Etliche Clans wie SK-Gaming oder Alternate aT-TaX stampften daraufhin spontan **Doom 3**-Squads aus dem Boden. Der Clan AlienGaming wurde gar extra für die World Tour und das CPL Winter-Turnier gegründet. Alles umsonst! Nicht **Doom 3**, sondern **Painkiller** wird offizielles Spiel der Tour. Konsequenterweise werden die **Doom 3**-Teams allorts wieder eingemottet. Der überraschende Szene-Schnellstart von **Doom 3** stellt sich damit als Fehlzündung heraus.



Painkiller ist das offizielle Spiel der CPL World Tour.

MULTIPLAYER-CHARTS

Bei den **Actionspielen** zählen wir die weltweiten Unique Players (also individuelle Nicks) der vergangenen 31 Tage. Für die **Strategie-Liste** ermitteln wir am Stichtag (aktuell: 7. November) die höchste Zahl gleichzeitig aktiver Spieler. Bei den **Sportspielen** zählen wir die Ranglisten führender Spieler aus.

ACTION-SPIELE

1	COUNTERSTRIKE VERSION 1.6 (Steam) GESPIELT SEIT 1999 INFO Seit Jahren das beliebteste Multiplayer-Spiel weltweit. Valve möchte das Programm mit Half-Life 2 durch Counterstrike Source ersetzen. Die Community ist bislang allerdings skeptisch...	SPIELER 7.623,355* GS-WERTUNG 79
2	CALL OF DUTY VERSION 1.4 GESPIELT SEIT 2003 INFO Der Multiplayer-Modus von Call of Duty war zu Beginn arg bugverseucht. Doch dank eifriger Patch-Arbeiten von Infinity Ward und Punk-Buster können sich Spieler nun keine unfairen Vorteile mehr verschaffen.	SPIELER 2.637,490* GS-WERTUNG 80
3	ENEMY TERRITORY VERSION 1.02 GESPIELT SEIT 2003 INFO Klassenbasierter WW2-Shooter. Sie können ganze Kampagnen online bestreiten und im Rang aufsteigen. Wird in den USA sehr viel gespielt. Ursprüngliche als Erweiterung für Return to Castle Wolfenstein geplant.	SPIELER 1.119,342* GS-WERTUNG -
4	MOH: ALLIED ASSAULT VERSION 215 GESPIELT SEIT 2002 INFO Der Multiplayer-Modus von Medal of Honor: Allied Assault funktioniert ähnlich wie der von Call of Duty. Objektbasierte Einsätze wie Bombenentschärfung sorgen für Spannung.	SPIELER 1.110,75* GS-WERTUNG 78
5	BATTLEFIELD 1942 VERSION 1.6 GESPIELT SEIT 2002 INFO Schärfster Verfolger von Counterstrike im Clan-Shooter-Business. Jedes große Team hat mittlerweile ein BF 1942-Squad. Verzeichnet immer mehr Anhänger — trotz des Nachfolgers Battlefield Vietnam.	SPIELER 1.077,985* GS-WERTUNG 90

6	SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.) VERSION 1.03 GESPIELT SEIT 2002 INFO Spielt sich ähnlich wie Counterstrike, statt Geiseln müssen Sie Koffer retten. Sehr hoher Splatter-Faktor. Die deutsche Version ist allerdings entschärft. Wird vor allem in den USA gespielt.	SPIELER 916.838* GS-WERTUNG -
7	INDIZIERTES SPIEL VERSION 1.27g GESPIELT SEIT 1999 INFO Mit dem letzten Patch wurde das Anti-Cheat-Programm Punk-Buster ins Spiel integriert und ist jetzt auf den meisten Servern Pflicht. Seitdem verzeichnet der Ego-Shooter wieder vermehrten Zulauf.	SPIELER 840.370* GS-WERTUNG -
8	HALF-LIFE VERSION 1.5 GESPIELT SEIT 1998 INFO Das Deathmatch von Half-Life gehört noch immer zu den besten des Genres. Waffen-Balance, Kartendesign und guter Netzcode sorgen für Dauerspaß. Nach zig Patches nahezu bugfrei.	SPIELER 751.548* GS-WERTUNG -
9	DAY OF DEFEAT VERSION 1.3 GESPIELT SEIT 2000 INFO Die ursprüngliche WW2-Mod von Half-Life wurde im Laufe der Zeit nicht nur spielerisch, sondern auch optisch besser. Mit Patch 1.3 sind jedoch einige Waffen ungenauer geworden.	SPIELER 641.038* GS-WERTUNG -
10	UT 2004 VERSION 3236 GESPIELT SEIT 2004 INFO Trotz der Auflösung einiger professioneller UT-Squads scheint der Titel in der Multiplayer-Community nach wie vor beliebt zu sein, auch wenn UT2004 das Schlusslicht unserer Charts bildet.	SPIELER 496.666* GS-WERTUNG 91

STRATEGIE-SPIELE

1	STARCRAFT: BROODWAR VERSION 1.11b GESPIELT SEIT 1998 INFO Trotz der Jahre auf dem Buckel versorgt Blizzard das Programm auch heute noch mit Patches, um die minimalen Bugs zu beheben. Die Rassenbalance ist unerreicht. In Asien die beliebteste Echtzeit-Strategie.	SPIELER 97.354** GS-WERTUNG -
2	WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE VERSION 1.17 GESPIELT SEIT 2003 INFO Mit den letzten beiden Patches wurden die Rassen und neutralen Einheiten besser ausbalanciert. Trotz internationaler Traumwertungen nur Platz 2 hinter dem älteren Weltraumbruder StarCraft.	SPIELER 30.288** GS-WERTUNG 93
3	AGE OF EMPIRES 2: CONQUERORS VERSION 1.0c GESPIELT SEIT 1999 INFO Immer noch das beliebteste unter den historischen Echtzeit-Strategiespielen. Zwar wird von den Designern kein Bugfixing mehr betrieben, das stört die Community aber dank des ausgereiften Codes nicht.	SPIELER 2.283** GS-WERTUNG -
4	AGE OF MYTHOLOGY: TITANS VERSION 1.10 GESPIELT SEIT 2002 INFO Das Programm hat längst nicht den Status seines indirekten Vorgängers Age of Empires 2. Mit dem letzten Patch wurde eine weitere Einzelspieler-Kampagne hinzugefügt.	SPIELER 1.214** GS-WERTUNG 87
5	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL VERSION 1.02 GESPIELT SEIT 2003 INFO Die letzten beiden Patches haben neben ein paar kleineren Bugs lediglich die immer noch exzellente Grafik verbessert.	SPIELER 603** GS-WERTUNG 90

SPORT-SPIELE

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND VERSION 1.4.0 GESPIELT SEIT 2003 INFO Mit dem aktuellen Patch wurde das Problem des schwarzen Bildschirms bei bestimmten Grafik-Einstellungen behoben. NFS: Underground ist das einzige PC-Rennspiel, das in den WCG gefahren wird.	FAHRER 4.160*** GS-WERTUNG 82
2	LIVE FOR SPEED VERSION S 1H GESPIELT SEIT 2003 INFO Ursprünglich war's ein Fanprojekt, längst hat sich der Titel zu einem der beliebtesten Rennspiele gemauert. Version S 1H liefert einen verbesserten Netcode und Brems Spuren.	FAHRER 1.772*** GS-WERTUNG 76
3	FIFA 2004 VERSION 1.0 GESPIELT SEIT 2003 INFO Die Fans versorgen das Spiel dank des erstklassigen Editors immer wieder mit neuen Sounds, Trikots und Spielerdaten. Fifa 2004 ist das beliebteste PC-Fußballspiel und wird entsprechend auch in Ligen gespielt.	SPIELER 505*** GS-WERTUNG 86
4	NASCAR RACING 2003 VERSION 1.2.0.1 GESPIELT SEIT 2003 INFO Unter Fans simulationslastiger Rennspiele steht Nascar Racing 2003 ganz oben. Wird besonders in den USA gespielt. Entwickler Papyrus hat den Support leider eingestellt, dennoch läuft das Spiel auf Hochtouren.	FAHRER 286*** GS-WERTUNG -
5	NHL 2004 VERSION 1.02 GESPIELT SEIT 2003 INFO Das letzte Mal wurde der EA-Titel im Dezember 2003 gepatcht. Nachteil des Spiels: Es gibt keine Lobby, in der man Partien sofort starten kann.	TEAMS 209*** GS-WERTUNG 92

* Quelle: www.csports.net. Daten vom 7. November 2004. **Quelle: Tagesspitzenwerte auf den offiziellen Servern. ***Quellen: www.clanbase.com, http://escors.racesimcentral.com, http://lfs.racesimcentral.com

EIN TAG IN ... EVERQUEST 2

Oger Lizzi und Iksar Zhendrax auf der Suche nach dem Schlüssel zum Fallen Gate.

Das Leben in Freeport ist nicht gerade leicht. Seit meiner Ankunft von der Isle of Refuge werde ich von A nach B geschickt. »Tu was gegen die Rattenplage, töte zehn Ratten!«, »Bring diesen Brief zum Banker in Big Bend!«, »Vermöbel den Kerl dort drüben, ich mag sein Gesicht nicht!« Ich habe ja persönlich nichts dagegen, andere zu vermöbeln, aber ich brauche

endlich eine richtige Herausforderung. Deshalb habe ich beschlossen, heute mal mein Glück in Fallen Gate zu versuchen, einem gefährlichen Dungeon in den Commonlands, in dem es vor gefährlichen Untoten nur so wimmeln soll.

Du kommst hier nicht rein!

Zusammen mit meinem Iksar-Partner Zhendrax mache ich mich auf den Weg von Freeport durch die Commonlands. Zum Glück haben wir Pferde, so geht die Reise etwas schneller. Wir versuchen, den Kontakt mit angriffslustigen Orks und fiesen Vulriches zu meiden. Klappt aber nicht immer. Schließlich kommen wir am Eingang des Dungeons an – um dort festzustellen, dass wir nicht eintreten dürfen. Verdammt! Nachdem wir uns ein wenig umgehört ha-

ben, finden wir heraus, dass die Person, die uns mit unserem Problem helfen kann, in North Freeport zu finden ist. Kanos X'aphon ist ein typisch schmieriger Dunkelelf, der uns zunächst, wie üblich, um einen kleinen Gefallen bittet. Wir sollen mit einem anderen Dunkelelfen namens Tundis N'oxyle sprechen und sein Vertrauen gewinnen. Tundis gehört zur Faktion der Thexians, die wieder zurück zur Dunkelelfenstadt Neriak wollen. Als ergebener Freeportler kann man das natürlich nicht zulassen. Also wieder zurück durch die Commonlands zu N'oxyle, der uns erst einmal auf die Probe stellt. Wir sollen Sandgiants jagen. Nachdem sich uns ein Schamane angeschlossen hat, wagen wir uns an die riesigen, laufenden Steinhäufen. Mit ein wenig Magie und einigen Schwertschlägen strecken wir den ersten nieder.



Lizzi

Die Oger Enchantress (Level 19) ist unterwegs in der europäischen Gilde »Evolution« und stolze Bürgerin von Freeport.



Die Thexian-Anführerin liefert einen guten Kampf.



Enchantress Lizzi auf ihrem treuen Ross vor den Toren zum Fallen-Gate-Dungeon.

Auf zum Hauptquartier

N'oxyle scheint zufrieden und verrät uns, dass die Thexians später ein geheimes Treffen haben werden. Wir sollen auch kommen. Mit diesem Wissen haben wir zurück zu Kanos. Er rät uns, nicht allein zu gehen, doch Zhendrax und ich wischen seine Bedenken beiseite. Kanos gibt uns den Auftrag, die Anführerin Inana V'Sorn zu töten, und teleportiert uns ins Hauptquartier der Thexians. Die Wachen im Haus scheinen unsere Absicht durchschaut zu haben und attackieren uns sofort. Während ich einen Großteil von ihnen mit meinem Zauber

in Schach halte, erledigt Scout Zhendrax einen nach dem anderen aus dem Hinterhalt. Als Inana fällt, erbeuten wir einen schönen Ring und zwei Schlüssel. Ein kleiner Ausgleich für unsere Mühen. Am Eingang erwartet uns Kanos. Er wird unsere Spuren verwischen und verlangt dafür, ihm bald bei einer anderen Angelegenheit zu helfen. Typisch, hier in Freeport tut niemand etwas ohne Gegenleistung. Zumindest haben wir unseren Schlüssel für das Tor von Fallen Gate.

STS

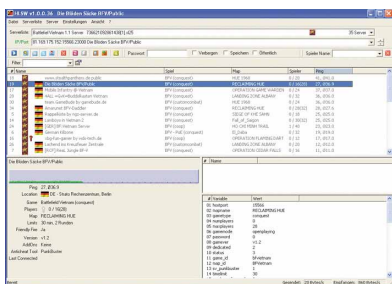
Gamer's Little Helper

MULTIPLAYER-TOOLS

Um stressfrei an Multiplayer-Spielen teilnehmen zu können, brauchen Sie nicht nur einen starken Rechner und eine schnelle Internetverbindung. Mit Game-Browsern suchen Sie Spiele und Freunde, mit Voice-Tools gehört nerviges Getippe der Vergangenheit an. Wir stellen die besten Programme vor.

GAME-BROWSER

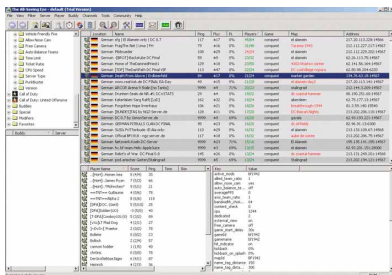
Half-Life Server Watch



Half-Life Server Watch wurde zuerst speziell für Half-Life-basierte Programme entwickelt, unterstützt mittlerweile aber eine Vielzahl anderer Spiele. Nach der Installation müssen Sie von der Homepage des Herstellers separate Serverlisten für die Spiele Ihrer Wahl einzeln herunterladen. Dafür unterstützt das deutschsprachige HSLW verschiedene Administrationstools für Ihre Spiele sowie einen IRC-Bot für Half-Life, der Ihre Spiele ins IRC überträgt. Wegen des Bots und der Admin-Tools ist dieser Browser vor allem in der Counterstrike-Szene sehr beliebt. Für Anfänger ist Half-Life Server Watch nur bedingt geeignet, weil die Serverlisten per Hand eingefügt werden müssen und nicht automatisch aktualisiert werden.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L62](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L62)

All-Seeing Eye



All-Seeing Eye ist ein leicht zu bedienender Spiele-Browser, der Ihre Festplatte nach unterstützten Spielen absucht und diese in einer Tabelle anordnet. Das Programm beginnt sofort nach dem Start mit dem Download aktueller Serverlisten, die Sie bequem sortieren können. All-Seeing Eye zeigt Ihnen alle nötigen Informationen zum ausgewählten Server und den auf ihm befindlichen Spielern an. Sie können Freunde in einer Liste verwalten und dann bequem vom Browser

suchen lassen. Mit einem simplen Doppelklick treten Sie dem Spiel Ihrer Wahl bei. Sollte kein Platz auf dem Server sein, versucht All-Seeing Eye im Abstand weniger Sekunden immer und immer wieder, Sie ins Spiel zu bringen. In der unregistrierten Version scannt der Browser die Server etwas langsamer. Außerdem können Sie nur vier Freunde in Ihrer Liste speichern. ASE eignet sich besonders für Einsteiger, da Spiele sofort erkannt und Serverlisten automatisch erstellt und auf dem neusten Stand gehalten werden. Auf Wunsch werden nur Server Ihres Heimatlandes oder bestimmte Spielversionen angezeigt. Außerdem weist das Programm auf neu erschienene Patches Ihrer installierten Spiele hin, die Sie dann bequem über ASE herunterladen können.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L63](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L63)

Gamespy Arcade

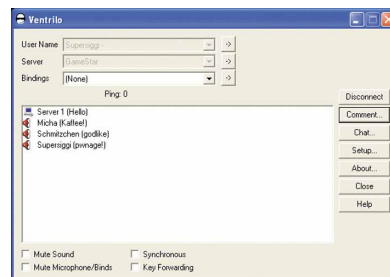


Gamespy Arcade findet sich auf vielen Spiele-CDs als mitgelieferter Game-Browser, oder ist gar bereits im Spiel integriert. Die Gamespy-Programmierer arbeiten exklusiv mit vielen Spielherstellern zusammen, so dass Sie teilweise keine andere Möglichkeit haben, als Gamespy Arcade zu benutzen. Dafür unterstützt das Programm zurzeit über 400 Spiele – mehr als jeder andere Game-Browser. Sie können entweder Ihre Festplatte nach installierten Spielen durchsuchen lassen oder die Verzeichnisse selbst auswählen. Das Programm sucht automatisch nach Servern für das jeweilige Spiel. Im integrierten Chat können Sie direkt mit anderen Spielern in Kontakt treten und Matches vereinbaren. Das macht es vor allem Neulingen leicht, Spielpartner zu finden. Die unregistrierte Version des Browsers ist werbefinanziert. Daher müssen Sie nach jedem neuen Programmstart und zwischen den Suchanfragen nervige und zeitraubende Werbeeinblendungen über sich ergehen lassen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L64](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L64)

VOICE-TOOLS

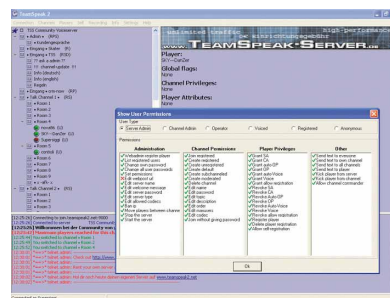
Ventrilo



Seine Einfachheit und die kurzen Verzögerungszeiten bei Gesprächen machen Ventrilo zu einem beliebten Tool in der Szene. Das Programm erlaubt die Erstellung passwortgeschützter Chaträume und bietet eine Vielzahl an Einstellmöglichkeiten. Ventrilo ist besonders für Anfänger uneingeschränkt zu empfehlen: Die Einrichtung ist simpel, das Erstellen von Servern kinderleicht. Dabei belegt Ventrilo wenig Speicher und Internet-Bandbreite.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L65](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L65)

Teamspeak 2



Teamspeak 2 ist ein Voice-Tool speziell für die Verwaltung großer Teams. Damit können Sie passwortgeschützte Chaträume erstellen, User registrieren und jeden Chatraum einzeln konfigurieren. TS 2 unterstützt unzählige Audio-Codescs, die jedem Anspruch gerecht werden. Je besser die Tonqualität, desto höher die Serverlast, desto besser muss Ihre Internetverbindung sein. Fortgeschrittene und vor allem Clans mit mehreren Teams sollten TS 2 benutzen, da es eine umfangreichere Rechteverwaltung und Channelschutz bietet sowie Codescs für jede Verbindungsgeschwindigkeit auf Lager hat.

Torsten Zeising / FAB

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L66](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L66)

Das sagen die Profis:

Gladiator, Teamcaptain des CS-Squads von OCRANA.ATI: »Wir benutzen HSLW, weil es sich mit der Zeit durchgesetzt hat und mit etwas Übung leicht zu bedienen ist.«

Das sagen die Profis:

Ares, Orga im Clan Arcor: »Wir benutzen TS 2, weil sich die Stimmen nicht so mechanisch anhören.«

Live im Internet

8. GAMESTAR CLANTURNIER

Vom 3. bis 5. Dezember 2004 findet das große Saisonfinale der GameStar Clanliga statt. 64 nationale und internationale Clans streiten sich um Ruhm, Ehre und nicht zuletzt um wertvolle Sachpreise.



Nach 14 spannenden Spieltagen ist es wieder soweit: Das GameStar-Clanturnier, eines der größten Online-Turniere Europas, versorgt Sie drei Tage lang mit Top-Spielen, in denen die besten Clans um wertvolle Sachpreise ringen. Wie immer können Sie die wichtigsten Spiele im Live-stream verfolgen und mit dem richtigen Tipp in unserer Leserwette gewinnen. Seien Sie dabei!



Viele namhafte Clans spielen bei Warcraft 3 ihren Meister aus.

Counterstrike

In der »Königsklasse« finden sich reihenweise bekannte Namen wie die Sieger des letzten Turniers **mousesports**, **Team64 AMD**, **Schroet Kommando**, **EFF-Kult**, **Deutschlands kranke Horde**, **Alternate aTTax**, **proGaming** und **sharkZ**. Diese Teams sind schon so gut wie sicher fürs Turnier qualifiziert. Andere Clans müssen sich während der letzten Spieltage noch ordentlich ins Zeug legen, um die Teilnahme zu sichern. Die Sieger des 6. Clanturniers, **Ocrana.ATI** (damals **team relentless**), können das Turnier nicht mehr aus eigener Kraft erreichen, sie müssen auf Punktverluste von **Snook**, **n!faculty** oder **EFF** hoffen.

In der Gruppe A beginnt das Zittern etwa bei Platz zehn, der momentan von **#agressive.cs** belegt wird. Platz neun und acht besetzen **esports-world.net** und **a-Losers.MSI**, die punktgleich um den Einzug in die Finalrunde streiten. Zwei Spieltage sind noch übrig, dann steht die Teilnehmerliste fest, die wir rechtzeitig auf der Webseite bekannt geben.

Tactical Ops

-pHo3n1x.j4c-, die Gewinner des letzten Turniers, müssen sich zum jetzigen Zeitpunkt noch anstrengen. Sie rangieren im Moment auf dem achten Platz der Gruppe A und dürfen sich keinen Punktverlust mehr leisten. Ähnlich knapp sieht es bei ihrem Finalgegner des letzten Turniers aus: **TRUTM** müssen die beiden noch ausstehenden Spiele gewinnen, um die Qualifikation zu sichern. Einzig der Drittplatzierte vom Clanturnier im Juni konnte bisher überzeugen: **riZe Gaming**, bisher als **Team Royalty** bekannt, führt zusammen mit **xplosionZ** die Tabelle der Gruppe A an.

In der Gruppe B bilden **Deutschlands kranke Horde**, der **Geh aB Clan** und eine Dreiergruppe aus **Team-g4u**, **exitus.to** und **Red Horst Clan** die Spitzenreiter, die sicher im Turnier vertreten sind.

WarCraft 3

Seit es Warcraft 3 in der GameStar-Liga gibt, heißt der Gewinner des Turniers **mortal Teamwork**, kurz **mTw**. Die Dauer-



Das Counter-Strike-Endspiel bildet den Höhepunkt der Final-Spiele am Sonntag.

sieger scheinen aber in dieser Saison leicht zu schwächeln. Platz 15 bedeutet zwar noch eine Teilnahme am Turnier, ob aber die Form für den dritten Sieg in Folge reicht, ist ungewiss. Die Squads namhafter Clans wie **sharkZ**, **Geh aB**, **Deutschlands kranke Horde**, **Schroet Kommando**, **mousesports** und **a-Losers.MSI** werden alles daran setzen, den amtierenden Titelträger vom Thron zu stoßen. Spitzenreiter sind **hUeBsChS**], die wohl größte Überraschung der Saison. Mit nur einem verlorenen Spiel gehören sie zu den Top-Favoriten. Ebenfalls gut im Rennen: **Baumkopf und Holzfaust**, **InPaNiC**, **Team Lanfan**, **CF3.wc3**, **Team64 AMD**, **Beverly Holz Killers**, **Team 3wD** und **lust eGaming**. Ab Platz 17 ist der Abstand so groß, dass kaum mehr Chancen für eine Teilnahme bestehen.

Battlefield 1942

Viele Clanaufösungen haben das Teilnehmerfeld der Battlefield-Liga während der Saison stark dezimiert. Wie bei

WarCraft 3 gibt es aber auch hier ein Team, das die bisherigen GameStar Clanturniere beherrschen konnte: Die international besetzte Truppe von **Team Dignitas**. Zweimal konnten Sie die Finals gewinnen, zuletzt mit einem absoluten Endspiel-Thriller gegen den **Krawall-Clan**, in dem sie erst in den letzten 15 Sekunden die eigentlich schon sichere Niederlage abwenden konnten. Beide Teams sind bereits vorzeitig fürs Turnier qualifiziert, wir hoffen natürlich auf eine ebenso spannende Revanche. Nur drei Clans in den beiden Gruppen sind bisher ungeschlagen: **Team-g4u**, **myRuSh.Panasonic-Battlefield** und **mouz.Revoltec**. Letztere konnten **Team Dignitas** in einem knallharten Ligaspiel die einzige Niederlage in dieser Spielzeit zufügen. Die Luft ist also dünner geworden für die Abonnements-Sieger **Team Dignitas**. Mindestens fünf Teams gehören demnach zum engeren Kreis der Favoriten für den Titelgewinn im großen **Battlefield 1942**-Turnier.

Livestream auf GameStar.de

Wie bereits in den letzten Jahren, streamen wir wieder die wichtigsten Spiele aus allen vier Disziplinen des Clanturniers live ins Internet. Von der Eröffnungsfeier bis zur Siegerehrung am Sonntag können Sie alle Highlights des Turniers zuhause miterleben. Damit die Teams keinen Vorteil aus den bewegten Bildern ziehen, übertragen wir die Spiele mit einer Verzögerung von 120 Sekunden. Bereits mit dem Modem/ISDN-Stream können Sie sich einen guten Überblick über das Geschehen verschaffen. DSL-Nutzer profitieren von einem größeren Bild in noch besserer Qualität. Zusätzlich wird unser Streaming-Partner **Gamesports.de** Spiele übertragen.

Abonnenten von GameStar.de-Premium haben wieder die Option, alle Counterstrike-Spiele des Turniers per HLTv zu verfolgen. Auf unserer Webseite erhalten Sie zusätzlich aktuelle Informationen über den Turnierverlauf.

Drei Tage hautnah dabei

Das GameStar Clanturnier startet am Freitag, den 3. Dezember 2004 um 17.45 Uhr mit der Eröffnungsfeier. Gleich anschließend finden die ersten Achtelfinal-Begegnungen statt. Am Samstag geht es ab 14.00 Uhr mit den restlichen Vorrundenspielen und dem Viertelfinale weiter. Sonntag mittags um 12.00 beginnen die Halbfinalbegegnungen, ab 17.00 Uhr stehen dann die Endspiele auf dem Plan. Zuerst die Matches um Platz drei, zum Abschluss dann die großen Finalsspiele in allen vier Disziplinen.

Beim letzten Clanturnier konnten wir fast **140.000 Zuschauer** während der drei Turniertage zählen. Sichern Sie sich rechtzeitig einen Platz im Livestream und seien Sie dabei, wenn die besten Clans aufeinander treffen. Mehr Infos finden Sie unter www.gamestar.de/multiplayer/clanturnier.

WR

COUNTERSTRIKE

mousesports.Levicom.GeForce
#pro-gaming.de
Deutschlands kranke Horde.cs
h2oCrew
Team64 AMD
sharkZ
SK-Gaming
Alternate Attax
unlimited
modern.gaming feat. [AW]
a-Losers.MSI CS
frantiC
eL vista
BHK-TOS24.de
Eala Freya Fresena ist KULT
faculty



TACTICAL OPS

riZe gaming
xplosionZ
Infernum
Deutschlands kranke Horde
Geh aB Clan TO-Squad
Team-g4u
Exitus.to
Red Horst Clan
xforce
Old Bastards Clan
Arcor
DareDevilz
-pHo3nix.j4c-
Pornostarz
The Real UT Masters
-[divinus*Manus]-



BATTLEFIELD 1942

Team Dignitas
mouz.Revoltec
ASSI
Justgamers.Keyweb
Team-g4u
myRuSh.Panasonic - Battlefield
Krawall Clan
Legio-Phoenix
Kingsize Rizla
Deutschlands kranke Horde - BF
Figh7Club
big Radical operator Team.bf
team Special Forces
militares feroces gladiatores
team-ichor
Phoenix Rising



WARCRAFT 3

WarCraft 3
hUeBsChS]
sharkZ.wc3
Geh aB Clan WC3 Squad
DkH.Wc3
SK.ger
mousesports Warcraft 3
a-Losers.MSI WC3
Bäumkopf&Holzfaust
InPaNiC
Team - Lanfan
CF3.wc3
Team 64 AMD
Beverly Holz Killers e.V.
Team 3wD
mTw



Die Teilnehmer (Stand: 4. November 2004, Änderungen vorbehalten, grün gekennzeichnete Teams sind relativ sicher qualifiziert)

SPIELTITEL ART COUNTER

LÖSUNGEN UND TAKTIKEN

Call of Duty: United Offensive	L	3 2 2 6
Full Spectrum Warrior	L	3 2 3 2
Siedler 5	T	3 2 3 4
Larry 8	T	3 2 3 6

CHEATS UND KURZTIPPS

Blitzkrieg: Rolling Thunder	K	3 2 2 0
Blitzkrieg: Rolling Thunder	C	3 2 2 0
Colin McRae Rally 2005	K	3 2 2 0
Evil Genius	C	3 2 2 0
Evil Genius	K	3 2 2 0
Fifa 2005	K	3 2 2 1
Fußball Manager 2005	K	3 2 2 1
Haegemonia	K	3 2 2 1
Knight Rider 2	K	3 2 2 1
Larry 8	K	3 2 2 1
NBA Live 2005	K	3 2 2 2
NHL 2005	K	3 2 2 2
Pacific Fighters	K	3 2 2 2
Rollercoaster Tycoon 3	K	3 2 2 3
Rome – Total War	K	3 2 2 3
Rome – Total War	C	3 2 2 4
Spellforce: Shadow of the Phoenix	K	3 2 2 4
Shadow Ops: Red Mercury	K	3 2 2 4
Shadow Ops: Red Mercury	C	3 2 2 4
Star Wars Battlefront	K	3 2 2 4
Tony Hawk's Underground 2	K	3 2 2 4
Top Spin	K	3 2 2 5
Tribes Vengeance	K	3 2 2 5
XIII	C	3 2 2 5
XIII	K	3 2 2 5

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/



BLITZKRIEG ROLLING THUNDER

TIPP 1: Achten Sie stets darauf, die Artillerie nachrücken zu lassen. Das Auf- und Abbauen der Einheiten kostet immer ein wenig wertvolle Zeit. Außerdem sind die Zugmaschinen sehr langsam.

TIPP 2: Drücken Sie die um die Konsole zu öffnen und geben Sie **@Password("Panzerklein")** ein, um den versteckten Cheatmodus zu aktivieren. Nun können Sie folgende Schummeleien eintippen:

CHEAT	WIRKUNG
@God(0,1)	unverwundbar (Panzerketten lassen sich zerstören)
@Win(0)	aktuelle Mission gewinnen

TIPP 3: Folgende Cheats können Sie direkt im Hauptmenü eingeben:

CHEAT	WIRKUNG
SetGlobalVar ("Cheat.Enable.Chapters", 1)	sämtliche Kapitel freischalten
SetGlobalVar ("Cheat.Enable.Missions", 1)	alle Missionen freischalten



Blitzkrieg: In Situationen wie dieser kann Unverwundbarkeit äußerst nützlich sein.

COLIN MCRAE RALLY 2005

Im Installationsverzeichnis des Rallye-Krachers von Codemasters befindet sich im Unterordner »Data/Drivers« für jede Meisterschaft eine Textdatei. In den Zeilen »Difficulty scales« müssen Sie die Werte »diff_normal«, »diff_hard« und »diff_vhard« jeweils auf **5.00** setzen. Nun gewinnen Sie dank trödelnder Gegner jede Etappe.

Kai Otto

EVIL GENIUS

Selbst die gemeinsten Schurken benötigen ab und zu eine kleine Hilfestellung. Mit unseren Tipps und Cheats fällt es Ihnen garantiert um einiges leichter, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

TIPP 1: Betätigen Sie während des Spiels gleichzeitig die Tasten + + + , und öffnen Sie die Konsole mit . Jetzt können Sie folgende Cheatcodes eingeben, die Sie mit bestätigen.

Birthe Willsch

CHEAT	WIRKUNG
Help	zeigt alle Konsolenbefehle an
Money X	Betrag X auf Ihr Konto
RemoveMoney X	der Betrag X wird von Ihrem Konto abgebogen
GiveAll	Sie erhalten sämtliche Objekte
Give X	Sie erhalten das Objekt X
SetMaxPopulation X	setzt maximale Arbeiter auf den Wert X
DF_BuildInstantObjects	Räume und Objekte werden sofort gebaut
DF_FullyTrainedHenchmen	Ihr Handlanger ist voll ausgebildet

TIPP 2: Zu Beginn des Spiels werden gleich sechs Videos gezeigt, was auf Dauer sehr nervig sein kann. Um diese Filmchen auszuschalten, gehen Sie wie folgt vor: Im Installationsverzeichnis von Evil Genius öffnen Sie das Unterverzeichnis »DynamicResources\Video«. Dort finden Sie die Textdatei »IntroMovies.txt«. Nachdem Sie eine Sicherheitskopie angefertigt haben, löschen Sie die Einträge »VivendiLogo.md«, »SierraLogo.md«, »ElixirLogo.md«, »New_TWIMTBP_GefFX_640x480.md«, »CreativeLogo.md« sowie »Trailer.md«, um den Spielstart zu beschleunigen.

TIPP 3: Vor allem bei niedrigen Auflösungen ist das Scrollen bei einer ausgewachsenen Basis oft mühselig. Viel schneller funktioniert die Navigation, wenn Sie die Kamera weiter rauszoomen dürfen. Öffnen Sie dazu mit dem Notepad die Datei »concept.cfg« im Unterordner »DynamicResources\Config«. Dort können Sie in der Zeile »Max-Height=40.0« der Zoomfaktor einstellen. Anfangs sollten Sie es mit einer Zahl zwischen **80** und **120** versuchen und eventuell später noch feintunen.

Pawel Przeslanski



Evil Genius: Dank erweitertem Zoomfaktor behalten Bösewichter den Überblick.

FIFA 2005

Wie jedes Jahr beglückt EA Sports fußball-interessierte PC-Spieler mit einem neuen Teil der FIFA-Reihe. Wir liefern Ihnen die passenden Tipps und Tricks.

TIPP 1: Bolzen Sie den Ball bei einem Freistoß so hoch wie möglich Richtung Netz – in FIFA 2005 ist es nicht möglich, die Lederkugel übers Tor hinauszuschießen.

M. Falkenberg

TIPP 2: Mit einem kleinen Trick steigern Sie blitzschnell die Moral Ihrer Mannschaft: Starten Sie eine Karriere, und lassen Sie das Spiel simulieren. In den letzten 20 Minuten greifen Sie in die Partie ein und wählen das gegnerische Team. Sie passen den Ball zum Torwart und warten, bis ihr eigener Stürmer den Ball abnimmt und ihn ins Netz befördert. Wiederholen Sie diesen Vorgang mindestens dreimal. Durch diese Methode steigt der Moral-Wert jedes Spielers auf bis zu 99 Punkte.

Sinan Toykun

TIPP 3: Wollen Sie im Karrieremodus mit einem Verein spielen, den Fifa 2005 mit mehr als 2,5 Sternen bewertet, müssen Sie im Mannschaftsmanagement die schlechteste Startaufstellung auswählen. Dadurch sinkt die Anzahl der Sterne, und die Mannschaft steht beim Starten des Karrieremodus zu Verfügung.

Matthias Apel

TIPP 4: Folgende Mannschaftsaufstellung ist in Fifa 2005 nahezu ideal: Tor: Kahn, Abwehr: Nesta, Lucio, Carlos, Mittelfeld: Ronaldinho, Ronaldo, Nedved, Ballack, Sturm: Nistelrooy, Adriano, Vieri.



FIFA 2005: Zielen Sie bei solchen Freistößen immer nach oben – der Ball geht nie über das Tor.

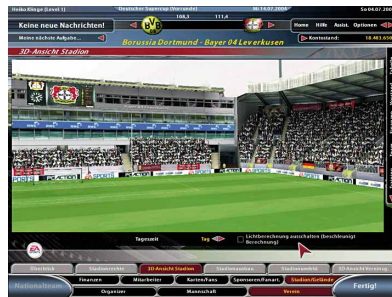
FUSSBALL MANAGER 2005

TIPP 1: Wenn Ihr Verein unter mangelnden Ticketverkäufen leidet, wählen Sie einfach im Menü »Karten/Fans« die Preiskategorie »ermäßigt« aus, anschließend »Topzuschlag« und schließlich wieder »Normal«. Diese Aktion steigert die Zahl der verkauften Karten um einige Tausend.

Matthias Apel

TIPP 2: Folgende Spieler sollten Sie nach Möglichkeit unbedingt einkaufen: Lukas

Podolski vom 1. FC Köln, Andreas Hinkel vom VfB Stuttgart sowie Roque Santa Cruz vom FC Bayern. Zusammen bilden die eine fast unschlagbare Angriffs-Einheit.



Fußball Manager 2005: Mit Hilfe unserer Tipps füllen Sie jedes Bundesliga-Stadion.

HAEGEMONIA

Das wunderschöne Science-Fiction-Strategiespiel gibt's seit kurzem zum Schnäppchenpreis in der Spielepyramide von AK Tronic. Aus diesem Anlass listen wir hier noch einmal die besten Tipps auf.

TIPP 1: Forschen Sie flexibel! Wenn etwa plötzlich eine Epidemie ausbricht, während die Wissenschaftler an einer neuen Rakete arbeiten, geben Sie trotzdem zunächst ein Gegenmittel in Auftrag. Die Waffenforschung lässt sich später ohne Verluste wieder fortsetzen.

TIPP 2: Normalerweise kümmert sich je eine Hälfte der Bevölkerung um Produktion und Forschung. Bei wichtigen Projekten sollten Sie den Schwerpunkt im Planetenmenü (F3) nach Bedarf verschieben. So werden etwa bei einem Angriff wichtige Verteidigungs-Einheiten schneller fertig.

TIPP 3: Forschen Sie zielgerichtet! In Kampfmissionen macht es wenig Sinn, ein neues Steuergesetz für die Planetenbewohner auszuarbeiten. Antrieb, Schilde und Waffen haben dann oberste Priorität.

TIPP 4: In Schlachten gegen unterlegene Feinde sollten Sie die Gesinnung Ihrer Kämpfer vorübergehend auf »aggressiv« schalten. Die Kämpfe sind dann schneller vorbei. Bei mächtigen Kontrahenten wie großen Kampfstationen empfiehlt sich »normal«. Die Piloten gehen dann vorsichtiger zu Werk und überleben länger.



Haegemonia: Beim Kampf gegen große Schiffe demolieren Sie zunächst die Waffen.

TIPP 5: Bei großen Gegnern sollten Ihre Raumschiffe auf die Waffen zielen statt auf Rumpf oder Antrieb. Wenn der Feind nicht mehr schießt und wehrlos im All treibt, können Sie ihn in Ruhe zerlegen.

KNIGHT RIDER 2

Sie haben trotz KITTs Fähigkeiten Probleme, in der Action-Raserei von Davilex zu bestehen? Mit unseren Tipps sind auch die schwierigsten Missionen ein Kinderspiel.

TIPP 1: Benutzen Sie bei der Flucht vor den Raketen regelmäßig den Turboboot. Ansonsten holen die Geschosse Sie ein.

TIPP 2: Laserbarrieren und Engstellen überwinden Sie am besten, indem Sie auf zwei Reifen durch die Lücken fahren.

TIPP 3: Roboter erledigen Sie am besten mit der Plasmakanone von KITT.



Knight Rider 2: Solche Hindernisse überstehen Sie am geschicktesten auf zwei Reifen.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Mit unseren Leser-Tipps bricht Nachwuchs-Casanova Larry im Vivendi-Adventure selbst die Herzen der stolzesten Frauen.

TIPP 1: Die Gegenstände, die Sie an den Automaten erwerben können, sollten Sie immer passend für das nächste Minispiel wählen. Denn die Gimmicks nützen tatsächlich: Larry bekommt dadurch entweder einen besseren Start zum Flirten oder kann sich mehr Fehler erlauben. Dieser Bonus hilft Ihnen besonders im späteren Verlauf der »Swingles-Show«.



TIPP 2: Wenn Larry zu wenig Selbstvertrauen hat, empfiehlt sich ein Job in der Galerie. Den bekommt Larry von Bilzarbra angeboten, nachdem er sie (fast) im Bett hatte. Für die hübschen Fotos, die Larry von dem Mädel schießt, erhalten Sie 30 Punkte.




TIPP 3: Benötigt Larry Kohle, begeben Sie sich zum Automaten vor der Bibliothek. Nach dem Schäferstündchen mit Harriett ist dort die Anstellung als Maskottchen Twiggy verfügbar. Dieses Minispiel ist simpel und bringt Ihnen schnell Bares.

TIPP 4: Um sich mit der schönen Tierschützerin Charlotte zu treffen, müssen Sie zuerst Professorin Beatrice beglücken, die Sie im Keller-Labor der Bibliothek finden.



Larry 8: In den Automaten finden Sie oftmals nützliche Gegenstände für die Flirt-Aufgaben.

TIPP 5: Streberin Morgan liebt das Klatschspiel. Da Sie es fast zur Perfektion gebracht hat, ist einiges Können nötig, um sie zu besiegen. Doch es gibt auch einen einfacheren Weg: Kaufen Sie sich zunächst im Automaten vor der Bibliothek die Handschuhe. Weil Sie das Spiel nun beginnen, haben Sie einen eindeutigen Vorteil: Ihr Schlag gewinnt mit  an Wirkung. Sollte Morgan an die Reihe kommen, senkt sie ihre Hände etwas ab. Ziehen Sie nun mit  Ihre Hände aus Morgans Aktionsradius. Dies wiederholen Sie solange, bis sie die Geduld verliert und ins Leere schlägt.

TIPP 6: Fast jeder Quarter-Tisch spielt sich anders. Mit den Tasten  und  des Ziffernblocks können Sie diese Aufgabe am leichtesten meistern. Am einfachsten ist das Spiel gegen die Mafiabaut Analisa. Holen Sie mit  lange aus, und werfen Sie kurz. Gegen Sally Mae gewinnen Sie mit kurzem Antippen beider Tasten in schnellem Wechsel. Rockerbraut Suzi lässt sich mit kurzem Ausholen und langem Werfen besiegen. Wichtig: Nach jeder Partie sollten Sie den Alkohol auf der Toilette entsorgen, ansonsten sind die Chancen beim zweiten Mal erheblich schlechter.

TIPP 7: Hat Larry die Show gewonnen und die Nacht mit dem Mädchen Ihrer Wahl verbracht, können Sie Onkel Larry im »Lefty's Too« in den »verkommenen Straßen« aufsuchen. Wer dort 269 Geheimnismarken einlöst, darf sämtliche Mädels entblößen.

Sebastian Scholze

TIPP 8: Eine weitere effektive Geldquelle ist die Schwulenbar in den »dreckigen Straßen«. Dort fotografieren Sie die Genitalien des Tänzers. Wenn Sie nun diese Photos ei-



Larry 8: Mit unseren Tipps und etwas Geschick machen Sie Larry zum Schwarm aller Mädchen.

nem der Gäste der Bar zeigen, bekommen Sie einige Euro. Dieser Trick funktioniert noch besser, wenn Sie das Extra »Alle Mädels nackt« freigespielt haben. Dann lässt sich in der Tanzbar in den »hübschen Straßen« die nackte Luba fotografieren. Für diese Fotos bekommen Sie bis zu 52 Euro.

Lukas Strobl

NBA LIVE 2005

TIPP 1: Basketball-Einsteiger sollten die komplizierte Defensive den schlauen KI-Kollegen überlassen. Steuern Sie stattdessen den Spieler unter dem Korb, um sich eventuelle Rebounds zu sichern.

TIPP 2: Passen Sie in der Endphase eines knappen Spiels den Ball grundsätzlich zu guten Freiwurf-Schützen. Der Computergegner wird nämlich unter Garantie Fouls einsetzen, um die Uhr zu stoppen.

TIPP 3: Nur wer die Quickplay-Strategien einsetzt, kann auf höheren Schwierigkeitsgraden gewinnen. Während des Spiels können Sie im Playbook-Menü Ihre vier bevorzugten Taktiken auf das Digital-Steuerkreuz verteilen. Im GameStar-Test haben sich vor allem »Pick & Roll« und »3 Point« bewährt.



NBA Live 2005: Mit der »Pick & Roll«-Taktik fliegt Michael Finley unbedrängt zum Slam Dunk.

NHL 2005

Eishockeyspieler sind harte Jungs. Damit das auch so bleibt, geben wir ihnen hier Unterstützung für die eiskalte Sportspiel-Referenz von EA Sports.

TIPP 1: Um bei Bullys zu gewinnen, sollten Sie kurz bevor der Puck den Boden erreichte, eine Richtungstaste und »Passen« drücken. Es gibt nämlich einen bestimmten Rhythmus, in dem der Unparteiische den Puck bewegt und letztlich fallen lässt. Wenn Sie sich diese Bewegung genauer ansehen und etwas Übung investieren, verlieren Sie keinen einzigen Bully mehr.

TIPP 2: So verpflichten Sie Starspieler mit einer Wertung von über 90 Punkten: Bieten Sie dem Verhandlungspartner Ihren dritten Torwart und einen mäßigen Spieler an. In den meisten Fällen führt diese Strategie zum Erfolg. Wenn es nicht klappt, versuchen Sie dieses Transfer-Angebot einfach bei einem anderen Verein.

TIPP 3: Bei Breakaway-Duell mit dem gegnerischen Keeper hilft der rechte Analog-Stick. Dribbeln Sie mit dem Puck, um den Torwart zu verwirren. Solche Situationen lassen sich im »Free4All«-Modus gut trainieren.

TIPP 4: Ist vor dem gegnerischen Kasten gerade einiges los, nehmen Sie von der anderen Spielfeldhälfte Kurs auf das Tor und setzen von weiter hinten einen »Wrist Shot« an. Mit etwas Glück steht der Torhüter gerade so, dass die Plastikscheibe zwischen seinen Beinen hindurchrutscht.

TIPP 5: Bei einem Vorstoß in die gegnerische Zone benutzen Sie den sogenannten »Open Ice Support«. Dies bewirkt, dass bei einem eventuellen Verlust des Pucks ein anderer Spieler sofort zur Stelle ist, um die Gummischeibe zurückzubekommen.

TIPP 6: Falls Sie ein Match garantiert verlieren, brechen Sie es vor Spielende ab. Dadurch kann das Spiel wiederholt werden und wird nicht als verloren gewertet.

Markus Richter



NHL 2005: Verlieren Sie den Puck, hilft Ihnen dank des »Open Ice Support« ein Teamkollege.

PACIFIC FIGHTERS

Mit unseren Taktiken überleben Sie selbst die härtesten Luftschlachten.

TIPP 1: In aussichtslosen Situationen wird der Autopilot zum besten Freund. Der übernimmt kurzzeitig das Steuer und holt selbständig Gegner vom Himmel.

TIPP 2: Greifen Sie Bomber immer von hinten und schräg oben an. Dort sind die Geschütze am schwächsten.

TIPP 3: Werden die Gefechte zu hektisch, sollten Sie die Zeitlupe einschalten. So können Sie die Gegner am besten beobachten und von deren Manövern lernen.



Pacific Fighters: Verläuft ein Gefecht hektisch, empfiehlt sich der Einsatz des Autopiloten.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Wenn Sie in Ataris Kirmes-Simulation an den teils harten Aufgaben scheitern, sollten Sie unsere Tipps zu Hilfe nehmen.

TIPP 1: Stellen Sie jeweils mindestens fünf Techniker, Komiker, Sicherheitsleute und Reinigungskräfte ein. Die sind nicht zu teuer und halten auch mittlgröÙe Parks problemlos am laufen.

TIPP 2: Positionieren Sie Bankautomaten grundsätzlich kurz vor dem Ausgang. So verhindern Sie, dass Besucher den Park wegen Geldmangels verlassen.

TIPP 3: Besucht ein VIP den Park, sollten Sie den Weg des Promis vorher festlegen. Dadurch vermeiden Sie, dass er in verschmutzte Bereiche läuft.



Rollercoaster Tycoon 3: Unsere Tipps verwandeln Ihren Themenpark in einen Besuchermagneten.

ROME – TOTAL WAR

Activisions Historien-Epos erfordert sowohl strategisches als auch taktisches Geschick. Unsere Tipps helfen Ihnen bei der Eroberung der antiken Welt.

TIPP 1: Römer können in der Kampagne besonders schnell und einfach schlagkräftige Armeen aufstellen: Dazu erschaffen Sie mindestens sechs Diplomaten und schicken jeweils einen in die Hauptstädte der anderen zwei römischen Parteien. Die restlichen Diplomaten senden Sie in Regionen, die von diesen Parteien gerade angegriffen werden (etwa Griechenland, Nordafrika, Norditalien). Nun bestechen Sie einfach jede Armee, die ihnen über den Weg läuft. Auf diese Weise erhalten Sie bereits nach wenigen Spieljahren zwei Principe-Gruppen und eine Bogenschützentruppe für le-

diglich rund 800 Dinare. Selbst rekrutierte Truppen kosten fast das Dreifache.

TIPP 2: In den Kampagnen lässt sich ein Großteil der Echtzeit-Schlachten mit einem simplen Trick gewinnen. Zusätzlich zu Ihrer »normalen« ausgewogenen Armee führen Sie noch eine reine Kavallerie-Truppe mit. Auf der Strategiekarte kreisen Sie den Gegner mit beiden Armeen ein – Kavallerie auf der einen, der Rest der Truppen auf der anderen Seite. Den Angriff beginnen Sie mit Ihrer regulären Armee, damit die reine Reiter-Truppe kurz nach Schlachtbeginn als KI-Verstärkung hinzukommt. Auf der Schlachtkarte positionieren Sie nun die Kavallerie Ihrer normalen Armee so, dass Sie dem Gegner in die Flanke fallen kann. Infanterie und Bogenschützen marschieren hingegen direkt auf die Feinde zu. Die KI-Verstärkung fällt dem Feind schließlich in den Rücken: Dieser Drei-Fronten-Kampf überfordert den Computer-Gegner und sichert Ihren Sieg.

Philipp Borst

TIPP 3: Vor dem Tod eines Familienmitglieds sollten Sie die besten Berater aus Ihrem Gefolge an jemand jüngeren abgeben, um sie nicht zu verlieren.

TIPP 4: Nutzen Sie eroberte feindliche Tempel, um Waffen- und Rüstungs-Upgrades zu erhalten, die ansonsten für Ihre Partei nicht erhältlich wären.

Andreas Klaus

TIPP 5: Es ist auch ohne Kämpfe möglich, eine Stadt einzunehmen: Erschaffen Sie mindestens zwei Armeen beliebiger Größe, und belagern Sie mit ihnen die ausgewählte Siedlung. Nach Ende der Runde wird der Angegriffene mit hoher Wahrscheinlichkeit eine Ihrer Armeen attackieren. Ziehen



Rome: Mit unseren Kniffen behalten Sie die Übersicht über alle Feindbewegungen.



Rome: Mit etwas Schummeln gewinnen Sie selbst eigentlich aussichtslose Schlachten.

Sie diese einfach zurück und lassen Sie die andere die Stadt weiterhin belagern. Sind Sie wieder an der Reihe, lassen Sie die Armee, die Sie gerade zurückgezogen haben, wieder ihr Ziel belagern. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis die Stadt kapituliert.

Mario Nawrath

TIPP 6: Falls Sie eine Stadt attackieren, die lediglich durch einen Holz- oder Palisadenwall geschützt ist, sollten zuerst alle Bogenschützen ihre Pfeile verschießen. Dies demoralisiert die feindlichen Truppen. Im weiteren Schlachtverlauf spielen die Bogenschützen ohnehin keine Rolle und sollten sich daher möglichst weit zurückziehen.

TIPP 7: Wer eine feindliche Siedlung eingenommen hat, sollte dort umgehend Stadtwachen stationieren, um Aufstände zu verhindern. Die Soldaten kosten wenig und liefern einen hohen Garnisons-Bonus.

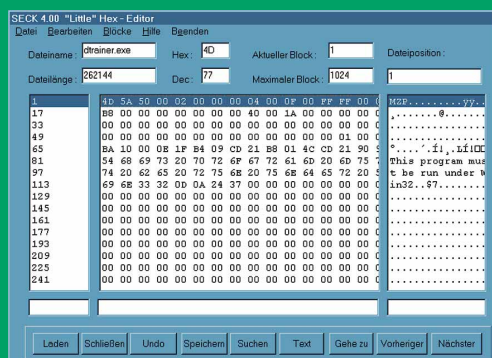
TIPP 8: Falls Sie in Geldnot geraten und in einer Stadt ein Verwalter fehlt, sollten Sie dort das automatische Bauen und Rekrutieren ausschalten. Ansonsten verursacht die Stadt steigende Kosten.

Benjamin Denzer

TIPP 9: Wer schon immer die gesamte Rome-Weltkarte erobern wollte, jedoch immer vom »Kampagne gewonnen«-Hinweis aufgehalten wurde, kann folgenden Trick anwenden: Sobald nach 50 eroberten Provinzen die Siegesmitteilung erscheint, speichern Sie das Spiel. Nach dem erneuten Laden dieses Spielstandes ist der Hinweis verschwunden, und Sie können in aller Ruhe Ihr Weltreich vergrößern.

Max Boegl

TIPP 10: Wer wissen möchte, welche Provinzen der Feind besetzt hält, entsendet einfach einen Diplomaten zu ihm. Bei den



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.

Forderungen wählen Sie »Region abtrennen«. Es werden nun alle Städte aufgelistet, die die jeweilige Partei kontrolliert.

Robert Morasch

TIPP 11: Öffnen Sie mit  die Konsole, und geben Sie die folgenden Cheats ein. Achtung: Die Codes lassen sich nur ein einziges Mal pro Spielstart verwenden.

CHEAT	WIRKUNG
toggle_fow	Kriegsnebel an/aus
add_population X Y	Einwohnerzahl der Stadt X um Y erhöhen
capture_settlement X	Stadt X einnehmen
process_cq X	alle Bauwerke in der Stadt X fertig stellen
process_rc X	alle militärischen Einheiten in der Stadt X fertig stellen
auto_win attacker	Angreifer gewinnt den nächsten Kampf
auto_win defender	Verteidiger gewinnt den nächsten Kampf
invulnerable_general X	General X wird unverwundbar
bestbuy	Einheiten um 10% günstiger
add_money X	Fügt X Geldeinheiten zu ihrem Vermögen hinzu
process_cq settlement	zügigeres Bauen
kill_character X	Person X töten
saeson summer/winter	Jahreszeit ändern
oliphaunt	riesige Elefanten
list_traits	listet alle Charaktereigenschaften auf

SPELLFORCE SHADOW OF THE PHOENIX

TIPP 1: Nehmen Sie nur Monumente ein, wenn es die Geschichte erfordert. Denn erst dann produziert die KI neue Einheiten.

TIPP 2: Flucht ist ein legales Mittel. Attackieren Sie die dicksten Gegner mit einem Fernzauber. Dann ziehen Sie sich zurück und kommen erst wieder, wenn sich die Charaktere von eventuell erlittenen Verletzungen erholt haben.



Shadow Of The Phoenix: Hier wäre es nützlich, zu flüchten und mit Fernzaubern weiterzukämpfen.

SHADOW OPS RED MERCURY

TIPP 1: Laufen Sie sich stets nur von einer Deckung zur nächsten. Bevor Sie sich be-

wegen, sollten Sie sich immer per Lehnen-Funktion einen Überblick verschaffen, da die Gegner sich meist gut verstecken.

TIPP 2: Beziehen Sie Ihre KI-gesteuerten Teamkollegen stark in die Kämpfe mit ein. Die stecken extrem viele Treffer weg und schießen zielsicher. Nebenbei sparen Sie so wertvolle Munition.

TIPP 3: Die Mehrzahl der Medipacks ist in den Levels gut versteckt. Suchen Sie in jeder Ecke und hinter jeder Kiste nach den nützlichen Lebenspunkten.

TIPP 4: Damit Sie unbeschadet durch die harten Gefechte kommen, tippen Sie folgende Cheats im Optionsmenü des Spiels ein:

CHEAT	WIRKUNG
greenlight	Alle Levels
intelsitrep	Alle Filme
firstlaw	Gott-Modus
corpsman	Reinkarnation
madminute	Unbegrenzte Munition
peterpan	Fly-Modus



Shadow Ops: So ist es richtig — Deckung suchen und die Kameraden mit einbeziehen.

STAR WARS BATTLEFRONT

Die knallharten Massenschlachten im Action-Spektakel von LucasArts verlieren dank unserer Tipps einiges an Schrecken.

TIPP 1: In heißen Gefechten ist es von Vorteil, wenn Sie sich mit Ihrem mittleren oder schweren Sturmfahrzeug neben einen der kleinen roten Astromechdroids stellen. Die Roboter reparieren Ihr Fahrzeug, und heranrückende Feinde haben wegen der schnellen Arbeitsgeschwindigkeit der Androiden kaum eine Chance.

TIPP 2: AT-ATs sollten Sie immer von hinten angreifen. Die schwerfälligen Vehikel können nur nach vorn feuern und sind nicht wendig genug, um sich zügig zu drehen.

TIPP 3: Auf Geonisis sind die Aufklärungsroboter des Scharfschützen besonders wertvoll. Manövrieren Sie die Androiden direkt unter die Schiffe der Handelsföderation, und fordern Sie einen Orbitalangriff an.

Daniel Bregenzer

TIPP 4: Allgemein haben sich die Sturmtruppen als beste Kampfeinheit bewährt. Diese Klasse bietet den Vorteil, dass sie ständig mit

ausreichend Munition ausgerüstet ist und jedes Sturmgewehr über eine Zoomfunktion verfügt, die gerade über mittlere Distanz hohe Erfolgsquoten einbringt.

TIPP 5: Die Druidekas der Handelsföderation sind enorm starke Gegner, da ihr Schild außergewöhnlich gut schützt. Gegen eine gut gezielte EMP-Granate ist jedoch auch dieses Schild machtlos.

Jan Mickel

TIPP 6: Auf der Karte »Tatooine: Sandmeer« können Sie sich hervorragend mit dem Scharfschützengewehr verschanzen. Fliegen Sie einfach mit einem Raumgleiter über einen der schmalen Berge, und landen Sie dort. Von hier aus haben Sie optimale Sicht auf Ihre Gegner, diese können Sie jedoch nicht erspähen.

Dennis Helweg



Star Wars Battlefront: Selbst Kolosse wie dieser AT-AT sind bei Angriffen in den Rücken machtlos.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Activision schickt den Birdman erneut auf die Jagd nach Trickkombinationen und kniffligen Missionszielen. Damit Sie mit Ihrem Skater nicht im Gewirr von Halbpipes und Miniramps stecken bleiben, haben wir einige Kurztipps gesammelt.

TIPP 1: In Boston haben Sie die Aufgabe, drei Statuen die Köpfe abzuskaten. Mit dem Skateboard gestaltet sich diese Mission jedoch schwierig. Darum steigen Sie einfach vom Brett und springen mit etwas Anlauf gegen die Häupter der Plastiken.



Tony Hawk's Underground 2: Noch ahnen die Statuen nicht, was sie erwartet.

TIPP 2: Den gut versteckten Überraschungsgast im Boston-Level finden Sie beim Kellereingang nahe des »Jeers«.

TIPP 3: Benjamin Franklin finden Sie, indem Sie in einer der Quarterpipes am Museumseingang einen »Spinetransfer« in Richtung Museum ausführen. Dort brechen Sie direkt durch ein Fenster auf den Flur, wo Sie Benjamin finden. Falls er das Weite sucht, folgen Sie ihm einfach.

Thomas Ongerth

TIPP 4: Generell sollten Sie ein Level sowohl mit Ihrem Brett, als auch zu Fuß erkunden. Oftmals lassen sich so Stellen erreichen, die Sie ansonsten nur durch schwierige Grinds oder Sprünge zu Gesicht bekommen. Es ist sogar möglich, sich mit der »Festhalten«-Taste an jeder Kante und jedem Kabel entlang zu hangeln.

Jörg Anthonj

TOP SPIN

Spiel, Satz und Sieg: Damit Sie in Ataris Tennis-Hit auf dem Centre-Court eine gute Figur machen, haben wir hilfreiche Taktiken zusammengestellt.

TIPP 1: Um möglichst schnell voranzukommen, ist es ratsam, auf schnellstem Wege »Young Gun« zu werden und anschließend für sämtliche Sponsoren einen nationalen Werbespot zu drehen. Auf diesem verhältnismäßig niedrigen Level ist das Minispiel, das Sie absolvieren müssen, noch sehr leicht. Mit dem Geld können Sie dann Ihren Spieler sofort effizient trainieren.

TIPP 2: Im Training sollten Sie sich früh spezialisieren und mindestens einen Ihrer Schläge zügig auf Stufe 4 bringen. Somit können Sie starke, präzise Bälle spielen. Mit dieser Fähigkeit stellen die ersten Gegner dann kein echtes Hindernis mehr für Sie dar.

TIPP 3: Aufschläge sind auch ohne einen hohen Fähigkeits-Wert effektiv, wenn Sie den Ball immer weit in eine Ecke hinein spielen.



Top Spin: Platzieren Sie den Ball gezielt in einer der Ecken, und der Gegner hat das Nachsehen.

Der Gegner wird meist in die Mitte des Feldes returnieren. Nun laufen Sie dem Ball entgegen und schlagen in die offene Platzecke. Der Punkt ist Ihnen so gut wie sicher.

TIPP 4: Eine extrem effiziente Schlagmöglichkeit ist der Top Spin. Platzieren Sie diesen links oder rechts vom Gegner, der entweder gar nicht oder viel zu hoch returnieren kann.

Sebastian Scholz

TRIBES VENGANCE

TIPP 1: Üben Sie den Übergang aus dem Fall ins Gleiten. Das macht Sie auf den teils riesigen Karten deutlich schneller.

TIPP 2: Suchen Sie sich so schnell wie möglich eine Inventar-Station, falls Sie das Spiel fieserweise mit zu schwachen Waffen in den Kampf schickt.

TIPP 3: Feindliche Raumgleiter holen Sie am leichtesten aus der Luft, wenn Sie direkt über ihnen schweben.

TIPP 4: Auf den Arena-Karten stehen überall große Türme, an denen Sie prächtig den Greifhaken einsetzen können, falls Ihr Jetpack mal keine Energie mehr hat. Nutzen Sie den Schwung des Jetpacks, und schwingen Sie wie Tarzan am Seil des Greifhakens einfach weiter.

TIPP 5: Auf den großen Außenareal-Karten finden Sie kleinere Gleiter in der Nähe der Hauptbasis. Schnappen Sie sich so ein Gerät, umrunden Sie den Kampfschauplatz weiträumig, und beschießen Sie die Basis der Gegner. So verschaffen Sie den Teamkameraden Zeit für einen Flaggenklau.

TIPP 6: Wenn Sie es vorziehen, in der eigenen Basis als Verteidiger zu agieren, bieten sich die dicken Rüstungen und die großen Knarren an, etwa die Raketenwerfer. Doch bedenken Sie: Gut gepanzert sind Sie deutlich langsamer und leichter zu treffen.



Tribes Vengeance: Mit dem Gleiter können Sie den Gegner gut in Schach halten.

XIII

Ubisofts Shooter im Cell-Shading-Look ist ab sofort im Budgetregal zu finden. Deshalb hier noch mal die wichtigsten Tricks:

TIPP 1: Um Cheats im Spiel freizuschalten, müssen Sie mit Rechts auf die Spiel-Verknüpfung klicken. Wählen Sie im Kontextmenü »Eigenschaften«, und hängen Sie an den Programmaufruf unter »Verknüpfung/Ziel« die Parameter **-console -bemymonkey** an. Bestätigen Sie mit OK. Öffnen Sie die Datei »DefUser.ini« aus dem Unterordner »System« Ihres Spielverzeichnis mit einem Texteditor, zum Beispiel dem Notepad. Fügen Sie dort die Zeile **F2=Console** ein, und speichern Sie ab. Im Spiel öffnen Sie jetzt mit **F2** eine unsichtbare Konsole, in die Sie die folgenden Cheats eingeben und mit **↵** bestätigen:

CHEAT	WIRKUNG
God	unverwundbar
AllAmmo	999 Schuss für alle Waffen
Loaded	volle Munition
Ghost	durch Wände gehen
Fly	Flugmodus
Walk	schaltet Ghost und Fly wieder aus
SetJumpZ X	Sprungkraft auf X setzen
BehindView 1/0	Verfolgerperspektive an/aus
FreeCamera 1/0	freie Kamera an/aus
Setcameradist X	Kameraentfernung auf X
Invisible 1/0	unsichtbar an/aus
ViewSelf	normale Spielansicht

TIPP 2: Falls Sie Probleme mit dem ersten Endgegner haben, sollten Sie schon vor seinem Auftauchen eine Handgranate in seine Richtung schmeißen. Bei gutem Timing hat der Fiesling nach der Zwischensequenz nur noch 85 Prozent Lebensenergie. **HK**



XIII: Auch zu nahe herangekommene Gegner sind im Gottmodus kein Problem mehr.

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 RIF-Dateien, Bilder sind uns im TIF-Format am liebsten.

• Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tipps & Tricks
Leopoldstr. 252 b
80807 München

oder an:

tipps@gamestar.de

Und keiner kämpft allein

CALL OF DUTY UNITED OFFENSIVE

Gefechte in eisiger Kälte oder luftiger Höhe fordern den ganzen Soldaten. Mit unserer Lösung kommen Sie sicher über die Schlachtfelder des zweiten Weltkriegs.



Activision ruft zum zweiten Mal zur Pflicht, und Sie folgen dem kurzfristigen Aufruf. Im offiziellen Add-on zum Weltkriegs-Shooter Call of Duty sind Sie wieder Teil der alliierten Invasion Europas. Damit Sie im Getümmel nicht versagen, haben wir eine umfangreiche Hilfe zusammengestellt.

AMERIKANER

BASTOGNE, BELGIEN,
26. DEZEMBER 1944

1. Höllenfahrt mit einem Verletzten

Laufen Sie nach dem kurzen Briefing hinter Ihren Kameraden zur Frontlinie. Dort angekommen gehen Sie sofort hinter einem der Holzstapel in Deckung und feuern aus allen Rohren auf die Angreifer. Sobald die deutschen Panzer anrollen, geben Sie Fersengeld und rennen zum Jeep zurück. Steigen Sie in den bereitstehenden Geländewagen und der Sergeant nimmt die Fahrt auf. Die Deutschen versuchen, den Krankentransport mit allen Mitteln aufzuhalten – feuern Sie auf alles, was sich bewegt.



2. Wie halte ich dem Angriff stand?

Sobald Sie mit dem Jeep in der Scheune ankommen, erhalten Sie das Kommando, schnellstmöglich einen Schützengraben aufzusuchen, um den anrückenden Feinden Paroli zu bieten. Nehmen Sie auf jeden Fall die Munition und, falls nötig, die Healthpacks auf, die in der

Scheune herumliegen. Nun folgen Sie dem Soldaten, der am hinteren Scheunenausgang wartet, zu Ihrem Schützenloch. Es folgt ein heftiges Gefecht gegen heranstürmende Wehrmachtssoldaten. Versuchen Sie, schnellstmöglich an ein automatisches Gewehr zu kommen. Denn mit dem Karabiner ist es äußerst schwer, die Gegner aufzuhalten. Nach einiger Zeit werden Sie von Ihrem Kommandanten abgeholt und zu einer MG-Stellung gebracht. Nun müssen Sie den Angreifern von hier aus einheizen. Sparen Sie nicht mit der Munition, und lassen Sie die Gegner nie zu nahe herankommen. Der Sergeant befiehlt Ihnen nun, ihm mit dem Scharfschützengewehr Deckung zu geben. Vorsicht: Auf dem Hügelkamm haben sich zwei MG-Schützen niedergelassen. Nachdem der Sergeant das Rauchzeichen gelegt hat, findet der Luftangriff statt.

3. Halten Sie die rechte Flanke!

Auf seinen Befehl hin folgen Sie Sgt. Moody. An der rechten Flanke angekommen müssen Sie feststellen, dass die Verteidigungslinie zusammengebrochen ist. Nun laufen Sie zum ersten Schützengraben und nehmen, bevor Sie sich hineinstürzen, die Panzerfaust rechts daneben auf. Mit dieser können Sie nun den Panzer zerstören, bevor Sie sich weiter zum nächsten Schützenloch bewegen. Dort sammeln Sie ebenfalls die Panzerfaust ein und zerstören den zweiten Panzer. Spürten Sie zum dritten Schützengraben, und feuern Sie mit aller Kraft auf die Angreifer, bis Ihre eigenen Panzer anrollen und die Schlacht endgültig zu Ihren Gunsten entscheiden.

BASTOGNE, BELGIEN,
12. JANUAR 1945

4. Wie komme ich zum deutschen Lager?

Nach der Einsatzbesprechung im Zelt folgen Sie Ihren Mitstreitern über das Feld

auf den Hügel hinauf. Geben Sie nun dem Sergeant Deckung, während er den Verletzten Soldaten birgt. Achten Sie besonders auf das Maschinengewehr zwischen den Sandsäcken. Nachdem Kilroy Moody einige Informationen über die nächste Stellung der Deutschen gibt, pirschen Sie sich voran. Versuchen Sie immer in Deckung zu bleiben, denn die gegnerischen Soldaten zünden eine Leuchtrakete und feuern mit allem was sie haben auf Ihren Trupp. Weichen Sie nach rechts aus und schleichen Sie dicht an den Bäumen am Zaun entlang. Vor Ihnen befindet sich nun eine weitere Stellung der Feinde, die Sie ausschalten müssen.



5. Wie rette ich die Gefangenen?

Betreten Sie die erste Baracke und suchen Sie hinter dem Kübelwagen Schutz, der vor der Wand parkt. Nun bewegen Sie sich vorsichtig aus Ihrer Deckung in Richtung anderes Haus. Hinter dem Bretterzaun links erwarten Sie noch einige Gegner, die mit einer Handgranate jedoch schnell aus dem Weg geräumt sind. Nun infiltrieren Sie das Haus vor Ihnen. Dort machen die Kameraden einen Gefangenen, der Ihnen verrät, dass sich einige amerikanische Kameraden in der Scheune befinden.

6. Die Kreuzung vor Foy

Folgen Sie Ihrem Kameraden aus der Scheune mit den Gefangenen. Dabei sollten Sie vorsichtig sein, denn rechts im Unterholz sind bereits einige Deutsche, die Sie erwarten. Wandern Sie nun

den Grat entlang und achten Sie nicht auf das Motorrad, das auf der Straße neben Ihnen fährt. Ramirez wartet auf einer leichten Anhöhe, von der aus Sie die zu befreiende Kreuzung im Blick haben. Sie schleichen nun nach links, über die Straße und schalten die Gegner im Schützengraben aus. Dort finden Sie ausreichend Munition und Erste-Hilfe-Sets, um auch die restlichen Gegner um den Bunker herum auszuschalten.

7. Wie halte ich den Konvoi auf?

Gleich nachdem die Kreuzung samt Bunker eingenommen ist, befiehlt ihnen Sergeant Moody, Richtung Westen zu laufen und den Konvoi aufzuhalten. Bewegen Sie sich schnell dicht neben der Straße und werfen Sie sich mit Blickrichtung zur Straße auf den Boden, sobald Sie Motorengeräusche wahrnehmen können. Nachdem die ersten Fahrzeuge zerstört sind, taucht plötzlich ein Panzer auf. Rennen Sie schnellstmöglich zu der Panzerfaust, die vor dem letzten großen Felsblock liegt und geben Sie dem Panzer den Rest. Nun müssen Sie lediglich noch die aus dem Wald stürmenden deutschen Soldaten aufhalten. Kehren Sie danach zur Kreuzung zurück.



FOY, BELGIEN, 12. JANUAR 1945

8. Einnehmen der Stadt Foy

Nachdem der Sergeant Ihrer Kompanie den Auftrag erteilt hat, laufen Sie hinter Ihrer Einheit über das Feld. Versuchen Sie, möglichst nicht stehen zu bleiben und erwidern Sie das Feuer der Deutschen nicht – das könnte tödlich enden.

9. Wo ist das Adlerauge?

Achten Sie darauf, dass Sie ohne Verzögerung zuerst den Soldaten mit dem Maschinengewehr im Dachgeschoss des größeren Hauses links von der Scheune erledigen. Einen weiteren Scharfschützen finden Sie im Haus rechts daneben – achten Sie einfach auf ein beleuchtetes Fenster. Das Adlerauge finden Sie, wenn Sie einen Blick rechts neben die Scheune zwischen die beiden Häuser werfen –

dort hielten sich Schützen versteckt. Bei genauerem Hinsehen erkennen Sie einen ramponierten Dachstuhl, in dem das gesuchte und legendäre Adlerauge schon auf Sie wartet.



10. Zerstörung der Artillerie

Folgen Sie Ihrem Trupp durch den deutschen Widerstand zu dem Flak-Geschütz. Vorsicht ist geboten, denn in einigen Dachgeschossfenstern warten großkalibrige Maschinengewehre auf Kanonenfutter. Am Geschütz angekommen bringen Sie die Sprengladung an der vorgegebenen Stelle an.

11. Wie überstehe ich den Hausbesuch?

Stürmen Sie gleich nachdem Moody die Tür aufgetreten hat in das Haus und nehmen Sie die gegenüberliegenden Fenster inklusive dahinter befindlichen Soldaten unter Beschuss. Nun betreten Sie den Garten und suchen sich sofort hinter dem Zaun eine gute Deckungsposition, denn ein schweres Maschinengewehr nimmt Ihren Trupp aus dem vor Ihnen liegenden Haus unter Beschuss. Wenn Sie diese Gefahr ausgeschaltet haben, rücken Sie vorsichtig vor und geben Sie vor allem Acht auf Gegner, die aus dem Hinterhalt kommen. Im Haus sollten Sie sich nur in der sicheren Hocke fortbewegen. Außerdem empfiehlt es sich, vorher um Ecken zu spähen. Am Ende des Häuser-Labyrinths finden Sie den Panzer vor, der laut Missionsbriefing zerstört werden soll. Noch kurz einen Sprengsatz an dem Monstrum montiert, in Deckung gegangen und dieser Teil der Mission ist überstanden.

12. Sturm auf die Kirche

Räumen Sie die Soldaten im Garten hinter dem Haus vor dem Sie den Panzer zerstört haben aus dem Weg, und sprinten Sie – noch ganz im Freudentaumel über die anrückende elfte Panzerdivision – zur Kirche. Dort angekommen finden Sie im Raum links neben dem Eingang Medipacks und Munition. Sobald die Kirche unter Beschuss steht, hetzen Sie auf den Kirchturm, sammeln das Scharfschützengewehr ein und erledigen damit die Soldaten mit Panzerfäusten zu ihren Fü-

ßen. Ist dieses Problem beseitigt, kehren Sie in die Kirche zurück und bewegen sich mit Ihrer Truppe Richtung Stadtrand. Vergessen Sie daher nicht, beim Abstieg aus dem Kirchturm das Schnellfeuergewehr, welches nun anstelle des Scharfschützengewehrs zu finden ist, mitzunehmen. Unten angekommen hetzen Sie mit ihrer Kompanie und den Panzern in Richtung Stadtrand.

13. Sicherung der Brücke

Sobald Sie in Sichtweite der Brücke kommen, gehen Sie in Deckung. Sie erhalten nun den Auftrag, den Tiger-Panzer auf der anderen Seite des Flusses kampfunfähig zu machen. Um nicht von den beiden MG-Nestern am anderen Ufer getroffen zu werden, robben Sie auf die Brücke und suchen hinter defekten Vehikeln Schutz. Wichtig ist, dass Sie sich rechts halten, denn der Panzer zerstört große Teile der Brücke. Auf der anderen Seite angekommen kriechen Sie nach rechts weiter. Der Panzer versteckt sich in der Ruine am Ende des Weges. Machen Sie sich auf heftigen Widerstand gefasst und achten Sie besonders auf MG-Stellungen, die immer wieder neu besetzt werden. Nachdem der Panzer zerstört ist, suchen Sie noch den Captain auf. Damit ist Foy befreit.



NOVILLE, BELGIEN, 15. JANUAR 1945

14. Wie räume ich die Häuser in Noville?

Direkt nach ihrer Ankunft und der Lagebesprechung in Noville stürmen Sie mit Captain Fowley das erste Haus. Achten Sie wie gewohnt auf Gegner, die sich verschanzt halten und einen Hinterhalt planen. Sobald das Artilleriefeuer eingesetzt ist, ist es ratsam, sich nur noch langsam fortzubewegen, denn die Explosionen fordern viele Lebenspunkte. Vorsicht auf dem Weg zum Chateau – die Deutschen fahren noch einmal alles auf, was ihnen zur Verfügung steht.

15. Die Flanken decken

Sobald Sie ihren Treffpunkt, das Chateau, geräumt haben, sehen Sie eine Division

der Deutschen herannahen. Sammeln Sie alle Munition, die Sie finden, und verschanzen Sie sich hinter einem Fenster. Nachdem der erste Schwung Feinde vom Süden abgeklungen ist, naht von Norden ein Panzer heran, der den zweiten Schwung – diesmal von Norden her – einleitet. Nach der gelungenen Verteidigung der Südflanke erhalten Sie die Nachricht, dass Moody einige Überlebende gesammelt hat und mit ihnen zum Treffpunkt zu kommen versucht. Besetzen Sie daraufhin unverzüglich das MG am Fenster und halten Sie die Deutschen mit Dauerfeuer in Schach.

16. Wie verteidige ich das Chateau?

Haben Sie Sgt. Moody geschützt, nehmen Sie eine Panzerfaust auf und laufen unverzüglich zum Rest ihrer Mannschaft im Anwesen, denn die Deutschen kommen von Norden und Süden mit Panzern und Fußsoldaten. Wechseln Sie im nun folgenden Gefecht möglichst oft Ihre Position und behalten Sie die Karte im Auge – sie zeigt an, von wo der nächste Panzer naht. Nach einiger Zeit der Verteidigung bekommen Sie Luftunterstützung, die den angreifenden Deutschen den Rest gibt. Nun müssen Sie nur noch den Captain aufsuchen.

BRITEN

2. SEPTEMBER 1941

17. Wie bediene ich die Bordgeschütze?

Wichtig ist, dass Sie mit dem Geschütz der »Flying Fortress« immer etwas vorhalten. Je höher die Distanz zum Ziel, desto größer muss der Abstand des Fadenkreuzes zum Feindflieger sein.

HOLLAND, 2. SEPTEMBER 1941

18. Besuch auf dem Bauernhof

Sie finden sich nach dem Flugzeugabsturz mit Ihrem Fallschirm in einem Baum hängend wieder. Machen Sie sich keine Sorgen um die Deutschen zu Ihren Füßen, es naht ein britisches Kommando heran, das sie eliminiert. Nachdem Sie vom Baum gestiegen sind, begleiten Sie auf dem Weg ihre britischen Kameraden. Am Bauernhof angekommen suchen Sie Deckung hinter einem der Hühnerställe. Achten Sie besonders auf die Maschinengewehr-Stellungen in den Dachfenstern. Wenn dieses Problem beseitigt ist, schnappen Sie sich eine MP40 und räumen das Gebäude frei. Ist auch das geschafft, wird ein Geländewagen mit Deutschen in den Hof krachen. Da es

nur eine kleine Gruppe ist, sind sie schnell aus dem Weg geräumt. Im Obergeschoss erwartet Sie in dem Raum mit den zwei Soldaten hinter dem umgekippten Tisch eine Überraschung: Von der Scheune aus sprengen weitere Feinde einfach die Wand weg. Legen Sie sich schnell auf den Boden und schalten Sie die Gegner mit gezielten Schüssen aus.



19. Der Weg zur Brücke

Treffen Sie sich wieder mit Ihrer Gruppe, und bewegen Sie sich in Richtung Brücke. Bevor Sie dort ankommen, müssen Sie noch einen Laster mit zwölf Wehrmachtssoldaten aus dem Weg räumen. Auf der Hälfte des Aufstiegs zur Hütte geraten Sie in Feindfeuer. Suchen Sie sich eine gute Deckung und spähen Sie zum Schießen um die Ecke. Am Hügelkamm angekommen zücken Sie das Gewehr mit Zielfernrohr und erledigen die Deutschen hinter den Sandsäcken. Nach dem Weg durch den Tunnel nehmen Sie sofort einen geschützten Platz hinter einer der Kisten ein und feuern auf die Gegner. Wenn Sie nun noch die Soldaten, die aus dem Bunker kommen, erschossen haben, gibt Ihnen der Major endlich ein neues Missionsziel.

20. Wie platziere ich die Ladungen?

Schnappen Sie sich die Sprengladungen von einem der toten Soldaten (siehe Markierung auf der Karte). Jetzt rennen Sie auf die Brücke und begeben sich über die Leiter nach unten. Suchen Sie dort die nächste Leiter. Geben Sie Acht: Hier haben sich einige Feinde versteckt. Haben Sie die Explosionsstoffe angebracht, steigen Sie wieder auf die Gleise und suchen Ihre Einheit. Dort warten Sie, bis der Zug auf die Brücke gefahren ist und jagen diese in die Luft, sobald Ingram den Befehl dazu gibt. Achtung: Sind sie zu spät dran, fährt der Zug weiter und die Mission ist gescheitert.

21. Zurück zum Laster

Sie hasten nun durch den Bahnhof und den Wald, wo Ihr Trupp ein Versteck einnimmt. Wenn die deutsche Patrouille nahe genug herangekommen ist, eröffnen Sie das Feuer. Sobald Sie das Haus

erreicht haben, drehen Sie sich um und erledigen Ihre Verfolger. Sichern Sie nun noch das Haus. Ist die Situation geklärt, besteigen Sie den LKW, der im Stall wartet und fahren los. Zerstören Sie den feindliche Pritschenwagen.

MURRO DI PORCO, SIZILIEN, 12. JULI 1943

22. Räumen Sie den Bunker

Infiltrieren Sie das Wachhaus und gehen Sie in den Hinterraum. Besorgen Sie sich ein Gewehr von den beiden Wachen. Ihren Weg setzen Sie zusammen mit dem Trupp zum Bunker an der Küste fort. Nachdem die Belegschaft des Bunkers erledigt ist, holen Sie sich die Medipacks und Munition aus der Befestigungsanlage. Jetzt rennen Sie zum bereitstehenden LKW und springen auf die Pritsche. Sobald Sie den Gipfel des Hügels erreicht haben, nehmen Sie die dort wartenden Deutschen mit ihrem Kar98K aufs Korn und vergewissern sich, dass Sie auch die Feinde auf dem Balkon erwischt haben.



23. Der Leuchtturm

Mit einem Schnellfeuergewehr bewaffnet betreten Sie den Leuchtturm. Achten Sie auf versteckte Soldaten! Machen Sie sich über die Leitern auf den Weg nach oben. Ist der Widerstand gebrochen, platzieren Sie die Bomben im Leuchtturm. Gehen Sie von oben nach unten vor. Sind die Sprengsätze angebracht, machen Sie sich aus dem Staub und treffen sich außerhalb des Leuchtturms mit Ihrem Vorgesetzten Ingram. Sie befolgen seine Anweisung und steigen auf den Hügel, von wo aus Sie die gigantische Explosion bewundern können. Unmittelbar danach ducken Sie sich hinter einer der Mauern der Ruine und bleiben außer Sichtweite der Deutschen. Denken Sie daran – wenn Sie jetzt auch nur einen Schuss abgeben, sind Sie geliefert. Sobald die Brigade vorbeigezogen ist, folgen Sie Ihrer Einheit nach oben. Dort trennen Sie sich: Sie suchen den Funkraum, während Ihre Kameraden die gegnerischen Truppen in Schach halten.

24. Die Funkräume

Laufen Sie über die Rampe, und betreten Sie das Gebäude gegenüber. Nach einigen kurzen Schusswechseln zerlegen Sie die Funkgeräte im Inneren. Ist dieses Missionsziel geschafft, bahnen Sie sich Ihren Weg zurück zu Major Ingram. Der Weg zu ihm lässt sich am besten in geduckter Haltung zurücklegen.

25. Wo finde ich die Dokumente?

Folgen Sie Ihren Kameraden in die Garage. Hier wimmelt es vor Feinden, achten Sie also auf gute Deckung! Einige gegnergespickte Gänge später finden Sie in einem Raum die Dokumente sowie praktischerweise Medipacks und Munition. Auf dem Weg zurück nehmen Sie den Aufzug in der Mitte des Ganges.

26. Die Kanonen auf den Klippen

Nachdem die Lage an der Oberfläche geklärt ist, räuchern Sie die Bunkeranlagen mit Granaten aus und bringen die Sprengladungen an den drei Geschützen an. Wenn Sie nun die Stufen beim letzten Geschütz nach oben steigen, ist eine neue Tür geöffnet. Treten Sie ein, und folgen Sie dem Verlauf der Gänge. Mit gezielten Granatenwürfen ist schnell für Klarheit gesorgt. Ist die Luft rein, nehmen Sie Verbandsmaterial auf und platzieren die restlichen Bomben. Sobald die Uhr tickt, legen Sie einen Sprint zurück zum Aufzug hin, wo Sie auf die Kameraden warten. Schlagen Sie sich durch die Garage zurück zum Tageslicht. Dort springen Sie in den Beiwagen des Motorrads und ballern sich den Weg durch die deutsche Basis.

MURRO DI PORCO, SIZILIEN, 12. JULI 1943

27. Heiße Reifen

Bleiben Sie geduckt im Beiwagen, so lange der LKW auf gleicher Höhe ist. Sobald er vorbei fährt, holen Sie mit der MP die Soldaten von der Ladefläche. Diese Vorgehensweise wiederholen Sie beim zweiten Laster und beim Kübelwagen. Schalten Sie bei den folgenden



Feindfahrzeugen zuerst die Schützen aus, die Fahrer sind meist nur leicht bewaffnet. Nachdem Major Ingram mit Ihnen über den Marktplatz gabraust ist und Sie mit dem anderen Zweirad zusammenstoßen, werden Sie aus dem Beiwagen geworfen. Suchen Sie schnellstmöglich Deckung. Sobald Sie wieder klar sehen können, laufen Sie durch die Tür, die teilweise durch eine Ecke versteckt ist. Dort sind Sie vor dem anrückenden deutschen Tank sicher.

28. Wie kapere ich das Boot?

Nun folgen Sie wieder Ingram. Sie laufen durch einige Seitenstraßen zu den Klippen. Machen Sie sich auf einige heftige Schusswechsel gefasst. Vergessen Sie nicht, den Opfern Waffen und Munition abzunehmen. Oben an den Klippen kommen Sie zu einem Bunker. Dieser muss infiltriert werden. Wenn auch dieses Ziel eingenommen ist, hetzen Sie zum Dock, dort finden Sie neben dem zerstörten Boot ein weiteres, welches Sie sich unter den Nagel reißen.

29. Eine Schifffahrt, die ist lustig

Bei Verlassen des Hafens werden Sie von einer großen Anzahl von Schiffen verfolgt. Gehen Sie genauso wie am Anfang der britischen Kampagne in der »Fortress 1« vor. Sind alle Gegner versenkt, drehen Sie sich in Richtung Küste und bewundern die Explosion zum Abschluss der britischen Missionen.

SOVIETS

NAHE BOTOVO, RUSSLAND, 4. JULI 1943

30. Halten Sie die Front

Zu Anfang der Mission bewegen Sie sich vom Zug weg in Richtung LKW rechts. Springen Sie auf die Ladefläche, und legen Sie sich hin, um nicht vom Stuka-Feuer getroffen zu werden, während Sie der Truck durch die Luftschläge zur Front bringt. Nach der Besprechung im Zelt bekommen Sie den Auftrag, sich der rechten Flanke anzuschließen. Dort angekommen achten Sie auf den Stern auf Ihrem Kompass, der ihnen genau anzeigt, wo einer Ihrer Kameraden gerade Hilfe beim Halten der Frontlinie benötigt. Die anrückenden Deutschen lassen sich am effektivsten mit der Tokarev SVT40 aufhalten. Nachdem Sie viele Todesfälle verursacht haben, sehen Sie den Absturz eines Sturzkampfbombers. Bleiben Sie in Deckung, bis es vorbei ist, und Sie erhalten die Anweisung, sich der Verteidigung der linken Flanke an-

zunehmen. Dort gehen Sie vor wie gehabt. Nach einiger Zeit bewegen Sie sich etwas nach rechts, um den Soldaten mit dem Flammenwerfer zu erledigen. Sobald Sie den nächsten Flammenwerfer wahrnehmen, rennen Sie zurück zum Eingang des Zelts, um nicht von der Artillerie getroffen zu werden.

31. Wie zerstöre ich die Panzer?

Ihnen wird befohlen, zur rechten Flanke zurückzukehren, wo Sie schon zuvor eingesetzt wurden. Dieses Mal müssen Sie unter das abgestürzte Flugzeug und durch dessen Tür aufs Schlachtfeld gelangen. Laufen Sie in Richtung des ankommenden Elefant-Panzers, damit er Sie mit seinen Schüssen nicht verletzen kann. Nachdem die Fußsoldaten um den Panzer ausgeschaltet sind, platzieren Sie ihr explosives Päckchen am Stahlkoloss und machen sich aus dem Staub, während es detoniert. Gehen Sie bei den verbleibenden Tanks auf gleiche Weise vor. Sind diese Gefahren ausgeschaltet, treffen Sie sich mit Sergeant Antonov.



32. Verteidigung des Dorfs

Rücken Sie über die Hügel zum Dorf vor. Dort angekommen, nehmen Sie ein Haus ein und empfangen Ihre Befehle von Ihrem Vorgesetzten. Sofort nachdem die Tür offen steht, hetzen Sie hinaus und nehmen die Stellung hinter dem Zaun ein. Nachdem Ihr Trupp nachgekommen ist, ziehen Sie sich in das Treppenhaus rechts zurück. Dort müssen Sie ausharren, bis die Unterstützung seitens Ihrer Kameraden endlich eintrifft. Wertvolle Hilfe leistet Ihnen das Maschinengewehr im oberen Stockwerk. Sobald die Verstärkung angekommen ist, suchen Sie umgehend den Kommissar auf.

PONYRI, RUSSLAND, 11. JULI 1943

33. Wie halte ich die Fabrik?

Folgen Sie den Panzern. Anstatt nun mit Ihren Kameraden zu gehen, schlagen Sie sich links in die Hügel, von wo aus Sie die Deutschen ausschalten können, ohne getroffen zu werden. Wieder bei Ihren

Kollegen erledigen Sie den Scharfschützen im Turm und die restlichen Soldaten auf der Straße. Bahnen Sie sich Ihren Weg zur Front des Bahnhofs und von dort aus hinein. Ist das Gebäude infiltriert, begeben Sie sich wieder nach draußen, wo Sie sich mit Ihren Kameraden an der Brücke treffen und Ihnen Unterstützung geben. Sammeln Sie eine MP44 sowie ein Scharfschützengewehr ein, und rücken Sie weiter vor. Nachdem Sie den Schergen am MG42 ausgeschaltet haben, können Sie sich ins Schulgebäude wagen. Dort schießen Sie und Ihre Mitstreiter auf alles, was sich bewegt. Ist das geschafft, sammeln Sie Ihr Team und begeben sich zu den Gebäuden zu Ihrer Rechten. Nun müssen Sie Semashko decken, während er die Bomben an den Panzern verteilt. Kämpfen Sie sich zurück durch den Rest des ehemals lauschigen Örtchens zur Fabrik, die Sie ähnlich wie das Chateau in Belgien halten müssen. Auch hier stehen ihnen wieder zahlreiche Panzerschrecks zur Verfügung.



PROKHOROVKA, RUSSLAND, 12. JULI 1943

34. Hinweise zum Betrieb des Panzers

Machen Sie sich zuerst mit der Steuerung des Kettenfahrzeugs bekannt, bevor Sie losziehen. Sie müssen die deutschen Anti-Panzer-Kanonen am anderen Ufer außer Gefecht setzen. Pro Kanone genügt ein Schuss. Feuern Sie danach eine Panzergranate in jedes Gebäude, um die Soldaten an den Panzerfäusten zu erledigen. Nachdem Sie um die nächste Ecke gefahren sind, müssen Sie einige weitere Panzer und Artillerie ausschalten. Um die Mission gut zu überstehen, sollten Sie von Hauptstraßen fernbleiben. Halten Sie an, um zu zielen.

KHARKOV, RUSSLAND, 22. AUGUST 1943

35. Das Kreuz markiert das Ziel

Zu Beginn der Mission finden Sie sich mitten im Kampfgetümmel wieder - machen Sie sich bereit. Schlagen Sie

einen Weg leicht nach links ein, und bahnen Sie sich Ihren Weg, bis Sie zu einer Wand gelangen. Lehnen Sie sich nach links und rechts, um die Scharfschützen und Maschinengewehr-Soldaten zu eliminieren. Nun müssen Sie gelegentliche Feuerpausen abwarten, um zur nächsten Deckung zu kommen. Folgen Sie den Tanks in die Stadt. Dort treffen Sie den Sergeant. Kriechen Sie die Treppen nach oben zu einem der Fenster, aus dem Sie sich lehnen, bis das Flak-Geschütz auszumachen ist. Benutzen Sie das Fernglas. Sobald ein rotes Kreuz auftaucht, drücken Sie die Feuer-Taste. Nun können Sie durch eine plötzlich offen stehende Tür weiter vorrücken. Bei allen weiteren Zielen gehen Sie identisch vor, achten Sie jedoch immer auf Soldaten im Haus.

36. Kampf um Kharkov

Wieder auf der Straße schnappen Sie sich eine Panzerfaust und jagen den deutschen Stahlkoloss in die Luft. Durch das Loch in der Wand rechts geht es weiter - Sie erwartet heftiger Widerstand. Kämpfen Sie sich vorsichtig durch die Straßen bis zum Platz mit der Statue. In den umliegenden Häusern warten einige MG-Stellungen sowie Scharfschützen. Weiter geht's durch das Gebäude im Süden, für das eine automatische Waffe nützlich ist. Arbeiten Sie sich durch die Gänge, bis Sie an eine Kreuzung kommen. Hier findet die finale Schlacht dieses Levels statt. Wechseln Sie zur Panzerfaust, und legen Sie sich neben die Kiste mit Nachschub. Nun eliminieren Sie alle Deutschen, die Sie mit Ihrem Gewehr erwischen. Nach etwa einer Minute bricht ein Panzer durch die Wand. Bereiten Sie ihm mit ein oder zwei Schüssen aus dem Panzerschreck ein Ende, und weichen Sie vor dem Feuer zurück. Werfen Sie einige Granaten an die Ecken des Platzes und vor den zerstörten Tank. Nun schalten Sie noch einige Deutsche aus, und schon ist die marxistische Verstärkung da.

KHARKOV, RUSSLAND, 22. AUGUST 1943

37. Wie halte ich Kharkov?

Halten Sie sich rechts und folgen Sie dem Lauf der Straße. Zunächst geht es in das rechte Gebäude mit den Stufen. Hier kämpfen Sie sich nach dem üblichen Muster durch: In der Hocke vorantasten und zuerst um Ecken schießen, bevor Sie weiterziehen. Folgen Sie den anderen Russen auf das in Mitleidenschaft gezogene Gebäude. Dort angekommen sprinten Sie auf die andere Seite zu Sgt. Anto-

nov, der Sie um Deckung bittet, während er an den Feinden vorbeiläuft. Haben Sie ihm den Feuerschutz gegeben, rennen Sie auf den deutschen Panzer zu. Auf Antonovs Befehl verlassen Sie die Deckung, um in das Gebäude zu flüchten und sich ein Scharfschützengewehr zu schnappen. Damit müssen Sie die Deutschen auf dem Platz mit der Statue erledigen, damit der Ingenieur unbeschadet durch die Belagerung kommt. Sobald dieser mit seiner Arbeit fertig ist, rollen Ihre Panzer ein. Zeit, eine kleine Pause zu nehmen und lebenswichtige Munition und Medipacks zu sammeln. Dann geht es wieder zurück zu Antonov. Sobald er zu reden anfängt, nehmen Sie die Vierlings-Flak in Beschlag und holen die lästigen Flieger vom Himmel.



38. Finale am Bahnhof

Der letzte Teil der Herausforderung in diesem Addon gestaltet sich etwas schwierig. Benutzen Sie deshalb umherstehende Maschinengewehre sowie Granaten. Häufiges Schnellspeichern vermeidet Frusterlebnisse. Bleiben Sie auf Ihrem Weg zum Bahnhof grundsätzlich geduckt. Dort werfen Sie sich mit einer Panzerfaust unter einen Waggon, bis die Stukas ihre todbringende Ladung in Form von schweren Bomben abgeworfen haben. Anschließend stehen Sie flink wieder auf, steigen die kleine Leiter zur Flak hoch und klemmen sich dahinter. Mit dieser mächtigen Waffe ist es leicht, den plötzlich auftauchenden Panzer auszuschalten. Danach sprinten Sie wieder schnell zurück zum Waggon, denn der zweite Bombenhagel durch eine deutsche Fliegerstaffel steht bevor. Wenn Sie diese bedrückende Situation ebenfalls lebend überstanden haben, schlagen Sie sich erneut zur Flak-Kanone durch, womit Sie den nächsten Panzer effektiv und mit einem lauten Knall zu Altmetall verarbeiten. Diese anstrengende Prozedur wiederholen Sie, bis nach einiger Zeit und mehreren relevanten Angriffswellen der deutschen Soldaten endlich Ihre Verstärkung ankommt und Sie aus der misslichen Lage befreit. Herzlichen Glückwunsch, die vereinte Offensive gegen das Dritte Reich ist geglückt!

DS

Freie Fahrt in Bayview

NFS UNDERGROUND 2

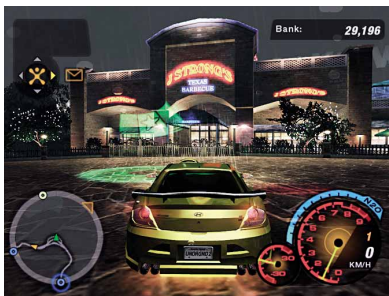
Beim Drift sammeln Sie zu wenig Punkte, und in Beschleunigungsrennen sehen Sie nur die Rücklichter der Konkurrenz? Wir sagen Ihnen, wie Sie in der Raserei von Electronic Arts jedem Gegner davonfahren.

Neben den Rund- und Sprintkursen sowie den Drift- und Drag-Rennen gibt's in Need for Speed Underground 2 drei neue Modi. Hier lesen Sie, wie Sie bei Street-X-Turnieren geschickt durch die engen Kurse schlittern, in der Underground Racing League gezielt den Gasfuß einsetzen oder bei Outrun-Rennen den Gegner sicher hinter sich lassen. Aber auch für die alten Spiel-Modi liefern wir wertvolle Tipps für Anfänger und Profis.

1. Die Stadt Bayview

In der Stadt sind grüne Dollar-Symbole versteckt, die Ihr Konto aufstocken. Machen Sie sich zwischen den Rennen auf die Suche nach dem wertvollen Kleingeld. Hofeinfahrten, Hinterhöfe oder Parkplätze sind besonders viel versprechende Fundorte.

Achten Sie auf Telefonate. Die informieren Sie über geheime, nicht auf der Karte verzeichnete Rennen, die dem Gewinner besonders viel Geld einbringen.



2. Drift – Langsam angehen lassen

Im Gegensatz zum Vorgänger fahren Sie auf der Driftstrecke zusammen mit drei weiteren Wagen. Doch geht es nicht darum, als erster im Ziel anzukommen. Lassen Sie den Kontrahenten einen Vorsprung. So haben Sie genügend Platz, um besser in den teilweise haarigen Kurven zu manövrieren. Achten Sie jedoch darauf, nicht zu weit zurückzufallen. Denn fährt das erste Auto durchs Ziel, bleiben Ihnen noch 30 Sekunden, den Kurs zu beenden.

3. Drift – Handbremse

Hier kommt es auf den geschickten Einsatz der Handbremse an. Zu diesem Zweck fahren Sie die Kurven in der Innenseite an

und betätigen gleichzeitig mit dem Lenkradeinschlag die Handbremse. Dabei sollten Sie keinesfalls über 100 Kilometer pro Stunde fahren, sonst kleben Sie an der gegenüberliegenden Bande. Ganz wichtig: Driften Sie möglichst in den gestrichelten Randbereichen. Die sind zwar nahe an der Wand, vervielfachen aber Ihre Punktzahl.



4. Underground Racing League

Neben den weitläufigen Geraden müssen Sie durch viele scharfe Kurven manövrieren. Da die KI ohnehin geschlossen durch die Kehren fährt, können Sie ungebremst in den Scheitelpunkt brausen und die gegenläufigen Wagen als »Bremse« verwenden. Die unfaire Methode hat zwei Vorteile: Sie gewinnen massiv Zeit und katapultieren gleichzeitig mindestens einen Rivalen von der Strecke. Übrigens: Meiden Sie die rot-weißen Curbs am Streckenrand, denn der tiefer gelegte Wagen verliert bei Kontakt sofort die Bodenhaftung.

5. Drag

Besonders mit stärkeren Wagen liegen beim Start Millisekunden zwischen effektiven Drehzahlbereichen. So kommt es häufiger vor, dass die Kontrahenten die bessere Abfahrt hinlegen. Das können Sie



sich zunutze machen, indem Sie nach jedem Gangwechsel für etwa eine Sekunde das Nitro betätigen und den Gegner auf seiner Spur einholen. So »saugt« sich Ihr Wagen durch den Windschatten an den Rivalen an und wird schneller. Sind Sie dicht genug, lenken Sie auf die nächste Spur, betätigen erneut das Nitro und brausen davon.

6. Outrun – Schnelles Geld

Fordern Sie regelmäßig andere Fahrer zum Outrun heraus, denn die unplanmäßigen Rennen bringen schnelles Geld aufs Konto. Um den Vorsprung von 300 Metern zügig zu erreichen, lotsen Sie den Gegner durch enge, kurvige Stadtviertel. So steigt die Wahrscheinlichkeit, dass der Kontrahent an einer Ecke oder dem Verkehr hängen bleibt. Auf langen Geraden wie dem Highway ziehen Sie dagegen meist den Kürzeren.

7. Street X – Rohe Gewalt

Street-X-Rennen gehören wegen der aggressiven Gegner-KI zu den schwierigsten Herausforderungen. Gelingt es Ihnen nicht, in den ersten Sekunden des Rennens Erster zu werden, ist es kaum noch möglich, Ihre Gegner später einzuholen. Da kein Nitro zur Verfügung steht, helfen nur gnadenlose Rempelaktionen. Wie beim Drift benutzen Sie die Handbremse, um schnell die zahlreichen Haarnadelkurven zu durchfahren.



8. Circuit- und Sprintrennen

Fahren Sie riskant: Beinahe-Unfälle mit dem Stadtverkehr füllen den Nitro-Tank wieder auf und bringen nebenbei wertvolle Stylepunkte ein. Zudem sollten Sie die Gegner stets im Auge behalten, denn die KI nutzt nahezu jede nicht auf der Karte verzeichnete Abkürzung.

DM

PC-exklusives Finale bezwungen

FULL SPECTRUM WARRIOR

In der vergangenen Ausgabe haben wir Sie sicher durch die Hauptkampagne des Taktik-Spektakels geschleust, jetzt widmen wir uns den beinharten Epilog-Kapiteln.

Einer der wenigen Fälle, in denen ein PC-Spiel die Nase gegenüber der Konsolen-Version vorn hat – die beiden Epilog-Missionen sind PC-exklusiv.

EPILOG – KAPITEL 1

27. Schwerer Nachschlag

Team Alpha bindet den linken Dachschützen (1) und erledigt mit dem Granatwerfer M-203 den Schergen (2). Wenn dieser beseitigt ist, holt Bravo in der Flanke aus und erledigt den Bösewicht (1). Hinter dem Fahrzeug (3) haben die Helden optimale Schussposition auf den verschanzten Zeki (4).

28. Achtung, Bazooka!

Der letzte Abschnitt kostet selbst geübten Spielern ordentlich Nerven. Sie müssen nicht nur das Ziel erreichen, sondern auch das ganze Stück zum Rettungspunkt ohne Speicherpunkt überleben. Ihre Helden rücken in die Halle vor (5),

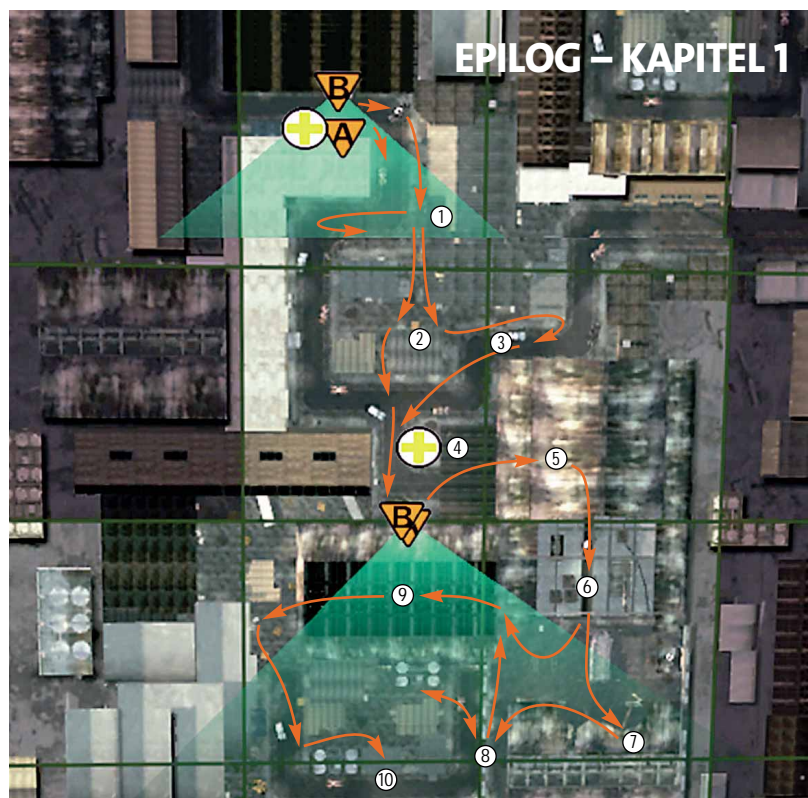
die Holzstapel ermöglichen ein gutes Deckungs- und Flankenspiel. In dem Abschnitt (6) bildet sich ebenfalls Widerstand, Ihre Soldaten unternehmen erfolgreich einen Ausflug (7). Im Areal zwischen 8, 9 und 10 wird es kritisch – man übersieht leicht die Nische (8). Hier ziehen Sie Ihre Männer zügig durch und erledigen den Gegner in der Gasse, der von der anderen Seite sonst nicht erreichbar ist. Dann machen Sie wieder kehrt und kämpfen sich mit Team Alpha durch die Halle (9). Beim nächsten Weg-



punkt (10) finden Sie nochmals aufmüpfige Rebellen, doch der dazugehörige Bazookaschütze ist das eigentliche Übel. Nehmen Sie diesen bösen Buben ohne Verzögerung unter gezieltes Sperrfeuer.

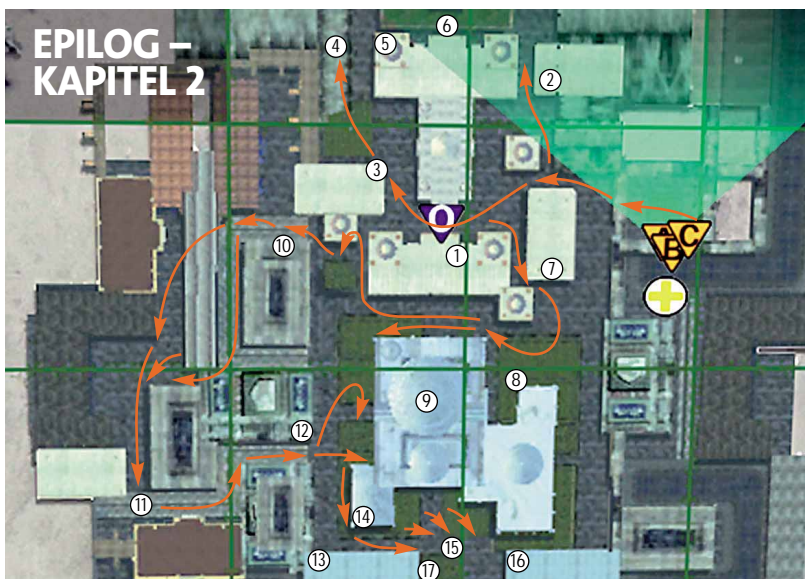
29. Spießr(o)utenlauf

Jetzt müssen Sie noch den ganzen Weg zurück, der erneut mit Gegnern gespickt ist. In der Halle (5) wird das zur Nagelprobe: Wenn Sie hier unachtsam sind, müssen Sie den Epilog von vorn beginnen. Die Schergen haben sich nördlich in diesem Abschnitt verschanzt. Unsere Soldaten müssen durch einen Engpass, und werden dort sowohl frontal als auch von der Seite unter Beschuss genommen. So haben sie kaum Möglichkeit, in die Flanke zu gelangen. Nachdem Sie das Feld auf dem Hinweg gesäubert haben und bevor Sie den Bazookaschützen (10) ausschalten, schicken Sie ein Team Ihrer Wahl zurück. Diese Helden platzieren Sie in Schussrichtung am Anfang der Halle (5). Mit diesem kleinen Trick finden sich auf dem Rückzug an dieser Stelle keine Gegner, und der Weg ist frei.



EPILOG – KAPITEL 2

Der zweite Epilog empfiehlt sich eher Fortgeschrittenen, hier lauern Gegner aus jeder Höhe und aus jeder Richtung. Von der Anhöhe (1) macht man Ihnen das Leben schwer, die Helden suchen sichere Deckung an der grünen Tonne und den Ecken. Setzen Sie den Ranger hinter einer Rauchgranate ein und befehlen Sie Zielfeuer in die Richtung der Angreifer. Sobald sich der Rauch lichtet, schlägt der Scharfschütze zu.



30. Hof in die Zange nehmen

Bravo rückt gemeinsam mit Charlie in die Gasse vor (2) und kann von dort schon einige Gegner ausschalten. Bringen Sie sich vor den lauernden Bazookas in Deckung. Alpha arbeitet sich langsam allein (3) weiter, es laufen immer wieder Gegner ins Bild. Die beste Deckung haben die Alpha-Helden bei dem überdachten Weg (4). Denn beim Bemannen der Ecke (5) setzen Sie Ihre Männer genau in das Zielfeld von Raketenwerfern. Das A-Team zieht weiteres Feuer auf sich, Charlie rückt von der anderen Seite nach und macht kurzen Prozess (6).



31. Schützen auf dem Minarett

Nach Ihrem Situationsbericht rücken Sie behutsam vor (7), eine ganze Kette an Angreifern schießt von oben und aus dem MG-Nest (8). Hier bewährt sich erneut die Taktik, den Ranger schussbereit hinter einer Rauchwolke zu verstecken. Von der Moschee (9) droht latent Gefahr von oben. In den engen Gassen (10) halten Sie jeden Winkel im Auge, das M-203 leistet dabei wertvolle Dienste. Rauchgranaten minimieren das Risiko in den heikelsten Situationen.

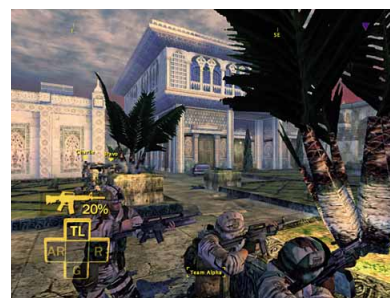
32. Gemeines Spiel

Beim Betreten des Straßenzugs wird es äußerst gefährlich. Nachdem Sie den

Einzelkämpfer links erledigt haben, erscheint ein Speicherpunkt (11). Laufen Sie aber nicht sofort los, der Weg dorthin ist sehr gefährlich. Auf den Dächern sind einige Schützen verteilt, die erst ausgeschaltet werden müssen (12, 13, 14). Bewegen Sie die Teams in Feuerbereitschaft und mit gegenseitiger Deckung zum Ziel, damit die Rekruten einen plötzlich auftauchenden Amokläufer (15) rechtzeitig erledigen können.

33. Harter Endkampf

Wenn Sie den Amokschützen ins mehrfache Zielfeld gelockt haben, kommt es zum Showdown. Gute Deckung gibt es hinter den Palmenkästen. Das erste Team, das Stellung bezieht, legt sofort ein Zielfeld. Dabei erwischen Sie viele der aufspringenden Terroristen, vor allem die Bazookaschützen (17). Jetzt rücken Bravo und Charlie schnell nach und können im



wechselnden Sperrfeuer die verbleibenden Gegner ausschalten. Vom Gebäude (16) werden Sie nochmals von der Seite unter Beschuss genommen. Wenn Sie auch diese Herausforderung gemeistert haben, können Sie sich in Ruhe den toll gemachten Abspann ansehen.

CHEAT CODES

34. Unendlich Munition

Wenn Sie das Spiel gleich auf dem Schwierigkeitsgrad Sergeant Major beginnen, sind Ihre Teams mit weniger Munition ausgestattet. In schwierigen Situationen kann ein Cheat durchaus praktisch sein. Gehen Sie dazu in das Menü »Extra Content«, und geben Sie dort **mercenaries** ein.

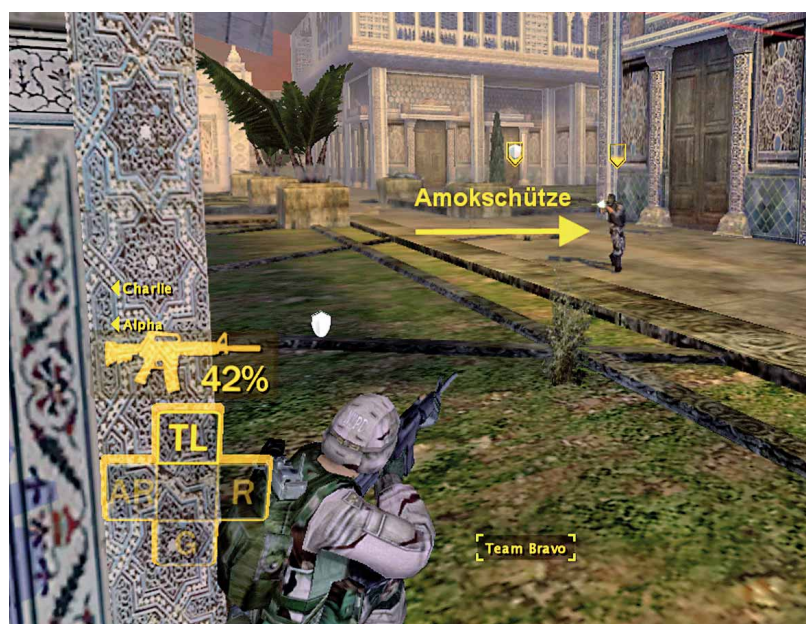
35. Dicke Köpfe

Eher witziger Natur ist der »Big Head«-Modus: Mit dem Code **nickwest** schalten Sie die vor allem in Japan populäre Charakter-Ansicht ein.

33. Knallharter Army-Modus

Richtig harte Jungs geben sich die Army-Ausgabe des Spiels. Achtung, die Steuerung ist etwas anders als im normalen Spiel. Und hier der Code: **HA2P1PY9TUR5LE**.

Wolfgang Steinorth / DS



Besser als Bausparen

SIEDLER 5

Effektiv Errichten und gekonnt Kämpfen – direkt vom Entwickler Blue Byte kommen diese Tipps für das wuselige Aufbauspiel. Damit gelingen Siedlungsbau und Echtzeit-Schlachten.

Gewohnte Siedler-Taktiken helfen im fünften Teil der Reihe kaum: Das umgekrempelte Wirtschaftssystem und der umfangreiche Technologiebaum verlangen neue Vorgehensweisen. Hier verraten die Entwickler, wie Sie den Schwarzen Ritter besiegen.

Leibeigene

1. Billige Arbeitskräfte

Die wichtigsten Untertanen sind die Leibeigenen: Sie kosten wenig, schlafen nicht, werden nie hungrig – produzieren aber Rohstoffe. Zu Beginn einer Partie sollten Sie rund 15 Arbeiter beschäftigen, in Multiplayer-Duellen sogar 25. Wenn die Wirtschaft richtig läuft, können Sie die Kerle immer noch kurzerhand entlassen oder als Kundschafter missbrauchen.

2. Kämpfer ohne Eisen

Auf Karten mit knappen Eisenvorräten kann ein Rudel Leibeigener eine kleine Armee ersetzen. Rekrutieren Sie 50 Mann, um den Gegner mit schierer Masse zu überrennen. Im Heimatdorf wehrt eine Leibeigenen-Miliz zumindest kleinere Angriffe wirkungsvoll ab.

Gebäude-Reihenfolge

3. Dorfzentrum zuerst

Auf den meisten Karten steht es bereits, manchmal müssen Sie das Dorfzentrum jedoch erst errichten – noch vor allen Minen oder sonstigen Gebäuden. Denn ohne die Zentrale fehlt es an qualifizierten Arbeitskräften und Technologien.

4. Lehm- und Steinminen

Die beiden Baustoffe brauchen Sie für die ersten Gebäude dringend, vor allem Lehm. Angenehmer Nebeneffekt: In diesen Minen werkeln viele Arbeiter, was höhere Steuereinnahmen bedeutet. Mit dem Geld kaufen Sie mehr Leibeigene, die Sie als zusätzliche Ressourcen-Sammler einsetzen.

5. Universität

Schon früh im Spiel sollten Sie eifrig forschen, deshalb ist jetzt die Universität

dran. Die Gelehrten sind eifrige Steuerzahler und füllen die Kasse. Stellen Sie das Gebäude nicht zu nah an das Haupthaus – die Universität funktioniert auch etwas abgelegen tadellos, und den Platz um die Burg brauchen Sie später für die Veredelungsbetriebe. Im Modus »Technologie-Rennen« ist es sinnvoll, gleich zwei Unis zu bauen.

Wichtige Technologien: Veredler schalten Sie mit Konstruktion, Alchemie und Zahnrad frei. Letzteres ist extrem teuer, ermöglicht aber die Steinmetzhütte. Vermeiden Sie deshalb Verzögerungen in der Forschung! Per Bildung bauen Sie das Dorfzentrum aus und erhöhen damit Bevölkerungslimit und Steuereinnahmen.



6. Schlafen und Essen

Nach der Universität sind Wohnhäuser und Farmen dran. Die sollten vor allem in der Nähe der Minen stehen, damit Rohstoffnachschub und Steuerzahlungen flutschen. Wenn die Bergleute ausreichend versorgt sind, folgen Schlaf- und Essplätze für Gelehrte und andere Arbeiter.

7. Militärische Aufrüstung

Sobald es die Rohstoffvorräte zulassen, sollten Sie die teuren Kasernen bauen. Ein paar schnell rekrutierte Soldaten wehren Über-



griffe von KI oder menschlichen Gegnern ab. Achtung: Die Armee belastet das Bevölkerungslimit, vor allem bei Kavallerie und Kanonen. Wagemutige zögern die Aufrüstung hinaus und investieren die Ressourcen lieber erstmal in die Forschung.

8. Wirtschafts-Tuning

Grundsätzlich funktioniert die Siedlung, nun sind die Veredeler dran, die Sie möglichst um die Burg oder nahe der entsprechenden Mine platzieren sollten. Jeweils eine Ziegelbrennerei und ein Sägewerk genügen für den Anfang. Gerade wenn Sie nur einen Steinbruch haben, sind mindestens fünf Steinmetze Pflicht. Vorsicht: Veredelungsbetriebe belasten das Bevölkerungslimit recht stark! Wenn Sie nur ein Dorfzentrum besitzen, fehlen unter Umständen Kapazitäten für die Armee – bauen Sie gegebenenfalls ein zweites.



9. Marktplatz und Handel

Sollte der Platz um das Haupthaus für die Veredelungsbetriebe knapp werden, stellen Sie außerhalb der Siedlung ein Lager auf. Auch dort holen sich die Spezialisten ihre Rohstoffe. Außerdem fungiert das Lager nach einem Upgrade als Marktplatz. Der ist besonders in der Mitte einer Partie lebenswichtig, wenn Sie Verteidigungstürme bauen müssen und deshalb die Steine knapp werden. Am Markt tauschen Sie überschüssige Rohstoffe (meist Lehm und Geld) gegen die wichtigen Blöcke ein. Upgrades verbessern die Ausbeute weiter, knappe Ressourcen kaufen Sie einfach.

Rohstoffe

10. Lehm aus der Grube

Gerade am Anfang unerlässlich, da für die meisten Gebäude nötig. Legen Sie ruhig ein dickes Polster an. Nichts ist ärgerlicher, als ein wichtiges Haus wegen profaner Lehmknappheit nicht bauen zu können.



11. Holz roden mit Hirn

Holz brauchen Sie ebenfalls zu Beginn des Spiels am meisten. Schlaue Siedler roden die Wälder rund um das Haupthaus und schaffen so Platz für weitere Gebäude. Herumstehende Leibeigene sollten Sie immer vorübergehend zu Holzarbeitern machen und bei Bedarf wieder abziehen.

12. Stein ist Gold

Während Steine zunächst kaum eine Rolle spielen, gewinnen Sie im Lauf einer Partie extrem an Bedeutung. Vor allem Gebäude-Upgrades verschlingen Unmengen davon. Suchen Sie deshalb schon früh die Karte nach Steinvorkommen ab, um sie vor dem Feind zu besetzen und möglichst (Bevölkerungslimit!) gleich auszubeuten.

13. Eisen für den Krieg

Ohne Eisen geht militärisch fast nichts, das macht es zu einem der wichtigsten Rohstoffe. Fangen Sie so schnell wie möglich an zu schürfen, da die unabdingbare Technologie »Konstruktion« Eisen braucht.

14. Schwefel = Kanonen

Anfangs reichen 150 Einheiten, um die Alchemie und damit die Veredler Schmied und Alchemistenhütte freizuschalten. Erst wenn das »Kanonenzeitalter« anbricht, sollten Sie das gelbe Gold im großen Stil fördern, um damit Geschütze zu gießen.

Kampfeinheiten

15. Speerkämpfer

Diese guten Kavallerie-Killer kosten in der niedrigsten Ausbaustufe kein Eisen – ideal für den Anfang. Außerdem profitieren Sie

praktischerweise von vielen Bogenschützen-Upgrades. Halten Sie immer ein oder zwei Trupps unter Waffen, vor allem, wenn der Feind mit Pferden kommt.

16. Schwertkämpfer

Die ideale Allround-Einheit, wenn die hohen Eisenkosten nicht wären. Rekrutieren Sie zu Beginn maximal einen Trupp, und investieren Sie lieber Holz in Speerträger. Nach einigen Upgrades sind die Schwertschwinger sehr stark und die hohe Eisen-Investition auf jeden Fall wert.

17. Bogenschützen

Mit ihren Bögen richten die Fernkämpfer extrem viel Schaden an und sind deshalb die gefährlichste Einheit im Spiel. Erforschen Sie unbedingt die höhere Reichweite in der Sägemühle! Weil sie im Nahkampf relativ wehrlos sind, sollten Sie immer zwei Trupps etwas voneinander entfernt aufstellen – so können sie sich gegenseitig beschützen und den Feind einklemmen.



18. Berittene Bogenschützen

Diese Fernkämpfer schlagen schnell und tödlich zu. Vorteil: Sie kosten nur Holz. Nachteil: Sie belegen zwei Plätze des Bevölkerungslimits. Das macht sie für häufigere Einsätze zu ineffektiv, als Aufklärer sind sie jedoch ideal. Außerdem jagen die berittenen Bogenschützen fliehende Einheiten. Größere (teure!) Verbände eignen sich für blitzartige Überfälle auf Leibeigene oder einzelne, ungeschützte Gebäude.

19. Schwere Kavallerie

Erst spät im Spiel verfügbar, gehören die Reiter zu den stärksten Einheiten. Auch sie belegen zwei der kostbaren Bevölkerungspunkte und sind generell recht teuer. Dafür erledigen sie Fernkämpfer und Kanonen durch ihre hohe Geschwindigkeit fast ohne eigene Verluste. Das macht sie ideal für schnelle Übergriffe auf gegnerische Außenposten sowie Minen.

20. Kanonen gegen alle

Durch ihren Schadensradius plätten sie ganze Gruppen von Soldaten sehr schnell. Die fette Bronzekanone hat eine höhere Reichweite als sämtliche Verteidigungstürme – ideal für Belagerungen.



Kampftaktiken

21. Brutale Bogenschützen

Bogenschützen sind der Schlüssel zum Sieg: Hinter einer Reihe von Nahkämpfern und Helden erledigen sie jeden Gegner. Deshalb sollte Ihre Truppe zu zwei Dritteln aus diesen Fernkämpfern bestehen. Erforschen Sie alle Verbesserungen in Sägemühle, Schießanlage und Schmiede. Vorsicht: Ab dem Upgrade auf Armbrüste kosten die Bogenschützen Eisen statt Holz! Nutzen Sie weit gefächerte Formationen, um Kanonen ein schlechtes Ziel zu bieten.

22. Sturm auf den Turm

Einzelne Türme sind für Helden und Nahkämpfer kein Problem. Bei mehreren schicken Sie einen Leibeigenen als Köder vor, während sich der Rest der Truppe in Angriffsposition bringt. Optimal zerstören große Kanonen, die Sie allerdings gegen Nahkampfangriffe beschützen müssen.

23. Verteidigungsanlagen

Türme, Türme und nochmals Türme geben der Siedlung Sicherheit. Achten Sie wegen der Mindestreichweite der Turmgeschütze auf Abstände dazwischen. Ein kleiner Trupp Soldaten beschäftigt durchbrechende Gegner. Schlimmstenfalls lösen Sie Alarm aus und befördern Leibeigene zu Milizionären. Stellen Sie nahe am Haupthaus Türme auf, um Durchbrecher und Hinterrum-Angriffe abzuwehren. MS



Wir können länger

LARRY 8

Sie schmeißen sich richtig ran, aber die Frauen winken ab?
Holen Sie sich Rat bei den Meistern des charmanten Flirts!



Die GameStar-Redakteure sind als Playboys bekannt, machen jeden Abend die Münchener Nachtclubs unsicher und erobern jedes Frauenherz. Eigentlich spricht man nicht über seine Methoden, aber für Sie wollen wir mal eine Ausnahme machen. Hier gibt's brühwarmer Anmach-Hilfen von den Profis, damit Sie in Sierras Leisure Suit Larry 8 einen guten Eindruck bei den Ladies hinterlassen.

1. Die Spielchen sind zu schwer!

Aktivieren Sie in den Optionen die automatische Schwierigkeitsanpassung. Wenn Sie in einem Spiel dreimal hintereinander scheitern, bietet Ihnen Larry 8 an, den Schwierigkeitsgrad zu senken. Alternativ investieren Sie fünf geheime Marken und überspringen das Spiel (siehe Tipp 7).

2. Die Steuerung ist schwammig!

Sie sind zu betrunken. Je höher der Promillespiegel, desto schwerfälliger torkelt das Spermium. Entleeren Sie vor jedem Gespräch mit einer der Damen Ihre Blase. Vermeiden Sie im Dialog die roten Bierkrüge und Cocktailgläser, und sammeln Sie die orangenen Kaffeetassen auf – das senkt den Alkoholpegel von Larry. Wenn Sie mit Luba sprechen, sollten Sie nur so betrunken sein, dass Sie gerade noch die flirrenden Linien sehen; das sollte genügen.



Weichen Sie dem Bier aus, sonst wird die Steuerung schwammig.

3. Wie mache ich Geld?

Einige der Minispielchen belohnen Erfolge durch Barauszahlungen und lassen sich

beliebig oft wiederholen. Gute Geldquellen sind zum Beispiel: Drinks für Sally Mae mixen (Küche im Studentenwohnheim), gegen Analisa tanzen (Tanzclub). Außerdem verbirgt sich jede Menge Kohle in der Landschaft. Linksklicken Sie auf jeden Gegenstand, der einen Namen hat, auch wenn kein »Benutzen«-Symbol aufleuchtet – zum Beispiel Büsche, Laternen, Regale.

4. Wie mache ich mit Fotos Geld?

Halten Sie mit der Kamera auf eine der Spielfrauen (nicht auf die neutralen Studentinnen), und warten Sie, bis die Lady posiert. Dann drücken Sie den Auslöser. Viele Scheine gibt das allerdings nicht. Richtig Reibach machen Sie so: Beenden Sie die Analisa-Aufgaben. Danach kaufen Sie bei Nigel in der Bibliothek das Extra »Freizügig 1«, die sexy Italienerin steht nun in Ihrer Unterwäsche im Tanzclub. Jedes Foto, das Sie von der posierenden Analisa schießen, bringt beim Verkauf (Garderobenmann) mindestens 14 Euro. Halten Sie für den Maximalwert auf ihre Beine.



Analisa in Unterwäsche bringt Spitzenpreise!

5. Wo kaufe ich Klamotten?

Die schicken Outfits für Larry gibt's meistens bei Barkeepern oder aus Automaten. Doch Vorsicht: Nicht jeder Verkäufer hat auch alle Extras im Angebot. Die Accessoires für den Anzug bekommen Sie zum Beispiel nur an einer Stelle: Von einem unscheinbaren Studenten, der vor der Männerverbindung herumlungert.



Der Student vor dem Verbindungshaus verkauft Anzüge.

6. Woher kriege ich geheime Marken?

Beenden Sie ein Minispiel fehlerlos, und Sie werden mit fünf Marken belohnt. Das klappt allerdings nur einmal pro Spiel. Außerdem gilt das Gleiche wie beim Geld: Suchen Sie immer die Umgebung ab, klicken Sie alle Objekte an – Bonusmünzen verbergen sich praktisch überall. Die Suche nach der Pornofee spült ebenfalls reichlich Marken aufs Konto (siehe Tipp 9).

OUTFITS

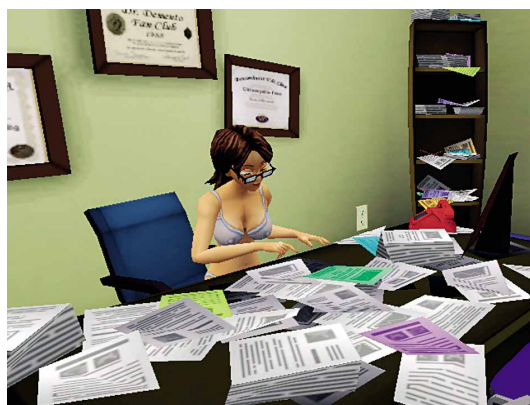
Outfit	Kosten	Ort
Lederkluft	15	Barkeeper im Lefty's Too, Automat in den Verkommenen Straßen
Lederkluft Extras	40	Barkeeper im Lefty's Too, Automat in den Verkommenen Straßen, Barkeeper im Spartacus
Sportsachen	10	Plaid Mart, Automat in den Hübschen Straßen
Sportsachen Extras	35	Plaid Mart, Automat in den Hübschen Straßen
Anzug	15	Barkeeper im Tanzclub, College-Typ vor der Männerverbindung
Anzug Extras	40	College-Typ vor der Männerverbindung
Streberklamotten	10	Beim Bibliothekar
Streberklamotten Extras	35	Beim Bibliothekar
Pantomimen-Dress	—	Von Koko
Twiggy-Kostüm	—	Von Harriett

7. Was mache ich mit den Marken?

Mit den geheimen Marken dürfen Sie Spiele überspringen, die Ihnen zu schwer oder zu langweilig sind. Öffnen Sie während des Spiels mit **[Esc]** das Menü, und klicken Sie auf »Kneifen?«. Dieser feige Akt kostet fünf Marken. Alternativ bietet Ihnen das Spiel nach fünf gescheiterten Anläufen selbst diese Möglichkeit an, wenn Sie genügend Marken besitzen.

Zum anderen können Sie von Ihrem Geheimmarken-Vorrat im Laufe des Spiels sexy Belohnungen kaufen, die zwar für den Spielablauf nicht unbedingt notwendig sind, aber was fürs Auge bieten:

- **7 x Bonus-Artworks:** Zeichnungen der Figuren und Orte im Spiel. Nach dem Kauf finden Sie die neu erworbenen Bilder im Spielmenü unter »Extras/Konzeptgrafik«. Kosten: je drei geheime Marken.
- **5 x neue Ladebildschirme:** Aufreizendere Versionen der Ladebildschirme für jeweils drei der attraktiven Frauen. Werden nach dem Kauf automatisch aktiv. Kosten: je fünf geheime Marken.
- **6 x Unterwäsche:** Larrys Ladies stehen fortan nicht mehr voll bekleidet, sondern in reizvoller Unterwäsche herum. Jedes Extra zieht jeweils drei Frauen aus. Kosten: je 20 bis 40 geheime Marken.
- **16 x nackte Modelle:** Fügt dem Charakter-Viewer die nackten Versionen der Damen hinzu. Nach dem Kauf finden Sie die unbekleideten Modelle im Spielmenü unter »Extras/Charakter-Viewer«. Kosten: je sechs bis 14 geheime Marken.
- **10 x Stripspiele:** Wandelt einige der Minispiele in Strip-Versionen um. Kosten: je acht bis 16 geheime Marken.



Dank kaufbarer Boni sitzt Beatrice in Unterwäsche am Schreibtisch.

8. Wo kaufe ich die Bonus-Optionen?

In jedem Spielabschnitt verschachert ein grünhaariger Punk namens Nigel die schlüpfrige Ware; sein Angebot erweitert sich mit jedem Mädchen, das Sie erobert haben. Außerdem verkauft Russell gegen Spielende zusätzliche Extras, nachdem Sie ihn in einem Minispiel neu einkleiden.

PORNOFEE-FLUGBLÄTTER

Gegend	Fundstelle	Belohnung
Hübsche Straßen	Neben einem Bush in der Nähe des Zugs	10 Bonusmünzen
Tanzclub	Im VIP-Bereich neben der Bühne	5 Bonusmünzen
Campus	Nische hinter dem Treppenaufgang zu Charlotte	Verkauft nach Spielende Extras
Verkommene Straßen	Hinter Capt'n Slappin's Spank Shanty	Def Leppard Arm
Verkommene Straßen	Nische links neben dem Automaten	Judd Nelsons Telefonnummer
Frauenverbindung	Fragezeichen-Tür hinten links benutzen	15 Bonusmünzen
Bibliothek	In der Sitznische rechts vom Eingang	Flügel Schuhe
Kunstgalerie	Hinterstes Gemälde im 1. Stock benutzen	20 Bonusmünzen
Kunstgalerie	Im Klassenzimmer	Geld



Der Punk Nigel vertickt die begehrten sexy Extras.

Nach dem offiziellen Spielende erscheint die schnuckelige Pornofee mit einigen zusätzlichen Schmankerln im Angebot, wenn Sie zuvor den entsprechenden Wurfzettel gefunden haben (siehe Tipp 9).

BONUS-VERKÄUFER

Nigel 1	In der Bibliothek neben der Kaffeemaschine
Nigel 2	Hübsche Straßen, in der Nische rechts neben der Kunstgalerie.
Nigel 3	Verkommene Straßen, Kino
Nigel 4	Hübsche Straßen, in der Kunstgalerie beim Klassenzimmer
Nigel 5	Hübsche Straßen, im VIP-Bereich des Tanzclubs
Russell	Neben Larrys Zimmer (nach Russells Typveränderung)
Pornofee	Campus, Nische hinter dem Treppenaufgang zu Charlotte

9. Wo ist die Pornofee?

Die skurrile Pornofee versteckt sich an insgesamt zehn Orten im Spiel und belohnt Larry mit Marken und Gegenständen, wenn er sie findet. Achten Sie dazu auf weiße Flugblätter, die am Boden liegen



Suchen Sie nach den Pornofee-Flugblättern.

(siehe Bild). Das erste finden Sie im Griechischen Viertel in einer Nische rechts neben der Frauenverbindung. Diese Pornofee schaltet alle weiteren Fundorte frei. Ab jetzt können Sie den rosa Flattermann neunmal aufspüren (Tabelle oben).

10. Wie zoomt die Kamera maximal?

Um die schönen Mädels im Spiel besser im Blick zu haben, benötigen Sie die Superlinse. Diese optische Hilfe ist zum Glück recht einfach zu bekommen: Gehen Sie zur Swingles-Bühne, und werfen Sie den Scheinwerfer links beim Tor um. Danach sammeln Sie die Linse ein.



Die Superlinse fällt aus dem linken Scheinwerfer, jetzt werden die Bilder noch schärfer.

11. Neue Bilder in der Galerie

In einer der Missionen für Tilly muss Larry die Bilder in der Kunstgalerie, äh... zerstören. Besuchen Sie doch danach noch einmal die Ausstellung. Die Gemälde wurden durch neue »Kunstwerke« ersetzt. CS



Die Galerie schwenkt nach dem Anschlag auf leichtere Kost um.

Abo-Service

Telefon: 01805/99 98 03
Telefax: 07132/959-166
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Redaktions-Kontakt

Telefon: 089/360 86-660
Telefax: 089/360 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
Siegmund (fab)



Trainee: Daniel
Matschijewsky
(dm)

Hardware-Redaktion



Daniel
Visarius (dv,
ltd. Hardware)



Arnt
Kugler (ak)

CD/DVD-Produktion



Jörg
Spormann
(js, ltd.)



Alexander
Beck (ab)



Sascha
Mutschler (sam)



Trainee:
Robert
Horn (rob)

Online-Redaktion



Frank Maier (fm,
ltd. Redakteur)



Walter
Reindl (wr)



Christian
Merkel (cm)



René
Heuser (rh)

Grafik und Layout



Sigrun
Rub



Roland
Wolf

Redaktionsassistent



Isa
Stamp



Anita
Thiel



Annie
Weißenberger

Leitung Sonderhefte



Dirk
Steiger (ds)



US-Korrespondent
Roland
Austinat (ra)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe



Toni
Schwaiger (ts)



Florian
Gügerl (fg)



Stefanie
Schwarz (sts)



Torsten
Zeising



Daphne
Cisneros



Anita
Blockinger



Anita
Huber



Nicole
Wolf

gamestar.de: André Linken, Patrick Zahnleiter

Leserservice

Nachbestellung alterer
GameStar-Ausgaben:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03, Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03, Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Abonnements:
GameStar Abobetreuung,
74168 Neckarsulm, Tel.: 01805/99 98 03,
Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de,
Österreich: Tel.: 01219 55 60;
Schweiz: Tel.: 0713 14 06-15

Jahresbezugspreis:
CD-Abo, Inland, 53,00 € (106,00 sfr, übriges
Ausland und Österreich 62,60 €). DVD-Abo,
Inland, 53,00 € (106,00 sfr, übriges Ausland
und Österreich 62,60 €). DVD-Abo »ab 16«,
Inland, 55,00 € (110,00 sfr, übriges Ausland
und Österreich 64,00 €). DVD-Abo »ab 18«,
55,00 € (110,00 sfr, übriges Ausland und
Österreich 64,00 €). Schüler- und Studenten-
preise: CD-Abo, Inland, 48,80 € (97,00 sfr,
übriges Ausland und Österreich 57,80 €).
DVD-Abo, Inland, 48,80 € (97,00 sfr, übriges
Ausland und Österreich 57,80 €).
DVD-Abo »ab 16«, Inland, 51,00 € (101,00 sfr,
übriges Ausland und Österreich 60,00 €).
DVD-Abo »ab 18«, Inland, 51,00 € (101,00 sfr,
übriges Ausland und Österreich 60,00 €).
Preise jeweils inklusive Porto und Verpa-
ckung. Eine Abo-Kündigung ist immer zur
kommenden Ausgabe möglich.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten:
Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70,
Konto-Nr. 311704

ISSN Nummern:
ISSN 1610-6547 (GameStar DVD),
ISSN 1610-6539 (GameStar CD),
ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged)

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar, Leopoldstr. 252 b,
80807 München, Tel.: 089/360 86-660
Fax: 089/360 86-652

Vertrieb

Vertriebsleitung: Josef Kreitmair (-243)

Vertriebsmarketing: Peter Priewasser (-154)

Marketingkoordination: Stefanie Kußbeler (-451)

Vertriebsassistent: Katrin Elsler (-738)

Vertrieb Handelsaufgabe:
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb,
Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 089/31 90 6-0, Fax: -113,
E-Mail: mzv@mzv.de,
Webseite: www.mzv.de

Verkaufte Auflage

(IWW Q III/2004): 302.653 verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IWW 10/2004):

22.025.580 Page Impressions



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur
Feststellung der Verbreitung von Werbeträ-
gern e.V. (IWW), Bad Godesberg

Erscheinungsweise: GameStar erscheint
monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch
des Vormonats.

Anzeigenkontakt

Mediaberatung Print, CD, Online:
Anzeigenleitung/Markenartikel:
Petra Hermann (-730), (verantwortlich für
Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)

Mediaberatung/Key Account Online:
Philipp Johnsen (-691)

Mediaberatung/Markenartikel:
Karin Hecker Tel.: 089/360 86-321, Fax: -672

Mediaberatung: Melanie Bernard (-671)

Assistenz Anzeigen/Marketing:
Susanne Fütterer
Tel.: 089/360 86-670, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition:
Rudolf Schuster (-135),
Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme:
Thomas Wilms (-604), leitend
Manfred Aumaier (-602), Andreas Mallin (-603),
Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)

IDG Global Solutions:
für ausländische IDG-Publikationen:
Tina Olschlager, leitend (-116)

Anzeigenpreise:
Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1.10.2004.

Zahlungsmöglichkeiten: HypoVereinsbank,
BLZ 7002070, Konto-Nr. 51 44 30 20;
Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Repräsentanten für Anzeigen

Großbritannien: IDG Global Solutions, Eu-
rope, Middle East & Africa, Shane Hannam,
29-31 Kingston Road, GB-Staines, Middlesex
TW18 4QG, Tel.: +44/1784/210/210, Fax: -202.
Frankreich: IDG Global Solutions, Hélène Fi-
ly, 5, rue Chantecoq, F-92808 Puteaux Cedex,
Tel.: +33/1/4197/6126, Fax: -6202. Niederlan-
de: IDG Communications Global Solutions,
Rick van Dyck, Richard Holkade 8, NL-2033 PZ
Haarlem, Tel.: +31/23/546/1090, Fax: -1199.
USA Ost: IDG Global Solutions, Chip Zabo-
rowski, 500 Old Connecticut Path, P.O.Box
9377, Framingham MA 01701/9377, USA, Tel.:
+1/508/879/0700, Fax: -820/1639. USA West:
IDG Global Solutions, Larry Arthur, 501 Second
Street, Suite 114, San Francisco, CA 94107, USA,
Tel.: +1/415/243/4141, Fax: -974/7368. Hong-
kong: IDG Communications (HK) Ltd., Care
Tan – Sales Director, Suite 1701, K. Wah Centre,
191 North Point, Hong Kong, Tel.:
+852/2861/3238, Fax: -0953. Japan: IDG Glo-
bal Solutions, Noriko Nozaki – President, 3-4-
5 Hongo, Bunkyo-ku, 8th Floor, Tokyo 113-
0033, Japan, Tel.: +81/3/5800/3734, Fax: -
3735. Singapur: IDG Global Solutions Asia
Pacific, Sandra Tan – Sales Director, 80 Ma-
rine Parade Road, #17-01A Parkway Parade,
Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: -
1581. Taiwan: The Infopro Group Inc., So-
phia Yu – Sales Director, 8F 131 Sec. 3 Nanking
E. Road., Taipei, Taiwan, ROC., Tel.:
+886/22/715/3000 ext. 329, Fax: -47/0634.
Korea: Far East Marketing Inc., Chang-Hwa
Park – President, Rm. 1806/7 Golden Tower
Bldg. 191-2-ka, Choongjungro Seodaemun-
ku, Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182/3, Fax: -
4184. Indien: Raghavan Associates, Ajay Se-
khar – Sales Director, Ramaswamy Road 83,
CP Alwarpet, IND-Chennai 6000018,
Tel.: +91/44/498/1872, Fax: -466/1989.

In unserer Verlagsgruppe IDG erscheinen außerdem folgende führende Zeitschriften:

Gamepro

PC WELT

COMPUTERWOCHE

ComputerPartner

Macwelt

Digital World

CIO
IT-STRATEGIE FÜR MANAGER

LESERBRIEFE JANUAR



HALF-LIFE 2

Großes Lob für eure Entscheidung, auf einen Vor-Ort-Test von Half-Life 2 zu verzichten und es bei einem ausführlichen Report im Heft zu belassen. Damit werden überschwängliche Wertungen wie die anderer Spiele-Magazine vermieden. Das zeichnet für mich GameStar gegenüber allen anderen Heften aus!

Philipp Nesbach

Ich habe mich in einem anderen Magazin über Half-Life 2 informiert. Just am nächsten Tag hielt ich euer Heft in Händen und las, dass das Spiel noch nicht am Start ist. Fachlicher Test erst bei Erscheinen. Eine Ehrbietung an uns Käufer, schoss mir durch den Kopf. Gut, dass ihr auf dem Boden geblieben seid.

Mario Krämer

Ihr Verhalten im Fall des Spiels Half Life 2 ist nur als hervorragend und fachlich hoch kompetent zu bezeichnen. Ich selbst arbeite beim Radio, und auch bei uns sollte man nicht über Dinge oder Situationen urteilen, die sich nicht im Endstadium befinden. Man kann ja auch schlecht berichten, »Die Verkehrsmaut von Minister Stolpe wird jetzt sicher ganz toll funktionieren«, und dann treten »ganz plötzlich« doch noch ein paar Probleme auf. Half-Life 2 ist für mich auch so eine Art Verkehrsmaut der PC Spiele. Ewig in der Entwicklung, aber man sollte erst darüber urteilen, wenn es offiziell und endgültig fertig erhältlich ist.

Daniel Brandt, Radio Charivari

Ich glaube, dass nicht nur ich, sondern viele GameStar-Leser einen Megatest dieses neuen Referenzspiels (ohne ir-

gendwelche Nickeligkeiten) erwartet hätten. Meinetwegen auch OHNE Wertung, aber eben einen ausführlichen Check. Stattdessen spielt man das alte Spielchen der so wichtigen Prinzipientreue und der unbeugsamen Regeln. Da fällt mir auch George Bush ein. Regeln sind da, um eingehalten, jedoch veränderten Umständen auch mal angepasst zu werden. Um es mit Friedrich Nietzsche zu sagen: »Viele sind hartnäckig in Bezug auf den eingeschlagenen Weg, wenige in Bezug auf das Ziel.«

Horst Keller

GameStar Gut gesagt! Unsere Redaktions-Statuten sind aber keine Selbstzweck-Regeln, sondern die Grundlage dafür, dass unsere Leser unserer Arbeit vertrauen. Vertrauen basiert auf Ehrlichkeit sowie Verlässlichkeit, und beides findet

FIRMA AM PRANGER



Ich habe mir Anfang Oktober die C&C Generäle Deluxe Edition gekauft. Ich installierte die Vollversion inklusive dem Addon Die Stunde Null und wollte sofort einer Online-Partie beitreten. Bei Command and Conquer Generäle kann ich mich problemlos einloggen, doch bei Die Stunde Null bekomme ich die Meldung »Ungültige Seriennummer. Bitte gib eine andere Seriennummer ein.« Ich habe den Code in der Registry überprüft, er entspricht dem Druck auf der Handbuch-Rückseite. Der Support auf der deutschen EA-Games-Webseite riet mir: »Bitte wenden Sie sich bei einem solchen Problem direkt an die Kollegen in den USA, da wir leider keinerlei Zugriff auf die Registrierungsserver in den Vereinigten Staaten haben.« Die Amerikaner schickten mich zurück zum nationalen Support. Von dort habe ich noch immer keine Antwort erhalten.

Niclas Becker

Niclas' Brief ist ein Beispiel von vielen, die diesen Monat die GameStar-Redaktion erreicht haben – zahlreiche Käufer hatten Probleme mit der Seriennummer

von C&C Generäle. Normalerweise lassen sich Seriennummer-Fehler schnell durch einen Hotline-Anruf beim Hersteller klären, oft wurde zum Beispiel nur eine Null mit einem 0 verwechselt. Beim EA-Fall lag ein technisches Problem vor. Pressesprecherin Claudia Langer erklärt auf die GameStar-Anfrage:

»Die Codes, die als ungültig deklariert worden sind, haben damals bei der Online-Plattform Gamespy noch keine Freischaltung erhalten. Alle Codes zu Die Stunde Null sollten mittlerweile freigeschaltet sein. Unsere Kunden sollten sich über Gamespy und www.ea.com registrieren und erst dann online spielen.

Besteht das Problem weiterhin, erhalten die Käufer von unserem Kundendienst innerhalb von 24 Stunden eine neue Seriennummer. Dazu brauchen wir einen Nachweis für den Kauf des Spiel und einen Scan der Handbuchrückseite. Die betroffene Seriennummer wird dann separat freigeschaltet, oder wir geben eine neue Seriennummer aus.«

Online-Registrierung, Handbuch scannen – ein ärgerlicher Aufwand für einen Fehler, der klar beim Hersteller liegt und nicht beim Kunden. Immerhin sind die Seriennummern inzwischen freigeschaltet, die meisten Käufer sollten damit keine Schwierigkeiten bei der Registrierung mehr haben. Falls Sie, wie Niclas Becker, keine zuverlässige Antwort vom EA-Kundendienst bekommen, melden Sie sich bei uns. Wir werden der Sache weiter nachgehen.



Probleme mit dem Support? Leere Versprechungen von Herstellern? Abzocke beim Online-Händler? Schildern Sie uns Ihren Fall, und schicken Sie ihn als E-Mail mit dem Betreff »Firma am Pranger« an brief@gamestar.de!



C&C Generäle: Die Stunde Null: »Ungültige Seriennummer. Bitte gib eine andere ein.«

sich in Vor-Ort-Tests nicht. Wir haben uns deshalb für den ehrlichen Weg entschieden, auch wenn es schmerzhaft war. Um mit Nietzsche zu antworten: »Etwas kurz Gesagtes kann die Frucht und Ernte von viel Lang-Gedachtem sein.«

Gunnar Lott

WORLD OF WARCRAFT

Die Titelstory von World of Warcraft ist der Hammer, genauso wie das umfangreiche Video auf CD/DVD. Vor diesem Preview habe ich mich fast überhaupt nicht für das Spiel interessiert, der Artikel hat mich aber überzeugt. Danke!

Thomas Schirmer

Ich find's sehr schade, dass es scheinbar erneut dazu kommt, dass Blizzard-Spiele einen enormen Hype spendiert bekommen, Konkurrenten wie Everquest 2 jedoch stiefmütterlich behandelt werden. Ich verstehe das Prinzip der Zielgruppenorientierung durchaus, dennoch finde ich, dass gerade das meistverkaufte deutsche Magazin zum Thema PC-Spiele eine etwas neutralere Rolle einnehmen sollte. Warum wurden zum Beispiel mehrere Redakteure nach Azeroth geschickt und nur Petra nach Norrath? Wie soll da eine Meinungsbildung realisiert werden, wenn sich Schlüsse lediglich auf eine Person zurückführen lassen?

Florian Holzbauer

GameStar Der VfB Stuttgart und der 1. FC Kaiserslautern sind beide gute Fußballvereine, aber wenn der VfB schöneren Fußball spielt, taucht er in der Tagesschau auf und Kaiserslautern nicht. Auch wir geben den besten Spielen den meisten Raum im Heft. World of Warcraft ist unserer Meinung nach für einen Großteil der Spieler wesentlich interessanter als Everquest 2. Das heißt nicht, dass Everquest 2 ein schlechtes Spiel wäre. Es heißt schlicht, dass wir nach langem Probespielen beider Titel World of Warcraft für besser halten. So eine Einschätzung gehört zu unseren Aufgaben und hat mit Hype nichts zu tun.

Christian Schmidt



World of Warcraft: Andere Rassen, eigenen Tiere.

Ich habe mir das Bild unten rechts auf der Seite 64 genauer angesehen und festgestellt, dass ein Charakter ein Säbelzahn tiger-artiges Reittier hat. Da ich bisher nur von reitbaren Pferden wusste, wollte ich wissen, ob es noch mehr Arten von Reittieren gibt und ob sie auch angreifen können.

Tobias Wiechmann

GameStar Jede Rasse hat eigene Reittiere. Der Tiger gehört zu den Nachtelfen, die Orcs schwingen sich bevorzugt auf Wölfe. Mit sehr hohem Reitskill wird man auch Tiere anderer Rassen benutzen können. Angreifen können die Reittiere nicht, im Kampf sind sie unverwundbar.

Michael Graf

KONSOLENSPIELE

Ich lese euer Magazin jetzt seit einiger Abstinenz wieder und muss sagen, dass es wirklich sehr gut gelungen ist! Eines stört mich als »Neben-dem-PC-Multi-konsolero« extrem: Warum habe ich manchmal das Gefühl, dass ihr die aktuellen Konsolen abwertet? Kommentare wie »Battlefield Modern Combat ist ein simpler Abklatsch für Xbox und PS2« gehören für mich nicht in ein objektiv berichtendes Spiele-Magazin. Euer Chefredakteur, Gunnar Lott, sollte wissen, wie ich das meine.

Florian Schlereth

FEHLER!

Auch in der GameStar-Redaktion schlägt der Fehlerteufel zu. An dieser Stelle gestehen wir die größten Heft-Bugs der Ausgabe 12/2004. Wenn Sie Fehler bemerken: Schicken Sie uns einen Leserbrief!

VERLOSUNG

Da war die Firma zu Recht sauer: In der Verlosung schreibt Michael Graf »Codemaster«, dabei heißt der Publisher Codemasters. Klar, dass wir Herrn Gra zur Strafe auch einen Buchstaben wegnehmen. Und wegen S-Störung gibt's drei Wochen keine Suppe.

PROZESSOR-TESTS

Markus Bruss wundert sich über den Prozessoren-Test des Athlon 64 FX-55: »Beim FX habt ihr positiv bewertet, dass er viel Strom verbraucht (was schon sehr seltsam ist).« Das ist in der Tat seltsam – statt eines grünen Pluszeichens sollte hier ein rotes Minus stehen. Verbaselt hat's »das Layout« (Daniel Visarius) bzw. »Daniel Visarius« (das Layout).

REPORT: KOOP-MODI

»Der Screenshot von Serious Sam 2 im Report »Gemeinsam Spielen« stammt gar nicht aus Serious Sam 2, sondern aus Second Encounter«, trumpft Frank Kitzing auf. Unfassbarer Anfängerfehler! »Aber ich bin doch noch Anfänger«, wimmerte Trainee Daniel Matschijewsky – als ob das seinen Vorgesetzten Markus Schwerdtel jemals davon abgehalten hätte, zehn Stockschläge auf die nackten Fußsohlen auszuteilen.



Das ist nicht Serious Sam 2, Herr Matschijewsky, sondern Teil 1.

ACTION-HITLISTE

Sebastian Giller tobt: »In der Action-Hitliste steht, dass Call of Duty in GS 11/04 getestet wurde!« Ein Missverständnis: Der Originaltest war in 12/03, in 11/04 testeten wir das Addon United Offensive. Pfusch, Schlamperei, Tränen – Action-Lady Petra Schmitz heulte Rotz und Wasser, wir wurden weich und brachen die Bestrafung nach 143 Liegestützen ab.

GameStar Richtig. Der Kommentar stammt aus einer GameStar-Ausgabe vor meiner Zeit als Chefredakteur. PC und Konsolen als Gegensätze zu sehen ist Unsinn – durch den Austausch von Spielen gewinnen alle Systeme. Deshalb freuen wir uns auf gute Konsolen-Umsetzungen (GTA!), mäkeln aber auch über Schnellschüsse. GameStar bleibt ein PC-Magazin, aber wir haben in Zukunft ein wacheres Auge auf den Konsolenmarkt.

Gunnar Lott

DEMO: FULL SPECTRUM WARRIOR

Als ich die Demo zu Full Spectrum Warrior installieren wollte, bekam ich die Fehlermeldung: »Error reading setup initialization file«. Gibt es eine Möglichkeit, die Demo zu installieren?

Philippe Gruse

GameStar Ja, die gibt es. Die Demo funktioniert, wenn Sie das Installationsverzeichnis von der DVD (\ab16\Demos\Full-SpectrumWarrior) auf Ihre Festplatte kopieren und dort die Datei fsw_pc-demo.exe starten. Der Fehler hat sich beim Erstellen der DVD eingeschlichen – wir sagen Sorry und geloben Besserung!

Jörg Spormann, DVD-Redaktion

CLANLIGA

Werdet ihr Joint Operations in die Clanliga aufnehmen? Ich denke, ihr seid mit mir einer Meinung, wenn ich sage, dass es das Spiel mehr als verdient hat.

Daniel Limburg

GameStar Joint Ops hätte es verdient, es hat aber ein großes Problem: Es ist für sehr große Teamstärken (12 Mann aufwärts) ausgelegt. Das macht die Verwaltung von Clans sehr schwierig. Deshalb werden wir Joint Ops in absehbarer Zeit nicht in die Clanliga aufnehmen.

Walter Reindl, Clanliga-Verantwortlicher

FINAL FANTASY 11

Euer Test ist oberflächlich. Das Skillssystem wird nicht mit einer Silbe erwähnt, und die alternativen Reisemöglichkeiten per Airship, Teleport-Zauber oder Outpost-Teleport fallen unter den Tisch, genau wie Balista und die Elemente-Regeln, die in Vana'diel herrschen. Missionen erzählen die Story, die mit der Mission 4-3 für Rank 5 aber erst wirklich beginnt. Mit dem fehlenden roten Faden zu Beginn gebe ich Euch deshalb Recht. Für einfache Bedienung wird in der Community ein Tool angeboten, das man unter www.ffxitrtool.de herunterladen kann (es beinhaltet auch eine Vanadiel Clock, die Datum, Uhrzeit und Mondphase in Vanadiel anzeigt).

Stan Mieruch

MYST 4

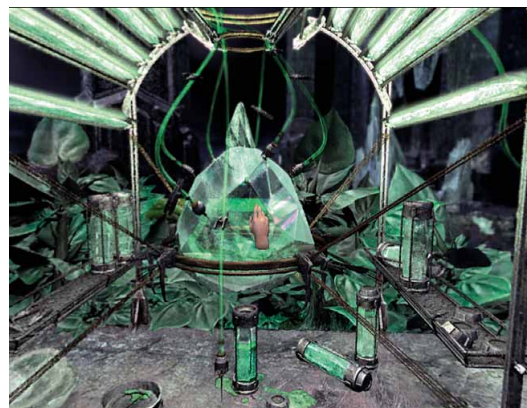
Die Vorliebe der GameStar-Redaktion für alle Spiele, in denen es kräftig rumst

und möglichst viel explodiert, ist hinlänglich bekannt. Da ist es kein Wunder, dass Herr Schnelle bei Myst 4 einschläft: kein Gemetzel, keine Waffen, nicht ein Vietcong – so etwas muss verrissen werden. Und dafür braucht er dann knapp eine Seite und bedient sich aus dem redaktionellen Phrasenfundus: »Sterile Örtlichkeiten«, »wildes Knöpfchendrücken«, und wenn Herr Schnelle trotz CPU-Hilfe nicht weiter weiß, sind die Rätsel eben nicht logisch. Dass es seit 1996 bei der Myst-Reihe neben der genialen Grafik und der Geschichte des Volkes der D'ni und seiner Kultur vor allem auch um diese Rätsel geht, die eben nicht durch »stures Ausprobieren« gelöst werden können, sondern durch Begreifen von Zusammenhängen – das geht komplett an Herrn Schnelle vorbei.

Werner Wittig

GameStar Auch ich mag Spiele, in denen es mal nicht so hektisch zugeht. Rollercoaster Tycoon 3 oder Sims 2 sind dafür gute Beispiele. Beide machen Spaß, gerade weil sie dem Spieler auch Zeit zum Zuschauen lassen. Die Betonung liegt dabei auf »auch«. Denn beide bieten zudem ein spannendes Spielkonzept. Das vermisste ich bei Myst 4. Die Aufgaben sind größtenteils Klickorgien, die in keiner Verbindung zur Story stehen. Wer die mag, wird in den gut geschriebenen Büchern zum Spiel erheblich besser bedient.

Mick Schnelle



Myst 4: »Kein Gemetzel, keine Waffen – das muss verrissen werden.«

GLEICHE SPIELE

Mich würde interessieren, was es mit den Tests von Hanfbaron und Schwarzmarkt DDR auf sich hat. Ist Euch da ein Fehler unterlaufen, oder handelt es sich wirklich um zwei unterschiedliche Spiele? Wenn man die Bilder vergleicht, fällt auf, dass Häuser, Bäume und Seen absolut identisch sind. Für mich sieht das nach einer Abzocke der übelsten Sorte aus!

Lukas Kübler



Schwarzmarkt DDR: »Übelste Abzocke!«

GameStar Abzocke ist zu hart, schließlich zwingt Sie niemand zum Kauf. Tatsächlich hat sich's der Entwickler Cerasus hier leicht gemacht: Das praktisch identische Spiel kommt bei zwei Publishern raus. Wir raten dringend vom Kauf ab – vor allem, weil keines der beiden Spiele Spaß macht.

Christian Schmidt

FRAUEN BELEIDIGT?

Wir haben uns auf der neuen DVD das Kuriositäten-Kabinett angesehen. Im Bericht zu Kao 2 sagt Markus Schwerdtel, das Spiel sei für Frauen gemacht. Wieso denn das? Vielleicht wegen seiner Schlichtheit? Oder wegen seiner Anspruchslosigkeit? Fragt doch mal die unseres Erachtens nach kompetente Petra Schmitz zu diesem Thema!

Stefanie und Stefan Zeitz

GameStar Tut mir leid, wenn mein Kommentar so angekommen ist – es war nicht böse gemeint. Unsere Erfahrung zeigt, dass knuddelige Jump & Runs bei Frauen tatsächlich besser ankommen als bei Männern. Selbst die kompetente Action-Domina Petra bekam beim Anblick des süßen Kängurus einen ganz weichen Blick.

Markus Schwerdtel

GameStar Genau, liebster Markus. Den gleichen weichen Blick, den Kathy Bates in Stephen Kings Roman »Sie« hatte, bevor sie ihrem Liebblingsschriftsteller die Knöchel zertrümmerte. Scherz beiseite: Was Markus in seiner Antwort schreibt, ist tatsächlich wahr. Genauso wahr wie die Tat-

F.A.Q.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

WORLD OF WARCRAFT

Wird man World of Warcraft auch im LAN oder auf eigenen Servern spielen können? Wenn nicht: Wie hoch wird die Monatsgebühr sein?

GameStar World of Warcraft ist ein reines Internet-Rollenspiel und kann nur auf den offiziellen Servern von Blizzard gespielt werden. Die Monatsgebühr dürfte wie bei Konkurrenzprodukten um die 12 Dollar (ca. 11 Euro) betragen.

UMTAUSCH VON SPIELN

Meine Original-CD/DVD von Spiel XY ist defekt. Woher bekomme ich Ersatz?

GameStar In der Garantiezeit (sechs Monate ab Kaufdatum) sind Händler dazu verpflichtet, defekte Software gegen Vorlage des Kassen-

sache, dass Larry 8 für Männer gemacht ist. Warum? Wegen seiner Schlichtheit. Wegen seiner Anspruchslosigkeit.

Petra Schmitz

WELTKRIEG LANGWEILT

Seit einigen Monaten frage ich mich ernsthaft, ob Spieleentwickler nur noch eine Sorte von Szenarien kennen, vor allem für Taktik-Shooter und Strategiespiele. Entweder 2. Weltkrieg, Wüstenkrieg oder Vietnam! Mir wird das zu langweilig. Ich will endlich wieder Innovationen und coole Szenarien!

Anja Weinhold

GameStar Der Trend geht zu größerem Realismus und einem authentischen Spielgefühl; dafür bieten sich historische Schauplätze besonders an. Zudem strafen die Spieler innovative Spielumgebungen gnadenlos ab: Exzellente Spiele wie Tron 2.0 (Computer-Look) oder XIII (Comic-Stil) haben sich so schlecht verkauft, dass es keine Fortsetzungen geben wird. Anja und ich sind schon zwei, die sich originellere Szenarien wünschen. Wer ist noch dabei?

Christian Schmidt

zettels und des kaputten Datenträgers kostenlos umzutauschen. Nach der Garantie können Sie sich direkt an den Hersteller des Spiels wenden. Allerdings wird dann oft eine Bearbeitungsgebühr (oft über 10 Euro) fällig.

WERTUNGEN

Wie kann es sein, dass ein gleich gutes Spiel eine niedrigere Wertung erhält als der Vorgänger – Beispiel FIFA 2005, NHL 2005?

GameStar Die Spieletechnik entwickelt sich weiter, und im gleichen Maß erwarten wir von Nachfolgern Verbesserungen. Wer auf der Stelle tritt, fällt gegenüber anderen aktuellen Spielen zurück. Das spiegelt sich in unserer Wertung wieder. Schließlich können die Käufer für 45 Euro ein deutlich weiterentwickeltes Programm erwarten.

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Achtung: Geben Sie immer Ihren vollständigen Namen samt Adresse an. Unbedingt auch bei E-Mails beachten, da wir keine Pseudonyme abdrucken. Das erleichtert uns das Beantworten der Briefe ungemein. Wir behalten uns vor, Leserbriefe zu kürzen.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

GameStar Abobetreuung
74168 Neckarsulm
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

Neu! Raumschiff GameStar DVD – Edition II

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

Die Kultserie erstmals komplett in einem hochwertigen DVD-Set:

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

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





Teil 3: Baustelle

SO ENTSTEHT EIN PC-SPIEL

Nach dem Vertragsschluss mit den Designern beeinflusst der Publisher massiv die Entwicklung des Spiels. Wir erklären gemeinsam mit Branchen-Experten, wie dieser Produktionsprozess aussieht.

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

Niemand mag Besserwisser – egal ob den neunmalklugen Nachbarsjungen oder die rechthaberische Schwiegermutter. Durch den Vertragsabschluss mit einem Publisher holen sich Spieleentwickler einen professionellen Nörgler ins Haus, der ihnen mit Anweisungen und Ratschlägen im Nacken sitzt. Denn der Vertriebspartner nimmt massiv Einfluss auf die Entwicklung des Spiels und gibt den Entwicklern vor, was sie zu tun haben. Dieser Vorgang heißt »Producing«: In dieser Folge unserer Reportreihe klären wir gemeinsam mit deutschen Experten, was im Zeitraum vom Vertrag bis zur Fertigstellung der fast finalen Beta-Version passiert.

Unser Mann beim Publisher

Nach der Vertragsunterschrift übernimmt beim Publisher ein so genannter Producer

das Projekt, der als Schnittstelle zum Entwickler fungiert. Wenn die Marketingabteilung beispielsweise Screenshots an Spielermagazine schicken will, erbittet sie diese vom Producer, nicht direkt von den Entwicklern. Producer Achim Heidelauf von CDV (**Panzers, Breed**) definiert: »Producing ist die Begleitung eines Projekts von der Idee bis zur fertigen Schachtel im Regal und darüber hinaus – für Addons und Fortsetzungen.« Die Entwickler selbst beschäftigen meist zusätzlich einen internen Projektleiter, der Arbeitspläne erstellt.

Bei Ascaron (**Sacred, Anstoss 2005**) kümmert sich Business Development Director Ingo Mohr ums Producing. »Producer müssen Multitalente sein«, stöhnt er: »Wir sichten Bewerbungen, handeln Verträge aus, erstellen Projektpläne und beurteilen die Markttauglichkeit des Spiels. Das ist ein Knochenjob.« Lohn der Mühe: Durch massive Kontrolle wollen Publisher die Qualität des Programms und hohe Verkaufszahlen gewährleisten. Dabei muss der Producer stets die Entwicklungskosten im Auge behalten, schließlich darf das Projekt nicht zu teuer werden. Die Entstehung eines Spiels verschlingt meist zwei bis drei Millionen Euro. »Fürs Finanzmanagement braucht man Erfahrung in Betriebswirtschaft«, erklärt Ingo Mohr.

Was will der Markt?

Zu Projektbeginn prüft der Producer das Spiel gründlich. Ingo Mohr umreißt die Fragestellung: »Was müssen wir ändern, damit das Programm markttauglich wird und sich gut verkauft?« Um ein möglichst gutes Spiel zu entwickeln, setzen Producer kreative Akzente. Beim Echtzeit-Titel **Arena Wars** etwa bestand Mohr darauf, dass Spieler ihr Gesicht via Webcam in Partien einblenden können – eine Neuerung, die **Arena Wars** von typischer Echtzeit-Dutzendware abhebt. »Ein Producer muss ein Auge für solche Details haben«, erklärt Mohr, »denn die machen den Unterschied zwischen gu-



Producer Ingo Mohr erfand das Webcam-Fenster von Arena Wars.



Hauptsache, man versteht sich! Von links: Carsten Fichtelmann von Dtp sowie die Moment of Silence-Designer Schachte und Ganteför (Danke für das Bild an Adventure-Treff.de).



Das Ergebnis der guten Zusammenarbeit kann sich sehen lassen: Das klassische Adventure Moment of Silence räumte im GameStar-Test (Ausgabe 11/04) respektable 80 Punkte ab.

ten und sehr guten Spielen aus.« Damit er Innovationen entwickeln kann, sollte der Projektleiter laut Achim Heidelauf »spielen, spielen, spielen«; wer keine ähnlichen Programme kennt, kann auch keine frischen Ideen ins Genre einbringen.

Der Producer muss nicht nur Fachkenntnis aufweisen, sondern auch soziale Kompetenz. »Man muss gut mit Menschen umgehen können«, sagt Achim Heidelauf, Ingo Mohr bestätigt: »Producing hat viel mit Psychologie zu tun. Ich muss zweifelnde Entwickler motivieren oder Designer bremsen, wenn sie zu enthusiastisch sind. Einige Programmierer habe ich schon regelrecht in den Urlaub geprügelt, weil sie sich von ihrem Projekt nicht losreißen konnten und sich krank gearbeitet haben – klar, die Entwickler stecken viel Herzblut in ihr Spiel. Manchmal fühle ich mich wie ein Familienvater, der auf seine Kinder aufpasst.«

Alles zu seiner Zeit

Bereits zu Beginn der Zusammenarbeit erstellen Entwickler und Publisher einen detaillierten Projektplan. Jede einzelne Aufgabe der Designer ist darin samt Termin festgehalten – etwa, wann der Grafiker eine Windmühle texturieren oder der KI-Programmierer die Wegfindung der Bogenschützen fertig stellen soll. Erik Simon betreut als Entwicklungsleiter bei Sunflowers (**Anno 1503**) die Producer aller Projekte, darunter **Anno 3** (Arbeitstitel) und **Para-**

world. »Im Plan für Anno 3 stehen bisher 9.000 Einzelaufgaben«, erzählt er. Der Plan ist nicht in Stein gemeißelt, sondern wird ständig aktualisiert. Designer Carsten Strehse von Silver Style (**The Fall, Soldiers of Anarchy**) erklärt: »Kommunikation ist wichtig. Wir reden mit dem Publisher regelmäßig über den Stand des Projekts.«

Zugleich einigen sich Entwickler und Publisher auf den voraussichtlichen Veröffentlichungstermin. Dessen Planung ist trotz Informationsaustausch sehr aufwändig, denn selbst Producer sind keine Naturalien und müssen zunächst Erfahrung sammeln. Erik Simon erzählt: »Wir lernen zunächst, die Planung zu planen. Das heißt: Wir müssen nicht nur wissen, wie lange das Projekt dauert – sondern auch, wie lange es dauert, bis wir schließlich wissen, wie lange das Projekt dauert.«

Geplante Meilensteine

Neben dem Projektplan legen Entwickler und Publisher so genannte »Milestones« (dt.: Meilensteine) fest. Das bedeutet, dass bestimmte Programmbestandteile zu einem vertraglich festgelegten Zeitpunkt fertig sein müssen. Für gewöhnlich liegen Milestones ein bis drei Monate auseinander. In diesen Abständen schicken die Designer eine weiter fortgeschrittene Spielversion an den Publisher. An die Meilensteine sind Zahlungen gekoppelt – erst wenn das Team die Version liefert, gibt's Geld. Der Producer

und die interne QA-Abteilung (Quality Assurance, dt.: Qualitätssicherung) des Publishers testen die Prototypen. Die Designer bekommen anschließend Feedback: Was wurde gut gelöst? Was funktioniert nicht? Bei Problemen suchen Producer und Team gemeinsam nach Lösungen.

Der Inhalt der Meilensteine hängt vom Spiel ab. Bei **Anno 3** etwa baut Entwickler Related Designs (**Castle Strike**) zu einem bestimmten Zeitpunkt die aristokratische Bevölkerung ins Spiel ein. Dann überprüfen Producer und QA-Tester, ob der Adel seine Aufgabe im Aufbauspiel erfüllt: Die Blaublüter sollen unter anderem als Belohnung dienen; wer diese Bevölkerungsstufe erreicht, darf prächtige Gebäude errichten. Milestones für Silver Styles Rollenspiel **The Fall** finden Sie im Kasten auf Seite 202.

Von A nach B

Ziel des Producing ist zunächst eine Alpha-Version des Spiels, die bereits alle Elemente enthält, allerdings ohne Bugfixing und Balancing. Neue Inhalte kommen dann meist nicht mehr hinzu – das nennt sich »Feature Lock«. Die Alpha-Version wird von der internen QA durchgecheckt. Ingo Mohr sagt: »Die Tester sind das schlechte Gewissen des Projekts: Sie hinterfragen alles.« Spieletester suchen Bugs und kümmern sich ums Balancing (Ist ein Schwierigkeitsgrad unfair hart?). Gleichzeitig prüfen Techniktester die Performance des Spiels auf

UNSERE EXPERTEN



Entwickler Carsten Strehse von der Berliner Spieleschmiede Silver Style (Gorastul, Soldiers of Anarchy) arbeitet derzeit am Endzeit-Rollenspiel The Fall. Sein erstes Spiel veröffentlichte er bereits 1989 für den C64.



Als Business Development Director kümmert sich Ingo Mohr beim Publisher Ascaron (Sacred) nicht nur um die Suche nach Nachwuchs-Entwicklern, sondern auch um das Producing angekaufter Spiele.



Erik Simon arbeitet seit 15 Jahren in der Branche und war unter anderem Producer für Siedler 3 von Blue Byte. Seit 2003 betreut er bei Sunflowers (Anno 1503) als Entwicklungsleiter alle aktuellen Projekte.



Designer Tobias Schachte gründete bereits 1999 gemeinsam mit Martin Ganteför das Hamburger Studio House of Tales (Geheimnis der Druiden). Sein aktuelles Projekt war das Adventure Moment of Silence.



Achim Heidelauf arbeitet seit 1994 in der Spielebranche – zunächst als Händler, ab 1998 als Producer beim Publisher Topware (Earth 2150). 2002 ging er zu CDV, wo er unter anderem Panzers produzierte.

MEILENSTEINE BEI THE FALL



Nach 15 Monaten: Silver Style baut die Fahrphysik der Vehikel ein, mit denen Sie Ihre Party schnell transportieren können.



Nach 18 Monaten: Alle Attribute und Fertigkeiten der Charaktere müssen funktionieren und sich korrekt aufs Spiel auswirken.



Nach 22 Monaten: Silver Style baut für Personen und Objekte dynamische Schatten ein, die sich am Sonnenstand ausrichten.



Nach 26 Monaten: Die Texte aller Dialoge sind fertig und von Lektoren geprüft. Nun können die Sprachaufnahmen beginnen.

dutzenden Rechnern mit jeweils anderer Konfiguration (CPU, RAM, etc.). »Einer unserer Tester musste sogar mal herauszufinden, ob Spiele auf einem kroatischen Betriebssystem laufen«, erzählt Mohr. Erik Simon fügt hinzu: »Gegen Ende der Produktion sind bei uns mindestens 50 Tester monatelang in der QA tätig.«

Nach acht bis 16 Monaten Entwicklungszeit und ausgiebigen Tests entsteht eine Beta-Version – das Spiel ist weitgehend fertig. Nun folgt die finale Qualitätskontrolle: Die Tester prüfen, ob alle Spielbestandteile funktionieren und gut aufeinander abgestimmt sind. Hierzu nutzen viele Publisher einen externen, geschlossenen Betatest. Ausgewählte Spieler dürfen das Programm ausprobieren und nach Problemen suchen. Derzeit testet etwa Blizzard die europäische Version des Online-Rollenspiels **World of Warcraft** auf diese Weise. Auf den geschlossenen Betatest folgt manchmal ein offener, an dem jeder interessierte Spieler teilnehmen darf – wie bei der US-Version von **World of Warcraft**.

Konflikt und Kompetenz

Producer, QA und Betatester beeinflussen die Entwicklung des Programms. Doch wie stehen Designer zu diesen Einmischungen? Bevor sie einen Publisher finden, haben die Entwickler bereits mindestens drei Monate an ihrem Projekt gearbeitet, spielbare Prototypen erstellt und in einem Designdokument die Inhalte des Spiels festgelegt – etwa Story und Spielmechanik. Das Team besitzt also schon zu Projektbeginn eine genaue Vorstellung, wie das fertige Spiel aussehen soll, und will es dementsprechend ausarbeiten – möglichst ungestört und mit viel kreativer Freiheit. Wenn der Publisher gravierende Änderungen verlangt, entsteht ein Interessenkonflikt.

Ohne Publisher kommen Entwickler allerdings auch nicht weit, weil sie ihr Projekt in der Regel nicht selbst finanzieren können. Entwickler Tobias Schachte von House of Tales (**Moment of Silence, Geheimnis der Druiden**) erklärt: »Wir Designer hängen natürlich an unseren Ideen. Aber letztlich wollen sowohl wir als auch der Publisher Spiele verkaufen und Geld verdienen – selbst wenn das mit Einschnitten verbunden ist. Wichtig ist nur, dass unsere Gesamtvision enthalten bleibt« – sich also beispielsweise das Genre des Spiels nicht ändert. Carsten Strehse sieht's kritischer: »Ob wir auf Ratschläge hören, hängt von der Kompetenz des Producers ab. Für Soldiers of Anarchy hatten wir einen Ansprechpartner, der sich beim Publisher als Web Designer beworben hatte und nur zufällig an den Posten gekommen war. Der Mann hatte keine Ahnung von Spielen – mit so jemandem arbeiten wir nicht.«

Was wollt ihr dann?

Gegenseitiges Verständnis ist die Grundlage guter Zusammenarbeit: »Es gibt Vorurteile«, sagt Erik Simon: »Entwickler glauben, dass Publisher nur am Geld interessiert sind. Publisher denken, Entwickler setzen sich unrealistisch hohe Ziele. Diese Missverständnisse kommen nicht von ungefähr: Beide Seiten haben schlechte Erfahrungen gemacht.« Producer und Entwicklungsleiter müssen daher zwischen den Parteien vermitteln: »Mein Job ist, zwischen den Stühlen zu sitzen«, sagt Simon. Denn er vertritt sowohl die Interessen von Sunflowers gegenüber den Designern als auch die Wünsche der Entwickler gegenüber dem Unternehmen. Dass die Anliegen der Designer wichtig sind, weiß auch Ingo Mohr: »Es ist sinnlos, Änderungen gegen den Willen der Designer durchzusetzen. Wenn ich eine Idee habe, setze ich mich mit dem Team zusammen, und wir diskutieren.«

Carsten Strehse erzählt, wie Entwickler ihren Standpunkt durchsetzen: »Ein US-Producer wollte, dass wir einen Leveleditor in Soldiers of Anarchy einbauen – und zwar aus privatem Interesse: Er bastelte selber gerne Mods und Levels.« Also sammelten Carsten & Co. Statistiken: »Wir haben bewiesen, dass nur wenige Käufer Editoren nutzen. Der Producer hat das begriffen und die Idee aufgegeben.« Amerikanische Berater haben allgemein einen guten Ruf in der Branche. »Große Publisher wie Electronic Arts und Ubisoft setzen für ihre Projekte US-Experten ein, um spielerische Inhalte zu prüfen. Das entlastet Producer, außerdem hören Entwickler gerne auf den Rat der Spezialisten. Denn die besitzen viel Erfahrung – und müssen den Kopf hinhalten, wenn sich ein Spiel nicht verkauft.«

Probleme über Probleme

Auch bei guter Zusammenarbeit können Probleme auftauchen, und Entwickler halten vorgegebene Milestones nicht ein – etwa wenn ein Grafiker krank wird und seine Arbeit liegen bleibt. Eine weitere Fehlerquelle sind unpräzise formulierte Mei-

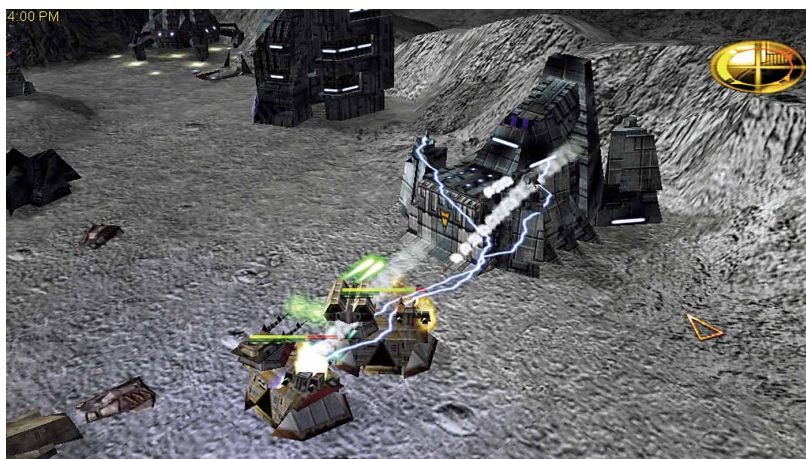


Ascaron verschob Anstoss Action um ein drei viertel Jahr.

lensteine. Simon erzählt: »In der Milestone-Beschreibung kann stehen, dass die Entwickler die Grafik zu 50 Prozent fertigstellen sollen. Also bauen die Designer alle Objekte ein – nur, dass diese hässlich aussehen. Das Missverständnis: Wir wollten eigentlich die Hälfte aller Objekte, dafür aber in finaler Qualität. Um dies zu vermeiden, müssen wir Milestones klar definieren.« Ebenso problematisch: Die Version ist eigentlich fertig, hat aber so viele Fehler, dass sie nicht vernünftig läuft. Entwickler schieben die Bereinigung der Bugs vor sich her und verzögern so das Projekt.

Auch zusätzliche Belastung sorgt für Verspätungen: Zum Beispiel kann der Entwickler den Milestone nicht erfüllen, weil er Arbeit für die Marketing-Abteilung des Publishers machen muss (Screenshots, Artworks, etc.). Dann mangelt es laut Simon an Kommunikation: »Entweder beschwert sich das Team nicht über die Belastung, oder wir haben nicht danach gefragt.« Fausle Ausflüchte gibt's laut Achim Heidelauf nicht: »Aufgrund der ehrlichen Zusammenarbeit kommt es nie zu Ausreden.« Carsten Strehse pflichtet bei: »Wir reden mit dem Publisher offen über Probleme.«

Trotzdem passieren bei der Prüfung der Milestones skurrile Szenen. Achim Heidelauf erzählt: »2000 legte ich eine Design-Nachtschicht für den Earth 2150-Nachfolger **Moon Project** ein. In einer Pause schaute ich meine damalige Lieblingsfernsehserie **Akte X**. Da bemerkte ich, dass der vom Musiker gelieferte Moon-Project-Soundtrack fast vollständig von der Serie abgekupfert war. Daraufhin haben wir die Musik überarbeitet – Akte-X-Fans erkennen aber im-



Der Soundtrack von Moon Project klingt nach Akte X? Producer Achim Heidelauf weiß, warum.

mer noch die Ähnlichkeit einiger Tracks zu denen der Serie.« Ingo Mohr erzählt: »Die Designer des Ego-Shooters Devastation behaupteten, dass ihr Spiel nicht lokalisiert werden könne. Doch da ich früher selbst programmiert habe, las ich den Programmcode – und merkte, dass es doch ging. Für die Übersetzung haben wir schließlich schlafte vier Tage gebraucht.«

Vereinfachen, schieben, einstellen

Wenn Probleme auftreten, suchen Publisher und Entwickler gemeinsam nach Lösungen. »Es kann immer passieren, dass man den Arbeitsaufwand unterschätzt und das Projekt zu langsam voran geht«, sagt Erik Simon. Nun kann der Publisher zusätzliche Designer ins Team holen oder Arbeiten an externe Mitarbeiter auslagern – was teuer wird. Simon sieht eine Alternative: »Wir überlegen, wo Aufgaben vereinfacht werden können, ohne dass dies Spielspaß kostet. Wenn die Entwickler eine aufwändige Physikengine einbauen wollen, die aber spielerisch nichts bringt, lassen wir sie weg.« Gelegentlich funktionieren Spielelemente nicht wie gewünscht – etwa die Militär-KI bei einem Strategiespiel: Einheiten laufen nur planlos durch die Gegend, anstatt zu kämpfen. »Daher planen wir Pufferzeiten ein«, erklärt Simon. »Dann haben wir zwei bis drei Wochen Zeit, einen Spielbestandteil zu optimieren und Bugs zu suchen.«

Wenn all diese Lösungsversuche nichts bringen, muss der Publisher zu drastischen Maßnahmen greifen. Im Vertrag steht meist, dass Zahlungen gestrichen werden können, falls die Entwickler den Milestone überziehen. Erik Simon weiß: »Die Praxis sieht anders aus. Da Entwickler keine finanziellen Reserven haben, müssen wir trotzdem zahlen – sonst scheitert das Projekt, und wir verlieren alle investierten Gelder.« Also geben Publisher problematischen Projekten lieber mehr Zeit, anstatt sie gleich einzustellen. »Man verschiebt

das Spiel meist um ein halbes bis ganzes Jahr«, sagt Erik Simon. Ingo Mohr erzählt: »Anstoß Action haben wir damals um ein drei viertel Jahr verschoben. Einstellen konnten wir es nicht, weil wir bereits eine hohe Summe investiert hatten.« Paradebeispiel für Verschiebungen ist **Duke Nukem Forever**. Die Entwickler tauschen häufig die Grafikengine und verfehlen dauernd Milestones – seit sieben Jahren.

Erst wenn alle Lösungsversuche scheitern, entscheidet der Publisher, das Projekt auf Eis zu legen oder zu beenden – dann müssen Entwickler einen neuen Vertriebspartner suchen. Auch bei einer Veränderung der Marktlage kann ein Projekt eingestellt werden: Aufgrund der scheinbar übermächtigen Konkurrenz von **World of Warcraft** und **Everquest 2** stoppten diverse Publisher die Entwicklung selbst viel versprechender Online-Rollenspiele – etwa Microsoft (**Mythica**) und Sega (**Warhammer Online**).

Auf zur Stunde Null!

Projektstopps sind jedoch die Ausnahme, meist bleibt es bei Verschiebungen. So erstellen Entwickler schließlich die fast fertige Beta-Version. Ingo Mohr sagt: »In der Beta-Phase gibt's kein Zurück mehr, wir müssen das Projekt ohne weitere Verschiebungen zu Ende führen.« Das klingt einfacher, als es ist: Beta-Tester und Designer finden immer noch Bugs, die im fertigen Spiel unbedingt bereinigt sein müssen – während der Veröffentlichungstermin unerbittlich näher rückt. Von nun an arbeiten die Designer daher mit Hochdruck. Um diese so genannte »Crunch Time« geht's im nächsten Teil unsere Reportreihe in Ausgabe 2/2005. **GR**

BERUFE IN DER SPIELEBRANCHE



Damit Sie sich ein Bild davon machen können, welche Mitarbeiter an der Entstehung eines Spiels beteiligt sind, packen wir unsere Reportserie »Jobs in der Spielebranche« auf unsere CD/DVD. Diesmal geht's um Product Manager und Hotline-Mitarbeiter.

OPFER DER MARKTLAGE



Die viel versprechenden Online-Rollenspiele Mythica (oben) und Warhammer Online (unten) wurden wegen zu großer Konkurrenz eingestellt.

Ein Blick auf Blizzard

DIE HITMASCHINE

Blizzard ist langsam, verschlossen, eigenwillig. Und einer der erfolgreichsten Spieleentwickler der Welt, mit einer erstaunlichen Serie von Nummer-1-Titeln. Eine kurze Analyse einer erstaunlichen Firma.

Es begann mit einem Wörterbuch. 1994 musste der kleine Softwareentwickler Silicon & Synapse seinen Namen ändern: Er war gerade aufgekauft worden. Für sechs Monate hieß man Chaos Studios, aber so nannten sich schon andere, es gab rechtlichen Krach. Also griff Allen Adham zum Wörterbuch. Am Ende hatte der Präsident des Studios zwei Wörter gefunden, die ihm gefielen: »Blizzard« und »Ogre«. Mit dem Ogre, zu Deutsch Menschenfresser, wollte sich die Mutterfirma nicht recht anfreunden – sie vertrieb Lernsoftware für Kinder. So entstand Blizzard Entertainment.

Das geteilte Reich

Blizzards sind Schneestürme. Das Städtchen Irvine liegt in Kalifornien, 60 km südlich von Los Angeles, auf der Höhe von Marokko. Blizzards gibt es hier nicht. Dafür gibt es Blizzard. 380 Menschen arbeiten im Hauptquartier in der Theory Street, der Großteil der Gesamtbelegschaft. 45 weitere Mitarbeiter sitzen in San Mateo bei San Francisco. Im März 1996 kaufte Blizzard dort den Entwickler Condor, seitdem heißt die Zweigstelle Blizzard North. Die beiden Schwwesterteams teilen sich die Spieleerei auf: In Irvine entstehen die Echtzeit-

Strategiespiele und seit einigen Jahren **World of Warcraft**. Der Norden ist für **Diablo** zuständig. Das letzte Mal etwas veröffentlicht hat man dort im Juni 2001, vor über drei Jahren, das war das Addon **Lord of Destruction** für **Diablo 2**. Woran Blizzard North seitdem arbeitet, ist unbekannt.

Die Geheimniskrämerei ist eine Sache. Eine andere sind die Verspätungen. Wenige Entwickler können sich solche Freiheiten erlauben wie das kalifornische Studio, das seine letzten Spiele im Durchschnitt eineinhalb Jahren später herausgebracht hat. Inoffiziell. Offiziell werden inzwischen keine Termine mehr genannt, nur noch »Zeitfenster«.

Blizzard gehört Vivendi Universal, einem der großen Publisher, und große Publisher sind nicht für Geduld bekannt. Eineinhalb Jahre Verspätung, das heißt eineinhalb Jahre zusätzliche Entwicklungskosten. Den meisten Studios setzen die Geldgeber nach wenigen Monaten die Pistole auf die Brust. Die Kalifornier dürfen weitermachen.

Beste Firma der Welt?

Blizzard ist ein Phänomen, ein Sonderfall. Seit zehn Jahren reiht die Firma aus Irvine Hit an Hit, sammelt Auszeichnungen, bricht Rekorde. **StarCraft**: bestverkauftes



Chris Metzen und Paul Sams gehören seit elf Jahren zu Blizzard.

Spiel 1998. **Diablo 2**: drei Spiele-Oscars von der Academy of Interactive Arts and Sciences, darunter »Spiel des Jahres 2001«. **WarCraft 3**: Kein Spiel hat sich ähnlich schnell verkauft, 4,4 Millionen Stück im ersten Monat. **Frozen Throne**: 94% von GameStar, die bisher höchste Wertung. Die Liste könnte seitenlang weitergehen. Was Blizzard anpackt, scheint zu Gold zu werden. Das weiß nicht nur Vivendi Universal. Die größten Verbündeten der eigenwilligen Kalifornier sind die Spieler.

»Seit ihrer Gründung 1994 hat sich die Firma schnell zu einem der beliebtesten und angesehensten Hersteller von Computerspielen entwickelt«, erklärt das Profil auf der Firmen-Webseite. Selbst das Eigenlob ist noch Understatement: Blizzard ist nicht einer, sondern der beliebteste Entwickler im PC-Bereich. 55% der GameStar-Leser nannten in einer Umfrage 2004 Blizzard als Lieblingsfirma – erster Platz vor Electronic Arts und LucasArts. »Die Leute bei Blizzard sind alle Spieler, sie verstehen uns Spieler«, schwärmt einer der Fans im Internet, »kurz gesagt: Blizzard rockt!«

Wenn Spieler entscheiden

Paul Sams sieht das genauso. »Blizzard stellt nur Spieler ein«, sagt er, »und lässt sie entscheiden, welche Spiele sie entwickeln wollen.« Sams sitzt in einem Pariser Hotel, ein großer Junge mit Pausbacken. Er ist 34, seit elf Jahren bei Blizzard, zuständig für Unternehmensentwicklung. Ein Manager. Er ist in Europa, um für **World of War-**



World of Warcraft ist Blizzard erstes Online-Rollenspiel. Es könnte das Genre nach vorn katapultieren.

Craft zu werben, gemeinsam mit Chris Metzen. Metzen, 31, Bart und Hornbrille, ist der kreative Kopf hinter den **WarCraft**-Spielen. Seit **WarCraft 2** spinnt er die Geschichte um Orcs und Menschen weiter. Tauren, Thrall, Thunderbluff – das geht auf sein Konto. 2000 hat er einen **WarCraft**-Roman geschrieben. Um seinen Hals hängt eine Kette mit einem großen Dorn.

Was macht Blizzard anders als andere Entwickler? Paul Sams sinniert. »Bei den meisten Firmen setzen sich die Manager und Marketingleute zusammen, holen ihre Verkaufscharts raus und sagen dem Team dann: Ihr müsst ein Spiel in diesem Genre machen. Bei uns geht das Management zu den Teams und fragt: Was wollt ihr als Nächstes tun? Und weil sie alle Spieler sind, wollen sie das Programm machen, das sie am liebsten selbst spielen würden.«

Dann sagen die Teams, sie wollen mal wieder eine Fortsetzung machen? Schwer zu glauben. »Es ist aber so«, grinst Chris Metzen. »Es ist eine Art kreative Eigenbewegung: Wir kennen uns mit ein paar Genres sehr gut aus. Wir haben so viel über Echtzeit-Strategie gelernt, wir können noch viel tiefer gehen. Daraus werden organische Übergänge zum nächsten Spiel.« Paul Sams zuckt mit den Schultern: »Natürlich sagen uns auch unsere Spieler: Hey, wir wollen ein neues WarCraft!«

Brillantes Battlenet

Blizzard-Fans sind treu, denn sie werden auf erstaunliche Weise verwöhnt. Das Geheimnis heißt Battlenet: Eine Internet-Plattform, auf der jeder in seinem Blizzard-Spiel gegen andere antreten kann, **Diablo**-Amazonen gegen Barbaren, **WarCraft**-Orcs gegen Nachtelfen, kostenlos. Elf Millionen Spieler sind im Battlenet aktiv. Das Portal startete 1996 mit **Diablo**. Seitdem ist es das größte Spielnetzwerk der Welt, für das die Kunden nichts zahlen müssen. Wie kann sich eine Firma das leisten, die nur alle paar Jahre ein Spiel herausbringt? »Wir haben durch lange Arbeit eine Server-Infrastruktur geschaffen, die nicht teuer ist«, sagt Paul Sams. »Außerdem verkaufen wir eine Menge Spiele. Die Spiele decken die Kosten des Battlenet.« Dass sich das lohnt, davon ist der Manager überzeugt: »Unsere Spieler wissen, dass uns das Battlenet Geld kostet. Trotzdem verlangen wir keine Gebühren. Das hilft dabei, eine Vertrauensbeziehung zwischen uns aufzubauen.«

»Wir denken an unsere Fans auch in der Zeit zwischen zwei WarCraft-Spielen, die immer weiter auseinander liegen«, sagt Chris Metzen. »Bei Blizzard dauert das ja alles ein bisschen länger.« An die Fans denken, das heißt auch: die Spiele pflegen. Weil alle Programme seit **Diablo** noch immer im Battlenet gespielt werden, reicht

Blizzard noch immer Patches nach. Der aktuellste Patch für **StarCraft**, der 13. insgesamt, erschien diesen Sommer. Da war das Spiel sechs Jahre alt.

Schneesturm in Korea

Überhaupt, **StarCraft**: Das Echtzeit-Strategiespiel im Zukunfts-Szenario hatte in den USA und Europa großen Erfolg, das war klar, in Asien aber – da veränderte das Spiel die Freizeitkultur einer Nation. Damit hatte keiner gerechnet. In Korea spielen Millionen von Menschen jeden Tag **StarCraft**, zu Hause oder in öffentlichen Game Rooms. In Korea steht **StarCraft** 2004 an der Spitze der PC-Verkaufscharts, wie in jedem der letzten sechs Jahre. In Korea spielen Tastaturathleten um Preisgelder in sechsstelliger Höhe. In Korea berichten zwei Fernsehsender ausschließlich über **StarCraft**.

Paul Sams hat mit vielen Menschen über das Phänomen gesprochen. Er glaubt, er kann es jetzt erklären. »Wir waren zur rechten Zeit am rechten Ort«, sagt er, »Korea war gerade in der Asienkrise, die Menschen hatten Sorgen. Es gab nichts, was die Herzen der jungen Leute erobert hat. StarCraft hat diese Lücke gefüllt.« Die jungen Leute, denen der Satz gilt, kann Sams trotzdem nicht ganz verstehen, immer noch nicht. »Die Koreaner sind nette Menschen, warmherzig«, sagt er. Und: »Koreaner sind ziemlich ehrgeizig und messen sich gern aneinander. An StarCraft gefällt ihnen die Spielgeschwindigkeit.« Pause. Dann schüttelt er den Kopf: »Es ist unglaublich, in welchem Tempo diese Menschen spielen. Diese Jungs kontrollieren die ganze Tastatur mit einer Hand und treffen jede Taste, ohne hinzusehen. Sie können fünf Aktionen gleichzeitig koordinieren. Das ist fast schon übermenschlich.« »Keiner von uns tritt mehr gegen einen Koreaner an«, seufzt Chris Metzen. »Nicht mal unsere besten Spieler. Die melden sich lieber krank.«

Neuland für Blizzard

Ob es ein **StarCraft 2** geben wird – nach wie vor unklar, trotz aller Gerüchte. Das Sci-Fi-Spiel dient erstmal als Vorlage für einen Action-Ableger, **StarCraft: Ghost**. Erschei-

nen wird das Spiel nur für Konsolen. Natürlich mit Verspätung – Blizzard hat im Sommer das externe Entwicklerteam ausgetauscht. Angeblich war es zu langsam.

Neuland betritt auch Blizzard South selbst. **World of WarCraft** ist das erste Online-Rollenspiel der Kalifornier. Wenn einem Entwickler heute noch eine Genre-Revolution zugetraut wird, dann Blizzard. Oder zumindest eine Evolution. Auch das wäre schon eine Leistung. Tatsächlich sieht es so aus, als würde der Online-Koloss zum Meilenstein des jungen Genres werden – seit Monaten überfluten begeisterte Spieler die Beta-Tests, zum ersten Mal rangiert ein Internet-Rollenspiel auf Augenhöhe mit den A-Titeln der Branche.

Sams, der Manager, und Metzen, der Kreative, sind jedenfalls begeistert von ihrem Spiel. »Zur Zeit spielen wir alle World of WarCraft. Unsere Frauen sind gar nicht glücklich darüber. Manche von uns schleichen nachts um zwei aus dem Bett, um World of WarCraft zu spielen.« Chris seufzt. »Ich bin einfach süchtig nach diesem Spiel.«

CS

BLIZZARD-HISTORIE

1990	Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring
1992	The Lost Vikings
1993	Rock 'n Roll Racing (SNES, GBA)
1994	WarCraft - Orcs and Humans The Death and Return of Superman (SNES) Blackthorne (in Europa: Blackhawk)
1995	Justice League Dark Force (SNES) WarCraft 2 - Tides of Darkness
1996	WarCraft 2: Beyond the Dark Portal The Return of the Lost Vikings Diablo
1998	StarCraft Diablo: Hellfire
1999	StarCraft: Brood War
2000	Diablo 2
2001	Diablo 2: Lord of Destruction
2002	WarCraft 3 - Reign of Chaos
2003	WarCraft 3: Frozen Throne

Menschen, Spiele, Emotionen

AUS LIEBE ZUM SPIEL

Es gibt Spiele, die gelten offiziell schon lange als tot, sind aber quicklebendig. Beweise dafür: begeistertste Fans, glühende Worte und rührende Geschichten aus aller Welt.

Eine Mail, eine verflucht lange Mail schrieb uns Lorenz Böck vor einiger Zeit. 5.000 Wörter waren es – das entspricht in etwa zwei GameStar-Titelgeschichten. Und jedes dieser Worte war ein Plädoyer für ein einziges Spiel: **Battlezone 2**. »Battlezone 2?«, werden Sie jetzt fragen. »Der olle Schinken von 1999? Den wollte doch damals schon kaum einer spielen!« Das ist richtig und traurig zugleich, denn immerhin ehrten wir den spannenden Mix aus Action und Strategie seinerzeit mit 89 Prozent. Vollkommen zurecht!

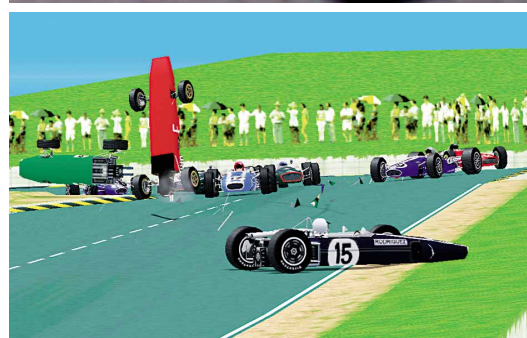
Battlezone 2 gibt es immer noch, am Leben gehalten und sogar stetig weiter entwickelt durch das Herzblut einer kleinen, aber starken Community. Genau wie andere Hits von damals, etwa **Falcon 4.0**, **Grand Prix Legends** oder **Operation Flashpoint** – nur Beispiele für viele weitere, fast vergessene Programme, die durch die Hingabe ihrer Fans überleben. Wir sind eingetaucht in die erstaunliche Welt der begeisterten Spieler, Mod- und Addon-Bastlern rund um die Welt, die für Ihr Lieblingsspiel eng zusammenrücken.

Es gibt nichts Vergleichbares

Pandemic stellte die Arbeit an **Battlezone 2** Ende 2000 ein. Das hinderte zwei der ehemaligen Entwickler, Nathan Mates und Ken Miller, nicht daran, in ihrer Freizeit weiter an dem Spiel zu schrauben und Patches zu veröffentlichen. Doch auch die Fans basteln, wo es nur geht. Gerade entsteht mit Hilfe der gesamten Community

die **Forgotten Enemies**-Mod. Darin enthalten: gleich zwei neue Rassen, aufwändige Grafik und ein knüppelharter Schwierigkeitsgrad. Die Mod-Macher stoßen mittlerweile an die letzten Grenzen: »Gäbe es nicht rechtliche Schranken, die den Zugriff auf den Quellcode verbieten – ich bin mir sicher, es gäbe bereits ein Battlezone 2, das die meisten modernen Spiele grafisch in den Schatten stellen würde«, glaubt **Battlezone**-Fan Lorenz Böck.

Die meisten Spieler lieben **BZ 2** jedoch nicht wegen seiner Mod-Fähigkeit, sondern wegen seines Hybrid-Charakters. Árni Arent Gudlaugsson aus Island schwärmt von der in seinen Augen perfekten Mischung aus Strategie und Action. Und ist sich sicher: »Wäre Battlezone 2 bei Erscheinen besser beworben worden, hätte es in Sachen Popularität mit Counterstrike gleichziehen können.« Sam Ryan aus Australien und Andreas Fjell aus Norwegen sind nach all den Jahren noch immer von der Möglichkeit fasziniert, ein Fahrzeug zu besetzen, es zu steuern, auszustiegen, sich umzuschauen, ein anderes Vehikel zu wählen oder alles über die Kommando-Zentrale zu lenken. Glenn S. (USA) wird regelrecht feierlich, wenn er über **BZ 2** spricht: »Ich habe etwas gefunden, was die Masse in ihrer Weisheit nicht zu sehen imstande ist.« Russ Menapace (USA) klingt fast schon verzweifelt: »Nach fünf Jahren Battlezone 2 würde ich gerne etwas anderes spielen. Aber da draußen gibt es nichts Vergleichbares!«



Pixelbrei gegen Spitzenmodell: unten das Original-Grand Prix Legends, oben ein Flitzer aus der Hand von Mario J.

Rasende Verehrung

»Wenn ich Grand Prix Legends spiele, bin ich wieder 19!« So beschreibt Bruce Boembeke aus den Vereinigten Staaten das Gefühl, wenn er in einem Rennbolide von 1967 sitzt und gegen andere Fahrer aus aller Welt antritt. 1967 war Bruce, den seine Freunde online unter »Bo Bruce« kennen, 19 Jahre alt und hatte das Glück, in Indianapolis seine Helden aus der Formel 1 zu treffen. »Dieser Moment war magisch. Es war eine dieser Erfahrungen, die du nie wieder machen kannst, dachte ich – bis Grand Prix Legends erschien.« Das war 1998, und Bruce war 51.

Ähnlich geht es auch Chris O'Brien aus Kanada. Chris fuhr in den frühen Siebziger selbst in der Formel 3 und in der Formula Atlantic, hat also reichlich Echtheit-Erfahrung und lobt **GPL** als das einzige Rennspiel, das ein realistisches Fahrgefühl bietet – trotz fehlender Force-Feedback-Unterstützung: »Durch die exzellente Fahrphysik glaube ich wirklich, in einem Rennwagen zu sitzen.« Richard Hofer (52)



Erstaunlich, was man aus der Engine noch rauskitzeln kann: links das alte Battlezone 2, rechts ein Bild aus der Epic-Mod.

arbeitet im echten Leben an der Universität von Texas als System-Administrator. Vor **GPL** hat er zwar auch gespielt, aber nur **Windows-Solitaire**. Ein Kollege nötigte ihn 1998 regelrecht, sich die Demo des Rennspiels anzuschauen. Bald darauf hatte er es sich gekauft. »Es ist das Fahren, das mich so fasziniert. Und zu wissen, dass der Mensch neben mir wahrscheinlich gerade in einem anderen Land hinter seinem Rechner sitzt.« Um konkurrenzfähig zu bleiben, trainiert Richard jeden Morgen 45 Minuten, bevor er zur Arbeit geht.

Doch **GPL** lebt nicht nur durch die Fahrer. Es lebt vor allem durch die Tüftler und Bastler, die an den virtuellen Kisten herumschrauben sowie neue entwerfen. Mario J. aus Deutschland kam erst vor einem Jahr so richtig zu **GPL**. Und erst vor sechs Monaten begann er damit, neue Skins für Wagen zu zeichnen. Derzeit arbeitet er an zwei Flitzern für die gerade entstehende '69-Mod: am Matra MS 80 und am McLaren M8. Warum er das macht? »Ich will der Gemeinschaft, die ich bei **GPL** erlebe, etwas zurückgeben.« Denn trotz der Konkurrenz auf den Rennstrecken ist der Zusammenhalt unter den Fans enorm. »Hier wird jeder genommen, wie er ist. Die langsamen, die schnellen – alle werden freundlich empfangen. Und in **GPL** schnell zu sein ist einfach unglaublich schwer, aber gerade deswegen so unglaublich lohnend. Ich habe einen Abend lang das Grinsen nicht mehr aus dem Gesicht bekommen, nur wegen einer großartigen Runde, die ich in Spa gefahren bin!«, schwärmt Mario. Oder um noch einmal Bruce Boembeke zu zitieren: »Erst die Leidenschaft lässt dich Orte erreichen, die du sonst nie sehen würdest.«

Der Traum vom Fliegen

Auf einer kleinen Insel im indischen Ozean, die vor allem für eine schweineuteure blaue Briefmarke bekannt ist, lebt Mikael Serret. Mikael hat seit Jahren einen Traum. Er möchte Pilot werden, am liebsten Pilot eines Kampffjets. Aber auf Mauritius gibt es keine Kampffjets. Und selbst wenn es sie gäbe – Mikael dürfte sie niemals fliegen: Er trägt eine Brille. Also verwirklicht er seinen Traum auf andere Weise. Er spielt seit

1998 mit Leidenschaft **Falcon 4.0**. »Wenn ich ein Ziel im Leben habe, dann ist es zu fliegen. Mit **Falcon 4.0** kann ich 40.000 Fuß hoch steigen, ohne ein Pilot zu sein«, schreibt er uns. Ryan Johnson wohnt in Los Angeles. Vor etwas mehr als zehn Jahren schipperte er mit einer A-6-Bomberstaffel auf der USS Independence in Richtung Golfkrieg. Ryan muss wissen, wovon er spricht, wenn er sagt: »Der Grund, warum heute noch so viele Menschen **Falcon 4.0** spielen, ist einfach. Niemand begreift F4 als Spiel. Es ist eine Simulation, die so nah an der Realität ist wie keine zweite.« Ryan fliegt nicht nur, er bastelt auch. Derzeit brütet er über der virtuellen Umsetzung eines F-16-Cockpits (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:LS0). Rob Senftle (USA) entwirft komplett neue Szenarien für **Falcon 4.0**. Sein neuestes Projekt befasst sich mit dem Irakkonflikt (► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:LS0).

Die totale Freiheit

Von der Kontaktaufnahme mit der **Operation Flashpoint**-Community bis zum Aufschlagen der ersten E-Mail in unserem Brieffach vergingen nur 15 Minuten. Und bis uns Kenji Nakamura aus Yokohama schrieb, dauerte es gerade mal zwei Stunden. »Ich spiele **Operation Flashpoint** eigentlich gar nicht mehr richtig. Ich teste nur die von mir erstellten Addons und habe Spaß daran, wenn andere Spaß mit meiner Arbeit haben«, stellt er sofort klar. »Das Programm ist derzeit das beste zum Experimentieren. Die Grenzen, an die ich stoße, sehe ich als Herausforderung.«

So wie Kenji denken zahllose **Flashpoint**-Jünger weltweit. Nachdem es mittlerweile zu fast jedem neueren Krieg bereits mindestens eine Modifikation gibt, entstehen auch Kuriositäten wie Vampir- und Zombie-Mods. Gary Hay aus Neuseeland findet besonders die **Lega Warz**-Modifikation (eine Verballhornung von »Lego Wars«) witzig. Er weiß, dass seit 2001 deutlich bessere Programme erschienen sind, aber er bleibt **Operation Flashpoint** treu: »Ich bleibe dabei, weil es kaum einen realistischeren Taktik-Shooter gibt.« John Ueckert aus den Vereinigten Staaten bezeichnet sich selber als »Game Enthusi-



Wie aus einem Taktik-Shooter ein Kinderspiel wird: oben Op. Flashpoint, unten Lega Warz.

ast« und zählt auf, welchen Spielen er verfallen ist. Trotzdem steht bei ihm **Flashpoint** immer noch auf Platz 1. Vor allem wegen der Möglichkeit, die riesigen Inseln selbst im LAN gut bespielen zu können. Der Koop-Modus macht es möglich.

Alle **Operation Flashpoint**-Fans sind sich über eines einig: So eine totale Freiheit – sei es nun im Spiel selbst oder beim Erstellen von neuen Inhalten – bietet kein anderes Programm. Matt Skillet aus den USA sagt: »Erst **Operation Flashpoint 2** wird das Original ersetzen können.« Gary Hay mutmaßt sogar, dass die Arbeiten am Nachfolger so lange dauern, weil Entwickler Bohemia Interactive durch die Hingabe und das Können der Community unter Druck gesetzt ist: »Die müssen eine Menge Zeug einbauen, um mit all den Mod-Kunstwerken gleichzuziehen.«

Hausbesuche

Pandemic (**Battlezone 2**), Papyrus (**Grand Prix Legends**), Microprose (**Falcon 4.0**) und Bohemia Interactive (**Operation Flashpoint**) können stolz auf sich sein. Sie haben etwas geschaffen, was viele Menschen als ihr Zuhause bezeichnen würden – in dem man ab und zu mal umdekoriert, um es noch ein wenig heimeliger zu machen. Im Kasten unten finden Sie ein paar Haustüren. Sollten Sie neugierig geworden sein: einfach mal schellen! Wir sind uns sicher, Sie werden herzlich aufgenommen. PET

PFORTEN IN DIE COMMUNITIES

BATTLEZONE 2	WWW.BZUNIVERSE.COM/FORUM
GPL	HTTP://RACESIMCENTRAL.COM
FALCON 4.0	WWW.FREEFALCON.COM/FORUM
OPERATION FLASHPOINT	HTTP://OFP.GAMEZONE.CZ/FORUM



Ein Kampffjet aus dem ursprünglichen **Falcon 4.0** (links) und einer von Mod-Bastler Rob Senftle (rechts).



HALL OF FAME

PRINCE OF PERSIA

Ein Action-Prinz sprang spektakulär animiert in den Spiele-Olymp.

Der machtgierige Wesir hat die Prinzessin eingesperrt, der verliebte Orient-Prinz kämpft sich durch Kerker und Palast und erledigt den Thronräuber. Okay, die Story ist übliche Märchenware. Aber sie bleibt das einzig Abgedroschene in einem Jump & Run, das Maßstäbe setzte: **Prince of Persia** wurde mit Edel-Design zum Meisterwerk eines aufblühenden Genres.

Verdammte &%\$!

Was haben wir geflucht bei diesem Spiel! Dreimal setzen wir elegant über Metallspitzen und lose Bodenplatten, dreimal endet der Spurt in der zuschnappenden Messertür. Beim vierten Mal stimmt das Timing, der Prinz hechtet durch die Klingen – und läuft ins gezückte Schwert einer Wache. Oder das letzte Level: Schier endlos klettern wir im Turm nach oben, schließlich führt ein verflucht kniffliger Satz über den Abgrund, den man beim ersten Mal immer verpatzt – dann schreien Prinz und Spieler um die Wette. Gleichzeitig brechen die letzten Spielminuten an. Die genial-fatale Grundidee: Jeder der 12 Levels darf beliebig oft wiederholt werden, aber die Prinzessin haucht nach 60 Minuten ihr Leben aus. Das ist ein verblüffend sinnvolles Konzept für ein Spiel, das vom Scheitern und Lernen lebt. Denn **Prince of Persia** ist schwer, aber fair – die Steuerung funktioniert perfekt, die wenigen Spielelemente sind schnell zu verstehen, aber immer wieder überraschend variiert. Wie effektiv die Spielideen glänzen, wenn sie sparsam eingesetzt werden! Wie cool und sinnvoll die Wendungen! Da kann ein plötzlich erwachendes Skelett nicht besiegt, aber in einen Abgrund gestoßen werden; da ist das Schat-

ten-Ich des Prinzen, durch einen Sprung in einen Zauberspiegel entstanden, das Tränke wegschnappt und dem am Sims klammernden Helden ein Gittertor auf die Finger rasseln lässt. Bis hin zum legendären Showdown, wo sich eine Generation von Spielern beim Duell mit dem Spiegelbild selbst verletzten, bis sie auf die Idee kamen, einfach die Klinge wegzustecken. Die eleganten Kämpfe kamen nur mit Schlag und Parade aus, waren aber anspruchsvoll – wieder durch die Variation der klaren Grundelemente. Wer die Levels kannte, konnte in so flüssigen Sprungfolgen über Fallen jagen und durch zufallende Tore rutschen, dass Zuschauern die Kinnlade herunterklappte.

Brillante Animationen

Was Spielern am stärksten im Gedächtnis haften blieb, waren die spektakulären Animationen: Der Prinz rannte, sprang



Das Skelett ist unbesiegbar, aber ein Trick hilft.

und kletterte in nie gesehener Geschmeidigkeit durch die Gänge. Designer Jordan Mechner hatte seinen Bruder gefilmt und die Animationen von den 8mm-Filmbildern abgezeichnet. Auch Vater Mechner wurde eingespannt: Er komponierte die sparsam eingesetzten, aber ausdrucksstarken Spielmelodien. Das Original erschien 1989 für den Apple 2 und wurde auf rekordverdächtige elf Systeme portiert – darunter so exotische wie das Sega CD oder der Apple Mac und so moderne wie der Gameboy Color (1999). CS



Geniale Schikane: Während der Prinz nach oben klettert, klagt sein Spiegelbild einen Stärketränk.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Flüssige Animationen setzten Maßstäbe für Actionspiele
- Extrem kniffliges, aber immer faires Design der 12 Levels
- Überraschungen, etwa das fiese Spiegelbild des Prinzen
- Spannende Fechtkämpfe mit cleveren Computergegnern
- Stetig tickendes Zeitlimit: Rette die Prinzessin in nur 60 Minuten!

PRINCE OF PERSIA JUMP & RUN

PUBLISHER:	Bröderbund	ORIGINALRELEASE:	1989
ENTWICKLER:	Jordan Mechner	CA. PREIS:	—
QUELLE:	Ebay	USK:	ohne Altersbeschr.
SPRACHE:	Englisch		



HARDWARE MINIMUM:
CPU mit 20 MHz, 1 MB RAM

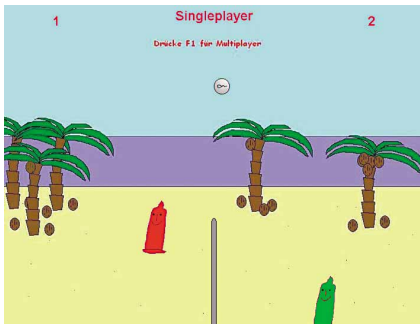
SO LÄUFT'S:
Prince of Persia läuft auch heute noch ohne Modifikationen unter sämtlichen Windows-Versionen.

FAZIT: LEGENDÄRES JUMP&RUN MIT EDEL-ANIMATIONEN.

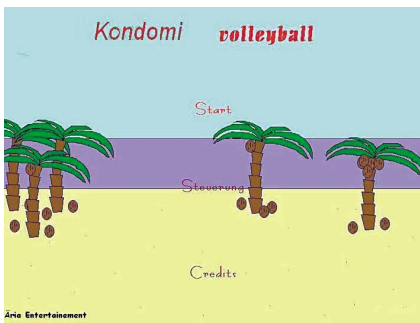
Die Vorletzte

KONDOMI VOLLEYBALL

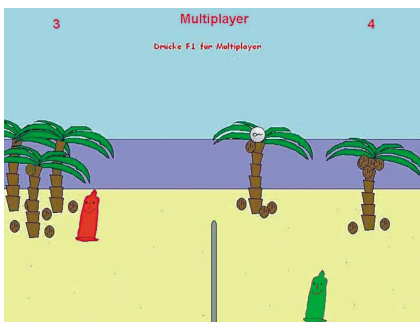
Unser Leser Stefan Lukasiewicz schreibt: »Könntet ihr nicht mal mein selbst programmiertes Spiel bewerten?« Logo Stefan, du hast es nicht anders gewollt...



Stimmige Spielwelt: Palmen, Strand, Kondome.



So aufgeräumt muss ein Hauptmenü aussehen.



Szene aus einem Multiplayer-Match – Spannung pur.

Wer kennt sie nicht, die Meilensteine der Spielgeschichte: **Command & Conquer** brachte den Echtzeit-Boom ins Rollen, **Indiziertes Spiel** war einst der erste Ego-Shooter. Nun gesellt sich ein weiteres Highlight hinzu! **Kondomi Volleyball** von unserem Leser Stefan Lukasiewicz läutet die Geburt einer Spielgattung ein: die der, ähem, Luftballon-Volleyballspiele (na gut: Es sind Kondome).

Gibt's nicht? Gibt's doch!

Das genial einfache Spielprinzip von **Kondomi Volleyball**: Zwei Kondome (rot und grün) spielen Beach-Volleyball am idyllischen Südseestrand. Klar, das passiert im wahren Leben nicht. Aber ist es realistisch, in **WarCraft** Orcs zu jagen? Sicher nicht, aber Spaß macht's trotzdem. **Kondomi Volleyball** entführt Sie auch in eine Fantasiewelt. Wir sind sicher: Wenn Kondome Volleyball spielen könnten, sähe das so aus.

Vergessen Sie überkomplexe Sport-Monster à la **Pro Evo Soccer 4**: Der Multiplayer-Modus von **Kondomi Volleyball** ist schnell kapiert und sorgt für Langzeitspaß. Ihr Kontrahent übernimmt einfach die andere Spielfigur, und schon geht's los. **Kondomi Volleyball** erzeugt mit stilsicherer Prä-

sentation (7.753 Farben und sechs Meilensteine der Spielgeschichte).

Entwickler Lukasiewicz hat sich einen Platz in unserer Ruhmeshalle verdient, gleich neben

Derek Smart (**Battlecruiser Millennium**). Nachahmer haben Pech: Stefan ist und bleibt der einzige Designer, den wir verewigen. Wir finden: Zu Recht! **GR**

KONDOMI VOLLEYBALL KONDOM-VOLLEYBALLSPIEL

PUBLISHER

Stefan Lukasiewicz

RELEASE (D)

ja

SPRACHE

Deutsch

CA. PREIS

jeder Cent ist zuviel

AUSSTATTUNG

keine, echt keine

USK

nicht geprüft

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER

FORTGESCHRITTENER

PROFI

VERGLEICHBAR MIT

Top Spin (85, GS 12/04) Hat nichts mit Volleyball zu tun, macht trotzdem Spaß.

Virtua Tennis (78, GS 5/02) Hat auch nix mit Volleyball zu tun, aber mit Top Spin.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	30 MHz Intel	40 MHz Intel	50 MHz Intel
Geforce 2/4 MX	4 MB RAM	8 MB RAM	8 MB RAM
Radeon 9000	1 MB Festpl.	1 MB Festpl.	(Win XP: 256 MB)
Geforce 3/3 Ti			1 MB Festpl.
Radeon 9800 Pro			
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER

Stereo

☐ 2 vorne, 2 hinten

☐ 5.1

☐ 6.1

MULTIPLAYER LEGENDÄR

FAZIT

Raum für Notizen

MODI

wie Solo->Spiel«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele Farben + kein Ruckeln + stimmiger, äh, »Comic«-Stil	8 / 10
SOUND	- Miese Sounds + Sie können ja die Lautsprecher abschalten	7 / 10
BALANCE	+ Wollen Sie das echt wissen? - Okay, es ist zu leicht.	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Strand-Idylle pur... - ...gibt's im Spiel leider nicht	8 / 10
BEDIENUNG	+ braucht nur vier Tasten - Tasten nicht frei belegbar	9 / 10
UMFANG	+ zwei Kondome - Wir haben nachgezählt: wirklich nur zwei	8 / 10
REALISMUS	+ Wenn Kondome Volleyball spielen könnten, sähe das so aus!	10 / 10
KI	+ hält anfangs gut mit - anfällig für unfaire Tricks	8 / 10
MANAGEMENT	- gibt's nicht + Aber mal ehrlich, das vermisst doch keiner!	8 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	+ Liest das hier noch jemand? Hallo?	8 / 10

PREIS/LEISTUNG VERLANGT EINER GELD DAFÜR? ANZEIGEN!

EINGEWÖHNUNG

nein

SOLO-SPASS

flüchtig

MULTIPLAYER-SPASS

ja

FAZIT: DIE REFERENZ DER KONDOM-VOLLEYBALLSPIELE.

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 64: SPARMASSNAHMEN





IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Wenn's draußen stürmt
und schneit, ist drinnen
Spiele-Zeit – mit Previews
und Tests zu allen Hits!

GAMESTAR CD/DVD

Wie jeden Monat gibt's auf unserer CD/DVD eine spannende Vollversion. Dazu erwarten wir die Demos zu Siedler 5, Flatout, Alexander sowie The Incredibles. Obendrein liefern wir jede Menge Spiele-Videos zu allen wichtigen Titeln im Heft sowie die neuesten Mods, Patches und Treiber...

TIPPS & TRICKS

Mit unseren Tipps saugen Sie in Vampire 2 literweise Blut, entkommen als Riddick aus Butcher Bay und verdreschen in Schlacht um Mittelamerika Orks. Obendrein liefern wir natürlich wieder massenhaft Kurztipps.

PREVIEW

BATTLEFIELD 2

Wir besuchen die Macher von **Battlefield 2** in Schweden und klettern mit ihnen in Panzer und Hubschrauber. In LAN-Schlachten probiert unser Außenteam, ob der Commander-Modus reibungslos funktioniert. Könnten die Nahost-Geplänkel dem Taktik-Primus **Joint Operations** gefährlich werden?



TEST PIRATES!

Nach etlichen Verschiebungen segelte die Klassiker-Neuaufgabe Pirates! knapp am Redaktionschluss vorbei. In der nächsten Ausgabe berichten wir ausführlich aus dem Test-Trockendock.



TEST EVERQUEST 2

Zahllose Patches nervten die Betatester, jetzt ist das Online-Rollenspiel Everquest 2 fertig. Lässt sich der immense Erfolg des Vorgängers gegen Konkurrent World of Warcraft wiederholen?



PREVIEW SPLINTER CELL 3

Mit einer fast fertigen Version von Splinter Cell 3 schlüpfen wir in Sam Fishers Kampfanzug. Steckt hinter der Top-Gratik auch ein Top-Spiel?

REPORT SPIEL DES JAHRES 2004

Wählen Sie per Mitmachkarte das Spiel des Jahres 2004 und gewinnen Sie Karten für die exklusive Verleihungs-Gala in einem Nobel-Restaurant!

TEST CHRONICLES OF RIDDICK

Der Ausbrecherkönig versucht in Chronicles of Riddick die Flucht aus Butcher Bay; wir prügeln, und ballern mit. Unser Test zeigt, ob er es mit Knallern wie Half-Life 2 aufnehmen kann.

HARDWARE MÄUSE FÜR SPIELER

Ob Kabel, oder Funk; Kugel oder Laser: Wir finden die beste Spiele-Maus für Sie!

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.