



GAMESTART

WOW! Die halbe Redaktion fiebert dem Ende des Arbeitstages entgegen, aber dennoch geht niemand nach Hause. Im Gegenteil, um 22:00 sind immer noch Markus, Daniel, René, Michael, Gunnar und Petra im Büro – und spielen. Der Virus, der sie erfasst hat, heißt **World of Warcraft** (nur im Falle Petras heißt er **Everquest 2**). In unserer großen Titelgeschichte lassen wir Sie an unseren Erfahrungen teilhaben – damit Sie verstehen, weshalb wir den Blizzard-Titel für nichts weniger als eine Offenbarung halten. Und das gilt auch für absolute Online-Muffel! Warum diese Ausgabe nicht wie erwartet **Half-Life 2** das Titelblatt ziert, erfahren Sie übrigens auf Seite 24.

DVD IM NEUEN LOOK. Unser DVD-Guru Toni hat gebastelt, gebrütet und noch mehr gebastelt. Herausgekommen ist ein schickes neues DVD-Menü. Das ist nicht nur optisch zeitgemäßer, sondern vor allem auch wesentlich übersichtlicher als das bisherige. Und wo wir gerade bei der DVD sind: Wir machen mit unserer Comedy-Serie **Raumschiff GameStar** gerade eine kreative Pause, wollen aber auf lustige Redaktionsvideos nicht verzichten. Ab der Ausgabe 1/2005 startet **Die Redaktion**, eine absurde Mischung aus Redakteurs-Arbeitsalltag und surrealen Elementen. Einen Trailer dazu finden Sie auf der CD/DVD dieser Ausgabe.

STÜHLERÜCKEN. Michael Trier, bislang Leitender Redakteur Hardware, wird befördert: Seit dieser Ausgabe ist er Stellvertretender Chefredakteur. Seine bisherigen Aufgaben im Hardware-Bereich übernimmt, zunächst kommissarisch, Daniel Visarius. Und noch mehr Änderungen: Christian Schmidt hat seit kurzem als Leitender Redakteur die Verantwortung für den Preview- sowie den Magazin-Teil. Um unsere Sonderhefte kümmert sich seit neuestem unser Neuzugang Dirk Steiger.

RECHTSCHREIBUNG. Mal wieder ein Sommerlochthema, das sich als wenig bedeutend herausgestellt hat: Anders als angekündigt, werden Spiegel und Süddeutsche Zeitung nun doch nicht zur alten Rechtschreibung zurückkehren. Uns bei GameStar hat die Angelegenheit ohnehin schon immer kalt gelassen – wir schreiben und schreiben nach den neuen Regeln. Und dabei bleibt es.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Ihr GameStar-Team

GAMESTAR SONDERHEFT TIPPS&TRICKS

Ab dem 8. November können Sie aufatmen: GameStar liefert im frischen Tipps&Tricks-Sonderheft Komplettlösungen und Cheats zu den aktuellen Spielehits in gewohnt hoher Qualität. Unter anderem in dem Sonderheft: ausführliche Profitipps zu Rome, ein detailliertes Familien-Tagebuch der Bewohner von Die Sims 2 und strategisch vorteilhafte Karten für Full Spectrum Warrior. Bestellen Sie das Sonderheft für 7,60 Euro versandkostenfrei über 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 Spielertest, 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.

2 VOLLVERSIONEN



AQUANOX 2

Als besonderes Highlight präsentieren wir Ihnen diesen Monat die Vollversion des Actionspiels **Aquanox 2**: Tauchen Sie per U-Boot in die Tiefen des Ozeans. Dort bekämpfen Sie in der Rolle des jungen William Drake Söldnerbanden und begeben sich auf eine spannende Schatzsuche. Im GameStar-Test hat **Aquanox 2** (Ausgabe 1/2003) durch seine hervorragende Story und die tolle Sprachausgabe überzeugt. In einem Tutorial erlernen Sie die Grundlagen der Steuerung. Anschließend wartet eine umfangreiche Kampagne mit packenden Missionen auf Sie.

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDs

GENRE: Simulation SPRACHE: Deutsch

MINIMUM: CPU mit 750 MHz, 128 MByte RAM

UMFANG: 1,6 GByte; Tutorial, Kampagne



Die Explosionen in Aquanox 2 sind prächtig.



Plasmageschosse treffen auf unser Cockpit.

Maus, Joystick	Rundumblick und lenken
W	Schub vorwärts
S	Schub rückwärts
A	nach links gleiten
D	nach rechts gleiten
R	hoch gleiten
F	runter gleiten
G	Geschwindigkeit anpassen
Q	horizontal ausrichten
Linke Maustaste, []	Primärwaffe
Rechte Maustaste, V	Sekundärwaffe
Mausrad	Waffe wechseln
C	nächste Waffe
X	vorherige Waffe
Mittlere Maustaste, E	Feind anvisieren
Y	Steuerungsart umstellen
[]	Buzzer auswerfen
1 bis 0 und []	Waffe wählen

WW II: FRONTLINE COMMAND

NUR
DVD



Das Echtzeit-Strategiespiel **World War II: Frontline Command** ist eine Entwicklung der Bitmap Brothers, die unter anderem **Z2** programmierten. Vor dem Hintergrund der

Landung der Alliierten in der Normandie 1944 übernehmen Sie das Kommando über die US-Truppen. Ihre Aufgabe: Vertreiben Sie die deutschen Besatzungstruppen aus Frankreich. Auf Sie warten 25 abwechslungsreiche Missionen in zwei Schwierigkeitsgraden. Die künstliche Intelligenz der Gegner ist gelungen:

Täuschungsmanöver werden entdeckt, der Feind reagiert auf entfernte Geräusche und verschanzt sich in Gebäuden. Ihre Einheiten kontrollieren Sie komfortabel über Hotkeys. Diese Vollversion gibt's nur auf den DVDs »ab 16« und »ab 18«.

SAM



Ein deutscher Kübelwagen steht unter Beschuss.

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDs

GENRE: Echtzeit-Strategie SPRACHE: Deutsch

MINIMUM: CPU mit 500 MHz, 128 MByte RAM, 3D Karte

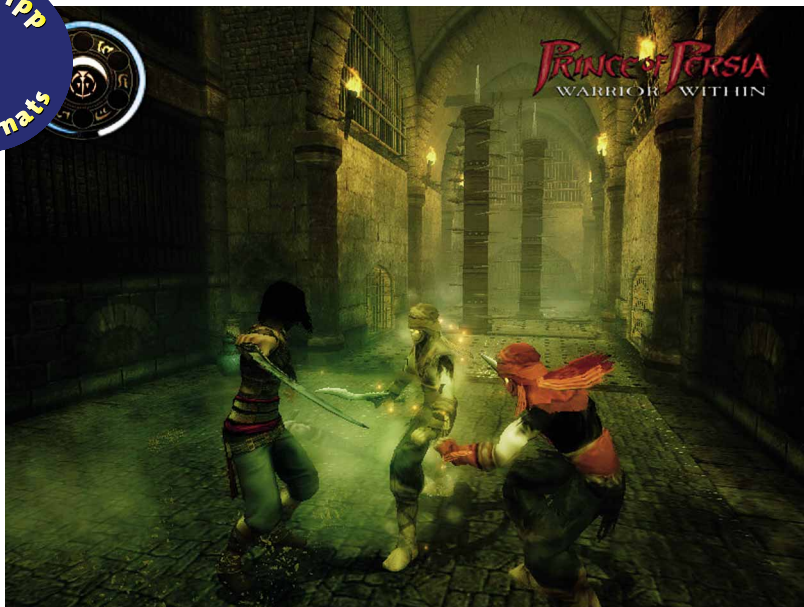
UMFANG: 851 MByte; 25 Missionen

Linke Maustaste	Auswahl, Aktion
Rechte Maustaste auf Einheit	Befehlsmenü
F9	Schnellspeichern
F6	Schnellladen
Strg + 1 bis 9	Einheiten gruppieren
1 bis 9	Gruppe wählen
M	Minikarte ein-, ausblenden
R , W , C	rennen, gehen, kriechen
A	Hinterhaltmodus
D	Verteidigungsmodus
F9 bis F12	Ansicht drehen

CD/DVD-INHALT

 KOMPLETTER INHALT:
SIEHE INLAY (S. 202)

PRINCE OF PERSIA 2



Ständig ist was los: Der Prinz bekämpft zwei gefährliche Mumienkrieger gleichzeitig.

PRINCE OF PERSIA 2

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS

GENRE: 3D-Action PUBLISHER: Ubisoft
MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 463 MByte; Tutorial, 1 Mission SPRACHE: Deutsch
DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Der Prinz von Persien ist zurück! Noch bevor der zweite Teil des 3D-Actionspiels in den Läden steht, können Sie – sofern Sie das Abo der Ausgabe AB 18 besitzen – mit unserer Demo schon jetzt Sprungpassagen meistern und die Säbel zücken.



Der Zwischengegner blockt mit zwei Schwertern.

COD: UNITED OFFENSIVE

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS



GENRE: Ego-Shooter PUBLISHER: Activision
MINIMUM: CPU mit 800 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 225 MByte; 1 Mission SPRACHE: Englisch
DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

[W], [A], [S], [D]	Bewegungsrichtungen
[Q]	nach links lehnen
[E]	nach rechts lehnen
[R]	nachladen
[C]	kriechen
[F]	benutzen
[Strg]	hinlegen
[Alt]	sprinten
[]	aufstehen, springen
Linke Maustaste	schießen
Rechte Maustaste	zielen

LEISURE SUIT LARRY 8

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS



GENRE: Adventure PUBLISHER: Vivendi
MINIMUM: CPU mit 800 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 244 MByte; 1 Abschnitt SPRACHE: Deutsch
DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

Linke Maustaste	aktivieren, schießen
Rechte Maustaste	untersuchen
[W], [A], [S], [D]	Bewegungsrichtungen
[]	Aktion
[M]	wichtige Punkte zeigen
[]	zurück, posieren
[Esc]	Pause
[C]	Ego-Perspektive
[P]	Fotomodus
[Alt]	Notizbuch, schießen, benutzen
[]	gehen

FULL SPECTRUM WARRIOR

 DVD AB 18  DVD AB 16  DVD  CDS



GENRE: Echtzeit-Taktik PUBLISHER: THQ
MINIMUM: CPU mit 1,0 GHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 420 MByte; Tutorial, 1 Mission SPRACHE: Deutsch
DEMO-QUALITÄT: Ausgezeichnet

Maus	Kamera bewegen
[Strg] rechts	Aktion
Ziffernblock 0	Bewegungscursor
[X]	Aktion abbrechen
[] , mittlere Maustaste	Gruppe wechseln
[W]	Gruppenführer wählen
[A]	MG-Schütze wählen
[S]	Grenadier wählen
[D]	Gewehrscütze wählen
[]	Deckung suchen
[E]	GPS, Karte

ADDON FÜR DAOC: TOA

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



Das Addon New Frontiers erweitert das beliebte Online-Rollenspiel Dark Age of Camelot: ToA um spannende Belagerungsschlachten.

C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL (6 MAPS)

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



Auf unseren Datenträgern finden Sie die Sieger aus dem Map-Contest der Webseite CNC-HQ.

WEITERE HIGHLIGHTS*

- Demos
 - Hanfbaron (auch auf CD)
 - Incadia (auch auf CD)
 - Sataan
- Videos (auch auf CD)
 - Chronicles of Riddick
 - Dungeon Lords
 - GTR
 - Kuriositäten-Kabinett
 - MoH: Pacific Assault
 - Nexus
 - Pacific Storm
 - Splinter Cell 3
 - + 16 weitere (nur auf DVD)
- Patches
 - Arena Wars v1.1.0 (int.)
 - Battlefield Vietnam v1.2 (int.)
 - Chaos League v1.04 (int.)
 - Colin McRae Rally 2005 v1.1 (int.)
 - Conflict Vietnam v1.1 (int.)
 - Dawn of War v1.01 (engl.)
 - Doom 3 v1.1 (int.)
 - Joint Operations v1.4.2.7 (int.)
 - Radsport Manager 2004/2005 v1.3 (dt.)
 - Restricted Area v1.5 (dt.)
 - Richard Burns Rally v1.01 (int.)
 - Rome v1.1 (int.)
 - Singles v1.6 (dt.)
 - Star Wars Battlefront v1.01 (dt.)
- Tribes Vengeance v1.01 (engl.)
- WarCraft 3 v1.17a (dt.)
- WarCraft 3: Frozen Th. v1.17a (dt.)
- Zoo Empire v1.20 (engl.)
- Extras
 - 26 Desktop-Motive (auch auf CD)
 - Jobs in der Spielebranche (PDF)
 - Lesermusik
- Programme
 - Dirty Little Helper Update
 - Adobe Reader v6.01 (auch auf CD)
 - DirectX 9.0c (auch auf CD)
 - GameWiz 32 (auch auf CD)
 - + 7 weitere
- Screenshot-Galerien
 - Dungeons & Dragons Online
 - Empire Earth 2
 - Half-Life 2
 - Hidden & Dangerous 2 – Addon
 - Painkiller – Battle out of Hell
 - Splinter Cell 3
 - Tony Hawk's Underground
 - + 8 weitere
- Treiber
 - ATI-Treiber (2000/XP)
 - Nvidia-Treiber für (2000/XP)

*nur auf DVD, wenn nicht anders beschrieben.

WETTBEWERB LESERPROGRAMME

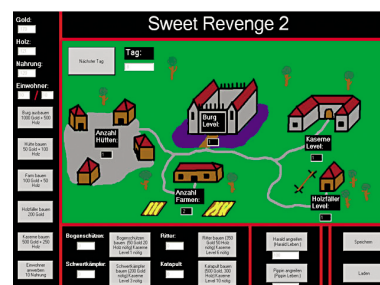
Auch diesen Monat nehmen wieder fünf Leserprogramme an unserem Wettbewerb teil. Die Beiträge der Endauswahl können Sie direkt von unserer CD/DVD installieren und testen. Geben Sie auf der Mitmachkarte im Heft Ihren Favoriten an, um an unserer Verlosung teilzunehmen. Der Gesamtsieger des Leserdemo-Wettbewerbs 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. Blob Attack 3 von Jens van Dijk.
2. Abstrackt Puzzel von Franziska und Martin Bennien.
3. Shoot the Smile von Vincent Froese.
4. The Invasion von Kevin Anker.
5. Lord of the Day von Andi Wanner.

Gewinner 11/2004



Unser Sieger der letzten Ausgabe ist Kay J. Krause. Sein Spiel im Stil von Kaiser fordert Strategen.

Sweet Revenge 2: Planung ist wichtig!

CONFLICT VIETNAM

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Taktik-Shooter PUBLISHER: Ubisoft
MINIMUM: CPU mit 1,8 GHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 330 MByte; 1 Mission SPRACHE: Deutsch
DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

[W], [A], [S], [D]	Bewegungsrichtungen
[Q]	nach links lehnen
[E]	nach rechts lehnen
[←]	gehen
[Y]	liegen
[X]	knien
Linke Maustaste	schießen
Rechte Maustaste	Befehlsmenü
[F]	Aktion
[R]	nachladen
[F1] bis [F4]	Soldat auswählen

GTR

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Rennspiel PUBLISHER: 10tackel
MINIMUM: CPU mit 1,2 GHz, 384 MByte RAM, 3D-Karte
UMFANG: 237 MByte; 2 Autos, 1 Kurs SPRACHE: Englisch
DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

[A]	Gas
[Y]	Bremse
[←]	links lenken
[→]	rechts lenken
[Alt]	hoch schalten
[Alt] Gr	runter schalten
[Q]	Kupplung
[L]	LCD Mode
[←] links	Fahransicht
[P]	Pause
[V], [N]	Blick links, rechts

THE MOMENT OF SILENCE

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Adventure PUBLISHER: DTP DEMO-QUALITÄT: Sehr gut

EMERGENCY 3

DVD AB 18 DVD AB 16 DVD CDS



GENRE: Echtzeit-Strat. PUBLISHER: Take 2 DEMO-QUALITÄT: Gut

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

Vollversion: Aquanox 2
Demos: Conflict Vietnam • Leisure Suit Larry 8 • Incadia • Hanfbaron
Video-Specials: Chronicles of Riddick • Dungeon Lords • Pro Evolution Soccer 4 (Multiplayer-Duell) • GTR • Kuriositäten-Kabinett • Medal of Honor: Pacific Assault • Nexus • Pacific Storm • Splinter Cell 3 • Star Wars Battlefront • Top Spin • World of Warcraft • Die Redaktion (Trailer)



12/2004

VOLLVERSION AQUANOX 2 TOP-DEMOS CONFLICT VIETNAM • LEISURE SUIT LARRY 8



Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar
 Special-Edition



- !
-

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.

Auf dem Inlay finden Sie den vollständigen Inhalt der CDs.

GameStar 12/2004

Demo-CD

- DEMOS
- Conflict Vietnam
 - Leisure Suit Larry 8
 - Incadia
 - Hanfbaron
- VIDEOS
- Dungeon Lords
 - GTR
 - Top Spin
 - World of WarCraft
 - Die Redaktion (Trailer)
- PATCHES
- Arena Wars v1.1 (int.)
 - Chaos League v1.04 (int.)
 - Colin McRae Rally 2005 v1.1 (int.)
 - Conflict Vietnam v1.1 (int.)
 - Doom 3 v1.1 (int.)
 - Restricted Area v1.5 (dt.)
 - Richard Burns Rally v1.01 (int.)
 - Rome v1.1 (int.)
 - Star Wars Battlefront v1.01 (dt.)
 - Tribes Vengeance v1.01 (engl.)
 - WarCraft 3 v1.17a (dt.)
 - Zoo Empire v1.20 (engl.)
- EXTRAS
- Multiplayer-Karten für C&C Die Stunde Null:
 - X-For Ponds-X
 - Oasis City
 - Honulai Isle
 - Transylvania
 - Isle of the Dragon
 - Operation New York Downfall

Video-CD

- VIDEOS
- Chronicles of Riddick
 - Kuriositäten-Kabinett
 - Medal of Honor: Pacific Assault
 - Nexus
 - Pacific Storm
 - Pro Evolution Soccer 4
 - Splinter Cell 3
 - Star Wars Battlefront
- Extra-CD
- VOLLVERSION
- Aquanox 2
 - Handbuch
 - Kurztipps
- DESKTOP
- 26 Desktop-Motive
- LESERDEMO-WETTBEWERB
- Blob Attack 3 (Kennziffer 1)
 - Abstrakt! Puzzle (Kennziffer 2)
 - Shoot the Smile (Kennziffer 3)
 - The Invasion (Kennziffer 4)
 - Lord of the Day (Kennziffer 5)
- ACROBAT READER
- Acrobat Reader v6.0.1
- DIRECTX
- DirectX 9.0c (dt.)
- PROGRAMME
- GameStar DataStar (von CD, neu)
 - GameStar DataStar (von Festplatte, neu)
 - GameWiz 32
 - Savegame Editor Construction Kit
 - WinZip v9.0 (Shareware, dt.)



Highlights auf CD

Top-Videos

World of WarCraft

Chronicles of Riddick

Medal of Honor: Pacific Assault

Star Wars Battlefront

Splinter Cell 3

Pro Evolution Soccer 4 (MP-Duell)

GameStar

Willkommen

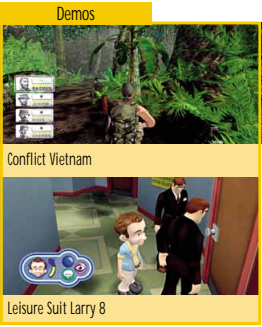
THE CHRONICLES OF RIDDICK™

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

12/2004 Video-CD

Witkommen...

...bei der Video-CD der GameStar-Ausgabe 11/2004.



- 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



12/2004

Vollversionen

Aquanox 2 • WW II: Frontline Command

Top-Demos

Conflict Vietnam • Full Spectrum Warrior

GameStar DVD

Aquanox 2 • WW II: Frontline Command

12/2004

VOLLVERSIONEN: AQUANOX 2 • WW II: FRONTLINE COMMAND
(auf DVD 16/18)

Top-Demos:

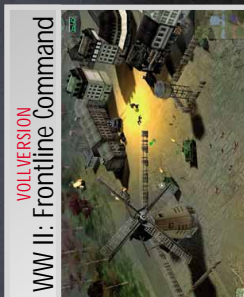
Prince of Persia 2 (auf DVD 18) • Call of Duty: United Offensive (auf DVD 18) • Conflict Vietnam (auf DVD 16/18) • Full Spectrum Warrior (auf DVD 16/18) • Hanfbaron (auf DVD 16/18) • Emergency 3 - GTR - Incadia • Leisure Suit Larry 8 - Sataan • The Moment of Silence

Video-Specials:

Chronicles of Riddick • Counterstrike Source (auf DVD 18) • Dungeon Lords • GTR • Kuriositäten-Kabinett • Medal of Honor: Pacific Assault • Nexus - Pacific Storm - Pro Evolution Soccer 4 (MP) • Splinter Cell 3 • Star Wars Battlefront • Top Spin • World of Warcraft • Die Redaktion (Trailer) **Film-Trailer:** Die Nacht der lebenden Loser • Das Vermächtnis der Tempelritter • Alien vs. Predator (neu)



MEGA-PRODUKT
Chronicles of Riddick



VOLLVERSION
WW II: Frontline Command



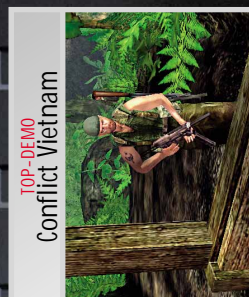
TOP-VIDEO
MoH: Pacific Assault



GameStar
DVD-EDITION
12/2004



VOLLVERSION
Aquanox 2



TOP-DEMO
Conflict Vietnam

Auf dem Inlay finden Sie den vollständigen Inhalt der DVD.

GameStar 12/2004

DVD-Inhalt

VOLLVERSIONEN

Aquanox 2
WW II: Frontline Command
VIDEOBEREICH
Chronicles of Riddick
Dungeon Lords
GTR
Kuriositäten-Kabinett
Medal of Honor - Pacific Assault
Nexus
Pacific Storm
Splinter Cell 3
Star Wars Battlefront
Top Spin
World of WarCraft

SPECIAL

Pro Evolution Soccer 4 (Multiplayer)
Wertungskonferenz: Larry 8

SPIELE-TRAILER

Pacific Fighters
Pacific Storm
Specnaz

KINO-TRAILER

Alien vs. Predator (neu)
Die Nacht der lebenden Loser
Das Vermächtnis der Tempelritter

FUN

Rooftopping
Die Redaktion (Trailer)

DEMOS

Action:
Call of Duty: United Offensive (auf DVD 18)
Conflict Vietnam (auf DVD 16/18)
Full Spectrum Warrior (auf DVD 16/18)
Hanfbaron (auf DVD 16/18)

Incadia
Sataan
Strategie:
Emergency 3
Sport:
GTR
Rollenspiele
Leisure Suit Larry 8
The Moment of Silence
AKTUELLE PATCHES
Arena Wars v1.1 (int.)
Battlefield Vietnam v1.2 (int.)
Chaos League v1.04 (int.)
Colin McRae Rally 2005 v1.1 (int.)
Conflict Vietnam v1.1 (int.)
Dawn of War v1.01 (engl.)
Doom 3 v1.1 (int.)
Radsport Manager 2004/2005 v1.3 (dt.)
Restricted Area v1.5 (dt.)
Richard Burns Rally v1.01 (int.)
Rome v1.1 (int.)
Star Wars Battlefront v1.01 (dt.)
Tribes Vengeance v1.01 (engl.)
WarCraft 3 v1.17a (dt.)
WarCraft 3: Frozen Th. v1.17a (dt.)
Zoo Empire v1.20 (engl.)
PROGRAMME
Exklusiv: Dirty Little Helper Update
Acrobat Reader v6.0.1
GameStar DataStar (von DVD)
GameStar DataStar (von Festplatte)
Intervideo WinDVD 5
DVD Genie v4.10
DirectX 9.0c dt.
GameWiz 32

Savegame Editor Construction Kit
WinRAR v3.30 (Shareware, dt.)
WinZip v9.0 (Shareware, dt.)
LESERDEMO-WETTBEWERB
Blob Attack 3 (Kennziffer 1)
Abstrakt Puzzle (Kennziffer 2)
Shoot the Smile (Kennziffer 3)
The Invasion (Kennziffer 4)
Lord of the Day (Kennziffer 5)
EXTRAS & MODS
CnCqQ-Contest, 6 Maps für C&C Addon
DnA Frontiers, Addon für ToA
Jobs in der Spielebranche - Teil 2 (PDF)
Lesermusik
DESKTOP-MOTIVE
26 Bildschirmhintergründe beliebter Spiele
16 SCREENSHOT-GALERIEN
Dungeons & Dragons Online
Empire Earth 2
Half-Life 2
Hidden & Dangerous 2 – Addon
Imperator
Kohan 2
Need for Speed Underground 2
Pacific Fighters
Painkiller – Battle out of Hell
Pirates!
Prince of Persia 2
Rogue Trooper
Splinter Cell 3
The Movies
Tony Hawk's Underground 2
Wish
TREIBER FÜR WINDOWS 98/ME/2000/XP
ATI, Nvidia

Highlights auf DVD

Mega-Preview

Chronicles of Riddick

10 Spiele-Videos

World of WarCraft

Medal of Honor: Pacific Assault

3 Spiele-Trailer

Pacific Storm

3 Kino-Trailer

The Moment of Silence

GameStar DVD 12|04

HIGHLIGHTS MEGATEST SPIELE SPECIAL TRAILER KINO FUN

DVD-TEAM ▶

MEGAPREVIEW
CHRONICLES OF RIDDICK

SPIELE
WORLD OF WARCRAFT

SPECIAL
PRO EVOLUTION SOCCER 4
MULTIPLAYER-DUELL

TRAILER
PACIFIC FIGHTERS

KINO
DIE NACHT DER
LEBENDEN LOSER

FUN
ROOFTOPPING

Vollversionen

Aquanox 2

WW II: Frontline Command (auf DVD 16/18)

9 Demos

Conflict Vietnam (auf DVD 16/18)

Leisure Suit Larry 8

Desktop-Motive

unter anderem zu Star Wars Battlefront

The Moment of Silence



Titelstory

WORLD OF WARCRAFT

58 Endlich läuft der europäische Beta-test von **World of Warcraft**, sogar eingefleischte Solospieler in der Redaktion sind der Faszination erlegen. In unserer Mega-Titelstory lesen Sie alles über Blizzards fantastisches Online-Rollenspiel und können obendrein einen begehrten Betatest-Zugang gewinnen.

HALF-LIFE 2



24 Wo bleibt unser Test? Lesen Sie, warum wir auf einen halbgarigen Vor-Ort-Test bei Valve verzichten. Brandneue Details zum Spiel liefern wir natürlich trotzdem.

AKTUELL

GERÜCHTE, SZENE

Bioshock	14
King Kong	14
VUD aufgelöst	15

SPIELE-NEWS

Starship Troopers	16
Sudden Strike 3	17
Stronghold 2	17
Schlacht um Mitteleuropa	18
Geheimtipp: Roncalli Zirkus Tycoon	18
Hitparade und Umfragen	19

ONLINE-NEWS

Mozilla Firefox	20
-----------------	----

TECHNIK-NEWS

Getunte Radeon X800Pros	22
Shuttle-Barebone für Sockel 775	22
300 Euro per Mausklick	23

KOLUMNEN

Hobby ohne Lobby	14
Kopierschutz für wen?	16
Holodeck 2004	22

REPORT

Half-Life 2	TITEL 24
-------------	-----------------

PREVIEWS

TITELSTORY: WORLD OF WARCRAFT

Mega-Preview	TITEL 58
World of Warcraft: Historie	66
World of Warcraft: Helden-Karriere	67

TITELSTORY: EVERQUEST 2

Preview	TITEL 68
---------	-----------------

WEITERE PREVIEWS

In letzter Minute	31
Termin-Update + Warteliste	32
The Chronicles of Riddick	TITEL 36
Vampire 2	44
Siedler 5	48
Silent Hunter 3	50
MoH: Pacific Assault	52
Elder Scrolls 4: Oblivion	54
Prince of Persia 2	56

TESTS

Das Team	72
Der Spiele-Wertungskasten	73

ACTION

Action-Hitliste	75
Men of Valor	76
Counterstrike Source	80
Tribes Vengeance	82
Starwars Battlefront	84
Pacific Fighters	86
Shadow Ops: Red Mercury	88
Kao the Kangaroo 2 • Kampfgeschwader Roter Stern	90
Schwarzmarkt DDR • Hanfbaron	90
Große Haie, kleine Fische • Sataan	90
H&D 2: Sabre Squadron	91

STRATEGIE

Strategie-Hitliste	95
Rollercoaster Tycoon 3	96
Nexus	100
Axis and Allies	102
Future Tactics	104
Transport Gigant: Down Under	105
El Grande • Dark Legions	105

ROLLENSPIELE

Rollenspiel-Hitliste	107
Larry 8	108
Final Fantasy 11	112
Anarchy Online: Alien Invasion	114
Novasphere 13	116
Myst 4: Revelation	118
Kult – Heretic Kingdoms	120

SPORT

Sport-Hitliste	123
GTR	124
Tony Hawk's Underground 2	128
Club Football 2005	131
Top Spin	132
Madden 2005	134
Billard Café	135
Pro Rugby Manager 2004 • RC-Cars	135

BUDGET

Aktuelle Budgetspiele	136
Prince of Persia • Beyond Good and Evil	137
Afrika Korps vs. D-Day • NBA 2004	137
XIII • Hägemonia	137

PATCH-TESTS

Sacred 1.8	138
Restricted Area 1.05	138
Battlefield Vietnam 1.2	138

EXKLUSIV-ARTIKEL

Den Test zum Weltkriegs-Strategiespiel Axis and Allies mussten wir aus Platzgründen auf eine Seite kürzen. Die doppelseitige Version des Artikels finden unsere Premium-Abonnenten unter WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K119. Weitere Infos unter zu unserem Online-Abo erfahren Sie unter WWW.GAMESTAR.DE/PREMIUM.



TIPPS & TRICKS

Tipps Inhalt • Index 183

LÖSUNGEN UND TAKTIKEN

Star Wars Battlefront 189
Fußball Manager 2005 195
Full Spectrum Warrior 197

CHEATS UND KURZTIPPS

Battlefield Vietnam 183
C&C Generäle 183
Conflict Vietnam 183
Counterstrike Condition Zero 183
Dawn of War 183
DEL Eishockey Manager 2005 184
Fifa 2004 184
Fußball Manager 2004 184
Gothic 2: Die Nacht des Raben 184
Joint Operations 185
Knights of Honor 185
Knights of the Old Republic 185
Kohan 2 185
Panzers 185
Praetorians 186
Psychotoxic 186
Rome 186
Rückkehr des Königs 186
Shellshock Nam 67 186
Silent Hill 4 186
Die Sims 2 188
Star Wars Battlefront 188
Xpand Rally 188

MAGAZIN

Leserbriefe 204
Firma am Pranger 205
Errata 206
Report: So entsteht ein Spiel, Teil 2 210
Report: Kopierschutz-Ärger 214
Report: Koop-Modi 216
Report: Larry – Leben und Werk 218
Designer-Rückblick:
Tempel des Elementaren Bösen 220
Hall of Fame: Die Siedler 222
Die Vorletzte 225



HARDWARE

Hardware-Referenzklassen 141
Das Hardware-Wertungssystem 142

SCHWERPUNKT: SPIELE-KOMPLETT-PCS

Testsieger: Alienware Aurora Extr. 145
Preis-Leistungs-Sieger:
PC-King AMD64 Doom3 Edition 146
Test: 10 Komplett-PCs für Spieler
Alienware Aurora Extreme 148
PC-Spezialist AMD Athlon 3700+ 148
Dell Dimension XPS Ultimativ 148
PC-King AMD64 Doom3 Edition 149
Atelco 4Progamez! Athlon 3400+ 149
Komplett-PC-Benchmarks 149
Reichelt Shuttle P 8100 G 150
PC-World Whisperpower Budget 150
Fujitsu-Siemens Deutschland PC III 150
MSI Mega 180 P30 Power Line 151
Yakumo Q7 YW 300160 151
Komplett-PC-Benchmarks 151

VERGLEICHSTEST

Geforce 6600 GT vs. Radeon X700 154

EINZELTESTS

Maus: Razer Diamondback 156
Notebook: Acer Aspire 1523WLM 156
Prozessor: Athlon 64 FX-55 158
Prozessor: Athlon 64/4000+ 158
Tastatur-Kombi: Logitech Cordless LX501 158
3D-Karte: Asus EAX800 XT 160
19-Zoll-TFT: Philips 190S5 160
Tastatur-Kombi: Wireless Opt. 3.0 CE 160
Digitales Headset: Plantronics DSP-500 162
DVD-Brenner: Asus DRW-1604P 162
MP3-Player: Teac MP-1000 162

SERVICE

TECHtelmechtel 164
Einkaufsführer 166

MULTIPLAYER

LAN-Kalender 171
Die Szene 172
Multiplayer-Hitliste 174
Ein Tag in... 175
LAN-Party-Report 176
Online-Ligen 178
ClanStars: MOUZ|BURNIE 180



RUBRIKEN

Editorial 3
Verlosung 27
Impressum 202
Inserenten-Verzeichnis 203
Vorschau 226

CD/DVD-INHALT

Vollversionen: Aquanox 2 •
WW 2: Frontline Command 5
Demo-Highlights 6
Leserdemos 7
Inlay 202



THE CHRONICLES OF RIDDICK

36 Top-Optik, Top-Story: Ausbrecherkönig Riddick ballert und rätselt sich im Shooter-Adventure aus der Einzelhaft in die Freiheit.



VAMPIRE 2

44 Saugen Sie mit uns an den Halsen junger Frauen. Troikas Rollenspiel glänzt mit Grafik (dank Source-Engine) und spielerischer Tiefe.



MEN OF VALOR

76 Soldat Dean Shepard kämpft sich durch den Dschungel Vietnams. Erleben Sie seine packende Geschichte um Angst und Heldenmut.



ROLLERCOASTER TYCOON 3

96 Komm'se näher, komm'se ran: Detailverliebt und in 3D-Grafik geht das die Rummelplatz-Simulation in die dritte Runde.



Bioshock: In beklemmender Horror-Atmosphäre erkunden Sie Gen-Labors.

KOLUMNE

Hobby ohne Lobby

»Was interessieren mich zerstrittene Schlupsträger, ich will zocken!« – das denken Sie sich vielleicht, wenn Sie die Meldung von der Auflösung des Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland



(VUD) lesen. Doch auch wenn dessen Ende keine unmittelbaren Auswirkungen auf den Spieler-Alltag hat, ist es doch ein schwerer Schlag für unser Hobby. Interne Querelen hin oder her, nach außen hat der VUD gut repräsentiert: Der Verband setzte sich konstruktiv für den Jugendschutz ein und war bei Fragen zum (für viele immer noch exotischen) Thema Computerspiele Ansprechpartner für die Öffentlichkeit. Und genau da liegt ein Problem: Wer wird sich künftig beißwütigen Politikern entgegenstellen, wenn sie in blindem Aktionismus mit Stammtisch-Fachwissen am liebsten alle »Killerspiele« verbieten wollen? Vom Kampf gegen Raubkopie oder der Unterstützung junger Spiele-Unternehmen ganz zu schweigen. Der VUD braucht schnellstmöglich einen Nachfolger, am liebsten mit allen deutschen Spielefirmen, notfalls nur mit den größten zwölf. Es kann doch nicht sein, dass Orchideenzüchter und Kaninchenfreunde eine Interessenvertretung haben, aber das Millionen-Hobby Computerspiele nicht.

Markus Schwerdtel, Ltd. Redakteur
markus@gamestar.de



Wir sind gespannt, wie die Mensch-Insekten-Kreuzung im Spiel aussehen wird.

BIOSHOCK

Erinnern Sie sich an Ken Levine? Um den ehemaligen Looking-Glass-Designer (**System Shock 2**) war es seit dem witzigen, aber erfolglosen Superhelden-Taktikspiel **Freedom Force** still geworden. Doch der gute Ken war fleißig, er bastelt seit drei Jahren im stillen Kämmerlein an einem inoffiziellen **System Shock 2**-Nachfolger. Statt eines Raumschiffs erkunden Sie in **Bioshock** ein altes Labor aus dem zweiten Weltkrieg, das mittlerweile für illegale Gen-Experimente benutzt wird. Drei Monsterklassen stellen sich Ihnen in den Weg: Dronen ernten aus Leichen DNS-Material und werden dabei von Mutantensöldnern bewacht. Die so genannten Predatoren machen zudem auf alles Jagd, was sich bewegt. Statt Implantaten spritzen Sie sich in **Bioshock** »Plasmids« unter die Haut, kleine Gen-Päckchen mit großer Wirkung: Per Plasmid wird der Held etwa hitzeresistent und kann die Heizung in manchen Räumen so weit aufdrehen, dass die Gegner vertrocknen. Oder er senkt den Luftdruck, um Geräusche zu

dämpfen. Nicht nur sich, auch die fünf Waffentypen in **Bioshock** sollen Sie tunen dürfen. Und Gadgets gibt's: Ein Bioscanner entlarvt zum Beispiel Monster-Schwachstellen. Das Spiel nutzt die Engine von **Tribes Vengeance**, bislang existieren aber nur Konzeptzeichnungen. Erscheinungsdatum und Publisher für **Bioshock** stehen noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K102

KING KONG

Regisseur Peter Jackson mag es haarig: Nach den unrasierten Hobbitbeinen in der **Herr der Ringe**-Reihe arbeitet er jetzt an einem Film mit dem pelzigen Riesaffen **King Kong**. Mit dabei sind Schauspielern wie Naomi Watts (**The Ring**) oder Jack Black (**School of Rock**). Das Spiel zum Film liefert an Weihnachten 2005 Ubisoft. Eigentlich kaum aufregend, würde hinter der Umsetzung nicht Designer Michel Ancel stecken. Der **Rayman**-Erfinder lieferte zuletzt das hervorragende, aber kommerziell desaströse **Beyond Good & Evil** ab. Uns gibt Ancels Beteiligung Hoffnung auf eine gelungene **King Kong**-Umsetzung – und der finanzielle Erfolg dürfte dank der Hammer-Lizenz diesmal auch garantiert sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K97



King-Kong: Im Vordergrund steht Regisseur Peter Jackson, hinten lugt Michel Ancel hervor.

ALIEN VS. PREDATOR GEWINNSPIEL



© 2004 20th Century Fox and its related entities

20TH CENTURY FOX

Zum Kinostart des Horror-Highlights Alien vs. Predator am 4. November 2004 veranstalten wir gemeinsam mit Verleiher 20th Century Fox und dem Premiere SciFi-Channel ein Gewinnspiel: Unter allen Einsendern ausgefüllter Mitmachkarten und Zuschauern des SciFi-Channel verlosen wir drei Alien-Quadrilogy-Boxen. Außerdem gibt's drei hochwertige Kunstdrucke mit Horror-Motiven sowie drei Alien-Bücher mit Infos zu den Geschöpfen. Der Clou: Kunstdrucke und Bücher sind vom Schweizer Monster-Schöpfer H. R. Giger handsigniert – unbezahlbar für Fans.

Wer die schaurigen Außerirdischen gerne in Aktion sehen möchte, muss nur ins Kino gehen: In Alien vs. Predator stößt eine Gruppe Forscher im Ewigen Eis auf einen Tempel, der Millionen Aliens als Brutstätte dient. Doch auch boshafte Predator-Monster suchen den Ort heim – und eröffnen die Jagd auf Menschen und Aliens zugleich. Der Actionfilm glänzt mit erstklassigen Spezialeffekten. Sie wollen bewegte Bilder sehen? Auf dem SciFi-Channel läuft ein Trailer, dessen Schaltzeiten Sie im Kasten rechts finden.

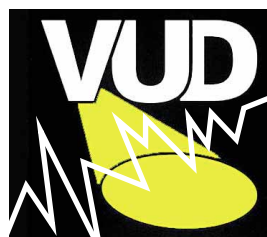
Sci Fi

GEWINNSPIELTRAILER

Der Alien vs. Predator-Trailer läuft vom 26. Oktober bis zum 4. November 2004 dreimal täglich zwischen 17 Uhr und 24 Uhr auf dem Premiere SciFi-Channel. Wer sich für den Film und das Gewinnspiel interessiert, sollte unbedingt reinschauen.

VUD AUFGELÖST

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) hat bei seiner letzten Versammlung am 13. Oktober die Auflösung



zum 31. März 2005 beschlossen. Grund: Interne Querelen zwischen den »großen« und den vielen »kleinen« Mitgliedern. Denn trotz umsatzabhängiger Stimmrechte konnten die Schwächeren durch ihre große Zahl Entscheidungen

beeinflussen – oft gegen den Willen von Riesen wie Electronic Arts oder Sony. Aktuell ging es etwa darum, Firmen wie T-Online oder AOL in den Verband zu lassen, die sich nur am Rand mit Spielen beschäftigen. Die hätten

dank ihrer Größe (und mit ihren im Vergleich zu reinen Spielefirmen immensen Umsätzen) das Abstimmungsgewicht stark verschoben. Außerdem war eine generelle Veränderung der Mitgliederstruktur angedacht, die vor allem kleinere Unternehmen getroffen hätte. Kein Wunder also, dass viele kündigten und damit den Untergang des VUD besiegelten. Ob es eine Nachfolgeorganisation geben wird, steht momentan noch nicht fest. Gerüchten zufolge wollen sich die zwölf größten Publisher der Branche wieder zusammenschließen, während sich Entwickler im G.A.M.E.-Verband sammeln, der erst im März gegründet wurde. Außerdem ist noch nicht klar, ob die Games Convention 2005 von der Auflösung betroffen sein wird. Schließlich war der VUD einer der Träger der Messe.

3D-REALMS GERÜCHTE

Vielleicht ist er tatsächlich nur ein Mythos, der Ego-Shooter **Duke Nukem Forever**. Informationen zum Spiel gibt's nach wie vor keine, dafür schwirren im Internet bereits Gerüchte um ein neues Spiel von Entwickler 3D-Realms herum. Entwarnung: Die Firma macht tatsächlich erst den Duke fertig und rekrutiert lediglich ein neues externes Team, das nach dem Vorbild von Entwickler Remedy (**Max Payne 2**) weitgehend selbstständig arbeiten soll. Name oder Genre des ersten Projekts stehen genauso wenig fest wie ein Erscheinungsdatum – das würde bei den Erfahrungen mit 3D-Realms ohnehin keiner ernst nehmen. Und nein, auch zu **Duke Nukem Forever** gibt's keine nennenswerten Infos. **MS**

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K103](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K103)

GAMESTAR NEWSTICKER

- ★★★ GTA SAN ANDREAS: Rockstars brutales Gangster-Epos hat von der USK eine Jugendfreigabe »ab 16 Jahre« erhalten. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K112](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K112) ★★★
- GEZ-GEBÜHREN: PC-Benutzer mit Internetanschluss müssen erst ab 2007 Rundfunkgebühren zahlen, kurzzeitig war der 1. Januar 2005 in der Diskussion. [K109](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K109)
- ★★★ RON GILBERT: Der Monkey-Island-Designer führt unter dem Titel »Grumpy Gamer« ein spaßiges Weblog mit vielen Insider-Informationen aus der Spiele-Industrie – allerdings nur in Englisch. [K118](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K118) ★★★ WALK OF GAME: Sony will in San Francisco nach dem Vorbild des Walk of Fame in Hollywood einen Ehrenboulevard für Spiel-Designer und Charaktere anlegen. Vorschläge für Preisträger können Sie online abgeben. [K117](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K117) ★★★ JUICED: THQ hat sich die Rechte am Rennspiel von Acclaim gesichert und will es im Sommer 2005 veröffentlichen. [K113](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K113) ★★★ PLAYBOY – THE MANSION: Das Aufbauspiel um den Playboy-Gründer Hugh Hefner verschiebt sich auf das 1. Quartal 2005. [K110](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K110) ★★★ Warhammer Online: Die Entwickler Climax nehmen die Arbeiten am im Juni eingestellten Online-Rollenspiel wieder auf, auch ohne finanzielle Unterstützung von Games Workshop. [K111](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K111) ★★★ LARRY 8: Das schlüpfrige Adventure darf in Australien weder importiert noch verkauft oder vermietet werden. [K114](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K114) ★★★ STARGATE: Jowoods Actionspiel zur Science-fiction-Serie verschiebt sich auf Ende 2005. Die australischen Entwickler Perception brauchen mehr Zeit. [K115](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K115) ★★★



Starship Troopers: Auf Klendathu gilt es, mit unzähligen Bugs fertig zu werden.

KOLUMNE

Kopierschutz für wen?

Super! Endlich liegt das lang ersehnte Spiele-Highlight auf meinem Schreibtisch. Mit zitternden Fingern schiebe ich die CD ins Laufwerk, starte die Installation – und darf erstmal einen sechsstelligen Buchstabenkettensalat eintippen, bevor es endlich losgehen kann. Liebe Spielehersteller, was soll denn das? All eure CDs sind kopierschutz (manchmal sogar zu gut, siehe auch den Report in dieser Ausgabe auf Seite 214). Wozu deshalb noch ein Extra-Passwort? Sowas verärgert doch nur den ehrlichen Käufer.

Denn: Raubkopierer müssen sich dank Crack-Software aus dem Internet für gewöhnlich nicht mit solchen Spaßbremsen herumschlagen. Einzige Ausnahme für Online-Spiele kann ein solcher Code sinnvoll sein, dann wiederum ist aber der Kopierschutz auf CD überflüssig. Bevor ihr also eure zahlenden Kunden in den Wahnsinn oder die Illegalität treibt, schaltet lieber einen Sicherheits-Gang zurück und belasst es bei einer Methode.

Haben Sie auch Probleme mit dem Kopierschutz? Schreiben Sie mir unter brief@gamestar.de.

Michael Schnelle, Redakteur
mick@gamestar.de



STARSHIP TROOPERS

Offenbar müssen sich Fans der »Mobilen Infanterie« noch etwas gedulden, bevor Sie in den Einsatz gegen die Bugs geschickt werden. Ursprünglich war das Spiel bereits für das diesjährige Weihnachtsgeschäft vorgesehen, wurde dann aber vor einigen Wochen auf Anfang 2005 verschoben. Wie die US-Kollegen von Worthplaying unter Berufung auf Releasedaten von Publisher Empire Interactive berichten, wird der Ego-Shooter **Starship Troopers** nun sogar erst im November 2005 für PC und Xbox erscheinen. Die lange Wartezeit soll sich auszahlen: Die meisten der im Spiel auftauchenden Schauplätze werden extrem detailliert sein und dürften vielen Kinogängern aus dem gleichnamigen Film bekannt vorkommen. So müssen Sie und Ihre Einheit etwa den Wüsten-Außenposten der Menschen auf Klendathu bis zur Evakuierung halten und die angreifenden Bugs vernichten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K48](#)

➤ HOTLINE: (0190) 754 774 76 1,24 €/MIN

ALEXANDER

Ubisoft veröffentlicht Ende November 2004 das Echtzeit-Strategiespiel zum kommenden Kino-Blockbuster **Alexander**. Die Filmbiographie von Regisseur Oliver Stone (**Platoon**) erzählt von den Eroberungszügen Alexander des Großen. Laurent Detoc, Executive Director von Ubisoft Nordamerika: »Unser Entwickler-Team arbeitet eng mit Stone zusammen, um die Essenz des Films im Spiel einzufangen.« So enthält der Titel Musik und Filmausschnitte des Streifens. In vier Kampagnen mit 30 Missionen schicken Sie bis zu 64.000 Einheiten in gigantische Massenschlachten um die

Weltherrschaft – nicht in 3D, sondern in »flacher« Grafik. Den vier Völkern (Griechen, Inder, Ägypter und Perser) stehen 40 Soldatentypen und Belagerungswaffen zur Verfügung. Das Spiel soll pünktlich zum Kinostart in den Regalen stehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K54](#)

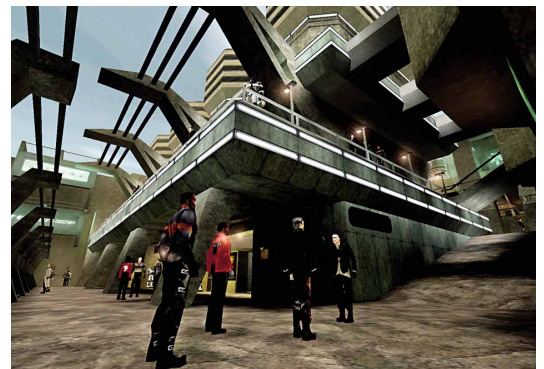
➤ HOTLINE: (0190) 882 412 10 1,86 €/MIN

NEOCRON 2

Acclaim Deutschland übernimmt im Auftrag von Publisher 10tacle den Vertrieb von **Neocron 2** im deutschsprachigen Raum. Der zweite Teil des Online-Rollenspiels soll nun Mitte November 2004 in den Läden stehen. Acclaim war zuletzt durch die Insolvenz der US-Konzernmutter Acclaim Entertainment Inc. Ende August in die Schlagzeilen geraten.

Neocron 2: Beyond Dome of York – ursprünglich als Addon geplant – erweitert die Cyberpunk-Welt um eine weitere Mega-City, neue Gameplay-Möglichkeiten (HackNet, Wohnraum-Ausstattung) und High-Skill-Fähigkeiten. Zudem bekommt die mehr als zwei Jahre alte Grafikkengine eine Frischzellenkur mit schöneren Texturen und neuen Effekten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K46](#)



Neocron 2: Auch alte Schauplätze profitieren von der Grafikkengine.

SUDDEN STRIKE 3

Zwar gibt es noch keine Neuigkeiten zum möglichen Publisher des Spiels, aber zumindest verkürzt Entwickler Fireglow auf der offiziellen Website von **Sudden Strike 3: Arms for Victory** die Wartezeit durch zahlreiche Infos. Neben Gefechten auf hoher See gibt es auf zahlreichen Bildern Kämpfe zu Land zu bestaunen, etwa den Angriff alliierter Kampfbomber auf einen Panzerkonvoi. Außerdem werden Häfen eine wichtige Rolle spielen. Nur wer den Zugang zu den Nachschub-Umschlagplätzen sichern kann, besteht die Landschlachten erfolgreich. Das Spiel soll nach Angaben von Fireglow noch Ende 2004 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K49**



CLEVER & SMART

Adventure-Fans und Freunde des bekannten Comic-Duos **Clever & Smart** dürfen sich freuen. Denn seit dem 25. Oktober steht das gleichnamige Adventure des spanischen Publishers Crimson Cow (**Runaway, The Westener**) in den Läden. Zur Story: Fred Clever und Jeff Smart müssen für Dr. Bakterius einen wertvollen Diamanten suchen. Der verrückte Wissenschaftler benötigt den Klunker für seine geheime Erfindung. Genretypisch sammeln und kombinieren Sie Gegenstände und führen Multiple-Choice-Dialoge. Natürlich laufen die beiden vielen aus den Comics bekannten Figuren über den Weg, etwa ihrem Boss Mister L. oder der übergewichtigen Sekretärin Ophelia. Aber keine Angst: Trotz zahlreichen Insidergags bleibt dank witziger Sprüche und Rätsel selbst bei Clever & Smart-Einsteigern kein Auge trocken.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K51**



Clever & Smart: Comicgrafik und witzige Dialoge sorgen für Rätselspaß.

PACIFIC STORM

Im russischen St. Petersburg gibt's neben Wodka und eisiger Kälte auch fähige Entwickler. Wir haben uns in den Lesta Studios **Pacific Storm** angesehen, ein Weltkriegs-Strategiespiel mit Action-Elementen. Auf einer in 40 Zonen unterteilten Übersichtskarte des pazifischen Raums verschieben Sie Flottenverbände, um Rohstoffquellen einzunehmen. Außerdem treiben Sie Forschung und errichten Gebäude wie Flughäfen oder Krankenhäuser. Kommt es zum Kampf, wechselt das Spiel in eine 3D-Nahansicht, in der Sie etwa Flugzeugverbände dirigieren. Oder Sie lassen die Schlacht auswürfeln und bleiben im Strategiemodus. Ganz harte Burschen setzen sich wie in **Battlestations Midway** ins Cockpit eines Jägers und versenken den Feind von Hand – wahlweise mit Simulations- oder Arcade-Steuerung. Sowohl für die USA als auch für Japan wird es eine eigene Kampagne



Pacific Storm: Wer mag, steuert seine Flugzeuge selber und verlässt sich nicht auf die KI.

geben, in deren Verlauf Sie die Geschichte verändern können. Erscheinen soll **Pacific Storm** im 1. Quartal 2005.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K88**

STRONGHOLD 2

Firefly-Chef Simon Bradbury verriet uns bei einer Präsentation von **Stronghold 2** neue Details zur Burgenbau-Simulation: »Anders als im Vorgänger wird es sich auszahlen, im Aufbaupart langfristige Projekte in Angriff zu nehmen.« Beispiel: Der Kerzenmacher braucht ewig, um zehn Brennstengel zu fabrizieren. Die trägt der Pfarrer dann in seine Kirche, bevor er die Glocke zum Gottesdienst läutet. Dann trudeln nach und nach die Kirchgänger ein, bis endlich der Lord selbst eintrifft. Erst dann beginnt der Gottesdienst. Lohn der Wartezeit: 50 Zufriedenheitspunkte. Zudem will Firefly den Echtzeitstrategie-Part entschlacken. Dadurch soll **Stronghold 2** noch leichter zugänglich werden. Im Moment arbeiten die Entwickler an den Missionen und überarbeiten die Grafik, sämtliche Spielelemente funktionieren aber schon. Erscheinen soll das Spiel laut Publisher Take 2 im Frühjahr 2005.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K45**

► HOTLINE: (0190) 873 268 36 1 1,86 €/MIN

SCHLACHT UM MITTELERDE

Bei einem Entwicklerbesuch konnten wir erstmals das Echtzeit-Strategiespiel **Schlacht um Mittelerde** anschauen. Die Atmosphäre sucht dabei ihresgleichen. So lenken wir etwa die Gemeinschaft des Ringes durch das akribisch nachgebaute Moria. In den Gefechten unterstützen die Hauptfiguren des Films Ihre Truppen mit Spezialangriffen: Gandalf etwa lässt einen riesigen Blitz auf die Orks los. Der Basisbau geht einfach von der Hand, und schnell haben Sie eine Armee aufgestellt. Originalsprecher und -musik sorgen für perfektes »Ring-Feeling«. Am 18. November soll der potenzielle Hit fertig sein.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K61](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K61)



Schlacht um Mittelerde: Orks verteidigen unsere Basis gegen einen mächtigen Baumhirten (rechts).

COMMADOS: STRIKE FORCE

Von der Vogelperspektive in die Ego-Sicht: Entwickler Pyro Studios werkelt an einer ungewöhnlichen Fortsetzung der beliebten **Commandos**-Reihe. Statt wie in den drei Vorgängern das Eliteteam von oben durch schwierige Einsätze zu befehligen, schlüpfen Sie in **Commandos: Strike Force** eigens in die Haut des Green Beret, des Scharfschützen sowie des Spions und steuern in bekannter 3D-Shooter-Manier. Jederzeit dürfen Sie zwischen den drei Spezialisten wechseln und von deren individuellen Fähigkeiten gebraucht machen. Die Missionen sind abwechslungsreich: So sabotieren Sie in Frankreich, Russland und Norwegen etwa deutsche U-Boote oder befreien Kriegsgefangene. Laut Publisher Eidos soll der Actiontitel im Frühling 2005 fertig sein.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K124](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K124)

► HOTLINE: (0190) 839 582 1,86 €/MIN



Commandos: Strike Force: Lenken Sie das Team um den Green Beret in der Ego-Sicht.

COLD FEAR

Sie stehen auf Gruselstimmung, wollen aber, dass die Action nicht zu kurz kommt? Dann sollten Sie einen Blick auf das kommende Action-Horror-Spiel **Cold Fear** werfen. Publisher Ubisoft gab jetzt bekannt, dass sie den Vertrieb des Titels aus dem Hause Darkworks (**Alone in the Dark 4**) übernehmen und den PC-Release für den März 2005 anpeilen – gemeinsam mit den Konsolenversionen. Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des amerikanischen Küstenwächters Tom Hansen, der auf einem verlassenen russischen Walfänger auf Erkundungstour geht. Dabei stößt er nicht nur auf mysteriöse Hinweise, sondern auch auf zahlreiche Kreaturen, die ihm an den Kragen wollen. Deren entledigt sich der Held mit zahlreichen realistischen Waffen, etwa einer Schrotflinte.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K54](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K54)

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



Cold Fear: Auf dem verlassenen Schiff findet Held Tom Hansen gruselige Dinge vor.

GameStar 12/2004 Geheimtipp des Monats RONCALLI ZIRKUS TYCOON NBG

In Zusammenarbeit mit dem Direktor des Zirkus Roncalli, Bernhard Paul, veröffentlicht Publisher NBG die erste Wirtschaftssimulation, die sich um Clowns und Zauberer dreht. Im Roncalli Zirkus Tycoon bauen Sie durch ökonomisches Geschick einen eigenen Traumzirkus auf. Wenn Sie zu Beginn in bescheidenen Zelten die Zuschauer begeistern, treten Ihre Artisten bald in riesigen Kuppeln auf. Zudem ist Ihre künstlerische Ader gefragt, denn Sie müssen aus 40 Showacts, vom Jongleur bis zum Hochseilakt, eine spektakuläre Show auf die Beine stellen. Buhrufe oder Jubelschreie aus dem Publikum zeigen Ihnen sofort, wie die Darbietungen ankommen. Ende Oktober soll das Spiel zum Preis von etwa 30 Euro in den Läden stehen.

► HOTLINE: (0190) 001 66 65 0,95 €/MIN



Roncalli Zirkus Tycoon: Wirtschaftssimulation



GAMESTAR-CHARTS OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	GTR	Rennspiel	Simbin	NEU	91	ohne Beschränkung	noch nicht erschienen	—
2	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	91	ohne Beschränkung	≈ 46,99	www.gameworld.de
3	Rome	Echtzeit-Strategie	Activision	11/04	89	12	≈ 39,99	www.gameworld.de
4	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	10/04	89	ohne Beschränkung	≈ 44,99	www.ble-computer.com
5	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	88	ohne Beschränkung	≈ 51,49	www.ble-computer.com
6	Tony Hawk's Underground 2	Sportspiel	Activision	NEU	88	12	≈ 40,49	www.ble-computer.com
7	Fußball Manager 2005	Fußballmanager	EA Sports	11/04	87	ohne Beschränkung	≈ 49,9	www.computeruniverse.net
8	Colin McRae Rally 5	Rally-Simulation	Codemasters	11/04	87	ohne Beschränkung	≈ 47,99	www.computeruniverse.net
9	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	10/04	87	18	≈ 47,99	www.saturn.de
10	Star Wars Battlefront	Ego-Shooter	Lucas Arts	NEU	86	16	≈ 39,99	www.gameworld.de
11	Counterstrike Source	Taktik-Shooter	Vivendi	NEU	85	noch nicht geprüft	≈ 49,99 (mit Half-Life 2)	www.gameworld.de
12	Top Spin	Sportspiel	Atari	NEU	85	ohne Beschränkung	≈ 46,99	www.gameworld.de
13	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	85	ohne Beschränkung	≈ 45,49	www.ble-computer.com
14	Tiger Woods 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	85	ohne Beschränkung	noch nicht erschienen	—
15	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	11/04	83	16	≈ 44,99	www.gameworld.de
16	Call of Duty: United Offensive	Ego-Shooter-Addon	Activision	11/04	83	18	≈ 34,99	www.gameworld.de
17	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	NEU	81	6	≈ 49,99	www.gameworld.de
18	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	11/04	81	16	≈ 44,99	www.gameworld.de
19	Knights of Honor	Strategiespiel	Electronic Arts	11/04	81	12	≈ 44,95	www.softunity.net
20	DEL Eishockey Manager 2005	Eishockey-Manager	Koch Media	11/04	81	ohne Beschränkung	≈ 39,99	www.softunity.net

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 10/2004, 11/2004 und 12/2004. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K33



LESER-CHARTS OKTOBER

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2004



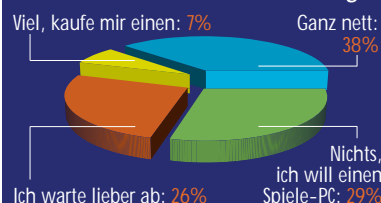
VERKAUFS-CHARTS OKTOBER

Platz	Spiel
1	(1) Die Sims 2
2	NEU Rome: Total War
3	NEU Star Wars: Battlefront
4	NEU Call of Duty: United Offensive
5	NEU Dawn of War
6	NEU Myst 4 – Revelation
7	NEU Knights of Honor
8	NEU Restricted Area
9	Doom 3
10	NEU NFS Underground Classic
11	NEU Spellforce Gold
12	NEU CounterStrike: Condition Zero
13	NEU Fussball Manager 2004 Classic
14	NEU Yu-Gi-Oh: Power of Chaos
15	NEU NHL 2005
16	NEU Colin McRae Rally 2005
17	NEU Fifa 2004 Classic
18	NEU WarCraft 3 Battlechest
19	(7) Panzers
20	NEU DEL Eishockey Manager 2005

11/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS OKTOBER:

»Was halten Sie von wohnzimmertauglichen Multimedia-PCs?«

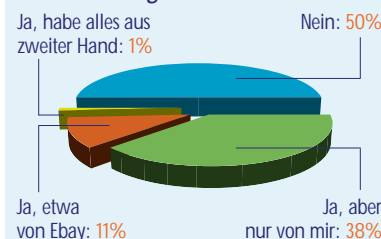


ERGEBNIS: Mehr als die Hälfte der Leser will einen reinen Spiele-PC oder wartet erst einmal ab. Der Rest sieht Multimedia-PCs als gute Spieleplattform.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2004

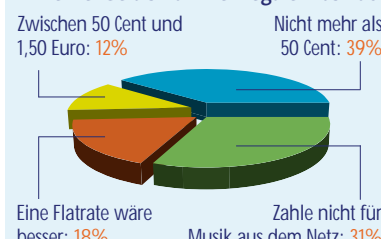
ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE:

»Benutzen Sie gebrauchte Hardware-Komponenten?«



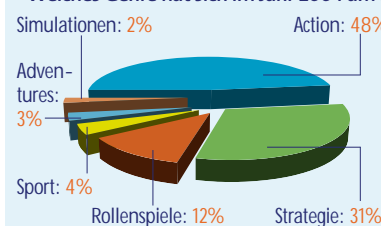
ERGEBNIS: Die Hälfte der Spieler setzt auf neue Hardware. Mehr als ein Drittel verwertet nur eigene Hardware aus älteren Rechnern, und 12 Prozent kaufen häufiger Komponenten aus zweiter Hand.

»Wie viel Geld sind Ihnen legale Musikdownloads wert?«



ERGEBNIS: Über 30 Prozent der Leser wollen nicht für Musik aus dem Internet zahlen. Für knapp 40 Prozent sind 50 Cent pro Song akzeptabel, und fast ein Fünftel fände eine Song-Flatrate sinnvoll.

»Welches Genre hat sich im Jahr 2004 am meisten weiterentwickelt?«



ERGEBNIS: Knapp die Hälfte der Leser meint, Actionspiele hätten den größten Entwicklungssprung gemacht. Platz 2 belegen Strategietitel mit 31 Prozent, und auf dem dritten Rang liegen Rollenspiele.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de

Firefox hinterlegt die Suchbegriffe auf der Website farbig (hier gelb).



MOZILLA FIREFOX

Ende des Jahres soll die endgültige Version 1.0 des Alternativbrowsers **Firefox** erscheinen. In einer Preview-Fassung, die Sie auf der Mozilla-Homepage herunterladen können, sehen Sie schon jetzt die Neuerungen. Wer gerne Nachrichten oder Blogs liest, wird sich vor allem über den eingebauten RSS-Newsreader freuen. Der bindet Website-Schlagzeilen in die Bookmark-Leiste als Verzeichnis ein. Sie müssen dann einfach den Ordner öffnen, um sich die neuesten Nachrichten anzeigen zu lassen. Bei speziell darauf vorbereiteten Internet-Sites erscheint in der rechten unteren Ecke des Browsers ein RSS-Icon. Mit einem simplen Klick auf diese Grafik befördern Sie den Newsfeed in Ihre Bookmarks. Ähnlich wie bei der **Google-Toolbar** für den **Internet Explorer** von Microsoft besteht in der Version 1.0 die Möglichkeit, Suchbegriffe farblich hervorzuheben. Im Gegensatz zum Vorbild zerstört **Firefox** durch die Markierung keine CSS-Layouts. Die Installation von Plugins geht nun auch einfacher von der Hand. Benötigt eine Webseite ein Zusatz-Tool, bietet **Firefox** automatisch dessen Installation an. Bei den Sicherheitsfunktionen haben die Programmierer stark nachgebessert: Ein Symbol informiert, ob man sich auf einer verschlüsselten Seite befindet.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K5**

HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

Das Textadventure **Hitchhiker's Guide to the Galaxy** von Douglas Adams und Steve Meretzky feiert dieses Jahr seinen zwanzigsten Geburtstag. Der britische Radiosender BBC feiert dieses Jubiläum auf seiner Website mit einer Flash-Neuaufgabe. Sean Sollé, der mit Adams an **Starship Titanic** arbeitete, hat um das ehemals rein textbasierte Adventure eine grafische Benutzeroberfläche gebaut. Dazu gesellen sich Illustrationen von Rod Lord, der für die Fernsehserie **Per Anhalter durch die Galaxis** die Computeranimationen erstellt hatte. Nicht nur Fans sollten ein Probespiel wagen. Das Adventure macht viel Spaß, was vor allem an den humorvollen Texten liegt, die zu den Besten des Genres gehören.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K6** UND **K7**



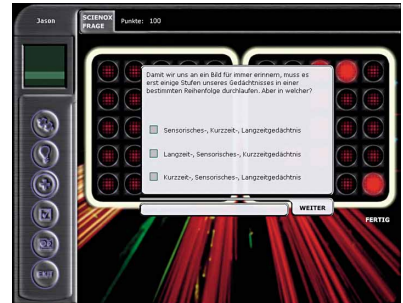
Gesalzene Erdnüsse und Bier erleichtern später die Reise durch den Hyperraum.

SCIENOX

Nachwissenschaftler wollen früh gewonnen werden. Damit auch Jugendliche Spaß an trockener Materie bekommen, verbindet die Flash-Website **Scienox** Lehrinhalte mit Minispielen. Ein Genom-Tetris führt zum Beispiel in die moderne Biologie ein, während man beim Memory interessante Fakten der Gedächtnisforschung erfährt. Es hat zum Beispiel seinen Grund, warum man dauernd Geburtstage vergisst, aber nie, sich die Hose anzuziehen, wenn man aus dem Haus geht. Umfangreiches Hintergrundmaterial zu jeder Aufgabe klärt über solche Zusammenhänge auf. Bislang gibt es 30 Missionen. Bis Frühjahr 2005 sollen 20 weitere hinzukommen. Eine Highscore-Liste sorgt für den nötigen Ansporn.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K8**

► HOTLINE: (030) 206 492 00 STANDARDGEBÜHREN



Aufgaben wie Gedächtnisübungen wechseln mit Frage-/Antwortspielen ab.

FRAGESTUNDEN AUF GAMESTAR.DE PREMIUM

In regelmäßigen Abständen stellt sich die GameStar-Redaktion den bohrenden Fragen der Premium-Abonnenten. Fabian Siegmund, Christian Merkel, Michael Graf und Arnt Kugler stehen Ihnen im November von 17:00-18:00 Uhr Rede und Antwort.



4. NOVEMBER
FABIAN SIEGISMUND



18. NOVEMBER
MICHAEL GRAF



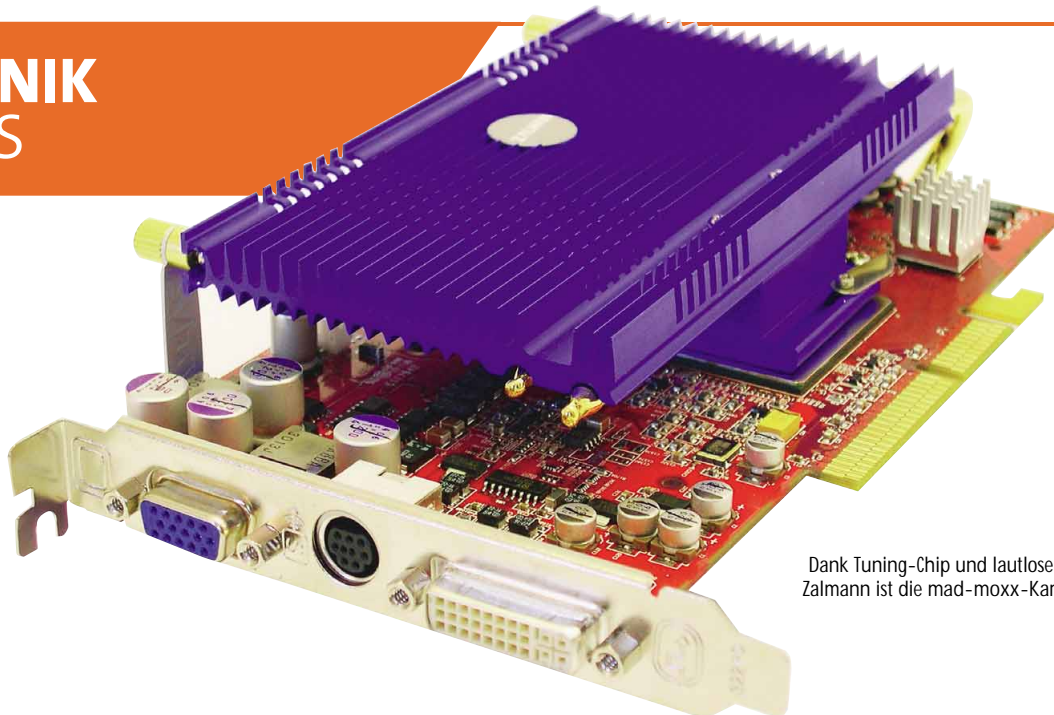
11. NOVEMBER
CHRISTIAN MERKEL



25. NOVEMBER
ARNT KUGLER

ONLINE NEWSTICKER

★★★ WWW.CYBERNIKLAS.DE Pongmechanik ist eine elektromechanische Umsetzung des Videospielklassikers Pong von 1972. Ein Relaiscomputer, die technische Ebene mit Bewegung und Kollisionsabfrage, ein Display und einige akustische Bauteile sorgen für ein fühlbares Spielgefühl. Cyberniklas.de stellt das Projekt vor. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K9** ★★★ WWW.GOOGLE.DE Google plant die Entwicklung eines eigenen Internet-Browsers. Die ersten Investitionen sind in neues Personal geflossen. So arbeitet Joe Beda, der bisher für das Interface von Windows Longhorn verantwortlich war, jetzt bei Google. **K10** ★★★ WWW.EA.COM Wenn Sie mal in American Football hineinschnuppern, ist All-Star Football Challenge von EA Sports genau das richtige. Das kostenlose Java-Spiel bietet einen Zweisspielermodus und 14 Teams, die Sie in der Draufsicht mit jeweils sechs Offense- und Defense-Spielzügen steuern. **K11** ★★★



Dank Tuning-Chip und lautlosem Passiv-Kühler von Zalman ist die mad-moxx-Karte schnell und leise.

KOLUMNE

Holodeck 2004

Manchmal wünsche ich mir, all die »Das wird ja doch nix«-Besserwisser würden mal dem Kabarettisten Dieter Nuhr folgen: »Keine Ahnung? Einfach mal Fresse halten!« Denn notorisches Schwarzsehen bremst Entwicklungen.



Stellte ich Spiele- oder Hardwareentwicklern vor einigen Jahren bei einem Interview meine obligatorische Schlussfrage nach ihrer Vision von der Zukunft elektronischer Unterhaltung, sprudelte es nur so aus ihnen heraus: Von totaler Interaktion zwischen den Spielenden war die Rede, und Cyberspace-Szenarien gehörten noch zu den am wenigsten abgedrehten Entwürfen. Heute bestimmen nüchternes Spekulieren über den Markt und unternehmerische Skepsis meist auch solche Diskussionen.

Hergehört, Ihr Spaßbremsen: Von den ersten holperigen Flugversuchen der Gebrüder Wright bis zur ersten bemannten Mondlandung (unter Mithilfe eines Computers mit 4 KByte RAM) dauerte es lediglich 66 Jahre! Dabei war die Dynamik solcher Entwicklungen damals weit vom heutigen Vorwärtsdrang entfernt. Und just im Jahr 2004 experimentiert der koreanische Industriegigant Hyundai mit Holodeck-ähnlicher Technologie: Mittels unsichtbarer Laser entstehen beliebige Objekte mitten im Raum, keine einfache Projektion realer Gegenstände, sondern rein virtuelle 3D-Schöpfungen. Legen wir das Beispiel der Luft- und Raumfahrt zugrunde, ergeben sich atemberaubende Perspektiven. So lange es genügend verrückte Visionäre gibt zumindest. Also: Dream on – und willkommen auf dem Holodeck!

Michael Trier
(Stellvertretender Chefredakteur)

MAD-MOXX: GETUNTE RADEON X800 PRO

Hersteller mad-moxx bietet ab sofort zwei getunte Radeon X800-Pro-Grafikkarten an. Bei der 550 Euro teuren mad-moxx **enhanced: X800 Pro ViVo@XT Ultimate** aktiviert der Tuning-Spezialist per Bios-Update die vier bei herkömmlichen X800-Pro-Chips stillgelegten Pipelines und erhöht den Chip-/Speichertakt auf 526/1.146 MHz. Damit liegt die AGP-Karte geringfügig über dem Leistungsniveau einer originalen Radeon X800 XT (520/1.120 MHz). Für lautlose Temperierung sorgt der passive Zalman-Kühler **ZM-80D**, zusätzlich liegt ein Zalman **ZM-OP1**-Lüfter bei. Bei der 60 Euro günstigeren mad-moxx **enhanced: X800 Pro ViVo@XT 500 MHz** sind mittels Bios-Eingriff ebenfalls alle 16 Pipelines aktiviert, der Chip-/Speichertakt aber moderater auf 500/1.080 MHz gesteigert. Die Kühlung überlässt mad-moxx hier dem Arctic-Cooling **ATI Silencer 4**.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K105](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K105)

AVM FRITZBOX!FON

Mit der **Fritzbox!Fon** verspricht AVM günstige Telefonate per Internet mittels VoIP (Voice-over-IP). Dazu wählt die kleine Kommunikationszentrale über das integrierte DSL-Modem einen VoIP-Provider an, der das Gespräch anschließend an die gewünschte VoIP-Gegenstelle weitervermittelt. Nicht-VoIP-Nummern leitet die Box auf der ISDN-Leitung automatisch ins normale Festnetz – und das alles ganz ohne PC. Der Clou: Sie können bereits vorhandene analoge Telefone weiter (auch schnurlose) nutzen!

Zum Funktionsumfang der **Fritzbox!Fon** gehören eine integrierte Firewall sowie ein DSL-Router zum An-

schluss mehrerer PCs. Ein intelligentes Traffic Shaping (Bandbreitenmanagement) regelt dynamisch den Datenfluss. So soll trotz parallelem Internetsurfen die Sprachqualität hoch bleiben. Für alle Kabel-Allergiker bietet AVM die **Fritzbox!Fon** jetzt auch mit 54-MBit-WLAN an. Da AVM beide Geräte nur über Provider mit VoIP-Service vertreibt, variiert der Preis je nach Vertragsabschluss von 0 bis 120 Euro.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K98](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K98)

SHUTTLE-BAREBONE FÜR SOCKET 775

Das Mainboard des Shuttle-Barebones **XPC SB77G5** für Socket-775-CPU's arbeitet mit dem schnellen 875P-Chipsatz von Intel. In die beiden RAM-Sockel passen bis zu 2,0 GByte DDR400-Speicher. Neben einem PCI- und einem 8X-AGP-Slot bietet das Winzgehäuse Raum für DVD-Laufwerk und zwei Festplatten. Dank CPU-Heatpipe, passiver Northbridge-Kühlung und einem großen 92-Millimeter-Rotor arbeitet das System leise. Den kleinen Kraftprotz gibt's ab Mitte November zu kaufen. Preise stehen derzeit noch nicht fest.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K101](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K101)



Der neue Shuttle-Barebone XPC SB77G5 kommt im November.

300 EURO SPAREN PER MAUSKlick

Mit dem kostenlosen Tool **Rivatuner** können Besitzer von Geforce-6800/LE-Karten bis zu 300 Euro sparen. Auf diesen Boards werkelt eine Sparvariante des NV-40-Chips, bei der acht der 16 Pipelines deaktiviert sind. Mit der neuesten Version des Rivatuners ([WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K100](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K100)) schalten Sie diese brach liegenden Pixel-Pipelines frei und transformieren die Karte so in eine fast vollwertige Geforce 6800 GT.

Im Gegensatz zu gängigen BIOS-Flashes und Hardware-Mods hat diese Methode gleich zwei Vorteile: Sie können gezielt einzelne Leitungen zuschalten und fehlerhafte Pipelines einfach per Mausklick wieder zurück in den Ruhestand schicken.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K100](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K100)

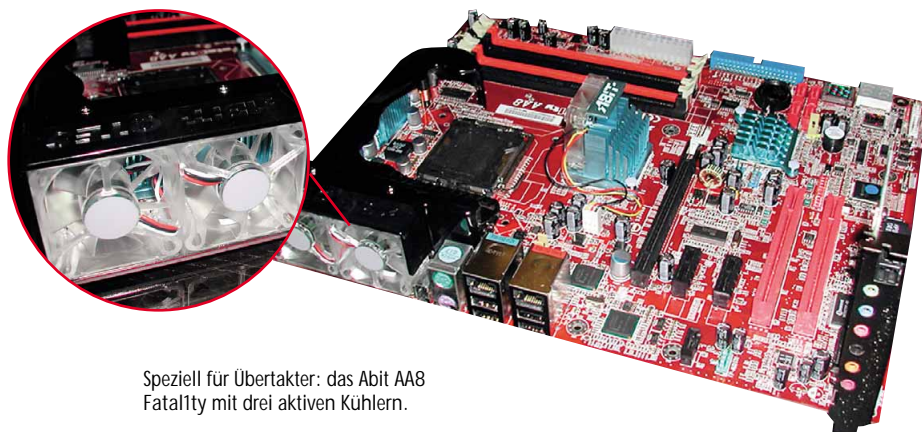
ABIT AA8 FATALITY

Abit tritt mit dem Namen des bekannten Profispielers Jonathan Wendel alias Fatal1ty (**Quake 3**, **Doom 3**) bei den P4-Mainboards an. Bei seinem Besuch des

Abit-Hauptquartiers in Taiwans Hauptstadt Taipei konnte GameStar-Redakteur Daniel Visarius exklusiv ein erstes Sample begutachten. Das speziell für Übertakter entwickelte **AA8 Fatal1ty** basiert auf Intels i925X-Chipsatz und unterstützt alle P4-Prozessoren für den Sockel 775 sowie DDR2-RAM. Die CPU-Stromversorgung besteht aus besonders hochwertigen Komponenten und wird von einem »OTES« genannten Kühlsystem mit zwei Lüftern temperiert. Der Northbridge-Ventilator kühlt auch die Rückseite der PEG-Grafikkarte (PCI Express Graphics 16x). Laut Lester Lau, zuständig für die Fatal1ty-Produkte bei Abit, rotieren die drei Lüfter relativ leise. Weiter punktet die Platine mit Dolby-Digital-Zertifizierung des HDA-Onboard-Sounds, 1-Gbit-Netzwerk sowie zusätzlichen Power- und Reset-Buttons direkt auf dem Board. Über ein optionales Frontpanel können Sie Taktfrequenzen und Temperaturen ablesen, den PC ausschalten oder das Bios zurücksetzen.

Geplanter Verkaufsstart ist Dezember 2004. Der Preis steht noch nicht fest, Abit visiert derzeit rund 200 Euro an.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K108](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K108)



Speziell für Übertakter: das Abit AA8 Fatal1ty mit drei aktiven Kühlern.



Sieben Satelliten und ein Tier von Subwoofer: Das THX-zertifizierte Teufel Concept G THX 7.1 bringt erwachsenen Klang an den PC.

TEUFEL CONCEPT G THX 7.1

Teufel noch eins! Der Berliner Lautsprecherspezialist Teufel bietet nun auch im PC-Bereich ein THX-zertifiziertes Boxen-Set. Das **Concept G THX 7.1** stellt für 399 Euro aber nicht nur PC-Spiele, sondern auch Filme dreidimensional in den Raum. Denn die Sinus-Leistung von insgesamt 400 Watt aus acht Kanälen bei einem Maximumschalldruck von 106 dB reicht locker auch für mittlere Wohnräume. Ein erster Hörtest bestätigte die, für ein Boxensystem dieser Preisklasse, beeindruckenden Leistungsangaben: Auch tiefe Bässe schüttelt das **Concept G THX 7.1** mit vehementem Punch aus dem 15-Kilo-Subwoofer, die sieben Satelliten tönen gradlinig und stimmig. Zum Lieferumfang des THX-Sets gehören 35 Meter Lautsprecherkabel, sowie alle nötigen Adapter zum Anschluss an AV-Receiver oder Soundkarte – ungewöhnlicher Ausstattungsluxus. Ein ausführlicher Test folgt im nächsten GameStar. **MT**

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K107](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K107)

Redakteur / Trainee m/w

Hardware

IDG
ENTERTAINMENT
VERLAG GMBH

Wir verstärken ab dem 1.12.2004 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



Das beste Spiel aller Zeiten?

HALF-LIFE 2

Es rauscht im Blätterwald der ausländischen Spielmagazine: Heft auf Heft veröffentlicht »Tests« zu Half-Life 2 – mit Traumwertungen von 90 bis 98. Was ist dran? Und wo bleibt der Test von GameStar? Wir beziehen Stellung.

Zum Relaunch der Ausgabe 10/2004 gehörte es, dass GameStar seine Redaktionsstatuten überarbeitet und erstmals auch veröffentlicht hat – Sie finden die sieben Grundfesten unserer Überzeugung auf Seite 3. Punkt 5 davon bestimmt, dass wir den neuesten Trend der Spiele-Hersteller, die so genannten Vor-Ort-Tests, nicht mitmachen. Worum geht es da? Aus Angst vor Raubkopien und missliebiger Berichterstattung laden uns Hersteller zuweilen in ihre Büros ein, um Tests zu wichtigen Titeln dort durchzuführen. Das gab es bei **Doom 3** ebenso wie bei **UT 2004**. Unserer Meinung nach leidet darunter die Qualität von Tests: Der Redakteur steht ständig unter Beobachtung, anwesende PR-Leute oder Entwickler versuchen, eventuell auftretende Fehler im Programm wegzudiskutieren, korrekte Technik-Checks sind unmöglich etc. Außerdem ist natürlich die Zeit zu knapp – meist

sind für solche Termine ein bis maximal zwei Tage angesetzt. Selbst wenn man es schafft, das Spiel in dieser Zeit zu beenden, ist doch das Spielerlebnis »unnatürlich«: Normalerweise würde man zwischendurch pausieren und schauen, ob die Handlung so gut vermittelt wird, dass man auch beim Wiedereinstieg nach einigen Tagen noch alles weiß. Es dürfte schließlich jedem, gerade bei komplexen Titeln, schon mal passiert sein, dass er anfangs viel Spaß mit einem Programm hatte, nach einer längeren Pause aber keinen rechten Zugang mehr gefunden und es dann schlicht liegen lassen hat. Außerdem: Der »Anlock-Faktor« ist wichtig. Treibt einen das Spiel immer wieder an den Rechner, auch wenn man eigentlich Wichtigeres zu tun hätte? Essen, beispielsweise. Hausaufgaben oder eine Verabredung. Derlei Dinge gehören ebenso zur korrekten Wertungsfindung wie eine Redakteurskonferenz, bei der sich Kollegen austauschen – auch Letzteres ist unmöglich, da man meist nur einen einzelnen Redakteur zu einem

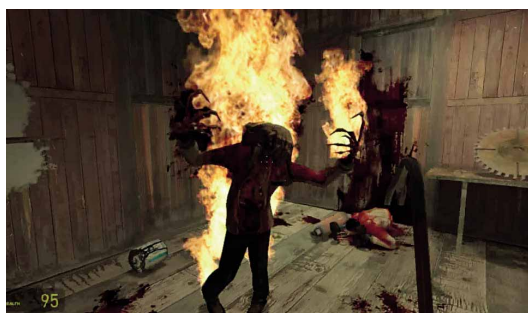
Vor-Ort-Termin schicken kann. Wir haben dieses Spielchen früher auch mitgemacht, sind allerdings bei unserem exklusiven Test zu **UT 2004** auf die Nase gefallen – der Titel kam mit großer Verspätung und war an manchen Stellen substanziell verändert, so dass unser Artikel an einigen Punkten nicht das fertige Spiel widerspiegelte.

Testen, nicht täuschen

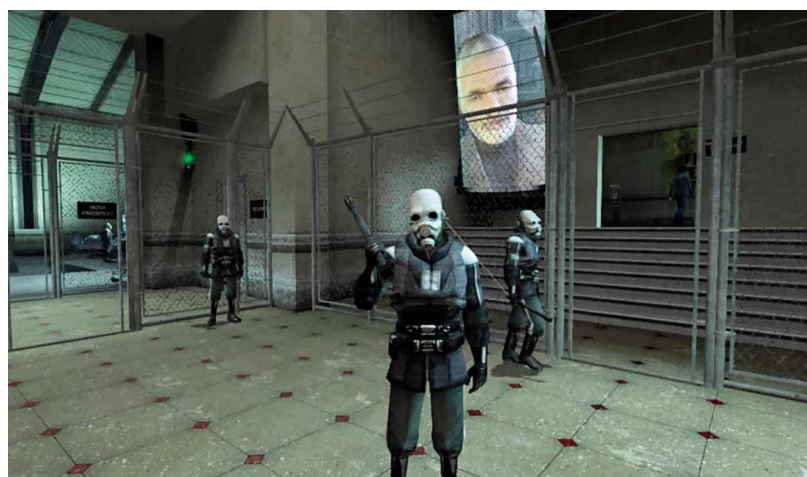
Warum erzählen wir Ihnen das alles? Weil bei **Half-Life 2** genau dieser Fall eingetreten ist: Valve hat zunächst alle Magazine des Future Verlags (PC Gamer,



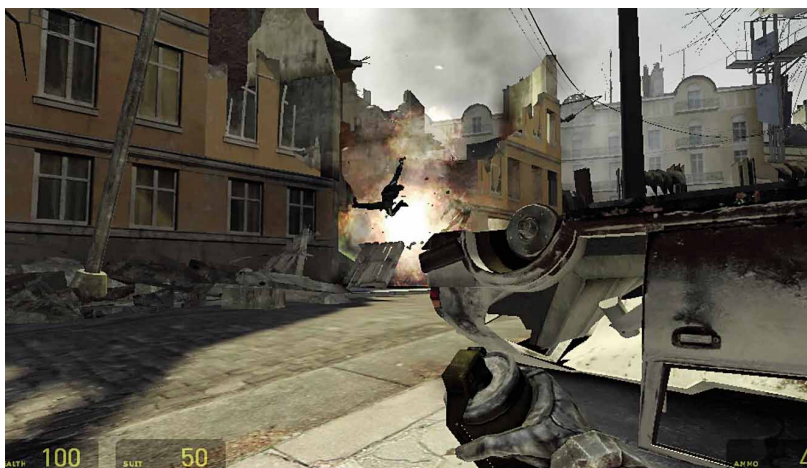
Wir werfen eine Gasflasche, die explodiert...



... die hirnlosen Monster sind Feuer und Flamme.



Stimmungsvoll: Im Bahnhof läuft eine Regierungsansprache über die Monitore.



Explosionen plus Detailreichtum plus Physikeffekte: So erzeugt Half-Life 2 Action-Atmosphäre.

Electronic Gaming Monthly u.a.) exklusiv eingeladen, was zu sehr frühen Tests in einigen Ländern geführt hat. Die lesen sich allerdings recht gehaltlos: »Das Spiel ist so abwechslungsreich, es ist schwierig, alle tollen Momente aufzuzählen« schreibt etwa die PC Zone (Großbritannien) – und nennt dann konsequent nicht einen einzigen. Nach den Future-Magazinen lud Valve eine Reihe weiterer Hefte ein – wir verzichteten jedoch auf einen Besuch, um statt eines »aktuellen« lieber einen korrekten Test zu liefern. Der folgt dann voraussichtlich in der nächsten Ausgabe, wenn uns ein Testmuster oder die fertige US-Version erreicht hat. Dafür aber inklusive Tuning-Tipps, Spielhilfen und Technik-Check. Wir hoffen, dass Sie für unser Handeln in dieser Frage Verständnis haben. Wir würden uns auch freuen, wenn Sie unserem Chefredakteur, Gunnar Lott, Ihre Meinung zu diesem Thema mailen würden: Die Adresse ist gunnar@gamestar.de. Vielen Dank dafür im Voraus. Nun aber zu **Half-Life 2** selbst: Wir haben viele neue Informationen zusammengetragen – als Appetithappen vor dem eigentlichen Test.

Im Ostblock

Seit **Half-Life 1** sind viele Jahre vergangen. Die Welt hat sich unter dem Einfluss der Aliens verändert und ist zu einem finsternen, von fremdartiger Technologie dominierten Alptraum geworden. Im Schauplatz, der fiktiven europäischen Stadt City 17, treffen Sie auf verängstigte Bürger und die maskierten Vertreter einer Diktatur – eine Mischung aus dem Ostblock der frühen 80er-Jahre und der sauberen Science-fiction des Films **Gattaca**. Doch Valve will keine simple Schwarzweiß-Malerei betreiben: »Das System, dem man gegenüber steht, ist auf seine Art völlig legitim. Die Angelegenheit ist komplizierter als ein einfacher Kampf. Beide Seiten des Konflikts

sind auf ihre Art im Recht«, beschreibt Valve-Gründer Gabe Newell das Setting.

Eine (fast) perfekte Welt

Die bereits häufig gelobte Grafik ist nicht nur technisch auf dem neuesten Stand, sondern lebt vor allem von den Details: brillante Lippenbewegungen bei der Sprachausgabe, detaillierte Gesichter, sehr unterschiedliche Schauplätze vom Friedhof über ein Labor bis zum Raumschiff. Und alle sind im gleichen, leicht schmutzigen Stil gehalten. Nettes Detail am Rande: Wenn Sie einen Farbeimer gegen die Wand oder gegen Monster schleudern, hinterlässt das bunte Spuren.

Auch die oben angesprochene Physik-Engine trägt zum fantastischen Gesamteindruck bei: durch Bewegung. Im Wind wehendes Gras haben Sie mittlerweile häufiger gesehen, aber wie die Schüsse der gigantischen Strider Krater erzeugen oder wie die Kabel von Stromleitungen zittern, wenn in der Nähe ein Gleiter landet, gibt eine ganz neue Qualität von optischem Realismus. Nahtlos fügt sich da die KI ein: Während sie bei den Gegnern »nur« sehr gut ist, glänzt sie bei den Verbündeten. Wenn Sie mit dem



Im Labor treffen Sie den guten Eli. Der Mech im Hintergrund wird noch eine besondere Rolle spielen...

HALF-LIFE 2 KAUFEN

Half-Life 2 können Sie im Laden kaufen oder über Valves Download-Service, www.steam-powered.com, ordern. Für Letzteres benötigen Sie allerdings eine Kreditkarte. Das Spiel soll angeblich am 16.11.2004 zeitgleich in allen wichtigen Ländern erscheinen. Eine USK-Alterseinstufung gibt es noch nicht.



Die Angebote im Einzelnen:

Einzelhandel:

- | | |
|----------------------|--|
| Standard Edition: | HL 2 + Counterstrike Source auf 6 CDs.
Preis: 54,99 Dollar. |
| Collector's Edition: | HL 2 + Counterstrike Source, HL Source, T-Shirt. Preis 79,99 Dollar. |

Deutsche Angebote und Preise stehen noch nicht fest.

Steam:

- | | |
|---------|---|
| Bronze: | HL 2 + Counterstrike Source per Download.
Preis: 49,95 Dollar. |
| Silber: | HL 2 + Counterstrike Source + HL Source + Day of Defeat Source per Download. Preis: 59,95 Dollar |
| Gold: | HL 2 + Counterstrike Source + HL Source + Day of Defeat Source + Lösungsbuch + 3 Poster + Mütze + Postkarte + Aufkleber + Soundtrack-CD + Gewinnspiel per Post. Preis: 89,95 Dollar |



Gegen Feinde ohne Fernwaffen hilft Gordons Brecheisen.

Priester Grigory über den Friedhof stürmen, dreht er sich Ihnen bei Dialogen zu, weicht Ihnen in engen Räumen aus und macht allerlei komplexe Bewegungen, die bislang nur mit aufwändigen Skripts erreicht werden konnten.

Die Profis von Valve geben sich zudem große Mühe, um die Illusion einer in

IM WERTUNGSRASCH

Hier einige Wertungen ausländischer Kollegen. Die PC Gameplay ist mit 90% schon das zurückhaltendste der testenden Magazine. Wir rechnen hierzulande mit einem etwas niedrigeren Wertungsschnitt...

PC Gamer (USA): 98%
 PC Zone (UK): 97%
 PC Gamer (UK): 96%
 PC Gameplay (B): 90%

sich stimmigen Welt nicht zu unterbrechen: wenig Anzeigen auf dem Bildschirm, keine störenden Zwischensequenzen, nie verlassen Sie die Perspektive von Gordon. In Sachen Stil und Design scheint den Entwicklern da eine Meisterleistung gelungen zu sein.

Als Mindestanforderung an Ihren PC nennt Valve moderate 1,2 GHz, 256 MByte RAM plus einer DirectX-7-kompatiblen Grafikkarte. Das ist allerdings der höchstens halb so schöne unterste Bereich. Ihr System sollte schon folgende Eckdaten haben, wenn Sie **Half-Life 2** richtig erleben wollen: 2,4 GHz CPU, 512 MByte RAM sowie eine aktuelle Grafikkarte (256 MByte, DirectX-9-tauglich).

Surrende Sägeblätter

Den Einsatz der Physik-Engine konnte man schon in den von Valve veröffentlichten Trailern bewundern: Der dadurch geschaffene Realismus dient nicht nur der Atmosphäre (wie etwa in **Max Payne 2**), sondern ist auch ein Spielelement. Besonderer Clou: die Gravity Gun. Die hat zwei Modi. Mit dem ersten ziehen Sie Objekte herum, mit dem zweiten stoßen Sie sie wieder von sich. So bewegen Sie Kisten, Propangasflaschen und sogar tödliche Sägeblätter, um damit Feinde zu verbrennen, zermalmen, zerschredern. Zuweilen ist es auch nötig, mit Kränen Container zu verschieben oder per Gravity Gun hastig Barrikaden gegen Feindfeuer zu errichten. Oder Kis-



Wenn einer der mächtigen Strider Sie entdeckt, beugt er sich suchend zu Ihnen hinunter: Horror pur!

ten zu stapeln, um höher gelegene Ebenen zu erreichen. Oder eine Kiste als Schutzschild vor sich zu halten. Damit nicht genug: Die Antlions, vierbeinige Alienmonster, folgen Ihren Fußspuren, wenn Sie über Sand laufen – was tut man da? Möglichst von Stein zu Stein springen (uncool) oder mit der Gravity Gun aus herum liegendem Schrott Brücken über den Sand bauen (sehr cool). Apropos Antlions: Angeblich sollen Sie später in der Lage sein, den Biestern per Hormon-Duftstoff Befehle zu geben und sie so auf Combine-Soldaten zu hetzen.

Kein Multiplayer?

Half-Life 2 hat keinen eigenen Multiplayer-Modus, stattdessen setzt Valve die »offiziellen« Mods **Day of Defeat** und **Counterstrike** mit der Source-Engine neu auf (Test von **CS: Source** ab Seite 80.) Auch die Neuauflage von **Half-Life 1**, ebenfalls mit Source-Engine, kommt ohne Mehrspieler-Modus. Sehr schade, denn wir hätten uns wundervolle Duelle mit den neuen Waffen vorstellen können, insbesondere der coolen Gravity Gun. Als Hoffnung bleibt uns vorerst nur die Mod-Community, die schon mit den Hu-




In diesem klapprigen Fahrzeug ist Gordon sicher vor den Antlions.



Die Bürger in den Städten teilen Ihnen kleine Botschaften mit.

fen scharrt, um endlich diverse Mod-Pläne für **Half-Life 2** umzusetzen. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Vorab-Fazit

Nach allem, was man bislang aus diversen Quellen hört, ist **Half-Life 2** bereits in der gezeigten Fassung ein großartiges Spiel – wie großartig genau, muss ein detaillierter Test erweisen. Die einzelnen Elemente, Physik, KI, Grafik, Steuerung, scheinen ein Ganzes zu ergeben, das den Titel über der aktuellen Konkurrenz einordnet. Wobei besonders die KI und die konsequent für Spielspaß genutzte Physik-Engine hervorstechen. Wir sind noch skeptisch, ob es tatsächlich für einen Sieg über **Far Cry** (GameStar-Wertung: 91) reicht, informieren Sie aber so bald wie möglich – nicht nur in der nächsten Ausgabe, sondern bereits vorab online auf www.gamestar.de. 



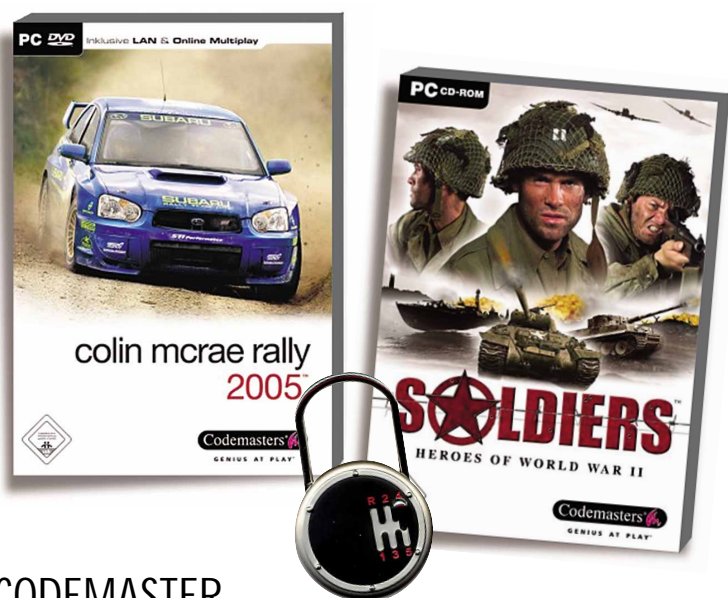
Der Hauptfeind in vielen Leveln sind die maskierten Soldaten des Combine.

Alles gratis!

MITMACHEN UND GEWINNEN

Wie jeden Monat loben wir Preise im Wert von über 5.000 Euro aus. Wer eine ausgefüllte Mitmachkarte einschickt, nimmt am Gewinnspiel teil.

Einsendeschluss ist der 30. November. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



CODEMASTER

GameStar lässt Sie rasen: In Zusammenarbeit mit Codemasters verlosen wir gleich **30 Exemplare** von **Colin McRae Rally 2005** inklusive edlem **Maranello-Schlüsselring**. In unserer Rennspiel-Referenz driften Sie dank ausgezeichneter Fahrphysik realistisch um Kurven – erstmals sogar auf einer deutschen Strecke. Zudem vergeben wir **30 Mal** das erstklassige **Soldiers**. Im Echtzeit-Taktikspiel schleichen und kämpfen Sie sich mit einem Trupp Elitesoldaten durch den Zweiten Weltkrieg – ähnlich wie im Klassiker Commandos. Der Clou: Auf Wunsch steuern Sie hier Soldaten oder Vehikel wie in einem Actionspiel direkt. Wert der Preise: rund 2.600 Euro.

GEWINNER OKTOBER 2004

Stefan Abel, Pfinztal • Gerrit Ahrendt, Neumünster • Christoph Albrecht, Essen • Marcel Arnold, Eutingen-Weitingen • Jens Arntjen, Bad Zwischenahn • Stefan Balszuhn, Großmehring • Noa Beckmann, Waldkirch • Alban Beck-Nafz, Vogt • Daniel Biskup, Voitz • Thomas Blum, Burgsinn • Niels Böhrner, Heidesheim • Andreas Burkhardt, Hemmingen • Sascha Butz, Oberhausen • Susanne Claus, Trebendorf • Georg Damm, Bretten • Bernhard Diez, Gädheim • Petra Dominik, Becheln • Jens Drapp, Hamburg • Stephan Drewitz, Nordholz • Valentin Elefteriu, Kirchheim • Michel Erbach, Aachen • Tobias Falhoffer, Walldürn • Marcus Fasel, Essen • Patrick Frohnheiser, Peißenberg • Andreas Fuchs, Versmold • Oliver Gärtner, Feldhorst • Dieter Gattlinger, Görllitz • Matthias Gehrig, Walldürn • Stefan Götz, Hagen • Achim Grasse, Unna • Peter Greiner, Horgau • Jan-Philipp Hanke, Gütersloh • David Hennen, Neuwied • Stephan Herget, Kleinrinderfeld • Thomas Herrmann, Münster • Mike Heuser, Cramme • Jakob Hoffmann, Ramstein • Frederik Hörnle, Dorsten • Haldor Hron, Burladingen • Florian Huber, Bad Wurzach • Alexander Janssen, Geldern • Jan Jungwirth, Amstein • Michael Klein, Köln • Matthias Klein, Bruchköbel • Markus Klösgen, Erfstadt • Stefan Koch, Zwickau • Tobias Kochta, Göttingen • Patrick Korf, Wolfhagen • Randolph Kroner, Wittenberg • Robert Krug, Lange-
nau • Matthias Kuhlmann, Idstein • Dominic Larisch, Wien • Thomas Leskamp, Isselburg • Thomas Leutgob, Ennsdorf bei Enns • Thomas Mann, Köln • Georg Möriz, Gebersdorf • Michael Müller, Seligenstadt • Julian Neustadt, Bönningstedt • André Neuwert, Bad Neustadt • Alex Neuwirt, Nürnberg • Sven Niendorf, Norderstedt • Manuel Osterrieder, Tussenhausen • Thomas Paul, Büdingen • Marc Pistor, Leverkusen • Markus Rätzke, Gau-Algesheim • Dirk Reichel, Aachen • Bastian Ribbeck, Preetz • Andres Rose, Hannover • Klaus Rücker, Nidderau • Iris Rudolph, Köln • Christian Runghenhausen, Berlin • Michael Salzmann, Kassel • Vicente San Martin, Kiel • Steven Schabacker, Schifferstadt • Dominik Scheidl, Lanztenkirchen • Karsten Schmeluk, Isselburg • Tobias Schmidt, Bockenem • Stefan Schmidt, Planegg • Christian Schoch, Dettmehausen • Jan Schönbrunn, Schwieberdingen • Michael Schönfeld, Friedrichshafen • Jens Schulte, Grafeld • Uwe Schürmeyer, Gütersloh • Michael Schuster, Freiburg • Frank Schwalm, Wuppertal • Jürgen Schwook, Bad Salzdetfurth • David Skoczinski, Leverkusen • Daniel Spangenberg, Halberstadt • Hauke Steffen, Hamburg • Alexander Tracinski, Wiesbaden • Martin Uredat, Krefeld • Cornelia Voet, Itterbeck • Torben Vogel, Hamburg • Alexander von Hoessle, München • Ingo Warminski, Prödel • Thomas Weidemann, Sinzig • Tobias Weidner, Garbek • Sven Wellacher, Wachenheim • Daniel Wiedigen, Kassel • Jens Winczek, Voerde • Shihab Yasser, Niefern • Gerald Zürtz, Augsburg • Danilo Zwanzig, Haibach

Wir gratulieren!



KOCH MEDIA

Jetzt wird's zappenduster: Koch Media und GameStar vergeben **15 Mal** das gruselige 3D-Actionspiel **Shade** samt zugehörigem **T-Shirt**. In detaillierten Umgebungen wie mittelalterlichen Burgen oder einer geheimnisvollen Schattenwelt jagen Sie Monster, etwa Zombies und Dämonen. Hierzu nutzen Sie diverse Waffen, deren originalgetreue Nachbildungen wir verlosen: Je ein glücklicher Gewinner darf sich über **ein Schwert, eine Armbrust und eine Pistole** freuen. Obwohl die alle weitgehend harmlos sind, verlosen wir sie nur an Leser über 18 Jahren. Ein jüngerer Gewinner bekommt dafür einen **Shade-Pappaufsteller**. Der Gesamtwert der Preise beträgt rund 1.250 Euro.

UBISOFT

Im Zweiten Weltkrieg liefern sich Alliierte und Japaner dramatische Luftschlachten. Ein glücklicher Gewinner darf mitmachen – denn er bekommt von Ubisoft die Flugsimulation **Pacific Fighters**, den Nachfolger des Klassikers **IL2: Sturmovik**. Darin torpedieren Sie unter anderem mächtige Flugzeugträger und liefern sich Gefechte mit schlaun KI-Piloten. Damit Sie Ihren Flieger stets unter Kontrolle haben, verlosen wir zusätzlich **zwei Flight Sticks X 52** von Saitek. Die schicken silber-schwarzen Joysticks mit separatem Schubregler liegen gut in der Hand und informieren per Multifunktions-Display über Flugdaten. Wer lieber bastelt, darf mit einem von **25 Modellbausätzen** von Revell Flugzeuge zusammenkleben und bemalen. Die Preise haben einen Wert von rund 1.300 Euro.





Markus Schwerdtel
markus@gamestar.de

WODKA UND SPIELE

TRIP NACH RUSSLAND. Wenn einer eine Reise tut... Sie kennen das Sprichwort. Das stimmt erst recht, wenn man sich wie ich nach Russland aufmacht, um die dortige Spiele-Landschaft zu erkunden. Auf Einladung des russischen Publishers Buka waren 14 Journalisten aus aller Welt nach Moskau gekommen. Auch wenn es keins der dort gezeigten Spiele in unseren Preview-Teil geschafft hat, war die Reise doch hoch interessant. Erstaunlich zum Beispiel, unter welchen Bedingungen die Entwickler arbeiten: Das Team des 3D-Adventures **Pathologic** etwa haust im Keller eines maroden Plattenbaus am Rand von Moskau – keine Spur vom Rockstar-Lifestyle eines John Carmack.

EIN SPIEL FÜR FÜNF EURO. Neue Originalspiele kosten in Russland selten mehr als fünf Euro, dafür gibt's allerdings nur eine profane CD-Hülle, das Handbuch fehlt. Vorteil: Wer sich zum Beispiel ein Rollenspiel kaufen will, braucht keine Zeitschrift zur Kaufentscheidung. Man holt sich einfach für 25 Euro die fünf aktuellen Titel des Genres – es wird schon das Richtige dabei sein. Raubkopien werden dadurch immer weniger. Mehr Details zum russischen Spielmarkt und den bei Buka gezeigten Titeln finden Sie in unserem Online-Special auf GameStar.de (► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K93](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/K93)).

INHALT

TITELSTORY

World of Warcraft.....58

WarCraft-Historie.....66

Helden-Karriere.....67

Everquest 2.....68

TERMIN-UPDATE.....32

PREVIEWS

The Chronicles of Riddick.....36

Vampire 2.....44

Siedler 5.....48

Silent Hunter 3.....50

Medal of Honor: Pacific Assault.....52

Elder Scrolls 4: Oblivion.....54

Prince of Persia 2.....56

IN LETZTER MINUTE

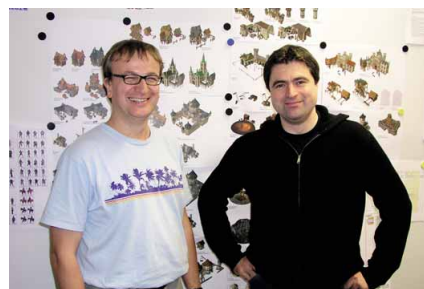


Guild Wars: Das Online-Rollenspiel von NCsoft bricht mit Genre-Konventionen — es kostet keine monatliche Gebühr. Ob der grafisch spektakuläre Titel auch spielerisch revolutionär ausfällt, klären wir voraussichtlich mit einer Preview in der nächsten Ausgabe.

ENTWICKLER-TERMINE OKTOBER



Hinter dieser hässlichen Tür in St. Petersburg verbergen sich die Lesta Studios. Dort arbeitet Projektleiter Sergei Titarenko am Actionspiel Pacific Storm, das wir in den Spiele-News dieser Ausgabe vorstellen.



Noch lacht Kollege Schwerdtel beim Düsseldorf-Besuch, aber gleich wird ihn Projektleiter Benedikt Grindel von Blue Byte im Siedler 5-Duell abledern.

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	–	28. Oktober 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
	Brothers in Arms	Taktik-Shooter	Gearbox	07/04	Sehr gut	1. Quartal 2005
NEU	Chronicles of Riddick	Ego-Shooter	Tigon / Starbreeze	12/04	Ausgezeichnet	Dezember 2004
	Dragonshard	Echtzeit-Strategie	Liquid Entertainment	11/04	–	1. Quartal 2005
	Driver 3	Actionspiel	Reflections	02/04, 08/04	–	Dezember 2004
	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	19. November 2004
	Dungeon Siege 2	Rollenspiel	Gas Powered Games	07/04	–	1. Quartal 2005
NEU	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Bethesda Softworks	12/04	–	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, 12/04	Gut	Dezember 2004
	Flatout	Rennspiel	Bugbear	08/04	Sehr gut	4. November 2004
	GTA San Andreas	3D-Action	Rockstar	09/04	–	Juli 2005
	Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	06/03, 07/03, 11/03	Sehr gut	4. Quartal 2004
	Heart of Eternity	Action-Rollenspiel	UDC	06/04	–	4. Quartal 2004
	Imperial Glory	Strategiespiel	Pyro Studios	07/04	–	1. Quartal 2005
	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	LucasArts	07/04	–	Februar 2005
UPDATE	MoH: Pacific Assault	Ego-Shooter	Electronic Arts	01/04, 08/04, 10/04, 12/04	Sehr gut	11. November 2004
	Need for Speed: Underground 2	Rennspiel	Electronic Arts	09/04	Sehr gut	18. November 2004
	Paraworld	Echtzeit-Strategie	SEK	07/03, 11/03	–	2005
	Pirates!	Rollenspiel	Firaxis	05/04	–	18. November 2004
NEU	Prince of Persia 2	3D-Action	Ubisoft	12/04	Sehr gut	Dezember 2004
	Quake 4	Ego-Shooter	Raven Software	11/04	–	3. Quartal 2005
UPDATE	Schlacht um Mittelerte	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	11/03, 01/04, 07/04, 09/04	Sehr gut	9. Dezember 2004
UPDATE	Siedler 5	Aufbauspiel	Blue Byte	05/04, 08/04, 12/04	Ausgezeichnet	25. November 2004
NEU	Silent Hunter 3	U-Boot-Spiel	Ubisoft	12/04	Ausgezeichnet	1. Quartal 2005
	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft	07/04, 10/04	Ausgezeichnet	Dezember 2004
	Stalker	Ego-Shooter	GSC Gameworld	12/02, 03/03, 06/03, 05/04, 06/04	Sehr gut	1. Quartal 2005
	Star Wars: Republic Commando	Taktik-Shooter	Lucas Arts	05/04	Sehr gut	Februar 2005
	Stronghold 2	Echzeit-Taktik	Firefly	10/04	–	März 2005
	Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	04/99, 08/99, 03/00, 06/03	–	2005
UPDATE	Vampire 2	Rollenspiel	Troika	09/03, 02/04, 12/04	Ausgezeichnet	Winter 2004
UPDATE	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	06/03, 08/03, 05/04, 07/04, 12/04	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.

POTENZIAL UND STATUS

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 Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots angeschaut, gibt's keine Potenzial-Note. Der Status zeigt, wie weit ein Projekt ist.

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.

BATTLEFIELD 2



Die Jungs von Digital Illusions sind zwar sparsam mit Informationen zu Battlefield 2, haben aber einen Schwung neuer Screenshots veröffentlicht. Zum ersten Mal gibt's statt gestellter Stadtbilder echte Spielszenen zu sehen. Beeindruckend: die detaillierten Modelle.

DUNGEON LORDS



Das vielversprechende Rollenspiel Dungeon Lords hat seit kurzem einen offiziellen Erscheinungstag: Angekündigt ist der 19. November. Ob das Fantasy-Abenteuer dann tatsächlich in den Läden liegt, bleibt allerdings abzuwarten – laut Publisher DTP ist der Termin »unsicher«.

GTA SAN ANDREAS



War eigentlich klar: Das Action-Spektakel GTA San Andreas kommt für den PC. Rockstar hat die Umsetzung inzwischen bestätigt, nachdem zuvor (wie schon bei den anderen GTA-Spielen) nur Gerüchte kursierten. PC-Bilder gibt's noch nicht – der Screenshot stammt von der Playstation 2.

SCHLACHT UM MITTELERDE



Die Entwickler von Schlacht um Mittel-erde haben sich mehr Zeit erbeten, um Feinarbeit am Fantasy-Epos vornehmen zu können. Entsprechend verschiebt sich der Erscheinungstag von Ende November auf den 9. Dezember. Frodo-Fans scharren schon mit den Füßen.

DAS KOMMT IM NOVEMBER

Name	Publisher	Datum
Alexander	Ubisoft	November
Atlantis Evolution	Adventure Company	02.11.2004
Axis & Allies	Atari	04.11.2004
Darkfall 2	Adventure Company	08.11.2004
Der Polarexpress	THQ	26.11.2004
Der zerstreute Pharao	Heuraka-Klett	02.11.2004
Dungeon Lords	DTP	19.11.2004
Flatout	Bugbear	04.11.2004
Football Manager 2005	Atari	04.11.2004
Future Tactics - The Uprising	Jowood	05.11.2004
Garfield	Flashpoint	08.11.2004
Heimlich & Co.	Koch Media	19.11.2004
Hermann Maier's Ski Worldcup 2005	Jowood	24.11.2004
Kao the Kangaroo Round 2	Jowood	05.11.2004
Kinder des Nils	Atari	25.11.2004
Majestic Chess	Jowood	12.11.2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	11.11.2004
Men of Valor	Vivendi	12.11.2004
Miami Vice	Davilex	26.11.2004
Mortyr 2	Vivendi	12.11.2004
MTX Moto Trax	Aspyr	16.11.2004
NBA Live 2005	Electronic Arts	11.11.2004
Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts	18.11.2004
Nexus	Vivendi	05.11.2004
Painkiller: Battle out of Hell	Dreamcatcher	22.11.2004
Pirates!	Firaxis	18.11.2004
Pitfall: Die verlorene Expedition	Aspyr	02.11.2004
Prince of Persia 2	Ubisoft	November
Rollercoaster Tycoon 3	Atari	04.11.2004
Roncalli Zirkus Tycoon	MBG	11.11.2004
RTL Skispringen 2005	RTL	15.11.2004
Rückkehr zur geheimnisvollen Insel	Adventure Company	22.11.2004
Sagaland	Heureka-Klett	02.11.2004
Shade: Zorn der Engel	Deep Silver	12.11.2004
Sherlock Holmes	DTP	19.11.2004
Siedler 5	Ubisoft	25.11.2004
Ski Alpin 2005	RTL	15.11.2004
Skisprung Wintercup 2005	Ubisoft	November
Sonic Heroes	Atari	25.11.2004
Spellforce: Shadow of the Phoenix	Jowood	12.11.2004
Superpower 2	Dreamcatcher	15.11.2004
The Fall	Deep Silver	19.11.2004
Tischfußball	Koch Media	05.11.2004
World War 2: Panzer Claws	Koch Media	19.11.2004

AKTUELLE RELEASE-DATEN FINDEN SIE UNTER ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J154

Herstellerangaben: ohne Gewähr

DARAUF WARTEN DIE GAMESTAR-LESER

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Half-Life 2	●	1
2	Stalker	●	2
3	GTA San Andreas	●	3
4	World of Warcraft	●	4
5	Quake 4	▲	29
6	Gothic 3	▲	8
7	Need for Speed Underground 2	▲	10
8	Schlacht um Mittel-erde	▲	9
9	Battlefield 2	▼	7
10	Siedler 5	▲	12
11	Vampire 2	▲	13
12	Splinter Cell 3	▼	6
13	Knights of the Old Republic 2	▼	11
14	Medal of Honor: Pacific Assault	●	14
15	Stronghold 2	▼	5
16	Diablo 3	▲	19
17	Dungeon Lords	▼	16
18	Pirates!	▲	23
19	Dungeon Siege 2	▲	22
20	Duke Nukem Forever	▼	15
21	Pro Evolution Soccer 4	▲	—
22	Anno 3	▼	17
23	Silent Hunter 3	▲	—
24	Black and White 2	▼	28
25	Armies of Exigo	▼	30

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 11/2004



Unter den Zellblöcken wird es gruselig. Riddick muss sich gegen wahnsinnige und dezent mutierte Gefangene wehren.

Aus- und Knochenbrecher

THE CHRONICLES OF RIDDICK

Mit einem riesigen Staraufgebot, einer Wahnsinns-Engine und filmreifer Story wurde *Chronicles of Riddick* zum diesjährigen Überraschungshit für die Xbox. Die bald erscheinende PC-Version erhält von uns hier und jetzt die verdienten Vorschusslorbeeren.

Sie haben keine Angst vor der Dunkelheit, oder? Gut. Besser wäre es noch, die Dunkelheit hätte Angst vor Ihnen. Hat sie nicht? Kann aber noch werden. Im Dezember,

wenn Sie in die Haut von Richard B. Riddick schlüpfen. Und das sollten Sie, auch wenn Sie mit den Science-Fiction-Filmen um den Helden der etwas anderen Sorte rein gar nichts anfangen

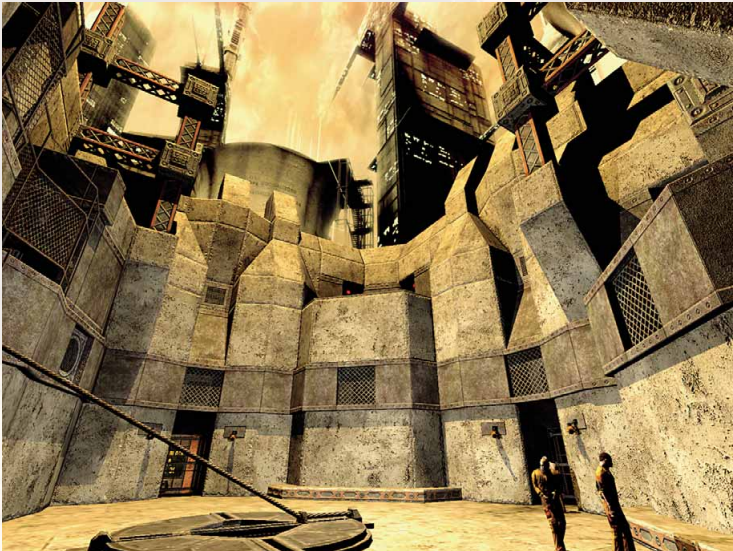
können. Okay, es mag sein, Sie haben eine tief sitzende Abneigung gegen brillant erzählte Geschichten, perfekten Sound, erstklassiges Spieldesign und tolle Grafik. Dann werden Sie viel-

leicht die Finger von *Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* lassen. Aber auch nur dann!

Als im März diesen Jahres die ersten Ankündigungen für das Spiel durch die Presse gingen, dachten zahllose Spiele-Redakteure weltweit wahrscheinlich Folgendes: »Gnade! Filmlizenz-dreck!« Mittlerweile ist der Ego-Shooter auf der Xbox erschienen und hat allerorten Traumnoten einkassiert. Die Kollegen von der GamePro vergaben 89 Prozent und gleich drei Awards. Teile der amerikanischen Jubelpresse gingen sogar rauf auf 95 Prozent. Als deutschlandweit einziges Magazin hatten wir nun die Gelegenheit, die Ende des Jahres erscheinende PC-Version ausführlich anzuspüren – und sind schlicht von den Socken.

Vor der totalen Finsternis

Chronicles of Riddick erzählt die Vorgeschichte zum Science-Fiction-Film *Pitch Black*: Der notorische Schwerverbrecher Riddick wird von Kopfgeldjäger



Der erste Innenhof des Gefängnisses: Hier finden Sie wichtige Informanten.



Schleicht sich Riddick an, färbt sich das Bild blau. Das signalisiert, dass man ihn nicht sehen kann.

Johns in einen Superknast überführt. Der riesige Komplex liegt auf einem Wüstenplaneten irgendwo im All. Doch von der ungastlichen Oberfläche werden Sie nicht viel sehen. Nur wenige Sekunden, nachdem Riddick die staubige Luft des Planeten das erste Mal in seinen Lungen spürt, ist er auch schon

hinter Gittern. Das ist der Moment, in dem Sie ins Spiel kommen und die Kontrolle über den Helden übernehmen. Fortan gibt es für Sie nur ein Ziel: Rauskommen! Und wenn als Nebenprodukt ein toter Johns abfällt, ist das umso besser. Johns überlebt, soviel sei gesagt (immerhin muss er ja im Film **Pitch Black** auftauchen können) – aber warum, das verraten wir Ihnen nicht. Die Storywendungen sind nämlich eine der großen Stärken des Spiels.

Bis Sie auch nur in die Nähe eines Ausgangs kommen, vergehen Stunden – angefüllt mit atemberaubender Action, filmreifen Zwischensequenzen und einigen der coolsten Dialoge der Spielegeschichte. Nicht ganz unverantwortlich dafür ist Riddick-Darsteller Vin Diesel sel-



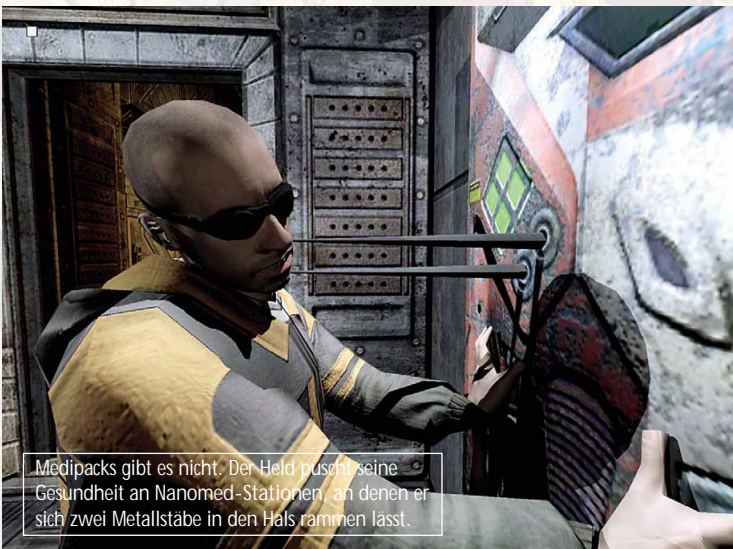
Knastfights um Geld stehen auf der Tagesordnung. Hier erledigen wir einen Blueskin.

ber. Zum einen leiht er Ihrem Alter Ego Aussehen und Stimme. Zum anderen gründete der Muskelberg vor zwei Jahren das Produktionsstudio Tigon. **Chronicles of Riddick** ist das erste Spiel, das Tigon schuf – zusammen mit dem schwedischen Entwickler Starbreeze (**Enclave**).

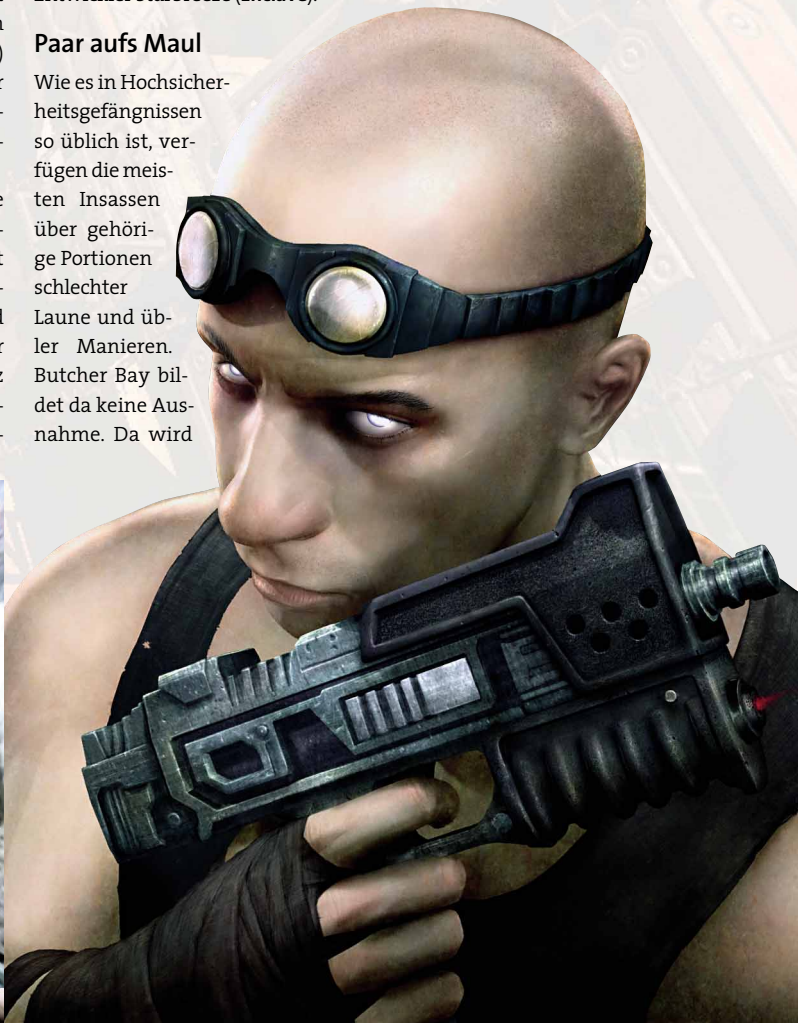
Paar aufs Maul

Wie es in Hochsicherheitsgefängnissen so üblich ist, verfügen die meisten Insassen über gehörige Portionen schlechter Laune und übler Manieren. Butcher Bay bildet da keine Ausnahme. Da wird

gepöbelt und so derb geflucht, dass fromme Menschen drei Ave Maria beten. Mord steht ebenfalls auf der Tagesordnung. Aber Waffen sollten doch eher Mangelware sein, oder? Wer aufmerksam Knastfilme schaut, weiß, dass Knackis nicht nur



Medipacks gibt es nicht. Der Held puscht seine Gesundheit an Nanomed-Stationen, an denen er sich zwei Metallstäbe in den Hals rammen lässt.





Eine Wache im Visier von Riddicks Superaugen.



Erst wenn Riddick seine DNS in den Hauptrechner eingespeist hat, kann er die Schusswaffen der Wachen benutzen.



Haumichblau: Die ersten Kämpfe in Butcher Bay bestreitet Riddick mit bloßen Fäusten. Wenn Sie nicht faul sind, können Sie sich aber auch schnell einen so genannten Knuckleduster – einen Schlagring – besorgen. Der verursacht mehr Schaden.

böse, sondern auch einfallsreich sind. Zwei grob mit Schrauben zusammengehaltene Eisen ergeben einen vortrefflichen Schlagring. Der zum Zusammenbasteln benötigte Schraubenzieher ist eine ausgezeichnete Stichwaffe. Sie haben zu Beginn zwar nichts von alledem – aber Sie haben Riddicks Fäuste. Die setzen Sie nicht nur ein, um sich gegen missgünstige Zellkumpanen zu wehren, sondern auch, um Ihr Ansehen zu steigern und so an Informationen zu kommen. Nach einigen Spielstunden dürfen Sie auch Schießprügel in die Pranken nehmen. Aber erst, wenn Sie dem Hauptrechner der Anstalt einen Besuch abgestattet

haben. Denn alle Schusswaffen sind DNS-codiert.

Leises Raubein

Riddick mag auf den ersten Blick eher der Mann fürs Grobe sein, aber die leisen Töne beherrscht er fast so gut wie Sam Fisher in **Splinter Cell**. Sobald Sie den harten Burschen in einer dunklen Ecke in die Hocke gehen lassen, zeigt eine blaue Färbung des Sichtfelds an, dass ihn niemand entdecken kann. So schleicht er sich von hinten an Knackis und Wachen ran, um ihnen mit ein, zwei Griffen das Genick zu brechen. Erst nach etwa der Hälfte des Spiels schenken Ihnen die Entwickler in einer fantastischen Zwischensequenz Rid-

dicks beste Waffe: seine Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen. Fortan schießen Sie einfach die Funzeln aus und erledigen die Widersacher ungeschoren.

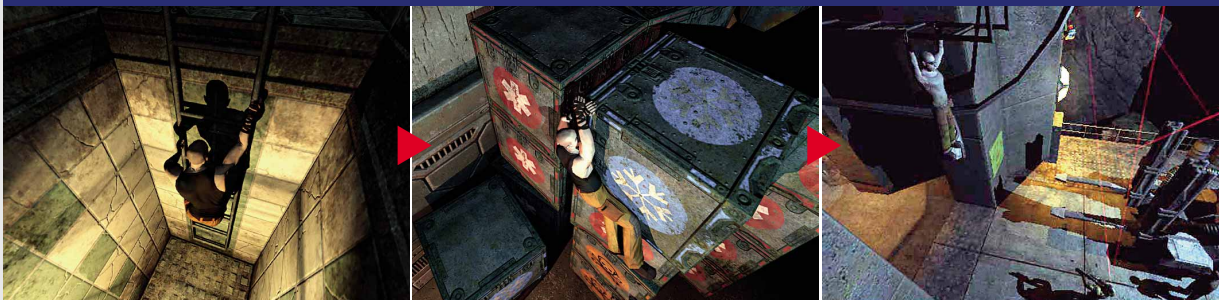
Aber auch im direkten Kampf Faust gegen Maschinengewehr weiß sich Richard B. zu helfen. Wenn Sie es geschickt anstellen, greift der Held mit einer flinken Bewegung die Waffe seines Gegenübers, dreht sie um und drückt den Abzug. Das ist zwar alles andere als jugendfrei, aber unglaublich cool.

Freie Sicht

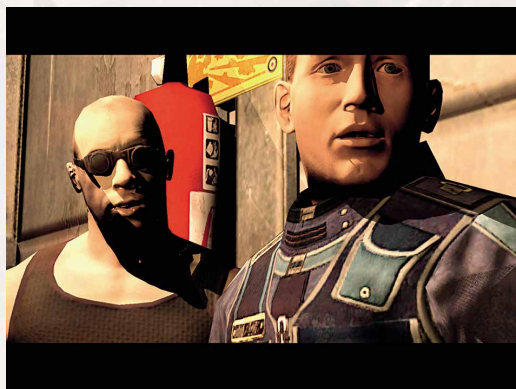
Zunächst sehr ungewohnt: Das Spiel kommt fast gänzlich ohne zusätzliche Anzeigen auf dem Monitor aus. Der Gesundheits-

status von Riddick wird nur eingeblendet, wenn er in einen Kampf gerät oder verletzt wird – etwa bei einem Sturz. Wie viele Patronen Sie noch in Ihrer Waffe haben, verrät Ihnen die Knarre selber – mittels eines Displays nahe dem Lauf. Die meiste Zeit verbringen Sie in der Ego-Perspektive. Lediglich wenn Riddick Leitern erklimmt oder sich über Abgründe hangelt, schaltet das Programm in die Außenansicht. Das macht es für Sie einfacher, die Umgebung zu erfassen, und sieht zudem noch klasse aus. Absolut vorbildlich ist, dass Sie am PC Ihre Spielstände über eine Quicksave-Funktion zusätzlich auch selber sichern dürfen.

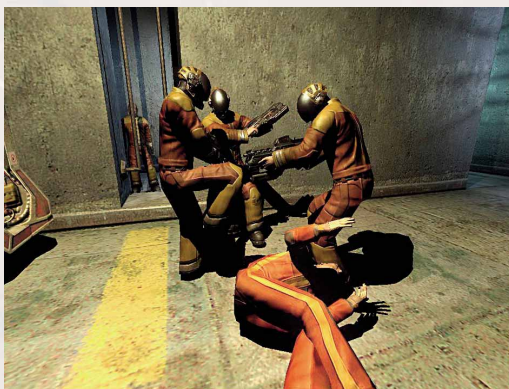
VON AUSSEN SIEHT MAN BESSER



Sobald Sie etwas erklimmen, seien es nun Kisten oder Leitern, schaltet das Spiel aus der Ego-Perspektive in die übersichtlichere Außenansicht.



Die beiden Hauptdarsteller aus Pitch Black in Spielgrafik: links Vin Diesel (Riddick), rechts Cole Hauser (Johns).



Im Kantinenbereich hängen keine Überwachungskameras. Das nutzen die Wachen, um arme Gefangene zu verprügeln.

Zeit für 'ne Kippe?

Abseits des direkten Weges in die Freiheit warten auf Riddick mal kleinere, mal größere Aufgaben. So sollen Sie etwa einem Junkie sein futuristisches Injektionsgerät wiederbeschaffen oder einer Knastgang eine Spitzelliste besorgen. In diesen Missionen können Sie sich Geld, Waffen oder Zigarettenschachteln verdienen. Zwar raucht das Raubein nicht, aber je mehr Schachteln Sie einsacken, desto mehr Bonusmaterial (Konzeptzeichnungen und Schnipsel aus dem Kinofilm **Chronicles of Riddick**) wird freigeschaltet. Die meisten der über 50 Schachteln finden Sie in finsternen Gängen und hinter Kisten. Auf jeder ist ein makaberer Spruch zu lesen. So steht beispielsweise auf der Hülle der Marke »Mount Noir« »Don't mix with fires« oder auf dem Fabrikat »Roulette« »One of these cigarettes will cause instant death«.

Schöner als Doom 3?

Chronicles of Riddick sieht bereits auf der Xbox verdammt gut aus – selbst die Konsolen-Version von **Doom 3** dürfte da nicht ran kommen. Auch auf dem PC macht das Programm einen unverschämten guten Eindruck. Normal Mapping sorgt für Texturen zum Anfassen; Shader setzen im wahrsten Sinne des Wortes Glanzpunkte. Vor allem, wenn Riddick seine Schweißbrille abnimmt und die Welt so hell wahrnimmt, dass es Ihnen fast in den Augen sticht. Die Schatteneffekte sind zwar längst nicht so ausgefeilt und spielbestimmend wie in id Softwares Monsterhutz, sorgen aber für ähnlich beklemmende Atmosphäre. Geradezu herausragend gelungen sind die Charaktermodelle: Fiese Schlägertypen sehen aus wie fiese Schlägertypen, verhaschte Drogensüchtige wie verhaschte Drogensüchtige. Riddick ist Vin

Diesel aus dem Gesicht geschnitten, und Johns ist eine fast perfekte Kopie von Cole Hauser, dem Darsteller des Kopfgeldjägers in **Pitch Black**. Zudem bewegen sich die Figuren dank Motion Capturing erschreckend lebensecht.

1A-Staraufgebot

Die Zwischensequenzen sind von einem anderen Stern. Perfekt inszeniert verknüpfen sie die Handlungsabschnitte und versorgen Sie mit so viel coolen Sprüchen, wie es die beiden Riddick-Filme zusammen nicht können. Einen kleinen Eindruck gibt das Video »Zwischensequenzen«, das Sie auf der DVD im Mega-Preview finden.

Dass die Filme und Dialoge so prächtig gelungen sind, liegt primär an den englischen Sprechern, vor allem an Vin Diesel als Riddick. Cole Hauser spricht den Part von Johns, Dwight Schultz (Murdock aus dem **A-Team**) leiht dem Gefängnisleiter Hoxie seine Stimme, Ron Pearlman (**Hellboy**) hören Sie als Oberknasti Jagger Valance, und John Di Maggio (Bender aus **Futurama**) haucht dem Wachpersonal Leben ein. Bei dieser Be-

SPASS MIT GLIMMSTENGELN



Auf Ihrem Weg durch Butcher Bay finden Sie an vielen Stellen Zigarettenschachteln. Die schalten nicht nur Bonusmaterial wie Konzeptzeichnungen frei, sondern sind auch witzig beschriftet.

setzungsliste wäre jeder Lokalisierungversuch ein Affront. Deswegen wird es **Chronicles of Riddick** auch in der PC-Fassung nur mit deutschen Untertiteln geben. Laut Publisher Vivendi Universal dürfen wir uns sogar auf zusätzliche Levels freuen. Wir sind gespannt, wie sich die in den eigentlich schon perfekten Spielablauf einfügen. **PET**



Zu den schwersten Gegnern zählen die in Mech-Rüstungen gehüllten Elitewachen.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Genre: Ego-Shooter
Termin: Dezember 2004

Entwickler: Tigon / Starbreeze
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Das da oben liest sich wie eine schlimme Jubel-Preview, oder? Zu Recht! **Chronicles of Riddick** hat die Begeisterung mehr als verdient. Warum ich mir dessen so sicher bin? Die Xbox-Version habe ich bereits zweimal gemeistert. Und beim Anspielen der PC-Fassung konnte ich mich von der bis jetzt vorbildlichen Umsetzung überzeugen. Ich bin sehr gespannt auf die neuen Levels. Und was freue ich mich auf die bessere Grafik. Auch wenn ich neidlos zugebe, dass Riddick schon auf der Konsole die meisten PC-Titel optisch in den Schatten stellt.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



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



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK **K53**



In Gräften hausen gruselige Dämonen. Beachten Sie das durchsichtige Schattenwesen im Hintergrund (links unten).

Kommen, sehen, saugen

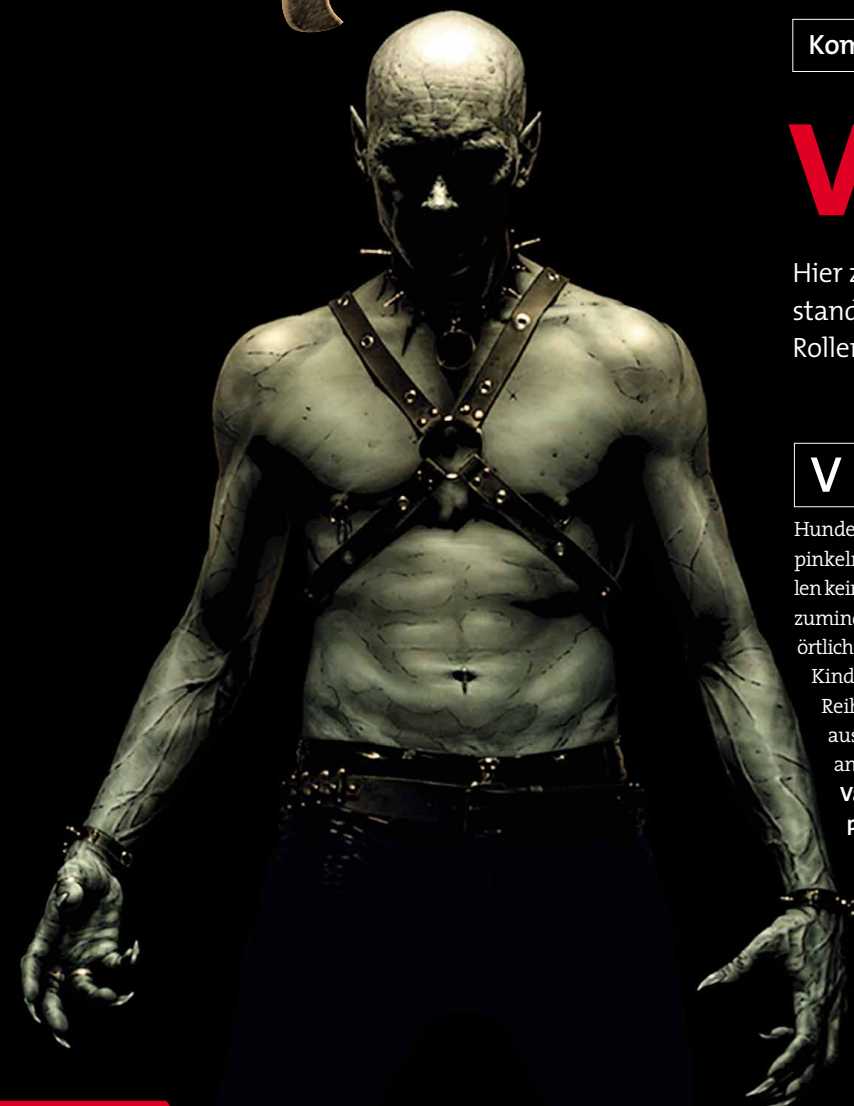
VAMPIRE 2

Hier zählen scharfe Zähne – oder ein scharfer Verstand. Denn mit etwas Hirnschmalz kommen Sie im Rollenspiel auch ohne Beißen und Ballern ans Ziel.

Verbote gibt's viele: Kinder sollen nicht fluchen, Hunde nicht auf den Teppich pinkeln. Vampire hingegen sollen keine Menschen aussaugen – zumindest nicht ohne Erlaubnis örtlichen Obervampirs. Doch ein Kinderschreck tanzt aus der Reihe, beißt zu und erwischt ausgerechnet Sie! Von nun an fristen Sie im Rollenspiel **Vampire 2** von Troika (**Tempel des Elementaren Bösen**) ebenfalls ein blutgieriges Dasein. Das macht Spaß: Wir haben Publisher Activision in London besucht und eine fast fertige Version gespielt.

Dunkle Bedrohung

Unser Abenteuer beginnt in einem schmutzigen Appartement im Los Angeles der Gegenwart. Unseren Vampir steuern wir aus der Schulterperspektive, ein Icon am Bildschirmrand markiert benutzbare Gegenstände vor uns, etwa den Fernseher. Den schalten wir auch gleich ein und erfahren von einem grausamen Mord am Hafen. Auf der Straße scherzen zwei Polizisten über ein Monster, das angeblich in der Nähe der Docks herum schleicht. Einen Block weiter marschiert ein Obdachloser auf und ab. Er schwenkt ein Papp-





In der blutigen Kanalisation von Los Angeles hausen unter anderem magisch begabte Ungeheuer.



ANGESPIELT

Preview

Per Flammenwerfer rösten wir Feinde, bevor sie uns zu nahe kommen.



Mittels »Protean«-Zauber verwandelt sich unser Nosferatu in ein Monster.



Einige Gegner schießen mit Feuerwaffen. Nach dem Ableben der Feinde können wir die Schießprügel nutzen.

schild, auf dem in krakeliger Schrift »Das Ende ist hier!« prangt. Solche Details sorgen für eine dichte, bedrohliche Atmosphäre: Wir spüren Gefahr.

Eine Skriptsequenz zeigt, wie sich ein blutüberströmter Mann auf allen Vieren in die Villa nebenan schleppt. Wir laufen ihm nach und sprechen ihn an. Er erzählt, Gangster hätten ihn überfallen, als er ihnen flüssigen Sprengstoff abkaufen wollte. Wir versprechen, die Bombe zu holen – schließlich ist der Ärmste ein Vampirkollege.

Blut her!

Die Mission führt uns zu einer umzäunten Hütte am Strand. Vor dem Zaun steht ein grimmiger Wächter samt Baseballschläger. Ähnlich wie in **Deus Ex 2** besitzt jeder Auftrag mehrere Lösungswege, darunter auch gewaltfreie Varianten. Wir entscheiden uns jedoch zunächst für einen frontalen Angriff, ziehen die Waffe (ein Heizungsrohr) und stürmen los. Um den Schurken auszuschalten, nutzen wir einen Zauber: Ein Schwarm Fledermäuse lenkt den Wächter ab, den wir nun locker vernöbeln.

Beim Zaubern sinkt unser Blutvorrat. Um ihn wieder aufzufüllen, zapfen wir Menschen an. Ohne Blut fehlen uns nicht nur magische Fähigkeiten: Durstige Vampire laufen Amok und fallen wahllos Passanten an. Das kostet Menschlichkeits-Punkte, der Blutsauger wird zum Monster und verliert immer häufiger die Beherrschung. Humanitätsverlust vermeiden wir, indem wir Opfer nicht auf der Straße anfallen, sondern nur in so genannten »Kampfbzonen« wie der Gangster-Hütte – das ist erlaubt. Gute Taten (Kranke heilen, etc.) machen uns außerdem wieder menschlicher.

Ballern wie im Shooter

Kaum ist der Schurke vor dem Eingang erledigt, stürzen zwei seiner Kameraden herbei. Kein Problem, per »Protean«-Zauber mutieren wir einige Sekunden lang zur Klauen-bewehrten Bestie und schalten beide Gegner aus. Nahkämpfe schlagen wir in der Verfolgerperspektive. Die Steuerung per Maus und Tastatur ist jedoch umständlich, da unser Vampir stellenweise an Gegenständen (Zäunen, Kisten, etc.) und Wänden hängen bleibt.

In der Hütte warten drei Pistolenschützen. Wir erledigen einen, schnappen uns seine Waf-

fe und ballern uns wie in einem Shooter in der Ich-Ansicht durch Küche und Bad. Die Feinde offenbaren allerdings KI-Schwächen: Durch eine halb geöffnete Tür erschießen wir die letzten beiden Gangster ohne Gegenwehr – auf die Idee, den Raum zu verlassen, kommen die Schurken nicht. Im Zimmer liegt die Bombe. Auftrag erfüllt.

Garrett lässt grüßen

Gewalt ist nicht die einzige Lösung: Wir starten die Mission erneut und versuchen es mit Schleichen à la **Thief 3**. Da über der Vordertür eine helle Lampe prangt, kriechen wir am Zaun



Schusswaffen feuern wir grundsätzlich in der Ego-Ansicht ab.



Zauber glänzen dank Source-Engine mit schönen Effekten.



Willkommen in Los Angeles: Vampire 2 beginnt im Stadtteil Santa Monica, später erkunden wir Chinatown.

entlang. Etwas abseits finden wir ein loses Brett und reißen es heraus. Das macht allerdings Krach: Der Wächter blickt sich um, murmelt: »Was war das?« und geht in unsere Richtung. Wir kauern in einer dunklen Ecke des Grundstücks, während der Schurke auf und ab läuft. Ein Balken am Bildschirmrand zeigt unsere Sichtbarkeit: Je größer die dunkle Leiste, desto schwerer entdecken uns Gegner im Schatten.

Eine Zahl informiert über den Abstand zum Feind – auch durch Wände hindurch. Bei 100 steht der Gegner direkt neben uns, Null bedeutet keine Gefahr. Nun sinkt der Wert gerade: Der Wächter hat seine Suche aufgegeben. Wir kriechen weiter am Zaun

entlang zur Rückseite der Hütte. Nahe der Hintertür finden wir eine Sicherung und knipsen den Gangstern das Licht aus. Die gesamte Bande stürzt nach draußen. Per Dietrich knackt unser Vampir die Seitentür – dahinter liegt die Bombe. Während die Gang die Sicherung wieder umlegt, schleichen wir schon durch die Vordertür nach draußen. Der Wächter ist nicht da, wir stürmen davon. Auftrag erfüllt.

Verhandlungssache

Wer weder Schießereien noch Dunkelheit mag, kommt mit Diplomatie ans Ziel. Beim nächsten Versuch gehen wir unbewaffnet auf den Wächter zu und sprechen ihn an. Im Dialogmenü

stehen normale, grau markierte Antworten zu Wahl. Die helfen uns jedoch nicht weiter, der Wächter versperrt den Weg. Also wählen wir blaue Texte, um den Schurken zu überreden. Wir erzählen, wir wollten heiße Ware kaufen und er wisse schon, wovon wir reden. Das überzeugt ihn, wir dürfen rein.

Alternativ schüchtern wir den Buben mit grün angezeigten Antworten ein, darunter »Ich wollte immer schon wissen, wie menschliche Innereien aussehen.« Das kann jedoch schief gehen: Aggressive Gegner greifen an, wenn wir sie beleidigen. In der Hütte überzeugen wir den Boss, uns die Bombe zu überlassen. Auftrag erfüllt.

Brutalo oder Hacker?

Welche Vorgehensweise wir wählen, hängt von unserem Charakter ab. Zu Spielbeginn schließen wir uns einem von sieben Vampirclans an, die jeweils



Die Engine beherrscht sehenswerte Feuereffekte.



Dieser blutrote Blutsauger ist einer der Zwischengegner.

individuelle Vorteile bieten. Die Nosferatu etwa schleichen besonders geschickt, die Brujahs sind geborene Kämpfer. Erfüllte Quests bringen Erfahrungspunkte, mit denen wir unsere Attribute steigern. Der Einschüchterungs-Wert bestimmt, wie effektiv wir drohen. Mittels Hack-Begabung knacken wir PCs und suchen in E-Mails nach Hinweisen. Kämpfer investieren in Stärke und Ausdauer, um ordentlich zuschlagen zu können.

Wann kommst du?

Die schöne Grafikengine Source (**Half-Life 2**) sorgt für böses Blut: Angeblich verhindert Entwickler Valve die Veröffentlichung von **Vampire 2** – damit niemand vor **Half-Life 2** das Grafikgerüst zu Gesicht bekommt. Laut Producer Graham Fuchs stimmt dies nicht. »Half-Life 2 interessiert uns nicht«, sagt er. »Wir werden Vampire 2 erst veröffentlichen, wenn wir fertig sind.« **GR**



Schwert, Gewehr, Magie: Unser Vampir nutzt hier alle drei Waffentypen zugleich.

VAMPIRE 2

micha@gamestar.de

Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2004

Entwickler: Troika
Status: zu über 90% fertig

Michael Graf: »Ballern wie in Far Cry, Schleichen à la Thief 3 oder doch Diplomatie? Vampire 2 lässt mir spielerische Freiheit. Ob ich als mordendes Monster oder barmherziger Samariter durch Los Angeles ziehe: meine Sache! Damit ist das Rollenspiel drauf und dran, Deus Ex 1 (nicht den schwachen zweiten Teil) vom Spitzenplatz meiner Privat-Hitliste zu verdrängen – war ja Zeit. Da mich auch das Szenario anspricht, ist Vampire 2 für mich die Rollenspiel-Hoffnung 2004.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

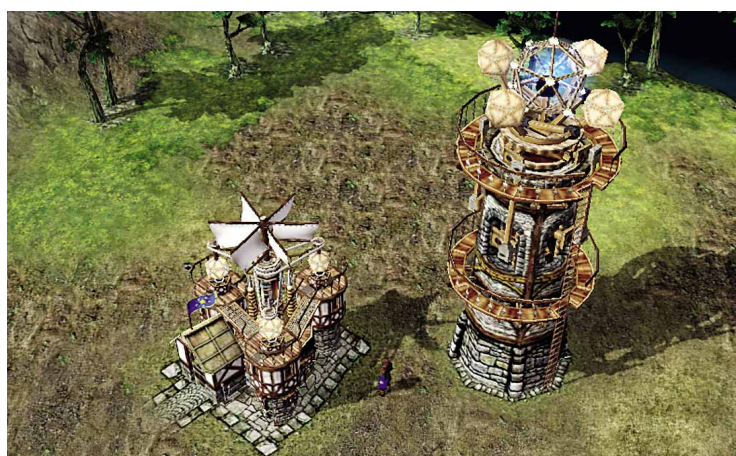




Neu-Aufbau

SIEDLER 5

Mit einer fast fertigen Version haben wir überprüft, ob Konzept-Änderungen und Echtzeit-Schlachten funktionieren.



Mit Wetter-Kraftwerk und Turm lassen wir es schneien – das behindert die Truppen.



Platz ist knapp: Für die Stallungen ist es in unserer Siedlung momentan zu eng, wir müssen erst etwas Wald roden.

Keine Gnade für Mick Schnelle: Von allen Seiten stürmen Soldaten auf das Haupthaus seiner Siedlung zu, Bronzekanonen reißen die Verteidigungstürme ein. Wehren kann sich Mick kaum, schon früh in der Partie hat Kontrahent Markus die wichtigsten Minen auf der Karte besetzt und so den Nachschub abgeschnitten. Kein Wunder, schließlich war Kollege Schwerdtel einen Tag lang im **Siedler 5**-Trainingscamp und hat sogar eine Version mitgebracht.

Action statt Excel

Alte **Siedler**-Gewohnheiten müssen Sie für Teil 5 vergessen, Blue Byte hat Wirtschaftssystem und Schlachten komplett umge-

krempelt. Überkomplexe Warenkreisläufe sind passé, Forschung, Gebäude-Upgrades und vor allem Kämpfe stehen im Mittelpunkt. Letztere bleiben dank einem intelligenten Squadsystem stets überschaubar. Allerdings ist Stadtplanung noch immer wichtig: Farmen und Wohnhäuser für die Arbeiter sollten nahe an Produktionsgebäuden liegen. Damit sich **Siedler**-Veteranen leichter umgewöhnen, erklärt ein nettes Tutorial die neuen Spielelemente. Apropos Veteranen: die brauchen keine Angst vor den Veränderungen zu haben. **Siedler 5** bleibt trotzdem ein Aufbauspiel!

Bauen und Prügeln

Die meisten Missionen beginnen mit einer Handvoll Leibeigener. Damit bestreiten wir eine relativ beschauliche Aufbauphase. »Der Gegner lässt den Spieler in Ruhe, bis der einen bestimmten Punkt erreicht hat, zum Beispiel Kanonen-Legierungen erforscht«, erklärt Projektleiter Benedikt Grindel. Das heißt aber nicht, dass wir in Ruhe aufrüsten und den Feind dann überrollen können. Denn schnell versiegen die Minen, und wir sind gezwungen, auf den teils riesigen Karten neue Ressourcen zu erobern. Gerade am Anfang sind deshalb grundlegende Entscheidungen gefordert: Sollen wir einen Steinmetz für bessere Minausbeute errichten oder lieber Soldaten rekrutieren, die sich auf die Suche nach einem neuen Steinbruch machen? Nach etwa einer Stunde spielen solche Entscheidungen in unserer Version allerdings keine Rolle mehr, wir haben von allen Rohstoffen genug. »Bis jetzt ist der Aufbauart nur bis zur vierzigsten Spielminute ausbal-



Bösewicht Mordred hat eine Landenge mit Türmen gesichert, unsere sündhaft teuren Bronzekanonen schleifen seine Verteidigungsanlagen blitzschnell.

anciert, in der Verkaufsversion bleibt es bis zum Schluss spannend«, verspricht uns Chef-Designer Andreas Suika.

Nur wegen einer Frau

Die bereits fertig gestellten Missionen in unserer Version machten einen sehr guten Eindruck: Neben dem Hauptziel (feindliche Außenposten zerstören) gibt

es stets massenhaft Zusatzaufgaben: Wir sollen zum Beispiel eine Stadt vor Banditen beschützen oder ihr alternativ Eisen für Waffen liefern. Auf der gleichen Karte will uns eine Gräfin gegen Rohstoffspenden Minen verkaufen. Blöd nur, dass die immer wieder von Rebellen überfallen werden. Wir haben die Wahl: die Aufrührer mit 2.000 Goldstü-

cken (aus Steuereinnahmen) bestechen oder einen Großangriff auf deren Basis fahren. Außerdem befreien wir ein von Räubern besetztes Dorf und entdecken einen Steinbruch. Kein Wunder, dass allein diese Mission rund drei Stunden dauert.

Ausgehungert

In unseren Multiplayer-Matches wird schnell klar: Wer gemütlich seine Siedlung bastelt, hat schon verloren. Zwar gibt es

auch in **Siedler 5** die so genannte Peace Time (Waffenstillstand für eine bestimmte Zeit), doch die sollten Sie zur Expansion nutzen. Nur so erobert man schon früh Minen und kann den Gegner aushungern. Erfreulich: Die Einheiten-Balance ist in unserer Version schon sehr gut. Sogar die in anderen Spielen oft übermächtigen Verteidigungstürme lassen sich mit der richtigen Taktik (Kanonen plus Axt-Kavallerie) knacken. **MS**



Im selbst erzeugten Winter greifen wir den Feind über **zugefrorene Seen** hinterrücks an.

SIEDLER 5

markus@gamestar.de

Genre: Aufbauspiel
Termin: 25. November 2004

Entwickler: Blue Byte/Ubisoft
Status: zu 95% fertig

Markus Schwerdtel: »Ganz ehrlich: Eigentlich hätte ich lieber noch mit unserer Preview-Version weitergespielt, als diesen Artikel zu schreiben. Das neue Konzept funktioniert mit etwas Eingewöhnung hervorragend, die Warenkreisläufe der Vorgänger vermisste ich keine Sekunde lang. Dazu kommen die riesigen, spannenden Missionen und die Top-Optik – von den gnadenlosen Multiplayer-Matches ganz zu schweigen. Ich mag die neuen Siedler!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



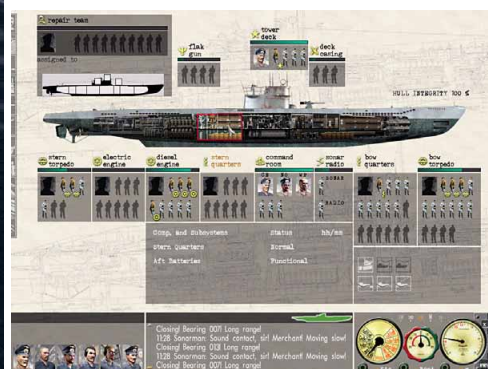
► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **K91**



Die völlig überbewaffnete Rodney feuert aus vollen Rohren. Doch unser Boot findet der lahme Kahn trotzdem nicht.



Nach einem Treffer bricht das Schiff in der Mitte durch. Die Wellen schlagen korrekt simuliert darüber zusammen.



Auf einen Blick sehen Sie, wo Ihre Crew gerade arbeitet.

Die schwimmenden Särge

SILENT HUNTER 3

Ein Boot, eine Besatzung und fast tausend Tonnen Stahl: Als U-Bootfahrer durchstreifen Sie den Atlantik und erleben den realistischsten Wellengang seit der Erfindung der Kotztüte.

Wolken bedecken den Himmel, Blitze zucken am Horizont. Wir haben uns keinen guten Tag für einen Angriff ausgesucht. Doch die schlecht bewachte Tankerguppe ist einfach ein zu lohnendes Ziel. Wellenberge türmen sich auf, lassen den Bug nach oben schnellen und wieder nach unten prallen. Dann ist es soweit: Der Feind ist in Sichtweite. Flink gehen wir auf Periskoptiefe. Ein überaus prächtiger dicker Tanker schwimmt direkt vor unserer Nase. Klasse! Rohr eins und zwei sind bewässert, jetzt heißt es: Feuer frei! Doch was ist das? Plötzlich taucht ein feindlicher Zerstörer aus dem Regenvorhang vor uns auf. Schluck! Abtauchen, schnell, schnell!

Wellenreiter

Vergessen Sie alles, was Sie bislang an U-Bootspielen gesehen haben. Zumindest was die Wasserdynamik betrifft, setzt Ubisofts **Silent Hunter 3** neue Maßstäbe. Wellen lassen das Boot tanzen, die Gischt spitzt auf das Segel. Und beim Tauchen steigen kleine Wasserbläschen auf und verraten den oben Gebliebenen für eine kurze Zeit, wo das U-Boot hin ist. Als Kapitän eines deutschen Tauchschiffs im Zweiten Weltkrieg versuchen Sie, sich die immer stärker werdende britische Navy vom metallenen Leib zu halten.

Bei der Entwicklung von **Silent Hunter 3** gehen die rumänischen Macher (dort lässt Ubi

das Spiel entwickeln) neue Simulationswege. So sehen Sie jeden Raum des Bootes in 3D und beobachten, wie Ihre Crew werkelt. Jedes Mannschaftsmit-

glied wird direkt angeklickt und gehorcht Ihren Kommandos. Das Repertoire umfasst Kurskorrekturen und Feuerbefehle ebenso wie die Anweisung,



Einem Flugzeugträger ist per U-Boot nicht leicht beizukommen.



Kapitän auf der Brücke: Alle Crewmitglieder an Bord sind vollständig animiert und gehorchen Ihnen auf Mausklick.

doch bitte eine Platte auf dem bordeigenen Grammophon abzuspielen. Und plötzlich knistert ein französisches Liebeslied aus dem Äther. Petersens **Das Boot** lässt grüßen.

Eisberge und Torpedos

Puristen werden angesichts dieser »Spielereien« verächtlich die Nase rümpfen. Doch auch die werden schnell verstummen – spätestens dann, wenn sie mitten beim Angriff im Nordatlantik auf Eisberge stoßen, die untertaucht werden wollen. Oder Sie haben alle Hände voll

zu tun, das Boot ruhig im Wasser zu halten, ohne verräterische Luftblasen von der Schiffschraube aufsteigen zu lassen. Denn die Entwickler legen größten Wert auf ein korrekt simuliertes Strömungsverhalten.

Beiden Gruppen zugute kommt die Extrakamera, die zugeschaltet wird, sobald ein Torpedo abgeschossen wurde. Dadurch behalten Sie sowohl das Geschoß als auch Ihr Boot samt Kurs und Geschwindigkeit im Auge. Treffen hängt dabei weniger vom Glück ab als vielmehr vom gewählten Modus.

Einsteiger entscheiden sich für die volle Computerunterstützung. Dann finden über 95 Prozent aller Fische ihr Ziel. Wer sich selbst die beste Feuerleitlösung ist, versucht Kurs und Entfernung des Ziels anhand von Markierungen selber abzuschätzen. Sehr hilfreich dabei: Die eingebaute Stoppuhr, die natürlich stilecht das Original-Junghans-Zifferblatt aufweist.

Launische Besatzung

In unserer Alpha-Version von **Silent Hunter 3** waren Wasserphysik und Schiffsverhalten

schon vollständig eingebaut. Was derzeit noch fehlt, ist die dynamische Kampagne. Denn dann gilt es nicht nur, möglichst viele Gegner zu versenken, sondern auch die Mannschaft bei Laune zu halten. Vor allem wenn schon eine Weile nichts los war, werden die Jungs unruhig. Und auch Müdigkeit macht Ihren Männern zu schaffen. Dem lässt sich auch mit verteilten Orden nicht abhelfen. Außerdem müssen Sie darauf achten, sich in den verschiedenen Bereichen Spezialisten für Sonar, Reparaturen oder Torpedonachladen heranzuzüchten. Umso härter treffen Sie dann allerdings Verluste. Kommunikation auf offener See war im Zweiten Weltkrieg eher ein Glücksspiel. Trotzdem sollen Sie Zugriff auf die Daten von herumfliegenden Flugzeugen erhalten, um gegnerische Konvois besser orten zu können.

Optisch macht **Silent Hunter 3** schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Vor allem der Wellengang ist beeindruckend. Wohl dem, der einen starken Magen hat. Vom Sound war bis auf ein gelegentliches Piepsen und Pfeifen noch nicht viel zu hören. Die Sprachausgabe ist derzeit noch vollständig englisch, soll aber komplett eingedeutscht werden. Richtig klasse ist die gelungene Steuerung. Egal ob Sie Ihre Jungs lieber über Menüs befehlen oder die Kommandos per Tastatur geben: Beides klappt gleich gut. Der Release ist für das Frühjahr 2005 geplant. Bis dahin will das Entwickler-Team auch noch an der Grafik kräftig feilen. **MIC**



Während wir den Feind im Periskop behalten, wird der Torpedo eingeblendet.

SILENT HUNTER 3

mick@gamestar.de

Genre: U-Boot-Spiel
Termin: 1. Quartal 2005

Entwickler: Ubisoft
Status: zu 70% fertig

Mick Schnelle: »Gebt mir 'ne Dose Dieselöl, den Soundtrack vom Boot und Silent Hunter 3. Und Ihr seht mich die nächsten Wochen garantiert nicht wieder. Denn dann ist Kapit'n Mick auf Feindfahrt und kommt nicht eher zurück, als bis die Endversion fertig gestellt ist. Endlich gibt's mal wieder eine richtige U-Boot-Simulation, und die sieht auch noch klasse aus! Erstaunlich, wie realistisch man Wellengang auf dem PC mittlerweile darstellen kann. Zum Glück werde ich nicht seekrank und freue mich umso mehr auf die Veröffentlichung im nächsten Frühjahr. In einem Punkt bange ich noch: Hoffentlich bekommen die Entwickler die dynamische Kampagne ordentlich hin.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK K56





Während des Angriffs auf Pearl Harbor fliehen wir mit einem Rettungsboot zwischen den US-Schlachtschiffen.



Mit dem Gewehrkolben verteilen wir wirkungsvolle Kinnhaken.



Die Wiederbelebung wird in Schwarzweiß dargestellt.

Das Ziel ist Tokio!

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Von den europäischen Schlachtfeldern in den Pazifik: Kämpfen Sie in Pearl Harbor und auf Tarawa Island gegen die Japaner.

Frisch von der Armeeschule sitzen wir als Soldat Tom Conlin in einem Jeep auf Hawaii und lassen uns von einem Kameraden den US-Stützpunkt Pearl Harbor zeigen. Wir unterhalten uns, winken einigen Krankenschwestern am Straßenrand zu – da bricht die Hölle los. Hunderte japanische Kampfflugzeuge starten einen gigantischen Luftangriff, werfen Bomben auf Schlachtschiffe und beharken mit Bordgeschützen die überraschten Amerikaner. In einer weit fortgeschrittenen Version der **Medal of Honor**-Fortsetzung **Pacific Assault** erleben wir dank ausgezeichneter Atmosphäre hautnah den Zweiten Weltkrieg, wie er 1942 auf der anderen Seite der Erde tobte.

Es kracht gewaltig!

Gerade noch den japanischen Tieffliegern in einer haarsträubenden Flucht per Rettungs-

boot um Haaresbreite entwischt, bleibt kaum Zeit zum Ausatmen. Denn die 25 kurzen und knackigen Missionen von **Pacific Assault** bieten extrem spannende und abwechslungsreiche Aufgaben. Wie in **Call of Duty** setzt das Spiel dabei auf zahlreiche Skriptsequenzen. So sollen Sie und Ihre KI-gesteuerten Kameraden auf der Insel Tarawa im Dschungel einen versteckten Funkturm der Japaner zerstören. Überall im Dickicht lauern gut getarnte feindliche Soldaten; treffsichere Scharfschützen sitzen kaum erkennbar in den Palmpfählen. Nachdem wir den Turm gefunden haben, stürmt eine ganze Armee japanischer Soldaten auf uns zu. Glücklicherweise stehen in dem Lager zahlreiche feindliche Geschütztürme, die wir sofort benutzen. Jedoch reagieren die Gegner oft doof auf unser Vorgehen – da muss Entwickler

EA Pacific noch feilen. Mediapacks gibt es übrigens nicht. Stattdessen werden wir von einem Sanitäter begleitet, der uns auf Zuruf bis zu drei Mal heilt. Um den wichtigen Kollegen zu schützen, ist statt Rambo-Balleri deshalb Teamgeist gefragt.

Schönheitskur

Statt der im Vorgänger **Allied Assault** verwendeten **Quake 3**-Engine werkelt im neuesten

Teil ein komplett eigenes Grafikgerüst. Und das hat es in sich: Shader-Effekte stellen das Wasser realistisch dar, und eine dichte Vegetation sorgt in den detaillierten Levels für Tropenfeeling. **Pacific Assault** sieht nicht nur realistisch aus, sondern fühlt sich auch so an – der Havok-Physikengine sei dank. So halten zum Beispiel schützende Holzkisten einem Dauerbeschuss nur kurz stand. **DM**

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

danielm@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: 11. November 2004

Entwickler: Electronic Arts
Status: zu 90% fertig

Daniel Matschijewsky: »Nach unzähligen Weltkriegsgefechten in Europa oder im Dschungel Vietnams stellt Pacific Assault dank des unverbrauchten Szenarios eine willkommene Abwechslung für Shooter-Freunde dar. Die Missionen sind jede für sich ein Abenteuer, denn viele Skriptsequenzen, aufwändige Levels und Bombast-Sound sorgen für eine grandiose Atmosphäre. Wenn die Entwickler bis Mitte November noch an der KI arbeiten, verbringe ich die nächste Zeit im Pazifik.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **K84**

Alte Serie, neuer Look

ELDER SCROLLS 4 **OBLIVION**

Eine größere, schönere Welt, doch weniger Charaktere und kürzere Spieldauer – kann das klappen? Executive Producer Todd Howard stellte sich unseren Fragen zum Morrowind-Nachfolger.

Die Rollenspiele der **Elder Scrolls**-Reihe waren immer schon etwas anders als **Baldur's Gate** & Co.: Die Spielwelt ist riesig; die Story steht nicht im Vordergrund, der Held kann sich dadurch komplett auf den Aufbau der eigenen Fähigkeiten konzentrieren. Das gefällt den Fans der Serie ausgezeichnet, deren dritter Teil **Morrowind** der weltweit Erfolgreichste war. Seit rund zwei Jahren arbeiten die Entwickler von Bethesda Softworks am Nachfolger **Elder Scrolls 4: Oblivion**.

Das Ende ist nahe

In **Oblivion** geht es mal wieder um die Rettung der Welt: Die To-

re zur Hölle stehen offen, widerliche Kreaturen überfallen den Kontinent Tamriel. Es liegt an Ihnen, die Pforte zu schließen und nebenbei einen imperialen Thronfolger zu finden. Obwohl **Oblivion** von der Spielwelt her größer ist als **Morrowind**, soll es doch deutlich kürzer ausfallen. »Man kann nicht von hunderten Spielstunden sprechen, wenn wie in **Morrowind** die meiste Zeit für Reisen oder Heilen draufgeht«, erklärt Executive Producer Todd Howard. »Wenn man den Spielern klar sagt, was sie machen müssen, sorgt das für ein deutlich besseres Spielerlebnis.«

Wie in **Elder Scrolls: Arena** gibt es wieder eine schnelle Reismög-



Optik und KI der computergesteuerten Figuren werden stark verbessert.

lichkeit: Man klickt einfach auf die Karte und kommt im gleichen Moment am Ziel an – langwierige Flüge sind passé.

Kerker und Drachen

Wie in **Morrowind** sind Sie wieder in der Ego- oder Schulter-Ansicht unterwegs. Verglichen mit den Vorgängern soll **Oblivion** deutlich mehr Schwert- und andere Kämpfe bieten. Über 40 verschiedene Spezies warten auf eine (auf Wunsch auch magische) Abreibung, darunter Goblins, Skelette, Drachen, Minotauren und Dämonen. Auf Wunsch erkunden Sie unterirdische Dungeons, uralte Ruinen, Städte, Dörfer, Schlösser, Wälder und freie Felder auch auf dem Rücken eines Pferdes. Die aus **Morrowind** bekannten sechs Magieschulen sind genauso mit dabei wie mehrere Gilden mit eigenen Quests. Sie dürfen so vielen beitreten, wie Sie wollen – und sogar Gildenchef werden. **RA**

Viel Feind, viel Ehr

»In **Oblivion** werden sich Gegner in den Quests an die Fähigkeiten eures Helden anpassen«, erklärt Todd. Dadurch wird es auch für hochgezüchtete Charaktere interessant bleiben, die Story-Missionen zu lösen. Die sollen ohnehin wichtiger werden: »Unsere Plots zeigen euch diesmal sehr deutlich, was als Nächstes zu tun ist. Für mich gibt es keinen Grund, nicht beides zu haben – eine für alle Experimente offene Welt und eine spannende Geschichte mit motivierenden Quests.« Zum Beispiel könnte in **Oblivion** das Vampir- und Werwolf-Thema des Vorgängers wichtiger werden.



Hoch zu Ross: In der Welt von **Oblivion** gibt es mehr zu erkunden als im Vorgänger **Morrowind**.



Kleinod im Wald: eine Kathedrale, deren bunte Fenster vom Sonnenlicht durchflutet werden.

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Genre: Rollenspiel	Entwickler: Bethesda Softworks
Termin: 4. Quartal 2005	Stand: zu 50% fertig

Roland Austinat: »Das könnte der erste Elder-Scrolls-Titel sein, den ich bis zum Ende durchhalte. Statt planloser Reisen gibt's nun endlich einen roten Faden, der mich durch das Spiel führt – ohne, dass meine Freiheit eingeschränkt wird! Ein renoviertes Quest-System, fantastische KI und nicht zuletzt die tolle Präsentation – **Oblivion** steht auf meiner Wunschliste für 2005 ganz weit oben.«

Rückkehr der Pluderhose

PRINCE OF PERSIA 2

Mehr Action, kniffligere Rätsel, spannendere Akrobatikeinlagen. Der Prinz ist zurück – optisch generalüberholt und gelenkiger denn je!

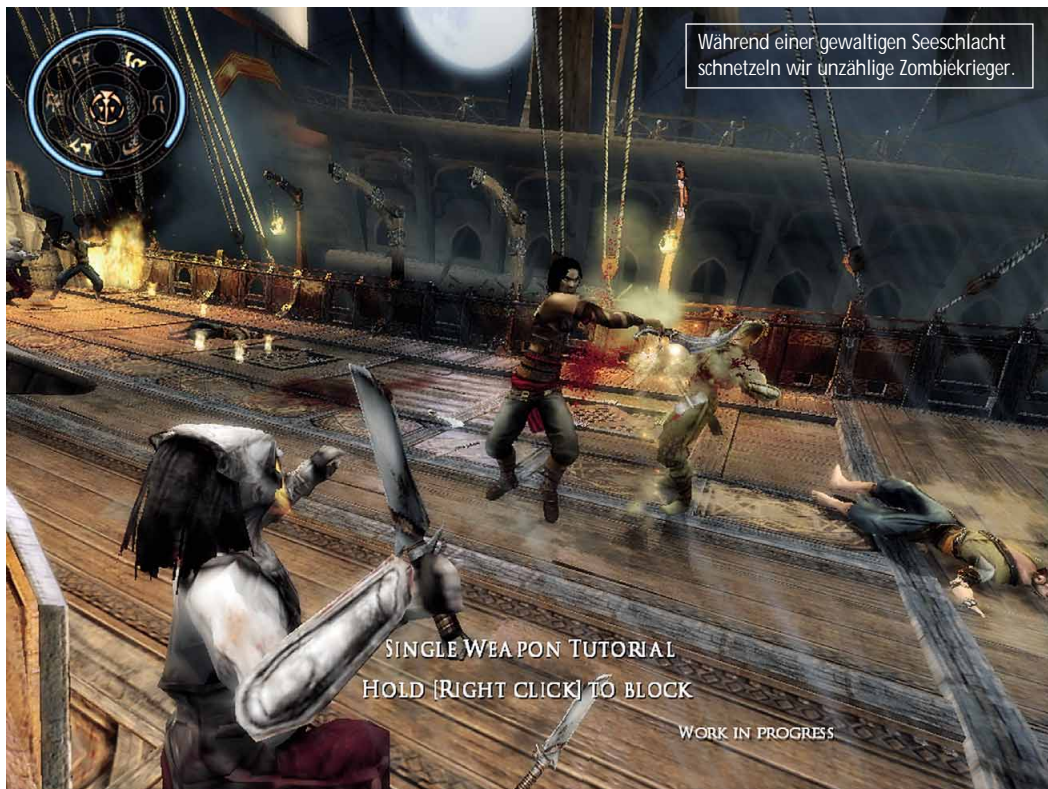
Es heißt, niemand könne sein Schicksal ändern. Oder doch? Für den aus bisher vier Actionspielen bekannten Prinzen ist das jedoch die einzige Rettung. Denn in **Prince of Persia – Warrior Within** von Ubisoft bekommt er es mit dem Dahaka zu tun. Dieses gottähnliche Wesen will das Universum wieder ins rechte Lot rücken, das durch den Diebstahl des magischen Dolches ins Ungleichgewicht gebracht worden ist. Und dafür muss der blaublütige Dieb sein Leben lassen. Um seiner Bestimmung zu entkommen, reist der Prinz deshalb in die Vergangenheit. Dort will er seine Existenz retten. Der Clou: Die Zeitreisen verändern schon erledigte Levelabschnitte und müssen bei einem zweiten Besuch anders gelöst werden.

Altbewährt gut

Am grundsätzlichen Spielprinzip hat sich seit **Prince of Persia 4** nichts verändert: In prunkvollen Palastsälen und düsteren Keller gewölben meistert der Prinz dank seines großen Bewegungsrepertoires schwierige Hüpf- und Kletterpassagen. Dabei gibt das gewohnt geniale Leveldesign dem Spieler stets Tipps durch hervorstechende Fenstersimse oder systematisch angeordnete Säulen. An denen kann der Held beispielsweise entlang springen,



Per Zweitwaffe starten wir einen Komboangriff.



um so ein weit entferntes Podest zu erreichen. Natürlich dürfen wir wie im Vorgänger für ein paar Sekunden die Zeit zurückdrehen, um einen misslungenen Sprung erneut zu versuchen.

Zwei Schwerter sind besser

Zwischen den Akrobatikeinlagen gilt es, mit zahlreichen Zombiesoldaten fertig zu werden. Für die Kämpfe hat der Prinz gewaltig dazugelernt: So können wir die Waffen vom bereits getöteten Gegner aufsammeln und neben unserem Säbel für mächtige Kombo-Attacken verwenden. Die geborgten Messer und Äxte gehen mit der Zeit kaputt, und wir müssen neues Werkzeug beschaffen. Zudem besitzt der Prinz noch spektakulärere Angriffsmanöver: So wir-

beln wir per Symboltaste um eine Säule herum und erledigen alle nahe stehenden Gegner mit schnellen hieben auf einmal.

Düstere Schönheit

Grafisch hat **Prince of Persia – Warrior Within** zugelegt: Die Levels sind detaillierter und größer als im Vorgänger, und die

Animationen der Figuren wirken realistischer. Zudem sorgen verbesserte Lichteffekte für eine stimmige Atmosphäre. Insgesamt kommt das Spiel aber deutlich düsterer daher: Die Schauplätze sind in diffuses Licht getaucht, und viele der Gegner scheinen direkt einem Horrorfilm entsprungen zu sein. **DM**

PRINCE OF PERSIA 2

danielm@gamstar.de

Genre: 3D-Action
Termin: Dezember 2004

Entwickler: Ubisoft
Status: zu 70% fertig

Daniel Matschijewsky: »Ubisoft führt mit Prince of Persia – Warrior Within die klasse Mischung aus actionreichen Kämpfen, kniffligen Rätseln und fordernden Hüpfpassagen gelungen fort. Dank der neuen Angriffskombos und sekundären Waffen spielen sich die Säbelgefechte sogar noch dynamischer als bisher. Besonders gefällt mir der düstere Touch des Spiels. Actionfans können schon mal das Krummschwert schleifen, denn wer den alten Prinz mochte, wird den neuen lieben.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **K43**

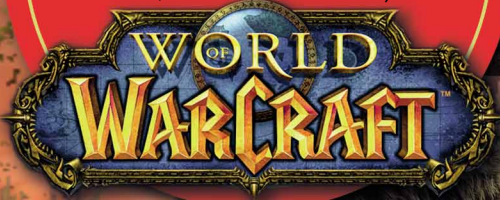


► DVD 18:
Demo

Unglaubliches Abenteuer

WORLD OF

Wir verlosen 500 Accounts für den europäischen Betatest von World of Warcraft. Jeder, der eine E-Mail mit seinem Namen, seiner Adresse, seinem Alter und seiner Rechner-Konfiguration an wow@gamestar.de schickt, nimmt an der Verlosung teil. Wir vergeben die Accounts nur an Leser ab 12 Jahren, die einen passenden Rechner besitzen (mind. 1,6 GHz, 256 MB RAM, Geforce 3, DSL-Anschluss).



INHALT

Mega-Preview	58
So kämpft der Jäger	60
Redakteure mit Charakter	62
Beispiel-Quest	64
Der Hearthstone	65
WarCraft-Historie	66
Helden-Karriere	67
Everquest 2	68

WARCRAFT

Von Routine keine Spur: Seit einem halben Jahr prügeln, schnetzeln, schießen, schleichen und zaubern wir uns durch den US-Betatest des Online-Rollenspiels. Am 1. Oktober 2004 startete endlich die europäische Beta. Wir stürzten uns sofort mit neuen Charakteren ins Abenteuer – und entdeckten wieder viel Neues.

Stress lass nach: In einer Stunde geht der Flug! Sind alle Koffer gepackt? Ist die Zeitung bei Oma und der Hund abbestellt? Äh, umgekehrt! Und wo sind eigentlich die Tickets? Reisen sollen Erholung bringen, arten jedoch meist in pure Hektik aus. Bleiben Sie lieber zu Hause am PC, und warten Sie auf **World of Warcraft**: Blizzards Online-Hit bietet schöne Wälder, Dschungel, Strände und

Gletscher, zu denen Sie stressfrei vom heimischen Sessel aus reisen. Wir sind im Betatest losgezogen und berichten von den schönsten Fleckchen Azeroths – und von den gefährlichsten.

Auf zur Orc-Jagd!

In **World of Warcraft** streiten zwei verfeindete Machtblöcke: Horde (Orcs, Tauren, Untote, Trolle) und Allianz (Menschen, Zwerge, Gnome, Nachelfen).

Vor dem Spielstart müssen wir entscheiden, ob wir Kriege gegen andere Spieler schlagen wollen. Auf PvP-Servern (Player vs. Player) können sich Mitglieder unterschiedlicher Bündnisse ohne Vorwarnung angreifen – nur die Heimat jeder Rasse ist sicheres Terrain. So jagen wir als Nachtef gemeinsam mit verbündeten Zwergen einen Orc-Spieler durchs Elfenland, die Hetze koordinieren wir per

Chat. Schließlich kreisen wir die Grünhaut ein und erledigen sie gemeinsam. Auf normalen Servern müssen wir unser Opfer vor dem Angriff um Erlaubnis fragen. Wenn er ablehnt, dürfen wir nicht attackieren.

Nach der Serverwahl suchen wir ein Volk aus sowie eine von neun Charakterklassen (Kämpfer, Magier, Schamane, Druide, Dieb, Hexenmeister, Paladin, Priester, Jäger). Nicht jedes Volk



Gemeinsam mit einem Zwergen-Paladin attackieren wir eine Hydra. Obwohl das Level-20-Biest stärker ist als wir, erledigen wir es zu zweit locker.

bietet jeden Beruf: Unter anderem sind Magier unter den Technologie-begabten Zwergen undenkbar. Nach Klassen- und Rassenwahl geht's los! Eine Sequenz in Spielgrafik zeigt einen Flug über die Heimat unseres Volkes, während ein Erzähler die Handlung vorstellt. So erfahren wir etwa, dass die Gnome im Exil leben, weil eine Seuche ihre Heimat entvölkert hat.

Immer eine Reise wert

Die Grafik-Engine von **World of Warcraft** macht mit ihrer niedrigen Polygonzahl rein technisch wenig her. Doch der Comic-Stil ist stets stimmig, passende Monster streuen durch die schönen Landschaften. Darunter die Menschen-Heimat Elwynn, wo wir durch idyllische Wälder streifen und Banditen

vom Kürbisfeld eines Bauern jagen. Östlich von Elwynn ziehen sich goldene Getreidefelder über die endlosen Ebenen Westfalls. Doch zwischen den Äckern liegen ausgebrannte Bauernhäuser: Westfall ist vom Bösen besessen. Auf den Feldern lauern Erntegolems, groteske Maschinen mit dem Kartoffelsack-Gesicht einer Vogelscheuche und riesigen Klauen. Bei den

Monstern geht Blizzard auf Beschwerden der Betatester ein. In den Steppen der Orc-Heimat Durotar etwa fielen unsichtbare »Savannah Prowler« (eine Löwenrasse) Spieler aus dem Hinterhalt an. Das nervte, weswegen Blizzard die Viecher nun sichtbar gemacht hat.

Wo gehen wir als nächstes hin? Ins verfluchte Lordaeron, wo Untote in verfallenen Kir-

SO KÄMPFT DER JÄGER



Jäger markieren die Beute zunächst per Zauber – dann richten Fernwaffen mehr Schaden an. Ein erster Schuss lockt den Plainstrider an (»Pulling«), dann schicken wir unser Haustier in den Nahkampf (»Tanking«), während wir aus der Distanz mit den Bogen schießen. Ist das Vieh erlegt, nutzen wir den Häuten-Skill (»Skinning«). Danach sammeln wir das Leder ein.



Als Belohnung für die Quest dürfen wir aus sechs magischen Waffen wählen.



Auf den Fluglinien der Untoten verkehren Riesen-Fledermäuse statt Greifen.

chen hausen? Oder erforschen wir die blubbernden Lavaflüsse der Searing Gorge? Nein, zuerst besuchen wir die Menschenstadt Stormwind, wo wir die riesengroße Kathedrale bestaunen. Das Wort »groß« beschreibt **World of Warcraft** treffend: Wir bewundern hundert Meter lange Thronsäle und ebenso hohe Monumente von Hammer-bewehrten Zwergen. Um all diese Schauplätze zu sehen, wollen wir die ganze Welt erforschen. Das ist nicht reiner Selbstzweck, denn selbst an abgelegenen Orten finden wir Schatzkisten oder NPCs (vom Computer gesteuerte Figuren), die lukrative Quests anbieten.

Fremdwort Langeweile

Am Startpunkt erhalten wir auch schon die erste, einfache Quest. Als Untoter etwa sollen wir abtrünnige Zombies vermöbeln. Sobald wir den Auftrag erledigt haben, bekommen wir den nächsten. Und noch einen. Und noch einen – langweilig wird's nie. Die letzte Quest eines Gebiets schickt uns dann in die nächste Stadt. Jedes Volk folgt dabei einer Story. Zum Beispiel forschen Gnome nach einem Heilmittel für ihre verseuchte Hauptstadt. Durch diese Aufträge und einfache Gegner steigen wir zu Spielbeginn schnell im Level auf – ideal für Einsteiger. Da Leben und Mana flott regenerieren gibt's kaum Downtimes (Leerlauf).

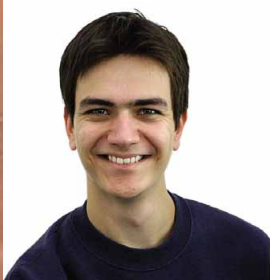
Auch Nebenquests erzählen Geschichten. Ein Häuptling der Tauren klagt, dass Zwergen-Bergleute im heiligen Boden seiner Heimat buddeln? Wir

vermöbeln die Barträger und bringen dem Tauren deren zerbrochene Spitzhacken. Lediglich einige öde Sammel-Aufträge nerven: Als Orc müssen wir 20 Raptoren-Köpfe sammeln. Blöd nur, dass in der Umgebung nur wenige Mini-Dinos hausen – die zudem ständig anderen

Spielern zum Opfer fallen und erst nach rund fünf Minuten wieder erscheinen. Wir brauchen zirka zwei Stunden für die Quest. Immerhin können wir in der Zeit andere Aufträge lösen. In **World of Warcraft** gibt's immer etwas zu tun: Meist treffen wir im Verlauf der Quest weite-

re Auftraggeber. Zum Beispiel sollen wir als Nachtef einen Strand von Fischmonstern säubern. Auf dem Weg dorthin begegnet uns ein Seemann, der eine Statue von seinem gestrandeten Schiff braucht. Also schnetzeln wir die Fischwesen und holen nebenbei die Statue.

REDAKTEURE MIT CHARAKTER



Michael

»Stinkende Orks und weinerliche Gnome können mir gestohlen bleiben: Ich erforsche die Welt mit einem edlen Nachtef. Als Dark-Project-Fan liegt mir die Rolle des Einzelgängers mehr als die des Strahlemanns. Daher nehme ich einen Dieb mit Namen, ähem, Dieb.«



Mein Dieb erkundet am liebsten Ashenvale.



Markus

»Mein Gnom-Hexer Desiderius sieht aus wie ein schmieriger Stehgeiger, dafür ist er mit den dunklen Mächten im Bund. Während mein beschworener Imp mit Feuerbällen schießt, zaubere ich ein paar Projektile aus dunkler Energie – fast wie mit einem menschlichen Mitspieler.«



Ich streife durchs verschneite Dun Morogh.



Gunnar

»Ich wollte einen Charakter mit Irokesenschnitt, da fielen schon mal die laschen Menschen raus... und Orks liegen mir als Warhammer-Fan nahe. Als Klasse wollte ich etwas abseits der üblichen Zauberer, Krieger, Diebe, also fiel meine Wahl auf den Jäger – mit Namen Kaliban.«



Mein Orc mag die Steppe Durotars.

BEISPIEL-QUEST



Unser Nachtelf soll in einer Strandhöhle Dämonen-Hirne sammeln. Ein Zwergen-Paladin hilft.



Wir erreichen die Höhle. Dort treffen wir einen starken Level-40-Dieb, der sich uns anschließt.



Unser neuer Verbündeter erledigt die Dämonen. Wir brauchen nur deren Gehirne einzusammeln.



Mist, nicht aufgepasst! Unser Dieb stirbt, wir laufen als Geist zurück. Die anderen warten derweil.



Schließlich holen wir die restlichen Gehirne. Al-leine hätten unser Dieb die Quest nicht geschafft.



Vor den Toren Stormwinds liefern wir uns ein Duell mit einem Paladin. Vor dem Kampf müssen wir unseren Gegner um Erlaubnis fragen.

Tierliebe Helden

Beim Kampfsystem orientiert sich Blizzard an Online-Konkurrenten wie **Dark Age of Camelot**: Per Rechtsklick visieren wir ein Monster an und lösen dann per Tastendruck oder Iconleiste (am unteren Bildschirmrand) Spezialangriffe und Zauber aus. Die Klassen spielen sich angenehm unterschiedlich. Als Jäger zähmen wir ein wildes Tier (Wolf, Bär etc.) und nutzen es als Mitstreiter – wir müssen es sogar füttern, damit es glücklich bleibt und weiterhin effektiv kämpft. Während das Tier Gegner in Nahkämpfen verwickelt, greifen wir aus der Distanz per Bogen an. Bei einem Trainer bringen wir dem Vieh neue Attacken bei.

Talentierte Charaktere

Beim Levelaufstieg erhöhen sich Attribute wie Stärke automatisch. Im Talentmenü investieren wir ab Level 10 Punkte in einen Fähigkeitenbaum. Der bietet für jede Klasse drei Kategorien: Diebe etwa spezialisieren sich auf Schleichen, Kämpfen oder Morde. Allerdings sind noch nicht alle Talentbäume aktiviert, etwa der für Jäger. Laut einer Nachricht

der Designer im **World of Warcraft**-Forum sollen sich Jäger auf Nahkampf, Bogenschießen und Tierzähmung spezialisieren können – spannend. Im Talentbaum verbessern wir Fähigkeiten nur, neue lernen wir gegen Geld bei Trainern. Der Mix aus Talenten und Training funktioniert: Es macht Spaß, Charaktere zu entwickeln. Unser Dieb etwa teilt starke Schläge aus, schleicht aber lausig.

Wo wir grade beim Levelaufstieg sind: Blizzard hat eine genial einfache Lösung für eines der ältesten Rollenspiel-Probleme gefunden. Wenn wir lange

offline sind, unsere Freunde jedoch pausenlos spielen, steigen sie im Level auf – wir bleiben auf der niedrigen Stufe zurück. Um diesen Effekt abzuschwächen, beenden wir **World of Warcraft** in einem Wirtshaus. Dann startet unser Charakter bei langer Abwesenheit im »Rested«-Zustand und verdient doppelte Erfahrungspunkte für erledigte Monster. So holen wir den Rückstand auf. Tolle Idee: Per »Hearthstone« teleportieren wir zurück zum zuletzt besuchten Wirtshaus. Allerdings muss sich der Stein nach dem Zaubern eine Stunde lang aufladen.



Skuril: Ein Magier verwandelt sich in ein Skelett und tanzt vor Publikum.



Eine U-Bahn verbindet die Zwergenstadt Ironforge mit der Menschengiedlung Stormwind.

3, 2, 1... meins!

Bei Trainern lernen wir Fertigkeiten wie das Kochen heilsamer Mahlzeiten oder das Häuten. Aus Fellen (von Händlern) nähen wir mittels »Lederarbeit« Rüstungen, denen wir per »Verzaubern« Fähigkeit magische Eigenschaften verleihen – etwa einen Lebenspunkte-Bonus. Die selbst gemachten Rüstungen verkaufen wir für viel Geld an Mitspieler. Noch cooler: In Städ-

ten wie der Zwergenfestung Ironforge stehen Auktionshäuser, in denen wir Gegenstände ersteigern oder anbieten. Bei den Auktionen fiebern wir regelrecht mit – und fluchen, wenn uns ein Konkurrent kurz vor Ablauf der Frist überbietet. Im Erfolgsfall werden Waren nicht einfach ins Inventar teleportiert, sondern per Post zugeschickt – abholen können Sie die Pakete am nächsten Briefkasten (gibt's in jeder Siedlung). Auf dem Postweg schicken wir auch Botschaften und Gegenstände an Mitspieler.

Ab Level 40 können wir Reiten lernen und so flugs große Distanzen überbrücken – bis dahin sind wir zu Fuß unterwegs oder nutzen Schiffe und Fluglinien (Greifenreiter, Zeppeline, etc.). Die spektakulären Flugsequenzen dauern jeweils bis zu fünf Minuten – spätestens der zehnte Flug zwischen Ironforge und Stormwind langweilt.

Im Team oder alleine?

In Teams erfüllt jede Klasse spezielle Aufgaben – ebenso wie in jedem anderen Online-Rollenspiel: Unser Dieb pirscht unsichtbar vor und greift einzelne Gegner an. Dann rennt er zurück zur Gruppe, das Monster verfolgt ihn. Sofort stürzen sich Paladine und Krieger auf das Biest. Priester, Schamanen und Druiden halten sich im Hintergrund und unterstützen die Nahkämpfer mit Heilmagie



In Auktionshäusern ersteigern wir Gegenstände. Hier suchen wir gerade nach einem Dolch.

und Buffs – hilfreichen Verzäuberungen, die zum Beispiel den Rüstungswert erhöhen. Magier schleudern Feuerbälle. Jäger und Hexenmeister hetzen ihre Tiere und beschworene Dämonen auf den Feind. Unser Dieb umkreist den Feind und versetzt ihm Dolchstöße in den Rücken. So gelingt es durch koordiniertes Teamwork, selbst mächtige Monster auszuschalten.

Doch selbst Support-Charaktere wie Priester und Druiden brauchen in **World of Warcraft** keine Hilfe im Kampf und teilen per Waffe oder Angriffszauber mächtig aus. Unser Tauren-Schamane etwa verhext seinen Kampfstab mit dem Zauber »Rockbiter Weapon« und haut fortan kräftig zu. Druiden verwandeln sich in eine Raubkatze oder einen fetten Bären. Daher können wir unser Abenteuer mit jeder Klasse auch solo bestreiten – und schließen uns nur mit Mitspielern zusammen, wenn wir Lust auf spaßiges

Teamwork haben oder eine schwere Quest lösen wollen.

Potenzial: Referenz!

Der Betatest hat bewiesen, dass hinter der stimmungsvollen Fas-



Beim Lesen dieses Steckbriefs erhalten wir eine Quest.

sade eine ausgeklügelte Spielmechanik steckt. Von den geringen Downtimes und der Einsteigerfreundlichkeit über das gelungene Talentsystem bis zu den Auktionshäusern: Wenn nicht vorher die Orcs einfallen, wird **World of Warcraft** wohl den Spitzenplatz im Genre erobern. **GR**

DER HEARTHSTONE



Im Wirtshaus legen wir unsere Heimatstadt fest.



Der Hearthstone teleportiert uns dorthin zurück.

WORLD OF WARCRAFT

micha@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2005

Entwickler: Blizzard
Status: zu 80% fertig

Michael Graf: »Für World of Warcraft wünsche ich mir nur einen großen Besen, mit dem ich die Kollegen aus dem Zimmer feigen kann, wenn sie sich wieder einmal staunend hinter meinem Bürostuhl sammeln. Zugegeben, an ihrer Stelle wäre ich auch neidisch: Stimmige Comic-Grafik, unzählige kleine Quest-Geschichten, spannende Charaktere und teils spektakuläre Schauplätze sind mehr, als die meisten Solo- und Online-Rollenspiele derzeit bieten. Was für ein Spaß!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



AUF DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
BLICKLINIE K121

Fabelhaft

WARCRAFT-HISTORIE

Blizzards Strategieserie zählt zu den größten Hits der PC-Geschichte. Wir stellen Hintergrundstory und alle drei Echtzeit-Titel vor.

Mensch? Erstmals geht's nicht nur auf dem Land zur Sache, sondern auch zu Wasser und in der Luft – etwa mit Zerstörern und Drachen. **WarCraft 2** führt den heute populären Kriegsnebel ein: Sie sehen nicht die ganze Karte, sondern nur Orte in der Sichtweite Ihrer Truppen. Am Ende siegen die Menschen und tragen den Krieg ins Land der Orks: Das Addon **Beyond the Dark Portal** (1996) spielt auf der anderen Seite des Dunklen Portals. Dort bekämpfen sich die Orks gegenseitig, die Menschen geraten zwischen die Fronten und versuchen, die Pforte zu schließen.

Untote Überraschung

Endlich Friede: Die Menschen versiegeln das Portal und sperren die Orks in Lager. Doch 15 Jahre später gibt's erneut Krieg, diesmal gegen uralte Dämonen und Untote. **WarCraft 3** (2002) bietet je einen Feldzug für Menschen, Untote, Orks und Nachtelfen. Zunächst kämpft Menschenprinz Arthas gegen die Wiedergänger. Dann wechselt er Gesinnung und Seite, unterjocht Lordaeron und löscht die Hochelfen aus. Die Orks fliehen über das Meer ins Land Kalimdor, wo sie gemeinsam mit überlebenden Menschen und einheimischen Nachtelfen die Dämonen besiegen – aber erst, nachdem der Feind die Heimat der Nachtelfen verwüstet hat. Im Addon **Frozen Throne** (2003) vertreiben rebellische Untote Arthas aus Lordaeron, doch der Fiesling hat eh Besseres zu tun: Er erobert den »Frostthron« und erlangt ungeheure Macht.

WarCraft 3 mixt Echtzeit-Schlachten mit Rollenspiel-Elementen (Helden sammeln Erfahrung). Die Comic-Welt wirkt

Blizzard baut auf Bewährtes: Statt für ihr Online-Rollenspiel eine neue Welt zu erfinden, siedeln die Kult-Entwickler **World of Warcraft** im Szenario ihrer **WarCraft**-Strategiespiele an. Wir erzählen, wie alles begann.

Aller Anfang ist grün

Orks fallen durch ein Dimensionstor (das »Dunkle Portal«) im Menschenreich Azeroth ein. Doch die Grünhäute kommen nicht auf ein Bierchen vorbei, sondern morden und brandschatzen fleißig. In **WarCraft 1** (1994) übernehmen Sie die Führung der Orks oder schlagen die Invasoren mit den Menschen zurück. Dabei mischt der Echtzeitstrategie-Titel (ein Klon des Klassikers **Dune 2** von 1992) Ressourcenmanagement (Holz, Gold), Gebäudebau und Schlachten mit verpixelt anzusehenden Einheiten wie Menschen-Soldaten und Orc-Speerwerfern. Anders als in **Dune 2** ließen sie sich sogar upgraden und kamen in Multiplayer-Duellen zwischen bis zu vier Spielern zum Einsatz.

Zu Lande, zu Wasser...

Sieg des Bösen: Die Orks erobern Azeroth, die Menschen fliehen ins benachbarte Reich Lordaeron. Dort greifen Hochelfen und Zwerge (auf menschlicher Seite) sowie Trolle (für die Orks) in den Krieg ein. **WarCraft 2** (1995) lässt Ihnen erneut die Wahl: Führen Sie die Orks an oder bekämpfen Sie die fieseln Grünlinge als



WarCraft 1: Orc-Katapulte erledigen Gebäude im Nu.

wie aus einem Guss. Ob Bergmann mit Kerze auf dem Helm oder Roboter mit Goblinbesatzung. Diese Tugend führt **World**

of Warcraft fort, dessen drei Jahre nach **Frozen Throne** spielt – in einer Welt voll neuer Konflikte und alter Feinde. **GR**

BLIZZARD-HISTORIE

WarCraft, StarCraft, Diablo: Wer Blizzard hört, denkt an die drei großen Erfolge der US-Designer. Kaum jemand weiß, dass die Kalifornier von 1991 bis 94 den Namen Silicon & Synapse trugen und unter anderem Spiele für Nintendos SNES entwickelten. Von Februar bis April 1994 hieß Blizzard zunächst Chaos Studios und nahm erst dann den heute ruhmreichen Namen an. Wir stellen in unserer Tabelle alle Spiele der Designer vor.

Wann	Was gemacht
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
1994	The Death and Return of Superman (SNES)
1994	Blackthorne (in Europa: Blackhawk)
1995	Justice League Dark Force (SNES)
1995	WarCraft 2 - Tides of Darkness
1996	WarCraft 2: Beyond the Dark Portal
1996	The Return of the Lost Vikings
1996	Diablo
1998	StarCraft
1998	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

Derzeit arbeitet Blizzard neben World of Warcraft am Xbox-Titel StarCraft Ghost. Zwei Teams (darunter die Diablo-Macher von Blizzard North) werkeln an geheimen Projekten. Wir tippen auf Diablo 3 und StarCraft 2.

Von null auf 34

HELDEN-KARRIERE

Auch eine Magierin fängt mal als kleine Nachwuchs-Hexe an. Wir erzählen spannende Episoden aus dem Werdegang unserer menschlichen Level-34-Zauberin Mahra.



Level 11: Mit unserer Freundin Amrith absolvieren wir Quests und kundschaften neue Landstriche aus. Kurz oberhalb eines Defias-Camps, das wir gemeinsam ausheben wollen, entdeckt Amrith eine Kupferader. Erst erledigen wir die Gauner, dann baut Amrith das Erz ab, denn die Gute ist im Zweitberuf Bergfrau. Auf unserem Rückweg in die Heimat legen wir einen Zwischenstopp in Goldshire ein, wo Amrith sich aus dem Erz eine Waffe schmiedet. Einen Drittberuf hat sie nämlich auch.



Level 15: Auf einer kleinen Insel vor der Küste von Westfall steht ein alter Leuchtturm. Dort verbirgt sich der Geist von Captain Grayson, der mit seinem Schiff hier gekentert ist – und erst ruht, wenn einige Aufgaben erfüllt sind. Ehrensache, dass wir helfen. Und wenn wir ihm die Schuppen einiger Murloc-Fischmänner bringen, hat er sogar eine Überraschung für uns. Schnell zum Festland zurück und nach Murlocs gesucht. Auch wenn die Sonne untergeht – die Mission geht vor.



Level 19: Wir wagen uns mit einer fünf Mann starken Party in die Deadmines von Westfall. Hier lauert der Übeltäter Van Cleef, gut gesichert durch zahllose Bergarbeiter, Goblins und Piraten. Sogar ein Goblin in einem mächtigen Minenroboter begegnet uns – doch er kann unserer geballten Kraft nicht widerstehen. Etwas tiefer in den Minen befindet sich die Goblin-Gießerei. Wir marschieren den gewundenen Pfad entlang in die Tiefe, müssen auf dem Weg allerdings Goblins bekämpfen.



Level 24: Inzwischen kenne ich die Deadmines wie die Löcher in meiner Magier-Robe und helfe einer Gruppe von unerfahrenen Helden, Van Cleef zu erledigen. Alles läuft prächtig, ein Mitstreiter findet sogar einen Papagei und schenkt ihn mir. Dann reise ich nach Darkshire, wo ich das Rätsel um Stalvan lösen will. Der ist verschwunden und hat nur sein Tagebuch zurück gelassen. Einige Peronen helfen mir bei den Nachforschungen, unter anderem Althea, die Anführerin der Nachtwache.



Level 34: In Ironforge taten mir die Gnom-Flüchtlinge so leid, dass ich ihnen bei der Rückeroberung ihres Wohnsitzes helfen will. Doch das ist knifflig: Nur mit Gildenkollege Mokylock und zwei weiteren Mitstreitern habe ich eine Chance. Gemeinsam dringen wir nach Gnomeregan vor und finden neben vielen Gegnern ein paar Lehmklumpen. Eine alte Sparklematic-5200-Reinigungsmaschine der Gnome kommt uns gerade recht: Wir finden eine wertvolle Perle unter dem Dreck – klasse! **RA**



Alte Mechanismen, neues Gewand

EVERQUEST 2

Das Online-Rollenspiel von Sony will World of WarCraft die Stirn bieten. Eine hübsche Stirn hat es ja, aber die Gedanken dahinter sind so altmodisch!

Auf einem extrem hohen Berg vielleicht, in einer unter Tonnen von Fels begrabenen Höhle vielleicht, am Grund des Marianengraben vielleicht – irgendwo liegen sie verborgen, die uralten Regeln der Entwickler von Online-Rollenspielen. Eine dieser Regeln lautet ganz bestimmt: »Lasst die Spieler leiden, und sei es nur ein bisschen!« Sony Online hält sich daran, soviel ist sicher. Denn **Everquest 2** fasziniert nicht nur durch eine unglaublich schöne Fantasy-Welt voller majestäti-

scher Städte, gigantischer Monster und strahlender Helden, sondern erschüttert auch durch derbe Design-Schnitzer, die unsere Leidenschaft auf eine harte Probe stellten. Davon konnten wir uns im geschlossenen Beta-Test überzeugen.

Mit oder ohne Strähnchen?

Während Sie in **World of War-Craft** nach ein paar einfachen Klicks schon als Zwerg losziehen können, dauert eine Hel-dengeburt in **Everquest 2** deut-

lich länger. Da will erst eine von 16 Rassen ausgewählt werden, dann das Geschlecht. Und dann geht es ans Feintuning: Nase lang oder kurz? Augenbrauen gewölbt oder gerade? Volle Lippen? Markante Wangenknochen? Haarfarbe? Strähnchen? Jung, alt? Wir haben an unseren Charakteren jeweils bis zu einer Stunde gebastelt. Das Resultat konnte sich jedes Mal sehen lassen. Und der prächtige Nebeneffekt der Arbeit: Auf den beiden Beta-Servern gibt es keine zwei gleichen Spielerfiguren.

Quasselkasper

Wir entschieden uns, einen Charakter in Queynos anzusiedeln und einen in Freeport. In Queynos leben Rassen mit einer guten Gesinnung (etwa Hochelfen und Zwerge), in Freeport die bösen Buben (beispielsweise Dunkeelfen und echsenartige Iksar). Starten Sie als neutraler Mensch, müssen Sie sich entscheiden, für welche Seite Sie antreten. Die Karrieren verlaufen in beiden Städten gleich. Als kleiner Heldenpups bekommen



Mit unserer Chain-Attack (Angriffe in bestimmter Reihenfolge) machen wir gleich drei Monster am Rand der Forest Ruins auf einmal fertig. Da hagelt's Erfahrungspunkte!

Sie zunächst ein Zimmer in einer Herberge vor den Toren der Stadt. Erst wenn Sie eine spezielle Quest erfüllt haben, lässt man Sie in hinter die dicken Mauern schauen und in den Dienst Ihrer neuen Heimat treten.

In den Städten kommen Sie zunächst aus dem Staunen nicht mehr raus. Riesige Paläste, Herrenhäuser und Tempelanlagen dominieren das Bild. Überall stehen oder flanieren NPCs. Sprechen Sie die an, entsteht entweder ein belangloses Schwätzchen, oder Sie bekommen eine Aufgabe. Das Tolle daran: Die meisten der Figuren haben eine echte Stimme. Sie lesen nicht nur, sondern hören auch, was Ihre Gegenüber von sich geben. Manche der NPCs quatschen Sie sogar aktiv an. In einer finsternen Gasse trafen wir etwa eine windige Gestalt, die uns bat, Schmuggelware zum Hafen zu bringen. Nervig ist jedoch, wenn die Figuren immer das gleiche Sprüchlein aufsagen, wenn Sie in ihre Nähe kommen.

Kuchen suchen

Die Quests teilen sich auf in »Hau Monster A platt und bring mir Gegenstand B« und »Geh zu Typ C und bring ihm D«. Das Vermöbeln der Gegner funktioniert genretypisch über Normal- und Spezialattacken, die per Mausclick auf den entsprechenden Button ausgelöst werden. Eine schöne Variante der zweiten Quest-Kategorie haben wir in Baubbleshire erlebt. Eine Zwergendame beschwerte sich bei uns, dass ihr Kuchen gestohlen sei. Wir machten uns auf die Suche nach der Leckerei und stellten schließlich im örtlichen Pub fest, dass ein junger Bursche verdächtig danach roch. Wir stellten



Crusader Kirgit in Baubbleshire. Hier sieht es nicht nur aus wie im Auenland, hier wohnen sogar Zwerge.



Bevor wir den Forgotten Guardian angreifen, aktivieren wir zunächst unsere Schutzzauber (»Buffs«).

Oger-Enchanter Lizzi und Freunde verkloppen in den Common Lands einen gigantischen Sandriesen.

ihn zur Rede, er entschuldigte sich, und als Belohnung bekamen wir zwanzig leckere Törtchen, die uns – sobald gegessen – schneller regenerieren ließen.

Lade-Orgie

Baubbleshire ist ein kleiner Vorort von Queynos und schaut aus wie Frodos Auenland. Die Grafik von **Everquest 2** ist wunderschön und abwechslungs-

reich. Hoch aufgelöste Texturen und detailreiche Spielermodelle zwingen aber selbst Highend-Rechner in die Knie. In der höchsten Detailstufe verkommt das Spiel zu einer Diashow.

Ein weiterer grausiger Nachteil der Arbeitsspeicher fressenden Monstergrafik: Das Spiel ist in Zonen aufgeteilt. Die sind vor allem in den Städten ziemlich klein: Von Nettleville Hovel

nach Baubbleshire laden wir sage und schreibe vier Mal – wenn wir zu Fuß gehen. Fahren wir mit dem Schiff um die Stadt, müssen wir nur einmal »zonen«. Doch selbst das zehrt auf Dauer an den Nerven und hemmt den Spielfluss. Wir hoffen, Sony Online entschärft die Ladeorgie noch bis zum Release oder reduziert zumindest die Ladezeiten merklich. **PET**



Keine Spielerfigur gleicht einer anderen: So unterschiedlich können Trolle aussehen.

EVERQUEST 2

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: Dezember 2004

Entwickler: Sony Online
Status: zu 80% fertig

Petra Schmitz: »Ein leichter Einstieg, die klasse Grafik und die NPCs saugten mich ins Spiel. Nun, nach einigen Wochen, bin ich ernüchtert. Denn bis auf die genannten Punkte ist Everquest 2 ein klassisches Online-Rollenspiel, das nichts besser macht als andere. Ich hoffe, Sony lässt sich nicht durch World of Warcraft zu einem verfrühten Release hinreißen und feilt noch an der Welt. Die ist zu schön, um sie an ein »Nichts Neues«-Spiel zu verschwenden.«

POTENZIAL GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK K120



MARKUS SCHWERDEL

LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade: Rome, Dawn of War, WoW Beta
Zuletzt gesehen: Hellboy (Kino)
Zuletzt gehört: Funny van Dannen: »Herzschäße«
Zuletzt gelesen: iPod-Anleitung, Masters of Doom (Jugendgeschichten von Romero und Carmack)
Lieblings-Webseite: www.sueddeutsche.de
Lieblings-Comic(reihe): Der Eiserne

markus@gamestar.de



CHRISTIAN SCHMIDT

LTD. REDAKTEUR

Spielt gerade: Restricted Area, Larry 8
Zuletzt gesehen: The Village (Kino)
Zuletzt gehört: Die neue Scheibe von The Prodigy: »Always Outnumbered, Never Outgunned«
Zuletzt gelesen: Haruki Murakami: »Naokos Lächeln«
Lieblings-Webseite: www.mobygames.com
Lieblings-Comic(reihe): Calvin & Hobbes

christian@gamestar.de



HEIKO KLINGE

REDAKTEUR

Spielt gerade: Fußball Manager 2005, Burnout 3 (Xbox)
Zuletzt gesehen: The Village (Kino)
Zuletzt gehört: viele, viele Stromgitarren
Zuletzt gelesen: Reiseprospekte für Australien
Lieblings-Webseite: www.plattentests.de
Lieblings-Comic(reihe): Die Fotoromane in der GameStar-Vorletzten

heiko@gamestar.de



MICHAEL SCHNELLE

REDAKTEUR

Spielt gerade: Star Wars Battlefront, Knights of Honor
Zuletzt gesehen: Star Wars Collection (DVD – trotz grausigem deutschen Ton)
Zuletzt gehört: Abba: »Super Trouper«
Zuletzt gelesen: Stephen King: »Der Talisman«
Lieblings-Webseite: www.bad-karma.de
Lieblings-Comic(reihe): Lucky Luke

mick@gamestar.de



DANIEL MATSCHIJEWSKY

REDAKTEUR (TRAINEE)

Spielt gerade: Neocron 2, Star Wars Battlefront
Zuletzt gesehen: Der Untergang (Kino)
Zuletzt gehört: Hans Zimmer: »King Arthur«
Zuletzt gelesen: Handbibel zu Neocron 2
Lieblings-Webseite: www.diesehier.de
Lieblings-Comic(reihe): Donald Duck

danielm@gamestar.de



GUNNAR LOTT

CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade: Aquanox 2, Rome, WoW Beta
Zuletzt gesehen: Taking Lives (DVD)
Zuletzt gehört: Hot Water Music: »The New What Next«
Zuletzt gelesen: Dan Simmons: »A Winter Haunting«, Walter Moers: »Die Stadt der Träumenden Bücher«
Lieblings-Webseite: www.kaliban.org
Lieblings-Comic(reihe): Garth Ennis: »Preacher«

gunnar@gamestar.de



MICHAEL TRIER

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Spielt gerade: Doom 3, Sims 2, Fallout 2
Zuletzt gesehen: La mala educación – Schlechte Erziehung (Kino)
Zuletzt gehört: The Streets: »A grand don't come for free«
Zuletzt gelesen: Philip K. Dick: »Der dunkle Schirm«
Lieblings-Webseite: www.dilbert.com
Lieblings-Comic(reihe): Dilbert

michael@gamestar.de



PETRA SCHMITZ

REDAKTEURIN

Spielt gerade: Chronicles of Riddick (Xbox), EQ2 Beta
Zuletzt gesehen: Chopper (DVD)
Zuletzt gehört: Dead Can Dance: »The Serpent's Egg«
Zuletzt gelesen: Alan Dean Foster: »Midworld« (mal wieder)
Lieblings-Webseite: www.kingdomofloathing.com
Lieblings-Comic(reihe): Wolverine

petra@gamestar.de



MICHAEL GRAF

REDAKTEUR

Spielt gerade: Rome, Nexus, WoW Beta
Zuletzt gesehen: Star Wars (DVD)
Zuletzt gehört: »Lebt denn dr alte Holzmichl noch?« (Wiesn!)
Zuletzt gelesen: »Herr der Ringe« (mal wieder)
Lieblings-Webseite: www.apolyton.net
Lieblings-Comic(reihe): Calvin & Hobbes

micha@gamestar.de



FABIAN SIEGISMUND

REDAKTEUR (TRAINEE)

Spielt gerade: CS Source, Full Spectrum Warrior
Zuletzt gesehen: Star Wars (DVD)
Zuletzt gehört: Slut: »All We Need Is Silence«
Zuletzt gelesen: die fünf Monate alte Titanic auf dem Klo meiner WG
Lieblings-Webseite: www.bash.org
Lieblings-Comic(reihe): Battle Angel Alita

fabian@gamestar.de



FRANK MAIER

LTG. ONLINE-REDAKTION

Spielt gerade: NHL 2005, Colin McRae Rally 2005
Zuletzt gesehen: Im Netz der Spinne (Premiere)
Zuletzt gehört: Avril Lavigne: »Under my Skin«
Zuletzt gelesen: die Fragen für diese Seite
Lieblings-Webseite: www.sport1.de
Lieblings-Comic(reihe): Peanuts

frank@gamestar.de



Kritisch, transparent, präzise

DER SPIELE-WERTUNGSKASTEN

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

Unsere 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 wir Ihnen auf den nächsten Seiten nennen. Damit können Sie uns in die Karten schauen – oder Sie vertrauen weiterhin einfach unserer Endwertung, die sich durch Addition der 10 Einzelnoten ergibt.

Falls Sie für sich persönlich einzelne Kategorien stärker gewichten möchten (z.B. die Grafik bei Actionspielen): Das geht mit we-

nigen Klicks im renovierten, interaktiven **DataStar** (auf der CD/DVD sowie auf www.gamesstar.de). Der **DataStar** enthält neben den aktuellen Spielen auch die 100 besten Genre-Hits.

Die detaillierten Kriterien, die wir Genre-abhängig an jedes Spiel anlegen, finden Sie auf unserer Website.

➤ WWW.GAMESTAR.DE:QUICKLINK **K50**

DIE GAMESTAR-AWARDS



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

3D-KARTEN

Aus Platzgründen haben wir einige Kartentypen ähnlicher Leistung zusammengefasst:

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

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

MULTIPLAYER-MODUS

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

EINZELWERTUNGEN

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

PREIS-LEISTUNG

Die Preis-Leistung-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung geben: Manches 60er 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

Solo-Spaßzeit + (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 FORTGESCHRITTENER PROFI

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.
Radeon 9500 Pro			
Radeon 9700/Pro			
Radeon 9800 Pro			
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	➤ klostrophobisch ➤ 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: GRUSELIG GUTER EDEL-SHOOTER MIT KI-SCHWACHEN.

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.

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der 10 Einzelwertungen

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

AUTOMATISCHE ABWERTUNG

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



Petra Schmitz

petra@gamestar.de

WARTEN AUF BESSERE ZEITEN

NEULICH IN CITY 17. Ein Brillenträger mit einem orangefarbenen futuristischen Anzug läuft nervös auf und ab, hält ab und zu an, schaut genervt auf die Uhr. Tja, Gordon, wir verstehen, wie du dich fühlst. Nämlich genau so, als würde der Starter die Läufer des olympischen 100-Meter-Laufs zehn Stunden in den Blöcken warten lassen – fies! Vorschlag zur Güte: Du hinterlässt Valve eine SMS, dass sie dich bitte anrufen sollen, wenn es mit **Half-Life 2** losgeht. In der Zwischenzeit spielst du mit uns **Counterstrike Source**. Das ist nämlich spitze und verkürzt die Wartezeit.

NEULICH IN VIETNAM. Amerikanische GIs stehen verwirrt im Reisfeld. Um sie herum zig bis an die Zähne bewaffnete Vietcong – die alle nicht angreifen und stattdessen planlos in die Luft, auf den nächsten Grashalm oder ins Nichts starren. Waffenstillstand? Nö, KI-Stillstand. Und zwar in **Men of Valor**. Ich erinnere da nur zu gerne an die ständig von Entwicklern runter gebeteten Worte: »KI, klar! Die wird in Zukunft immer besser.« Sicher! Triggerbasierte Angriffe in **Doom 3**, dämliche Bot-Kollegen in **Star Wars Battlefront** und Salzsäulen in **Men of Valor**. Wann fängt die Zukunft denn endlich an?

INHALT

Men of Valor	76
Counterstrike Source	80
Tribes Vengeance	82
Star Wars Battlefront	84
Pacific Fighters	86
Shadow Ops: Red Mercury	88
Kao the Kangaroo 2	90
Kampfgeschwader Roter Stern	90
Schwarzmarkt DDR 1982	90
Hanfbaron · Sataan	90
Große Haie, kleine Fische	90
Sabre Squadron	91

GAMESTAR-ACTION-CHARTS NOVEMBER

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

Dean scheppert im Dschungel

MEN OF VALOR

Nicht jeder Kämpfer ist so hart wie John Rambo. Dean Shepard hat mit ihm nicht viel gemein: Er ist ein Muttersöhnchen, unbedarfte und ... sympathisch. Doch auch er steht seinen Mann im Dschungelkampf.



Als der Bordschütze unseres Huey verwundet wird, müssen wir selbst Hand anlegen.

Dean Shepard hat es nicht leicht: Als Schwarzer im Amerika der späten 60er-Jahre wird er schikaniert, sein kleiner Bruder Jamie entwickelt sich zum aufmüpfigen Rebellen. Das ließe sich ja alles noch ertragen, wenn da nicht noch Hunderte von Vietcong wären, die ständig auf ihn schießen! Dean ist nämlich als US-Soldat in Vietnam, und da sind Amerikaner, egal welcher Hautfarbe, nicht

willkommen. Im Ego-Shooter **Men of Valor** von 2015 (**Medal of Honor: Allied Assault**) helfen Sie Shepard, seine Dienstzeit in Indochina heil zu überstehen.

Da lang nach Da Nang

Dean wird als einer der ersten GIs nach Vietnam kommandiert. Zunächst glaubt er an ein kurzes, nicht allzu gefährliches Abenteuer – die US-Truppen werden immerhin mit Blumenkränzen

empfangen, und Kampfhandlungen reduzieren sich auf kleine Scharmützel in den Grenzgebieten. Doch dann geraten die Soldaten immer öfter in Hinterhalte, stoßen auf regelrechte Vietcong-Festungen und müssen verheerende feindliche Attacken über sich ergehen lassen. So durchlebt Shepard den Vietnam-Krieg von seinen medienwirksam in Szene gesetzten Anfängen bis hin zu den ersten großen Verlusten der Amerikaner während Tet-Offensive. Dabei erhält der Spieler durch kommentierte Original-Filmaufnahmen, Kriegsdaten und Zitate wichtiger Persönlichkeiten interessante Hintergrundinformationen zum Vietnam-Konflikt.

Post von der Front

Deans Abenteuer sind in zwölf abwechslungsreichen Episoden eingeteilt: Spähtrupp-Einsätze hinter feindlichen Linien, nächtliche Kommando-Missionen, Großangriffe auf feindliche Stellungen und verzweifelte Rettungsmissionen erwarten Shepard während seiner Zeit in Vietnam. Die Gefechte sind nach **Medal of Honor**-Manier prall mit Skript-Sequenzen gefüllt: Als

wir in einer Schlacht von Deckung zu Deckung hechten, setzt ein Hubschrauber Truppen ab, während ein anderer in der Luft in Flammen aufgeht. Dabei donnern F4-Phantom-Jets über unsere Köpfe hinweg. Wer da staunend stehen bleibt, fängt sich schnell eine Kugel ein.

Zwischen den Einsätzen können Sie die Briefe, die Dean an seine Familie in der Heimat schreibt, lesen. So erfahren Sie nicht nur, was zwischen den Episoden passiert ist, sondern auch, was sich im Kopf des jungen Marines abspielt. Der erkennt zwar, dass der Krieg nicht gut verläuft, will seinen Eltern aber keine unnötigen Sorgen machen.

Waffenbrüder

Shepards Eltern sorgen sich nicht nur um ihn, sondern auch um seinen Bruder Jamie. Der wurde nämlich auch eingezogen und nach Vietnam geschickt – und landet ausgerechnet in Deans Einheit. Jamie kommt allerdings mit dem Stress des Krieges nicht zurecht und fällt schnell in Ungnade bei seinen Kameraden. Dabei ist er nur genauso unfähig wie die anderen KI-Soldaten: Die Teamkol-



Spiegel-Effekte von Wasserflächen wirken nachts besonders realistisch.

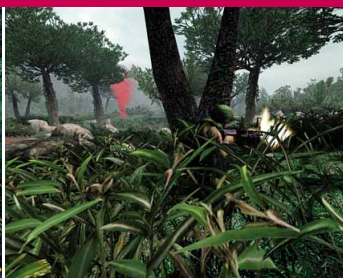


Ein Flammenpanzer der nordvietnamesischen Armee greift unsere Basis an.

BEISPIELMISSION LIGHT



Im Spähtrupp geraten wir in einen Hinterhalt: Uns fliegen Raketen um die Ohren!



Plötzlich stoßen wir auf zwei Bunker, die wir für die Artillerie markieren müssen.



Der eine Bunker kassiert einen Treffer, den anderen müssen wir freikämpfen.



Im zweiten Bunker übernehmen wir ein MG: Der feindliche Nachschub hat keine Chance!

legen schießen nur sehr selten auf klar erkannte Feinde, und wenn sie's tun, treffen sie kaum. Dafür ballern sie gelegentlich auf Gegner, die hinter der nächsten Ecke stehen. Denn scheinbar haben Kameraden und Feinde den Röntgenblick: Sie schießen auch durch brusthohes, blickdichtes Unterholz. Glücklicherweise ist der Vietcong auch nicht schlauer als die GIs, und so umschleichen sich die Soldaten gelegentlich, ohne zu feuern.

Men of Valor bietet allerhand Schieß- und Sprengerät: Sturm- und Maschinengewehre, Pistolen, Handgranaten, Raketen- und Granatwerfer. Shepard kann allerdings nur vier unterschiedliche Gegenstände tragen – wenn Sie eine feindliche Flinte mitnehmen wollen, müssen Sie eine mitgebrachte liegen lassen. Mit den Schusswaffen ballert es sich nach bewährter Shooter-Manier. Konsolen-Fans können auch im Xbox-Stil zielen: Dabei wird der Bildaus-

schnitt eingefroren und das Fadenkreuz wie ein Mauszeiger über den Monitor bewegt.

Feld-Medizin

Gefallene Soldaten lassen nicht nur Waffen und Munition, sondern auch Erste-Hilfe-Kästen fallen. Bloßes Einsammeln der Pakete reicht allerdings nicht: Wenn Shepard getroffen wird, nimmt er über einen begrenzten Zeitraum hinweg Schaden, es sei denn, er hält kurz inne und verbindet seine Wunden. Wer von allen Seiten beschossen wird, findet allerdings kaum Gelegenheit, Blutungen zu stoppen. Das bringt Spannung in die Gefechte, insbesondere, weil Sie nicht frei speichern können: **Men of Valor** sichert Ihr Spiel an recht spärlich gesäten Punkten automatisch. Um Ihre Teamkollegen müssen Sie sich allerdings keine Sorgen machen. Die gehen zwar auch mal verletzt zu Boden, sterben aber nur, wenn die Spielhand-

lung dies vorsieht – ansonsten stehen sie nach kurzer Verschnaufpause wieder auf.

Das dreckige Dutzend

Men of Valor bietet einen umfangreichen Multiplayer-Teil. Zwölf Spieler können sich auf 16 Karten die Kugeln um die Ohren jagen, und das nicht nur im Deathmatch: Insgesamt gibt's sechs Spielmodi, darunter auch Bombenmissionen à la **Counter-**

strike oder Angriffs- und Verteidigungs-Gefechte wie im Assault-Modus von **UT 2004**. Dabei spielen Sie wahlweise auf Seiten der US-Truppen oder des Vietcong. Pro Partei stehen dabei sieben Charakterklassen zur Verfügung, vom MG-Schützen über Sniper und Sanitäter bis hin zu Exoten wie Tunnelratte oder Späher. Die unterscheiden sich nicht nur in den Werten Panzerung, Geschwindigkeit



Bei der Verteidigung von Khe San werden zerstörte Hueys zu MG-Nestern umfunktioniert.

LESER-TEST MEN OF VALOR

Wir haben drei Leser zu uns in die Redaktion eingeladen, um den Ego-Shooter jeweils zwei Stunden lang zu testen. Hier ist ihre Meinung:

Trotz KI-Aussetzer der beste Vietnam-Shooter
Nerviges Gestrüpp, coole Sprüche der Kameraden, und viele geskriptete Ereignisse – der Vietnamkrieg wird perfekt in Szene gesetzt. Die Story bindet mich eng an den Verlauf des Spiels. Lediglich die KI zeigt an manchen Stellen kleine Aussetzer. Das Gesamtbild überzeugt jedoch und stellt für mich den bislang besten Vietnam-Shooter dar. Liebhaber von Medal of Honor und Call of Duty sollten zugreifen!



Kristijan Simic,
21 Jahre, Student

Tolle Optik, aber keine Innovationen
Auf der einen Seite überzeugen die tolle Grafik, die abwechslungs- und detailreichen Levels und die intensive Atmosphäre. Doch die schwache KI, Soundeffekte und die Linearität trüben den Gesamteindruck. Wer spielähnliche Vorgängertitel wie Call of Duty oder die Medal of Honor-Reihe gespielt hat, wird auf dieselben Spielmechanismen treffen, aber wirklich neue und innovative Elemente vermissen.



Michael Karg, 23
Jahre, Mediengestalter

Im Dschungel nix Neues
Bei Grafik und Sound kann Men of Valor punkten. Dichter Dschungel und fetter Surround-Sound bringen Vietnamfeeling rüber. Wenn F4-Jäger über meinen Kopf rauschen, ziehe ich instinktiv den Kopf ein. Aber Gegner und eigenes Team sind nicht allzu hell. Auch das sehr lineare, begrenzte Level-design stört. Wer das Szenario mag, wird aber gut unterhalten und sieht über solche kleinen Schwächen hinweg.



Stefan Holländer,
31 Jahre, Lehrer

und Treffsicherheit, sondern auch in der Ausrüstung: Der zielgenaue Scharfschütze trägt keine Granaten bei sich, der vor Feuerkraft strotzende MG-Schütze ist hingegen etwas behäbiger. Wenn Sie einmal einen Soldatentyp gewählt haben, müssen Sie bis zum virtuellen Tod mit dieser Ausstattung leben – »artfremde« Waffen können Sie nicht aufnehmen. Daher ist das Balancing der Truppen nicht ganz ausgereift: Tunnelratte und Vietcong-Pionier starten mit der selben Ausrüstung, der Amerikaner führt zu-

sätzlich nur eine Pistole mit sich, der Vietnameser hingegen ein Sturmgewehr. Er ist der Tunnelratte damit hoffnungslos überlegen. Absoluter Super-soldat ist der Guerilla: Der schleppt neben einem halb-automatischen Gewehr vier Sprengfallen und eine Panzerfaust mit sechs Raketen herum.

Eingeäunter Urwald

Die neueste Unreal-Engine sorgt in **Men of Valor** für eine realistische Spielumgebung: Das dicke Dschungelgras bewegt sich, wenn Soldaten hindurch lau-

fen, Wasserflächen reflektieren die Umwelt und werfen sanfte Wellen, große Explosionen erzeugen sichtbare Druckwellen. Die wirken im Zusammenspiel mit dem klaren 5.1-Surround-Sound besonders beeindruckend. Ähnliche Unschärfe-Effekte sorgen über lodernnden Flammen für ein stimmungsvolles Wabern. Der Realismus endet allerdings bei den Spielfiguren: Die wirken comichaft, Gesichtsanimationen reduzieren sich auf bloßes Auf- und Zuklappen des Mundes. Auch die Levelbegrenzungen wirken le-

bensfremd – im Dschungel sorgt eine geschlossene Vegetationswand dafür, dass der Spieler die geradlinigen Levels nicht verlässt. In **Men of Valor** schleichen Sie jedoch nicht nur durch den Urwald, sondern kämpfen sich auch durch Tunnels, Reisfelder oder Städte: Nahezu jede Episode findet in einer anderen, stimmungsvollen Umgebung statt. Allerdings begrenzen stets hüfthohe Mauern, Geröll oder andere lächerliche Hindernisse die Bewegungsfreiheit – zum Wohle des Leveldesigns kann Shepard nicht springen. **FAB**



Mit Claymore-Minen schalten wir einen ganzen Vietcong-Trupp aus.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Vietcong war mir einfach nicht »dschungelig« genug. In Men of Valor hingegen ist der Urwald so dicht, dass man getötete Gegner im Unterholz kaum wieder findet. Das sorgt für tolle Atmosphäre! Aber es gibt nicht nur Dauergrün: Mal bin ich in der Stadt, mal in staubigen Höhlen und mal in sumpfigen Reisfeldern unterwegs. Doch obwohl ich meine Kameraden im Schlepptau habe, bin ich praktisch alleine unterwegs: Die Jungs sind so dämlich, dass sie auch grad daheim bleiben könnten. Aber darüber sehe ich hinweg, weil die Stimmung passt und ich einfach wissen muss, was aus Dean und Jamie wird.



»Tolle Atmosphäre, tumbe Soldaten«

MEN OF VALOR EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Vivendi	RELEASE (D)	12.11.2004
SPRACHE	Englisch, deutsch in Vorbereitung	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 4 CDs, 12 Seiten	USK	ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI

VERGLEICHBAR MIT Call of Duty (83, GS 11/03) Jede Menge Skript-Sequenzen im Zweiten Weltkrieg.
Vietcong (81, GS 05/03) Vietnam-Shooter mit glaubwürdiger Atmosphäre.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,4 GHz Intel	1,8 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1200+ GHz AMD	1600+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	3,6 GB Festpl.	3,6 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900		3,6 GB Festpl.

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Unkomplizierte Matches auf 16 Karten. Auch für 1on1 geeignet.

MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Startpunkt-Eroberung und drei weitere Modi



BEWERTUNG

GRAFIK	+ dichte Dschungel-Vegetation + variierende Umgebungen	8 / 10
SOUND	+ guter Surround-Sound - schwachbrüstige Waffensounds	7 / 10
BALANCE	+ ansteigender Schwierigkeitsgrad + ausreichend Goodies	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Urwald-Feeling + cooler Soundtrack	9 / 10
BEDIENUNG	- kein freies Speichern - genaues Zielen macht unbeweglich	7 / 10
UMFANG	+ zwölf abwechslungsreiche Episoden + großer Multiplayer-Teil	8 / 10
LEVELDESIGN	- einfallslose Levelbegrenzungen - sehr linear	7 / 10
KI	- Teamkollegen sind keine Hilfe - Gegner laufen planlos umher	4 / 10
WAFFEN	+ unterschiedliches Verhalten der Gewehre - Standard-Waffen	7 / 10
HANDLUNG	+ durchgängige, glaubwürdige Geschichte + »Kriegstagebuch«	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: ATMOSPHARISCHER SHOOTER MIT SCHWACHER KI.





In neuem Glanz

COUNTERSTRIKE SOURCE

Stark verbesserte Optik und glasklarer Sound schleudern den Taktik-Shooter-Veteranen nicht nur in die Neuzeit, sondern auch auf einen höheren Platz in unserer Action-Hitliste.



Auf »cs_havana« treffen wir einen Terroristen, der sich zwischen den Geiseln verschänzt.

Während Gordon mit **Half-Life 2** auf sich warten lässt, sind die bösen Buben und die Männer der Anti-Terrorfraktion schon längst bei der Arbeit: Seit dem 7. Oktober können Sie via Steam (www.gamestar.de/quick-link/k99) **Counterstrike Source** runterladen und spielen (Kreditkarte oder Ati-Gutschein für **Half-Life 2** erforderlich).

Eigentlich ist im Taktik-Shooter alles beim Alten: Terroristen legen Bomben, Polizisten befreien Geiseln. Mit dem in den Runden gewonnen Geld kaufen

beide Seiten bessere Waffen und Schutzkleidung für die nächste Partie. Und doch hat sich viel getan: Kleine Veränderungen im Karten-Design erfordern unge-

wohnte Vorgehensweisen, die Physik-Engine bietet neue Möglichkeiten. Das Beste aber: **Counterstrike** ist grafisch endlich im 21. Jahrhundert angekommen.

Eingeschränkte Sicht

Nur neun Maps (sechs Bomben-, drei Geiselkarten) liefert Valve in der Neuauflage. Darunter die Klassiker »de_dust« und »cs_office«, die auf den ersten Blick im Aufbau unverändert erscheinen. Doch als Terrorist wird man beispielsweise auf »Dust« schnell eines Besseren belehrt: Konnte man im ursprünglichen **Counterstrike** ohne Probleme den gesamten Balkon einsehen, wenn man hinter der zweiten Kiste im Tunnel hockte, versperrt nun ein Steinbogen die Sicht. Fies: Die Sondereinheit darf jetzt sogar vom Balkon über einen kleinen Vorsprung auf die gegenüberliegende Balustrade gelangen. Auf »CS_office« sind die

Räume größer geworden und bieten freiere Schussbahnen. Allein der Startpunkt der Counter-Terroristen ist doppelt so groß wie ursprünglich.

Glanzeffekte

Wenn Sie eine Grafikkarte besitzen, die DirectX 9 unterstützt, erstrahlen die Karten buchstäblich in einem neuen Glanz: Shader-Effekte überziehen die Fliesen auf »de_piranesi«, Glasflaschen reflektieren das Licht auf »de_dust2«, und auf »de_chateau« spiegelt sich die Umgebung im Wasser. Wenn Sie in den Optionen »Reflect all« aktivieren, sehen Sie sogar die Spielfiguren auf der Oberfläche.

Neue Texturen schmücken nicht nur die Tempelanlagen auf »de_aztec«: Jede Karte wurde mit einem frischen Anstrich versehen. Optisch besonders gelungen: Die Geiselfreieungskarte »Havana«. Durch die in

TECHNIK-CHECK

NETZWERK-PERFORMANCE

In der Performance-Tabelle gibt's diesmal kein »Grün«. Der Grund ist simpel: Selbst auf Spitzenrechnern mit Standleitung leidet Counterstrike Source unter gelegentlichen Paketverlusten und Sekunden-Lags. Wenn das Spiel ansonsten flüssig läuft, gibt's ein »Gelb«, bei größeren Performance-Problemen ein »Rot«.

RAM/FESTPLATTE

Das Paket für Counterstrike Source wiegt laut Steam circa 450 MByte. Da sich der Titel aber viele Dateien mit Half-Life 2 teilt, liegt die tatsächliche Installationsgröße bei 3,5 GByte. Dank der genügsamen Source-Engine kommt das Spiel schon mit 256 MByte RAM glänzend aus.

TUNING-TIPPS

- 1 Antialiasing sieht zwar hübsch aus, frisst aber immens Leistung. Schalten Sie die Kantenglättung nur bei starken Systemen an.
- 2 Auf DirectX-8-Hardware stellen Sie die »Shader Details« lieber auf »Niedrig«, und die »Wasserdetails« auf »Einfache Reflexionen«.
- 3 Reduzieren Sie die »Textur-Details« für bis zu 40 Prozent mehr Leistung. Auf »Niedrig« sieht Counterstrike Source jedoch arg verwaschen aus.
- 4 Schalten Sie die »Schattendetails« nur im Ru-ckel-Notfall herab. Das Spiel verliert ohne Schattenspiele sehr in Optik und Atmosphäre.

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
800 MHz 800x600 (256 MByte RAM, min. Details)										
1024x768										
1,4 GHz										
1024x768										
1280x960 (FA)										
2,0 GHz										
1280x960 (FA)										
1600x1200 (FA, 4xFSAA)										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Ein Terror hat den Weg bis zum Brückenraum der Counters auf »de_aztec« geschafft – ohne Erfolg.

NEUES DESIGN



Konnte man früher (oben) aus dem Tunnel heraus noch den ganzen Balkon sehen, versperrt nun ein Steinbogen die freie Sicht auf die Lauerposition.

Abendlicht gehüllten Räume wirkt die Szenerie gespenstisch real. Die Animationen der Spielerfiguren wurden nur geringfügig überarbeitet. Beide Fraktionen bewegen sich nun mit

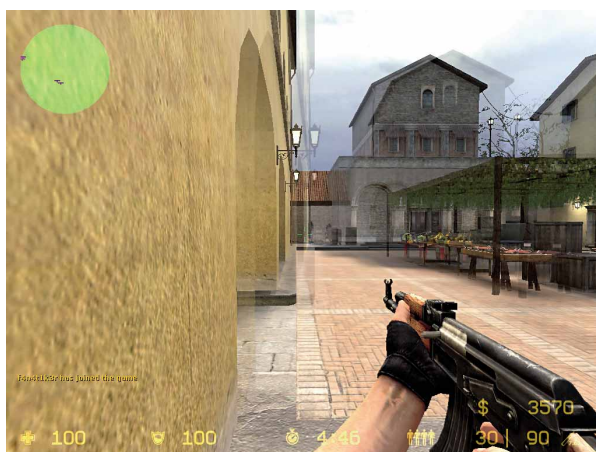
dezent weichen Bewegungen über die Karten. Doof: Sie dürfen keine Uniform mehr wählen, alle Mitglieder eines Teams tragen die gleiche Kleidung.

Nette Spielerei

Die Physik-Engine hat so gut wie keinen Einfluss auf Sieg oder Niederlage, lädt aber zu einigen netten Spielereien ein. Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie beispielsweise die Bombe unter herumliegenden Unrat verbergen oder mit einem Stein tarnen. Anstürmende Gegner lassen sich verlangsamen, indem Sie ihnen Fässer vor die Füße rollen. Die Tonnen verursachen jedoch keinen Schaden, also müssen Sie trotzdem zum Gewehr greifen.

Klasse: Seit jeher gewinnen erfahrene Spieler, weil sie genau auf die Schrittgeräusche der Gegner achten. **Counterstrike Source** macht das jetzt deutlich einfacher: Das Spiel unterstützt 7.1-Systeme und liefert fantastisch klaren Surround-Sound, der es ermöglicht, Gegner per Gehör zu orten.

► WWW.STEAMPOWERED.COM



Der Effekt einer Blendgranate: Sie sehen für einige Sekunden unscharf.



Such die Bombe: Die neue Physik-Engine macht solche Spielereien möglich.



So sieht der Gang auf »de_dust« aus, nachdem mehrere Terroristen blind in das Feuer eines Scharfschützengewehrs gelaufen sind.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Und ich dachte, ich wäre endlich geheilt! Counterstrike war für mich seit dem grenzwertigen Condition Zero tabu. Und jetzt? Jetzt ist sie wieder da, die alte Sucht. Die großartige Grafik macht das Spiel erneut reizvoll. Die leichten Veränderungen auf den Karten zwingen mich dazu, gelernte Mechanismen über Bord zu werfen. Und die kleinen Spielereien mit der Physik-Engine sorgen für Extra-Spaß. Klar, es ist nichts anderes als das olle CS. Aber im neuen Gewand. Prächtig!

»Und wieder lege ich Bomben...«



COUNTERSTRIKE SOURCE TAKTIK-SHOOTER














PUBLISHER Valve RELEASE 7.10.04 (Steam-DL.)
SPRACHE Englisch USK nicht geprüft
CA. PREIS kostenlos für Vorbesteller und Gutscheininhaber von Half-Life 2

STEAM

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROF.
VERGLEICHBAR MIT Joint Operations (92, GS 10/04) Riesiger Multiplayer-Shooter, exzellentes Teamplay.
UT 2004 (91, GS 05/04) Mehrspieler-Shooter, in Modi-Vielfalt unerreicht.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 Geforce 1/2 MX	 GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
 Geforce 2/4 MX	 Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD	2000+ AMD
 Radeon 9000	 Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
 Geforce 3/3 Ti	 Radeon 9800 Pro	3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.	3,5 GByte Festpl.
 Geforce 4 Ti	 GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER		2 vorne, 2 hinten		
 Stereo		 5.1		 6.1

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Das alte, simple Spielprinzip fesselt nach wie vor.
MODI Geiselnbefreiung, Bombenentschärfung

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Shader-Effekte + klasse Animationen	8 / 10
SOUND	+ glasklarer Surround-Sound	10 / 10
BALANCE	+ exzellente Waffenbalance	10 / 10
ATMOSPHERE	+ gewohnt griffiges CS-Feeling - nutzt sich schnell ab	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige, kinderleichte Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ unerreichte Langzeitmotivation - magere neun Karten	7 / 10
LEVELDESIGN	+ brillantes, in Jahren geschliffenes Design	10 / 10
TEAMWORK	+ durch Radio-Messages und Teamspeak einfach koordinierbar	8 / 10
WAFFEN	+ Kaufsystem + Nah- und Fernkampfaffen	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ Gut gegen Böse in zwei erstklassigen Varianten	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten - SOLO-SPASS - Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GELUNGENE NEUAUFLAGE DES TAKTIK-VETERANS.

85

SPIELSPASS

Es geht auch offline

TRIBES VENGEANCE

Bisher nur als Multiplayer-Serie bekannt, liefert der neueste Tribes-Ableger erstmals auch eine Singleplayer-Kampagne.



Zwei rivalisierende Clans und ein finsterner Fädenzieher im Hintergrund – das sind die Zutaten für den Ego-Shooter **Tribes Vengeance**. In der fernen Zukunft: Tribes und Imperiale sind schon seit Jahrzehnten verfeindet und kämpfen unermüdlich gegeneinander. Julia, Prinzessin und beste Soldatin der Imperialen, findet bei einem Angriff einen Hinweis auf den Mörder ihrer Mutter – sie will Rache.

Durch die Zeit

Zu Beginn ein wenig verwirrend springen Sie in der Kampagne von **Tribes Vengeance** ständig durch die Zeit und wechseln zudem zwischen mehreren Helden. Den Anfang macht Victoria, Julias Mutter. Sie wird von

den Tribes entführt und lernt dort nicht nur das Kämpfen, sondern auch ihre große Liebe Daniel kennen. Julia dagegen erleben Sie sowohl als junge Frau als auch als kleines Kind. Während Sie mit ihr am Anfang actiongeladene Arena-Kämpfe in einem riesigen Stadion austragen und dann in eine Basis der Tribes eindringen, wechselt das Szenario im Anschluss in Ihre Kindheit. Als wehrloses Küken muss Sie durch den riesigen Palast ihrer Eltern fliehen. Dazwischen ziehen Sie als Daniel los, um etwa Medizin für die verletzte Victoria zu beschaffen.

Schlittern will gelernt sein

Die Steuerung von **Tribes Vengeance** ist sehr eingängig. Zu-



Die Arena-Kämpfe sind Varianten des klassischen Capture-the-flag-Modus.

gleich bietet sie viele Feinheiten, beispielsweise die Möglichkeit, mit einem Jetpack auf riesige Anhöhen zu schweben, um auf der anderen Seite per Schlitterfunktion wieder hinunter zu

gleiten. Das Jetpack hat nur begrenzte Energie, lädt sich aber von alleine wieder auf. Doch wenn Sie ohne Gegenschub auf den Boden krachen, zieht das ordentlich Gesundheitspunkte ab. Einen solchen Sturz können Sie abschwächen, wenn Sie an einer Schräge landen und die Schlitterfunktion aktivieren. Dann geht die Energie des Falls in Gleitbewegung über und Sie werden kaum – oder im Idealfall gar nicht – verletzt. Wenn Sie diese Bewegungsart zur Meisterschaft gebracht haben, bewegen Sie sich unglaublich schnell rutschend durch die 16 mitunter riesigen Levels.

Vielflieger

Die Levels sind perfekt auf einen regen Gebrauch des Jetpacks ausgerichtet. In den Außenarealen meistern Sie nicht nur hohe Berge oder hüpfen auf die Zinnen von Festungen, sondern sollen auch in den Wolken schwebende Kampfstationen erreichen. Innerhalb von Gebäuden erklimmen Sie Vorsprünge oder gar ganze Etagen.

Besonders anspruchsvoll ist es in den Anlagen der Tribes: Dort müssen Sie von Plattform



Während sich unsere Verbündeten in die Basis der Tribes einhacken, müssen wir als Julia zahlreiche Gegner abwehren.



Während Jericho die Kanone bedient, lenken Sie den Jeep.



Selbst hohe Plattformen erreichen Sie mit dem Jetpack.



Julia ballert sich in einer Jägerkapsel durch den Palast ihrer Eltern. Der kleine grüne Strahl (Mitte) repariert das Vehikel.

zu Plattform fliegen, durch Gitter navigieren und dabei noch massenhaft Angreifer abwehren. Auch der gigantische Königspalast der Imperialen mit seinen riesigen Hallen stellt Sie vor harte Flugprüfungen.

Blaues Gewitter

Zehn Waffen stehen Ihnen zur Verfügung. Den eher schwachen Blaster und das Energieschwert können Sie jedoch gestrost vergessen. Der so genannte Spinfusor hingegen zählt zu den besten Knarren: Er verschießt in einem blauen Gewitter explodierende Scheiben. Der Detonationsradius ist zwar eher gering, aber reicht, um zwei nahe beieinander stehende Gegner auszuschalten.

Sollten Ihnen die Anfangs-Bewaffnung nicht gefallen, können Sie Ihre Ausrüstung an Inventar-Stationen ändern. Aber nicht nur Ihre Schießprügel

dürfen Sie eintauschen. Auch die Panzerung lässt sich anpassen. Doch Vorsicht! Wählen Sie den stärksten Schutzanzug, sind Sie deutlich langsamer unterwegs. Das kann gerade in wilden Gefechten zum Verhängnis werden.

Ich fahre, du schießt

In einigen Missionen schicken die Designer Sie nicht zu Fuß los, sondern mit einem Gleiter oder Jeep. So müssen Sie etwa in der Rolle des Daniel ein solches Fahrzeug durch Feindesland lenken, während Bruder Jericho (von der KI gesteuert) die Bordkanone bedient. Zahlreiche Minen auf der Strecke machen die rasante Fahrt zusätzlich spannend.

In der Rolle der kleinen Julia schweben Sie weite Strecken mit einer so genannten Jägerkapsel durch den Palast und wehren Imperiale ab.

Extrem sparsam

Verwachsene Texturen und detailarme Charaktere lassen **Tribes Vengeance** alt aussehen. Schicke Explosions-Effekte und enorme Weitsicht werten die angestaubte Optik jedoch ein wenig auf. Trotz 3D-Sound-Option schickt das Spiel nur Stereo-Töne durch Ihre Lautsprecher. Die klingen zwar alle satt und pompös, aber das Orten

MULTIPLAYER-TEST

Die Testversion erreichte uns, als das Spiel noch nicht in den Läden stand. Dementsprechend leer war es auf den wenigen bereits vorhandenen Servern – für eine vernünftige Bewertung des Multiplayer-Parts keine idealen Voraussetzungen. Deshalb beurteilen wir den Mehrspieler-Modus und das Preis-Leistungsverhältnis im kommenden Heft gesondert. Das kann die Wertung noch verändern!

von Widersachern per Gehör können Sie vergessen. **PET**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

SPIELENAME: TRIBES VENGEANCE EGO-SHOOTER			
PUBLISHER	Vivendi	RELEASE (D)	22.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 46 Seiten	USK	ab 16 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	10
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10		
VERGLEICHBAR MIT Unreal Tournament 2004 (91, GS 05/04) Mehrspieler-Action mit zig Spielmodi.			
Star Wars Battlefront (86, GS 12/04) Krieg der Sterne mit prächtiger Atmosphäre.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,0 GHz AMD	1400+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	4,6 GByte Festpl.	4,6 GByte Festpl.	4,6 GByte Festpl.
Radeon 9800 Pro			
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER	Stereo <input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten <input type="checkbox"/> 5.1 <input type="checkbox"/> 6.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ extrem bunt - verwachsene Texturen - detailarme Figuren	7 / 10
SOUND	+ pompöse Effekte - kein Surround-Sound	6 / 10
BALANCE	+ stets fairer Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHERE	+ nettes Science-fiction-Szenario - etwas steril	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige und dennoch komplexe Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ erstes Tribes-Spiel mit Singleplayer-Kampagne	8 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Areale + gut designte Innenräume	10 / 10
KI	+ vom Schwierigkeitsgrad abhängig - kleine Aussetzer	7 / 10
WAFFEN	+ viel Abwechslung + anpassbare Ausrüstung + Fahrzeuge	8 / 10
HANDLUNG	+ nette Rache-Story - etwas platte Charaktere	7 / 10

PREIS/LEISTUNG NICHT BEWERTBAR

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

FAZIT: SCIENCE-FICTION-ACTION MIT KLASSE STEUERUNG.



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Tribes Vengeance ist im Singleplayer-Modus auf jeden Fall klasse Action-Kost. Auch ohne echte Mitstreiter macht das Fliegen mit dem Jetpack einen Heidenspaß. Wenn ich aus absurder Höhe durch geschicktes Vorhalten einen Gegner erledige und dann nach einer eleganten Landung an einem Berg hinab gleite, lacht das Baller-Herz.

Das Leveldesign ist prächtig auf die Flug-Option zugeschnitten. Gerade in Gebäuden macht es Spaß, sich den Weg in obere Etagen per Raketenantrieb zu bahnen und Gegner wegzuholen. Da kneife ich dann auch mal gerne beiden Augen zu und vergesse die altbackene Grafik.



»Ich kann fliegen!«

Kann Luke zum Spielen rauskommen?



STAR WARS BATTLEFRONT

Da zum Release von Battlefront auf den Online-Servern nichts los war, gab's letzte Ausgabe nur einen Singleplayer-Test. Doch genug Bots gekloppt! Wir verraten, was das Spiel im Mehrspieler-Modus tauft.

Der riesige AT-AT stapft unaufhaltsam durch den Schnee von Hoth und zerbrezelt dabei einen unvorsichtigen Rebellen nach dem anderen. Mit unseren Blastern, Raketenwerfern und Feldkanonen kratzen wir scheinbar nicht einmal an der Allwetter-Lackierung des Ungetüms! Die Bots im Multiplayer-Shooter **Star Wars Battlefront** verzweifeln bei so viel Standhaftigkeit, menschliche Krieg der Sterne-Kenner wissen hingegen sofort, was zu tun ist: Rein in den Snowspeeder und dem AT-AT ein Kabel um die Beine wickeln. Ohne jede Absprache schalten wir so im Multiplayer-Modus einen Transporter nach dem anderen aus. Doch bringt **Battlefront** durchgängig spannendes und abwechslungsreiches Teamspiel?

Battlefield-Klonkrieger

Battlefront bietet für Mehrspieler nur eine Spielart, die stark an den Conquest-Modus der **Battlefield**-Reihe erinnert: Zwei Teams müssen Kommandoposten erobern. Wer alle Punkte einnehmen und 20 Sekunden lang halten kann, gewinnt. Auf den



Der riesige AT-AT, der als mobiler Start-Punkt dient, ist zwar schwer zu knacken, dafür aber auch sehr langsam.

16 Karten, die den bekanntesten Szenarien der Star Wars-Filme nachempfunden sind, bekämpfen sich vier Parteien: Rebellen gegen Imperium und Klonkrieger gegen Droiden der Handelsföderation. Jede Partei verfügt über vier Soldatenklassen, die jeweils in Sachen Kampfkraft nahezu identisch sind: Standard-Soldat, Pilot, Raketenwerfer- und Scharfschütze. Hinzu kommt je ein Charakter, der aus dem Rahmen fällt, zum Beispiel der fliegende Jet-Soldat der Klonarmee. Die Spezialisten haben jeweils einen entscheidenden Vor- und Nachteil. Die imperiale Dunkle Truppe etwa ist mit einem Raketenrucksack für große Sprünge ausgestattet, verfügt jedoch nur über stark streuende, langsam feuernde Waffen. Der Droiden der Handelsföderation besitzt Energie-

Schilde, ist dafür aber im Kampf recht träge. Das macht die Feuergefechte in **Battlefront** sehr abwechslungsreich. Als besonderen Clou treten gelegentlich computergesteuerte Heldenfiguren wie Luke Skywalker oder

Darth Vader den Schlachten bei. Die haben sich im Mehrspieler-Modus jedoch als eher störend erwiesen: Da sie praktisch unbesiegbar sind und deshalb umgangen werden müssen, bremsen sie den Spielfluss.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Battlefront ist mehr Team-Deathmatch als Team-Taktik. Landfahrzeuge sind in den Händen eines Menschen zu mächtig, denn die lassen sich nicht so leicht austricksen wie Bots. Das und der vermurkste Patch haben das Spiel im Nachtest Punkte gekostet, ändert für mich aber nichts: Bessere Star Wars-Atmosphäre gibt es nirgends! Die starken AT-ATs und AT-STs frustrieren zwar, flößen aber den gebührenden Respekt ein. Wenn so ein Ungetüm in den Wäldern Endors auf mich zukommt, halt ich's wie die Ewoks: Ich laufe weg!

»Wenig Taktik, aber viel Stimmung!«



TIE-Fighter und X-Wings jagen sich um die Wolkenstadt.



Der Schlund des Sarlacc schnappt sich unvorsichtige Fußgänger.



Wir haben Luke Skywalker umzingelt! Der zeigt sich unbeeindruckt.

Speeder? Panzer!

In **Battlefront** können Sie nahezu jedes Fahr- und Flugzeug des Krieg der Sterne-Universums steuern, vom Speederbike bis zum Y-Wing-Bomber. Nicht nur die AT-ATs, sondern auch kleinere Landfahrzeuge wie die Angriffs-Speeder sind nur sehr schwer zu knacken, wenn ein menschlicher Pilot am Steuer sitzt. Insbesondere, da Spieler der Piloten-Klasse ihre Fahrzeuge automatisch reparieren. Da reichen meist selbst die auf den Karten verteilten Feldgeschütze oder das komplette Arsenal eines Raketen-Soldaten nicht aus, um die Vehikel zu stoppen. Und wer einmal an Bord eines AT-ST auf Endor in die tödliche Baumstammfalle der Ewoks gelaufen ist, umgeht sie zukünftig einfach. Fähige Piloten richten daher regelmäßig wahre Massaker unter ihren Gegnern an, was den Opfern nur selten Spaß macht. Allerdings können Fahrzeuginsassen keine Posten einnehmen. Sie müssen daher das Gefährte verlassen oder auf die Hilfe von Fußsoldaten hoffen.



Fahrzeugführer können keine Posten erobern.

Führungslose Rebellen

Abgesehen vom Snowspeeder-Kabelsalat und der Zusammenarbeit beim Erobern von Kommandoposten bietet **Battlefront** wenig Möglichkeiten zum geschickten Teamspiel. Im Gegensatz etwa zur **Battlefield**-Reihe, in der Scharfschütze und Artillerie kooperieren müssen, reduziert sich gegenseitige Hilfe in **Battlefront** darauf, dass der Pilot Munition und Energie-Pakete austeilt. Auch die Fahrzeuge sind teamunfreundlich: Selbst die großen AT-ATs bieten nur Platz für zwei Passagiere. Eine Chat-Funktion nur für Insassen, wie sie **Joint Operations** bietet, gibt es nicht, so dass Richtungsabsprachen schwer fallen. Ein weiterer Rückschritt seit **Joint Operations**: Kommandoposten sind jederzeit einnehmbar, und nicht erst nach und nach. Statt groß angelegter Schlachten um einzelne Punkte entbrennen deshalb kleine Feuergefechte überall auf der Karte verteilt. In einem Deathmatch-Spiel durchaus erwünscht, stört das bei einem Team-Shooter.

Deathmatch? Egal!

24 Fahr- und Flugzeuge, 16 Maps aus allen Episoden, Originalsound und -musik der Filme, und das in toller Grafik: **Battlefront** ist das ultimative Star Wars-Fanpaket! Da lässt es sich leicht verschmerzen, dass es nicht den taktischen Tiefgang von **Joint Operations** oder der **Battlefield**-Serie hat. Insbesondere das Balancing-Problem der

Fahrzeuge könnte schnell behoben sein: Bereits fünf Tage nach Erscheinen des Spiels veröffentlichte LucasArts einen ersten Performance-Patch. Der hält allerdings nicht, was er verspricht: Seit dem Patch gibt der spielinterne Spiel-Browser die Verbindungsqualität zu Internet-Servern falsch wieder. Erst wenn Sie einen Server in der Liste anklicken, wird der tatsächliche Ping angezeigt. **FAB**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.



Dieser imperiale AT-ST gerät ins Kreuzfeuer der Rebellen: Er wird das Ufer nicht mehr erreichen.

STAR WARS BATTLEFRONT TAKTIK-SHOOTER			
PUBLISHER	LucasArts	RELEASE (D)	23.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 32 Seiten	USK	ab 16 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	10
VERGLEICHBAR MIT: Joint Operations (92, GS 09/04) Dschungel-Aktion mit bis zu 160 Spielern. Battlefield Vietnam (88, GS 04/04) Etwas behäbigere Team-Taktik in Vietnam.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1800+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	2,7 GB Festpl.	2,7 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT: Deutlich Deathmatch-lastiger als Taktik-Shooter, dafür viel rasanter.			
MODI: Eroberung			

BEWERTUNG	
GRAFIK	+ grandiose Animationen + fantastische Effekte 9 / 10
SOUND	+ bombastischer Soundtrack + super Surround-Effekte 10 / 10
BALANCE	+ fairer Levelaufbau - Landfahrzeuge übermächtig 8 / 10
ATMOSPHERE	+ Filmsequenzen + Original-Helden tauchen auf 10 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Fahrzeug-Steuerung - Server-Browser fehlerhaft 8 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Singleplayer-Modi + 16 Multiplayer-Karten 8 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Karten + neutrale Verbände 9 / 10
TEAMWORK	- Bots sind unkoordiniert - wenig Kooperation 6 / 10
WAFFEN	+ viele steuerbare Fahrzeuge + sehr unterschiedliche Waffen 10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ Star Wars - Posten können jederzeit erobert werden 7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 30 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

FAZIT: GRANDIOSE MASSENSCHLACHTEN IM KRIEG DER STERNE.

85

SPIELSPASS

Der Vollpreistitel, der ein Addon war

PACIFIC FIGHTERS

Detaillierte Flugzeuge, knackige Gegner: Als Kampfpilot im Pazifik erleben Sie kernige Luftgefechte auf hoher See – wenn Sie bis zum ersten Gegner auch tatsächlich wach bleiben können.

Der russische Entwickler Oleg Maddox ist ein wahres Verkaufsgenie: Bereits zum dritten Mal bringt er seine Flugsimulation zum Vollpreis an den flugwilligen Spieler, **Pacific Fighters** heißt das Werk diesmal. Hauptunterschied zu den Vorgängern **IL-2 Sturmovik** und **Forgotten Battles**: Ein komplett neues Szenario samt dazugehöriger Flugzeuge. Statt an der Ostfront kämpfen Sie diesmal in den Lüften des Pazifik-Kriegs zwischen 1941 und 1945.

Déjà vu

Der »Das kenne ich doch noch«-Effekt stellt sich augenblicklich nach Programmstart ein: Sämtliche Menüs gleichen denen der Vorgänger wie eine Zero der anderen. Nur dass Sie sich diesmal aussuchen dürfen, ob Sie auf japanischer, amerikanischer oder australischer Seite in den Krieg fliegen wollen. Das entsprechende Fluggerät wird natürlich mitgeliefert: Statt Messerschmitts und Sturmoviks, liefern die Entwickler rund 40



Die B-29 Bomber haben wir erwischt. Der rechts gerät jetzt schon ins Trudeln und wird abstürzen.

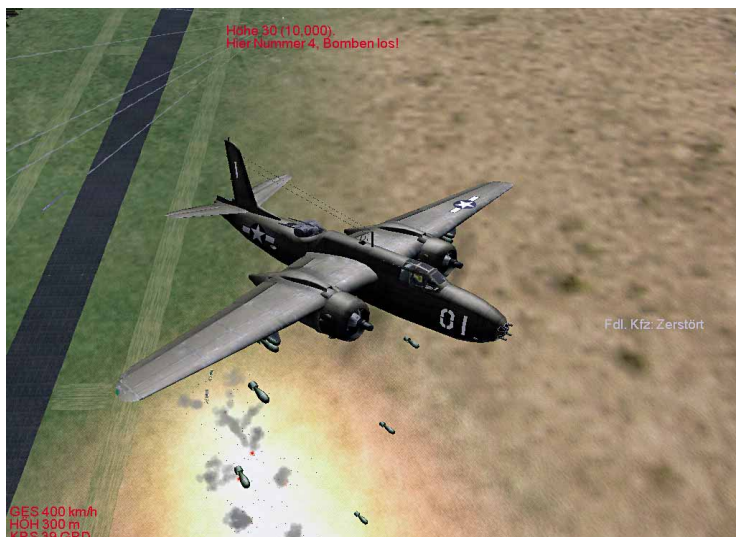
neue Maschinen, die das gesamte Repertoire fernöstlicher, britischer und amerikanischer Ingenieurskunst der 40er-Jahre widerspiegeln: Darunter die le-

gendäre Zero, Val, Dauntless, Corsair und sogar fette B-29-Bomber. Alle gibt's in diversen Modifikationen, die sich teilweise nur in der Bewaffnung unterscheiden. Ebenfalls neu: Flugzeugträger, die mal als Ihre Basis oder als Angriffsziel erhalten müssen.

Tora, Tora, Tora

Gespielt wird auf 15 Karten, die die bekanntesten Schauplätze des Kriegs im Pazifik darstellen, wie zum Beispiel Okinawa, Midway, Palau, Singapur und natürlich Pearl Harbor. Mit dem berühmten Angriff der Japaner auf den bis dahin praktisch unbekannten Hafen auf Hawaii beginnt fast jede Kampagne, egal ob als Jäger oder Bomberpilot. Nach und nach arbeiten Sie sich über sämtliche Karten und absolvieren dort jeweils rund 30 sehr ähnliche Missionen.

Den eingeblendeten Frontverlauf können Sie in kleinen Grenzen durch gewonnene Einsätze beeinflussen. Aber egal, wie gut Sie auch sind, irgendwann müssen Sie sich den historischen Realitäten beugen – mit Japan den Krieg gewinnen geht nicht. Die Einsätze werden vom Rechner generiert. Je nachdem ob Sie Bomberpilot oder Jäger sind, fliegen Sie Wegpunkte ab, zer-



Rumms! Während die letzten Bomben noch fallen, explodieren die ersten schon.



Über Pearl Harbor sitzen uns die Japse im Nacken. Doch noch brennt keins unserer Schiffe.



Landungen auf dem Flugzeugträger gehören zu den kniffligsten Angelegenheiten.

stören das Ziel und kehren wieder heim. Das kann ganz schön dauern, denn die Strecken sind teilweise enorm. Trotz achtfacher Zeitbeschleunigung haben wir rund zehn Minuten gebraucht, bis wir beim Angriff auf Pearl Harbor endlich das Zielgebiet erreicht hatten.

Instant-Gefechte

Deutlich spannender wird's, wenn Sie den mitgelieferten Editor bemühen. Menügesteuert entwerfen Sie binnen weniger Minuten Luftschlachten mit bis zu 31 CPU-gesteuerten Flugzeugen. Die befinden sich höchstens ein paar Flugsekunden voneinander entfernt. Dabei ist der Computer ein ernst zu nehmender Gegner: Auf dem einfachsten KI-Grad setzen Sie sich ohne Mühe hinter ihn, doch schon eine Stufe drüber lässt er sich nicht mehr so leicht vom Himmel holen. Um gegen die Ass-Piloten (das entspricht Stufe 5) bestehen zu können, ist viel Übung von Nöten. Sehr positiv

fällt dabei die exakte Steuerung auf. Flugfehler gehen stets aufs eigene Konto zurück, wer sich für das realistische Flugmodell mit allen Einschränkungen (Blackouts, Redouts, Trudeln, Kreisel- und Flieheffekte, Sprit- und Ammobeschränkung) entscheidet, hat allein schon alle Hände voll zu tun, um überhaupt in der Luft zu bleiben.

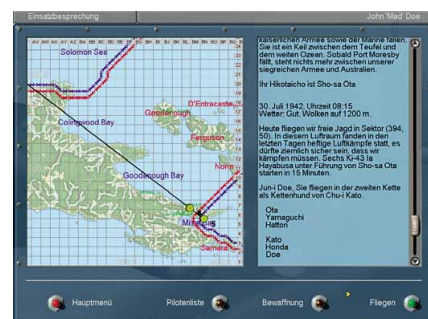
Spannung kommt in den Mehrspielergefechten auf, vor allem wenn Sie gegen bis zu 31 geübte Kontrahenten antreten. Egal, ob über Internet oder LAN: Sie kämpfen entweder Mann gegen Mann, bestreiten kooperative Missionen oder absolvieren eine komplette Kampagne. Optisch punktet **Pacific Fighters**, wie schon die beiden Vorgänger, bei den sehr detaillierten Flugzeugen. Das Schadensmodell ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Besonders spektakulär: in ihre Einzelteile zerbrechende Bomber. Ach ja, das Wasser wurde ein wenig schöner animiert. Das war auch



Im glühenden Feuerball vergeht der Gegner. Die Landschaft drunter ist unspektakulär leer.

unbedingt nötig, schließlich sieht man ja auch die meiste Zeit die unendlich blauen Weiten des Ozeans. Der kernige Sound klingt bei jeder Maschine, jedem MG anders. Dagegen kann man das nervtötende Ami-Patrioten-Tschingderassa beziehungsweise das Japano-Blütenhain-Getudel zum Glück einfach abstellen.

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



Die Missionsbeschreibungen sind staubtrocken.

PACIFIC FIGHTERS FLUGSIMULATION

PUBLISHER: Ubisoft RELEASE (D): 21.10.2004
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 58 Seiten USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Forgotten Battles (79, GS 03/03) Ostfront-Szenario, actionreichere Kampagne. Kampfgeschw. Roter Stern (53, GS 12/04) Seelenlose Jet-Simulation.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1200+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Große Schlachten mit bis zu 32 Teilnehmern.
 MODI: wie Solospiel, Luftkampf, Koop-Missionen



MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Von Pacific Fighters bin ich ganz schön enttäuscht: Mehr als eine umfangreiche Missions-CD zum Vollpreis wird nicht geboten, das ist zu wenig. Vor allem dann, wenn die Missionen sich derart zäh spielen. Ich habe keine Lust, eine Viertelstunde zum Ziel zu brettern, um dann in drei Minuten Luftkampf den Sieg zu erringen.

Nur wer ohne das Blau des Pazifiks nicht leben mag, sollte zugreifen. Alle anderen können nur hoffen, dass die Missionen im bereits angekündigten Nachfolger Battle of Britain deutlich spannender werden.

»Nix Neues!«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Maschinen + exzellentes Schadensmodell	8 / 10
SOUND	+ originale Waffen- und Motorsounds	8 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrad fast stufenlos veränderbar	8 / 10
ATMOSPHERE	- dröge Menüs - keine Cutscenes	6 / 10
BEDIENUNG	+ sehr präzise Flugzeugsteuerung + einsteigerfreundlich	10 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Kampagnen mit über 100 Missionen	9 / 10
MISSIONSDSIGN	- wenig Abwechslung - keine Skript-Ereignisse	6 / 10
KI	+ Gegner reagieren nachvollziehbar + KI versucht, zu fliehen	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Jede Maschine mit individueller Bewaffnung	8 / 10
KAMPAGNE	- Zusammenhang zwischen Aktion und Frontverlauf nicht klar	6 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: TOLLE LUFTKÄMPFE, SCHLAPPE KAMPAGNE.



Krieg dem Terror

SHADOW OPS

Atari bringt Ihnen in spannende, aber bockschwere Einsätze rund um den Globus und setzt dabei auf eine filmreife Atmosphäre. Und Action pur.

Stellen Sie sich vor: Eine Atombombe, die in einen Koffer passt, aber Millionen Menschen töten kann. So eine Waffe sollte lieber nicht in falsche Hände geraten. Doch genau das passiert in Ataris Ego-Shooter **Shadow Ops: Red Mercury**, in dem Sie als Spezialagent Frank Hayden den Sprengsatz aufspüren sollen. Aber in den 25 spannenden Aufträgen stört

neben dummen Terroristen auch der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad.

Intensiver Häuserkampf

Von Beginn an setzt das Spiel auf spektakuläre Action: Nach einem rasant geschnittenen Intro in der Spielgrafik bringt ein Helikopter Sie und Ihre Teamkollegen in eine syrische Wüstenstadt, in der unzählige schwer bewaffnete Söldner warten. Ganz im Stil des Kinofilms **Black Hawk Down** huschen Sie von Deckung zu Deckung, überwältigen die Gegnermassen, legen an strategischen Punkten Sprengsätze und schützen Ihre KI-gesteuerten Mitstreiter vor versteckten Snipern. Die Kollegen agieren völlig selbstständig, Kommandos erteilen dürfen Sie ihnen nicht. Doch die KI-Soldaten suchen auch so intelligent Deckung und feuern gezielt auf Feinde. Zudem halten sie sehr viel mehr aus als Hayden. Ohnehin müssen Sie sehr darauf achten, selber heil durchzukommen. Denn beißt der Held in den teilweise sehr langen Levelabschnitten ins Pixelgras, müssen Sie von vorne anfangen – eine freie Speicherfunktion fehlt.

Frustrierend, wenn der Held etwa kurz vor dem Missionsziel von einem Scharfschützen in den Rücken getroffen wird.

Weltreise gefällig?

Globetrotter James Bond würde vor Neid erblassen, bekäme er mit, wo es Frank Hayden in **Shadow Ops** überall hin verschlägt. So setzt das Oberkommando Sie und Ihre Kollegen nach den hektischen Straßenkämpfen in Syrien mitten im südamerikanischen Dschungel ab. Wie im Taktik-Shooter **Vietcong** verstecken sich zahlreiche gut getarnte Gegner im Gebüsch und einmal mehr ist der Held ohne sinnvolle Deckung hoffnungslos unterlegen. Auch hier bieten die Aufgaben viel Abwechslung: Zuerst halten Sie ein abgestürztes Flugzeug gegen unzählige Terroristen und sollen anschließend eine Holzbrücke sprengen, um den feindlichen Nachschub abzuschneiden. Später im Spiel schleicht Hayden alleine und nur mit einer schallgedämpften Pistole sowie sechs Kugeln im Scharfschützengewehr durch gegnerische Außenposten einer sibirischen Winterlandschaft – Alarm auslösen verboten!



Die gut getarnten Feinde sind im dichten Dschungel nur schwer auszumachen.



Nur mit dem starken Raketenwerfer können Sie gepanzerte Fahrzeuge zerstören.



Wir beschützen eine Wissenschaftlerin vor den feindlichen Wachen.



Schön blöd: Gegner verstecken sich oft hinter Benzinfässern.



In Sibirien kommen Sie nur durch Schleichaktionen weiter.



Zusammen mit KI-Kollegen erledigen Sie die etwas dummen Gegner. Der rosa Streifen ist übrigens eine vorbeiziehende Kugel.

Tumbe Massen

Trotz des beklemmend realen Szenarios und authentischen Waffen setzt **Shadow Ops** mehr auf Action als auf Realismus. So überleben Sie unzählige Gewehrsalven besser als Rambo und feuern selbst im Lauf gezielt auf Gegner. Das ist auch bitter nötig, denn viele Skriptsequenzen schicken Unmengen an Söldnern auf Hayden los. So öffnet sich etwa unvermittelt ein Fenster hinter Ihnen, aus dem ein Scharfschütze Treffer landet. Oder ein ganzer Trupp Terroristen schützt mit samt Panzer eine wichtige Straße. Die strohdoofen Widersacher suchen zwar effektiv Deckung, reagieren aber kaum, wenn Sie etwa ein hervorlugendes Bein treffen. Zudem verstecken sich die Gegner oft hinter Gasflaschen und Benzinfässern, nur damit Hayden sie

mit einer effektvollen Explosion erledigen kann.

Elvis has left the building!

Neben Multiplayer-Klassikern wie Deathmatch und Capture the Flag bietet **Shadow Ops** die aus **Counterstrike** bekannte VIP-Eskorte. In diesem Modus wird pro Runde ein Teammitglied zufällig zum Schutzbefohlenen ausgewählt, der von seinen Kollegen an einen bestimmten Ort gebracht werden muss. Der »Promi« darf sich nur mit einer schwachen Pistole zur Wehr setzen, besitzt aber deutlich mehr Lebenspunkte als seine Bodyguards. **Shadow Ops** bietet insgesamt 14 abwechslungsreich und sinnvoll designte Multiplayer-Maps, die oft für mehrere Modi benutzt werden können.

Ohren machen Augen

Shadow Ops brennt ein wahres Feuerwerk an Toneffekten ab:

Dank des THX-zertifizierten Surround-Sounds pfeifen Kugeln und explodierende Granaten erschreckend realistisch. Zudem sorgen die sehr gut synchronisierten Befehle der Kollegen in den hitzigen Gefechten für Spannung. Jedoch haben die Entwickler oft auf Effekthascherei gesetzt: So ziehen Sie etwa in

Syrien wegen heftigem Kugelpfeifen aus den Lautsprechern unwillkürlich Ihren Kopf ein, obwohl weit und breit kein Gegner zu sehen ist. Grafisch beeindruckt das Spiel durch scharfe Texturen und detaillierte Levels. Nur den Figuren hätten ein paar Polygone mehr gut getan. **DM**

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/Min.

SHADOW OPS: RED MERCURY

PUBLISHER Atari RELEASE (D) 30.9.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten USK ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Far Cry (91, GS 05/04) Bildhübscher Edel-Shooter mit toller KI. Black Hawk Down (85, GS 05/03) Spannende Action in beklemmendem Szenario.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz Intel	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1400+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	3,4 GB Festpl.	3,4 GB Festpl.	3,4 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Spannende Gefechte auf (nur) 14 Karten für bis zu 32 Spieler.
 MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, VIP-Eskorte.



DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Endlich mal wieder ein Titel, der sich vom Taktik-Shooter-Einerlei durch turbulente und auf Action getrimmte Ballereien abhebt. Zudem bietet **Shadow Ops** filmreife Atmosphäre, die nicht zuletzt durch eine spannende Geschichte und die grandiose Sound-Kulisse erzeugt wird. Da stört mich auch die mangelnde KI wenig.

Unverständlich ist die fehlende Speicherfunktion in den langen, schweren Gefechten. Kurz vor dem Ziel in den Rücken getroffen zu werden, motiviert nun mal nicht. Trotzdem: Hartgesottene Actionfans sollten auf jeden Fall in das Agentenleben von Frank Hayden schnuppern.



»Harte, intensive Terrorjagd«

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + Animationen + polygonarme Figuren	7 / 10
SOUND	+ grandiose Surround-Kulisse + sehr gute Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	- zu Beginn zu schwer - unausgewogen	4 / 10
ATMOSPHERE	+ stimmige Szenarien + unzählige Skriptsequenzen	9 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Shooter-Steuerung - kein freies Speichern	7 / 10
Umfang	+ 25 teils lange Aufträge - null Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ extrem realistisch + sehr detailliert	9 / 10
KI	+ sucht effektiv Deckung - reagiert kaum auf Angriffe	4 / 10
Waffen	+ realistische Waffen - außer Medipacks keine Extras	7 / 10
HANDLUNG	+ spannende Terror-Story + viele filmreife Cutszenen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: SCHWIERIGE, ABER SPANNENDE ACTION MIT KI-MANGELN.



KAMPFGESCHW. ROTER STERN



Funksprüche gibt's nur als Texteinblendungen.

Gleich vier Flugzeuge sowjetischer Bauart erwarten Sie in **Kampfgeschwader Roter Stern**. Doch Unterschiede im Flugverhalten von SU-27, SU-25, Yak-141 und MiG-29 werden Sie nicht finden. Außer einer Handvoll Gegner gibt's nichts. Und die sind handzahnmes Kanonenfutter. Fazit: Kaum Feind – keine Ehr'. **MIC**

KAMPFGESCHWADER ROTER STERN

GENRE	Flugsimulation
PUBLISHER	bhv
CA. PREIS	20 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM,
PREIS/LEISTUNG	AUSREICHEND



GROSSE HAIE – KLEINE FISCHE



»Sam Fish« in Aktion: Krebsen ausweichen.

Nettes Lizenzspiel zum Kinofilm. Besteht aus zahlreichen Mini-Spielen, verbunden von einer lahmen Story. »Richtige« Spieler wird's grausen; Kindern kann man's empfehlen, weil's hübsch gemacht und nicht zu schwierig ist. Allerdings sind 35 Euro für ein Spiel, das sich an 8- bis 12-jährige wendet, ein stolzer Preis. **GUN**

GROSSE HAIE - KLEINE FISCHE

GENRE	Action-Adventure
PUBLISHER	Activision
CA. PREIS	ca. 35 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger
MINIMUM	500 MHz, 32 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



SCHWARZMARKT DDR



Ausdruckslose Gesichter: Hier hat niemand Spaß.

Ostalgie bizarr: VoPo Paule Pummelmann klaubt zwischen Plattenbauten sprießende Südfrucht-Stauden ein, verfolgt von Stasispitzeln und Protestpinklern. Den Dreh hat man in **Schwarzmarkt DDR** nach einer Minute raus, dann passiert in trister Umgebung nichts Neues mehr – zumindest das erinnert an die DDR. **CS**

1982: SCHWARZMARKT DDR

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Purple Hills
CA. PREIS	ca. 10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	500 MHz, 64 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



KAO 2



Mit Boxhandschuhen vermöbeln Sie Zwerge.

Mit Boxhandschuhen bewaffnet retten Sie im Jump&Run **Kao the Kangaroo 2** als Beuteltier Ihre Freunde. In abwechslungsreichen Levels meistern Sie teils anspruchsvolle Sprungpassagen und vermöbeln Knuddel-Gegner wie etwa Gartenzwerge. Rätsel gibt's keine. Nur für Kinder und Junggebliebene interessant. **DM**

KAO THE KANGAROO 2

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Jowood
CA. PREIS	ca. 30 Euro
ANSPRUCH	Anfänger
MINIMUM	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND



HANFBARON



Polizisten machen eine Razzia auf der Plantage.

Per Tasten steuern Sie den Cannabis-Farmer Ronny durch die 30 lausigen Levels des Actionspiels **Hanfbaron**, ernten Drogen und weichen Polizisten sowie Hunden aus. Die Steuerung ist ungenau, die Musik dümmlich. Wird Ronny dreimal erwischt, müssen Sie neu beginnen. Speichern kann das Spiel nicht. **PET**

HANFBARON

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Rondomedia
CA. PREIS	ca. 15 Euro
ANSPRUCH	Anfänger
MINIMUM	500 MHz, 32 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



SATAAN



Viele Sprünge gehen in den 3D-Levels daneben.

Das Spiel zur Radioshow **Sataan** scheucht Sie durch 35 Jump&Run-Levels in sieben Grafik-Sets. Mit bröckelnden oder eisigen Bodenplatten bauen die Entwickler Rätsel – die verkommen jedoch durch unfaires Design und Kameraprobleme zum Glücksspiel. Da rettet auch die **Sataan**-Audiospur auf der CD nichts mehr. **MS**

SATAAN

GENRE	Jump&Run
PUBLISHER	Rondomedia
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	800 MHz, 128 MB
PREIS/LEISTUNG	MANGELHAFT



Steuerkrampf

H&D 2 **SABRE SQUADRON**

Hardcore-Taktiker freuen sich: Das Addon zum Taktik-Shooter ist ähnlich schwer wie das Hauptprogramm.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Bis auf KI und Leveldesign ist alles wie gehabt – auch Sabre Squadron bringt mich mit seiner umständlichen Steuerung auf die Palme. Warum kann ich nicht einfach eine Tür öffnen, indem ich sie anklieke? Oder schlicht durchlaufe?

Immerhin ist der Multiplayer-Modus nicht ganz so frustrierend. Denn da muss ich mich nicht um die teilweise immer noch recht doofen KI-Kollegen des Einzelspieler-Parts sorgen. Die stehen gerne mal rum, auch wenn sie deutlich hörbar Ja und Amen zu meinem Befehl gesagt haben.

»Immer noch frustrierend«



Die Spezialisten aus **Hidden & Dangerous 2** ziehen wieder in den Zweiten Weltkrieg. In den neun Missionen des Addons **Sabre Squadron** sollen sie abermals Spezialaufträge (Geiseln retten, Bomben legen etc.) ausführen. Sie lenken vier Männer durch teils recht umfangreiche Areale. Dabei nervt die Steuerung. Ein Beispiel: Um eine verschlossene Tür zu öffnen, müssen Sie die erst markieren, dann den Aufschließbefehl geben. Dann erst geben Sie den Befehl »Öffnen«. Das Leveldesign ist im Vergleich zum Hauptprogramm

deutlich fairer: Freie Flächen, auf denen die Gegner Sie leicht erspähen, sind seltener. Auch die KI wurde aufgepeppt. So

heilen sich die Jungs etwa häufiger selbstständig. **PET**

► HOTLINE: (0190) 873 268 36 1,86 €/MIN.
► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/03

H&D 2: SABRE SQUADRON TAKTIK-SHOOTER-ADDON

PUBLISHER	Take 2	RELEASE (D)	1.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	25 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 34 Seiten	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Raven Shield (79, GS 04/03) Anspruchsvolle Team-Taktik mit Planungsphase. Hidden & Dangerous 2 (60, GS 12/03) Taktik-Shooter mit Nerv-Steuerung.										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz Intel	1,6 GHz CPU	1,8 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	1200+ AMD	1600+ AMD	1800+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB 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

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Mit drei echten Mitstreitern längst nicht so frustrierend wie der Singleplayer-Part.
MODI Kooperation

BEWERTUNG

GRAFIK	+ nette Animationen - matschige Farben und Texturen	5 / 10
SOUND	+ guter, aber auf Dauer nerviger Soundtrack - Aussetzer	6 / 10
BALANCE	+ fairer Levelaufbau - manchmal zu viele Gegner	7 / 10
ATMOSPHERE	+ immer bedrohlich - wenig Zweiter-Weltkrieg-Flair	6 / 10
BEDIENUNG	- absolut unverständlicher Bedienungs-kampf	3 / 10
UMFANG	+ neun Singleplayer-Einsätze + acht Multiplayer-Karten	9 / 10
LEVELDESIGN	+ überschaubarer als im Hauptprogramm	7 / 10
KI	+ eigenständig agierende Kameraden - Befehlsverweigerung	7 / 10
WAFFEN	+ zusätzliche Knarren + umfangreiche Ausrüstung	8 / 10
HANDLUNG	- keine echte Story - mäßige Zwischensequenzen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 8 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 6 Stunden

FAZIT: BESSER DESIGNT ZUSATZMISSIONEN FÜR H&D 2.



Im Keller eines deutschen Quartiers erledigen wir den Offizier.



Gunnar Lott

gunnar@gamstar.de

DIE WELT IST EINE KIRMES

POSTKOITALE TRISTESSE. Nach dem Mega-Monat September (mit **Dawn of War** und **Rome!**) versendet der Strategie-Teil diesmal im Mittelmaß – wenn da nicht das gute **Nexus** und der gelungene **Rollercoaster Tycoon 3** wären. Beide setzen aber nicht die Glanzlichter, die wir aus den letzten Monaten gewohnt sind. Naja, **Siedler 5** und das potenziell großartige **Schlacht um Mitteleuropa** stehen ja vor der Tür...

VIRTUELLE INTELLIGENZ. Aus einer PR-Meldung von EA zu **Die Sims 2: Jeanette Biedermann**: »Seit dem Erscheinen der Sims im Jahr 2000 bin ich von dieser virtuellen Welt fasziniert.« Hm. Lebt Frau Biedermann nicht ohnehin in einer eher virtuellen Welt? Wozu noch da spielen? Und was sollen überhaupt immer wieder diese Sprechblasen von B- und C-Promis, die mit Spielen ohnehin sonst wenig zu tun haben? Gedanken-sprung: Das erinnert mich ein bisschen an die Typen, die Microsoft engagiert hatte, damit sie für einen TV-Beitrag von der Games Convention Xbox spielten. Sie machten das auch ganz überzeugend, Knöpfchen drücken, freudige Gesichter et cetera, doch als die Kamera umschwenkte, sah man auf dem Bildschirm – nichts! Alles nur Fake. Buh!

INHALT

Rollercoaster Tycoon 3	96
Nexus	100
Axis and Allies	102
Future Tactics	104
Transport Gigant: Down Under	105
El Grande	105
Dark Legions	105

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS OKTOBER

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balace	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missiondesign // Wertpositionen	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
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
3	Rome – Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	
4	Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	89	7	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
5	Panzers	Echtzeit-Strategie	CDV	07/04 (89%)	89	9	8	9	9	9	10	10	9	10	6	
6	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	10	8	10	9	12/03: Addon
7	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
8	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Phenomic	01/04 (86%)	85	9	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
9	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
10	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
11	Port Royale 2	Strategiespiel	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
12	Civilization 3	Strategiespiel	Firaxis	01/02 (91%)	83	4	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
13	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Stainless Steel	11/03 (86%)	82	6	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
14	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
15	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
16	Anno 1503	Aufbauspiel	Sunflowers	12/02 (87%)	81	7	7	8	9	10	10	5	5	10	10	
17	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	NEU	81	10	9	8	9	7	8	7	8	8	7	
18	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
19	Railroad Tycoon 3	Aufbauspiel	Take 2	12/03 (83%)	81	5	9	7	8	10	10	7	8	9	8	
20	Silent Storm	Runden-Taktik	Jowood	12/03 (81%)	81	7	9	6	7	9	10	8	8	10	7	09/04: Addon
21	Knights of Honor	Globalstrategie	Sunflowers	11/04	81	6	8	8	9	9	7	9	8	9	8	
22	Evil Genius	Echtzeit-Strategie	Elixir	11/04	80	7	8	8	9	8	9	8	8	7	8	
23	Tropico 2	Aufbauspiel	Take 2	06/03 (88%)	80	5	9	10	8	10	10	7	5	9	7	
24	Black & White	Aufbauspiel	Lionhead	05/01 (85%)	80	8	7	7	10	8	9	8	10	5	8	'Kreatur-Erziehung
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.

Die Rückkehr der kotzenden Männlein

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Erfüllen Sie sich den Traum von der eigenen Kirmes. In schmucker 3D-Grafik amüsieren sich spitzentmässig animierte Besucher auf Achterbahnen jeder Bauart – und lassen die Kassen kräftig klingeln.



Um den Profit in unserem Horrorpark zu steigern, lassen wir die Achterbahn vorne nur fahren, wenn alle Wagen voll besetzt sind.

Der kleine Benny quengelt, sein Papa schüttelt hilflos den Kopf. Währenddessen ist der griesgrämige Parkinspektor faulen Putzleuten auf der Spur. Für das wild knutschende Pärchen im Hintergrund hat er keinen Blick übrig. Wild johlen die Besucher, wenn

eine Ihrer spektakulären Achterbahnen mit hohem Tempo nach unten brettet. Und ein Promi, der Ihren Park besucht, gibt kreischenden Teenagern Autogramme. Ein Bummel über den **Rollercoaster Tycoon 3**-Rummel ist fast so schön wie im echten Leben. Für den neuesten Teil

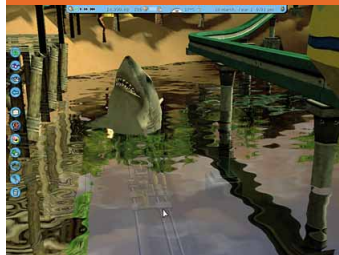
von Ataris Aufbauspiel-Reihe haben die Grafiker kräftig Überstunden gemacht. Selbst die Gesichter der Peeps (so nennt Atari die kleinen Leutchen) sind animiert. Man sieht ihnen an, ob sie sich wohl fühlen oder nicht. Im Autoscooter bewegt der Fahrer sogar den Fuß beim Gasge-

ben. Das alles findet in stilechtem Ambiente statt (Pirateninsel, arabischer Palast, Science-fiction-Welt oder Horrorschloss). Die 3D-Grafik sieht toll aus, und selbst kleinere Rechner kommen damit klar.

Wilde Maus oder Todesloop?

Was wäre ein Rummelplatz ohne Achterbahnen? In **Rollercoaster Tycoon 3** können Sie als Planer und Betreiber eines Vergnügungsparks nicht nur Wege und Shops bauen, sondern aus rund 190 Vorlagen Fahrgeschäfte auswählen. Das Repertoire reicht von der Marienkäferbahn über Superloopings bis hin zum gasbetriebenen Raketenkatapult. Aber Achtung: Zu wilde Fahrten schrecken Besucher ab, außerdem sind aufwändigere Konstruktionen auch teurer! Nach einer Testfahrt haben Sie aber alle notwendigen Daten wie Belastung und Aufregungsfaktor, um zu sehen, ob Sie das Schienenkonstrukt auf die Menschheit loslassen können. Wie bei den Vorgängern dürfen Sie auch eigene Strecken basteln. Dann machen Sie Bekanntschaft mit der Baukontrolle, die im Gegensatz zur restlichen Steuerung alles andere als eingängig ist. Sie müssen icongesteuert das nächste Bahnstück immer umständ-

MONSTER, DINOS UND ANDERE KATASTROPHEN



Der Weiße Hai erhebt sich auf Befehl.



Der T-Rex greift nur scheinbar an.



Immer ein Knaller: die Minen-Explosion.



Pünktlich fliegt der Bohrturm in die Luft.



Von oben wirkt unser Westernpark noch schöner.



Die Haremspuppe lockt Besucher ins Dönerzelt.

lich direkt an das letzte ansetzen. Dabei kommt man mit den unterschiedlichen Bauteilen (Standardschiene, Korkenzieher, Bremsstück) schnell durcheinander. Bedingt durch die 3D-Grafik baut man dabei auch schon mal am wartenden Ende vorbei. Die zuschaltbare Autofunktion beendet Bahnen zwar auch selbstständig, das klappt aber zuverlässig nur bei sehr simplen Konstruktionen.

Der gläserne Kunde

Irgendwann ist Ihre Bahn fertig, dann dürfen Sie selbst in den Wagen Platz nehmen und in 3D mitfahren, so oft Sie wollen. Vor und neben Ihnen sitzen die Besucher, deren Gesichter ihre Begeisterung widerspiegeln. Oder aber sie übergeben sich, wenn's zu heftig wird. Doch als Parkbetreiber sind Sie nicht auf Mimikstudien allein angewiesen: Per Klick auf die Person erfahren Sie nicht nur was der Besucher gerade denkt, sondern auch, was er in Händen hält, mit welchem Begleiter er auf



Ja, jetzt jubeln sie noch. Die Stimmung der Besucher können Sie jederzeit an ihren Gesichtern ablesen.

der Kirmes ist und wie viel Geld er noch in der Tasche hat. Diese Angaben sind extrem wichtig. Hat der Gast noch viel Kohle, sollten Sie vielleicht ein paar Verkaufsstände aufstellen, damit er Burger, Cola oder ein paar nutzlose Souvenirs kaufen kann. Bei zuwenig Barschaft sollten Sie darüber nachdenken, einen Geldautomaten aufzustellen.

Personal unter Kontrolle

Neben den Besuchern sollten Sie sich auch um das Personal

kümmern. Den Parkinspektor gibt's umsonst, er kontrolliert seine Untergebenen und verrät auf Mausclick, wer ordentlich arbeitet und wer schlampt. Reinigungskräfte, Wartungstechniker, Alleinunterhalter und Sicherheitsleute müssen Sie dagegen monatlich bezahlen. Die agieren völlig selbstständig, arbeiten dann aber nicht unbedingt optimal. Vor allem die Wege der Putzleute sollten Sie zuvor festlegen, damit es zu keinen Überschneidungen kommt.

Stapelt sich der Müll schon auf den Wegen, kommen garstige Vögel und verscheuchen die Besucher. Techniker holen Sie per Mausclick blitzschnell herbei, wenn mal wieder eine Bahn streikt. Besser ist aber auch hier, Sie geben den Jungs bestimmte Kontrollstrecken vor, dann kommt's gar nicht erst zu Ausfällen. Alleinunterhalter stehen am besten da, wo sich Schlangen bilden. Sie halten das Publikum mit Faxen bei Laune, weshalb die Leute länger ausharren.

TECHNIK-CHECK

BESONDERHEITEN

Auch bei leichten Rucklern können Sie Rollercoaster Tycoon 3 noch problemlos spielen; deshalb werten wir bei gelegentlichen Frame-Stolperern noch »Grün«; erst Systeme mit mäßig starken Rucklern erhalten ein »Gelb«. »Rot« gibt's nur bei extremen Performanceproblemen – auf diesen Systemen helfen Ihnen aber unsere Tuning-Tipps zum ruckelfreien Spielvergnügen.

RAM/FESTPLATTE

Für Oldie-PCs geeignet: Unter Windows XP gibt sich Rollercoaster Tycoon 3 mit etwa 700 MByte Platten-speicher und 256 MByte RAM zufrieden. Unter Windows 98 sind's gar nur 128 MByte. Mehr brauchen Sie zum flüssigen Bauen und Managen auch nicht – die Ladezeiten hängen vor allem von der Leistungsfähigkeit Ihres Prozessors ab. Bereits ab einer 600-MHz-CPU tauchen Sie in den Rummel ab.

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie den 32-Bit-Modus deaktivieren, gewinnen Sie auf älteren Grafikkarten (Geforce 1, Geforce 2) rund 30 bis 40 Prozent Leistung. Auf dem Bildschirm sehen Sie kaum einen Unterschied.
- 2 Setzen Sie den »Draw Distance«-Balken bei allen Objekten auf mindestens ein Drittel. Unterhalb dieser Schwelle sehen Sie etwa Fahrgeschäfte und Besucher erst beim Hinzoomen – die Übersicht leidet.
- 3 Mit der »Geometry Imposter Distance« legen Sie die Entfernung fest, ab der 3D-Objekte vereinfacht dargestellt werden. Ein guter Kompromiss zwischen Optik und Geschwindigkeit ist der Wert 250.
- 4 Bei einer Radeon 9000 oder Geforce 3 deaktivieren Sie die Option »Use Reflective Water«; Das Wasser sieht dann zwar trister aus, die Performance schnellst aber bis zu 50 Prozent nach oben.

FG

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 256 MBYTE RAM UND MAX. DETAILS)

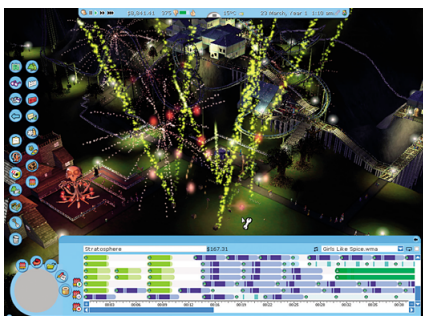
CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
600 MHz	800x600x16 (niedrige Details)										
	1024x768x32										
1,0 GHz	1024x768x32										
	1280x960										
1,4 GHz	1280x960										
	1600x1200										

□ nicht möglich, nicht spielbar

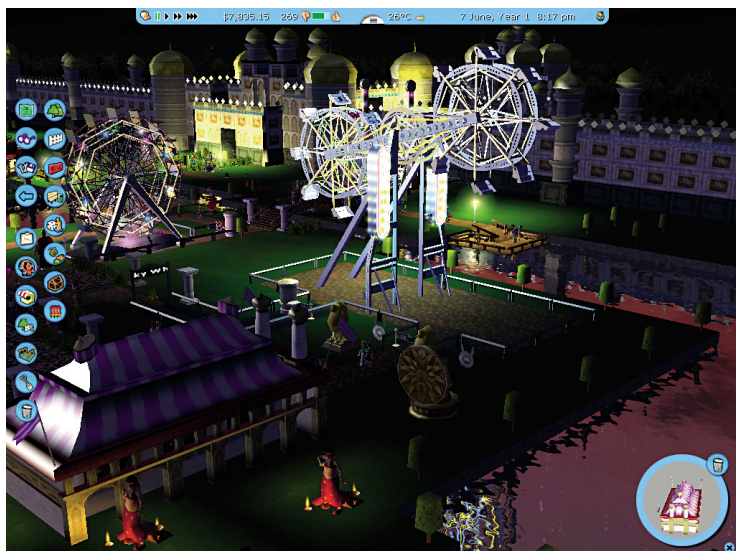
■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Mit dem Feuerwerkseditor zaubern Sie Explosionen.



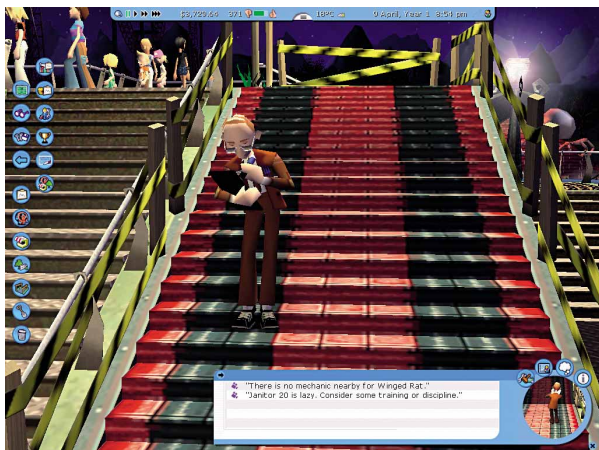
Auch am Abend ist in unserem heimelig beleuchteten Park noch einiges los.

Kein Mischmasch

Neben Achterbahnen, Karussells und anderen Fahrgeschäften sind Ziergegenstände äußerst wichtig, um die Besucher im Park zu halten. Dabei müssen Sie stets darauf achten, dass die Gegenstände zueinander passen. Einen kruden Stil-Mix mögen die Leute nicht. Also Finger weg von der animierten Haremsdame im Science-fiction-Park. Apropos Animationen: Bewegliche Objekte steigern die Attraktivität Ihres Parks. Besonders beeindruckend sind Weiße Haie, explodierende Minen oder angreifende Dinos, die per Trigger von Achterbahnen und Monorails ausgelöst werden. Wo sich dieser Schalter befindet bestimmen Sie. Dadurch erzielen Sie beeindruckende Effekte, wenn etwa das zuvor im Wasser verborgene Killer-Megalodon urplötzlich mit weit

aufgerissenem Maul auf eine Besucherbahn zugerast kommt. Und wer seinen Leuten etwas ganz besonders Gutes tun will, entwirft eine eigene Feuerwerksshow. Dazu suchen Sie aus einem umfangreichen Sortiment von mehrstufigen Raketen, Luftheulern, Goldlametta und Silberregen das Passende aus. Auf einem Zeitbalken legen Sie fest, wann genau was gezündet wird und welche Musik dazu läuft. Dabei können Sie auch eigene Stücke im MP3-Format einfügen. Jetzt nur noch flugs die Uhrzeit wählen, und schon findet jeden Abend pünktlich zu dieser Zeit ein Feuerwerk statt, das die Besucher glücklich macht und die Beliebtheit Ihres Parks weiter steigert.

Die meisten **Rollercoaster Tycoon 3**-Spieler dürften sich im Sandkastenmodus austoben. Dort können Sie ohne Budgetnöte den eigenen Park gestal-



Dieser Inspekteur hat einen Mangel festgestellt.

MARKUS SCHWEDTEL

markus@gamestar.de

Ich weiß gar nicht, warum sich Mick über das altbackene Spielprinzip aufregt. Es funktioniert perfekt, und mir macht es Spaß, meinen Park zu optimieren. Das liegt allerdings hauptsächlich an der fantastischen Optik: Die Landschaften sind hübsch, die Besucher detailliert und die Fahrgeschäfte abwechslungsreich. Und die Krönung ist ohnehin eine rasante Fahrt in der selbstgebauten 3D-Achterbahn. Genug geschwafelt, ich muss zurück auf den Rummel!



»Macht doch jede Menge Spaß!«

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Der Rollercoaster Tycoon entfaltet eine ganz eigene Faszination. Ja, die Missionsziele erreicht man immer sehr schnell und sie stellen kaum eine Herausforderung dar. Trotzdem bastele ich immer wieder gern an meiner Kirmes herum. Verlängere hier eine Achterbahn, stelle da ein paar säbel-schwingende Piraten auf. Außerdem liebe ich es, den Besuchern zuzugucken, wie sie sich in Mickworld amüsieren.

Nix Neues

Was zu meckern gibt's aber auch. Denn: Wo sind die spielerischen Neuerungen? Abgesehen von der opulenten Grafik gab's alles andere auch schon im zweiten Teil der Serie. Wie wär's mit Katastrophen, Panikausbrüchen oder unterirdischen Attraktionen? Mehr als genug Ideen für ein bald fälliges Addon, wie ich finde.



»Gaaanz viel Atmosphäre«

ten. Ehrgeizigere Geister wagen sich an die Kampagne. Darin gilt es, in 18 Parks jeweils bestimmte Vorgaben zu erreichen. So sollen Sie mindestens

zwei Achterbahnen bauen, eine bestimmte Zufriedenheit der Kunden erreichen oder einen Kredit zurückzahlen!

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/Min.

ROLLERCOASTER TYCOON 3 AUFBAUSPIEL

PUBLISHER	Atari	RELEASE (D)	4.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 42 S.	USK	ab 6 Jahre

GEIGNET FÜR

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3

VERGLEICHBAR MIT: Zoo Tycoon (75, GS 12/01) Leicht zugänglicher Zoo-Manager, realistische Tierpflege. Zoo Empire (68, GS 11/04) Liebevoller Zoo-Simulation, doofe KI-Helfer.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	600 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	600 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1200+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	(WinXP: 256 MB)	(WinXP: 512 MB)	715 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	715 MB Festpl.	715 MB Festpl.	
Geforce 4 Ti			

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

BEWERTUNG

KATEGORIE	BEWERTUNG
GRAFIK	10 / 10
SOUND	9 / 10
BALANCE	8 / 10
ATMOSPHÄRE	9 / 10
BEDIENUNG	7 / 10
UMFANG	8 / 10
MISSIONSDSIGN	7 / 10
KI	8 / 10
EINH. & GEBAUDE	8 / 10
ENDLOSSPIEL	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT
EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: WUNDERSCHÖNER KIRMES-BAUKASTEN.

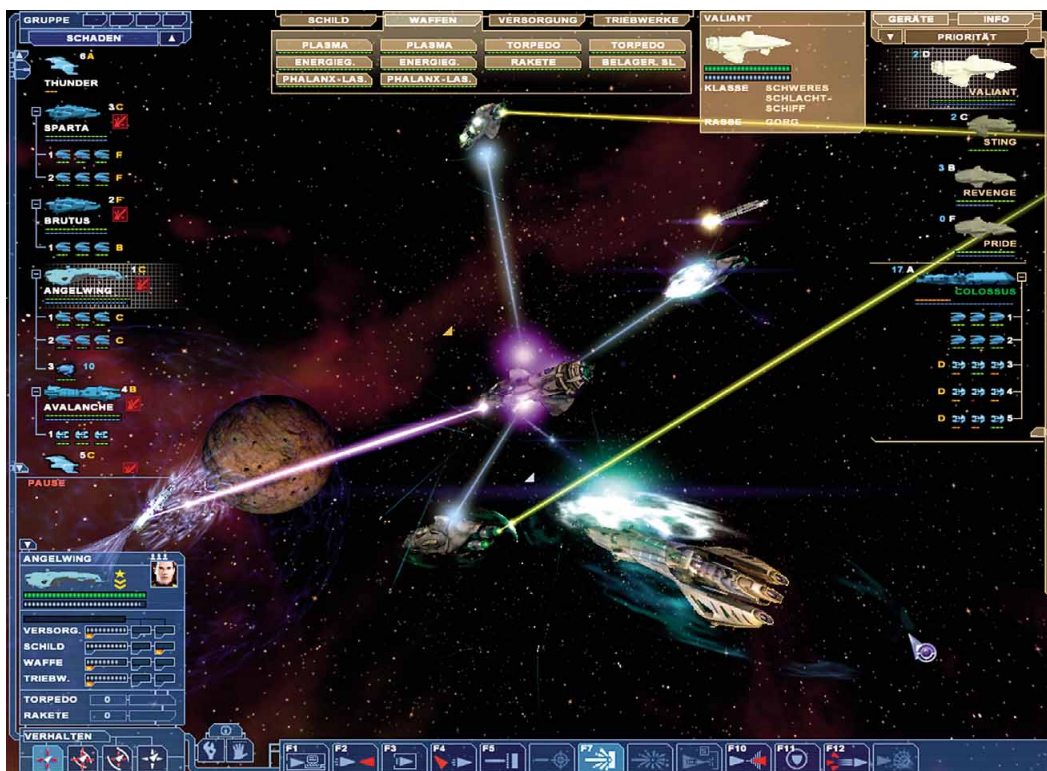




Unser Zerstörer geht auf Tuchfühlung mit dem Feind und durchlöchert dessen Außenhülle per Gatling Gun. Alternativ könnten wir unser wendiges Schiff mit Präzisionslasern ausrüsten.



Stationen umgeben sich mit einem Festungsschild, den reguläre Waffen nicht durchdringen können. Unser Schlachtschiff knackt ihn jedoch mit durchschlagskräftigen Energiebomben.



Die Feinde beharren unseren Riesenraumer im Hintergrund per Belagerungslaser. Unsere Flotte wehrt sich nach Kräften.

Im Weltraum hört dich keiner ballern

NEXUS

Es kracht im Kosmos: Führen Sie Taktik-Schlachten im schönsten All der Strategiespiel-Geschichte.

Andere Universen, andere Sitten: Jean-Luc Picard und seine **Star Trek**-Crew lösen Konflikte meist friedlich und mit viel Gelaber. Von solchen Weicheiern hält Marcus Cromwell nichts: Der rabiante Captain leuchtet fiesen Aliens lieber mit Lasern und Plasmakanonen heim. Im Echtzeit-Taktikspiel **Nexus** übernehmen Sie Cromwells Rolle und schlagen mit Ihrer Raumflotte taktische Echtzeit-Schlachten im schicken 3D-All.

Sternenpracht

Paradedisziplin von **Nexus** ist die Grafik: Bunte Laserstrahlen zischen durch den Weltraum, Schutzschilde flackern unter Beschuss. Winzige Bomber umkreisen gewaltige Schlachtkreuzer

und gleißende Explosionen zerreißen Raumstationen. Alle Raumer protzen mit Details wie Geschütztürmen, auf dem Rumpf steht sogar der jeweilige Schiffsname. Lediglich einige Texturen wirken in der Nahansicht verwaschen. Das stört jedoch kaum, da Sie die Schiffe meist aus der Distanz befehlen und nur heranzoomen, um die schönen Schlachten zu genießen.

Wer bereits in **Homeworld 2** Orientierungsprobleme hatte, wird sich auch mit der 3D-Kamera von **Nexus** schwer zurechtfinden: Mittelpunkt der Perspektive ist stets das angewählte Schiff, um das die Ansicht stufenlos dreht und zoomt. Mit etwas Übung geht die Maussteuerung jedoch gut von der Hand, zumal Sie Befehle wie »fliege zum Ziel« oder »Rumpf zerstören« über eine komfortable Iconleiste erteilen – Tastatur-Hotkeys sind selten notwendig. Im Pause-Modus geben Sie ohne Hektik Order.

Abwechslung für Aliens

Die Handlung klingt anfangs öde: In den 26 Einzelspieler-Missionen kämpfen Sie mal wieder gegen böse Außerirdische. Die Kampagne motiviert dennoch zum Weiterspielen – dank überraschender Wendungen, schöner Rendersequenzen und ausgearbeiteter Charaktere wie dem harten Cromwell und seinem arroganten Vorgesetzten Norbank. Atmosphäre-Wermutstropfen: Personen treten nur in sterilen Standbildern auf.

Die Aufträge sind abwechslungsreich: Unter anderem beschützen Sie einen Konvoi, schleichen durch ein Feind-verseuchtes Asteroidenfeld und räuchern Weltall-Insekten aus.



Im Spielverlauf entbrennt ein gewaltiger Krieg (Cutscene).



Zwischen den Missionen kaufen wir Upgrades.

Allerdings spielt Glück eine große Rolle. Beim Angriff auf eine Raumstation etwa sollen Sie im Missionsverlauf das Kommando über zwei (anfangs KI-gesteuerte) Schlachtschiffe übernehmen. Manchmal zerstört der Gegner beide Raumer, bevor Sie eingreifen dürfen – der Auftrag scheitert. Im Glücksfall erledigen die KI-Kreuzer die Basis im Alleingang, ohne dass Sie einen Finger krümmen müssen. Stellenweise gibt's zudem Leerlauf, etwa wenn Ihr Flaggschiff im Asteroidenfeld minutenlang von einem Navigationspunkt zum nächsten fliegt – ohne Gegner. Eine Zeitbeschleunigung fehlt.

Aufrüstung im All

Anders als in **Homeworld 2** dürfen Sie Schiffe nicht selber bauen, sondern bekommen sie von Ihren Vorgesetzten zugewiesen. Die Zusammensetzung der Flotte ist perfekt auf die jeweilige Mission zugeschnitten, Balance-Probleme gibt's keine. So kämpfen Sie etwa mit einer Gruppe von drei bis acht Kreuzern samt Jäger-Begleitschutz – oder nur mit Ihrem einsamen Flaggschiff. Letztere Variante spielt sich äußerst zäh, da Ihr Raumer die Geg-

ner-Verbände mühsam abarbeiten muss. Immerhin sind die drei Schwierigkeitsgrade ordentlich ausbalanciert: Auf »Anfänger« gewinnen Sie locker, »Erfahren« fordert taktisches Geschick, und unter »Professionell« kann jeder Fehler das Ende bedeuten.

Erfüllte Ziele bringen Punkte, mit denen Sie die Kreuzer zwischen den Missionen aufrüsten – etwa mit stärkeren Waffen, flotten Triebwerken oder Raumjäger-Nachschub. Wenn das Oberkommando Ihnen die Schiffe das nächste Mal zuweist, verfügen sie immer noch über alle Upgrades. Daher müssen Sie die Raumer spezialisieren: Wendige Zerstörer mit Präzisionslasern etwa umkreisen dicke Schlachtschiffe und schalten deren Waffen einzeln aus. Alternativ bombardieren die kleinen Schiffe Schutzschilde mit Energiegranaten – damit das Flaggschiff mit Plasmakanonen die Hülle durchlöchern kann. Da auch die (berechenbaren) KI-Gegner diese Finessen nutzen, müssen Sie Ihre Schiffe stets überlegt einsetzen.

Lass krachen!

Surround-Sound trägt zur dichten Atmosphäre bei: Beispiels-

weise zischen von hinten Laserstrahlen, während von vorne die Triebwerke eines Schlachtkreuzers rumpeln. Das ist spielerisch nützlich: An den Waffengeräuschen orten Sie Kämpfe hinter Ihrem Rücken. Allerdings sind die Effekte gelegentlich schlecht positioniert – dann krachen Kanonen hinter Ihnen, die Sie eigentlich vor sich sehen.

Der Multiplayer-Modus für bis zu zwölf Spieler bietet neben Deathmatches (auf Wunsch in Teams) auch VIP-Eskorten oder Schlachten gegen KI-Gegner. Anfangs sind die schönen Kämpfe mit selbst konfigurierten Flotten

WELTRAUM-TAKTIK



Zuerst schalten wir Schilde mit Energiegranaten aus.



Dann zerlegen wir mit schweren Waffen den Rumpf.

spassig, werden aber nach acht Stunden öde. Zum Ausgleich bietet **Nexus** komplexe Editoren, mit denen Sie Mehrspieler- und Solo-Karten entwerfen können. **GR**

► HOTLINE: (0190) 151 200 0,62 €/MIN.

NEXUS ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER Vivendi RELEASE (D) 5.11.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 45 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 48 Seiten USK ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Homeworld 2 (73, GS 11/03) Schöne Echtzeit-Strategie im 3D-All, unfair schwer.
 Haegemonia (72, GS 01/03) Homeworld-Klon mit Forschung, aber ohne Story.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,4 GHz AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,6 GByte Festpl.	1,7 GByte Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT Die Schlachten mit bis zu zwölf Spielern sind anfangs nett, werden aber langweilig.
 MODI Deathmatch, Team-Deathmatch, VIP-Eskorte, Domination

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Ich geb's ja zu: Star Trek und Star Wars mag ich nicht aufgrund der tiefgründigen Handlung, sondern der effektvollen Raumschlachten wegen. Genau hier liegt die Stärke von Nexus: Die sehenswerte Grafik inszeniert die Gefechte so intensiv, dass ich sie stets in der Nahansicht genießen will. Auch der spielerische Anspruch stimmt: Upgrades und Waffen muss ich taktisch klug einsetzen.

Klar gibt's Kritik: Öde Alleingänge und fehlende Zeitbeschleunigung bringen Leerlauf in die sonst guten Missionen. Und der Glücksfaktor nervt stellenweise gewaltig. Wer jedoch nach Homeworld 2 neues Weltraum-Futter sucht, kann bei Nexus zugreifen.

»Was für Schlachten!«



BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Raumschiffe + spektakuläre Effekte	9 / 10
SOUND	+ Musik + Soundeffekte - Surround schlecht abgemischt	8 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Schwierigkeitsgrade - Glücksfaktor	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Identifikationsfiguren + klasse inszenierte Schlachten	8 / 10
BEDIENUNG	+ Icon-Leiste + Pause-Modus - Zeitbeschleunigung fehlt	7 / 10
Umfang	+ lange, spannende Kampagne - Wiederspielwert gering	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreich + Skriptsequenzen - öde Alleingänge	7 / 10
KI	+ setzt Waffen richtig ein - keine überraschenden Manöver	7 / 10
EINHEITEN	+ Schiffs- und Waffenbalance - nur Menschen spielbar	8 / 10
KAMPAGNE	+ interessante Story + Rendersequenzen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 25 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden

FAZIT: SCHÖNE WELTRAUM-TAKTIK MIT KLEINEN SCHWACHEN.



Fantasy im Weltkriegs-Pelz

AXIS & ALLIES

Endlich eine Umsetzung des Brettspiels – blöd nur, dass Atari zwei Spiele in eins packen wollte.



Auf der Karte bewegen wir alles rundenweise.

Was dem einen sein Fantasy-Szenario, ist dem anderen sein Zweiter Weltkrieg. Das dachten sich die Timegate Studios und veröffentlichten fast zeitgleich mit ihrem Echtzeit-Strategiespiel **Kohan 2** den Weltkriegs-Zwilling **Axis & Allies** – alle Mankos inklusive.

Alliierte auf Achse

Auf Seiten der Alliierten (Amis, Briten, Russen) oder Achsen-



Mit farbigen Rauchzeichen holen wir Nachschub.

mächte (Deutsche, Japaner) kämpfen Sie sich jeweils durch eine Kampagne. Dabei sind die Missionen ziemlich wahllos auf prominente Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs verteilt: In den Wüsten Afrikas jagen Sie Rommel, auf Kreta geht's gegen Engländer und die Russen verteidigen tapfer Stalingrad.

Zu Beginn einer Mission gilt es für gewöhnlich, gegnerische Städte zu erobern. Dazu müssen Sie den farbig markierten Einzugsbereich der Ortschaft feindfrei bekommen. Ist der letzte Gegner in diesem Abschnitt beseitigt, werden Ihre eigenen Verbände in diesem, durch Upgrades erweiterbaren, Einzugsbereich der Stadt wieder aufgefrischt. Wichtig sind aber nur die Anführer der Trupps, denn die bekommen Erfahrungspunkte. Stirbt einer dieser Offiziere, ist der Verband verloren.

Fähig durch Erfahrung

Während der gesamten Mission tickert ein Gesamt-Erfahrungspunkte-Zähler. Tun Ihre Truppen nichts, tröpfelt pro Sekunde ein Punkt. Kommt es aber zu Gefechten, gibt's schnell viel mehr. Mit den Punkten lösen Sie Spezialkommandos aus: Ähnlich wie in **C&C Generäle** erhalten Ihre Kämpfer auf Maus-klick für kurze Zeit mehr Mut oder bessere Feuerkraft.

Trotz Heilmöglichkeit werden Sie irgendwann nicht darum herumkommen, zusätzliche Truppen zu rekrutieren. Dazu benötigen Sie Rohstoffe. Öl und Munition produzieren Sie in Bunkern. Geld gibt's nur für die Eroberung von gegnerischen Städten.

Neben dem normalen Echtzeitpart bietet **Axis & Allies** auch einen Rundenmodus. Ähnlich wie im namensgebenden Brettspiel (einem aufgegebenen **Risiko**-Klon, hierzulande nur als Import erhältlich) erobern Sie als eine der fünf oben genannten Weltmäch-



Unsere Truppen nehmen Rommels Hauptquartier ein und haben die Mission gewonnen.

te rundenweise Gebiete. Kommt es zum Echtzeit-Gefecht, kämpfen Sie auf einer CPU-generierten

Karte. Oder Sie lassen das Ergebnis einfach auswürfeln. **MIC**

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











AXIS & ALLIES ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER Atari RELEASE (D) 4.11.2004
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 50 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 CDs, 69 Seiten USK ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI
 VERGLEICHBAR MIT Panzers (89, GS 07/04) Weltkriegs-Strategie mit spannender Story.
 Kohan 2 (65, GS 11/04) Gleiches Spielkonzept in epischer Fantasy-Welt.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
 Geforce 1/2 MX	 GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
 Geforce 2/4 MX	 Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	XP 1300+ AMD	XP 1800+ AMD
 Radeon 9000	 Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
 Geforce 3/3 Ti	 Radeon 9800 Pro	1,5 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 AUSREICHEND

FAZIT mangels Neuerungen unspektakulär
 MODI Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Explosionen + Animationen - langweilige Landschaft	5 / 10
SOUND	+ Sprachausgabe + packende Musik - belanglose Effekte	7 / 10
BALANCE	+ gutes Tutorial + einsteigerfreundlich - am Ende zu schwer	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Original-Einheiten - falsche Größenverhältnisse	6 / 10
BEDIENUNG	+ durchschaubare Menüs - unübersichtliche Schlachten	6 / 10
UMFANG	+ Brettspielmodus + Echtzeit-Modus	8 / 10
MISSIONSDSIGN	- wenig Abwechslung - nicht die Original-A&A-Regeln	4 / 10
KI	+ CPU-Gegner agieren sehr aktiv + keine KI-Aussetzer	8 / 10
EINHEITEN	+ vielfältige Forschung - kaum Unterschiede bei Ländern	7 / 10
KAMPAGNEN	+ unterschiedlichste Schauplätze - keine Rahmenhandlung	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

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

FAZIT: SEELENLOSE WELTKRIEGSGEFECHE.



MICK SCHNELLE

mick@gamstar.de

Schade, **Axis & Allies** sitzt zwischen so ziemlich alten Stühlen. Freunde der Brettspielvorlage werden etliche Regelfinessen vermissen. Echtzeit-Strategen dagegen dürfte das Spielkonzept einfach zu steril und zu langweilig sein.

Nach dem schwachen Umsetzungs-Versuch von 1998 hatte ich dieses Mal ein deutlich besseres Gefühl. Pech gehabt! Vielleicht erbarnt sich ja noch jemand und portiert das Brettspiel ordentlich auf den Computer. Bis dahin bleibe ich beim Brettspiel.

»Zu wenig Abwechslung«



Rundenweise Frust

FUTURE TACTICS

Eine interessante Mischung aus Rundentaktik, Action und Rollenspiel im stimmigen Anime-Stil verkommt zur megaschweren Knobelei, an der nur Hardcore-Strategen ihren Spaß haben.

Wenn ein Kind nach Spannung, Spielzeug und Schokolade quengelt, lässt es sich leicht mit einem Überraschungsei beruhigen. Computerspieler haben dagegen kaum Auswahl, wenn ein Titel mehrere Wünsche gleichzeitig erfüllen soll. Die Lösung: **Future Tactics** von Zed Two verbindet drei Genres und schickt den Spieler in rundenbasierte Taktik-Geplänkel mit Action- und Rollenspielelementen.

Hirnschmalz verlangt

Der junge Kämpfer Low soll zusammen mit seinem kleinen Bruder Pepper die Menschen vor einer Invasion reptilienarti-

ger Aliens retten. Auf der Erde bewegen Sie die Figuren in 19 abwechslungsreichen Missionen rundenweise innerhalb eines bestimmten Radius, lassen sie schießen oder warten. Hat Ihr Held einen Gegner entdeckt, müssen Sie in einer Ego-Perspektive mit viel Geschick das schwankende Fadenkreuz justieren. Bei erneutem Drücken der Feuertaste folgen die Feinabstimmung und anschließend der Schuss. Die anfangs ungewohnte Steuerung geht jedoch schnell von der Hand. Mit besonders guten Treffern sammeln die Helden Erfahrung, mit der Sie etwa Zielgenauigkeit oder Waffenstärke verbessern. Ist die Runde beendet, bewegt die kluge KI die Aliens. Der Computer handelt meist logisch und macht gelegentlich Fehler. Zudem können Sie mit Ihren Waffen auch das Gelände zerstören. Dadurch spielt sich jede Partie anders.

Schwierig? Unschaffbar!

Der extrem hohe Schwierigkeitsgrad macht die Suche nach der besten Taktik früh zu nichts: Die teilweise sehr langen Aufträge lassen kaum Fehler zu – speichern dürfen Sie erst nach jeder Mission. Auch technisch versagt **Future Tactics**: In der eigentlich stimmigen Anime-Umgebung dominieren polygonarme Figuren und verwaschene Texturen. Die Stereo-Effekte und die grotte Sprachaussage können Sie getrost vergessen.

DM

➤ HOTLINE: (0043) 361 450 02 ÖSTERREICH



Volltreffer werden mit fetten Explosionen und Erfahrungspunkten belohnt.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamstar.de

Was für eine spannende Idee, Rundenaktik, Action und eine Prise Rollenspiel zu verbinden. Doch das ambitionierte Projekt scheitert am viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Wenn ich in den sehr langen Missionen einen Fehltritt begehe oder einmal nicht genau treffe, muss ich von vorne anfangen. Zudem fehlt ein vernünftiges Speichersystem. Nur extrem geduldige Hardcore-Taktiker halten das länger durch. Schade, denn die Aufträge in der altbackenen, aber stimmigen Anime-Grafik sind abwechslungsreich und laden eigentlich zum Knobeln ein.

»Taktik für Frustresistente«



Die kluge KI umzingelt Sie meist logisch.



Nur mit viel Geschick landen Sie einen guten Treffer.

FUTURE TACTICS RUNDENTAKTIK

PUBLISHER	Jowood	RELEASE (D)	3.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 16 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	Silent Storm (82, GS 09/04) Schwere, aber erstklassige Rundenstrategie. Soldiers (84, GS 08/04) Harter Echtzeit-Taktik mit Action-Steuerung.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1400+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9700/Pro	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.	500 MB Festpl.
Geforce 3/3 TI			
Radeon 9800 Pro			
Geforce 4 TI			
GF FX 5800/5900			

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

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Kurzweilig spaßige Alternative zu normalem Death-Match.
MODI: Schlachtenmodus, in dem sich zwei Spieler auf den Kampagnen-Karten bekämpfen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Anime-Stil + polygonarme Figuren - miese Texturen	6 / 10
SOUND	- lächerliche Sprachaussage - unspektakuläre Effekte	3 / 10
BALANCE	- zu Beginn schon extrem schwer - kaum Fehler erlaubt	2 / 10
ATMOSPHÄRE	+ abgedrehte Comic-Umgebung - langweilige Charaktere	5 / 10
BEDIENUNG	+ wenige Tasten reichen - kein freies Speichern	5 / 10
UMFANG	+ 19 teils extrem lange Aufträge + Schlachten-Modus	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ spannende Aufträge + recht abwechslungsreich	8 / 10
KI	+ logisches Vorgehen + macht Fehler - kleine Aussetzer	8 / 10
EINHEITEN	+ Erfahrungssystem mit Fertigkeiten - keine Extra-Waffen	6 / 10
KAMPAGNE	- lose zusammenhängende Missionen - etwas dünne Story	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

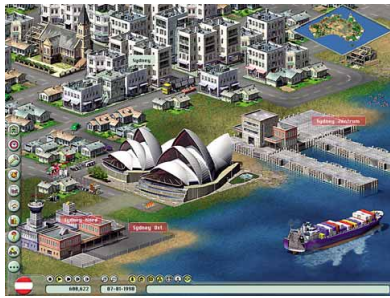
EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 8 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: EXTREM SCHWERER MIX AUS RUNDENTAKTIK UND ACTION.

56

SPIELSPASS

DOWN UNDER



Unser Hafen steht neben der Sydney-Oper.

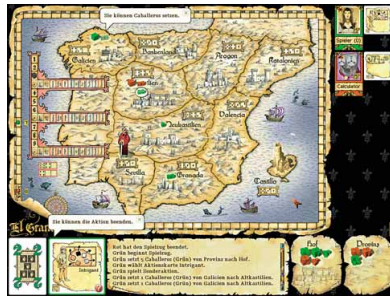
Down Under, das Addon zum **Transport Tycoon** versorgt Sie mit zwölf Missionen in Australien. Dazu gibt's acht lokaltypische Produktionszweige (wie Kiwis oder Krokoder) und ein Signalsystem für die Eisenbahn. Spielerisch und grafisch ist der Ausflug nach Australien genauso geworden wie das Hauptprogramm. **MIC**

TRANSPORT GIGANT DOWN UNDER

GENRE: WISim-Addon
PUBLISHER: Jowood
CA. PREIS: 28 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG: SEHR GUT



EL GRANDE



Hilfreiche Pop-Up-Blasen geben ständig Tipps.

Freunde komplexer Brettspiele kommen bei **El Grande** auf ihre Kosten. Es gilt mit den eigenen Spielfiguren die Mehrheit in spanischen Provinzen zu ergattern. Dafür gibt's Siegpunkte. Machtkarten bestimmen die Zugreihenfolge. Dank clever agierender CPU ist das PC-**El Grande** ein guter Ersatz für menschliche Spieler. **MIC**

EL GRANDE

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Koch Media
CA. PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM: 600 MHz, 64 MB RAM,
PREIS/LEISTUNG: GUT



DARK LEGIONS



Tapfer haben wir ein paar Katapulte gemopst.

Ein **WarCraft 2**-Klon, der komplett ohne Innovationen auskommt, ist **Dark Legions**. Sie bauen Basen, schicken Ritter, Bogenschützen und Infanteristen aus, die nach zwölf Winzlevels den Oberbösewicht besiegen. Grafisch wie spielerisch knapp unter dem Durchschnitt. Selbst zum Günstigpreis ist das zu wenig. **MIC**

DARK LEGIONS

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Magnusoft
CA. PREIS: 28 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger, Fortgeschr.
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG: BEFRIEDIGEND





Markus Schwerdtel

markus@gamstar.de

SEX ODER SELTERS

ALTER SCHWERENÖTER. Vivendis **Larry 8** spaltete in diesem Monat die Redaktion: Für Adventure-Veteranen ist der Titel ein nettes Wiedersehen mit einem alten Bekannten. Die jüngeren Kollegen dagegen konnten sich gar nicht genug über simple Minispiele und platte Charaktere aufregen. Auf welcher Seite stehen Sie? Die Demo

und die Diskussion zu **Larry 8** auf unserer CD/DVD helfen bei der Entscheidung. Außerdem gibt's im Magazinteil einen Bericht zur Serie. Mit unserer finalen Wertung warten wir übrigens auf die aufwändig eingedeutschte Version in der nächsten Ausgabe.

ZU DOOF ZUM KLAUEN. Wurde in letzter Zeit in eine Gen-Fabrik eingebrochen? Nach **Restricted Area** in der letzten Ausgabe kamen diesmal mit **Novasphere 13** und **Kult – Heretic Kingdoms** schon wieder zwei **Diablo**-Klons zum Test. Doch während ersteres noch geschickt aus dem Vorbild geklaute Elemente mit eigenen Ideen verband, sind die anderen beiden Titel Rohrkrepierer. Da fehlen Stadtportale, oder die Entwickler sparen sich ein Fertigkeitsystem gleich ganz. Wenn man schon ein Spielprinzip abkupfert, dann sollte man wenigstens erprobte, funktionierende Elemente mit übernehmen.

INHALT

Larry 8	108
Final Fantasy 11	112
Anarchy Online: Alien Invasion	114
Novasphere 13	116
Myst 4: Revelation	118
Kult	120

GAMESTAR-ROLLENSPIEL-CHARTS OKTOBER

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



Da geht die Hose auf

LARRY 8

Adieu Rätsel, goodbye Inventar – Larry 8 ist kein Adventure mehr. Stattdessen lautet die neue Formel der Aufreißer-Posse: weniger Spiel, mehr Sex.

A Iso, Larry, jetzt musst du dich entscheiden: Nimmst du Barbara Jo, die blonde Cheerleader-Königin, die gern im nassen T-Shirt herumläuft und im kurzen

Röckchen Trampolin springt? Oder Analisa, die temperamentvolle Italienerin mit der großen Klappe, die flucht wie ein Kutscher und einen launischen Mafia-Daddy hat? Oder Morgan, die Intellektuelle, die sich bei laufen-

der Webcam umzieht und am liebsten nackt über den Campus läuft? Oder Sally Mae, Luba, Ione, Tilly, Bilzarbra, Zanna, Charlotte, Uma, Beatrice, Suzi, Koko, Harriet? Oder gleich alle?

Larry is back!?

Der Vorzeige-Playboy der Spielegeschichte ist zurück: Larry Laffer, Möchtegern-Aufreißer vor dem Herrn, machte von 1987 bis 1996 in sechs Adventures Frauen an (siehe Larry-Rückblick ab Seite 218). Nach langer Kuschelepause in den Armen seiner letzten Eroberung schickt Sierra das Großmaul wieder auf die Pirsch, diesmal in einem besonders reichen Revier: der Universität. Um die alternde Larry-Figur glaubhaft auf einem College-Campus unterbringen zu können, macht das Spiel Verrenkungen: Statt Larry Laffer spielen Sie seinen Neffen, Larry Lovage. Der sieht, oh Wunder, genauso aus und ist ein ähnlich großer Versager wie sein Onkel. Was ihn nicht davon abhält, sage und schreibe 15 Frauen anzugraben.

Was für's Auge

Kurz gesagt: In **Leisure Suit Larry 8** geht es einzig und allein darum, eine Frau nach der anderen ins



Mit Maus und Tastatur steuern Sie Larry durch die 3D-Umgebungen. Die sind bunt, detailliert und vollgestopft mit kleinen Gags.

LARRYS FRAUEN: EINE AUSWAHL



Uma

Larrys Traumfrau. Moderiert die Swingles-Show. Bissig, hochnäsigt.



Analisa

Mafiabraut. Nimmt kein Blatt vor dem Mund. Ist Papas Liebling.



Barbara Jo

Cheerleader-Queen. Dumm wie Stroh, aber was kümmert's Larry...



Charlotte

Setzt sich für Tierrechte ein. Starker Wille, knappe Klamotten.



Beatrice

Larrys Professorin für Sexualkunde. Ist verheiratet. Ein Hindernis?

Larry und Morgan spielen Fingerklatschen – immerhin in der Strip-Variante.



PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Die Dialoge sind witzig, die Grafik – trotz veralteter Technik – passt. Und die Schwulenbar Spartacus ist einfach großartig. Das war es aber auch schon. Mehr Positives kann ich über Larry 8 nicht sagen. Die stets gleichen, strunzdummen Minispielchen halten mich keine fünf Sekunden bei der Stange (haha!). Völlig unbegreiflich: Ladebildschirme, so zahlreich wie Sterne am Himmel. Larry geht in eine Bar. Ladebildschirm. Larry quatscht eine Dame an. Ladebildschirm. Larry redet ein paar Worte mit ihr. Ladebildschirm. Leider dauern die Wartezeiten nicht lange genug, um ein Vollbad zu nehmen. Sonst hätte ich doch noch was Gutes zu sagen.

»Da bin ich gerne prude«



Bett zu kriegen. Oder es zumindest zu versuchen, denn in der Regel endet das erhoffte Schäferstündchen im Chaos. Als Feigenblatt gibt's sogar einen groben Handlungsrahmen: Larry nimmt an der Dating-Show »Swingles« teil und schläft sich Runde um Runde nach oben. Mit jeder Etappe werden neue Frauen zur Jagd freigegeben und weitere Areale des Spielgeländes aufgeschlossen. Macht

Larry zuerst nur das Unigelände unsicher, bricht er schließlich auch in die Stadt aus und treibt sich in schäbigen Hinterhof-Straßen herum. Allen Schauplätzen gemeinsam ist der Comic-Look, der mit haufenweise liebevoll-ironischen Details gespickt ist. So hoppeln im Verbindungshaus der Frauen weiße Häschen über den rosa Plüschboden, im Wohnzimmer steht ein geduldiger Student

seit vier Tagen im defekten Fahrstuhl, im Porno-Shop kommentiert Larry jede einzelne Sparte – »Zwergensex« gehört da noch zu den Harmlosen. Zudem laufen neutrale Personen in der Spielwelt herum und führen kuriose Gespräche. Absoluter Highlight: Der muskelbepackte Helmut erzählt in bestem Arnold-Schwarzenegger-Akzent von der, hm, interessanten Nacktkultur in Deutschland.

Münzwurf für Arme

So detailliert und aufwändig die Umgebung ist, so banal präsentiert sich der Spielablauf.

Larry 8 ist kein klassisches Adventure mehr: Rätsel gibt es nicht, benutzbare Gegenstände sind abgeschafft. An ihre Stelle treten eine Handvoll Mini-Spielchen der simpelsten Sorte. Die fesche Barbara Jo quatschen Sie zuerst in einem Dialogspiel



Zwei Beispiele für die coolen Schauplätze: Kitschige Frauen-Verbindung...



...und das Gegenstück der Männer, die komplett versifft Saufbude.



Luba

Die College-Schlampe. Ist ständig blau, schläft mit jedem. Außer Larry.



Morgan

Die Schulstreberin. Brillanter IQ. Und sieht auch noch heiß aus.



Tilly

Chefin der Frauen-Verbindung. Elegant, geschmackvoll, hochklassig.



Sally Mae

Tanzfreudiges Country-Girl. Kleiner Geist, große Bluse.



Bilzarbra

Kellnert im Club, will Schauspielerin werden. Casting gefällig?



Larry flieht vor den Mafia-Schlägern, Analisa tappt hinterher.



Per Tastendruck spielen Sie die Riffs der Rocklady Suzi nach.



Hoppla! Da hat Larry doch glatt Barbara Jo nass gemacht...

an; je nachdem, welche Symbole Sie mit einem rasenden Spermium einsammeln, gibt Larry mehr oder weniger passende Kommentare. Der generelle Gesprächsverlauf ändert sich nicht. Danach geht's mit Barbara aufs Trampolin; hier führen Sie Sprungkombinationen aus, indem Sie die richtigen Tasten drücken. Zum Abschluss wird die Süße in einem Trinkspiel

unter den Tisch gesoffen. Um die Münzen ins Glas zu werfen, müssen Sie lediglich die Maus nach oben und unten bewegen. Der Anspruch ist gleich Null; zudem gibt's nur wenig Abwechslung. Münzen werfen müssen Sie bei jedem zweiten Mädchen.

Wenn's zu schwer oder zu langweilig ist, der darf die Fingerübungen überspringen – das kostet ein paar Spezialmünzen. Die sammeln Sie durch fehlerfrei gemeisterte Spielrunden oder beim Stöbern in der Landschaft und tauschen sie gegen sexy Extras; auf Knopfdruck sitzt dann zum Beispiel Beatrice in Unterwäsche im Labor. Außerdem benötigt Larry Geld, das er ebenfalls gewinnt oder findet. Bares ist Zugangsvoraussetzung zu einigen Spielchen, außerdem investiert Larry in Klamotten. Ohne richtiges Outfit verweigern manche Mädchen das Gespräch.

LARRY GEHT RAN!



Harriett ist nicht die Schlaueste, deshalb wird sie erst mal im Gespräch eingewickelt. Sie mag Football? Dann liebt Larry ab jetzt eben auch Football!



So war's nicht geplant: Larry muss ins Kostüm des College-Maskottchens schlüpfen und unter Zeitdruck Football-Fans auf dem Campus anwerben.



Interessante Überraschung: Harriett steht auf das Maskottchen und lässt sich mit der Fliegenklatsche den Hintern versohlen. Danach geht's ab ins Bett.

CHRISTIAN SCHMIDT

chris@gamestar.de

Mit den alten Larry-Spielen hat das hier nichts mehr zu tun. Schlimm? Gar nicht. Wer ein klassisches Adventure mit Rätseln und einer spannenden Story erwartet, wird bitter enttäuscht. Aber die Grundwerte sind noch da: schlüpfriger Humor und schöne Frauen. Das zählt in Larrys Welt, und das liefert Larry 8. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Vergessen Sie die aufgesetzten Minispielchen, das Abenteuer ist die Eroberung der Frauen!

Wo ist nur mein Hirn geblieben?

Wenn Sie jetzt den Kopf schütteln – lassen Sie die Finger von Larry 8. Es ist vollkommen okay, dieses Spiel nicht zu mögen. Es muss sich aber auch niemand schämen, weil er gern auf Polygon-Brüste starrt und über Penis-Witze lacht. Larry 8 ist wie die Sitcom im Abendprogramm: hirnlos, frauenfeindlich, unglaublich spaßig. Wem das reicht, der hat mit der Häschenjagd anspruchlosen Spaß.

»Hier wird gelacht und gebaggert, sonst nichts.«



WARTEN AUF DIE DEUTSCHE VERSION



Unser Artikel beruht auf der US-Version von Larry 8. Das Spiel lebt zu großen Teilen von seinem Sprachwitz und der Qualität der Sprecher. Weil wir noch nicht beurteilen können, wie diese Elemente in der deutschen Version umgesetzt sind, vergeben wir vorläufig keine Wertung. Den Test der deutschen Fassung lesen Sie nächste Ausgabe.

LEISURE SUIT LARRY 8 ADVENTURE

PUBLISHER Vivendi RELEASE (D) 22.10.2004
SPRACHE Englisch CA. PREIS 40 Euro
AUSSTATTUNG Minibox, 4 CDs USK ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROF.
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 dürrtliche Tastendrucker.

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
Radeon 9700/Pro	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.	2,5 GByte Festpl.
Geforce 3/3 Ti			
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	+ hübscher Comic-Stil + witzige Details - kantige Figuren	- / 10
SOUND	(noch nicht bewertbar)	- / 10
BALANCE	+ automatische Schwierigkeitsanpassung	- / 10
ATMOSPHÄRE	(noch nicht bewertbar)	- / 10
BEDIENUNG	- tastenlastige Steuerung - nervige Ladezeiten	- / 10
UMFANG	+ viele Frauen + Nebenaufgaben + freischaltbare Extras	- / 10
HANDLUNG	+ witzige Zwischensequenzen - kein Spannungsbogen	- / 10
MINISPIELE	- zu wenige, zu simpel - wiederholen sich ständig	- / 10
DIALOGE	(noch nicht bewertbar)	- / 10
CHARAKTERE	- Klischee-Weibchen + immerhin konsequent umgesetzt	- / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: LAUE MINISPIELE, VERPACKT IN DERBEN HUMOR.



CD/DVD:
Demo
Wertungs-
Konferenz



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK K90



Endlich in Deutschland

FINAL FANTASY 11

Online-Rollenspieler aller Länder, vereinigt euch! Der Kontinent Vana'diel will auf gemeinsamen Servern geschützt werden – wenn Sie sich die horrenden Kosten leisten können.

Nach erfolgreichen Starts in Japan und den USA startet **Final Fantasy 11** nun auch in Deutschland, komplett mit übersetzter Anleitung und den zwei bisher erschienenen Erweiterungen **Rise of the Zilart** und **Chains of Promathia**. Diese Addons bieten drei neue Berufe und etliche erkundbare Landstriche, sind im Handbuch jedoch gerade mal mit sechs beziehungsweise vier Seiten dokumentiert – Sie sind also auf die Hilfe anderer Spieler oder das nach bester Square-Enix-Manier separat erhältliche Lösungsbuch angewiesen.

Ein Held, viel Auswahl

Fünf Rassen – darunter die katzenhaften Mithra – mit sechs Hauptberufen (Krieger, Mönch, Schwarz-/Weiß-/Rotmagier sowie Dieb) harren Ihrer Wahl, jeder Job mit eigenen Merkmalen und Fähigkeiten. Ab Level 18 dürfen Sie einen Nebenjob lernen. Das macht Kombinationen wie Krieger/Weißmagier möglich. Zusätzliche Berufe (etwa Paladin) sind von Quests abhängig, genauso wie ein Chocobo-Reitvogel, mit dem Sie auch nach Schätzen graben können.



Wir attackieren eine zähe Thickshell-Krabbe, während die Magier im Hintergrund Angriffs- und Heilzauber wirken.

In Ihrer Freizeit dürfen Sie unter anderem fischen, Erz schürfen, Pflanzen pflücken und züchten. Schließlich buhlen sechs Handwerksgilden um Ihre Mitgliedschaft: Ob Sie Schmied, Schneider, Alchemist, Schreiner, Goldschmied oder Lederwerker werden wollen, liegt bei Ihnen. Die Endprodukte verkaufen Sie im

Auktionshaus, auf dem privaten Basar, oder lagern sie in Ihrer Wohnung. Im Inventar sehen Sie das Zeug nur als Symbol, es gibt keine »Anziehpuppe« wie in anderen Titeln. Auch die Anzahl etwa der Rüstungen ist eingeschränkt, was bis zu höheren Levels viele identisch aussehende Helden bedeutet.

Teile und herrsche!

Final Fantasy 11 unterscheidet zwischen Missionen und Quests. Während Quests übliche »Bring Gegenstand A zu Person B«-Kost bieten, sind Missionen an den Wettstreit der vier Länder Vana'diels gekoppelt. Für ihre Ausführung und die Ausrot-



Alte Bekannte: Shiva und Garuda helfen den Beschwörerinnen im Kampf.



Drei Partys haben sich zu einer Allianz gegen Tiernmenschen verbündet.



Am Missions-Ende treffen wir einen Ork-Häuptling.



Der Ingenieur Cid gehört in jedes Final-Fantasy.

tung von Monstern erhält Ihre Nation Boni, und Sie bekommen Conquest-Punkte. Damit erhöhen Sie Ihren Rang, schalten neue Aufgaben frei oder tauschen sie gegen Waffen, Rüstungen und Items ein. Das klingt ganz gut, doch bis Sie in die Story einsteigen können, sind Sie primär mit sinnfreiem Aufleveln beschäftigt. Ohne großartige Quests wie in **World of Warcraft** sind Ihre Aktivitäten auf ein relativ kleines Schlachtfeld begrenzt. Wenn Sie sich mit anderen Spielern zum Leveln in einem Areal mit harten Gegnern verabreden, müssen Sie aufpassen, nicht auf dem Weg dorthin zu sterben. Das mag zwar die Spieldauer heben, wünschenswert und zeitgemäß wären jedoch gerade zu Anfang mehr Erfolgserlebnisse und ein roter Faden, zumindest für Einsteiger.

ROLAND AUSTINAT

roland@gamestar.de

Final Fantasy 11 ist eine sperrige Schönheit: Bevor Sie Vana'diel genießen können, müssen Sie lange aufleveln. Klar, das ist in Online-Rollenspielen oft so, doch hätten es ruhig ein paar Quests mehr sein können, die mich dazu motivieren. Dafür – oder deswegen – ist die Spieler-Community eine der freundlichsten. Und spätestens nach 50 Stunden entwickelt das Spiel eine ganz eigene Sogwirkung. Ein Abenteuer für Experten und Haser des Warcraft-Szenarios.

»Eine sperrige Schönheit.«

Im Kampfgetümmel

Alle Kämpfe finden in Echtzeit statt: Haben Sie einen Feind im Visier, setzen Sie je nach Job Magie, Items und nach Möglichkeit Berufs-Spezialfähigkeiten ein. Diese werden jedoch weder im Spiel noch im Handbuch vernünftig erläutert.

Gegner rennen Ihnen bis zum Übergang in den nächsten Kartenabschnitt nach. Wenn Sie einen neuen Bereich betreten, kann es deshalb passieren, dass Sie von Monstern, deren Ziel just entkam, umgehauen werden – das nervt. Schräg: Ab einer bestimmten Entfernung verschwinden Helden und Monster im Nebel. Das mag aus Performancegründen in dicht bevölkerten Gegenden Sinn machen, doch wenn ein Freund am anderen Ufer eines kleinen Sees um sein Leben ringt, beißt er einsam ins Gras. Es sei denn, er lässt rechtzeitig einen Hilferuf los, oder Ihnen fällt sein schrumpfender Lebensbalken auf. Dafür sieht die zwei Jahre alte Playstation-2-Grafik mit allen zugeschalteten Details noch ganz passabel aus: Die Gegner sind fein texturiert, die Landschaften abwechslungsreich. Zu wenig Variation bietet jedoch die an sich gute Musik.

Was kostet die Welt?

Ob mit PC oder Playstation 2 unterwegs – alle Spieler nutzen weltweit die gleichen Server, die bei der Charaktergenerierung automatisch verteilt werden. Das sorgt für eine gleichmäßige Auslastung, erschwert aber das bei **Final Fantasy 11** absolut empfehlenswerte gemeinsame Spiel mit Freunden. Was tun? Entweder im Spiel einen World Pass kaufen, mit dem Sie einen



Kampf im Sand: Unsere Party umzingelt einen Goblin-Sprengmeister.

Freund in Ihre Welt einladen, oder beim Start so lange neue Charaktere generieren und wieder löschen, bis Sie alle auf dem gleichen Server landen. Zu den monatlichen Kreditkarten-Grundkosten von 12,95 Dollar pro Held kommt für jeden der bis zu 15 weiteren Charaktere jeweils ein Dollar hinzu – genau wie für das separate Kartenspiel **Tetra Master**. Das ist im Vergleich unverschämte teuer! Dafür stehen Ihnen bei Fragen jederzeit Game Master und ande-

re Spieler in Form von Mentoren zur Seite. Und wenn Sie kein Japanisch sprechen, nutzen Sie die eingebaute Auto-Übersetzung aus dem Englischen.

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

KONSOLEN-ALARM

Final Fantasy 11 wurde primär für Sonys Playstation 2 entwickelt. Das merken Sie an gruselig geringer Auflösung und Pixelbrei. Allerdings dürfen Sie mit einem Tool die Optik tunen. Mit Maus und Tastatur ist das Interface umständlich. Kramen Sie lieber Ihr Gamepad raus, oder schließen Sie wie wir ein PS2-Joypad per USB-Adapter an.

FINAL FANTASY 11 ONLINE-ROLLENSPIEL			
PUBLISHER	Ubisoft	RELEASE (D)	erhältlich
SPRACHE	Englisch (Spiel), Deutsch (Handbuch)	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 7 CDs, 154 Seiten	USK	12 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	1	FORTGESCHRITTENER	10
VERGLEICHBAR MIT Dark Age of Camelot (84, GS 01/04) Bestes Mittelalter-Online-Rollenspiel Star Wars Galaxies (81, GS 10/03) Stimmungsvolles Star-Wars-Online-RPG			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,4 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1,4 GHz AMD	XP 2000+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	6,62 GB Festpl.	6,62 GB Festpl.	6,62 GB Festpl.
Radeon 9800 Pro			
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1 6.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT: Zusammenspiel mit Spielern auf PS2 und PC; Simultanübersetzung Japanisch-Englisch			
MODI: nur online spielbar			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele Vegetationen	- Pop-ups	- teils arg detailarm	7 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Mittelalter-Klänge	- sehr kurze Dauer-Loops		6 / 10
BALANCE	+ stelle Lernkurve	- unausgewogener Schwierigkeitsgrad		6 / 10
ATMOSPHERE	+ Japan-Mittelalter-Mix	- teils menschenleere Landstriche		8 / 10
BEDIENUNG	+ Gamepad-Unterstützung	- In-Game-Steuerung hakelig		8 / 10
UMFANG	+ inklusive zwei Add-ons	+ Conquest-System mit vier Nationen		9 / 10
QUESTS	+ Story-Missionen und FedEx-Quests	- spärliche Anzahl		8 / 10
CHARAKTERE	+ Job-System mit Nebenberufen	- ein Dollar pro Extra-Held		10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Echtzeit mit Item- und Magie-Einsatz	- wenig Abwechslung		9 / 10
ITEMS	+ eigenes Item-Erschaffen	- geringe Gegenstands-Vielfalt		9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden — SOLO-SPASS — MULTIPLAYER-SPASS Über 300 Stunden

FAZIT: JAPANO-ONLINE-ABENTEUER MIT ZAHEM EINSTIEG

80

SPIELSPASS

Invasion auf Bestellung

ANARCHY ONLINE ALIEN INVASION

Im neuesten Addon zu Funcoms futuristischem Online-Rollenspiel müssen sich die Spieler mit Invasoren aus dem All herumschlagen.

Während das letzte **Anarchy Online-Shadowlands** auch problemlos von Einsteigern genutzt werden konnte, richtet sich **Alien Invasion** hauptsächlich an Rubi-Ka-Veteranen. Für teures Geld können Sie eigene kleine Städte bauen und müssen die dann ge-

gen machthungrige Aliens verteidigen. Von Spielern errichtete Gebäude sowie eine neue Kleidungs- und Raumschiff-Kollektion sollen mehr Pepp ins virtuelle Sozialleben bringen.

Mit wenig Aufwand

Leider haben nur Mitglieder von Organisationen eine Baugenehmigung auf Rubi-Ka. Die dürfen dank eines einfachen Interface mit wenigen Klicks beeindruckende Kleinstädte bauen. Alle Gebäude sind begehbar und können dekoriert werden; bestimmte Räumlichkeiten geben den Organisationsmitgliedern Fertigkeiten-Boni. Die angekündigten Spieler-Shops haben es nicht ins Addon geschafft, sollen aber nachgepatcht werden.

Invasion mit Macken

Eines der wichtigsten Gebäude jeder Stadt ist der ECM-Tower. Mit diesem Turm kontrolliert die Organisation einen Schutzschild,

der über der Siedlung liegt und Alien-Attacken auf ein Minimum reduziert. Schalten Sie den Schild aus, werden Sie bald von Außerirdischen heimgesucht. Die Menge der Angreifer richtet sich danach, wie viele Spieler Ihrer Organisation online sind. Die Stärke der Aliens passt sich der Stufe der Verteidiger an.

Schaffen Sie es, die zwei Angreiferwellen erfolgreich zurückzuschlagen, dürfen Sie sich in kleinen Gruppen auf das Kommandoschiff beamen lassen. Dort müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits den General fin-



Im neuen Startgebiet der Erweiterung treffen Neuankömmlinge bereits auf die ersten Aliens.

den und vernichten. Bei Erfolg winken besonders starke Waffen und andere Gegenstände. Für jedes getötete Alien gibt es außerdem so genannte Alien-Erfahrung und damit neue Spezialfähigkeiten. In der Praxis hat die Alien-Invasion noch einige Probleme: Die Angreifer sind trotz Stufenanpassung zu stark, Spieler mit zu großem Levelunterschied sind auf dem Kommandoschiff überfordert. Bei echten Massenangriffen kämpfen selbst Spieler mit schnellen PCs mit heftigem Ruckeln. **STS**

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.

STEFANIE SCHWARZ

Alien Invasion ist leider nichts für jeden hochstufigen Spieler. Einzelgänger und kleine Organisationen haben nur im brandneuen Startgebiet Zugang zu Alien-Erfahrung. Wer also meist allein oder in kleinen Gruppen unterwegs ist, braucht sich Alien Invasion nicht zuzulegen, es sei denn, er oder sie möchte 30 Euro für eine größere Auswahl an neuen Kleidungsstücken ausgeben. Spieler, die zu einer Organisation gehören, sollten sich dieses Addon aber nicht entgehen lassen.

»Nichts für
Solospieler«



Unsere Gastautorin Stefanie ist Expertin für Online-Rollenspiele und Ego-Shooter. Sie lebt in Schweden; ihre Adresse verraten wir nicht...



Spielerstädte können nach eigenem Geschmack gebaut und dekoriert werden.

ANARCHY ONLINE: ALIEN INVASION ONLINE-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Koch Media GmbH	RELEASE (D)	im Handel
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	30 Euro
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 3 CDs, Tastaturübersicht	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----

VERGLEICHBAR MIT Dark Age of Camelot (84, GS 05/02) PVP-orientiertes Fantasy-Online-Rollenspiel. Star Wars Galaxies (81, GS 10/03) Online für Imperium oder Rebellen.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	500 MHz Intel	1,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	500 MHz AMD	1,0 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	1,2 MB Festpl.	2 GB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900	56 KB-Modem	2-Kanal-1SDN/DSL

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Ist für Mehrspieler ausgelegt.

MODI —

BEWERTUNG

GRAFIK	+ holt einiges aus der alten Grafik-Engine	7 / 10
SOUND	+ Musik ist stimmungsvoll - wenige neue Sounds	6 / 10
BALANCE	+ Angreifer entsprechen Spielerlevel - funktioniert nur mäßig	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Angriffe gut in Szene gesetzt - kein »Invasions-Gefühl«	6 / 10
BEDIENUNG	+ Keyboard konfigurierbar - lange Eingewöhnungszeit	6 / 10
UMFANG	+ enthält Hauptspiel - taugt fast nur für organisierte Spieler	8 / 10
QUESTS	+ neue Aufgaben auch für Solo-Spieler - wenige neue Quests	5 / 10
TEAMWORK	+ organisiertes Kämpfen in großen Gruppen wird belohnt	9 / 10
KAMPESYSTEM	+ neue Perks bringen mehr Abwechslung	8 / 10
ITEMS	+ viele neue Items - die meisten sind schwer zu ergattern	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: UNFERTIG WIRKENDES ADDON MIT NETTEN IDEEN.



Mühsam Monster metzeln

NOVASPHERE 13

Aliens plätten, Items sammeln, Charakterwerte steigern – doch die klassische Action-Rollenspielsucht bleibt wegen grober Designmängel aus.

Wie ungerecht: Wegen eines kleinen Vergehens wird der junge Steel Wolf auf ein Gefangenentransportschiff verbannt. Doch das stürzt durch einen Alienangriff auf einem fremden Planeten ab. Steel soll die Monster bezwingen und Hilfe holen. Im Action-Rollenspiel **Novasphere 13** von Rebel Games klicken Sie den Helden in bunten Landschaften durch unübersichtliche Monsterhorden, sammeln Waffen, Rüstungen sowie Erfahrung und ärgern sich wegen unnötiger Längen.



Die Charakter-Werte sind Standard einfallslos dargestellt und bieten kaum Wahlmöglichkeiten.



Miese Balance: unzählige Insekten-Aliens beharken den schwach ausgerüsteten Helden.

Charakterschwäche

Im Gegensatz zu **Diablo 2** gibt es in **Novasphere 13** nur einen Charakter. Individuelle Fähigkeiten-Bäume, die den Helden etwa auf den Fernkampf spezialisieren, entfallen ebenfalls. Mit Level-ups verbessern Sie die vier Werte Stärke, Geschicklichkeit, Wissen und Ausdauer. Das Problem: Schon früh finden Sie starke Waffen und Rüstungen, die Ihr Held erst sehr viel später tragen darf. So verlangt die erste unwesentlich bessere Strahlenpistole 37 Wissenszähler. Diesen Wert erreicht Steel frühestens ab Level sechs – wenn er alle Aufstiegsunkte in Wissen investiert. Da es keine Sammelkiste gibt, müssen Sie die Gegenstände verkaufen. Zudem sehen Sie auf dem Boden liegenden Items deren Stärke oder magische Eigenschaften nicht an.

Und wohin jetzt?

Die Story verläuft streng linear auf 45 teils riesigen Karten. Mal



In Dungeons tanken Sie auf den seltenen roten Plattformen Lebenspunkte.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

danielm@gamestar.de

Diablo 2 setzte im Action-Rollenspiel-Genre Standards, die **Novasphere 13** nahezu alle ignoriert. Statt mehreren grundverschiedenen Helden gibt's von Rebel Games nur einen Charakter, den ich zudem kaum spezialisieren kann. Auch finde ich zu früh zu starke Waffen, die mein Held erst in zweistelligen Levelbereichen tragen darf. Das zerstört schon früh die Sammelsucht.

Technisch hingegen gefällt das Spiel: Endlich darf ich in schicker 3D-Grafik mit tollen Effekten Monster plätten und die abwechslungsreichen Landschaften sind detailliert und stimmig. Langfristiger Spaß bleibt dennoch aus.

»Anti-Diablo«



befreit Steel gefangene Überlebende, dann zerstört er gegnerische Stromgeneratoren. Die Quests werden jedoch schnell öde und erzählen nur beiläufig die Geschichte. Die detaillierte 3D-Grafik glänzt mit bunten Ef-

fekten und passenden Animationen. Sprachausgabe und Musik passen ins Science-Fiction-Ambiente, nur die Toneffekte wirken etwas lasch. Ein Multiplayer-Teil fehlt völlig.

► HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/MIN.

NOVASPHERE 13 ACTION-ROLLENSPIEL			
PUBLISHER	Rebel Games	RELEASE (D)	4.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 CD, 20 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR									
EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT: Diablo 2 (87, GS 08/00) Sucherregendes Monsterkillen mit toller Atmosphäre. Restricted Area (75, GS 11/04) Diablo-Klon in düsterem Science-Fiction-Ambiente.									

TECHNISCHE ANGABEN				
3D-GRAPHIKKARTEN		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	256 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.	600 MB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5800/5900			
LAUTSPRECHER		Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1		

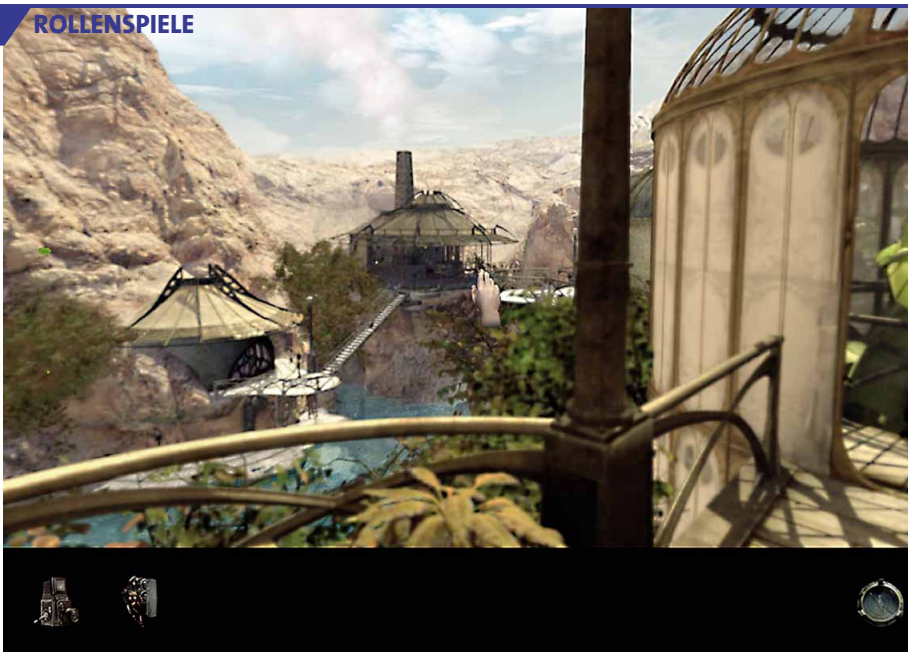
BEWERTUNG		
GRAFIK	+ detaillierte 3D-Landschaften + passende Animationen	7 / 10
SOUND	+ stimmige Musik + Sprachausgabe + öde Effekte	6 / 10
BALANCE	- zu Beginn zu schwer - schlechte Item-Balance	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ abwechslungsreiche Umgebung + dünne Story	7 / 10
BEDIENUNG	+ sinnvolle Hotkeys - umständliches Handelssystem	6 / 10
UMFANG	+ 45 teils lange Levels - kein Multiplayer	8 / 10
QUESTS	+ mit Story verknüpft - streng linear - einfallslos	6 / 10
CHARAKTERE	- nur ein Held - wenig Entwicklungsmöglichkeiten	3 / 10
KAMPFSYSTEM	+ bewährtes Hack-and-Slay - oft unübersichtlich	7 / 10
ITEMS	+ viele Upgrades - wenige Waffentypen	5 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

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

FAZIT: WENIG MOTIVIERENDES LEVELN IN BUNTER 3D-GRAPHIK.





Die schönste Landschaft finden Sie auf der Heimatwelt.

Meditieren mit Muße

MYST 4 REVELATION

Wer der Hektik des Alltags entfliehen will, sollte unbedingt Ubi Softs Render-Adventure spielen – erholsamer Tiefschlaf garantiert.

Viele Menschen suchen danach – Ubi Soft liefert es frei Haus: Das Gefühl innerer Ruhe und tiefen Friedens. Beide Gemütszustände halten aber nur so lange an, wie Sie nicht versuchen, eines der himrissigen Rätsel in der schön gestalteten, ätherischen Welt von **Myst 4 – Revelation** zu lösen. Dann regieren Frust und Langeweile.

Am Anfang war das Wort

Wer würde nicht gern durch Wortgewalt Welten schaffen? Ihr Freund Atrus verfügt über diese gottgleiche Fähigkeit, doch seine beiden misstrauten Söhne Sirrus und Achenar wollten die väterliche Macht missbrauchen. Also hat sie der Alte in eigenen Welten eingesperrt. Der Spieler soll dem Senior dabei helfen, wieder Kontakt zu den mittlerweile erwachsenen Bengeln aufzunehmen. **Myst**-erprobte Spieler wissen, was jetzt kommt: Sie erkunden per Mauszeiger Dutzende vorgerenderte, sterile Örtlichkeiten, sammeln aus herumliegenden Büchern Informationen und versuchen, mehr oder minder absurde Maschinen durch wildes

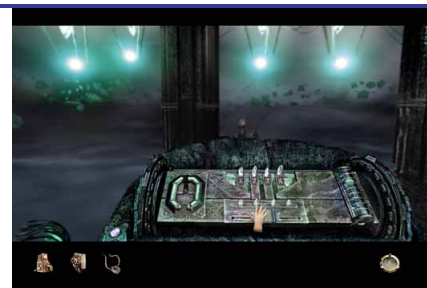
Knöpfchendrücken wieder in Gang zu bekommen. Was das alles mit der Story zu tun hat? Nichts! Die Rahmenhandlung erfahren Sie häppchenweise immer dann, wenn ein Amulett am unteren Bildschirmrand blinkt.

Virtuelles Rätselheft

Die meiste Zeit lösen Sie öde Farb- und Tonrätsel oder knacken Codes durch stures Ausprobieren. Schon gleich zu Beginn erwartet Sie die dramatisch spannende Aufgabe, zwei Frequenzwellen über die Modifikation von Amplitude, Frequenz und Phase zur Deckung zu bringen. Auch immer gern dabei: Hebelgewackel, um undurchsichtige Mechanismen anzuschmeißen. Klappt das dann irgendwann einmal, öffnet sich meist eine Tür und weiter geht's zum nächsten Rätsel. Dass die Lösung selten logisch ist, wissen auch die Entwickler. Weshalb hätten Sie sonst das Lösungsbuch einbauen sollen? Allerdings müssen Sie stets umständlich den Weg übers Optionsmenü wählen, um zu erfahren, was zu tun ist. Immerhin: Die langweilige Musik der Marke

»Esoterik trifft auf Mönchschorale« lädt zu einem gesunden Mittagsschläpfchen ein. **MIC**

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



Jede Menge Schalter und Regler warten auf den Sie.



Trotz CPU-Hilfe bleiben manche Rätsel ein Rätsel.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich kann mich nicht mehr daran erinnern, wann ich mich das letzte Mal bei einem Adventure so gelangweilt habe. Das uralte Render-Konzept hat sich mittlerweile selbst überlebt, nur bis zu den **Myst**-Machern scheint sich das noch nicht herumgesprochen zu haben. Ich will kein aufgeblasenes Rätselheft ohne spielerischen Nährwert, sondern logische und spannende Rätsel, die eine interessante Geschichte erzählen. Lässt man die nervigen Knobeleyen beiseite, bleibt viel heiße Luft um nichts. Ehrlich, da gucke ich doch lieber aus dem Fenster.

»Achtung, Schlafattacke!«



MYST 4 REVELATION ADVENTURE		MYST 4 REVELATION	
PUBLISHER	Ubi Soft	RELEASE (D)	28.9.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 14 Seiten	USK	ab 6 Jahre

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

VERGLEICHBAR MIT	
URU (53, GS 01/04)	Atmosphärischer Ableger, logischere Rätsel.
Myst 3 Exile (46, GS 07/01)	Gähnend ode. grafisch mittlerweile überholt.

TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	700 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	700 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	6,5 GB Festpl.	6,5 GB Festpl.	6,5 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5600/Ultra			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER	
Stereo	2 vorne, 2 hinten
5.1	6.1



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK K25

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmungsvolle Hintergründe + gute Videoszenen	8 / 10
SOUND	+ tolle deutsche Sprache - Musik zu esoterisch	7 / 10
BALANCE	- Rätsel unlogisch designt - schon zu Beginn zu schwer	3 / 10
ATMOSPHÄRE	- sterile Landschaften - kaum andere Personen	3 / 10
BEDIENUNG	+ veränderbarer Mauscursor - Lösung nur über Optionsmenü	6 / 10
UMFANG	+ verschachtelte Welten mit zahlreichen Räumen	6 / 10
HANDLUNG	- langweilige Story - wirre Handlung	3 / 10
CHARAKTER	- keine Identifikation - Held wird nie beschrieben	3 / 10
DIALOGUE	+ gut übersetzt - Klingen etwas gestelzt	7 / 10
RÄTSEL	- Rätsel unlogisch und schwer	4 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 1 Minute SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: BOCKESCHWER UND STERBENS LANGWEILIG.



Rückfall in die Amiga-Ära

KULT – HERETIC KINGDOMS

Simpelkämpfe in Matschgrafik – dieses Spiel führt Sie zu den Anfängen der Action-Rollenspiele.

Wenn Religion wirklich Opium fürs Volk ist, dann gehört die junge Heldin Alita zur Drogenfahndung: Für die Inquisition des Häretischen Königreichs jagt sie Ordensmitglieder, die eine uralte Gottheit

erwecken wollen. Im Action-Rollenspiel **Kult – Heretic Kingdoms** versuchen Sie, als militante Atheistin das mystische Schwert Gottschlächter zu zerstören. Hört sich spannend an, doch schon nach wenigen Minuten entpuppt sich der Titel als **Diablo**-Klon der übelsten Sorte.

Rundum platt

Es gibt nur eine Heldin, für die Sie nur vier Charakterwerte ändern dürfen – auf Klassen oder Berufe verzichten die Entwickler. Wenigstens wählen Sie eine von vier Elementar-Richtungen (später wechselbar).

Wie im Vorbild **Diablo 2** plätten Sie per Mausclick Monster, kassieren dafür Erfahrung und verteilen bei Levelaufstiegen Punkte. Allerdings fehlt ein Fertigkeitenbaum, Sie dürfen lediglich aus einer Liste immer stärkere Zauber aussuchen. Die ewig gleichen Gegner laufen stupide auf die Heldin zu, allerdings selten mehr als drei gleichzeitig. Nach ihrem Ableben liefern sie massenhaft Gegenstände, die Alita aber wegen ihres viel zu kleinen Inventars oft liegenlassen muss.

Alptraumwelt

Einzig interessante Neuerung von **Kult**: Per Tastendruck wechselt Alita in eine Traumwelt. Dort lauern Geistergegner sowie Hexagramme, die Erfahrungspunkte liefern. Außerdem lassen sich viele Quests nur durch häufige Wechsel in die Traumebene lösen. Allerdings sind die Aufträge stets sehr vorhersehbar und dadurch langweilig. Nebenquests fehlen völlig.

Während die manchmal recht detaillierten Hintergründe gerade noch durchgehen, verabschiedet sich Kult bei den rucke-



In den Minen beharkt Alita einen Wächter-Lich mit ihrem Flammenbestien-Zauber.

ligen Animationen endgültig in den optischen Orkus. Dazu kommen lächerliche Zaubereffekte,

offensichtlich aus Amiga-Zeiten herübergerettet.

➤ HOTLINE: (040) 710 060 STANDARDGEBÜHREN



Beim Dieb ändert Alita ihre Element-Ausrichtung.



Trotz Zusatz-Behältern ist das Inventar schnell voll.

MARKUS SCHWEDTEL

markus@gamestar.de

Was für eine Enttäuschung! Dieser Titel könnte genauso von kasachischen Shareware-Entwicklern stammen, nahezu jeder Aspekt wurde versemmt. Die Steuerung hakelt, die Animationen ruckeln, und die öden Quests motivieren kein bisschen. Schade um die nette Story und die Musik, aber die Budget-Version von **Diablo 2** bietet für weniger Geld wesentlich mehr Spielspaß. Obskures Detail am Rande: Im Handbuch sind deutsche und englische Seiten wild gemischt, die Qualitätskontrolle hat offensichtlich auf ganzer Linie versagt.

»Wo bleibt der Inquisitor?«



KULT ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Flashpoint	RELEASE (D)	25.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 20 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT					Diablo 2 (87, GS 08/00) Sucherregendes Monsterkillen mit toller Atmosphäre.					
					Restricted Area (75, GS 11/04) Diablo-Klon in düsterem Science-Fiction-Ambiente.					

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
GeForce 1/2 MX	1,2 GHz Intel	1,6 GHz CPU	1,8 GHz CPU
GeForce 2/4 MX	1200+ AMD	1600+ AMD	1800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GeForce 3/3 Ti	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	GF FX 5600/Ultra	GF FX 5600/Ultra
	Radeon 9500 Pro	Radeon 9500 Pro	Radeon 9500 Pro
	Radeon 9700/Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9700/Pro
	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro	Radeon 9800 Pro
	GF FX 5800/5900	GF FX 5800/5900	GF FX 5800/5900

LAUTSPRECHER

Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1
--------	--	------------------------------	------------------------------

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Hintergründe - Animationen - Zaubereffekte	4 / 10
SOUND	+ Musik - selten Sprachausgabe - Soundeffekte	4 / 10
BALANCE	- anfangs viel zu leicht - zu viele nutzlose Gegenstände	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Traumwelt - öde Textboxen stören	4 / 10
BEDIENUNG	- Heldin bleibt oft hängen - häufige Fehlclicks	4 / 10
UMFANG	+ 100 Zaubersprüche - kein Fertigkeitenbaum	6 / 10
QUESTS	- Standard-Story um Weltenrettung - 08/15-Aufgaben	3 / 10
CHARAKTERE	- nur eine Heldin - kaum Einfluss auf Entwicklung	3 / 10
KAMPFSYSTEM	- Gegenmangel - krudes Zauber-Management	4 / 10
ITEMS	+ am Charakter sichtbar - Gegenstands-Inflation	5 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

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

FAZIT: MASSENHAFT MÄNGEL, LIEBER DIABLO 2 SPIELEN.

40 SPIELSPASS



Heiko Klinge

heiko@gamestar.de

KAMPF UM PLATZ 1

NEUE SPORTSPIEL-REFERENZ. Der Herbst ist die hohe Zeit des PC-Sports: Nachdem sich bereits im letzten Monat eine ganze Reihe von Spielen in die Top 25 gekickt, gedriftet oder gemanagt hat, steht nun schon wieder eine hochkarätige Mannschaft vor der Tür. Und **GTR**, das ambitionierte Rennspiel des neu gegründeten Entwicklers Simbin schafft es bis ganz nach oben aufs Treppchen: Die Traumwertung von 91 bedeutet Wertungsgleichstand mit **NHL 2005** – im ersten Versuch!

WER FEHLT? Leider haben es zwei weitere Favoriten nicht ganz in diese Ausgabe geschafft: Konamis potenziellen Überhammer **Pro Evolution Soccer 4** und den sicheren Kassenschlager **Need for Speed Underground 2** können wir erst im nächsten Heft testen. Aber das hat auch sein Gutes – immerhin wird das Sportspielgenre in diesen Monaten so sehr mit Klassetiteln verwöhnt, dass es den Geldbeutel schont, wenn sich der eine oder andere Titel verzögert. Schließlich kann kaum jemand alle Spiele kaufen. Unsere Oktoberempfehlung lautet daher: **GTR** – auch wenn Sie bislang im Rennspielgenre nicht so zuhause waren. Es lohnt sich!

SPORT-INHALT

TESTS

GTR	124
Tony Hawk's Underground 2	128
Club Football 2005	131
Top Spin	132
Madden 2005	134
Billard Café	135
Pro Rugby Manager 2004	135
RC-Cars	135

SPORT-INHALT TESTS

Platz	Spiel	Genre	Firma	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus // Fahrverhalten	KI	Management // Tuning	Spielzüge // Streckendesign	Kommentar
1	GTR	Rennspiel	10tacle	NEU	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	Fußball Manager 2005	Manager	EA Sports	11/04	88	8	7	8	10	8	10	9	9	10	9	
4	Madden 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	88	10	9	7	10	9	10	8	9	7	9	
5	Tony Hawk's Underground 2	Funsport	Activision	NEU	88	7	10	8	10	10	10	7	9	7	10	Fun-Faktor statt KI
6	Colin McRae Rally 2005	Rennspiel	Codemasters	11/04	87	7	9	8	8	8	10	10	7	10	10	
7	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	Konami	12/03 (88%)	87	7	8	10	9	7	9	9	10	8	10	
8	F1 Challenge 99-02	Rennspiel	EA Sports	07/03 (89%)	87	8	8	9	7	10	10	10	7	9	9	
9	NBA Live 2004	Sportspiel	EA Sports	01/04 (89%)	87	8	9	7	10	8	10	8	9	8	10	
10	Nascar Racing 2003 S.	Rennspiel	Vivendi	04/03 (89%)	87	7	9	7	8	10	10	10	8	8	10	
11	MVP Baseball 2004	Sportspiel	EA Sports	06/04 (84%)	87	8	9	7	10	8	10	10	7	10	8	
12	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	06/04 (90%)	86	9	8	8	9	7	10	9	9	7	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	NEU	85	8	8	9	9	8	8	9	8	8	10	
15	World C. Snooker 2004	Sportspiel	Codemasters	09/04 (85%)	85	6	8	9	10	8	9	10	8	8	9	
16	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	11/04	84	8	8	10	9	8	10	8	7	9	7	
17	Midnight Club 2	Rennspiel	Take 2	09/03 (85%)	84	6	8	7	10	10	10	7	10	6	10	
18	Rallisport Challenge	Rennspiel	Microsoft	12/02 (84%)	83	9	7	6	10	10	9	8	9	6	9	
19	NFS Underground	Rennspiel	Electronic Arts	01/04 (82%)	82	9	9	5	10	7	10	7	8	10	7	
20	Eishockey Manager 2005	Manager	Jowood	11/04	81	7	8	9	7	8	9	7	8	9	9	
21	Richard Burns Rally	Rennspiel	Ubisoft	10/04	81	9	10	4	7	8	10	10	7	7	9	
22	Wakeboarding Unleashed	Funsport	Aspyr	04/04 (80%)	81	7	9	7	8	8	8	8	9	8	9	Fun-Faktor statt KI
23	MotoGP 2	Rennspiel	THQ	07/03 (83%)	80	7	7	10	7	10	8	8	7	8	8	
24	Trackmania	Rennspiel	Deep Silver	05/04 (85%)	79	6	6	10	7	8	8	9	7	10	8	
25	Virtua Tennis	Sportspiel	Empire	05/02 (83%)	78	7	5	9	9	9	9	7	8	7	8	

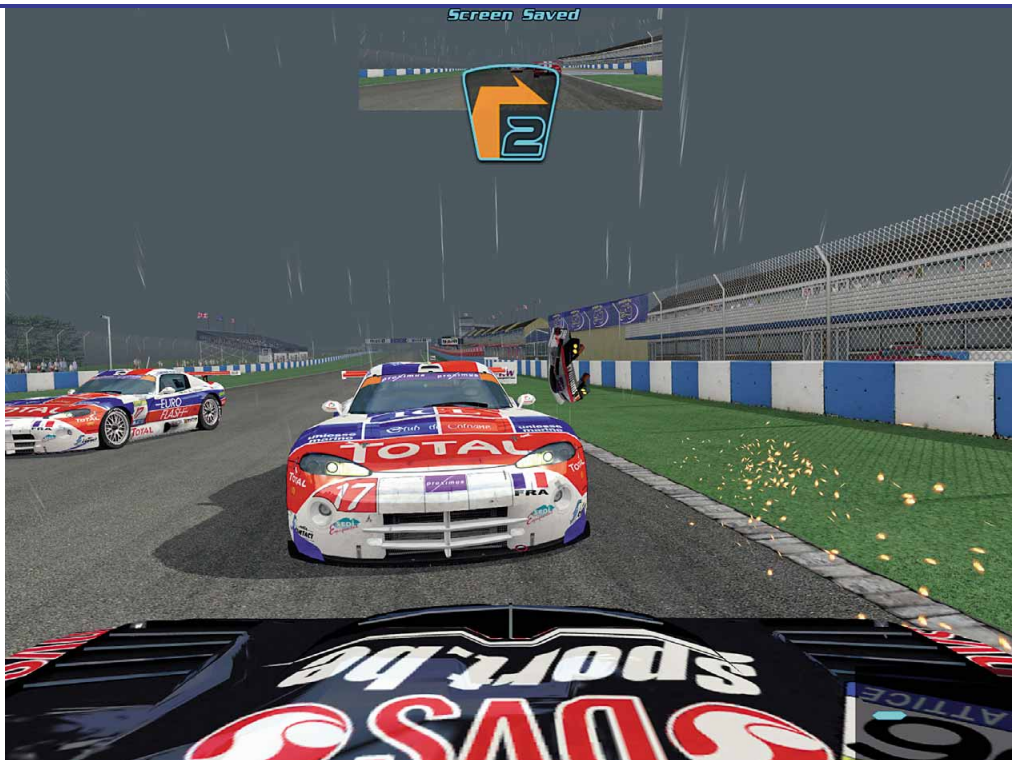
Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele, zivile Flugsimulationen, Fußballmanager, Flipper.



Die Rennwiederholungen wirken wie im Fernsehen.



Die reine Ego-Perspektive spielt sich extrem rasant.



Bei Regen erhöht sich die Unfallgefahr: Nach einem 180-Grad-Schlenker blicken wir direkt ins Cockpit des CPU-Gegners.



Benzin im Blut

GTR



Sturm auf die Genre-Spitze: Die von Simbin entwickelte Renn-Simulation begeistert Genre-Profis mit neuen Realismus-Maßstäben. Aber auch Einsteiger werden exquisit bedient!

FACTS

- offizielle FIA-GT Lizenz
- 10 Original-Strecken
- 3 Spielmodi
- 60 Original-Autos
- 4 Kameraperspektiven
- LAN- und Online-Modus für 24 Spieler
- Headtrack-Unterstützung
- detaillierte Wagen-Setups

Vorschusslorbeeren sollte man eigentlich mit Bedacht verteilen. Im Falle von **GTR** waren diese aber mehr als gerechtfertigt: Das von uns zum besten Sportspiel der diesjährigen E3-Messe gekürte Rennspektakel überholt im GameStar-Test souverän die gesamte Konkurrenz. Noch nie wurde digitaler Motorsport so realistisch, aber gleichzeitig zugänglich und optisch aufregend inszeniert.

Arcade oder Simulation?

Nach Laden des Spiels werden Sie mit einem schlichten Menübildschirm konfrontiert. Hier wählen Sie zwischen den drei angebotenen Spielmodi: Arca-

de, Semi-Pro und Simulation. Die schwedischen Entwickler von Simbin setzten sich zwar zum Ziel, eine möglichst akkurate Simulation der FIA GT- und NGT-Serie zu programmieren. Trotzdem bedachte man auch Einsteiger und Gelegenheitsrennspieler. Für diese ist der Arcade-Modus prädestiniert, der in vier Schwierigkeitsgrade unterteilt ist. Hier heizen Sie ähnlich sorglos und actionreich wie in **Need for Speed Underground** über einen der zehn Original-Kurse, von Spa über Donington Park und Estoril bis hin zu Magny Cours.

Auch für Sonntagsfahrer

Die gewählte Schwierigkeitsstufe entscheidet darüber, wie schwer Sie es im Rennen haben: Als »Sonntagsfahrer« fordern le-

diglich drei Kontrahenten Sie heraus, zudem sind Autoschäden deaktiviert, und Lenkassistenten helfen Ihnen beim Bremsen und Gas geben. Treten Sie hingegen als »Alien on Wheel« an, nimmt Ihr Wagen vollen Schaden, Steuerungshilfen sind aufs Nötigste minimiert. Und die neun CPU-Fahrer geben alles, um Sie zu schlagen. Leider fehlt im Arcade-Modus die Option, eine komplette GT-Meisterschaft zu absolvieren. Dazu müssen Sie schon auf Semi-Pro oder Simulation durchstarten.

Maßgeschneiderte Meisterschaft

In beiden Profi-Modi entfaltet **GTR** seinen ganzen Reiz. Zwar gewinnen die recht bieder gestalteten Menüs auch hier keinen Schönheitspreis, dafür wird

Rennspielern ansonsten alles geboten, wonach sie sich die Finger lecken. Im Meisterschafts-Modus spielen Sie eine vollständige Saison nach den Daten von 2003. Beginnend in Barcelona kämpfen Sie sich bis zum letzten Rennen in Monza vor. Dabei fahren Sie wahlweise mit den GT-Modellen ab 600 Pferdestärken oder mit den NGT-Boliden ab 450 PS. 60 lizenzierte Luxuskutschen von Ferrari, Porsche, BMW, Lotus und Lamborghini stehen in der **GTR**-Garage zur Auswahl, allesamt anhand von echten Telemetriedaten nachmodelliert. Zusätzlich locken noch exotischere Vehikel wie die beliebten amerikanischen »Muscle Cars« oder die »British Beefs« wie der Lotus Elise, die Sie aber nur in Einzelrennen steuern dürfen.



Im dicht gedrängten Fahrerfeld kämpfen wir mit unserem schwarzen Lamborghini um eine gute Platzierung. (1600x1200)

Realismus total

GTR fühlt sich so echt an wie noch kein anderes Rennspiel zuvor. Wenn Sie im Simulations-Modus ohne Fahrhilfen, dafür nach strengem FIA-Regelwerk und mit voll aktiviertem Schaden aus der Cockpit-Ansicht über den Asphalt rollen, wird selbst die harmloseste Schikane zur Herausforderung. Vorsichtig tastet man sich mit schweißsnassen Händen Meter für Meter voran und versucht, die PS-Monster zu bändigen. Einmal zu viel Gas gegeben, und Ihr Schlitten legt eine 360-Grad-Drehung hin. Aber selbst, wenn man diverse Lenkassistenten einschaltet, was Sie per Tastendruck jederzeit managen, spielt sich **GTR** alles andere als einfach. Bodenwellen, Unebenheiten wie Schlaglöcher und verschiedene Asphaltbeläge machen jeden Kurs zum Erlebnis. Anfangs empfiehlt es sich, in der Außenansicht zu spielen. Erst nach etwas Eingewöhnungszeit bieten sich die drei Ego-Perspektiven an, inklusive der von uns favorisierten Motorhauben-Sicht. Dank der präzisen Steuerung spielt sich **GTR** traumhaft-egal, ob mit Tastatur, Gamepad oder Force-Feedback-Lenkrad.

Jedes im Spiel vorkommende Auto steuert sich völlig anders – man spürt förmlich, ob man in einem Porsche 911 oder einen Lamborghini Diablo sitzt. Realismus auch bei der Gegner-KI: Die Aktionen der Computer-Widersacher wirken verblüffend menschlich, sie machen Fehler, nutzen aber auch jede Chance eiskalt zum Überholen.

Optionen im Überfluss

Ein Rennwochenende besteht aus je zwei Trainings und Qualifikationsrunden, einem Warm-Up und dem sonntäglichen Rennen. Wer will, kann die zehn Strecken aber auch in aller Ruhe im Übungsmodus inspizieren oder nur ein einzelnes Rennwochenende absolvieren. Die Options-

vielfalt ist vorbildlich: Gegneranzahl, Renndistanz und KI-Stärke bestimmen Sie ebenso wie Wetterbedingungen und Realismusgrad. Bis zu 58 Wagen können theoretisch gleichzeitig über die Polygon-Pisten rollen. Ausdauernde PC-Piloten legen die Original-Distanz der echten GT-Rennläufe zurück – dann ist man bis zu drei Stunden unterwegs!

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Flexibel: Wenn Sie bereit sind, einige Abstriche bei Grafik zu machen, können Sie mit GTR schon ab einer GeForce 2 und einer 1-GHz-CPU Ihre Runden drehen. Für Edelfgrafik mit Anisotropem Filter und Kantenglättung sollten Sie aber mindestens eine Radeon 9700 Pro und einen Prozessor mit 2,0 GHz unter der Haube haben.

RAM/FESTPLATTE

Auf Maschinen mit 256 MByte quält Sie GTR nicht nur mit langen Ladezeiten, sondern auch mit ständigem Nachlade-Schluckauf auf der Piste. Erst mit 512 MByte Arbeitsspeicher sind Sie auf der sicheren Seite. Die Renn-Simulation benötigt etwa 1,0 GByte Plattenplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie die Auflösung herunterdrehen, flitzen Sie – auf Kosten der Übersicht – pro Stufe etwa 10 Prozent flüssiger durch die Rundkurse.
- 2 Für einen kleinen Performance-Schub aktivieren Sie die »niedrigen Strecken-Texturen«. Dafür wirken die Bauten abseits der Piste pixelig.
- 3 Reduzieren Sie die maximale Anzahl der Gegner auf ein gesundes Mittelmaß (etwa 16). Das entlastet sowohl CPU als auch Grafikkarte erheblich.
- 4 Experimentieren Sie im Optionsmenü mit den drei vorgegebenen Detailstufen und passen Sie einzelne Optionen wie »Spezialeffekte« oder »Schatten« an. **BP**

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

CPU mit		GeForce 12 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
700 MHz	800x600 (min. Details, 256 MByte)										
	1024x768										
1,2 GHz	1024x768										
	1280x1024 (AF)										
1,7 GHz	1280x1024 (AF)										
	1600x1200 (FSAA, AF)										

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



Unser Porsche 911 hat auf der Monza-Strecke schon einige Schäden eingesteckt.

Grafik-Highlight mit Realismus-Look

Wirkt **GTR** auf den ersten Blick etwas nüchtern, offenbaren sich schon nach einigen Runden schnell die Stärken der Grafik. Die Kurse sind ohne künstliche Effekthascherei gestaltet und nahe an ihre realen Vorbilder angelehnt. Die Bildrate bleibt stets stabil, hinzu kommen superdetaillierte, toll texturierte Wagenmodelle. Das ausgebuffte Schadensmodell verdient sich ebenfalls Lob – bauen Sie einen Unfall, sieht man das Ihrem Wagen unter Garantie an. Im Laufe eines Rennens verschmutzt sowohl die Strecke als auch das Blech Ihrer Kutsche. Ähnlich imposant ist die Klangkulisse: Sämtlichen Wagen wurden Original-Sounds verpasst, dementsprechend laut

und authentisch röhrt es aus Ihren Lautsprechern. Wechseln Sie die Fahrperspektive, passt sich der Motor-Sound an. Nicht minder stimmig ist der Boxenfunk, der in unserer Test-Version noch auf Englisch ertönte. Die fertige deutsche Version wird komplett lokalisiert ausgeliefert.

Mut zum Detail

Die Detailverliebtheit der Simbin-Programmierer blitzt an allen Ecken und Enden auf. Jedes Rennen beginnt mit der obligatorischen Formationsrunde, die aber abgebrochen werden kann. Übungs- oder Qualifikationsrunden starten in der Boxengasse, vorbei an einem Safety Car. Das Wetter verhält sich dynamisch: So wechseln sich mitunter heftige Regengüsse und strahlende Sonne während eines Rennens ab. Viele Kleinigkeiten entdeckt man erst nach stundenlangem Spielen, teilweise gut versteckt in den Optionsmenüs. Sie dürfen sogar die Sitze Ihres Fahrzeugs in der Höhe justieren. Sinnvoll ist der Autopilot: Um nach einem ungewollten Ausflug ins Kiesbett Zeit zu sparen, drücken Sie die entsprechende Taste. Kurzerhand übernimmt das Programm für Sie die Steuerung und zeigt Ihnen, wie man die Ideallinie fährt.

Gelüstet es Ihnen trotz der cleveren KI-Gegner nach einem Duell mit menschlichen Piloten, wählen Sie den sehr guten Mehrspieler-Modus (LAN, Internet) für 24 Spieler.

BP

BENEDIKT PLASS

GTR ist für Rennspieler eine Offenbarung: Realismus pur, Top-Präsentation, Spitzensteuerung, clevere Gegner, famoses Streckendesign und ein starker Multiplayer-Modus – die Liste der Pluspunkte ließe sich fast endlos fortsetzen. Besonders gut gefällt mir die durchdachte Abstufung der Schwierigkeitsgrade und die Flut an Einstellungsmöglichkeiten, so kann man sich sein GTR nach eigenem Geschmack zurechtschneiden. Den Arcade-Modus spiele ich immer wieder mal zwischendurch, während mich der knallharte Simulations-Modus auch noch in Monaten fesseln wird.

Wenig Drumherum

Zu bemängeln habe ich lediglich das fade Menüdesign. Außerdem hätte für meinen Geschmack ein optionaler Story-Modus à la DTM Racer Driver 2 nicht geschadet – das dürfte wahren Simulations-Fans aber ohnehin herzlich egal sein. Denn die freuen sich über das realistischste und schönste Rennspiel weit und breit!

»Neue Rennspiel-Referenz!«



Unser Gastautor Benedikt ist Experte für komplexe Sport- und Rennspiele sowie Taktikshooter. Er schreibt außer für uns auch für GamePro, Spiegel.de oder das Branchenblatt Gamesmarkt.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Auch wenn Benedikt sicher recht hat, wenn er sagt, GTR mache sogar mit Tastatur Spaß, empfinde ich allein schon die Idee als Blasphemie. Das Brillante an dem Spiel ist doch, dass man die Strecken mit einem Force-Feedback-Lenkrad quasi ertasten kann. Jede noch so kleine Bodenwelle spüre ich, wenn ich mich über die gemeingefährliche Strecke von Spa kämpfe. Und ein Kampf ist es jedes Mal. Gegen eine ungemein fantastische Simulation.

»Ich spüre es!«



DIE HEADTRACK-FUNKTION



Als erstes Rennspiel unterstützt GTR die »TrackIR«-Technologie von Natural Point. Der Headtracker ist ein per USB-Port angeschlossener Sensor, den Sie auf Ihrem Monitor platzieren. Anschließend pappen Sie sich einen kleinen Reflektor auf Ihre Stirn. Das Gerät erfasst ab sofort Ihre Kopfbewegungen und überträgt diese ins Spiel. Das hat den positiven Nebeneffekt, dass Sie sich frei im Cockpit umsehen und Kurven früher erkennen können. Nicht nur ein witziges, sondern auch nützliches Feature. Preis: ca. 190 Euro.

BP

GTR RENNPIEL

PUBLISHER	Simbin / Electronic Arts	RELEASE (D)	4.11.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 80 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	DTM Race Driver 2 (86, 06/04) Tourenwagen-Simulation mit Story-Modus. Nascar Racing 2003 Season (87, 04/03) Schraubengenaue Simulation.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1200+ AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	384 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	1 GB Festpl.	1 GB Festpl.
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900	Tastatur	Gamepad
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT Spannende Online-, LAN- und Direct-IP-Rennen für 24 Spieler.
MODI Direkt-Duelle

BEWERTUNG

GRAFIK	+ klasse Schadensmodell + detaillierte Autos + 2D-Publikum	9 / 10
SOUND	+ Original-Motorengeräusche + atmosphärischer Boxenfunk	9 / 10
BALANCE	+ ausbalancierte Schwierigkeitsgrade + kein Tutorial	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichte Rennatmosphäre + passende Funkdurchsagen	9 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Steuerung mit Tastatur, Gamepad u. Lenkrad	10 / 10
UMFANG	+ zehn Original-Strecken + 60 Autos mit eigenem Fahrmodell	7 / 10
FAHRVERHALTEN	+ superrealistische, jederzeit nachvollziehbare Fahrphysik	10 / 10
KI	+ extrem intelligente Kontrahenten + glaubwürdige Gegner	10 / 10
TUNING	+ vielfältige Setup-Einstellungen + keine Tuning-Teile	8 / 10
STRECKENDSIGN	+ GPS-vermessene Strecken + abwechslungsreiche Kurse	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 45 Minuten · SOLO-SPASS 100 Stunden · MULTIPLAYER-SPASS 40 Stunden

FAZIT: GRANDIOSER MOTORSPORT FÜR EINSTEIGER UND PROFS.



Harte Männer auf kleinen Brettern

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Der Birdman rollt auf eine wilde Weltreise. Im Gepäck: Storymodus, eine illustre Skater-Riege und alle erfolgreichen Spielelemente der Vorgänger.

Skater-Altstar Tony Hawk hat die Schnauze voll:

Der Sponsor verlangt stets neue Höchstleistungen, durchgeknallte Fans rennen ihm die Bude ein, und überhaupt ist er mit seinen 36 Jahren nicht mehr der Jüngste. Kein Wunder, dass der gute Tony Erholung auf einer Weltreise sucht. Zusammen mit ein paar Kollegen wie Bam Magera (**MTV Jackass**) macht er sich im Sportspiel **Tony Hawk's Underground 2** auf zur World Destruction Tour. Im Tross des »Birdman« skaten Sie etwa durch Boston, Barcelona, Berlin, New Orleans und lösen dabei

irrwitzige Aufgaben. Der Vorgänger **Tony Hawk's Underground** erschien nur auf Konsolen, Teil 2 kommt auf allen Systemen.

Chaos-Fußtruppen

Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich im Vergleich zu **Tony Hawk's Pro Skater 4** nichts: Noch immer erfüllen Sie in jedem Level eine Liste von Aufgaben, um dafür Punkte zu kassieren. Die Mission-liefernden NPCs des inoffiziellen Vorgängers fehlen, Passanten geben bestenfalls Tipps. Allerdings fallen die Ziele auf der World Destruction Tour wesentlich wilder aus als früher: Mal müssen Sie in Boston Statuen die Köpfe abgründen, mal in Barcelona wehrlose Passanten mit Tomaten bewerfen. Um das Zielen zu erleichtern, darf Ihr Skater jederzeit absteigen und zu Fuß den Level erkunden. Zwar ist die Steuerung bei diesen Spaziergängen etwas hakelig, dafür erreichen Sie die

letzten Winkel und können für das Skateboard unüberwindbare Treppen erklimmen.

Erfahrene Hüpfen

Zu Beginn des Storymodus wählen Sie einen bekannten Skater als Spielfigur oder basteln einen eigenen Helden. Sogar der Import eines Fotos als Gesichtstextur ist möglich, realistisch sieht das Ergebnis aber nicht unbedingt aus. In früheren Tony Hawk-Spielen konnte man für Punkte oder Geld Charakterwerte tunen, jetzt zählt nur Erfahrung: Wer viele Grinds hinlegt, verbessert automatisch

seinen Balancewert. Häufige Hüpfen steigern dagegen die Sprungkraft. Dieses System zwingt Sie dazu, alle Fahrstile und Techniken zu meistern. Denn bei den vielfältigen Levelaufgaben haben nur Allroundtalente eine Chance.

Gastroller

In **Tony Hawk's Underground 2** sind Sie nie alleine unterwegs, stets tummeln sich jede Menge andere Skater, Autos und Passanten auf dem Bildschirm – das bringt Leben in die früher recht sterilen Umgebungen. Zudem gibt's in jedem Level drei zusätzliche Charaktere zu entdecken: Ein Profi-Skater steht meist auf offener Straße und wartet auf Sie. Wer hinfährt, tauscht auf Knopfdruck die Rollen und schaltet damit eine



INFO

- > 20 Levels
- > 10 Profi-Skater
- > 7 geheime Skater
- > 15 geheime Videos
- > 53 Songs



In Australien haben wir den versteckten Shrimp-Verkäufer freigeschaltet und müssen mit ihm zehn Möwen erschrecken.



Bam Maghera steigt für eine Seilbahnfahrt vom Board.



Per Manual verbessern wir unseren Balancewert.



In New Orleans schalten Sie den schwer steuerbaren Dreirad-Zauberer frei.



Der Natas-Spin auf spitzen Gegenständen ist einer der neuen Specialmoves.

ganze Liste neuer, wesentlich schwierigerer Ziele frei. Auf die gleiche Weise wechseln Sie zum versteckten Skater, den Sie jedoch erst mal finden müssen. In Boston versteckt sich zum Beispiel Benjamin Franklin samt Skateboard im Rathaus und liefert vier weitere Aufträge.

Schließlich gibt es in jeder Stadt noch einen Gast-Charakter, in New Orleans etwa ein Zauberer auf einem übermotorisierten Dreirad. Auch der bringt zusätzliche Aufgaben, die sich nur mit diesem Gefährt

meistern lassen: Mit Vollgas springen Sie über einen Müllcontainer oder fahren in der ganzen Stadt Zombies platt. Allerdings ging den Entwicklern die Steuerung dieser Vehikel daneben: Das Kart des australischen Ureinwohners in Sydney ist zum Beispiel nur mit viel Übung zu bändigen, bei der kleinsten Unachtsamkeit stürzt er.

Tricksen wie Copperfield

Das Trick-Repertoire kennt man größtenteils bereits aus den Vorgängern: Sämtliche Skater

MARKUS SCHWERDETEL

markus@gamestar.de

Erstaunlich, wie viel Spaß der sechste Teil einer Serie noch machen kann! Von der ersten Minute an bin ich wieder im alten »Eine Aufgabe noch«-Fieber. Die abgedrehten Ziele und Zwischensequenzen halten mich (trotz hakeliger Gast-Charakter-Steuerung) bei der Stange, zwischendurch vergnüge ich mich im Klassikmodus. Denn darin liegt das Geheimnis dieses Spiels: Die Entwickler haben einfach die besten Elemente aller bisherigen Tony-Spiele kombiniert, dafür fehlen frische Ideen sowie die Aha-Erlebnisse der Vorgänger. Egal, Tony rollt mal wieder ganz vorne mit – nicht zuletzt dank des erstklassigen Soundtracks!



»Best of Tony«



Im Klassik-modus lösen Sie wie in den Vorgängern simple Sammel-aufgaben.

beherrschen unzählige Special-moves, die jedoch erst in möglichst langen Kombinationen richtig hohe Punktzahlen bringen. Deshalb ist der neu hinzugekommene Sticker-Slap besonders praktisch: Sie fahren mit voller Geschwindigkeit auf eine Wand zu und stoßen sich mit der Hand in die Gegenrichtung ab. Statt einer blutigen Nase bekommen die Skater so die Möglichkeit, Kombos auch in engen Räumen elegant zu ver-

längern. Weniger sinnvoll aber hübsch anzuschauen ist der Natas-Spin: Auf spitzen Gegenständen wie Laternenpfählen drehen Sie eine Pirouette. Dazu kommen spezielle Manöver der Gast-Charaktere.

Zu den Wurzeln

Wer keine Lust auf Story und Zwischensequenzen im Jackass-Stil hat, wählt im Hauptmenü den Klassik-Modus. Darin sammeln Sie wie früher die Buchstaben S, K, A, T, und E ein, kämpfen um Highscores und lösen recht konventionelle Aufgaben, etwa einen speziellen Grind. Dann erinnert das Spiel stark an die ersten Teile der Serie. Damit nicht genug: Nach und nach schalten Sie sechs von früher bekannten Levels frei, etwa die Schule aus **Tony Hawk's Pro Skater 2** oder den Los-Angeles-Level aus Teil 4 – offensichtlich wollten die Entwickler hier Recycling betreiben. Nicht weiter schlimm, die »alten« Levels sind auch heute noch fordernd und wurden mit neuen Aufgaben aufgepeppt.

Wie gewohnt können Sie jeden Level auch im Multiplayermodus auswählen. Neben bekannten Varianten wie Graffiti oder Trick-Deathmatch gibt's neue wie Schnitzeljagd, bei der Sie Münzen schneller als die Gegner aufsammeln müssen. Die Modi funktionieren sowohl

im LAN als auch im Internet oder per Splitscreen an einem PC (außer Lord of the Board).

Musik-Overkill

Seit Beginn steht die **Tony Hawk**-Reihe für hervorragende Musikuntermalung, **Tony Hawk's Underground 2** ist da keine Aus-



Typisch deutsch? Durch Berlin torkeln Betrunkene.



In Skateopia, dem letzten Level, fahren wir Seilbahn.

nahme und protzt mit viel Abwechslung: Unter den 53 Songs sind Titel von Johnny Cash, Faith No More, Metallica oder der Sugar Hill Gang. Die passen perfekt zur Skaterie und sorgen für passende Atmosphäre – allerdings nur in Stereo. **MS**

► HOTLINE: (0190) 510 055 0,64 €/MIN.

GESICHTS-OPERATION

GESICHTSERFASSUNG



Im Gesichts-Editor importieren wir ein Foto ins Spiel und setzen wichtige Punkte wie die Augen. Auf der fertigen Spielfigur verzerrt die Textur allerdings.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 SPORTSPIEL

PUBLISHER	Activision	RELEASE (D)	14.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 60 Seiten	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

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

VERGLEICHBAR MIT Tony Hawk's Pro Skater 4 (90, GS 10/03) Inoffizieller Vorgänger, kein Storymodus. Kelly Slater's Pro Surfer (77, GS 01/04) Fun-Sport auf dem Surfbrett.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1600+ AMD
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM
<input type="checkbox"/> Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900		

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

MULTIPLAYER GUT

FAZIT Spaßige Modi bringen viel Abwechslung, allerdings ohne Welttrangliste.

MODI Trick-Contest, Graffiti, Schnitzeljagd uvm., auch für zwei Spieler im Splitscreen



BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Animationen + realistische Skater - kantig	7 / 10
SOUND	+ 53 Songs + authentische Effekte + gute Stimmen	10 / 10
BALANCE	+ sanfter Einstieg + gegen Ende sehr schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Original-Skater + spaßige Zwischensequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	+ Skateboard perfekt im Griff - zu Fuß schwammige Steuerung	10 / 10
UMFANG	+ 23 Levels + Klassik-Parks + riesige Skater-Riege	10 / 10
REALISMUS	+ bekannte Sportler - aberwitzige Stunts	7 / 10
Fun-Faktor	+ Jackass-Crew + wilde Vehikel	9 / 10
TUNING	+ Skater sammeln Erfahrung - kein Punktekauf mehr	7 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	+ massenhaft Tricks + unzählige Kombo-Möglichkeiten	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

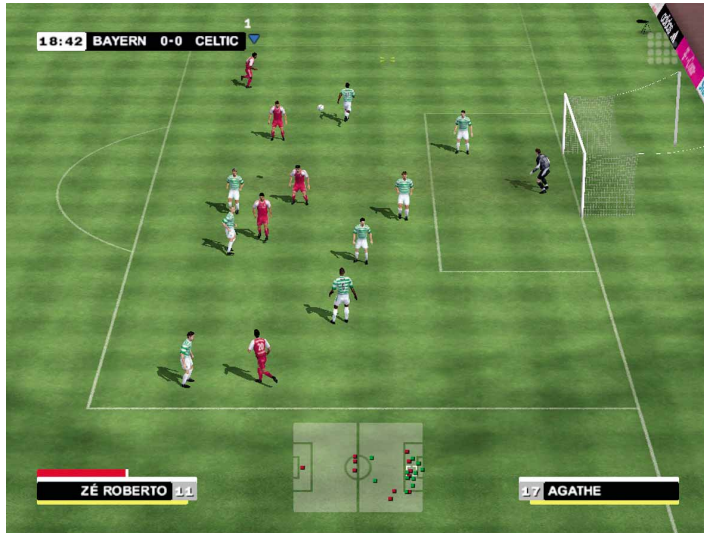
EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: SKATE-SPASS MIT DEM BESTEN AUS ALLEN VORGÄNGERN.



CLUB FOOTBALL 2005

Ein Spiel wie eine Blutgrätsche.



Dank Lizenz flankt Zé Roberto unter seinem richtigen Namen in den Strafraum.

Wenn zwei sich streiten: **Pro Evolution Soccer 3** und **Fifa 2005** ringen um die Tabellenführung unter den Fußballsimulationen. **Club Football 2005** will lachender Dritter sein – reizt jedoch eher zum Heulen. Denn die computergesteuerten Kicker bolzen wie Schulbuben: Auf allen fünf Schwierigkeitsgraden stehen Ihre Mitspieler häufig nur herum und greifen Gegenspieler nicht an. Wenigstens bemühen sich die Kameraden, Zuspiele zu erlaufen. Die KI-Kontrahenten stürmen aggressiv, rennen jedoch mit Ball ebenso schnell wie ohne – unre-

alistisch. Die unberechenbare Physik nervt: Das Leder prallt oft wie ein Flummi von Spielern und Boden ab.

Schlafwagen-Fußball

Die detailarmen, aber nett animierten Sportler haben dank Lizenz reale Namen. Müder Kommentar und dünner Stadionsound lassen jedoch kaum Stimmung aufkommen. Die Steuerung per Tastatur oder Gamepad ist ungenau: Kicker stolpern häufig ins Aus, obwohl Sie in die Gegenrichtung lenken. Bizarr: **Club Football 2005** stellt auf einigen Röhrenmonitoren kein Bild dar, TFT-Displays funktionieren hingegen einwandfrei. Das Sportspiel gibt's in zwei Versionen: für Bayern München und Borussia Dortmund. In denen dürfen sie jeweils nur mit dem Titel-Verein eine Saison samt Europapokal bestreiten – öde.

GR

► HOTLINE: (0044 1926) 816 065 ENGLAND

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Irgendwo auf der Welt lebt ein kleiner Junge, der noch nie etwas von Pro Evolution Soccer 3 und Fifa 2005 gehört hat. Dieser kleine Junge wird Club Football 2005 mögen. Allen anderen Sportspielern der Erde rate ich von Codemasters' Rasenfiasko ab. Denn es gibt keinen Grund, warum jemand Club Football spielen sollte, der auch die weitaus besseren und realistischen Konkurrenten haben kann. Die 45 Euro lohnen sich nicht einmal für Fans des jeweiligen Vereins. Finger weg!



»Braucht keiner«

CLUB FOOTBALL 2005

GENRE:	Sportspiel
PUBLISHER:	Codemasters
CA. PREIS:	45 Euro
ANSPRUCH:	Einsteiger
MINIMUM:	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG:	MANGELHAFT

42

Der weiße Sport

TOP SPIN

57,1 – das ist bislang die Durchschnittswertung für Tennisspiele in unserer Datenbank. Doch jetzt kommt Top Spin!



Michael Chang schleudert nach einem vergebenden Aufschlag seinen Schläger auf den Boden. Martina Hingis klopft ihrer Doppelpartnerin Anna Kournikova auf dem Weg zur Grundlinie spielerisch mit dem Racket auf den Po. Als Sampras kurz ausruht, schreit eine Zuschauerin: »Ich will dich heiraten!« – Sie merken schon, bei **Top Spin** geht es nicht nur um den weißen Sport selbst, sondern auch ein bisschen ums Flair drum herum. Eine Besenammer kommt allerdings nicht vor...

Die Becker-Faust

Der vorige Absatz hat es ja schon gezeigt – **Top Spin** setzt auf Atmosphäre: Zwischen den Ballwechseln werden immer die Reaktionen der Spieler eingeblendet. Die können Sie sogar beeinflussen, indem Sie eine von zwei »Emotions-Tasten« drücken – Ihr Tennis-Crack macht dann entweder eine freundliche (Applaus für den Gegner) oder eine eher angestrengte Geste (Becker-Faust!). Sogar motziges Anzweifeln von Schiedsrichterentscheidungen ist so möglich. Auch die kurzen Pausen bei Aufschlagwechsel blendet das Spiel groß ein, damit Sie etwa Herrn Sampras sehen, wie er beim Stand von 0:6, 0:3 leicht genervt den Kopf schüttelt.



Anna Kournikova schlägt in vorbildlicher Haltung einen Longline. Diese hübsche Perspektive ist allerdings unübersichtlich. (1280x960)

Kein Sieg ohne Risiko!

Nun aber zum Spiel selber: Zu Beginn sollten Sie in einem etwas unkomfortablen Menü die Steuerungstasten festlegen. Sie können zwar per Tastatur spielen, wir raten aber unbedingt zu einem Gamepad – auf Keyboard-Steuerung ist **Top Spin** nicht wirklich ausgelegt. Die vier Grunds Schlagarten sind Drive, Spin, Lob und Slice, dazu kommt der so genannte, äußerst wichtige, »Risikoschlag«, den Sie auf eine gut erreichbare Taste legen sollten. Wenn Sie

den auslösen, erscheint eine Skala mit sich bewegender Linie; Sie müssen den Knopf dann im richtigen Moment wieder loslassen. Das erfordert etwas Übung, weil der Ball bei der Aktion leicht ins Netz geht. Wenn man das Manöver aber einigermaßen beherrscht, ist der Risikoschlag eine gute Waffe, um in ausweglosen Situationen noch retournieren zu können. Oder um einfach mehr Druck auf den Gegner auszuüben – das bereichert das Spiel in Sachen Spannung und Taktik enorm.

men können. Der beginnt dann damit, bei Sponsoren vorzuspielen, um Ausrüstung zu bekommen. Und tritt bei kleineren Turnieren an, damit Geld in die Kasse kommt. Auch Training steht auf dem Programm. Der virtuelle Coach muss mit »Karrieresternen« bezahlt werden, die Sie durch gewonnene Mat-

Die Rangliste hinauf

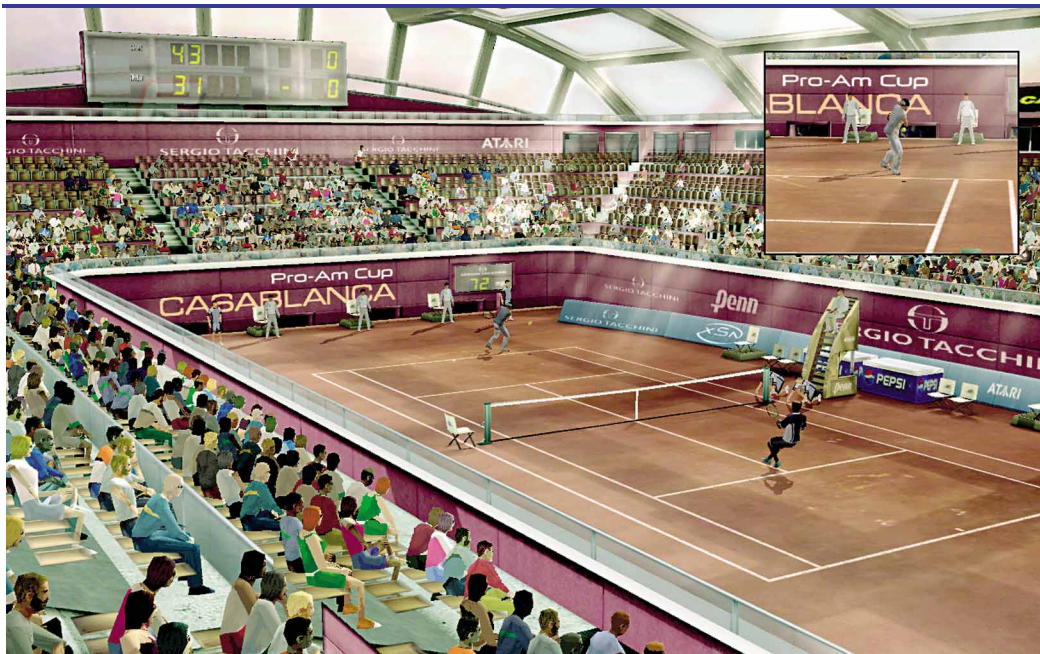
Sie können freie Matches (Doppel und Einzel) gegen Computer oder menschliche Mitspieler austragen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen dabei zur Auswahl. Kern von **Top Spin** ist aber der Karrieremodus: Dabei erstellen Sie zunächst einen neuen Spieler, bei dem Sie vom Dress über Kinnform bis zur Augenfarbe nahezu alles bestim-



Die Rasenplätze sind optisch am besten gelungen. Nettes Detail: Oben rechts wird das Tempo des Schlages angezeigt.

INFO

- > 50 Stadien
- > 32 Wettbewerbe
- > 4 Spielmodi
- > 16 Originalspieler
- > 2 Kameraperspektiven
- > LAN- und Online-Modus für 2-4 Spieler



Während der Wiederholungen blendet Top Spin hin und wieder zusätzliche Perspektiven per Extra-Fenster ein: TV-Feeling pur.



Auf erschreckend unspektakulären Karten wie dieser wählen Sie Ihren nächsten Karriereschritt.



Doppel mit Damen: die optimale Perspektive.

ches bekommen. Im Laufe der Zeit entwickeln sich die Werte Ihres Helden, und er tritt gegen immer stärkere Gegner an, wobei der Schwierigkeitsgrad stabil und frustvermeidend ansteigt.

So geschmeidig ist Pete S.

Grafisch hält **Top Spin** einen soliden Standard: Die Optik ist zwar technisch nicht der Überhammer, besticht aber durch gelungene Spieleranimationen und viele hübsche Details. Auch das Publikum, in Sportspielen oft eine wirre Pixelmasse, sieht schön aus und erhebt sich nach einem guten Punkt, um zu klatschen. Die grob gemachten Menüs locken allerdings keinen Balljungen hinter dem Netz hervor – das ist aber ein typisches Problem bei Konsolenumsetzungen: Für eine vernünftige Übertragung auf den PC wäre es besser, Menüs komplett neu zu gestalten.

Ein paar Worte zum Sound: Die Geräuschkulissen entsprechen jeweils der Größe des Stadions, Ballgeräusche und Ansagen klingen realistisch. Die Zuschauer applaudieren um so lauter, je län-

ger der Ballwechsel war. Hin und wieder ruft auch mal jemand einfach etwas den Spielern zu, etwa ein begeistertes »Martina!«, falls Frau Hingis gerade einen Punkt gemacht hat.

Anna lobbt zu gut

Bei Sportspielen stellt sich immer die Frage nach der korrekten Simulation der Sportart. In dieser Kategorie glänzt **Top Spin**: Die Spieler bewegen sich vernünftig, nutzen das gesamte Feld und kämpfen um jeden Punkt. Die Ballphysik wirkt realistisch, die Ballwechsel entwickeln sich so, wie man es von Matches zwischen guten Spielern aus dem Fernsehen gewohnt ist. Und das sogar in Doppeln, bei denen der Computer den eigenen Partner steuert. Einzig der Lob ist nicht ganz perfekt gemacht – der erscheint uns zu schnell und zu hart. Deshalb sind diese Schläge manchmal unmöglich zu kriegen, auch wenn der Spieler eigentlich richtig steht. Nettes Detail: Anders als in manch anderem Tennisspiel ist es möglich, auf

den Mann zu schlagen – der Ball prallt dann korrekt von Brust (oder Unterleib!) ab.

Leider hat Atari **Top Spin** kein vollständiges Lizenzpaket spendiert. Nur 16 von 32 Spielern tragen Originalnamen und sind realen Vorbildern nachgebildet, darunter immerhin bekannte Gesichter wie Pete Sampras oder Anna Kournikova. Auch die Arenen sind nicht alle »echt«.

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



Ein von uns selbst gebauter Spieler – auch hässliche Jungs dürfen auf den Centre Court...

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Wenn man nicht an der miserablen Menüführung merken würde, dass Top Spin eigentlich für die Xbox entwickelt wurde (keine Mausunterstützung!), wäre es fast perfekt. Wenig Sportspiele spornen mich in Duellen gegen meinen Lieblingsgegner Michael Graf so an. Und der nett gemachte Karrieremodus bringt viele Stunden Solo-Spaß. Fans müssen es ebenso haben wie alle, die sich gern zu zweit an einem PC duellieren. Gamepads sind dabei allerdings Pflicht.



»Für Einsteiger und Tennis-Cracks.«

TOP SPIN SPORTSPIEL			
PUBLISHER	Atari	RELEASE (D)	21.10.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 16 Seiten	USK	ohne Altersbeschr.
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	2	FORTGESCHRITTENER	10
VERGLEICHBAR MIT: Virtua Tennis (78, GS 5/02) Spielerisch gelungen, aber sehr schwache Grafik. Next Generation Tennis 2003 (63, GS 7/02) Optisch und spielerisch veraltet.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	1200 GHz AMD	1600+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.	1,7 GB Festpl.
Radeon 9800 Pro		Gamepad	Gamepad
Geforce 4 Ti			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
MULTIPLAYER SEHR GUT			
FAZIT: Spannende Duelle (an 1 PC, LAN, Internet).			
MODI: wie Solospiel			

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ nette Animationen - hässliche Menüs	8 / 10
SOUND	+ johlendes Publikum + annehmbare Musik	8 / 10
BALANCE	+ sinnvoll ansteigender Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ realistische Stadionkulisse + Spieler-Editor	9 / 10
BEDIENUNG	- miserable Hauptmenüs + mit Pad gut zu steuern	8 / 10
UMFANG	+ Meisterschaft plus Schaukämpfe + Langzeitmotivation	8 / 10
REALISMUS/LIZENZ	+ spielt sich sehr realistisch - wenig Lizenzen	9 / 10
KI	+ glaubhaft spielende Gegner - manchmal zu leicht	8 / 10
MANAGEMENT	+ netter Karrieremodus + Spielerentwicklung	8 / 10
SPIELZÜGE & TRICKS	+ sinnvolle Schlagvarianten + wenig Buttons nötig	10 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: DAS BESTE TENNISPIEL FÜR PCS.



Lebt denn der alte Football-Madden noch?

MADDEN NFL 2005

Mit optimierter Steuerung haben Sie Ihr Team im Griff – und bekommen die schickste Footballsimulation.

Was haben Johannes Heesters und John Madden gemeinsam? Beide gehen nie in Rente und werden nur vom lieben Gott persönlich abgelöst. Letzteres dauert garantiert noch ein Weilchen, denn zumindest der Ex-Footballcoach plappert auch im aktuellen **Madden NFL 2005** fröhlich seine ge-

wohnt treffenden Spielkommentare. Doch es gibt auch echte Neuerungen: Dank überarbeiteter Defensiv-Steuerung und verbesserter Grafik setzt das aktuelle **Madden** die Messlatte noch ein Stück höher.

Verteidigung ist der beste Angriff

Das Defensivspiel war bislang immer eine etwas unübersichtliche Angelegenheit, musste man sich doch immer auf mehrere Spieler gleichzeitig konzentrieren. Damit ist jetzt Schluss. Denn per Analogstick korrigieren Sie Aufstellungsfehler kurz vor dem Snap, wenn Sie die gegnerische Spielwahl schon sehen. Per Knopfdruck und gleichzeitiger Stickbewegung ordern Sie Blitzattacken an oder ändern die Safety-Zonen. Ebenfalls sehr praktisch: Nachdem der Ball gespielt wurde, vollführt der aktive Defensivspieler per Hit-Stick (das ist wiederum der rechte Analogstick) Spezialattacken.

Der Rest der bewährten Steuerung wurde nicht angerührt:

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ein Hoch auf die Madden-Entwickler! Endlich habe ich in der Defensive ausreichend Eingriffsmöglichkeiten, selbst wenn ich einen falschen Spielzug gewählt habe. Das macht die Spiele erheblich spannender. Blöd bloß, dass die Pass-Spiele immer noch viel zu oft zum Sieg führen.

Grafisch gibt's kaum noch etwas zu verbessern – die Stadionatmosphäre kann selbst NHL nicht mehr toppen. Fürs nächste Mal sollten die Entwickler sich an den Ausbau des Managements machen. Die Zeitungsmeldungen sind zwar schön aufschlussreich, doch der Fußball Manager 2005 zeigt: Da geht noch erheblich mehr. Bis dahin will ich aber noch unbedingt den Superbowl gewinnen.

»Etwas mehr Management bitte«



Über die neue Defensiv-Steuerung beordern wir einen Blitz auf die Linebackers.



Fan-Baukasten: Den blöden Kerl mit dem Football auf dem Kopf haben wir selbst gebastelt.



In der Radioshow gibt's Allgemeinplätze über Football.

Nach wie vor können Sie als angreifendes Team per Playmaker-Kontrolle mitlaufende Blocker aktivieren oder die Spielzüge variieren. Eine alte Schwäche ist geblieben: Pass-Spiele funktionieren erheblich besser als die Lauf-Varianten.

Bild Dir Deine Meinung

Die **Madden**-Reihe lernt ganz massiv vom europäischen **Fußball Manager**. Genau wie da gibt es jetzt nach Vereinen sortierte Zeitungsmeldungen, die Ihnen Auskunft über Spielerentwicklungen geben. Welche Spieler liefern sich in den Playoffs schon Kämpfe um ihre Positionen? Genauso neu, dafür aber von gerin-

gem Nutzen ist »Tony Brunos Radio Show«. Darin gibt der glatzköpfige US-Moderator Allgemeinplätze zum Football wieder. Genauso überflüssig ist der »Ich bastele mir einen Fan«-Modus. Sie wählen Körperform, Haarfarbe und Ausstattung eines Fans, der in Spielpausen fortan groß eingeblendet wird. **MIC**

► HOTLINE: (0190) 754 464 1,24 €/MIN.

MADDEN NFL 2005 SPORTSPIEL

PUBLISHER	EA Sports	RELEASE (D)	14.10.2004
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	55 Euro
AUSSTATTUNG	DVD - Box, 3 CDs, 26 Seiten	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
<p>VERGLEICHBAR MIT: NHL 2005 (91, GS 11/04) Packende Eishockey-Simulation, super Atmosphäre.</p> <p>Madden NFL 2004 (88, GS 11/03) Hier fehlte die erweiterte Verteidiger-Steuerung.</p>										

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9700/Pro	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.
Geforce 3/3 TI		Analog-Pad	Analog-Pad
Geforce 4 TI			

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

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Allumfassende Football-Simulation.

MODI: wie Solospiel.

BEWERTUNG		
GRAFIK	+ hervorragend animierte Spieler + klasse Cutszenes	10 / 10
SOUND	+ guter Sound + flüssige Kommentare - nur auf englisch	9 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeitsgrade gut abgestimmt - Pass-Spiel zu leicht	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Publikum jöhlt wie in echt + Cutszenes passen zum Spiel	10 / 10
BEDIENUNG	+ erweiterte Defensiv-Steuerung + Hit-Stick-Kommandos	9 / 10
UMFANG	+ tonnenweise Teams + Franchise-Modus	10 / 10
REALISMUS	+ glaubhafte Lauf-Spielzüge - Pässe gelingen zu oft	8 / 10
KI	+ Spieler folgen Vorgaben - fallen auf dieselben Tricks rein	9 / 10
MANAGEMENT	+ umfangreiche Statistiken - karger Management-Part	7 / 10
SPIELZÜGE	+ umfangreiche Playbooks + Spielzüge editierbar	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

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

FAZIT: HERRVORRAGENDE FOOTBALL-SIMULATION.

88

SPIELPASS

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK K3

SUCHEN UND FINDEN



Michael Graf

micha@gamstar.de

INHALT

TESTS

NBA Live 2004	137
Prince of Persia	137
Beyond Good & Evil	137
XIII	137
Afrika Korps vs. D-Day	137
Haegemonia	137

WIE SIEHT'S DENN HIER AUS? Unsere Budget-Charts sind verschwunden. Denn in der Hitliste tummelten sich Altlasten wie das **LucasArts Adventure Pack**, die es nicht mehr zu kaufen gibt. Klar, den Platz widmen wir lieber aktuellen Budgetspielen. Und selbstverständlich stellen wir auf den folgenden Seiten weiterhin Neuerscheinungen und Sammlungen vor – diesen Monat unter anderem **Beyond Good & Evil**. In diesem Fall machen wir sogar einen Fehler gut: Das sehr gute Actionspiel haben wir zu dessen Veröffentlichung Ende 2003 zu niedrig bewertet. Nun heben wir die Punktzahl von 80 auf 83 an. Actionfans sollten für 15 Euro auf jeden Fall einen Blick drauf werfen.

AKTUELLE BUDGET-SPIELE

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label	Preis ca.	Info-Nummer
NEU 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
C&C: Tiberium Sun	Echtzeit-Strategie	70	1999	11/99	Green Pepper	7 Euro	(0900) 110 08 23 ¹
Die Sims Deluxe	Aufbauspiel	83	2000	03/00	Electronic Arts	25 Euro	(0190) 754 464 ⁵
Driver	Action-Rennspiel	73	1999	10/99	Green Pepper	7 Euro	(0900) 110 08 23 ¹
Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	75	2002	06/02	Rondomedia	15 Euro	(0700) 766 383 62 ¹
Etherlords 2	Rundenstrategie	77	2003	12/03	Deep Silver	20 Euro	(01805) 656 008 ¹
Empires	Echtzeit-Strategie	82	2003	11/03	Activision	25 Euro	(0190) 510 055 ⁴
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
NEU Haegemonia	Echtzeit-Strategie	72	2001	03/01	AK Tronic Pyramide	10 Euro	www.flashpoint.de
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
Mech Warrior 4	Mech-Simulation	77	2001	01/01	Rondomedia	15 Euro	(0700) 766 383 62 ¹
Morrowind	Rollenspiel	82	2002	11/02	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
NEU 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
NEU 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
Splinter Cell	3D-Action	81	2003	03/03	Ubisoft	15 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
Starlancer	Weltraumspiel	79	2000	06/00	Green Pepper	7 Euro	(0900) 110 08 23 ¹
Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	75	2002	07/02	AK Tronic Pyramide	10 Euro	(0180) 529 92 66 ³
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
NEU 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 Afrika Korps vs. D-Day	Echtzeit-Taktik	75	2004	12/04	Pointsoft	40 Euro	(02421) 407 950
Gold Games 7	diverse	87	2002	12/03	Ubisoft	30 Euro	(0190) 882 421 10 ⁶
Heldenzeit	Rollenspiel	81	2004	07/04	Koch Media	35 Euro	(0190) 824 667 ⁶
Medieval Battle Collection	Strategie	87	2004	04/04	Activision	40 Euro	(0190) 510 055 ⁴
Play the Games 5	diverse	85	2003	07/03	Eidos	30 Euro	(0190) 839 582 ⁶

*0,12 Euro/Minute *0,24 Euro/Minute *0,48 Euro/Minute *0,62 Euro/Minute *1,24 Euro/Minute *1,86 Euro/Minute

PRINCE OF PERSIA



Mit spektakulären Kombos zerlegen wir Zombies.

Als orientalischer Prinz turnen Sie im Actionhit **Prince of Persia** durch erstklassig designte Levels, lösen Rätsel und schnetzeln Zombies. Die bockige 3D-Kamera stört kaum, denn flüssige Animationen, atmosphärische Schauplätze und spannende Hintergrundgeschichte sorgen für Stimmung. Eine lohnende Investition. **GR**

PRINCE OF PERSIA

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Ubisoft
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	600 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	GUT

83

SPIELSPASS

BEYOND GOOD AND EVIL



Aliens verprügelt Jade mit ihrem Kampfstab.

Mit Fotografin Jade kämpfen Sie im Actionspiel **Beyond Good & Evil** gegen Aliens. Zwischen Missionen erkunden Sie Jades Heimat per Hovercraft. Rätsel sind stets einfach, das Spiel setzt ganz auf flotte Prügeleien. Wer sich nicht am ungewöhnlichen Bildformat stört (oben und unten prangen schwarze Balken), greift zu. **GR**

BEYOND GOOD AND EVIL

GENRE	Actionspiel
PUBLISHER	Ubisoft
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene
MINIMUM	700 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

83

SPIELSPASS

AFRIKA KORPS VS. D-DAY



Darf in D-Day nicht fehlen: Omaha Beach.

Die Sammlung **Afrika Korps vs. D-Day** enthält die Echtzeit-Taktikspiele **Afrika Korps vs. Desert Rats** und **D-Day**. Ersteres spricht aufgrund des öden Wüstenszenarios und der drögen KI nur Taktikfans an. **D-Day** glänzt mit historisch akkuraten Gefechten, bietet jedoch nur zwölf Einsätze. Für 40 Euro viel zu teuer. **GR**

AFRIKA KORPS VS. D-DAY

GENRE	Compilation
PUBLISHER	Pointsoft
CA. PREIS	40 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	1,0 GHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	BEFRIEDIGEND

75

SPIELSPASS

NBA 2004



Die KI-Ballkünstler spielen intelligent mit.

Mit **NBA Live 2004** erleben Sie Basketball in Bestform: Dank der klugen und flüssig animierten KI-Athleten wirken Spielzüge stets realistisch. Lediglich die übermächtigen Starspieler stören. Dafür überzeugt der Sporthit mit passenden US-Kommentaren und 1A-Soundkulisse. Ein Pflichtkauf für Basketball-Fans. **GR**

NBA 2004

GENRE	Sportspiel
PUBLISHER	EA Sports
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	600 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

87

SPIELSPASS

XIII



Geräusche zeigt der Comic-Stil auch als Text.

Der Präsident ist tot – und das FBI jagt Sie als seinen Mörder. Im Ego-Shooter **XIII** forschen Sie nach den wahren Drahtziehern des Attentats. Packende Handlung und erfrischende Comic-Grafik motivieren zum Weiterspielen, obwohl Sie nicht frei speichern dürfen. Wer den Comicstil mag, darf **XIII** nicht verpassen. **GR**

XIII

GENRE	Ego-Shooter
PUBLISHER	Ubisoft
CA. PREIS	15 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM	800 MHz, 128 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

80

SPIELSPASS

HAEGEMONIA



Unsere Raumjäger gehen in Formation.

Das schöne Echtzeit-Strategiespiel **Haegemonia** überlässt Ihnen das Kommando über eine Raumflotte: Sie erforschen Technologien, bauen Schiffe und schlagen Schlachten. **Homeworld**-Fans, denen die öde Story nichts ausmacht, bekommen gute Unterhaltung, zumal das Addon **Solon Heritage** beiliegt. **GR**

HAEGEMONIA

GENRE	Strategie
PUBLISHER	AK Tronic
CA. PREIS	10 Euro
ANSPRUCH	Fortgeschrittene
MINIMUM	750 MHz, 256 MB, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG	SEHR GUT

72

SPIELSPASS

Ausgemerzte Spaßbremsen

PATCH-TESTS



Sacred: Im Lager der Abenteurer wartet einer der zwei neuen Questblöcke auf Sie.

Sacred 1.8

Highlights: zwei neue Gebiete mit sieben weiteren Quests, neue Gegner und Items, verbessertes Balancing.

Am 29. Oktober bringt Take 2 eine überarbeitete und erweiterte Version des Action-Rollenspiels **Sacred** in die Läden. Besitzer der Urfassung dürfen das entsprechende Update 1.8 zeitgleich auf der offiziellen Website ([www.gamestar.de/quicklink: K60](http://www.gamestar.de/quicklink/k60)) kostenlos herunterladen. Das 130 MByte große Paket hat viel zu bieten: Der Patch spendiert zwei neue, recht große Regionen, in denen dank zwei weiteren Questblöcken insgesamt sieben neue Aufgaben auf Ihren Helden warten. So bekommen Sie etwa im Lager der Abenteurer vom Barbaren H'run den Auftrag, mit ihm und drei weiteren KI-gesteuerten Kriegern einen wertvollen Schatz zu suchen. Fünf neue Feindklassen warten in den weitläufigen Wäldern und Dungeons auf Sie: So setzen etwa Eiselfen dem Helden mit Lichtpeitschen zu. Deren Anführer ziehen wie in

Star Wars mit Laserschwertern ins Gefecht und unterstützen ihre Untergebenen mit Fernzaubern. Zudem warten insgesamt sechs neue Rüstungssets und 15 neue Waffentypen darauf, von Ihnen gefunden zu werden.

Entwickler Ascaron verbessert in **Sacred 1.8** auch das Balancing: So verkürzt sich etwa bei der Seraphin die Regenerationszeit des Waffenwurfes und beim Dunklelfen kostet der Rundumschlag keine Fallenenergie mehr. Zudem bringen wieder belebte Monster dem Helden nun keine Erfahrung mehr. Dafür heilt er aufgesessenen mit einem Trank auch sein



Sacred: Eiselfen beharken den Helden mit Lichtpeitschen.

Entwickler feilen mit Updates an ihren Spielen. Mit dabei: ein Mega-Patch aus dem Hause Ascaron.

Pferd. Fazit: Der extrem umfangreiche Patch entschädigt **Sacred**-Fans dank neuen Gebieten, Quests, Monstern und Waffen für den langen Download. Unbedingt ausprobieren!

Aufwertung um 1 Punkt



Restricted Area 1.05

Highlights: massives Bugfixing, verbessertes Balancing, behobene Grafikfehler, neue Funktionen.

Entwickler Master Creating entfernt mit dem Patch zahlreiche Absturzursachen und verbessert das Balancing des Action-Rollenspiels **Restricted Area**. So reduziert sich die zuvor riesige Anzahl an von getöteten Feinden hinterlassenen Items. Allerdings gibt's von den Monstern nach wie vor zu wenig Credits. Die Funktion, alles gleichzeitig einzusammeln, funktioniert nun auch mit mehreren auf einem Haufen liegenden Gegenständen reibungslos. Zusätzlich verschwinden Items nicht mehr zufällig aus Jasons Lagerslots. Außerdem behebt der Patch Probleme, die mit manchen ATI-Karten auftreten konnten. Am katastrophalen Multiplayer-Teil

hat sich hingegen nichts getan: Nach wie vor dominieren Synchronisationsfehler und mangelhafte Bedienung die zufallsgenerierten Missionen.

Battlefield Vietnam 1.2

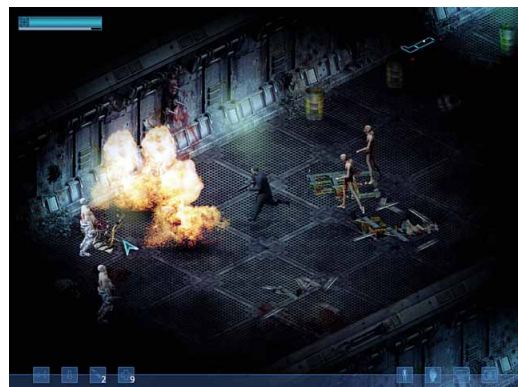
Highlights: drei neue Karten und acht Fahrzeuge, Beobachter-Modus, weitere Features.

Der mit 290 MByte sehr große Patch zum Taktik-Shooter **Battlefield Vietnam** beschert dem Spiel neben drei weiteren spannenden Karten gleich acht neue Fahrzeuge. Der amerikanische Panzer Ontos etwa feuert seine sechs Kanonen entweder einzeln oder gebündelt ab. Die NVA besitzt mit dem BRDM Malyutka ein wendiges Amphibien-Fahrzeug mit nützlichen Lenkraketen an Bord. Von den Spielern lang erwartet gibt's jetzt einen Beobachter-Modus mit vielen Optionen und vier Kameraperspektiven, mit deren Hilfe Sie in den Gefechten stets den Überblick behalten. Ebenfalls neu: Auf der 3D-Karte sehen Sie künftig auch die mobilen Einstiegspunkte Ihrer Partei. Der Patch benötigt die Version 1.1 des Hauptprogramms. Besitzer der **World War 2**-Mod sollten das neue Update erst nach der Mod-Installation ausführen. **DM**



CD/DVD: Restricted Area v1.05

DVD: Restricted Area v1.05 Battlefield Vietnam v1.2



Restricted Area: Gegner lassen deutlich weniger Items fallen.



Michael Trier
michael@gamestar.de

VON ALIENS UND LÜGEN

35 EURO PRO DOOM-3-FRAME. 35 Euro? Okay, ein Picasso ist teurer. Aber dafür, dass Sie bei einer Geschwindigkeit von fast 100 Bildern pro Sekunde garantiert vom Einzel Exemplar aber auch rein gar nichts mitbekommen, sind 35 Euro pro Frame schon ziemlich happig. Soviel kostet umgerechnet der rasende **Doom 3**-Spaß mit dem schnellsten jemals von uns getesteten PC, dem Alienware **Aurora Extreme** mit AMDs neuem Super-Athlon FX-55. Natürlich sind solche Rechnungen die von Milchmädchen, aber bei einem Preis von etwa 3.300 Euro kommen einem schon mal so Gedanken wie: Was könnte man sonst noch alles mit dem vielen Geld machen? Oder: Lohnt sich das eigentlich? Für Framerate-Jäger ist der Gegenwert sicher in Ordnung, für alle anderen zeigt unser großer Vergleichstest der neuesten Komplett-PCs, wo 3D-Leistung satt auch für vergleichsweise kleines Geld zu haben ist.

WIR KRIEGEN EUCH ALLE! An alle Hardwarehändler, die glauben, Papier sei geduldig: Wer in Zukunft in seinen Werbeblättchen oder auf seiner Homepage lahme Rechenkrücken zu »Performance-PCs« oder gar »Grafikboliden« befördert, oder wer behauptet »PCI-Express-Grafikkarten sind doppelt so schnell wie vergleichbare AGP-Karten« und/oder ähnliche Lügen verbreitet, wird mit einem Test in GameStar bestraft. In dieser Ausgabe traf es den Yakumo **Q7 YW 300160**, vertrieben von Vobis. Als man uns kein Testgerät des »Performance-PCs« geben wollte, haben wir eben eins gekauft. Andere werden folgen. Falls Sie eine besonders schwachsinnige Werbebehauptung ärgert: Ab damit an michael@gamestar.de.

HARDWARE

INHALT

Das Hardware-Wertungssystem	142
SCHWERPUNKT	
Komplett-Power 2004	144
Testsieger: Alienware Aurora	145
Preis-Leist.-Sieger: PC-King AMD64	146
Testtabelle: Alle PCs im Vergleich	148
Komplett-PC-Benchmarks	148
VERGLEICHSTEST	
Geforce 6600 GT vs. Radeon X700	153
EINZELTESTS	
Maus: Razor Diamondback	156
Notebook: Acer Aspire 1523WLMi	156
CPU: Athlon 64 FX-55	158
CPU: Athlon 64/4000+	158
Kombi: Logitech Cordless LX501	158
3D-Karte: Asus EAX800 XT	160
19-Zoll-TFT: Philips 190S5	160
Microsoft Wireless Opt. Desktop	160
Headset: Plantronics DSP-500	162
DVD-Brenner: Asus DRW-1604P	162
MP3-Player	162
SERVICE	
Techtelmechtel	164
Einkaufsführer	166

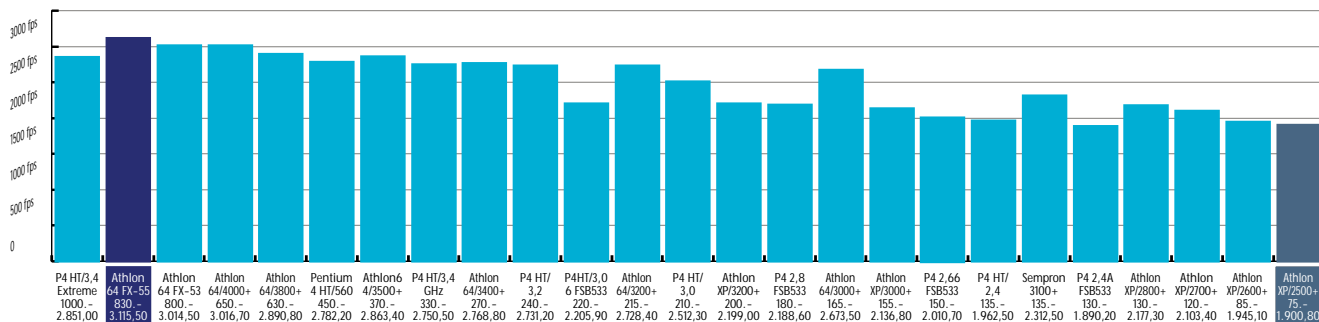
SPIELE-PCS: DIE REFERENZKLASSEN IM DEZEMBER

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: Tony Hawk's Underground 2 WEITERE SPIELE: GTA Vice City Larry 8 Rollercoaster Tycoon 3 Starwars Battlefront	TYPISCHES SPIEL: GTR WEITERE SPIELE: Battlefield Vietnam Restricted Area Rome – Total War Sims 2	TYPISCHES SPIEL: Doom 3 WEITERE SPIELE: Colin McRae Rally 05 Far Cry Man of Valor UT 2004

GAMESTAR-PROZESSORINDEX TOP 25 PREIS-LEISTUNGS-TABELLE

■ Performance-Sieger ■ Preis-Leistungs-Sieger

Aufgelistet finden Sie die 25 Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis, sortiert von links nach rechts nach ihrem Kaufpreis. Die Balken geben das pure Leistungsvermögen der Prozessoren in fps (Frames pro Sekunde) an. So erkennen Sie auf einen Blick, wie viel die CPU für ihren Preis bietet.



Stand: 15.10.2004

5 Kriterien, 100 Punkte

DER HARDWARE-TESTKASTEN

Revolution in der Hardware-Abteilung: Seit kurzem testen wir 3D-Karten und Co. genauso transparent wie PC-Spiele. Und benutzen das glasklare 100er-System statt der alten Schulnoten.

Mit unserem neuen Wertungssystem richten wir unsere Tests noch genauer an den Bedürfnissen von Spielern aus. So interessiert uns bei der Bewertung von TFTs in erster Linie die Spieletaughkeit, die von der tatsächlichen Reaktionsgeschwindigkeit des Panels abhängt – das ergibt bis zu 40 von insgesamt 100 Punkten. Für einen Grafiker wäre dieser Punkt völlig bedeutungslos, der würde seine Kaufentscheidung nach der Bildqualität treffen. Die ist uns auch wichtig (20 Punkte), aber eben erst nach der Spieletaughkeit. Denn was nutzt Ihnen eine knackscharfe 2D-Darstellung, wenn schon bei mäßig schnellen Bewegungen sämtliche Konturen verwischen? Nachfolgend finden Sie alle Bewertungskriterien für die wichtigsten Gerätekategorien. **MT**

FAKTEN

Unter Technische Angaben finden Sie die wichtigsten Fakten zu jedem Testgerät. Für jede Produktkategorie sind hier übersichtlich die entscheidenden Eckdaten aufgelistet. So können Sie zum Beispiel direkt Taktraten, Chipversion und RAM-Ausstattung von 3D-Karten vergleichen oder die Relevanz von CPUs für Ihr System checken.

PREIS/LEISTUNG

Grundlage der Preis-Leistungs-Note ist die monatliche Erfassung aller relevanten Straßenpreise, zu denen wir die Produkte (und ihre Güte) in Relation setzen. Hier sehen Sie also, was Ihnen ein Produkt relativ zum Preis bietet.

AEOLUS 6800GT-DV256				3D-KARTE
CA. PREIS 430 Euro		HERSTELLER Aopen		
TECHNISCHE ANGABEN				
GRAFIKCHIP	NV40	RAM-ANBINDUNG	256 Bit	
GPU/DDR-TAKT	350/1.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0c	
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (1,8 ns)	STECKPLATZ	AGP8x	
BEWERTUNG				
				PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	extrem schnell			37/40
BILDQUALITÄT	1600x1200 mit FSAA/AF flüssig			18/20
TECHNIK	gutes 4x-FSAA und 8x-AF			18/20
	16x-AF ohne Verbesserung			
KÜHLSYSTEM	Shader Model 3.0			6/10
	hoher Stromverbrauch			
AUSSTATTUNG	effiziente Kühlung			7/10
	deutlich hörbar			
	gutes Spiele-Bundle			
	DVD-Player			
FAZIT: Außerst schnelle High-End-Karte mit Shader Model 3.0. Auch mit maximaler Bildqualität noch genug Power für Leistungsfresser wie Doom 3 und Far Cry.				
PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND				

86

KATEGORIE

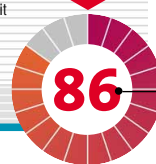
Der Kastenbalken informiert Sie über die exakte Produktbezeichnung und die Gerätekategorie. Von dieser sind die wechselnden Bewertungskriterien abhängig, nach denen wir die Gesamtwertung errechnen. Schließlich ist die Qualität einer Maus von anderen Faktoren abhängig als die einer CPU.

EINZELWERTUNGEN

Wir teilen Hardware in 28 Gerätekategorien ein, wobei wir ähnliche Unterklassen wie z.B. Mäuse, Lenkräder, Gamepads unter einem Oberbegriff (hier: Eingabegeräte) bündeln. Für jede Klasse gibt es fünf Bewertungskriterien mit unterschiedlich starker Gewichtung. Dabei steht die Spieleleistung stets im Fokus. Schließlich soll von uns empfohlene Hardware vor allem fürs Spielen taugen, über Bürorechner schreiben andere. Aus der Summe der Einzelwertungen ergibt sich die Endnote.

GESAMTWERTUNG

Die Gesamtwertung, die sich aus Addition der Einzelwertungen ergibt. Dabei spielt der Preis keine Rolle.



HARDWARE: KATEGORIEN UND BEWERTUNGSKRITERIEN

3D-KARTEN

- Spieleleistung** 40 Punkte
Unsere Benchmarks umfassen DirectX-8/9- und OpenGL-Titel sowie synthetische Tests. Wir messen in drei Auflösungen und zwei Qualitätsstufen (mit sowie ohne 4x-FSAA und 8x-AF).
- Bildqualität** 20 Punkte
Hier bewerten wir die Güte der 2D- und 3D-Darstellung. Kriterien sind die Berechnung von Effekten und Schatten sowie die Qualität von Antialiasing und Texturfilterung.
- Technik** 20 Punkte
Die Technik misst den Entwicklungsstand einer GPU. Neben der unterstützten DirectX-Version zählen Features wie das Shader-Modell oder Videofunktionen wie DivX.
- Kühlsystem** 10 Punkte
Je leistungsfähiger die Kühlung einer 3D-Karte, desto höher die erreichbaren Taktraten von GPU und Speicher. Ein clever designeder Kühler ist zudem unauffällig leise.
- Ausstattung** 10 Punkte
Zur Ausstattung zählen wir über die 3D-Grundfunktionen hinausgehende Features wie etwa TV-Tuner. Zudem bewerten wir das beige-packte Zubehör (Spiele, Kabel, Software).

FERTIG-PCS

- Spieleleistung** 40 Punkte
Die Spieleleistung testen wir mit den gleichen Benchmarks wie bei 3D-Karten. Zusätzlich misst der PCMark2004 die Performance von CPU, Speicher und Festplatte.
- Ausstattung** 20 Punkte
Fertig-PCs variieren extrem in der Ausstattung. Wir bewerten beigelegte Software ebenso wie Festplattenkapazität, Speicher, Netzwerkoptionen und freie Slots für Erweiterungskarten.
- Technik** 20 Punkte
Hier überprüfen wir die Verarbeitung des Gehäuses, den inneren Aufbau sowie die Zugänglichkeit der Komponenten zwecks leichter Austausch- und Upgrade-Aktionen.
- Lautstärke** 10 Punkte
Je leiser, desto besser: Die Verwendung von PCs als Multimedia-Maschinen (DVD und MP3) macht ein cleveres Kühlsystem mit niedriger Geräuschkulisse immer wichtiger.
- Aufrüstbarkeit** 10 Punkte
Auf welchem Stand ist der Mainboard-Chipsatz? Mit welchen CPUs können Sie zukünftig Ihren PC bestücken? Offensichtliche Sackgasen-PCs bestrafen wir mit wenig Punkten.

NOTEBOOKS

- Spieleleistung** 40 Punkte
Die Spieleleistung ermitteln wir mit den gleichen Benchmarks wie bei 3D-Karten. Per PCMark2004 messen wir zudem die Performance von CPU, Speicher und Festplatte.
- Display** 20 Punkte
Entscheidend ist die Schaltgeschwindigkeit: Das Panel darf auch bei schnellen Bewegungen keine Schlieren ziehen. Auch Helligkeit, Schärfe und Interpolation fließen ein.
- Technik** 20 Punkte
Die Notebook-Technik bewerten wir nach Stromverbrauch, Hitze- und Geräuschkulisse sowie Mobilität. Je leiser, leichter und ausdauernder, desto besser.
- Ausstattung** 10 Punkte
Hier zählen vor allem RAM, Brenner und sonstige Laufwerke, Anschlüsse wie USB, Firewire oder Netzwerk. Und außerdem Software sowie Multimedia-Extras (Fernbedienung).
- Erweiterbarkeit** 10 Punkte
Diese Wertung belohnt den Trend, Notebooks mit austauschbaren 3D-Karten- oder RAM-Modulen simpel aufrüsten zu können. Je mehr Upgrade-Optionen, desto besser.

CPUS

- Spieleleistung** 40 Punkte
Die CPU-Spieleleistung ergibt unsere Benchmark-Parcours, wir messen aber (um den Einfluss der 3D-Karte zu minimieren) mit 1024x768 und 1280x1024 ohne FSAA und AF.
- Arbeitsleistung** 20 Punkte
Auch bei Windows-Anwendungen arbeiten nicht alle CPUs gleich flott. Features wie Intel Hyperthreading beeinflussen die Performance, etwa bei parallel laufender Software.
- Multimedialeistung** 20 Punkte
Bei der Multimedialeistung bewerten wir insbesondere das Kodieren und Dekodieren von Multimedia-Dateien (etwa DivX oder MP3) sowie die DVD-Wiedergabe.
- Technik** 10 Punkte
Cleveres Chipdesign, schnelle Verbindungen zum Mainboard und große Caches bringen ebenso Punkte bei der Technik wie der integrierte Speicher-Controller des Athlon 64.
- Energieeffizienz** 10 Punkte
Je höher die Leistung pro Watt, desto höher diese Wertung: Moderne CPUs (besonders von Intel) schlucken viel Strom, was zu größeren Kühlern und lärmenden PCs führt.

MAINBOARDS

- **Technik** 40 Punkte
Ohne ein stabiles Mainboard gibt's auch keinen stabilen Spiele-PC. Mit der Technik-Note bewerten wir Stabilität und eine durchdachte Platzierung der Bauteile auf der Platine.
- **Spiele-Leistung** 20 Punkte
Bei Mainboards fallen die Leistungsunterschiede äußerst gering aus. Deshalb hat die Performance einen geringeren Einfluss auf die Endnote als etwa bei Grafikkarten oder CPUs.
- **Ausstattung** 20 Punkte
1,0-GbIt-LAN und 5.1-Sound mit digitalen Ausgängen und ausreichend Anschlüsse für Erweiterungen heben die Ausstattungs-Note genauso wie ein gutes Software-Bundle.
- **Kühlsystem** 10 Punkte
Viele Mainboard-Hersteller kühlen den Chipsatz mit einem unnötig lauten Lüfter. Deshalb sorgen leise oder gar lautlose Kühler für eine bessere Punkteverteilung.
- **Bios** 10 Punkte
Das Bios ist eine der wichtigsten Mainboard-Einzelkomponenten. Wir achten besonders auf abschaltbare Onboard-Features sowie Übertaktungs- und Sicherheits-Funktionen.

MAUSPADS

- **Oberfläche** 40 Punkte
Unsere Tester spielen ihre Lieblingstitel mit den Testkandidaten. Bremsende oder zu unpräzisen Bewegungen führende Oberflächen werden dabei schnell enttarnt.
- **Ergonomie** 20 Punkte
Viele Mauspads mit hoher Seitenrandbegrenzung entstehen am Unterarm schnell unangenehme Druckstellen. Außerdem bewerten wir Größe und Form des Mauspads.
- **Kompatibilität** 20 Punkte
Auf manchen Pads verweigern bestimmte Mäuse den Dienst. Wir testen mit Logitech MX510 und Dual Optical, Microsofts Intelli-Mouse und der Razer Boomslang.
- **Verarbeitung** 10 Punkte
Ausfransende Ränder kurz nach dem Auspacken, schnelle Abnutzung durch Abrieb? Wir stellen Material und Verarbeitung durch intensive Nutzung auf die Probe.
- **Rutschfestigkeit** 10 Punkte
Gerade Hardplastik-Pads verrutschen oft zu leicht und machen damit präzises Spielen unmöglich. Wir testen auf verschiedenen Oberflächen wie Glas, Holz und Kunststoff.

CRT/TFT (17/19 ZOLL)

- **Spieleleistung/Ergonomie** 40/20
Wir prüfen die Reaktionszeit von TFTs in Praxistests mit Quake 3 und UT 2004. Bei Rohrenmonitoren bewerten wir stattdessen die Bildergonomie (maximal 20 Punkte).
- **Bildqualität** 20/40 Punkte
Hier zählen Schärfe, Leuchtkraft und Helligkeitsverteilung. Das beurteilen wir mit dem Nokia-Monitortest und Messgeräten von Minolta. Bei CRTs gibt's bis zu 40 Punkte.
- **Technik** 20 Punkte
Die Bauart des Panels sowie die verwendete Schaltelektronik bestimmen Geschwindigkeit und damit Einsatzzweck eines TFT. Außerdem wichtig: die Verarbeitung.
- **Ausstattung** 10 Punkte
Standard für TFT-Displays ab 17 Zoll ist ein DVI-Eingang. Ferner fließen Höhenverstellung, Pivotfunktion, USB-Anschlüsse sowie Zubehör und Garantie ein.
- **Bedienung** 10 Punkte
Anordnung und Funktion der Gehäusetasen sowie die Struktur der Optionsmenüs. Außerdem beurteilen wir die Erreichbarkeit sämtlicher Anschlussbuchsen.

SPEICHER (DDR1/DDR2)

- **Stabilität** 40 Punkte
Im RAM lagert ein PC dringend benötigte Daten. Bit-Fehler oder gar Abstürze bei garantierten Taktfrequenzen sind indiskutabel und führen zu herber Punkte-Minimierung.
- **Leistung** 20 Punkte
Die Performance eines PCs hängt nicht nur von der Menge, sondern auch von der Geschwindigkeit des Speichers ab. Wir messen mit Spielebenchmarks und PCMark2004.
- **Kompatibilität** 20 Punkte
Weil sich Mainboards mit bestimmten Speicherriegeln unterschiedlich verhalten, testen wir jeden RAM-Riegel auf seine Kompatibilität mit diversen Mainboards.
- **Technik** 10 Punkte
Bei der Technik bewerten wir sowohl den Energieverbrauch eines Speichermoduls als auch den technischen Stand (letzterer muss nicht immer zu höherer Leistung führen).
- **Übertaktbarkeit** 10 Punkte
RAM ist ein wichtiger Punkt beim Übertakten. Wie messen die maximal möglichen Taktfrequenzen unter Berücksichtigung gleichbleibender Systemstabilität.

SOUNDKARTEN

- **Klang** 40 Punkte
Wir prüfen Soundkarten mit Musik von Hip Hop bis Klassik, DVDs und in der Spielepraxis mit Doom 3. Testplattform: die Lautsprecherreferenz Teufel Concept E Magnum.
- **Spieleleistung** 20 Punkte
Mit dem Benchmark in Doom 3 ermitteln wir die CPU-Belastung durch die Soundkarte. Zusätzlich messen wir die 3D-Leistung erst mit Sound und dann ohne.
- **Technik** 20 Punkte
Hier zählen Qualität und Featureliste des verwendeten Soundchips sowie die unterstützten Surround-Standards in Spielen sowie bei der DVD-Wiedergabe.
- **Ausstattung** 10 Punkte
Neben Fernbedienung und externem Anschluss- und Bedienmodul (Breakout-Box) beeinflussen Anschlüsse, beigelegte Kabel, Soundsoftware sowie Spiele diese Wertung.
- **Treiber** 10 Punkte
Da gerade Soundkartentreiber für Inkompatibilitäten bei Spielen verantwortlich sind, bewerten wir hier reibungslose Funktionalität, Optionsvielfalt sowie Bedienbarkeit.

DVD-BRENNER/ DVD-ROMS

- **Brenntempo 1/Leesequalität** 30/10
Wir messen die Zeit, die ein DVD-Brenner für das vollständige Beschreiben einer DVD benötigt. Unter Brenntempo 1 fassen wir die Formate DVD±R und +DL (Double Layer) zusammen.
- **Brenntempo 2** 30 Punkte
In der zweiten Schreibgeschwindigkeitsnote bewerten wir die Brenneleistung mit wiederbeschreibbaren DVD±RW- und DVD-RW-Rohlingen. Für alle Messungen verwenden wir Nero.
- **Lesetempo** 20/40
Die Leseleistung eines Laufwerks spüren Sie bei Direktkopien und der Installation umfangreicher Spiele. Bei DVD-ROMs benoten wir diesen Punkt mit bis zu 40 Punkten.
- **Technik** 10 Punkte
Welche DVD-Formate beherrscht ein Brenner? Je mehr, desto besser. Und wie ist es um Zugriffszeit, Betriebsgeräusch und Fehlerkorrektur bestellt?
- **Ausstattung** 10 Punkte
Wir benoten beiliegende Brenn- und DVD-Software, Kabel und Rohlinge. Aber auch Merkmale wie Kopfhöreranschlüsse und Audiotasten beeinflussen die Wertung.

KÜHLER (AMD/INTEL)

- **Leistung** 40 Punkte
Wir messen die CPU-Temperatur zunächst mit dem Standardkühler und dann dem Testgerät, jeweils bei normalen Taktraten und nach Overclocking des Prozessors.
- **Technik** 20 Punkte
Wenn Kühler hohe Leistung durch extremes Ausmaß und Gewicht erzielen, kann das zu Schäden am Mainboard führen. Wir bestrafen das durch Abzüge in der Techniknote.
- **Lautstärke** 20 Punkte
Übertrieben hohe Drehzahlen können das CPU-Kühlsystem zur Lärmquelle Nummer eins machen. Leiser ist besser, darum belohnen wir Flüster-Kühlsysteme mit vielen Punkten.
- **Montage** 10 Punkte
Bei der Montage können Sie schnell Ihr Mainboard zerstören. Wir berücksichtigen die Passgenauigkeit, das Befestigungssystem sowie den Sitz des fertig montierten Kühlers.
- **Ausstattung** 10 Punkte
Kühler-Lüfter-Sets mit Regler-justierbarer Drehzahl ergattern viele Ausstattungspunkte. Aber auch Komplettpakete mit guter Wärmeleitpaste oder Werkzeug.

LAUTSPRECHER

- **Klang (Spiele)** 40 Punkte
Auch Boxen, die bei Hörtests mit anspruchsvollem Musikmaterial mäßig abschneiden, können in Spielen erstaunlich gut klingen. Wir testen den Spieleklang mit Doom 3.
- **Klang (Musik)** 20 Punkte
Für die Hörtests nutzen wir Pop, Rock, Hip Hop und Klassik. Alle Boxen müssen sich mit dem jeweiligen Preisklassenprimus sowie der Referenz Teufel Concept E Magnum messen.
- **Pegelfestigkeit** 20 Punkte
Ein Manko vieler Boxen-Sets sind schlechter Klang und Verzerrungen bei höheren Lautstärken. Diese Schwächen decken wir mit basslastigen Spiele- und Musiktiteln auf.
- **Technik** 10 Punkte
Hier beurteilen wir die Verarbeitung, die verwendeten Materialien von Speakern und Gehäusen sowie die Qualität der elektronischen Bauteile (etwa Frequenzweichen).
- **Ausstattung** 10 Punkte
Wichtig sind uns hier neben Bedien- und Anschlussselementen (wie Fernbedienung oder Kopfhörerbuchse) genügend lange, nicht fest mit den Lautsprechern verbundene Kabel.

ABWERTUNGEN

Oft sind heutige Top-Geräte morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle Produkte altern gleich schnell. 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 kurzen Innovationszyklen wie 3D-Karten entsprechend mehr Notenpunkte in kürzeren Zeitabständen als wertbeständige Geräte wie Mäuse.

DIE PREIS/LEISTUNGS-NOTE

Jeden Monat analysieren wir mehrere Dutzend Internetseiten mit den Angeboten der größten Hardwareversender sowie die einschlägigen Preisvergleichsseiten. Daraus ermitteln wir die aktuellen Straßenpreise für unsere Hardware-Kategorien. Erfüllt ein Produkt die Leistung, die wir von der jeweiligen Preisklasse aktuell erwarten, lautet die Note »Befriedigend«. Liegt ein Produkt in der Leistung oder der Ausstattung oberhalb dieses Standards, verschiebt sich

TASTATUREN/MÄUSE/ GAMEPADS/LENKRÄDER

- **Präzision** 40 Punkte
Wenn Maussensor oder Lenkrad Ihren Reaktionen nicht folgen können, nutzt Ihnen die schnellste 3D-Karte nichts. Wir testen die Präzision mit Quake 3 und UT2004.
- **Technik** 20 Punkte
Hier bewerten wir die Art der Übertragung (Funk, Bluetooth, Kabel) und deren Funktion. Außerdem spielt bei optischen Mäusen die maximale Auflösung eine große Rolle.
- **Ausstattung** 20 Punkte
Wichtig für Spieler sind in diesem Punkt die Anzahl der Tasten sowie Force-Feedback-Funktionen, beiliegende Adapter und die Kabellänge an Gerät oder Empfänger.
- **Ergonomie** 10 Punkte
Maus, Pad und Lenkrad müssen Ihnen »passen«. Darum ermitteln mehrere Tester mit unterschiedlich großen Händen in Langzeittests die Ergonomie.
- **Verarbeitung** 10 Punkte
Minderwertige, billig wirkende Materialien, klapprige Pedale oder ein butterweiches Mäusrad mit indifferenter Rückmeldung bestrafen wir mit deutlichem Punktabzug.

HEADSETS

- **Klang (Spiele)** 30 Punkte
In Spielen zählt ein möglichst transparenter Höhen- und Mittenbereich für klare Verständlichkeit. Wir testen in Multiplayerpartien im LAN sowie Online.
- **Sprachqualität** 30 Punkte
»Wie, was hast Du gesagt?« Dieser Satz ist der Tod in hektischen Multiplayer-Partien. Darum prüfen wir die Güte von Mikrofon und Übertragungselektronik.
- **Klang (Musik)** 20 Punkte
Headsets testen wir – mit dem gleichen Musikmaterial wie in den Lautsprechertests – auf natürliche Stimmwiedergabe, Druck im Bassbereich und tonale Ausgewogenheit.
- **Ergonomie** 10 Punkte
Die Ohrpolster müssen rutschsicher anliegen, dürfen aber auf keinen Fall drücken. Das Mikro sollte leicht verstellbar sein und nicht beim Essen oder Trinken stören.
- **Ausstattung** 10 Punkte
Hier spielen die Übertragungstechnik (Bluetooth, Kabel), gegebenenfalls die Kabellänge, Polsterung der Ohrhörer, beigelegte Software und die Verarbeitung eine Rolle.

5 Punkte Abzug halbjährlich
3D-Karten

5 Punkte Abzug jährlich
Notebooks, Fertig-PCs, CPUs, Mainboards, DVD-Brenner, Speicher, Kühler

1 Punkt Abzug jährlich
Mäuse, Gamepads, Lenkräder, Mauspads, TFTs, CRT-Monitore, Soundkarten, Lautsprecher, Headsets, DVD-ROMs

die Note in Richtung »Gut« bis hin zu »Sehr gut«. Wenn es hingegen fürs gleiche oder sogar weniger Geld bei der Konkurrenz mehr Gegenwert gibt, oder wenn ein Gerät einen wertmindernden Mangel hat, dann wandert die Bewertung über »Ausreichend« und »Mangelhaft« in Richtung »Ungenügend«. Das Gleiche gilt, wenn die Leistung zwar sehr gut ist, aber das Produkt ein Vielfaches mehr kostet als in der Leistung vergleichbare gute Geräte.

Testsieger Komplett-PCs	145
Preis-Leistungs-Sieger	146
Testtabelle: Alle PCs	148
Benchmarks Komplett-PCs	149
Benchmarks Komplett-PCs	151

Vergleichstest: Komplett-PCs für Spieler

KOMPLETT-POWER 2004

Nur die Power zählt! Wir testen uns von Alienware bis Vobis quer durchs Vorweihnachtsangebot an kompletten PC-Systemen, enttarnen 3D-Versager und finden die besten Angebote für Spieler.

Alle Jahre wieder, kurz vor der schönen Weihnachtszeit, drängen sich auffällig viele PC-Angebote in den Werbeblättchen von Vobis, Mediamarkt & Co. Als Weihnachtsgeld-Zieher setzen die Großmärkte auf die Schlagworte »Multimedia«, »Performance« und »Grafikpower«. Der Haken: Sowohl spieleuntaugliche Kisten mit müder Onboard-Grafik (»Shared Memory«), als auch echte Rechenkraftwerke werden derart beworben.

Wir kriegen sie alle!

Unser Test trennt die schlaffen Großmäuler von den 3D-Athleten und stellt die Ergebnisse in einer übersichtlichen Tabelle nebeneinander. So können Sie direkt die verbauten Komponenten vergleichen und deren Leistungsfähigkeit anhand der Benchmarkergebnisse überprüfen. Im Testfeld tummeln sich sowohl herkömmliche AGP-Systeme, in denen Sie schon vorhandene Komponenten weiternutzen können, als auch erste PCI-Express-PCs. Direkt zu Beginn der Tabelle finden Sie hinter dem Punkt »Hersteller« die entsprechende Angabe.

Vobis wollte uns kein Testgerät schicken – also haben wir den als »Performance- und

Multimedia-PC mit satter Grafikpower« beworbenen Yakumo **Q7 YW 300160** kurzerhand gekauft, um für Sie auch diesem Gerät gründlich auf die CPU zu fühlen.

So testen wir Komplett-PCs


Neben den Bauteilen sind auch deren Kombination und Abstimmung für die Leistungsfähigkeit eines Fertig-PCs entscheidend. Wir testen alle PCs im Auslieferungszustand, so können wir überprüfen, was der Rechner kann, so wie Sie ihn zuhause auspacken. Neben der »Spieleleistung« sind »Ausstattung« und »Technik« wichtige Bewertungskriterien. Unter Technik fallen dabei Punkte wie Verarbeitung und innerer Aufbau. Der Punkt »Lautstärke« ist uns eine eigene Einzelnote wert, ein nervendes Betriebsgeräusch kann Spiel- und Filmspaß töten. Was Sie mit Ihrem neuen System in Zukunft noch alles anstellen können, fließt unter »Aufrüstbarkeit« in die Wertung ein.

Neuer 3DMark

Die GameStar-Benchmarks für Fertig-PCs: Der brandneue **3DMark2005** (Default) bringt mit seinen grafikintensiven DirectX-



Brandneu: Der 3DMark2005 trennt die 3D-Spreu vom Weizen.

9-Tests jeden Rechner ins Schwitzen. Hier zeigt sich die ganze Bandbreite des getesteten Spektrums: Allein im Preissegment um 1.000 Euro variieren die Resultate um bis zu 100 Prozent! Den »alten« **3DMark2003** ließen wir zur besseren Vergleichbarkeit mit früheren Testergebnissen mitlaufen. **UT 2003** (Botmatch) analysiert die DirectX-8-Leistung. OpenGL prüfen wir mit **Doom 3**. Beide Spiele benchen wir in 1024x768 ohne Anti-Aliasing und Anisotropisches Filtering sowie in 1280 mal 1024 Pixeln mit vierfach-FSAA und achtfachem AF. 

Der schnellste Komplett-PC im Test



ALIENWARE AURORA EXTREME

Ein Alienware-PC ist wie Ferrari fahren: schnell, teuer, exklusiv.
Wir testen den Aurora Extreme mit AMDs Super-Athlon FX-55.

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Wenn ich den Alienware Aurora sehe, will ich ihn haben. Wenn ich den Alienware Aurora durch die Benchmarks jage, will ich ihn haben. Wenn ich den Preis des Alienware Aurora sehe, will ich den AMD Athlon 3700+ von PC Spezialist haben. Der ist zwar nicht ganz so schnell wie der Aurora, kostet aber exakt 1.415 Euro weniger. Davon mache ich dann eine Motorradreise quer durch Italien. Und wenn ich wieder da bin, kaufe ich mir vom Rest noch zwei aktuelle Spiele und freue mich in den Ladezeiten am schicken Alu-Gehäuse meines neuen Rechners.



»Außerirdisch –
in jeder Beziehung«

Alles vom Feinsten: Nach diesem Motto konfigurieren Sie auf der Alienware-Website per Maus Ihren Traum-PC aus Traumkomponenten – und reiben sich am Ende die Augen. Denn der Betrag, der am Ende aufgerufen wird, ist genauso nobel wie die fertige Maschine: Im Falle unseres **Aurora Extreme** satte 3.300 Euro. Dabei haben wir noch mit dem »alten« AMD-Spitzenprozessor Athlon FX-53 kalkuliert, denn unser exklusives Testmodell mit **FX-55** gab es zum Testzeitpunkt noch nicht zu kaufen.

Glänzender Auftritt

Der martialisch gestylte Big Tower in schwarz-silber garantiert einen starken Auftritt – Ferrari-mäßig eben. Doch der Tastsinn ist eher enttäuscht: schnödes Hartplastik, kein Heavy Metal.

Dazu kommen kleine Unzu-

länglichkeiten, wie eine windige und schlecht schließende Seitenklappe und die fummelig zu öffnende Frontblende. Doch all das ist Jammern auf höchstem Niveau: Insgesamt ist die Verarbeitung gut, und vor allem im Inneren stimmt wirklich alles: Sauber verlegte Kabel, Festplatten und Steckkarten in praktischen Schnellverschluss-Slots und ein starkes Netzteil bestimmen den aufgeräumten Aufbau.

Power Pur

Alienware verbaut in diesem Modell wahlweise eine **Geforce 6800 Ultra** oder eine der raren **Radeon X800 XT Platinum Edition**. Die uns gelieferte **X800 XT PE** beschleunigte im Verbund mit AMDs neuem 64-Bit-Star **Athlon FX-55** (Einzeltest siehe Seite 158) sowie einem GByte PC3200-RAM (DDR400, Dualchannel) die **Doom 3**-Monsterhatz auf 93,0 fps (1024x768/high). Auch mit vierfach Antialiasing und achtfachem Anisotropic Filtering bei 1280 mal 1024 Pixeln sind es extreme 53,8 Frames – Spitzenklasse! Mit einer **Geforce 6800 Ultra** wäre hier sogar noch deutlich mehr drin gewesen. Auch in den anderen Benchmarks sehen die Gegner nicht mal mehr die Rücklichter des **Aurora Extreme** (siehe Benchmark-Diagramme). Einzig im neuen **3DMark05** konnte der Dell vorbeiziehen – diese Prüfung liegt den Pentium-4-CPU mit Hyperthreading einfach besser als der Athlon-Konkurrenz.

Auch im Alltag prima

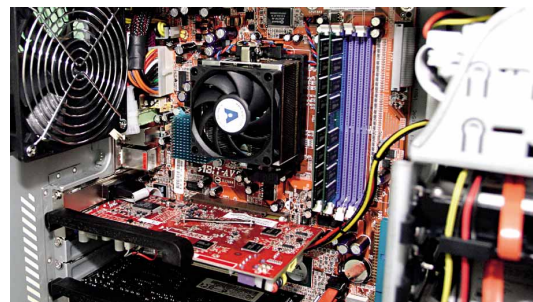
Der **Aurora Extreme** ist kompromisslos auf Leistung ausgelegt. Zum Glück hat Alienware dabei an die Nerven empfindsamer Spieler gedacht: Zwar ist der Bolide kein flüsterleiser Wohnzimmer-PC, aber das Lüftersurren wird nie wirklich unangenehm. Auch Plexor-DVD-Brenner (kein Double-Layer) und Laufwerk sowie die beiden 120-GByte-Seagate-Platten funktionieren geschmeidig. Darüber hinaus ist der Aurora komplett ausgestattet: Von USB 2.0 über Gigabit-LAN bis hin zu Mauspad und Microsoft-Eingabegeräten der spiele-tauglichen Generation, gibt's hier alles was das



Spielerherz begehrt. Inklusive einer **Soundblaster Audigy 2 ZS** und Windows XP Professional. Drahtlose Netzwerker vermissen ein W-Lan, aber das war's auch schon.

Für Spieler mit dem nötigen Kleingeld ist der Alienware **Aurora** das Maß aller Dinge, alle anderen greifen zu unserem Preistipp oder zur famosen AMD-Maschine von PC-Spezialist – oder bauen selbst!

MT



Saubere Sache: Der Innenaufbau des Aurora ist vorbildlich.

- HOTLINE: (0800) 100 50 79 xx
- E-MAIL: INFO@ALIENWARE.CO.UK
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K41

AURORA EXTREME

CA. PREIS	3.300 Euro	HERSTELLER	Alienware
TECHNISCHE ANGABEN			
CPU	Athlon FX-55	FESTPLATTE	2x 120 GByte Seagate
3D-KARTE	Radeon X800 XT PE	MAINBOARD	Abit AV8 (Sockel 939)
RAM	1 GByte DDR400	LAUFWERK	12x-Dual-DVD-Brenner

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	➤ schnellster Spiele-PC ➤ AA & AF bis 1600x1200	37/40
AUSSTATTUNG	➤ 240 GByte S-ATA-HDs ➤ kein DL-DVD-Brenner	18/20
TECHNIK	➤ 64 Bit ➤ sauberer Aufbau ➤ Plastikgehäuse	18/20
LAUTSTÄRKE	➤ nervt nicht ➤ immer hörbar	6/10
AUFRÜST-BARKEIT	➤ Sockel 939 ➤ 4 freie PCI-Slots ➤ kein PCI-Express	8/10

FAZIT: Extrem schneller PC zum extrem hohen Preis. Verfrühstückt die Konkurrenz in fast jedem Benchmark, ein edleres Gehäuse würde Preis und Power besser stehen.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

87



Klapprige Sache: Hier verbirgt sich der Öffnungsmechanismus samt Schloss – nach zwei Tagen schließt die Klappe nicht mehr.

Blaues Spiele-Wunder

PC-KING AMD64 DOOM3 EDITION



PC-King stopft den AMD64 Doom3 mit Lampen und Hightech voll. Wir testen, ob die PC-Konkurrenz bei diesem Auftritt blass wird.

Gutes muss nicht teuer sein - zumindest nicht sehr teuer. Die 1.499 Euro für den PC-King **AMD64 Doom3 Edition** sind zwar für viele die äußerste Budgetgrenze, aber dafür gibt's 3D-Power und Ausstattung satt – tolle Lightshow inklusive.

Fette Ausstattung

Das Herz des **AMD64 Doom3 Edition** ist der AMD **Athlon 64/3200+** mit zukunftsorientierter 64-Bit-Architektur. Weniger Weit-sicht bewies PC-King bei der Mainboard-Wahl. Das **Asus K8V-X** ist zwar schnell und konfigurationsfreudig, besitzt aber statt des zukunftssichereren Sockels 939 dessen Vorgänger 754. Da AMD die Athlon-64-Produktion für den Sockel-754 auslaufen lässt, stehen Aufrüster bald in der Sackgasse. Dagegen gefällt uns die pfeilschnelle **XFx Geforce 6800 GT** richtig gut. Sie beherrscht das für künftige Spiele wichtige Shader Model 3.0 und liefert eine ausgezeichnete Bildqua-



Die XFX Geforce 6800 GT steht ihrer großen Ultra-Schwester in der 3D-Leistung kaum nach.

lität. Weiter arbeiten auf dem Mainboard 1 GByte schneller DDR400-Speicher und die klangstarke **Soundblaster Audigy 2 ZS**. Die 200 GByte fassende Seagate-Festplatte bietet jede Menge Platz. Falls es doch mal eng werden sollte: Der LG-Double-Layer-DVD-Brenner **CSA 4120B-R** sichert 4,2 GByte auf einer DVD-9. Softwareseitig schnürt PC-King mit Windows XP Home, **Doom 3**, **Thief 3** und diversen Tools ein feines Paket. Weniger begeistert waren wir von der veralteten Logitech **Wheelmouse Optical**.

Heisses Chassis

PC-King sparte beim **AMD64 Doom3 Edition** nicht am Gehäuse. Der silberne Aerocool-Tower strotzt vor blauen Leuchteffekten und manuell regelbaren Riesenlüftern. Die verursachen zwar eine stets hörbare Geräuschkulisse, halten dafür aber alle Komponenten zuverlässig kühl – Übertakterglück. Dazu ist die linke Gehäusesseite komplett transparent, so kann jeder einen Blick auf die gute Verarbeitung und die beleuchtete Hightech-Ware werfen.

3D-Power satt

Egal ob mit oder ohne High-Quality-Einstellungen, ohne Patzer rast der **AMD64 Doom3 Edition** über unsere Teststrecke. Im neuen



Mächtige Lightshow: Je höher die Umdrehungszahl der Lüfter, desto heller das Leuchten.

3DMark05 legt er ein respektables Ergebnis von 3.753 Punkten hin. Unseren sehr anspruchsvollen **Far Cry**-Benchmark absolviert der **AMD64 Doom3 Edition** in flüssig spielbaren 36,6 fps (1280x1024, High Quality). Noch besser lief der **Doom 3**-Test: Selbst im höchsten spielinternen Qualitätsmodus »Ultra Quality« mit 1280 mal 1024 Pixeln jagen Sie Dämonen flüssig (65 fps). Damit können Besitzer von 19-Zoll-TFT-Displays **Doom3** in der nativen Auflösung spielen – in dieser Preisklasse fast ein Novum.

Der **AMD64 Doom3 Edition** kann alle Spiele auch in hohen Auflösungen flüssig darstellen, kostet im Vergleich zum Alien-



ware nicht mal die Hälfte und hat **Doom 3** und **Thief 3** gleich mit an Bord – ganz klar unser Preis-Leistungs-Sieger. **AK**

ARNT KUGLER

arnt@gamestar.de

Ich gestehe: Ich fahre keinen aufgemotzten Hasenfänger, und mein PC hat ein schlichtes 08/15-Gehäuse. Aber beim PC-King AMD64 Doom3 Edition breche ich mit meinen Stilvorsätzen: Die coole blaue Beleuchtung, der turbinenähnliche Frontlüfter und vor allem die satte 3D-Power haben mich überzeugt. Den will ich haben! Mit ihm fall ich gerne auf der nächsten LAN-Party auf. Denn anders als viele Protzautos auf der Landstraße, hat der AMD64 Doom3 Edition sogar mächtig was unter der Haube. Und durch das schicke Seitenfenster darf das auch jeder sehen.

»Boah ey, was 'ne fette Maschine!«



- HOTLINE: (02241) 397 370 STANDARDGEBÜHREN
- E-MAIL: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K20
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K19

AMD64 DOOM3 EDITION

CA. PREIS 1.499 Euro HERSTELLER PC-King

TECHNISCHE ANGABEN

CPU Athlon 64/3200+ MAINBOARD Asus K8V-X (Sockel 754)
FESTPLATTE 200 GByte Seagate RAM 1 GByte DDR400
3D-KARTE Geforce 6800 GT LAUFWERK LG 2,4x DVD+R DL

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	sehr hohe 3D-Leistung Shader Modell 3.0	29/40
AUSSTATTUNG	Double-Layer-DVD-Brenner inkl. Doom3 + alte Maus	17/20
TECHNIK	sehr gute Kühlung Einschaltknopf verdeckt	19/20
LAUTSTARKE	Lüfter manuell regelbar deutlich hörbarer Frontlüfter	6/10
AUFRÜST-BARKEIT	viele freie Laufwerksschächte Sockel 754 nicht zukunftssicher	7/10

FAZIT Preisgünstiger, ausgefallener und gut ausgestatteter Spiele-PC. Den angesagten Spielen der kommenden und nächsten Generation ist er problemlos gewachsen.

PREIS/LEIST. GUT

78



Komplett-PCs

1

**ALIENWARE
AURORA
EXTREME**


2

**PC-SPEZIALIST
AMD ATHLON
3700+**


3

**DELL
DIMENSION
XPS ULTIMATIV**


ALLGEMEINE ANGABEN

HERSTELLER / AGP ODER PCI-EXPRESS	Alienware / AGP	PC-Spezialist / AGP	Dell / PEG
PREIS	ca. 3.300 Euro (basierend a. FX-53)	1.885 Euro	2.918 Euro
HOTLINE	(0800) 100 50 79 <small>kostenlos</small>	(0521) 969 61 18 <small>(Standardgebühren)</small>	(01805) 224 465 <small>12 Cent/min</small>
EMAIL	info@alienware.co.uk	hotline@pcspezialist.de	Webformular, Quicklink K31
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:	K41	K44	K32

TECHNISCHE ANGABEN

CPU / Sockel	Athlon 64 FX-55 / Sockel 939	Athlon 64 3700+ / Sockel 754	P4/HT 550 (3,4 GHz) / Sockel 775
Mainboard / Chipsatz	Abit AV8 / VIA K8T800Pro	MSI K8N Neo / Nvidia Nforce3 250Gb	Dell Eigenmarke / Intel 925X
3D-Karte / Speicher	Radeon X800 XT PE / 256 MByte	Sapph. Rad. X800 XT PL., 256 MByte	ATI Radeon X800 XT / 256 MByte
RAM	2 x 512 MByte DDR400 (CL 2,5)	2 x 512 MByte DDR400 (CL3)	2 x 512 MByte DDRII533 (CL 4)
Festplatte	2 x Seagate ST3120026AS	Western Digital WD1600JD	3 x Maxtor 7Y250MO
DVD-ROM / Brenner	Lite-On SOHD-167T / Plextor PX-712A	Lite-On SOHD-167T / Lite. SOHW-1633S	Samsung SD-616E / NEC ND-3100A

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG 40%	37/40	33/40	32/40
Doom 3 1024 x 768 / 1280 x 1024 High Quality ¹	93,0 fps / 53,8 fps	82,0 fps / 40,6 fps	79,9 fps / 46,8 fps
Far Cry 1024 x 768 / 1280 x 1024 High Quality ¹	62,2 fps / 48,3 fps	47,2 fps / 45,3 fps	48,9 fps / 41,3 fps
UT 2004 1024 x 768 / 1280 x 1024 High Quality ¹	183,1 fps / 152,2 fps	140,3 fps / 110,1 fps	115,8 fps / 107,8 fps
3DMark03 (default) / 3DMark05 (default)	12.521 Punkte / 4.949 Punkte	12.131 Punkte / 4.305 Punkte	11.935 Punkte / 5.483 Punkte
PRO & KONTRA	+ extrem hohe 3D-Leistung - kein Shader Model 3.0	+ extrem hohe 3D-Leistung - kein Shader Model 3.0	+ extrem hohe 3D-Leistung - kein Shader Model 3.0
AUSSTATTUNG 20%	18/20	19/20	19/20
Festplatte / DVD-Brenner	2 x 120 GByte / 12x DVD+R, 8x DVD-R	160 GByte / 2,4x DVD-R DL	750 GByte / 2,4x DVD+R DL
Sound	Soundblaster Audigy 2 ZS	Soundblaster Audigy LS	Soundblaster Audigy 2 ZS
USB / Firewire / Netzwerk	8 / 2 / 1 GBit	6 / 2 / 1 GBit	8 / 2 / 1 GBit
Maus / Tastatur	MS Multim. Keyb. / Intelli Mou. 3.0	Logitech Cordless Desktop MX	Dell opt. Mouse / Dell Multim. Tast.
Software	Windows XP Professional	Windows XP H., Splinter Cell 2, etc.	Windows XP Pro., MS Works, etc.
Sonstiges	Designgehäuse mit Leuchteffekten	Alu-Gehäuse, 4 x 80-mm-Lüfter	Dell 5660 5.1-Soundsystem
PRO & KONTRA	+ Designgehäuse + DVD-Brenner - kein Double-Layer	+ Double-DVD-Brenner + Alu-Gehäuse + sehr gute Maus/Tastatur	+ 750 GByte Plattenplatz - Maus für Actionspiele zu langsam
TECHNIK 20%	18/20	18/20	19/20
Verarbeitung	gut, Seitenklappe schließt schlecht	sehr gut, saubere Verkabelung	gut, Laufwerke mit Schienensystem
Aufbau	sehr gut, alles einfach erreichbar	sehr gut, alles gut erreichbar	geräumig, alles leicht zugänglich
Bedienung	gut, USB an der Front	gut, viele Anschlüsse an der Front	sehr gut, viele Frontanschlüsse
PRO & KONTRA	+ penibel sauberer Aufbau - Verarbeitung zum Teil zu billig	+ saubere Verarbeitung - leichtes Gehäuse neigt zum Dröhnen	+ schraubenloses Schienensystem + Frontanschlüsse - sehr schwer
LAUTSTÄRKE 10%	6/10	6/10	5/10
Leerlauf / in 3D-Spielen / Kopieren DVD auf Platte	hörbar / hörbar / hörbar	leise / hörbar / laut	hörbar / laut / hörbar
PRO & KONTRA	+ gute Kühlung - permanentes Lüftergeräusch	+ gute Kühlung - hörbarer Prozessorlüfter	+ gute Kühlung - lauter Prozessor- und Netzteil Lüfter
AUFRÜSTBARKEIT 10%	8/10	7/10	8/10
unterstützte CPUs	AMD Athlon 64 und FX, Sockel 939	Athlon 64 und Sempron, Sockel 754	P4 und Celeron D, Sockel 775
RAM max. / freie RAM-Slots	4 GByte / 2	3 GByte / 1	4 GByte / 2
freie PCI-Slots / PCI-Express-Slots 1x	4 / -	4 / -	3 / 1
freie Laufwerksschächte	2 x 5,25 Zoll, 5 x 3,5 Zoll	2 x 5,25 Zoll, 4 x 3,5 Zoll	1 x 5,25 Zoll
PRO & KONTRA	+ zukunftssicherer Sockel + viel Platz zum Aufrüsten	+ Laufwerke und RAM erweiterbar - Sockel 754 nicht zukunftssicher	+ zukunftssicherer Sockel 775 - nur ein Laufwerksschacht frei

FAZIT:

	Für seinen exorbitanten Preis liefert er mit Abstand die höchste 3D-Power.	gut ausgestattet – mit dem schicken Alugehäuse eine sehr gute Wahl für Spieler.	statteter Spiele-PC. Allerdings viel zu teuer und im 3D-Modus zu laut.
PREIS/LEISTUNG:	MANGELHAFT 87	BEFRIEDIGEND 83	MANGELHAFT 83

¹High Quality = 4x FSAA 8x AF



4

PC-KING AMD64 DOOM3 EDITION



5

ATELCO 4PROGAMEZ! ATHL. 64 3400+



PC-King / AGP	Atelco / AGP
1.499 Euro	1.749 Euro
(02241) 397 370 Standardgebühren	(0800) 114 44 44 kostenlos
Webformular, Quicklink K20	hotline@atelco.de
K19	K38

Athlon 64 3200+ / Sockel 754	Athlon 64 3400+ / Sockel 754
Asus K8V-X / VIA KT800	MSI K8N Neo Plat. / Nforce3-250Gb
XFX Geforce 6800 GT / 256 MByte	Gainward Ultra/2400 GS / 256 MByte
2 x 512 MByte DDR400 (CL 2,5)	2 x 512 MByte DDR400 (CL 2,5)
Seagate ST3200822AS	2 x Hitachi HDS722516-VLSA80
- / LG GSA 4120B-R	Samsung SD-616 / LG GSA -4120B

29/40	30/40
74,8 fps / 42,7 fps	76,3 fps / 41,6 fps
39,2 fps / 36,6 fps	44,1 fps / 37,5 fps
119,0 fps / 77,0 fps	122,5 fps / 78,4 fps
10.531 Punkte / 3.753 Punkte	11.591 Punkte / 4.327 Punkte
+ sehr hohe 3D-Leistung	+ extrem hohe 3D-Leistung
+ unterstützt Shader Model 3.0	+ unterstützt Shader Model 3.0

17/20	17/20
200 GByte / 2,4x DVD+R DL	2 x 160 GByte / 2,4 DVD+R DL
Creative Labs Soundbl. Audigy 2 ZS	Onboard achtkanal, 2 x S/P-DIF-Out
6 / 1 / 1 GBit	8 / 2 / 1 GBit
Logi. Wheelm. Opt. / Cherry G-83	Logi. MX1000 / Logi. Media Keyb.
Windows XP Home, Doom 3 etc.	Windows XP Home, Nero, etc.
blau beleuchtet, 2 x 120-mm-Lüfter	WLAN, 2 x 80-mm-Lüfter
+ Double-Layer-DVD-Brenner	+ Double-Layer-DVD-Brenner
+ Maus in Actiontiteln zu langsam	+ sehr gute Tastatur und Maus

19/20	15/20
sehr gut, sauber verkabelt	gut, Fronttür schließt nicht sauber
sehr gut, Festplatte extra gekühlt	befriedigend, zu viele Kabel
gut, Frontlüfter extern regelbar	gut, Anschlüsse in Deckel eingebaut
+ sehr gute Kühlung	+ edles Alugehäuse - wacklige Fronttür - viele Kabel vor Schächte
- Einschaltknopf verdeckt	

6/10	6/10
hörbar / hörbar / hörbar	hörbar / hörbar / hörbar
+ Lüfter manuell regelbar	- lauter Grafikkartenlüfter
- hörbarer Frontlüfter	

7/10	7/10
Athlon 64 und Sempron, Sockel 754	Athlon 64 und Sempron, Sockel 754
3 GByte / 1	2 GByte / 1
3 / -	2 / -
6 x 3,5 Zoll, 3 x 5,25 Zoll	2 x 5,25 Zoll, 6 x 3,5 Zoll
+ viele freie Laufwerksschächte	+ Laufwerke und RAM erweiterbar
- Sockel 754 nicht zukunftssicher	- Sockel 754 nicht zukunftssicher

Der Rechner von PC-King liefert gute Leistung zum erschwinglichen Preis. Unser Preis-Leistungs-Sieger.

GUT

78

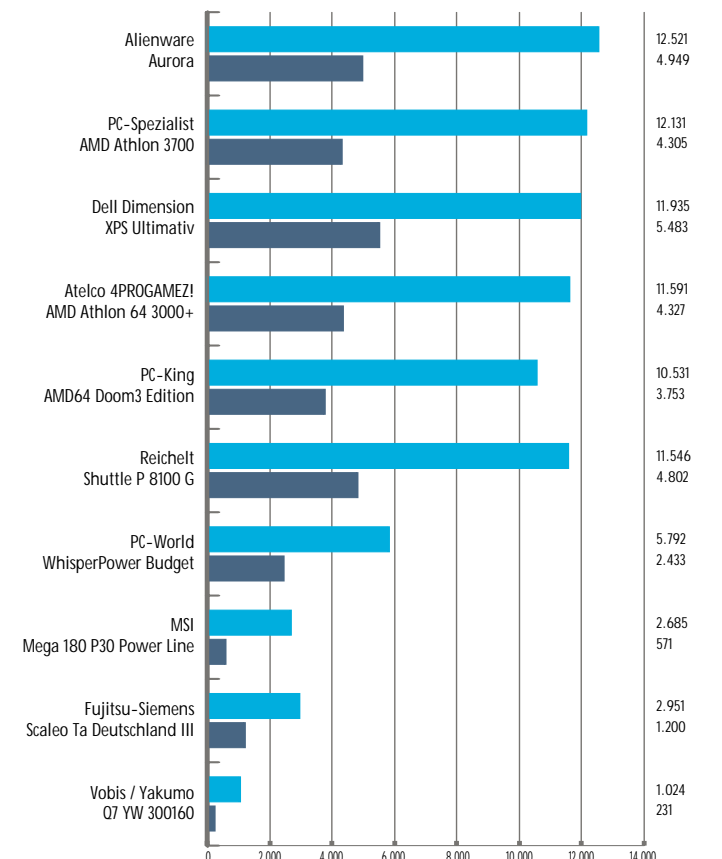
Edler Spiele-PC mit guter 3D-Power, aber kleinen Macken. Hochwertige Komponenten rechtfertigen den Preis.

BEFRIEDIGEND

75

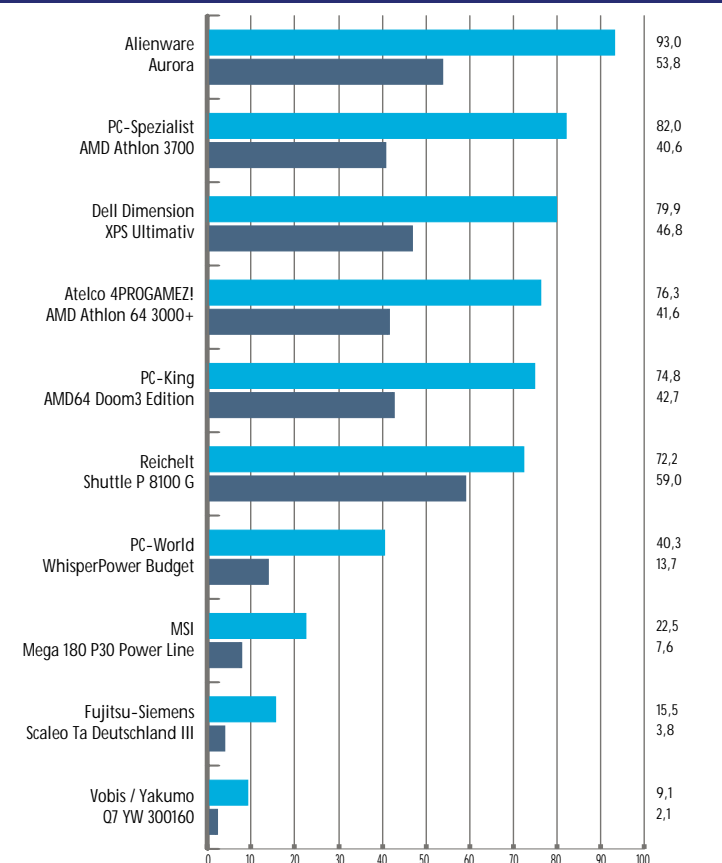
3DMARK03, 3DMARK05

3DMARK03 (Default) 3DMARK05 (Default) (Punkte)



DOOM 3

1024 x 768 1280 x 1024 High Quality (fps)



Komplett-PCs

6


**REICHELT
SHUTTLE P 8100 G**

7


**PC-WORLD
WHISPERPOWER
BUDGET**

8


**FUJITSU-SIEMENS
DEUTSCHLAND
PC III**

ALLGEMEINE ANGABEN

HERSTELLER	Reichelt / PEG	PC-World / AGP	Fujitsu-Siemens / AGP
PREIS	1.989 Euro	999 Euro	999 Euro
HOTLINE	(04422) 955 333 Standardgebühren	(0800) 729 67 53 (kostenlos)	(01805) 919 198 12 Cent/Min
EMAIL	info@reichelt.de	info@pc-world.de	fragen@deutschlandpc.de
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:	K22	K36	K37

TECHNISCHE ANGABEN

CPU / Sockel	P4/HT 540 (3,2 GHz) / Sockel 775	Athlon 64 2800+ / Sockel 754	Athlon 64 3400+ / Sockel 754
Mainboard / Chipsatz	Shuttle FB81 / Intel 915G + ICH6R	Gigabyte GA-K8NS / Nforce3-250	Siemens D1605 / VIA KT800
3D-Karte	ATI Radeon X800 XT / 256 MByte	Sapphire Rad. 9800 Pro / 256 MByte	Radeon 9800 SE / 128 MByte
RAM	2 x 512 MByte DDR400 (CL 2,5)	1 x 512 MByte DDR400 (CL 3)	2 x 512 MByte DD400 (CL 3)
Festplatte	Western Digital WD1600JD	Western Digital WD800BB	Seagate ST3200822AS
DVD-ROM / Brenner	- / Lite-On SOHW-1633S	- / Samsung TS-H492A	- / NEC ND2510A

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG 40%	33/40	19/40	6/40
Doom 3 1024 x 768 / 1280 x 1024 High Quality ¹	72,2 fps / 59,0 fps	40,3 fps / 13,7 fps	15,5 fps / 3,8 fps
Far Cry 1024 x 768 / 1280 x 1024 High Quality ¹	40,2 fps / 36,6 fps	37,8 fps / 17,5 fps	21,6 fps / 7 fps
UT 2004 1024 x 768 / 1280 x 1024 High Quality ¹	106,3 fps / 97,7 fps	107,2 fps / 50,7 fps	69,7 fps / 16,4 fps
PCMark 2004	11.546 Punkte / 4.802 Punkte	5.792 Punkte / 2.433 Punkte	2.951 Punkte / 1.200 Punkte
PRO & KONTRA	+ extrem hohe 3D-Leistung - kein Shader Model 3.0	+ in 1024 x 768 gute 3D-Leistung - FSAA + AF bedingt einsetzbar	- nur für ältere Spiele geeignet - 3D-Karte leistungsschwach
AUSSTATTUNG 20%	13/20	9/20	13/20
Festplatte / DVD-Brenner	160 GByte / 2,4x DVD+R DL	80 GByte / 52x CD-R	200 GByte / 2,4x DVD+R DL
Sound	Intel HD-Audio 7.1-Surroundsound	Onboard sechskanal	Onboard sechskanal
USB / Firewire / Netzwerk	4 / 2 / 1 GBit	8 / 0 / 100 Mbit	6 / 2 / 100 Mbit
Maus / Tastatur	Logi. Cordless Desktop Deluxe opt.	Labtec wireless desktop optical	F-S KB SC D / Logi. Mouseman wh.
Software	Windows XP Professional, div. Tools	Windows XP Home, Nero, etc.	Windows XP Home, Softwarepakete
Sonstiges	6in1-Cardreader, 2 x 60-mm-Lüfter	alle Bauteile auf leise gemoddet	TV-Karte, 6in1-Cradreader, etc.
PRO & KONTRA	+ Double-DVD-Brenner - Maus für Actionspiele nicht optimal	+ Spezialgrafikkartenkühler - Maus für Actiontitel ungeeignet	+ DVD-Brenner + TV-Karte - Maus für Actiontitel ungeeignet
TECHNIK 20%	17/20	19/20	16/20
Verarbeitung	sehr gut, edel verblendete Front	sehr gut, alle Kabel aufgeräumt	gut, Frontklappe wirkt billig
Aufbau	gut, kompakt aber sehr eng	gut, sehr ordentlich	gut, alles leicht zugänglich
Bedienung	gut, Laufwerkstaste schwergängig	gut, USB an der Vorderseite	sehr gut, viele Frontanschlüsse
PRO & KONTRA	+ kompakte Bauform + edles Design - Laufwerkstaste schwergängig	+ sehr gut verarbeitet + alles gut zugänglich + USB an der Front	+ viele Frontanschlüsse - billig wirkende Frontklappe
LAUTSTÄRKE 10%	8/10	8/10	7/10
Leerlauf / in 3D-Spielen / Kopieren DVD auf Festpl.	sehr leise / hörbar / leise	sehr leise / sehr leise / hörbar	leise / leise / hörbar
PRO & KONTRA	+ geregelte Lüfter - deutlich hörbares Surren im 3D-Betrieb	+ extrem leise - CD-Brenner deutlich hörbar	+ in Spielen leise - DVD-Laufwerke hörbar
AUFRÜSTBARKEIT 10%	3/10	7/10	6/10
Unterstützte CPUs	P4 und Celeron D, Sockel 775	Athlon 64 und Sempron, Sockel 754	Athlon 64 und Sempron, Sockel 754
RAM max. / freie RAM-Slots	4 GByte / 0	2 GByte / 2	2 GByte / 0
freie PCI-Slots / PCI-Express-Slots 1x	1 / -	3 / -	5 / -
freie Laufwerksschächte	1 x 5,25 Zoll	2 x 5,25 Zoll, 7 x 3,5 Zoll	1 x 5,25 Zoll / 3 x 3,5 Zoll
PRO & KONTRA	+ zukunftssicherer Sockel 775 - nur ein Laufwerksschacht frei	+ Laufwerke und RAM erweiterbar - Sockel 754 nicht zukunftssicher	+ viele Laufwerksschächte frei - Sockel 754 nicht zukunftssicher

FAZIT:

Extrem schnell, kompakt, schick: Der Shuttle-PC ist die Empfehlung für LAN-Spieler mit dickem Geldbeutel.

PREIS/LEISTUNG:

AUSREICHEND
74

Extrem leise und bei abgeschaltetem FSAA und AF akzeptable 3D-Leistung. Die Ausstattung könnte besser sein.

BEFRIEDIGEND
62

Der Deutschland PC III eignet sich nur für ältere Titel. Bei modernen 3D-Spielen geht ihm schnell die Puste aus.

AUSREICHEND
48
¹High Quality = 4x FSAA 8x AF

9



MSI
MEGA 180 P30
POWER LINE

10



YAKUMO
Q7 YW 300160

MSI / AGP	Yakumo / PEG
1.340 Euro	800 Euro
(01805) 215 521 12 Cent/Min	(01805) 909 303 12 Cent/Min
info@msi-computer.de	hotline-vobis@vobis.com
K39	K42

Athlon XP 3000+ / Sockel A	P4/HT 3,0 GHz / Sockel 775
MSI MS-6796 / Nvidia Nforce2 G	MSI MS-7046 / Intel 915
MSI FX5700-TD256 / 256 MByte	MSI PCX5300 / 128 MByte
2 x 256 MByte DDR333 (CL 2,5)	1 x 512 MByte DDR400 (CL3)
Samsung SP1604N	Maxtor 6Y160MO
- / MSI MS-8408M	Toshiba SD-M1802 / Tosh. SD-R5272

22,5 fps / 7,6 fps	9,1 fps / 2,1 fps
15,4 fps / 7,4 fps	6,8 fps / 1,8 fps
70,6 fps / 20,4 fps	34,8 fps / 7,4 fps
2.685 Punkte / 571 Punkte	1.024 Punkte / 231 Punkte
3D-Karte lahm für aktuelle 3D-Spiele zu langsam	katastrophale Werte für 3D-Spiele ungenügende Leistung

160 GByte / 8x DVD±R	160 GByte / 8x DVD±R
Onboard sechskanal, S/P-DIF-In/Out	Onboard achtkanal, S/P-DIF-In/Out
4 / 1 / 100 Mbit	6 / 1 / 100 Mbit
- / -	A4tech KBS 720 / 3-Button-Mouse
Windows XP Home, Morrowind, etc.	Windows XP H., Wordp. Office, etc.
TV-/Radio-Karte, WLAN, 6in1-Cardr.	6in1-Cardreader
+ DVD-Brenner + TV/Radio-Karte	+ DVD-Brenner + große Platte
+ WLAN - keine Tastatur / Maus	- unpräzise mechanische Maus

befriedigend, nur kurze 3D-Karten	befriedigend, sehr unscharfes Bild
befriedigend, kompakt aber eng	gut, alles sauber verkabelt
sehr gut, Fernbedienung	gut, USB und Audio an der Front
+ kompakte Form + Farbdisplay	+ guter Aufbau
- nur kurze 3D-Karten einbaubar	- sehr unscharfes Bild

leise / laut / leise	leise / leise / laut
+ im Multimediabetrieb leise	+ passiv gekühlte 3D-Karte
- zeitweise lauter CPU-Lüfter	- DVD-Laufwerke lärmend

Athlon XP, Sempron, Duron, Sockel A	P4 und Celeron D, Sockel 775
2 GByte / 0	4 GByte / 3
0 / -	3 / -
-	2 x 5,25 Zoll, 1 x 3,5 Zoll
- Aufrüsten nur durch Kompo-	+ zukunftsicherer Sockel
nentauch möglich	- keine PCI-Express-Slots

Weder Fisch noch Fleisch: Als Multi-media-PC zu teuer und als Spiele-PC zu schwach. Spieler: Finger weg!

MANGELHAFT

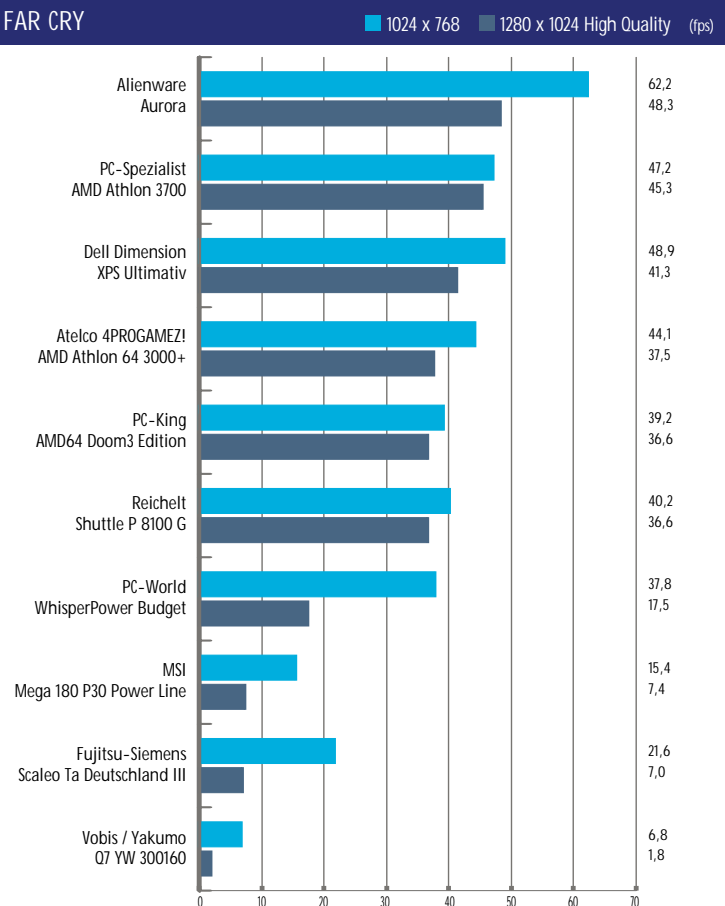
41

Starke CPU, aber schlappe Grafikkarte und miese Eingabegeräte. Spieler sollten diesen Yakumo-Rechner meiden.

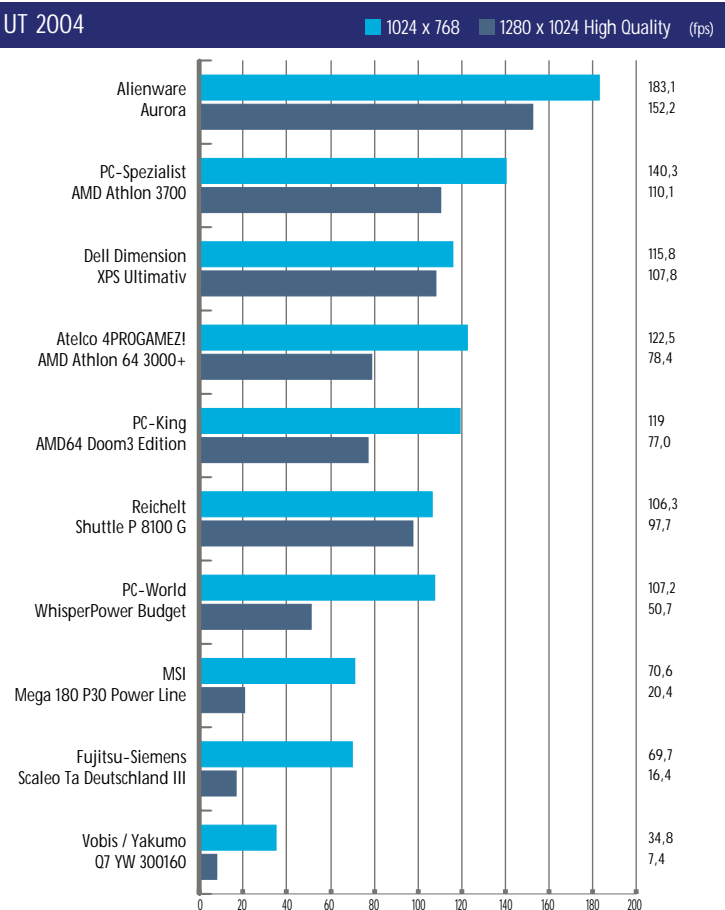
AUSREICHEND

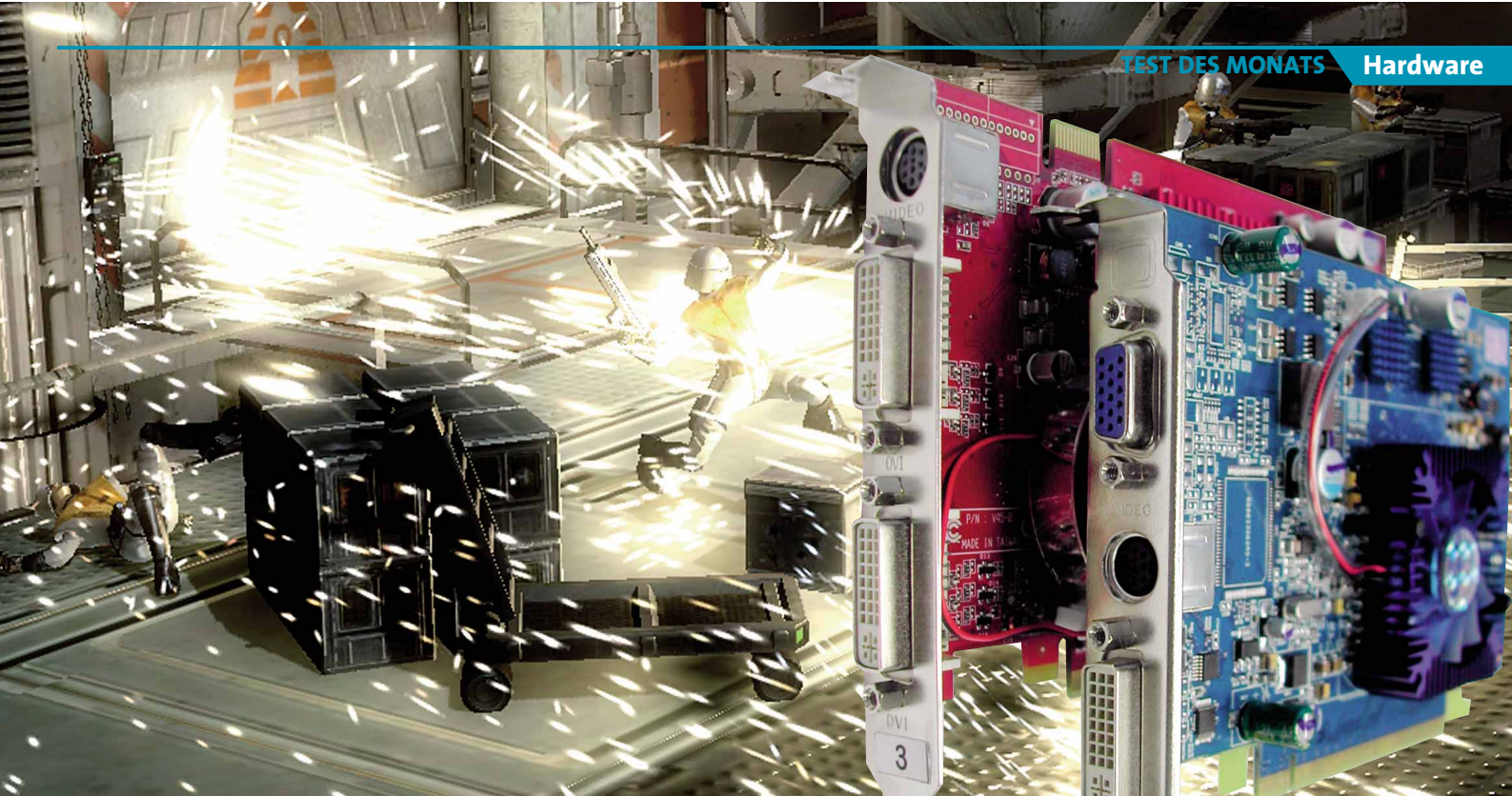
40

FAR CRY



UT 2004





Erste Modelle im Vergleichstest

GEFORCE 6600 VS. RADEON X700

ATI und Nvidia haben ihre Preis-Leistungs-Knaller Geforce 6600 und Radeon X700 vorgestellt. Unser Vergleichstest von fünf Karten von 170 bis 350 Euro klärt, wer neuer Herr im Mittelklassehaus ist.

Im letzten Heft haben wir die Referenzkarten Nvidia Geforce 6600 GT und ATI Radeon X700 verglichen – die neue Spar-Geforce siegte deutlich. Bei der Spieleleistung war's zwar ziemlich eng, aber den Ausschlag gaben clevere Detaillösungen wie der leisere Lüfter. Ob Nvidia den Vorsprung mit ersten Kaufmodellen noch vergrößert oder ATI aufholt, testen wir mit fünf Platinen – frisch aus den Fabriken.

Chipsalat

Gleich vier der fünf getesteten Karten haben einen neuen Grafikchip. Auf Gainwards **Ultra 1960/PCX GLH** schuftet Nvidias Geforce 6600 GT mit 540/1.200 MHz. Kostenpunkt 350 Euro – Angriff auf die Geforce 6800 GT! Die »kleine« 6600 alias Leadtek **PX6600 TD** kommt ohne **SLI**¹ und mit langsamerem Chip und Speicher. Ebenfalls Leadtek verkauft für günstige 280 Euro mit der **Geforce 6800 LE** eine kastrierte 6800 Ultra.

Konkurrent ATI ist spät dran – einzig Sapphire schickte rechtzeitig zum Test eine X700-Pro-Karte. Auch der alte X600 hat es in Form der Gigabyte **RX60X128V** ins Testfeld ge-

schaft. Alle Karten bis auf die **6800 LE** (AGP8x) benötigen ein PCI-Express-Board.

Bildqualitäts-Chaos bei ATI

Seit kurzem erlauben es Nvidias Treiber, sämtliche »Verschlimmbesserungen« der Textur-Filterung abzuschalten – mit relativ geringen Leistungseinbußen. Prompt zieht ATI nach – und übersieht einen Bug im neuen Catalyst Control Center. Nur über diese Treiber-Steuerung lassen sich bei ATI die lästigen »Optimierungen« deaktivieren. Doch die passende Option »Disable Catalyst A.I.« unter schlägt nebenbei das wichtige Anisotropic Filtering komplett. Wer auf den alten Treiber-Dialog zurückgreift, kann zwar Anisotropic Filtering einsetzen, muss aber wiederum mit allen Schummeleien leben. Die derzeit einzig saubere Lösung sind Registry-Änderungen. Weil da längst nicht alle Spieler durchsteigen, bestrafen wir ATI mit einem Punkt Abzug in der Bildqualität (siehe Testtabelle).

Spannende Benchmarks

Auf unserem 3D-Karten-Testsystem mit Pentium 4 HT/540, 1,0 GByte Arbeitsspeicher

DANIEL VISARIUS

daniel@gamestar.de

Unser Vergleichstest zeigt: Derzeit liegt Nvidia in der Mittelklasse wieder vorn. Sowohl der Testsieger Leadtek Geforce 6800 LE als auch Gainwards Geforce 6600 GT lassen die Radeon X700 Pro von Sapphire alt aussehen. Nächsten Monat mische ich die Karten neu – dann kommen endlich die spannenden Platinen mit ATIs schnellerem Radeon X700 XT.

»Punkt für Nvidia«



und den Intel-Boards **D925XCVLK** beziehungsweise **D875PBZLK** (AGP8x) setzen sich die Gainward-Karte und Leadteks **6800 LE** vom übrigen Testfeld ab. Zwar rechnet die Gainward dank der extrem hohen Taktraten schneller, aber das Leadtek-Board gewinnt durch die Ausstattung. Abgeschlagen auf Platz drei trödeln Sapphires **Radeon X700 Pro** ins Ziel, gefolgt vom Rest. Alle Details lesen Sie übersichtlich auf den folgenden Seiten in unserer großen Testtabelle.

DV

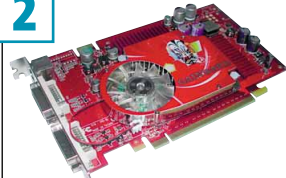
¹SLI: Scan Line Interleaving. Eine alte 3dfx-Technik zum Koppeln zweier 3D-Karten. Seit dem Kauf von 3dfx hält Nvidia die Rechte an SLI. Aktuelles SLI hat nur noch den Namen mit dem Voodoo-2-Ahnen gemein.



1

LEADTEK
GEFORCE 6800 LE

2

GAINWARD
ULTRA 1960 GS

3

LEADTEK
PX6600 TD

Grafikkarten

ALLGEMEINE ANGABEN

HERSTELLER	Leadtek	Gainward	Leadtek
CA. PREIS	280 Euro	330 Euro	170 Euro
HOTLINE	(02405) 424 602 STANDARDGEBÜHREN	(089) 898 394 45 STANDARDGEBÜHREN	(02405) 424 602 STANDARDGEBÜHREN
EMAIL	Webformular, Quicklink K24	sales@gainward.de	Webformular, Quicklink K24
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK:	K23	K29	K23

TECHNISCHE ANGABEN

Chip / Mio. Transistoren / Fertigung	NV40 / 222 / 130 Nanometer	NV43 / 146 / 110 Nanometer	NV43 / 146 / 110 Nanometer
GPU/DDR-Takt	300 / 700 MHz	540 / 1200 MHz	300 / 550 MHz
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	128 MB DDR / 256 Bit / 2,8 ns	128 MB GDDR3 / 128 Bit / 1,6 ns	128 MB DDR / 128 Bit / 3,6 ns
DirectX-Version / Steckplatz	9.0c / AGP8x	9.0c / PEG	9.0c / PEG

BEWERTUNG

SPIELELEISTUNG 40%		32/40	34/40	28/40
3DMark2005 (High Quality)	2.329 (1.586)	3.497 (2.408)	1.851 (1.396)	
3DMark2003 (High Quality)	6.831 (3.964)	8.865 (4.884)	4.905 (2.456)	
Doom 3 1024/1280/1600 (High Quality)	68,4 / 50,4 / 37,3 (42,9 / 30,3 / 19,7)	78,6 / 64,5 / 50,1 (45,1 / 29,8 / 19,8)	52,9 / 35,6 / 25,7 (23,3 / 15,1 / 10,3)	
Far Cry 1024/1280/1600 (High Quality)	34,9 / 24,1 / 18,3 (28,3 / 17,5 / 13,2)	39,8 / 35,6 / 29,8 (35,1 / 22,0 / 15,3)	25,3 / 19,2 / 15,2 (20,4 / 11,4 / 7,9)	
Aquamark3 1024/1280/1600 (High Quality)	46,4 / 37,5 / 29,8 (29,8 / 22,2 / 16,6)	58,6 / 51,6 / 43,6 (44,6 / 33,1 / 23,9)	38,4 / 29,7 / 23,2 (24,0 / 17,0 / 12,3)	
UT 2004 1024/1280/1600 (High Quality)	120,7 / 95,4 / 77,3 (70,7 / 45,7 / 31,8)	111,5 / 107,8 / 103,8 (102,5 / 73,6 / 47,7)	107,5 / 81,9 / 60,9 (70,0 / 38,1 / 29,6)	
PRO & KONTRA	+ insgesamt hohe Spieleleistung + FSAA / AF bis 1280x1024 spielbar	+ schnellste Karte im Testfeld + fast so schnell wie 6800 GT	+ ausreichend flott - für FSAA / AF zu langsam	
BILDQUALITÄT 20%		18/20	18/20	17/20
4x Fullscreen Antialiasing (Kantenglättung)	qualitativ sehr gut	qualitativ sehr gut	qualitativ sehr gut	
8x Anisotropic Filtering (scharfere 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%		17/20	16/20	14/20
Shader Model / Pixel-Pipelines / Vertex-Shader	3.0 / 8 / 4	3.0 / 8 (4x2) / 3	3.0 / 8 (4x2) / 3	
Speicher / Anbindung / Zugriffszeit	128 MB DDR / 256 Bit / 2,8 ns	128 MB GDDR3 / 128 Bit / 1,6 ns	128 MB DDR / 128 Bit / 3,6 ns	
Stromanschlüsse	1, vierpolig	-	-	
Sonstiges	-	unterstützt SLI	-	
PRO & KONTRA	+ Shader Model 3.0 + 256 Bit Speicher-Interface - DDR1-RAM	+ Shader Model 3.0 + schneller Speicher - 128 Bit RAM-Interface	+ Shader Model 3.0 - 128 Bit Speicher-Interface - DDR1-RAM	
KÜHLSYSTEM 10%		5/10	7/10	8/10
Lüfter / Lautstärke / Bauhöhe	1 / deutlich hörbar / 1 Slot	1 / nicht störend, aber hörbar / 1 Slot	1 / relativ leise / 1 Slot	
Sonstiges	Speicherkühler	Speicherkühler	-	
PRO & KONTRA	+ Übertaktungspotenzial - laut	+ Übertaktungspotenzial + kompakt - dezent hörbar	+ leichte Karte + leiser Lüfter	
AUSSTATTUNG 10%		9/10	5/10	9/10
Spiele	Prince of Persia 4 / Splinter Cell 2	-	Prince of Persia 4 / Splinter Cell 2	
Software	Cult3D / AutoProducer / DVD-Player	WinDVD 5 Stereo	Cult3D / AutoProducer / DVD-Player	
VGA / DVI / Video-In / Video-Out	1 / 1 / 1 / 2	0 / 2 / 1 / 2	1 / 1 / 1 / 2	
Kabel	-	Peitsche HDTV, S-Video In & Out	-	
Adapter	DVI auf VGA / HDTV-Adapter	2x DVI auf VGA	DVI auf VGA / HDTV-Adapter	
Sonstige	-	ExperTool Übertakter-Software	-	
PRO & KONTRA	+ gutes Ausstattungspaket + HDTV-Ausgang + Video-In	+ HDTV-Ausgang + DVD-Player - kein Spiele-Bundle	+ gutes Ausstattungspaket + HDTV-Ausgang + Video-In	

FAZIT:

PREIS/LEISTUNG:	Sehr schnelle Karte mit viel Übertaktungs-Potenzial und gutem Spiele-Bundle sowie HDTV-Ausgang.	Die schnellste Geforce 6600 GT! Für die 330 Euro bekommen Sie aber bereits eine noch bessere Geforce 6800 GT.	Leadteks PX6600 TD bietet einen guten Mix aus Ausstattung und Leistung. Ein- und Aufsteiger können zuschlagen.
	BEFRIEDIGEND 81	AUSREICHEND 80	GUT 76

¹High Quality = 4x FSAA 8x AF

4

SAPPHIRE
RADEON X700 PRO

Sapphire
260 Euro
(01805) 727 744 73 12 CENT/MIN
info@sapphire-tech.de
K28

RV410 / 110 / 110 Nanometer
425 / 860 MHz
256 MB GDDR / 128 Bit / 2,0 ns
9.0 / PEG

29/40

2.978 (2.170)
5.540 (3.606)
40,0 / 26,8 / 18,4 (28,0 / 18,8 / 12,9)
38,3 / 26,6 / 17,7 (24,8 / 21,7 / 12,8)
48,0 / 37,0 / 28,1 (39,4 / 28,7 / 22,1)
86,3 / 72,0 / 52,5 (72,6 / 53,5 / 39,3)

+ ordentliche Spieleleistung
- relativ langsam in Doom 3

17/20

qualitativ sehr gut
gut, aber winkelabhängig
+ gute Bildqualität
- 16x AF ohne Vorteile

13/20

2.0b / 8 / 6
256 MB GDDR / 128 Bit / 2,0 ns
-

+ acht Pixel-Pipelines - 128 Bit Interface
- kein Shader 3.0

6/10

1 / hochdrehend, hörbar / 1 Slot

Speicherkühler

+ kompakt
- nerviges Laufgeräusch

8/10

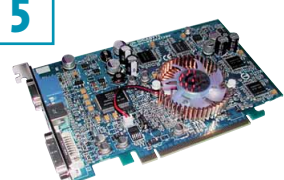
Prince of Persia 4 / Splinter Cell 2
Power DVD 5
1 / 1 / 0 / 1
S-Video / Cinch
DVI auf VGA / S-Video auf Cinch
Redline Übertakter-Software
+ gutes Ausstattungspaket
+ DVD-Player

Trotz 256 MByte bleibt Sapphires Radeon X700 Pro hinter der Nvidia-Konkurrenz. Gut: das Spiele-Bundle.

AUSREICHEND

73

5

GIGABYTE
RX60X128V

Gigabyte
210 Euro
(01803) 428 468 9 CENT/MIN
Webformular, Quicklink K27
K26

RV380 / 77 / 130 Nanometer Low-K
500 / 740 MHz
128 MB DDR / 128 Bit / 2,5 ns
9.0 / PEG

21/40

1.607 / 1.060
4.324 (2.119)
27,3 / 17,9 / 12,2 (12,8 / 8,3 / 4,7)
27,6 / 19,3 / 13,2 (16,6 / 12,1 / 5,7)
38,9 / 26,8 / 21,5 (25,7 / 18,6 / 12,9)
85,4 / 71,4 / 48,3 (45,7 / 31,6 / 16,9)

- nur bis 1024x768 gute Bildraten
- für FSAA / AF viel zu langsam

16/20

qualitativ sehr gut
gut, aber winkelabhängig
+ gute Bildqualität
- FSAA lahm in aktuellen Spielen

11/20

2.0 / 4 / X
128 MB DDR / 128 Bit / 2,5 ns
-

+ braucht wenig Strom - nur vier Pipelines
- kein Shader 3.0

6/10

1 / hochdrehend, hörbar / 1 Slot

-

+ kompakt
- nerviges Laufgeräusch

8/10

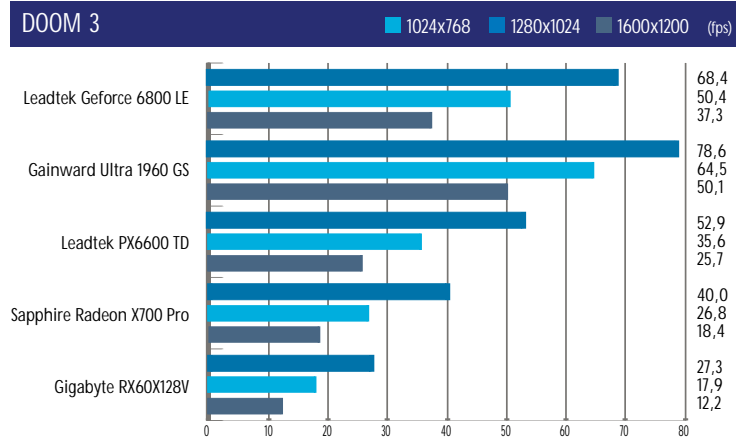
Raven Shield / Spellforce
PowerDirector 3 ME / Power DVD 5
1 / 1 / 2 / 2
-
DVI auf VGA
-
+ solides Spiele-Bundle
+ je ein S-Video u. Cinch In & Out

Mit 200 Euro ist die lahme RX60X128V viel zu teuer. Da hilft auch die solide Ausstattung nicht weiter.

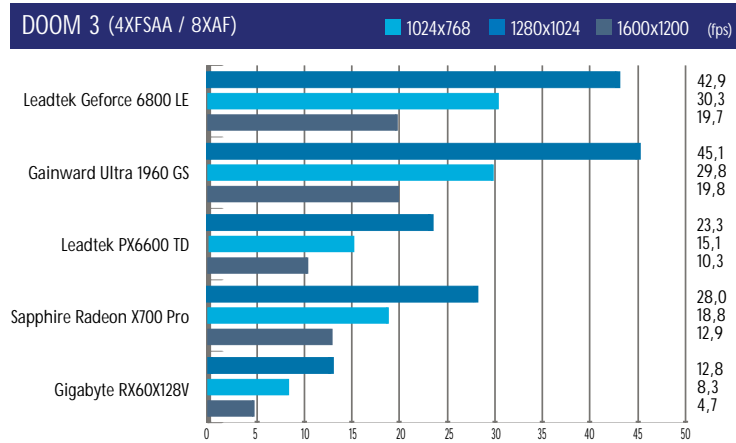
MANGELHAFT

62

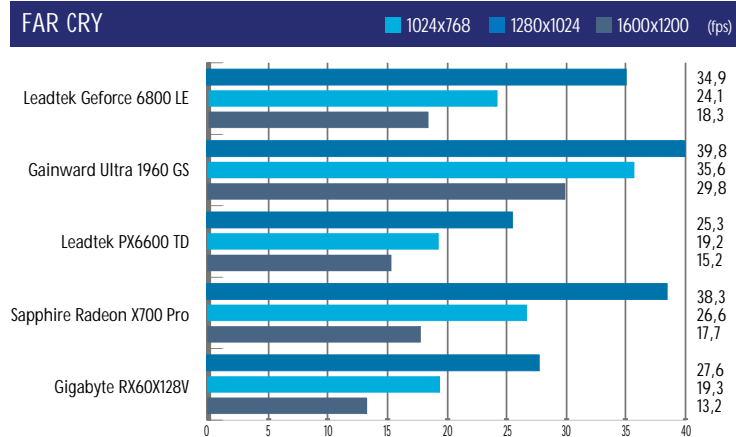
DOOM 3



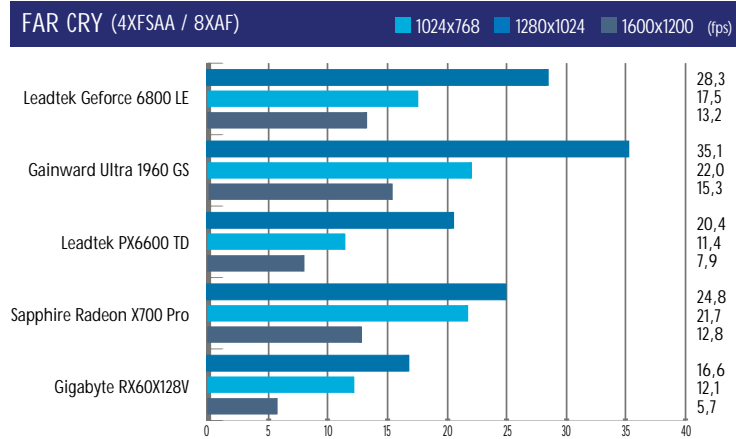
DOOM 3 (4XFSAA / 8XAF)



FAR CRY



FAR CRY (4XFSAA / 8XAF)



Kabel-Maus

RAZER DIAMONDBACK



Die **Diamondback** ist die beste Razor, die es je gab! Die Abtastauflösung von 1.600 dpi sorgt für Präzision, dank 16-Bit-Datenübertragung wird diese Genauigkeit auch nutzbar. Speedlink verkauft die Hightech-Maus in zwei Farbvarianten: Entweder transparent und rot beleuchtet oder mit changierend-metallischer Oberfläche. Beide Versionen kommen mit einem Neoprenbeutel zur sicheren Aufbewahrung und extralangem (2 m) Verbindungskabel.



Diese Variante gab der Diamondback ihren Namen.

Neuer Champion

Uns gefielen die sinnvollen Einstellmöglichkeiten im Treiber: So lässt sich die Mausermpfindlichkeit für X- und Y-Achse getrennt justieren und auch das Mousrad können Sie stufenlos regeln. In jedem unserer Testspiele (**Quake 3**, **UT 2004**, **Man of Valor**) war die Razer **Diamondback** das optimale Gerät: Extrem schnell, extrem präzise und selbst durch spektakuläre 180-Grad-Drehungen in **Quake 3** nicht zu erschüttern – Spitzenklasse! Dazu ist die Maus sehr leicht und gleitet exzellent. Bis auf die fummeligen Seitentasten ist diese Maus das perfekte Spielgerät und damit neben der Logitech **MX510** neue GameStar-Referenz!

- HOTLINE: (0180) 512 51 33 KOSTENLOS
- E-MAIL: SUPPORT@SPEED-LINK.COM
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K59

MT

DIAMONDBACK

CA. PREIS 50 Euro HERSTELLER Razer/Speedlink

TECHNISCHE ANGABEN

VERBINDUNG	Kabel	ANSCHLUSS	USB
ABTASTUNG	Laser (1.600 dpi)	TASTEN	7
ÜBERTRAGUNG	16 Bit	MAUSRAD	Ja, einstellbar

BEWERTUNG

		PUNKTE
PRÄZISION	+ extrem schnell + extrem präzise + kein Stand-By-Leak	40/40
TECHNIK	+ hohe Auflösung + hohe Datenrate + Mikroschalter	19/20
AUSSTATTUNG	+ Tasche + langes Kabel - kein Funk	18/20
ERGONOMIE	+ auch für Linkshänder - Seitentasten schlecht erreichbar	8/10
VERARBEITUNG	+ solide Verarbeitung - nicht so massiv wie MX510	8/10

FAZIT Leichte Kabelmaus mit verzögerungsfreiem Ansprechverhalten, optimal für schnelle Shooter und überall dort wo Präzision gefragt ist – neue Referenz!

PREIS/LEIST. GUT

93

Mobil mit Athlon 64 und Geforce FX Go 5700

ACER ASPIRE 1523WLMi



Im 3,6 Kilo schweren Acer **Aspire 1523WLMi** mit 512 MByte RAM schufte eine der schnellsten Notebook-CPU's, der AMD Athlon 64/3200+. Ihm zur Seite steht ein Geforce FX Go 5700 (64 MByte). Daten speichern oder brennen Sie auf einer leicht auszutauschenden 60 GByte-Festplatte und einem 4fach-Dual-DVD-Brenner. Mit der nativen Auflösung des Displays von 1200 mal 800 Pixeln können Sie Spieleinstellungen über 1024x768 meist vergessen. Neben USB-2.0- und Firewire-

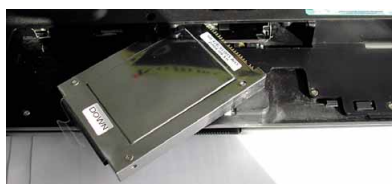
Anschlüssen kommuniziert das **Aspire** per Modem, Gigabit-LAN und W-LAN.

Quake hui, Far Cry pfui

Unsere Spiele-Benchmarks offenbaren die Schwäche des **Aspire 1523 WLMi**: Mit 1024 mal 768 Pixeln ist **Doom 3** unspielbar (18,3 fps), erst in 800x600 standen flüssige 26,2 fps an. **Far Cry** brach mit 11,2 fps (1024x768) ein. Für anspruchsvolle Spiele fehlt ein starker 3D-Chip wie der Radeon Mobility 9800 mit 256 MByte. Ältere Titel bewältigt das Acer-Notebook spielerisch: 196,1 fps in **Quake 3** (1024x768) sind genug. Das Acer **Aspire 1523WLMi** ist ein faires Angebot, auch Display und Ausstattung stimmen. Doch aktuelle 3D-Spiele laufen nur mit verminderter Qualität.

- HOTLINE: (0800) 224 49 99 12 CENT/NIN.
- E-MAIL: INFO@ACER-EURO.COM
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K87

MT



Die Festplatte des 1523WLMi ist leicht austauschbar.

ASPIRE 1523WLMi

CA. PREIS 1.350 Euro HERSTELLER Acer

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Athlon 64/3200+	DISPLAY	15,4 Zoll (1200x800)
RAM/HDD	512 MByte/60 GByte	GRÖSSE	36,1x29,2x4,7 cm
3D-CHIP	Geforce Go 5700 (64 MB)	GEWICHT	3,6 Kg

BEWERTUNG

		PUNKTE
SPIELE-LEISTUNG	+ Power für ältere Spiele - neue Spiele mäßig spielbar	23/40
DISPLAY	+ spieleletaugh - ungünstige native Auflösung	16/20
TECHNIK	+ 64-Bit-CPU + relativ laut - mäßige Akkuzzeit - schwer	12/20
AUSSTATTUNG	+ DVD-Brenner + Wireless LAN - nur 512 MByte RAM	9/10
ERWEITERBARKEIT	+ HD leicht tauschbar + viele Anschlüsse - 3D nicht tauschbar	6/10

FAZIT Das Aspire 1523WLMi bietet reichlich gute Technik fürs Geld. Für Action-Spieler allerdings wegen der zu schwachen 3D-Grafik eher ungeeignet.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

66

Prozessor


**ATHLON
64 FX-55**

Beim neuen Sockel-939-Flaggschiff **Athlon 64 FX-55** legt AMD noch eine 200-MHz-Schippe drauf und nähert sich mit jetzt 2,6 GHz gemächlich der 3,0-GHz-Schallmauer. Technisch gleicht der 830 Euro teure Chip seinem Vorgänger Athlon 64 FX-53 und damit auch dem Athlon 64/4000+: 1 MByte L2-Cache, Dual-Channel-Speicher-Interface für DDR400-RAM und AMDs 64-Bit-Erweiterung. Wie die zwei anderen CPUs entsteht auch der **FX-55** im bewährten 130-Nanometer-Prozess. Die weiterentwickelte 90-Nanometer-Fertigung will AMD bei den FX-Topmodellen erst später einsetzen.

Durch unsere Benchmarks flitzte der **Athlon 64 FX-55** erwartungsgemäß im Rekordtempo! Schließlich war schon der 200 MHz langsamere FX-53 der bis dato schnellste Prozessor für Spieler. Der Performance-Gewinn ist jedoch marginal: Mit dem MSI-Board **K8T Neo 2**, 1,0 GByte RAM und einer GeForce FX 5900 Ultra beschleunigt der **FX-55** Epics **UT 2004** (1024x768) auf 144,9 fps, der **FX-53** liegt hier bei 140,2 fps – ein Plus von schlappen 3,5 Prozent.

► HOTLINE: (089) 450 531 99 STANDARDGEBÜHREN
► E-MAIL: EURO.TECH@AMD.COM
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K17**

Prozessor


**ATHLON
64/4000+**

Mit dem **Athlon 64/4000+** beschleunigt AMD seine 32/64-Bit-Prozessorlinie auf 2,4 GHz. Tatsächlich ist der Sockel-939-Chip aber nicht neu, sondern lediglich ein umgetaufter Athlon 64 FX-53. Beide basieren auf dem Clawhammer-Kern im getunten CG-Stepping mit 1,0 MByte L2-Cache und einem integrierten Speicher-Controller für DDR400-RAM im schnellen Dual-Channel-Betrieb. Einziger technischer Unterschied zum FX-53: AMD hat den Taktfrequenz-Multiplikator wieder fest eingestellt – ein Über-takter-freundlicher freier Multiplikator bleibt den sündhaft teuren FX-CPU's vorbehalten. Immerhin fällt der Preis von exorbitanten 800 Euro für den FX-53 auf knapp 650 Euro.

In unserem Benchmark-Parcours rechnet der **Athlon 64/4000+** auf dem MSI-Board **K8T Neo 2** mit 1,0 GByte RAM und einer GeForce FX 5900 Ultra exakt so schnell wie der Athlon 64 FX-53. Damit liefert auch der **64/4000+** mehr als genug Spiele-Power für die nächste Spiele-Generation. Wem der Spaß zu teuer ist, greift zum ebenfalls sehr schnellen, aber erschwinglicheren 64/3500+ (350 Euro).

► HOTLINE: (089) 450 531 99 STANDARDGEBÜHREN
► E-MAIL: EURO.TECH@AMD.COM
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K18**

Tastatur-Maus-Kombi


**LOGITECH
CORDLESS LX501**

Cremeweiß, flach, sanft gerundet – rein optisch könnte Logitechs **Cordless Desktop LX501** auch vom Feng-Shui-Berater kommen. Doch die harmonische Linienführung ist kein Selbstzweck: Die kabellose Tastatur-Maus-Kombination gefiel uns auf Anhieb durch gute Ergonomie und Funktionalität – übrigens passt das Set auch Linkshändern. Besonders der präzise und trotzdem weiche Druckpunkt des Keyboards macht sowohl Schnelltippem als auch Spielern Spaß. Gewöhnungsbedürftig sind Form und Anordnung der F-Tasten: Kleine, runde Knöpfe, die sich unübersichtlich gestaltet in dunklem Grau fast verstecken.

In unseren Tests mit **Quake 3** machte die beiliegende Zwei-Tasten-Maus **Cordless Click Optical** keine gute Figur: Bei schnellen 180-Grad-Drehungen verweigert die Spielfigur der eilig durchgezogenen Maushand die Gefolgschaft. Für ambitionierte Spieler ist die **LX501**-Kombi damit ungeeignet, Gelegenheits-Abenteurer, Strategen und Vieltipper freuen sich am ergonomischen Design und guter Funktionalität.

► HOTLINE: (069) 920 321 65 STANDARDGEBÜHREN
► E-MAIL: WEBFORMULAR: **J29**
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K16**

ATHLON 64 FX-55

CA. PREIS	830 Euro	HERSTELLER	AMD
TECHNISCHE ANGABEN			
KERN	Clawhammer CG	CACHES (L1/L2/L3)	128/1024/0 KByte
FERTIGUNG	130 nm SOI	FSB	1 GHz Hypertr.
TAKTFREQUENZ	2,6 GHz	STECKPLATZ	Sockel 939

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	derzeit schnellste Spiele-CPU nur wenig schneller als FX-53	PUNKTE	39/40
ARBEITS-LEISTUNG	sehr hohe Arbeitsleistung kein Hyperthreading		18/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	SSE2 + 3DNow+ kein SSE3		18/20
TECHNIK	64 Bit + NX-Bit freier Multiplikator		9/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	relativ hoher Stromverbrauch		6/10

FAZIT Die schnellste Spiele-CPU! Mit 2,6 GHz, 1 MByte L2-Cache und 64-Bit-Erweiterung macht der Athlon 64 FX-55 zur Zeit jeden Intel-Chip nass.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

90

ATHLON 64/4000+

CA. PREIS	650 Euro	HERSTELLER	AMD
TECHNISCHE ANGABEN			
KERN	Clawhammer CG	CACHES (L1/L2/L3)	128/1024/0 KB
FERTIGUNG	130 nm SOI	FSB	1 GHz Hypertr.
TAKTFREQUENZ	2,4 GHz	STECKPLATZ	Sockel 939

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	in Spielen sehr schnell hohe Leistungsreserven	PUNKTE	37/40
ARBEITS-LEISTUNG	viel Anwendungsleistung kein Hyperthreading		17/20
MULTIMEDIA-LEISTUNG	SSE2/3D Now+ + SSE3		18/20
TECHNIK	64 Bit + NX-Bit integr. Speicher-Controller		9/10
ENERGIE-EFFIZIENZ	gutes Strom-Leistungs-Verhältnis		6/10

FAZIT In Spielen äußerst schneller, aber sehr teurer Sockel-939-Prozessor mit 64-Bit-Erweiterung und dem cleveren Sicherheitsfeature NX-Bit.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

87

CORDLESS DESKTOP LX501

CA. PREIS	80 Euro	HERSTELLER	Logitech
TECHNISCHE ANGABEN			
MAUSTASTEN	2 plus Mausrad	ANSCHLUSS	USB und PS2
SONDERTASTEN	Taskmanager	ÜBERTRAGUNG	Funk (Fast RF)
SONDERTASTEN	22 & Lautstärke	FORMAT	Fullsize

BEWERTUNG

PRÄZISION	gut bis zu mittlerem Tempo in schnellen Titeln unpräzise	PUNKTE	23/40
TECHNIK	verlässliche Funktechnologie Sensorabstimmung gemächlich		15/20
AUSSTATTUNG	Extratasten & Scrollrad auf Tastatur nur 2 Mausbuttons		14/20
ERGONOMIE	passt auch Linkshändern prima Druckpunkt		9/10
VERARBEITUNG	sauber gefertigt keine Klappertasten		8/10

FAZIT Prima verarbeitetes Eingabe-Set mit tadelloser Bedienung und sehr guter Tastatur. Entscheidender Schwachpunkt: Die Maus ist zu lahm für schnelle Action.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

69

3D-Karte


ASUS
EAX800 XT

Langsam aber sicher kommt der PCI-Express-Zug in Fahrt: Asus modifiziert bei der 620 Euro teuren **Extreme AX800 XT** ATIs Referenzlüfter der Radeon X800 XT und erreicht eine noch höhere Kühlleistung bei ähnlich niedriger Geräuschkulisse. Weil der Energiebedarf der 256-MByte-Karte die maximal 75 Watt von PCI Express 16x (PEG) übersteigt, zieht sie zusätzliche Energie über einen sechspoligen Anschluss direkt vom PC-Netzteil. Der passende Adapter von zwei Festplatten-Stromsteckern auf die neue Buchse liegt mit in der Packung.

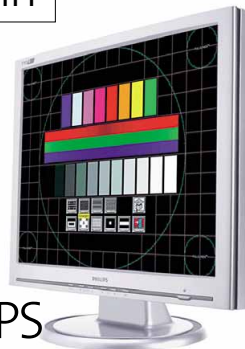
Die **EAX800 XT** schafft mit einem schnellen Chip- und GDDR-Speichertakt von 500/1000 MHz und ATIs Catalyst 4.910 Beta in **Doom 3** immer flüssige Bildraten. Selbst in 1600 mal 1200 Pixeln mit aktiviertem vierfachen Fullscreen Antialiasing und achtfachen Anisotropic Filtering schafft die Karte athletische 47,5 fps. Bei der Ausstattung punktet die **EAX800 XT** mit dem spannenden Agenten-Thriller **Deus Ex 2** (GameStar-Wertung: 78), dem DVD-Player **AsusDVD 4.0** und der Videobearbeitung **PowerDirector 3DE**. DV

➤ HOTLINE: (02102) 959 90 STANDARDGEBÜHREN

➤ E-MAIL: QUICKLINK: [K2](#)

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K1](#)

19-Zoll-TFT


PHILIPS
190S5

Beim 19-Zoll-TFT **190S5** beschränkt sich Philips auf das Wesentlichste: Ein stabiler Fuß sorgt für sicheren Stand, in der aufgeräumten Menüstruktur finden Sie flott alle wichtigen Bildeinstellungsparameter. Das Zubehör besteht aus VGA-Anschlusskabel und Treiber-CD.

Das wichtigste Testergebnis vorweg: In **Quake 3** und **UT2004** hatten unsere Action-Profis wenig zu meckern. Die angegebenen 12 ms Reaktionszeit sind unter optimalen Helligkeits- und Kontrastwerten zwar nicht drin, aber für ein 19-Zoll-Gerät schaltet das **190S5** schnell. Die leichten Restwischer sind nie wirklich störend. Lediglich passabel ist dagegen die 2D-Qualität, besonders im Vergleich zum **Brilliance 190P** aus gleichem Hause. Grobes Foul: Ein in dieser Kategorie obligatorischer, weil bildverbessernder DVI-Eingang fehlt. Der Verzicht auf Höhenverstellung und andere Komfortmerkmale ist in dieser Preisklasse dagegen üblich. Spieler ohne DVI-Ausgang dürfen zuschlagen, alle anderen legen 20 Euro drauf und holen sich Iiyamas schnellen **Prolite E481S**. MT

➤ HOTLINE: (01805) 356 767 12 CENT/MIN

➤ E-MAIL: WEBFORMULAR: [K14](#)

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K13](#)

Tastatur-Maus-Kombi


MICROSOFT
WIREL. OPT.
DESKTOP 3.0 CE

Ergonomie ist beim kabellosen Microsoft **Wireless Optical Desktop 3.0 Comfort Edition** Trumpf. Statt wie bei früheren »Natural-Keyboards« das Schreibfeld zu teilen, öffnet Microsoft die geschwungene Tastatur sanft im 6°-Winkel nach unten. Der Umstieg von einer Standardtastatur fällt so leichter. Dauertipper arbeiten dank weichem Druckpunkt ermüdungsfrei und auch Spieler kommen zurecht. Eine lederne Handballenauflege, 19 Extratasten und ein Zoomregler zur Dokumentenvergrößerung erleichtern die PC-Arbeit.

Die **Wireless Optical Mouse 2.0** bietet lediglich ein übersensibles 4-Wege-Scrollrad sowie zwei Tasten. Die wichtige Daumenseite entfiel. In schnellen Action-Spielen erweist sich die 400-dpi-Maus zwar als präzise, aber träge – nichts für reaktionsschnelle Spieler. Als Arbeitstier macht das **Wireless Optical Desktop 3.0 Comfort Edition** eine gute Figur. Wegen der Mausschwächen ist es aber für Spieler zweite Wahl. Greifen Sie zum **Cordless Desktop MX** von Logitech mit sehr schneller Maus für ca. 75 Euro. AK

➤ HOTLINE: (01805) 672 255 MO-FR 8-18 UHR, KOSTENFREI

➤ E-MAIL: MICROSOFT@SERVICE.MICROSOFT.DE

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K4](#)

EAX800 XT

CA. PREIS: 620 Euro HERSTELLER: Asus

TECHNISCHE ANGABEN

GRAFIKCHIP	R420	RAM-ANBINDUNG	256 Bit
GPU/DDR-TAKT	500/1.000 MHz	DIRECTX-VERSION	9.0
VIDEO-RAM	256 MB GDDR3 (2,0 ns)	STECKPLATZ	PEG

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	sehr schnell + Power satt für Doom 3 und Half-Life 2	PUNKTE	37/40
BILDQUALITÄT	tolles 4x FSAA + Bild-→Optimier. « nicht sauber abschaltbar	PUNKTE	16/20
TECHNIK	+ niedriger Stromverbrauch - kein Shader Model 3.0	PUNKTE	16/20
KÜHLSYSTEM	+ sehr leise - schwerer als Referenzdesign	PUNKTE	8/10
AUSSTATTUNG	+ Deus Ex 2 + DVD-Player + Videobearbeitung	PUNKTE	9/10

FAZIT Extrem schnell, extrem teuer: Die Extreme AX800 XT ist ein Traum für alle PCI-Express-Besitzer und dank cleverem Lüfter-Design sehr leise.

PREIS/LEIST. MANGELHAFT

86

190S5

CA. PREIS: 550 Euro HERSTELLER: Philips

TECHNISCHE ANGABEN

DIAGONALE	19 Zoll	HELLIGKEIT	250 cd
ANGEG. REAKTIONZEIT	12 ms	KONTRAST	500:1
NATIVE AUFLÖSUNG	1280x1024	MAX. BLICKWINKEL	160/160°

BEWERTUNG

SPIELE-LEISTUNG	+ spieletauglich + leichte Restwischer	PUNKTE	34/40
BILDQUALITÄT	+ gute Bewegungsschärfe + in 2D absaufende Kontraste	PUNKTE	15/20
TECHNIK	+ flottes Panel + gute Verarbeitung	PUNKTE	17/20
AUSSTATTUNG	+ VGA-Kabel - kein DVI-Eingang - in 2D absaufende Kontraste	PUNKTE	3/10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs + Tasten f. Helligkeit - nur kippar	PUNKTE	8/10

FAZIT Schnelles, günstiges 19-Zoll-TFT mit passabler 2D-Darstellung. Der fehlende DVI-Eingang sowie eingeschränkte Verstellmöglichkeiten drücken die Wertung.

PREIS/LEIST. GUT

77

WIRELESS OPTICAL DESKTOP 3.0 CE

CA. PREIS: 70 Euro HERSTELLER: Microsoft

TECHNISCHE ANGABEN

MAUSTASTEN	2 plus Mausrad	ANSCHLUSS	USB u. PS2
SONDERTASTEN MAUS	-	ÜBERTRAGUNG	Funk
SONDERTASTEN	19 + Lautstärke	FORMAT	Fullsize

BEWERTUNG

PRÄZISION	- Sensor für schnelle Action zu langsam + sonst ok	PUNKTE	26/40
TECHNIK	+ Funktechnologie - nur 400 dpi Auflösung	PUNKTE	15/20
AUSSTATTUNG	+ Tastatur-Zoom + 4-Wege-Scrollrad - nur 2 Mausbuttons	PUNKTE	15/20
ERGONOMIE	+ geschwungenes Tastenfeld + passt auch Linkshändern	PUNKTE	9/10
VERARBEITUNG	+ Handballenauflege aus Leder + sauber gefertigt	PUNKTE	9/10

FAZIT Gelungenes Tastatur-Maus-Set, das prima für den Office-Betrieb geeignet ist. Wegen der trägen Maus nichts für reaktionsschnelle Spieler.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

74

Digitales Stereo-Headset



PLANTRONICS
DSP-500

Headsets jetzt auch digital! Wow, doch was bringt's dem Spieler? Wir testen das digitale **DSP-500** von Plantronics. Der Anschluss erfolgt über USB, simpel. USB rein: Fehlermeldung! »Headset nicht richtig angeschlossen«. Also Treiber installieren; dann die beiliegende Audiosoftware. Etwa 30 Minuten später läuft alles, komfortabel ist das allerdings nicht.

Doch was zählt, ist der Klang. Im Praxistest mit Spielen lieferte das angenehm zu tragende **DSP-500** beste Dialogverständlichkeit, sowohl passiv als auch über das prima Mikrofon mit funktionierendem Nebengeräuschfilter. Doch durch den zugunsten der Sprachpräsenz überbetonten Höhenbereich klingt Musik tendenziell analytisch-kalt. Daran ändern auch die Software-Klangprofile nichts. Zischelnde Becken nerven schon bei niedrigem Pegel, auch die Basswiedergabe setzt lieber Explosionen als Orchester in Szene. Das Plantronics **DSP-500** taugt für Multiplayer und Filmfans – musikalische Spieler setzen sich das Sennheiser **PS 150** (65 Euro) auf die Lauscher. **MT**

- HOTLINE: (0800) 932 34 00 KOSTENLOS
- E-MAIL: HEADSET.HOTLINE@PLANTRONICS.COM
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K30**

DVD-Brenner



ASUS
DRW-1604P

Zeitsprung: Dank der detaillierten und aktuellen Medientabellen in seiner Firmware kann der Asus **DRW-1604P** heute schon 2,4fach-DVD+R-DL-Rohlinge (Double- oder Dual-Layer) mit 4fachem Tempo beschreiben. Noch schneller befüllt er DVD±R-Medien: Laut Hersteller soll der **DRW-1604P** für 8faches Tempo ausgelegte DVD±R-Rohlinge in der Hälfte der Zeit (16fach) lasern. Das spart Zeit und Geld.

Im Test klappte das nicht ganz: Mit lediglich 12facher DVD±R-Geschwindigkeit benötigt der Asus **DRW-1604P** knapp sieben Minuten Brennzeit, spielt damit aber trotzdem ganz vorne mit. Bei den DL-Medien hält er dagegen Wort: 8,5 GByte brennt er bei 4fachem Tempo in rasanten 27 Minuten. Beim Auslesen mutiert der **DRW-1604P** sogar zum Sprinter: DVDs liest er mit 13facher, CDs mit 42facher Geschwindigkeit – spitzenmäßig! Dabei wird das Gerät allerdings laut. Bei der Ausstattung kocht Asus Hausmannskost: **Nero, Ulead Movie Factory** sowie je ein IDE- und Audiokabel – Rohlinge gibt's keine. **AK**

- HOTLINE: (02102) 959 90 STANDARDGEBÜHREN
- E-MAIL: WEBFORMULAR: QUICKLINK: **K16**
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K15**

MP3-Player



TEAC
MP-1000

Mit dem **MP-1000** will Teac im umkämpften Markt der MP3-Player mitmischen. Das rund 200 Euro teure Gerät wiegt nur 70 Gramm, die Festplatte fasst 1,5 GByte. Das reicht für rund 400 Songs mit insgesamt etwa 18 Stunden Spielzeit. Just so lange hält auch der eingebaute Akku, der sich praktisch über die USB-2.0-Schnittstelle aufladen lässt. Im Vergleich zu Komfortwundern wie Apples **iPod** ist die Bedienung des **MP-1000** spartanisch: Wiedergabelisten oder gar Sortierfunktionen gibt's nicht, lediglich per Mini-Joystick hangeln Sie sich durch die Verzeichnisstruktur.

Im Praxistest, etwa beim Jogging, störten keine Aussetzer den Musikgenuss. Die Wiedergabequalität ist gut und auch Metal-Fans werden glücklich – kein Begrenzer bremst den hohen Maximalpegel. Das eingebaute Mikrofon nimmt in lauten Räumen statt Stimmen nur Rauschen auf, und das FM-Radio kriegt die meisten Sender nicht klar auf die Reihe. Schlimmstes Maniko: Der **MP-1000** stürzte unterwegs mehrmals ab – extrem nervig. **MS**

- HOTLINE: (01805) 55 83 79 12 CENT/MIN
- E-MAIL: WEBFORMULAR: QUICKLINK: **K34**
- WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K35**

DSP-500 TYP: HEADSET (DIGITAL)

CA. PREIS: 80 Euro	HERSTELLER: Plantronics
TECHNISCHE ANGABEN	
FREQUENZBEREICH: 20 – 20.000 Hz	ÜBERTRAGUNG: Kabel (digital)
SURROUND SOUND: nein	KABELLÄNGE: 2,5 m
KLANGREGLER: Lautstärke	ANSCHLUSS: USB

BEWERTUNG

KLANG SPIELE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ dynamische Abbildung ➤ gute Verständlichkeit 	27/30
KLANG MUSIK	<ul style="list-style-type: none"> ➤ prima Sprachverständlichkeit ➤ guter Nebengeräuschfilter 	29/30
SPRACH-QUALITÄT	<ul style="list-style-type: none"> ➤ leise okay ➤ überbetonte Höhen ➤ nervt bei höherem Pegel 	10/20
ERGONOMIE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mikro leicht zu bedienen ➤ Kopfhörersitz angenehm 	8/10
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kabelfernbedienung 	7/10

FAZIT Plantronics hat das DSP-500 auf Multiplayer zugeschnitten. Mit diesem Headset sind Sie immer im Bilde – außer bei hohen musikalischen Ansprüchen.

PREIS/LEIST. BEFRIEDIGEND

81

DRW-1604P

CA. PREIS: 105 Euro	HERSTELLER: Asus
TECHNISCHE ANGABEN	
STANDARDS: DVD±R/RW; DVD+R DL	CACHE: 2 MByte
TEMPO CD: 40x/32x/24x	SCHNITTSTELLE: ATAPI
TEMPO DVD: 16x/16x/4x/4x	ZUGRIFFSZEIT: 298 ms

BEWERTUNG

BRENNTEMPO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ brennt 2,4fach DVD-DL 4fach ➤ brennt 8fach DVDs 12fach 	27/30
BRENNTEMPO DVD±RW	<ul style="list-style-type: none"> ➤ schnell bei DVD±RW ➤ angeg. 16fach nicht erreicht 	24/30
LESETEMPO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ liest DVDs sehr schnell ➤ hohe CD-Zugriffszeit 	17/20
TECHNIK	<ul style="list-style-type: none"> ➤ liest auch DVD-RAM ➤ gut hörbares Arbeitsgeräusch 	6/10
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Brennsoftware ➤ IDE- und Audiokabel ➤ keine Rohlinge 	4/10

FAZIT Der DRW-1604P rangiert im Schreib- und Lesetempo knapp hinter der Spitze. 110 Euro sind ein fairer Preis, aber Rohlinge könnten schon beiliegen.

PREIS/LEIST. GUT

78

MP-1000

CA. PREIS: 200 Euro	HERSTELLER: Teac
TECHNISCHE ANGABEN	
FORMATE: MPEG / WMA	MAX. SPIELDAUER: ca. 18 St.
SPEICHER: 1,5 GByte	ANSCHLUSS: USB 2.0
FERNBED: nein	EXTRAS: Radio, Mikro

BEWERTUNG

KLANG GERÄT	<ul style="list-style-type: none"> ➤ hoher maximaler Pegel ➤ gute Dynamik 	25/30
VERARBEITUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Alufront ➤ kratzfestes Display 	16/20
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➤ keine Playlists ➤ fummelige Tasten 	8/20
AUSSTATTUNG	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Radio ➤ Mikro ➤ Kapazität 	12/20
KLANG KOPFHÖRER	<ul style="list-style-type: none"> ➤ passable Qualität über mitgelieferten Hörer 	6/10

FAZIT Trotz solider Verarbeitung ist der MP-1000 für das Gebotene zu teuer. Im Vergleich muss sich der Teac-Player Apples iPod Mini klar geschlagen geben.

PREIS/LEIST. AUSREICHEND

67

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

ATI CATALYST CONTROL CENTER

Ich hab mir den ATI-Treiber Catalyst 4.9 installiert. Sobald ich das ATI Catalyst Control Center öffne, bekomme ich die Fehlermeldung »cli.exe Fehler in der Anwendung«. Wo liegt das Problem?

Daniel Moersen



Das neue ATI Catalyst Control Center setzt Microsoft .NET Framework 1.1 zwingend voraus.

GameStar Wenn Sie das neue ATI Catalyst Control Center (CCC) benutzen wollen, müssen Sie das Microsoft .NET Framework 1.1 installieren (► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: J160](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:J160)). Das CCC wurde komplett auf dieser Programmierplattform entwickelt. Zum Betrieb und zur Kommunikation mit dem Catalyst 4.9 benötigt es daher spezielle Softwareteile aus dem ca. 22 MByte schweren Download. Der Treiber selbst benötigt jedoch kein .NET Framework 1.1. Den Catalyst 4.9 mit dem herkömmlichen Control Panel finden Sie unter: ► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: J16](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:J16)

HOHE GEHÄUSE-TEMPERATUR

Der Sensor auf meinem Mainboard meldet eine Gehäusetemperatur von 50°C. Selbst zwei weitere Lüfter brachten kein

kühleres Klima. Warum ist der Wert so hoch, und wie kann ich ihn senken?

Michael Pitzschke

GameStar Aus der viel zu hohen Gehäusetemperatur schließen wir, dass der Gehäusesensor Ihres Mainboards in der Nähe des Prozessors sitzt. Statt der Gehäusetemperatur zeigt er somit vermutlich die ungefähre CPU-Temperatur an. Die zusätzlichen Lüfter kühlen zwar tatsächlich den Innenraum, aber durch die unglückliche Positionierung des Sensors kann dieser die korrekte PC-Innentemperatur nicht ermitteln.

NETZTEIL FÜR HIGH-END-GRAFIKKARTEN

Für meine neue PCI-Express-Karte GeForce 6800 Ultra benötige ich ein Netzteil mit einem sechspoligen Stromstecker. Wer baut solche Netzteile?

Manuela Maierhofer

GameStar Sie brauchen kein neues Netzteil. Die Hersteller legen ihren PEG-Grafikkarten (PCI Express Graphics) mit dem neuen sechspoligen Stromanschluss entsprechende Adapter zum Anschluss an herkömmliche, vierpolige Buchsen bei. Sie benötigen allerdings ein Marken Netzteil wie z.B. von Enermax, Aopen oder Zalman mit mindestens 350 Watt, um Ihre PC-



Tagans iX-eye wird eines der ersten Netzteile mit sechspoligem Stromstecker für PEG-Karten sein.

Komponenten und Ihre GeForce 6800 Ultra mit Strom zu versorgen. Netzteile mit sechspoligem Stromstecker ab Werk sind noch nicht verfügbar. Eines der ersten Exemplare wird das Ende Oktober erscheinende Tagan iX-eye mit 420 Watt sein.

GRAFIKKARTE ANSCHLIESSEN

Seit ich meine GeForce FX 5900 XT eingebaut habe, erscheint die Fehlermeldung »Grafikniveau wurde heruntergefahren um Hardwareschäden zu vermeiden«, und die Aufforderung, ich solle die Grafikkarte anschließen – aber woran?

Mathias Nudig

GameStar Die GeForce FX 5900 XT benötigt mehr Strom als der AGP-Port Ihres Mainboards liefern kann. Deswegen müssen Sie die Grafikkarte zusätzlich direkt an das PC-Netzteil anschließen. Das dafür vorgesehene vierpolige Stromkabel mit zwei Abgriffen zum Durchschleifen liegt der Grafikkarte bei. So kriegt diese Saft, und Sie verlieren keinen Stromstecker.

F-TASTEN SPINNEN

Keine der F-Tasten auf meinem Microsoft Wireless Optical Desktop Elite funktioniert richtig. In Spielen reagieren sie entweder gar nicht oder führen System-Kommandos aus. Wie bekomme ich sie wieder funktionstüchtig?

Jan Schnitzler

GameStar Normalerweise belegt jede Anwendung die F-Tasten automatisch mit ihren eigenen Befehlen. Diese Standardfunktion ist bei Microsoft-Tastaturen mit jedem Systemstart wieder deaktiviert. Zudem werden die F-Tasten mit eigenen



Per »F-Umsch«-Taste schalten Sie Microsoft-Tastaturen in den Standard-Funktions-Modus.

Kommandos wie z.B. »Öffnen« oder »Zurück« versehen und vor dem Überschieben durch Programme geschützt. Per »F-Umsch«-Taste (oberhalb des Zahlenblocks), können Sie diese Sperre aufheben und die F-Tasten wieder frei programmierbar machen – bis zum nächsten Neustart.

VERSCHIEDENE DIRECTX-VERSIONEN

Nach dem ich DirectX 9.0c installiert habe, tragen trotzdem viele DirectX-Dateien ältere Versionsnummern. Wie kann ich sie alle auf den neuesten Stand bringen?

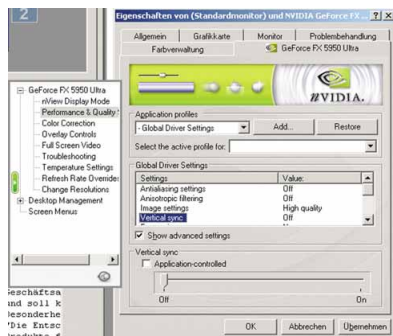
Markus Riedel

GameStar Nicht alle zu DirectX gehörenden Dateien müssen die gleiche Versionsnummer aufweisen. Die Programmbibliotheken und Softwareschnittstellen bekommen nur dann eine höhere Nummer, wenn sie verändert wurden. Da dies aber nicht automatisch bei jeder neuen DirectX-Generation der Fall ist, ergeben sich zwangsläufig Versionsunterschiede.

BILDAUFBAU STOTTERT

Ich besitze eine GeForce FX 5900 und in letzter Zeit stottert der Bildaufbau bei gleichzeitig abfallender 3D-Leistung. Eine Neuinstallation sowie andere Treiber haben nichts gebracht. Woran liegt das, und wie löse ich das Problem?

Peter Essen



Mit der Treibereinstellung »V-Sync« auf »Off« heben Sie die Leistungssperre Ihrer Grafikkarte auf.

F.A.Q.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

GARANTIEVERLUST

Ich möchte meinen Rechner aufrüsten und dazu muss ich das Gehäuse öffnen. Dadurch zerstöre ich aber das Herstellersiegel. Verliere ich damit automatisch meinen Anspruch auf Gewährleistung?

GameStar Die gesetzliche Mängelhaftung muss Ihr Händler in jedem Fall leisten. Es sei denn, er kann nachweisen, dass ein Mangel durch Ihren Eingriff in den PC verursacht wurde. Freiwillige Garantien können allerdings je nach Garantievereinbarung erlöschen. Diese sind je nach Hersteller stark unterschiedlich.

ATHLON-64-SPEICHER-KANÄLE

Beim Booten zeigt mir mein PC, dass der Athlon 64 3000+ nur auf einen Speicherkanal zugreift, obwohl ich beide Speicherbänke belegt habe. Warum arbeitet er nicht im Dual-Channel-Modus?

GameStar Sockel-754-Prozessoren wie Ihr Athlon 64 3000+ besitzen von Haus aus nur einen Speicherkanal. Alle Sockel-939-Prozessoren wie der AMD Athlon 64 FX oder der neue AMD Athlon 64 3500+ sind dagegen mit zwei Speicherkanälen (Dual-Channel) ausgerüstet.

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 abbrechen«. Wie soll ich fortfahren?

GameStar Die Meldung bedeutet, dass Microsoft diesen Treiber nicht getestet hat. Wenn der Treiber definitiv der richtige ist, können Sie in der Regel gefahrlos die »Installation fortsetzen«. Erkundigen Sie sich aber möglichst, ob es in nächster Zeit einen zertifizierten Treiber vom Hersteller ihrer Hardware geben wird.

AGP-GRAFIKKARTE AUF PCI-EXPRESS-BOARD

Kann ich meine noch ausreichend schnelle AGP-Grafikkarte auf einem PCI-Express-Mainboard weiterverwenden oder gibt es Adapterlösungen?

GameStar Nein, der AGP und der PEG (PCI Express Graphics) sind elektrisch und mechanisch zueinander inkompatibel. Darum wird es keine Adapter geben. Eine Zwischenlösung bietet Elitetgroup mit dem 915P-A-Mainboard. Auf ihm sind mehrere PCI-Slots zu einem AG-Port verlötet, zusätzlich gibt's einen PEG.

GameStar Die Ursache ist die im Grafikkartentreiber aktivierte Vertikale Synchronisation (V-Sync). Die synchronisiert den Bildaufbau mit der Wiederholfrequenz des Monitors. Wenn Sie z.B. den Monitor auf 75 Hz eingestellt haben, liefert die Grafikkarte nie mehr als 75 Bilder pro Sekunde. Für die volle 3D-Leistung müssen Sie V-Sync im Nvidia-Forceware-Treiber deaktivieren. Mit einem Rechtsklick auf den Desktop und dann auf »Eigenschaften« öffnet sich das Fenster »Eigenschaften von Anzeige«. Auf dem Karteireiter »Einstellungen« klicken Sie auf »Erweitert« und im sich nun öffnenden Klappmenü auf »Performance & Quality«. Dann markieren Sie den Menüpunkt »Vertical Sync«, entfernen das Häkchen bei »Application Control« und stellen den Schieberegler auf »Off«.



Die Soundblaster Audigy 2 ZS peppt für etwa 50 Euro Ihren PC soundtechnisch auf.

aber für moderne Spiele enorm wichtig, um alle Audioeffekte korrekt wiederzugeben. Wir empfehlen dafür eine Creative Labs Soundblaster Audigy 2 (ca. 50 Euro) bzw. die ZS-Version für 70 Euro. Diese Zusatzkarten unterstützen alle derzeitigen 3D-Audiostandards für den PC und verbessern die Musikkwiedergabe. **AK**

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.



► AUF CD/DVD:
GeForce-Referenztreiber
Radeon-Referenztreiber

KLANG-QUALITÄT

Obwohl die Klangqualität meines PCs bei der Musikkwiedergabe gut ist, hören sich Spiele schrecklich an. Kann das an meiner Onboard-Soundlösung mit Realtek AC97-Audio-Chip liegen?

Markus Frost

GameStar Ältere Onboard-Soundlösungen wie der Realtek AC97 liefern in Spielen höchstens durchschnittlichen Klang. Für mehr fehlen die technischen Voraussetzungen und die Chips unterstützen nicht oder nur teilweise 3D-Audiostandards wie z.B. EAX. Genau die sind

EINKAUFSFÜHRER DEZEMBER 2004



➤ IM SHOP AUF GAMESTAR.DE

AKTUELLER
PREISVERGLEICH
MIT ÜBER 100.000
PRODUKTEN!

➤ QUICKLINK: J62

➤ DATASTAR AUF GAMESTAR.DE

DIREKTER ZU-
GRIFF AUF ALLE
AKTUELLEN HARD-
WARE-TESTS!

➤ QUICKLINK: K83

Im Herbst fallen nicht nur die Blätter, sondern auch die Preise für Hardware. Besonders die für Sockel-939-Mainboards und PEG-Grafikkarten gelangen allmählich in bezahlbare Regionen. Einen PCI-Express-PC zu bauen, wird damit immer attraktiver. Neueinsteiger gibt's trotz vieler Tests nur drei: Asus' starke 3D-Karte EAX800XT, das Plantronics-Headset DSP-500 und die Razer-Maus Diamondback.

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
sehr schnell, gute Ausstattung / GeForce 6800 GT
- Asus AX800 Pro/TD**
86 Punkte | 450 € | 09/04 | (02102) 959 90
UPDATE: leise und leicht, schnell / Radeon X800 Pro
- MSI NX6800 Ultra**
86 Punkte | 550 € | 08/04 | (01805) 215 521
UPDATE: sehr schnell / GeForce 6800 Ultra
- MSI RX800 Pro**
85 Punkte | 430 € | 08/04 | (01805) 215 521
UPDATE: leise, schnell / Radeon X800 Pro

AGP BIS 249 €



- MSI RX9800 Pro-TD128**
Note: 80 Punkte | Preis: 215 € | Test in: 08/04 | Hotline: (01805) 215 521
flott, gute Ausstattung / Radeon 9800 Pro
- Sapphire Radeon 9800 Pro**
77 Punkte | 200 € | 08/04 | (08734) 939 013
UPDATE: flott und leise / Radeon 9800 Pro
- PNY Verto GeForce FX 5900 XT**
72 Punkte | 180 € | 08/04 | (02405) 424 602
PREIS-TIPP: 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
UPDATE: sehr schnell, 256 MByte / Radeon X800 XT
- Gigabyte RX80T256V**
88 Punkte | 550 € | — | (01803) 428 468
UPDATE: schnell und leise, 256 MByte / Radeon X800 XT
- Asus EAX800XT**
88 Punkte | 620 € | — | (02102) 959 90
NEU: schnell und leise, 256 MByte / Radeon X800 XT
- Sapphire X800 XT**
87 Punkte | 480 € | — | (08734) 939 013
UPDATE: schnell, leise, leicht / Radeon X800 XT
- Gainward FX Ultra/1800 PCX GS**
80 Punkte | 255 € | — | (089) 898 394 45
PREIS-TIPP: flott, gut übertragbar / GeForce PCX 5950

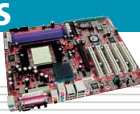
PEG BIS 249 €



- Gigabyte NX59128D**
Note: 74 Punkte | Preis: 200 € | Test in: — | Hotline: (01803) 428 468
UPDATE: flott, DVI-Out / GeForce PCX 5900
- Aopen PCX5900-DV**
73 Punkte | 230 € | — | (02131) 124 37 77
schnell, 128 MByte / GeForce PCX 5900
- Club3D Radeon X600 XT**
67 Punkte | 190 € | — | (02351) 939 013
UPDATE: schnell wie 9600 XT / Radeon X600 XT
- Sapphire Radeon X600 Pro**
65 Punkte | 160 € | 10/04 | (08734) 939 013
PREIS-TIPP: leise, Splinter Cell 2 liegt bei / Radeon X600 Pro
- MSI PCX 5750-TD128**
57 Punkte | 145 € | 10/04 | (01805) 215 521
UPDATE: leise, Spiele-Bundle / GeForce PCX 5750

MAINBOARDS

SOCKEL 939



- Abit AV8**
Note: 87 Punkte | Preis: 120 € | Test in: 10/04 | Hotline: (0031) 773 204 428
UPDATE: 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 K8NSNP-939**
80 Punkte | 180 € | 10/04 | (01803) 428 468
UPDATE: sehr schnell, zwei Bios-Bausteine
- MSI K8N Neo 2 Platinum**
78 Punkte | 110 € | 10/04 | (01805) 215 521
UPDATE: gute Spieleleistung, Wireless LAN
- Elitegroup KV2 Extreme**
71 Punkte | 110 € | 10/04 | (01801) 000 861
UPDATE: gute Ausstattung, bunt blinkender Lüfter

SOCKEL A



- Asus A7N8X Deluxe**
Note: 84 Punkte | Preis: 90 € | Test in: 04/03 | Hotline: (02102) 959 90
schnelles Sockel-A-Board, viel Ausstattung
- EpoX 8K5A3+**
81 Punkte | 120 € | 12/02 | (09241) 991 740
fix, extrem ausgereift und stabil
- Leadtek K7NCR18D**
80 Punkte | 75 € | 12/02 | (02405) 424 602
flott, speziell mit FSB333-CPU's
- Asus A7V8X**
78 Punkte | 55 € | 11/02 | (02102) 959 90
PREIS-TIPP: schnell, gut ausgestattet
- EpoX 8K3A+**
75 Punkte | 80 € | 04/03 | (09241) 991 740
schnelles Board, umfangreiche Ausstattung

SOCKEL 775



- Asus P5AD2 Premium**
Note: 94 Punkte | Preis: 270 € | Test in: 10/04 | Hotline: (02102) 959 90
sehr schnell, perfekt ausgestattet, lautlos
- Albatron PX915G Pro**
87 Punkte | 120 € | 10/04 | (02131) 523 760
UPDATE: schnell, preiswert, gute Ausstattung, lautlos
- Abit AG8 Third Eye**
85 Punkte | 150 € | 11/04 | (0031) 773 204 428
Übertakter-Platine, sehr schnell und stabil
- MSI 915P Combo**
84 Punkte | 110 € | 10/04 | (01805) 215 521
PREIS-TIPP: DDR1- und DDR2-Slots, flott, lautlos
- Intel D925XCVLK**
84 Punkte | 200 € | 09/04 | (069) 950 960 99
UPDATE: schnell, GBit-LAN, lautlos, gut design

SOCKEL 478



- Aopen AX4SPE Max 2**
Note: 86 Punkte | Preis: 150 € | Test in: 06/03 | Hotline: (02131) 124 37 77
schnell und sehr gut ausgestattet, lautlos
- Asus P4C800 Deluxe**
85 Punkte | 170 € | 10/04 | (02102) 959 90
extrem schnell, lautlos, gut ausgestattet
- Asus P4P800**
80 Punkte | 100 € | 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 EX**
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 E Magnum**
Note Preis Test in Hotline
92 Punkte | 200 € | 04/04 | (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, günstig
- Creative Gigaworks S750**
89 Punkte | 380 € | 10/04 | (0035) 143 800 00
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik
- Creative Megaworks 5.1 550**
88 Punkte | 260 € | 04/04 | (0035) 143 800 00
natürlicher Klang, pegelfest
- Logitech Z-680**
85 Punkte | 300 € | 02/03 | (069) 920 321 65
eingebauter Digital-Decoder, pegelfest
- Logitech Z-5300**
80 Punkte | 160 € | 01/04 | (069) 920 321 65
guter Klang zum Spitzenpreis

2.1-BOXEN



- Creative Labs I-Trigue L-3500**
Note Preis Test in Hotline
84 Punkte | 115 € | – | (0035) 143 800 00
Spitzen-Sound in ansprechendem Design
- Logitech Z-3**
78 Punkte | 80 € | – | (069) 920 321 65
sehr guter Klang, gute Verarbeitung
- Logitech Z-2200 THX**
75 Punkte | 120 € | – | (069) 920 321 65
sehr guter Klang, aber mäßige Verarbeitung
- Creative Labs Inspire T2900**
68 Punkte | 55 € | – | (0035) 143 800 00
guter Klang, Kabelfernbedienung
- Hercules XPS 2.100 Silver**
65 Punkte | 60 € | – | (0190) 662 789
solide verarbeitet, guter Klang

HEADSETS



- Sennheiser PC 155 USB**
Note Preis Test in Hotline
88 Punkte | 120 € | – | (0511) 542 67 96
Spitzenklang, rauscharmes Mikrophon
- Sennheiser PC 150**
84 Punkte | 65 € | 12/03 | (0511) 542 67 96
guter Klang, hoher Tragekomfort
- Plantronics DSP-500**
81 Punkte | 80 € | 12/04 | (0800) 932 34 00
gute Verständlichkeit, guter Nebengeräuschfilter
- Plantronics Audio 90**
79 Punkte | 35 € | – | (0800) 932 34 00
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
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
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
großes Pad mit toller Oberfläche
- Razer Exactmat**
89 Punkte | 30 € | 11/04 | (01805) 125 133
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



- Thrustmaster Firestorm Wireless**
Note Preis Test in Hotline
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
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
- Logitech Wingman Rumble Pad**
75 Punkte | 35 € | 12/00 | (069) 920 321 65
gutes Gamepad mit Force Feedback

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
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
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 | 700 € | 11/04 | (069) 950 863 19
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
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 Wiederholfrquenzen
- 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 | 560 € | 10/04 | (02153) 733 400
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 | 270 € | 12/03 | (01805) 242 521
scharfes Bild, brillante Farbdarstellung

CRTS > 19 ZOLL



- Iiyama Vision Master Pro 513**
Note Preis Test in Hotline
91 Punkte | 550 € | – | (0800) 100 34 35
22-Zoll, flach, brillante Farben
- Samsung 1100DF**
90 Punkte | 480 € | – | (01805) 121 213
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 | 470 € | – | (0800) 171 74 30
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



Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	30 €	–	(001) 909 597 70 03

PREIS-TIPP

Vollkupper / Sockel 754, 939, 940, 478

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	130 €	–	(07721) 998 90

UPDATE

Vollkupper / Sockel 754, 939, 940, 478, sundteuer

Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	40 €	–	(001) 714 693 88 80

Vollkupper / Sockel A, 754, 478

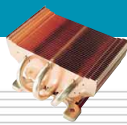
Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	40 €	–	(001) 510 661 99 48

Vollkupper / Sockel A, 754, 478

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	30 €	–	06403-775610

Vollkupper, zwei Heatpipes / Sockel A

INTEL-CPU



Note	Preis	Test in	Hotline
93 Punkte	50 €	–	(001) 909 597 70 03

Vollkupper, drei Heatpipes / Sockel 478

Note	Preis	Test in	Hotline
92 Punkte	30 €	–	(001) 909 597 70 03

PREIS-TIPP

Vollkupper / Sockel 478, 754, 939, 940

Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	50 €	–	(0821) 588 64 11

wuchtig, Vollkupper / Sockel 478, 754

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	40 €	–	(001) 714 693 88 80

Vollkupper / Sockel 478, A, 754

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	50 €	–	(00886) 22662 65 01

UPDATE

Vollkupper / Sockel 478, 775, A, 754, 939, 940

ARBEITSSPEICHER

512 MB DDR1-SPEICHER



Note	Preis	Test in	Hotline
89 Punkte	110 €	–	(04421) 913 11 70

PREIS-TIPP

CAS Latency 2,5, DDR500

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	170 €	–	(089) 627 15 60

UPDATE

CAS Latency 3, DDR500

Note	Preis	Test in	Hotline
87 Punkte	175 €	–	(510) 657 87 47

UPDATE

CAS Latency 3, DDR500

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	135 €	–	(510) 657 87 47

CAS Latency 3, DDR466

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	150 €	–	(0731) 509 48 78

CAS Latency 2, DDR433

512 MB DDR2-SPEICHER



Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	260 €	–	(001) 800 205 4657

CAS Latency 4, DDR2-667

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	175 €	–	(001) 626 961 68 66

CAS Latency 4, DDR2-533

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	160 €	–	(089) 627 15 60

CAS Latency 4, DDR2-533

Note	Preis	Test in	Hotline
82 Punkte	165 €	–	(0911) 654 42 62

CAS Latency 4, DDR2-533

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	160 €	–	(001) 800 205 7657

CAS Latency 4, DDR2-533

LAUFWERKE

DVD-ROM



Note	Preis	Test in	Hotline
90 Punkte	30 €	–	(03140) 295 75 12

UPDATE

sehr schnell, gute Fehlerkorrektur

Note	Preis	Test in	Hotline
88 Punkte	45 €	–	(0800) 182 94 71

flottes und zuverlässiges Laufwerk

Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	25 €	–	(02163) 988 910

PREIS-TIPP

sehr gute Fehlerkorrektur, schnell

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	30 €	–	(069) 408 931 91

UPDATE

hohe Lesegeschwindigkeit

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	30 €	–	(01805) 999 588

UPDATE

zuverlässig, gute Fehlerkorrektur

DVD-BRENNER



Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	130 €	11/04	(0800) 181 05 85

schnellster Dual-Layer-Brenner, schickes Design

Note	Preis	Test in	Hotline
83 Punkte	100 €	11/04	(02162) 951 661

UPDATE

schneller Dual-Layer-Brenner, sehr flott bei DVD+RWs

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	85 €	–	(02162) 951 60

PREIS-TIPP

zuverlässiger Dual-Layer-Brenner, günstig

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	140 €	11/04	(06039) 800 99 99

sehr flotter DL-DVD-Brenner, gute Verarbeitung

Note	Preis	Test in	Hotline
79 Punkte	105 €	11/04	(01805) 215 521

UPDATE

kompakter DL-Brenner, besonders gut für Mini-PCs

NOTEBOOKS

BIS 1.499 €



Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	1.499 €	–	(01805) 699 100

Athlon 64/2800+, Radeon 9700 (128 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	1.400 €	–	(02102) 959 90

P4M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	1.300 €	08/04	(01805) 968 950

PREIS-TIPP

P4M/1,5 GHz, Radeon 9700 (64 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
80 Punkte	1.400 €	06/04	(0800) 224 49 99

Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
77 Punkte	1.499 €	06/04	(01805) 925 866

Athlon 64/3000+, Radeon 9600 (64 MB)

AB 1.500 €



Note	Preis	Test in	Hotline
86 Punkte	2.200 €	–	(01805) 372 100

P4M/1,8 GHz, Radeon 9700 (64 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
85 Punkte	2.000 €	–	(0800) 224 49 99

Athlon 64/2800+, Radeon 9700 (128 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
84 Punkte	2.900 €	–	(01805) 121 213

P4M/1,8 GHz, Radeon 9700 (128 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
81 Punkte	2.355 €	11/04	(01805) 224 465

P4 H/3,2 GHz, Radeon 9800 (256 MB)

Note	Preis	Test in	Hotline
78 Punkte	2.200 €	06/04	(05744) 94 40

P4M/1,7 GHz, Radeon 9600 (64 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 ver-

altete 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, Mäusepads, TFTs /CRTs, Soundkarten, Lautsprecher, Headsets, DVD-ROMs



Heute Spitze, in etwa 6 Monaten Mittelklasse: Auch Aopeng Aeosol 6800GT wird dem halbjährlichen GPU-Zyklus zum Opfer fallen.



Fabian Siegmund
fabian@gamestar.de

E-SPORTS, TAE KWON DO UND KOHL

MULTIPLAYER

SPIEL-TOURISMUS Zum Saufen nach Mallorca, zum ...äh... Baden nach Thailand und zum Spielen nach Korea? Der 4Kings-Clan hat drei Europäer in die Heimat des E-Sports und des Tae Kwon Do geschickt, um von den Meistern zu lernen. Was man den Spielern sicherlich verschwiegen hat: Das Nationalgericht Südkoreas ist Kim'chi. Da-

für werden Kohl oder Rettich mit Chili, Knoblauch, Ingwer und anderen Gewürzen in Salzlake eingelegt und wochenlang in speziellen Tontöpfen vergoren. Ein koreanisches Sprichwort sagt: »Ein Mann kann ohne Frau leben, aber nicht ohne sein Kim'chi.« Wenn man sich von gegorenem Kohl ernährt, ist's kein Wunder, wenn Frauen Abstand halten.

OHNE HOLLAND FAHR'N WIR ZUR WM Das waren noch Zeiten, als man über Hollands Fußballkünste lästern konnte. Aber nun hat sich gezeigt, womit sich unsere Nachbarn in letzter Zeit beschäftigt haben: mit E-Sport. Unerwartet haben die Holländer die WCG Finals für sich entschieden. Deutschland schaffte es nur auf Platz vier des Medaillenspiegels. Aber immerhin hat sich Deutschland als Gastgebernation schon jetzt für die Fußball-WM 2006 qualifiziert. Das muss Holland erstmal nachmachen.

INHALT

Die Szene.....	172
Multiplayer-Hitliste.....	174
Ein Tag in... ..	175
LAN-Party-Report.....	176
Online-Ligen.....	178
ClanStars.....	180

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM DEZEMBER 2004

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
03.12.2004 - 05.12.2004	47495 Rheinberg	Community Lan3	1536	J91
03.12.2004 - 05.12.2004	29221 Celle	Alpha Ochto	496	J92
03.12.2004 - 05.12.2004	01109 Dresden	Lanatrix 6	80	K62
03.12.2004 - 05.12.2004	21244 Buchholz	C-MaxX VIII	440	K63
10.12.2004 - 14.12.2004	89520 Heidenheim-Oggenhausen	WinterGames 04	192	K65
10.12.2004 - 14.12.2004	76547 Sinzheim	ver-plANT VII	220	J93
17.12.2004 - 19.12.2004	73457 Essingen	IN-LAN 3	200	K66
17.12.2004 - 19.12.2004	38386 Grasleben	FunLAN	100	K67
17.12.2004 - 19.12.2004	85567 Grafing	Fragers-United LAN#1	300	K68
17.12.2004 - 19.12.2004	58644 Iserlohn	XSLan-17	450	K69
17.12.2004 - 19.12.2004	16798 Fürstenberg	Lan-4u # 16	250	K70
17.12.2004 - 19.12.2004	24537 Neumünster	Northern Convention	3150	J95
18.12.2004 - 19.12.2004	76328 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	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	53520 Wershofen	st-Lan 2	40	K77
07.01.2005 - 09.01.2005	73084 Salach	Stauferland-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



MULTIPLAYER SZENE



WarCraft 3 – The Frozen Throne ist der Dauerbrenner der E-Sports-Szene. Sowohl in Europa, als auch in Asien.

STATEMENT: SK|DANI

...zum internationalen Spielertausch

Wer heute die Zeitung durchblättert, findet im Sportteil regelmäßig Schlagzeilen à la »Beckham wechselt zu Real Madrid« oder »Ronaldinho jetzt in Barcelona«. Diese internationale Spieler-Landverschickung ist im Profi-Fußball seit Jahren üblich. Allmählich setzen solche Entwicklungen auch im E-Sport ein. Das war abzusehen, immerhin wird die Szene immer professioneller. Die größten Multigaming-Clans wie mTw oder SK Gaming unterhalten bereits nationale und internationale Squads, die rund um die Welt für ihren Verein auf Turniere gehen. Einer dieser internationalen Spieler ist der Schwede Jah Fredrik Johansson (SK|MaDFroG). Um zur Welt-Elite zu gehören, hat er sogar seine Ausbildung abgebrochen und ist nach Korea gezogen. Dort sitzen ohne Zweifel die absoluten E-Sports-Profis. Und wer in den höchsten Ligen wie WC3L oder ESL mithalten will, braucht Spieler, die ihr Handwerk verstehen. Denn mittlerweile ist aus dem Freizeit-Vergnügen für viele ein ernstzunehmender Beruf geworden: 150.000 Dollar Preisgeld bei der CPL World Tour, das ist schon kein Kinderkram mehr! Wen wundert's also, dass manch ein Spieler für Ruhm und Erfolg die Heimat verlässt? So gingen die 4Kings für das große Geld nach Korea, und Hwang Tae Min (SK|Zacard) will hierzulande europäische Ligen aufmischen. Es ist sicherlich nur noch eine Frage der Zeit, bis berühmte Spieler von ausländischen Clans regelrecht »eingekauft« werden. Der E-Sports-Szene wird das aber nicht schaden. Denn trotz aller Millionen-Verträge im Profisport macht das Fußballgucken ja auch immer noch Spaß.

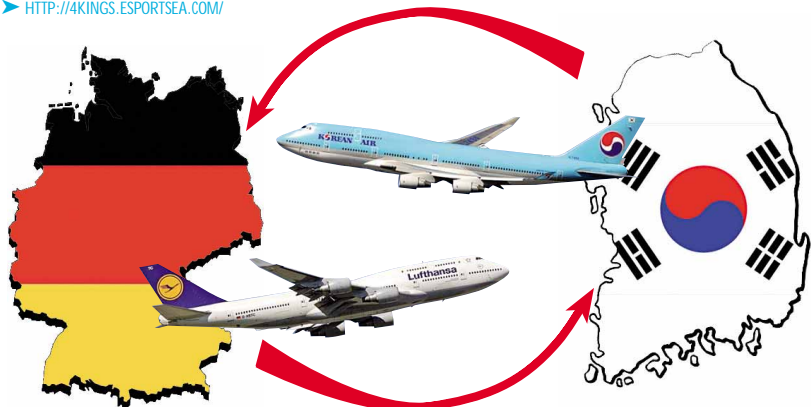


Deutsche WC3-Profis: demnächst Exportschlager?

GO EAST! AB NACH KOREA!

Korea gilt als das gelobte Land der E-Sportler: Computerspiele rangieren hier auf Platz fünf der beliebtesten Sportarten, Matches werden landesweit im Fernsehen übertragen, Profi-Spieler geben auf der Straße Autogramme und verdienen sechsstelligen Jahresgehälter. Grund genug für Manuel »Grubby« Schenkuizen, Sebastian »FuRy« Pesic und Ivica »Zeus[19]« vom 4Kings-Clan, für ein paar Monate in Korea zu leben, um da an **WarCraft 3**-Ligen teilzunehmen. Sponsor Intel zahlt für Unterkunft und Verpflegung; ATI, Steelpad sowie Sennheiser stellen die nötige Hardware. Die Spieler hoffen auf fette Preisgelder, und vielleicht ist ja auch der eine oder andere Langzeit-Vertrag drin. Am 1. Oktober traten die europäischen Profis dann zu ihrer ersten großen Herausforderung an: Das **WarCraft 3**-Team spielte, unterstützt von den Clan-Kollegen ToD und FoV, in einem Show-Match gegen eine koreanische Elite-Auswahl... und wurde mit 5:0 vernichtend geschlagen. Es bleibt zu hoffen, dass sich die Jungs schnell an das hohe Spielniveau der Gastgeber anpassen können. Denn wenn der Erfolg der Spieler ausbleibt, geht's zurück nach Hause.

➤ [HTTP://4KINGS.ESPORTSEA.COM/](http://4KINGS.ESPORTSEA.COM/)



GO WEST! AB NACH DEUTSCHLAND!

Bei aller Professionalität im koreanischen E-Sport scheint das in solchen Belangen eher rückständige Europa doch seinen Reiz zu haben: Der koreanische **WarCraft 3**-Profi Hwang Tae Min (SK|Zacard) verlässt seine Heimat und zieht nach Köln. Statt für SK-Korea wird er die nächsten Monate für das internationale SK-Team spielen und versuchen, sich für die ESL Pro Series zu qualifizieren. Für Unterkunft und Verpflegung des E-Sportlers sorgt ein zahlungskräftiger Sponsor – und zwar Intel, die gerade erst drei europäische 4Kings-Spieler nach Korea verfrachtet haben. Wäre es da nicht sinnvoller gewesen, wenn die Clans einfach die Spieler getauscht hätten?

➤ WWW.SK-GAMING.COM



ALIENGAMING WÄCHST

Letzten Monat tauchte mit AlienGaming ein neuer Clan in der E-Sports-Szene auf, zunächst allerdings nur mit einem dreiköpfigen **Doom 3**-Team. Mittlerweile sind die **Battlefield 1942**- und **Unreal Tournament 2004**-Squads des erfolgreichen Krawall-Clans zu den Außerirdischen abgewandert.

Besonders die **UT**-Profis setzen einige Hoffnung in den Wechsel, wie Teamleader Jan »Deka« Grage verriet: »Da der Onslaught-Modus in Deutschland leider nicht viel Anklang gefunden hat, hoffen wir, dass wir Deutschland nun in internationalen Ligen würdig vertreten können. In Amerika spielen beispielsweise bis zu 11.000 Spieler gleichzeitig auf Onslaught-Servern!« Als viertes Team starten Sebastian »Fry« Weber und Jens »Goose« Marhoffer, die bislang mit Management und Organisation des Clans betraut waren, in die neue **Trackmania**-Saison. Und das mit Erfolg: Ende September belegten sie auf der Göttinger Zenith, einer LAN-Party mit 1.800 Teilnehmern, den zweiten und dritten Platz.

► WWW.ALIENGAMING.DE



WETTBÜRO FÜR E-SPORT

Computerspielen wird für E-Sportler langsam aber sicher zu einer lohnenden Nebenbeschäftigung. Nun können auch absolute Computerspiel-Nieten am Erfolg der Profis teilhaben: Mit Bet OnlineGames ging nun die erste deutsche Plattform für E-Sports-Wetten online. Bislang befindet sich das System noch in der Beta-Phase, trotzdem kann schon fleißig gewettet werden. Allerdings nur mit Spielgeld. Registrierte Nutzer erhalten 200 virtuelle Euro, die sie auf die aktuellen Spiele der ESL Pro Series setzen. Bet OnlineGames berechnet dabei Tendenzen für jedes Spiel; tritt also ein Profi-Clan gegen einen Haufen Neulinge an, ist die Gewinnquote auf Seiten der Favoriten geringer als auf Seiten der Herausforderer. Nach der Beta-Phase erhalten die zehn Nutzer, die ihr Spielgeld am effektivsten mehren konnten, zehn »echte« Euro, die sie weiterhin für Wetten einsetzen können. Die Betaphase soll nach Angaben der Betreiber rund einen Monat dauern. Allerdings hat die Plattform bislang noch keine vorgeschriebene Spiellizenz, wird in Deutschland voraussichtlich auch keine erhalten und die Wetten über das Ausland abwickeln. Wir raten daher zur Vorsicht.

► WWW.BETOG.COM

DAS AUS FÜR HALF-LIFE SERVERTOOLS?

Seit Jahren setzen **Half-Life**-Administratoren »ClanMod« und »StatsMe« ein, um auf ihren Servern für Ordnung zu sorgen oder Spieler-Statistiken zu erstellen. United Admins, die Hersteller der beliebten Programme, haben nun die Arbeit an den Tools eingestellt. Mit dem Erscheinen von **Half-Life 2** und **Counterstrike: Source** wollen sich die Entwickler ganz auf Spiele der neuen Source-Engine konzentrieren. Der Support für die Programme soll allerdings bis auf weiteres noch aufrecht erhalten werden, solange sie mit den älteren Valve-Spielen funktionieren. Ob und wann es vergleichbare Tools für **Half-Life 2** geben wird, steht derzeit noch in den Sternen.

► WWW.UNITEDADMINS.COM

OSLOLAN 2004

Vom 30. September bis zum 3. Oktober fand in Oslo eine der größten LAN-Partys Norwegens statt. Dabei ging es nicht nur um Geld- und Sachpreise: In der Disziplin **Counterstrike** erhielt der Gewinner Gold. Und zwar nicht schnödes olympisches Gold, sondern einen kiloschweren Barren im Wert von rund 12.000 Euro. Den gewann schließlich das Team SpiXel aus Schweden. Wie sie den Schatz durch die Metalldetektoren des Flughafens bekommen haben, ist allerdings nicht bekannt.

ESL STOPPT FIFA-LIGEN

Seit dem 9. Oktober ist der »Matchmaker«-Service von EA Sports, mit dem Online-Spiele arrangiert werden, kostenpflichtig. Da auch **Fifa 2004** dieses System nutzt, hat die ESL alle Fifa-Ligen umgehend eingestellt. Dies schließt die 1on1-Ligen und Teamligen aller Länder in der ESL ein. Lediglich die ESL Pro Series wird zu-



Fifa-Foul: Der Matchmaker wird kostenpflichtig.

nächst fortgeführt, krankt aber bereits jetzt an vereinzelten Verbindungsschwierigkeiten. Online-Matches funktionieren in **Fifa 2004** zwar auch über eine direkte IP-Verbindung, allerdings ist diese Anschluss-Variante noch nicht ausgereift. Außerdem können bei einer Direktverbindung die Regeleinstellungen des Gegenspielers nicht überprüft werden – die ideale Gelegenheit für Cheater. Bislang können Spieler den Service ausschließlich mit Kreditkarte bezahlen, aber nur wenige Spieler nutzen diese Möglichkeit. Daran wird sich, nachdem mittlerweile **Fifa 2005** erhältlich ist, wohl auch nichts mehr ändern. Daher hat sich die ESL-Leitung entschlossen, die Ligen zu stoppen.

► WWW.ESL-EUROPE.NET



OsloLAN 2004: Nicht alle E-Sportler sind durchtrainiert.

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: 13. Oktober) die höchste Zahl gleichzeitig aktiver Spieler. Bei den **Sportspielen** zählen wir die Ranglisten führender Spieler aus.

ACTION-SPIELE

1	COUNTERSTRIKE	SPIELER 9.244.800*
VERSION 1.6 (Steam)	GESPIELT SEIT 1999	GS-WERTUNG 79
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....		
2	CALL OF DUTY	SPIELER 2.347.611*
VERSION 1.4	GESPIELT SEIT 2003	GS-WERTUNG 80
INFO Der Multiplayer-Modus von Call of Duty war zu Beginn arg bugver-seucht. Doch dank eifriger Patch-Arbeiten von Infinty Ward und Punk-Buster können sich Spieler nun keine unfairen Vorteile mehr verschaffen.		
3	MOH: ALLIED ASSAULT	SPIELER 1.127.704*
VERSION 215	GESPIELT SEIT 2002	GS-WERTUNG 78
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.		
4	ENEMY TERRITORY	SPIELER 1.109.173*
VERSION 1.02	GESPIELT SEIT 2003	GS-WERTUNG -
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.		
5	BATTLEFIELD 1942	SPIELER 1.069.238*
VERSION 1.6	GESPIELT SEIT 2002	GS-WERTUNG 90
INFO Schärfster Verfolger von Counterstrike im Clan-Shooter-Business. Je-des große Team hat mittlerweile ein BF 1942-Squad. Verzeichnet immer mehr Anhänger — trotz des Nachfolgers Battlefield Vietnam.		

6	SOLDIER OF FORTUNE 2 (DT.)	SPIELER 954.110*
VERSION 1.03	GESPIELT SEIT 2002	GS-WERTUNG -
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.		
7	INDIZIERTES SPIEL	SPIELER 826.738*
VERSION 1.36	GESPIELT SEIT 1999	GS-WERTUNG -
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.		
8	HALF-LIFE	SPIELER 799.021*
VERSION 1.5	GESPIELT SEIT 1998	GS-WERTUNG -
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.		
9	DAY OF DEFEAT	SPIELER 632.290*
VERSION 1.3	GESPIELT SEIT 2000	GS-WERTUNG -
INFO Die ursprüngliche WW2-Mod von Half-Life 2 wurde im Laufe der Zeit nicht nur spielerisch, sondern auch optisch besser. Mit Patch 1.3 sind jedoch einige Waffen ungenauer geworden.		
10	UT 2004	SPIELER 479.662*
VERSION 3236	GESPIELT SEIT 2004	GS-WERTUNG 91
INFO Trotz der Auflösung einiger professioneller UT-Squads scheint der Titel in der Multiplayer-Community nach wie vor beliebt zu sein. UT 2004 hat in diesem Monat jedoch einen Platz verloren.		

STRATEGIE-SPIELE

1	STARCRAFT: BROODWAR	SPIELER 43.914**
VERSION 1.11b	GESPIELT SEIT 1998	GS-WERTUNG -
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.		
2	WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE	SPIELER 27.430**
VERSION 1.17	GESPIELT SEIT 2003	GS-WERTUNG 93
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.		
3	AGE OF EMPIRES 2: CONQUERORS	SPIELER 1.247**
VERSION 1.0c	GESPIELT SEIT 1999	GS-WERTUNG -
INFO Immer noch das beliebteste unter den historischen Echtzeit-Strategie-spielen. Zwar wird von den Designern kein Bugfixing mehr betrieben, das stört die Community aber dank des ausgereiften Codes nicht.		
4	AGE OF MYTHOLOGY: TITANS	SPIELER 858**
VERSION 1.10	GESPIELT SEIT 2002	GS-WERTUNG 87
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.		
5	C&C GENERÄLE: DIE STUNDE NULL	SPIELER 312**
VERSION 1.02	GESPIELT SEIT 2003	GS-WERTUNG 90
INFO Die letzten beiden Patches haben neben ein paar kleineren Bugs lediglich die immer noch exzellente Grafik verbessert.		

SPORT-SPIELE

1	NEED FOR SPEED: UNDERGROUND	FAHRER 5.875***
VERSION 1.4.0	GESPIELT SEIT 2003	GS-WERTUNG 82
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.		
2	LIVE FOR SPEED	FAHRER 1.709***
VERSION S 1G	GESPIELT SEIT 2003	GS-WERTUNG 76
INFO Ursprünglich war's ein Fanprojekt, längst hat sich der Titel zu einem der beliebtesten Rennspiele gemausert. Da wir mittlerweile die Fahrer auszahlen können, landet LFS auf Platz 2.		
3	FIFA 2004	SPIELER 518***
VERSION 1.0	GESPIELT SEIT 2003	GS-WERTUNG 86
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.		
4	NASCAR RACING 2003	FAHRER 262***
VERSION 1.2.0.1	GESPIELT SEIT 2003	GS-WERTUNG -
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.		
5	NHL 2004	TEAMS 202***
VERSION 1.02	GESPIELT SEIT 2003	GS-WERTUNG 92
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.		

* Quelle: www.csports.net. Daten vom 13. Oktober 2004. **Quelle: Tagesspitzenwerte auf den offiziellen Servern. ***Quellen: www.clanbase.com, http://escors.racesimcentral.com, http://lfs.racesimcentral.com

EIN TAG IN ... STAR WARS GALAXIES

Yez Ke'Ral und sein Wookie-Kumpel Cybe machen einen Jagdausflug nach Naboo. Und kriegen dabei von flabberohrigen Gungans auf die Nase.

C ybe und ich, Yez, haben uns seit unserer Ankunft in **Star Wars Galaxies** auf Tatooine ziemlich gut eingerichtet. Bereiteten uns zu Beginn unserer Karriere Angriffe krötenähnlicher, hundsgroßer Worrts tatsächlich noch Probleme, erledigen wir nun auch Missionen, in denen wir Räuberbanden, Sklavenhändlern oder Jabbas Schergen den Gar aus machen müssen, ohne größere Anstrengungen. Das macht übermütig. Und so beschlossen wir, die Wüsten von Tatooine für einen lukrativen Ausflug nach Naboo zu verlassen.

Alles grün!

Wir reisten zu dritt, denn inzwischen hatte sich uns ein weite-

rer Haudegen angeschlossen. Praktisch zudem: Er kannte einen guten und preiswerten Waffenhändler auf Naboo.

Naboo ist atemberaubend. Vor allem Cybe war beeindruckt, er war noch nie von Tatooine weg. Aber auch ich stand erst einmal mit offenem Mund da, als wir aus dem Starport traten. Die Stadt Theed ist riesig und von einem breiten Fluss durchkreuzt. Venezianisch anmutende palastartige Häuser rahmen große Plätze ein. Und die breiten Straßen sind ideal für flinke Swoop Bikes und Landspeeder. Aber wir sind ja zum Jagen gekommen. Also suchten wir uns ein Missions-terminal und zogen uns wahllos ein paar Aufträge, die in dersel-

ben Richtung lagen. Wir konnten die Schwierigkeit ohnehin nicht einschätzen, denn weder die Fauna noch die Bevölkerung Naboo waren uns bekannt.

Das geriet uns denn auch zum Verhängnis. Die hohen, sattgrünen Graswiesen, klaren Flüsse mit Wasserfällen und kleinen Wäldchen lenkten uns so ab, dass wir unversehens in einen Außenposten von Gungans rauschten.

Wookies mögen keine Gungans

Die Verwirrung war perfekt. Keiner wusste genau, wie eigentlich die Mission aussah und wo oder wer das Ziel war. Flabberohrige Gungans mit Siebziger-Jahre-Hosen latschten plappernd um uns herum und versperrten ständig die Sicht. Das war zu viel für Cybes Nerven: Der Wookiee langte zwei-, dreimal ordentlich hin und tötete kurzerhand den ihm am nächsten stehenden Gungan mit bloßen Fäusten. Das änderte das Verhalten der anderen Gungans dramatisch, denn die begannen nun, uns zu beschießen. Da die Reaktion auf einen Angriff natürlich ein Gegenangriff ist, gab es eine böse Kloppelei, die mit etwa einem Dutzend toter Gungans und drei gesundheitlich ziemlich mitgenommenen Jagdfreunden endete. Wir bauten schnell ein Camp auf, um uns wieder zu erholen, und gaben nach kurzer Beratung die restlichen Missionen auf: Naboo



Yez Ke'Ral

Novice Marksman: Schlägt sich als Scout und Schütze auf Tatooine herum und träumt davon, irgendwann mal der Rebellion beizutreten.



In Theed, der riesigen Hauptstadt Naboo, sind Marksman Yez und Wookie Cybe zunächst per pedes unterwegs, um nichts von der fantastischen Architektur zu versäumen.

erschien uns plötzlich sehr fremd. Nach einem Besuch beim Waffenhändler reisten wir zurück nach Tatooine. Das Wüstenloch ist zwar tiefste Provinz, aber irgendwie doch unsere Heimat. Jens Scholz / PET



Auf dem Speeder erforscht und bestaunt Yez die bezaubernde Natur des Planeten Naboo.



Weitere Abenteuer von Jens »Yez« Scholz (37) lesen Sie auf der Website <http://galaxies.twoday.net>.



Gruppenbild mit Rathaus: Links im Bild das Bill Graham Civic Auditorium, Austragungsort der WCG Finals 2004.

When you're fraggin' in San Francisco

WCG 2004 FINALS

Zum ersten Mal nicht in Korea: Die fünften Finals der World Cyber Games fanden 2004 in San Francisco statt. Unser US-Korrespondent Roland Austinat stürzte sich ins Getümmel.

Einen zentraleren Ort für die **WCG-Finals** hätte das Organisationskomitee nicht finden können: Das Bill Graham Public Auditorium liegt genau zwischen dem Rathaus und der modernen Stadtbücherei. Wo sonst Madonna oder Celine Dion singen, trafen sich vier Tage

lang die maximal 25 Mann starken E-Sports-Nationalmannschaften aus 62 Ländern, um die Weltmeister in sechs PC- und zwei Xbox-Titeln zu ermitteln. Und um Preisgelder von rund 400.000 Dollar und viele Sachpreise mit nach Hause zu nehmen. 2003 stand Deutschland mit zwei Gold- und zwei Silbermedaillen an der Spitze der Nationenwertungen – an diesen Erfolg wollte das Team um Teamchef Josh Vögeding in diesem Jahr anknüpfen.

Drei Freunde

Drei deutsche Fußballer wollten in **FIFA 2004** dem Vorjahresergebnis (Gold und Silber) nacheifern – doch im Viertelfinale war für den bislang ungeschlagenen Alex Holzhammer (*[pG]gamern01_de*) Endstation. Denn: Sieger ist nach WCG-Reglement, wer die bessere Tordifferenz nach zwei Spielen vorweisen kann. Im ersten Spiel gegen den Brasilianer Bruno Carrico lief alles gut, im zweiten schoss Carrico jedoch ein Tor nach dem anderen. In einem emotionalen Moment löste sich Alex' Gamepad-Kabel aus dem PC, was zum Spielabbruch führte. Bruno wollte es sehr sportsmännisch wieder aufnehmen, wurde aber von Trainer und Mannschaft dazu überredet, den regelkonformen Sieg mit einem Tor Vorsprung zu wählen. Im Halbfinale traf Carrico auf Stefan Bromund (*aL_BroDo*), doch auch dieser unterlag dem Ballkünstler: »Im ersten Spiel habe ich nichts auf die Reihe bekommen, im zweiten dann mit anderer Taktik nur knapp mit 3:2 verloren – da hat mir das

Glück gefehlt«, meinte Stefan. Sein Teamkollege Daniel Rasche (*aL_smeyer*), ebenfalls Halbfinalist: »Mein koreanischer Gegner war einfach besser – ich kam nicht an ihm vorbei. Ich muss seine große Leistung anerkennen und schätze, er wird auch Weltmeister werden.« Korrekte Vorhersage! Das Spiel um den dritten Platz wurde ein wahres Freundschaftsspiel: »Wir teilen uns das Preisgeld und wollen den Zuschauern ein schönes Spiel liefern«, erklärte Stefan Bromund. Den Scheck über 5.000 Dollar nahm dann tags drauf Daniel Rasche in Empfang, Stefan holte die Sachpreise im Wert von 1.000 Dollar ab.

Feuer frei!

Drei Shooter-Wettkämpfe lockten mit Medaillen. In **Halo** auf Xbox belegte Newcomer Sebastian Droschak (*TPshAnkey*) einen hervorragenden vierten Platz (Prämie: 1.000 Dollar Sachpreise) gegen harte Konkurrenz aus den USA und Kanada. Bei **Counterstrike: Condition Zero** lief es nicht so gut: Wie 2003 Team ocr verloren Team ALTERNATE-aTTaX die erste Begegnung der Endrunde – gegen ein überraschend starkes, scheinbar aus dem Nichts aufgetauchtes Team aus Korea. Lichtblicke waren die **Unreal Tournament 2004**-Viertelfinals mit deutscher Beteiligung, die »leider« zu einem deutsch-deutschen Halbfinale führten, in dem Maurice Engelhardt (*mouz|burnie*, siehe auch ClanStars-Artikel auf Seite 180) Christian Hoeck (*GitzZz*) besiegte. Christian verlor im Spiel um Platz drei gegen den Ukrainer Roman Verenkodie,



Die Stunde der Entscheidung: Auf großen Leinwänden verfolgen die insgesamt rund 30.000 Zuschauer das Geschehen.



Der deutsche Teamchef Josh Vögeding und ein Teil seiner Mannschaft im Interview mit dem amerikanischen Fernsehen.

gewann jedoch Sachpreise im Wert von 1.000 Dollar. Maurice unterlag im Endspiel dem Niederländer Laurens Pluymaers, freute sich dennoch über die mit 10.000 Dollar dotierte Silbermedaille.

Taktischer Rückzug

Blizzards Echtzeit-Epen sind in Korea populärer als überall sonst auf der Welt – Gold und Silber in **StarCraft: Brood War** sind der Lohn. Dennis Fleischmann (*mehthos[pG]*) scheiterte in der Vorrunde, Christoph Semke (*ToT|Mondragon*) und der fieberkranke Fredrik Keitel (*[pG]FiseYe_de*), Vizeweltmeister von 2003, kamen über die Runde der besten 16 nicht hinaus. In **Warcraft 3: Frozen Throne** schied Eva Cihan Denli (*Eve[xD]_de*) in der Vorrunde aus, Dennis Schneider (*mous|HasuObs*) erreichte die Runde der besten 32, Daniel Holthuis (*SK|Miou*) musste im Viertelfinale gegen den koreanischen Übergegner und späteren Silbermedaillengewinner Hwang Tae-Min die Waffen strecken.

Wer bremst, verliert!

In **Project Gotham Racing 2**, dem zweiten Xbox-Titel, ging Marc Jahn (*scorpionmj*) an den Start – und verpasste leider sehr knapp als Dritter seiner Gruppe die Endrundenqualifikation. In der PC-Abteilung sah es mit **Need for Speed Underground** deutlich besser aus. Sowohl Niklas Timmermann (*[pG]Sliver*) als auch Bastian Riebold (*[pG]BusterOne*) erreichten das Viertelfinale. Während jedoch Bastian durch Myung Chun Yoo

aus Korea mit einigen Ramm-Attacken aus dem Rennen geworfen wurde, konnte sich Niklas gegen die Brasilianer Diogo Fressato und im Halbfinale gegen Andre Luiz Coliado de Macedo durchsetzen. Im Finale wartete dann Bastians Nemesis Yoo auf seine Abreibung: »Er war schwächer als mein Halbfinalgegner«, analysierte Niklas, »und hat oft versucht, mich herankommen zu lassen und dann abzuschießen. Doch da habe ich den Spieß umgedreht und ihn dabei erwischt – und das war's dann.« Niklas' Lohn: die Goldmedaille und 25.000 Dollar – vor Steuern. »Heute Abend wird gefeiert!« raunte ihm ein Teamkollege zu. Niklas trocken: »Heute Abend wird geschlafen, ich bin todmüde.«

Rahmenprogramm

Wer als Zuschauer bei strahlendem Sonnenschein nicht mehr in der düsteren Halle sitzen und den Radioübertragungen der einzelnen Turniere lauschen wollte, brauchte nur aus der Halle zu treten: Auf der Showbühne lief ein ständiges Musikprogramm mit Funk, Rap, Gospelchören und Rock. Ein Kletterturm, eine Art Hochseil und andere Attraktionen luden zum Ausgleichssport ein. X-Games-Biker und -Boarder führten Tricks an Rampen und in einer Half-Pipe vor, während Hersteller wie Creative, nVidia, Vivendi Universal Games und Ubisoft ihre neueste Hard- und Software präsentierten. Wer seinen eigenen PC mitbrachte, konnte sich mit anderen Spielern messen. Und dann gab es am

DER MEDAILLENSPIEGEL

Platz	Land	CSCZ	FIFA	NFSU	SCBW	UT	WC3FT	Halo	PGR2
1	NL					G	G		G,B
2	ROK	B	G	S	G,S		S		
3	USA	G						G,B	
4	D		B	G		S			
5	BR		S	B					
6	A								S
6	CDN							S	
6	DK	S							
9	BG				B				
9	F						B		
9	UA					B			

ersten Tag noch eine Designer-Konferenz zum Thema »Next Generation of Multiplatform Gaming« mit prominenten Entwicklern wie Bill Roper (**Warcraft, Diablo**), David Jones (**Lemmings, GTA**), Mark Terrano (**Age of Empires**) und Tim Train (**Alpha Centauri, Rise of Nations**). Und das bizarre »Demonstration Game« **Pangya**, eine Mischung aus Golf, Baseball und Cricket. Und, und, und ...

Dabei sein ist alles!

Starke Koreaner hin, Nationsieger Holland her – der deutsche Teamgeist ließ sich durch nichts erschüttern. »Alle Spieler, egal ob PCler oder unsere Konsolenjunkies, sind als eine Mannschaft aufgetreten, haben sich motiviert, miteinander gesprochen und zusammen gefeiert – allein das war es schon wert, an diesem Turnier teilgenommen zu haben«, begeisterte sich Josh Vögeling. RA



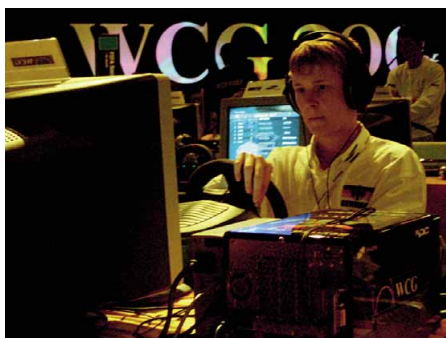
Sie zogen aus, Ruhm und Ehre zu erlangen: die Nationalmannschaft vor dem Flug in die USA.



Stefan Bromund (*al_BroDo*) spielt sich ins FIFA-2004-Halbfinale.



In einer Nebenhalle der Veranstaltung stellen Hard- und Software-Hersteller ihre Produkte aus.



NFSU: Niklas Timmermanns (*[pG]Sliver*) Halbfinale war schwerer als sein letztes Rennen.



Während der WCG-Abschlussfeier wurde das FIFA-Finale live übertragen und brillant kommentiert.

Halbzeit

DEUTSCHE E-SPORT-LIGEN

Der Höhepunkt rückt näher. Ende November stehen die 64 Teilnehmer des achten Clanturniers vom 3. bis 5. Dezember fest.



Nach sieben Spieltagen in der GameStar Clanliga zeigen sich erste Tendenzen. Zahlreiche Favoriten stehen verlustpunktfrei an der Tabellenspitze. Dahinter kämpft ein breites Mittelfeld um den Anschluss an die oberen Tabellenregionen. Nur wer sich keinen Ausrutscher erlaubt, kann sich Hoffnungen auf die Qualifikation machen.

FM

ESL CS-MR15 AMATEUR SERIES – DE

Platz	Clanname
1	sharkZ
2	lanfan.cs
3	GSG-9' duckz by DigitalLabs.de
4	BHK by tos24.de
5	Osnabrueck eSports - AMNESIE
6	Stofftiere Online

NGL CS 50N5

Platz	Clanname
1	a-Losers.MSI
2	The art of electronic sports
3	pro-Gaming
4	Team64 AMD
5	eL vista
6	Eala Freya Fresena ist KULT

GAMESTAR-LIGA CS 50N5 GRUPPE A

Platz	Clanname
1	#pro-gaming.de
2	mousesports.Levicom.GeForce
3	a-Losers.MSI CS
4	esports-world.net
5	Deutschlands kranke Horde.cs
6	h2oCrew

GAMESTAR-LIGA BF 1942 GRUPPE B

Platz	Clanname
1	eQuinox
2	Brainbug
3	team Special Forces
4	Krawall Clan
5	Legio-Phoenix
6	militares feroces gladiatores

STAMMKNEIPE CS 50N5

Platz	Clanname
1	Imperial German Forces
2	ulceRo team aXion
3	CORE-Headquarter
4	Dare Devils Clan
5	eSp4all The Clowns
6	Der goldene Schuss

ESL CS-MR15 AMATEUR SERIES – EU

Platz	Clanname
1	mYmoG.e2p0rTs.int
2	SUPERSTARS 'n' GODS
3	Divide Et impera
4	onfire.dreaminG INT
5	Osnabrueck eSports - AMNESIE
6	un-named and friends

NGL WARCRAFT 10N1

Platz	Clanname
1	SK.Miou
2	mTw-Tak3r
3	ArT-eRa
4	EvE@DKH.Mystify
5	mouz.dArk
6	oSSi

GAMESTAR-LIGA CS 50N5 GRUPPE B

Platz	Clanname
1	SK-Gaming
2	Team64 AMD
3	frantiC
4	sharkZ
5	Eala Freya Fresena ist KULT
6	mTw

GAMESTAR-LIGA WARCRAFT 3

Platz	Clanname
1	DkH.Wc3
2	Baumkopf&Holzfaust
3	hUeBsChSj
4	mousesports Warcraft 3
5	sharkZ.wc3
6	InPaNiC

STAMMKNEIPE WARCRAFT 3

Platz	Clanname
1	Team²reGain
2	Project Warcraft
3	Artificial Raging Terzetto
4	Kolix
5	Team aNNoYeD!
6	Lieber saufend Daddeln

ESL BATTLEFIELD 1942 – 80N8-LADDER

Platz	Clanname
1	globe.Battlefield
2	Arcor.bf.Monsterserver
3	AlienGaming.BF1942
4	teamsf.bf42
5	mousesports.Revoltec
6	eQuinox.bf

NGL BATTLEFIELD 1942 80N8

Platz	Clanname
1	Team dignitas
2	Allemaalachen
3	Deutschlands kranke Horde - Mystify
4	eQuinox.bf & Friends
5	trust no one
6	[wt]

GAMESTAR-LIGA BF 1942 GRUPPE A

Platz	Clanname
1	Team Dignitas
2	mouz.Revoltec
3	Justgamers.Keyweb
4	We [KILL] All - 4.eSports
5	ASSI
6	esports-World

GAMESTAR-LIGA TAC OPS GRUPPE A

Platz	Clanname
1	Team Royalty
2	xplosionZ
3	xforce
4	Arcor
5	BB Clan
6	Old Bastards Clan

ClanStars

UNREAL TOURNAMENT 2004



Maurice Engelhardt (hier im WCG-Halbfinale) spielt daheim auf einem AMD 3200 XP mit 768 MByte RAM und einer ATI Radeon X800 in einem Shuttle-Gehäuse mit Razor-Diamondback-Maus.

STECKBRIEF MOUZ|BURNIE



NAME: Maurice Engelhardt

ALTER: 20

SPIELT FÜR: mousesports (www.mousesports.com)

ERSTES (TURNIER-)SPIEL: StarCraft, Counterstrike

LIEBLINGSSPIEL: Civilization 3

LIEBLINGSKARTE: dm_rankin

LIEBLINGSWAFFE: ASMD Shock Rifle

WERDEGANG

2001	Gamers Associated
2001	Deutschlands kranke Horde
2002	Schroet Kommando
2003	Serious-Intention
2004 bis jetzt	mousesports

CLANSTAR-TIPP ZU UNREAL TOURNAMENT 2004



Defensives Spielen und die Wahl der richtigen Waffe sind bei Unreal Tournament 2004 entscheidend. Maurice bevorzugt die ASMD Shock Rifle und betont, wie wichtig es ist, dem Gegner diese Waffe wegzuschnappen beziehungsweise ihn gar nicht erst drankommen zu lassen.

»Defensives Spielen ist der Weg zum Erfolg.«

GameStar Dein aktuellster und größter Erfolg ist der Vizeweltmeistertitel in Unreal Tournament 2004 bei den WCG-Finals in San Francisco – herzlichen Glückwunsch! Hast du schon eine Idee, was du mit der stattlichen Siebtpremie von 10.000 Dollar anstellen wirst?

MAURICE ENGELHARDT Die kommt zu meinen bisherigen Preisgeldern auf ein Sparkonto. Als Zivi wohne ich noch zu Hause und habe gerade keine großen Ausgaben. Danach will ich Physik studieren, da kann ich das Geld gut gebrauchen.

»Ein Spieler aus Kasachstan kann von 10.000 Dollar Preisgeld zehn Jahre lang leben.«

zierte noch 4.000 Dollar im Monat bekommt – da sieht das schon ganz anders aus. Wenn das professionelle Spielen zukünftig wirklich so hohe Prämien bringt, würde ich das möglicherweise noch zwei, drei Jahre lang machen. Man darf aber auch nicht vergessen: In anderen Ländern sind 5.000 Dollar drei Jahresgehälter. Ich habe mich neulich mit einem Spieler aus Kasachstan unterhalten, der bei den World Cyber Games vor zwei Jahren 10.000 Dollar gewonnen hat – davon kann der zehn Jahre lang leben.

GameStar Kann man als professioneller Computerspieler in naher Zukunft von den Turniergegewinnen leben?

MAURICE ENGELHARDT Ich habe es bisher als willkommenen Nebenverdienst angesehen. Anders als bei WarCraft, StarCraft und anderen Strategietiteln, die in Korea teilweise Millionen einbringen, leben von Ego-Shootern bisher nur wenige Spieler. Aber im nächsten Jahr startet die Cyberathlete Professional League World Tour mit einem Turnier pro Monat, bei dem sogar der Siebtplatz

GameStar Wie sieht es in Sachen Konkurrenz aus? Da wachsen doch wie im klassischen Sport sehr viele neue und »hungrige« Talente nach, oder?

MAURICE ENGELHARDT Wenn die Motivation, die Lust zu Spielen und der Spaß am der Herausforderung stimmen, kann man sich bestimmt sehr lange an der Spitze halten. Doch wenn die Preisgelder steigen, lockt das natürlich immer mehr Spieler an. Damit steigt dann auch die Zahl der ernstzunehmenden Konkurrenten.

GameStar Wie lange trainierst du im Schnitt pro Tag Unreal Tournament?

MAURICE ENGELHARDT Das ist unterschiedlich. Vor den Finals waren es ungefähr dreieinhalb Stunden pro Tag – damit liege ich eher im Mittelfeld. Wenn ich öfter auf Turnieren spielen müsste, würde ich sicher auch intensiver trainieren (lacht).

GameStar Was machst du unmittelbar vor einem wichtigen Spiel?

MAURICE ENGELHARDT Hmm, ich bin Nichtraucher, die klassische Antistress-Zigarette fällt bei mir also aus. Ich versuche, vor einem Spiel nicht zuviel koffeinhaltige Getränke zu trinken, aber ein bestimmtes Vorbereitungs-Ritual habe ich eigentlich nicht.

GameStar Man darf dich also auch noch gefahrlos ansprechen?

MAURICE ENGELHARDT Klar, sicher (lacht)!

GameStar Hast du einen Tipp für alle Unreal Tournament- und Turnierspieler?

MAURICE ENGELHARDT Ganz wichtig ist, dass man defensiv spielt. Das ist der Weg zum Erfolg. Der Basketball-Spruch »Offense gewinnt Spiele, Defense gewinnt Meisterschaften« gilt auch für E-Sport.

RA

SPIELTITEL ART COUNTER

LÖSUNGEN UND TAKTIKEN

Star Wars Battlefront	T	3 2 0 7
Fußball Manager 2005	T	3 2 1 3
Full Spectrum Warrior	L	3 2 1 5

CHEATS UND KURZTIPPS

Battlefield Vietnam	K	3 2 0 1
C&C Generäle	K	3 2 0 1
Conflict Vietnam	K	3 2 0 1
Counterstrike Condition Zero	C	3 2 0 1
Dawn of War	C	3 2 0 1
Dawn of War	K	3 2 0 2
DEL Eishockey Manager 2005	K	3 2 0 2
Fifa 2004	K	3 2 0 2
Full Spectrum Warrior	K	3 2 0 2
Fußball Manager 2004	K	3 2 0 2
Gothic 2: Die Nacht des Raben	C	3 2 0 2
Gothic 2: Die Nacht des Raben	K	3 2 0 2
Joint Operations	K	3 2 0 3
Knights of Honor	K	3 2 0 3
Knights of the Old Republic	K	3 2 0 3
Kohan 2	K	3 2 0 3
Panzers	K	3 2 0 3
Praetorians	K	3 2 0 4
Psychotoxic	C	3 2 0 4
Psychotoxic	K	3 2 0 4
Rome	K	3 2 0 4
Rückkehr des Königs	K	3 2 0 4
Shellshock Nam 67	C	3 2 0 4
Silent Hill 4	K	3 2 0 4
Die Sims 2	C	3 2 0 6
Die Sims 2	K	3 2 0 6
Star Wars Battlefront	K	3 2 0 6
Xpand Rally	K	3 2 0 6

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/



BATTLEFIELD VIETNAM

Electronic Arts' Ausflug nach Vietnam erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit. Damit Sie im Getümmel die Oberhand behalten, helfen wir mit Tipps.

TIPP 1: Wenn Sie auf vernebelten Karten, zum Beispiel »Ho Chi Minh Trail«, spielen, können Sie die Gegner mit einem Trick ohne Probleme erkennen! Achten Sie einfach auf das Mündungsfeuer der Schusswaffen. Dadurch lassen sich Feinde selbst im dichtesten Nebel sehr gut ausmachen. Wenn Sie dann noch an einem stationären Geschütz sitzen, können Sie einfach mit diesem auf das Mündungsfeuer ballern. Dank großer Streuung und hoher Schussfrequenz lassen sich so ganze Gruppen ausschalten.

TIPP 2: Wenn Ihnen an einem stationären Geschütz die Munition ausgeht, zerstören Sie die Kanone einfach mit einigen Granaten. Nach kurzer Zeit wird ein neues Geschütz mit vollem Munitionsvorrat erscheinen. Damit können sie dem Gegner dann weiter Saures geben.

Christian Arndt



Battlefield Vietnam: Wer ein leeres Geschütz zerstört, bekommt ein volles hingestellt.

C&C GENERÄLE

TIPP 1: Die Attrappen der GBA lassen sich leicht ausfindig machen: Achten Sie stets auf mit Sandsäcken umringte Gebäude – das sind die Fälschungen.

TIPP 2: Erobern sie Ölquellen unbedingt, bevor es der Gegner tut. Dadurch ist Ihnen ein Bonus von 1.000 Dollar sicher.

Dominik Koch

CONFLICT VIETNAM

TIPP 1: Der Dschungel in Ubisofts knallhartem Team-Shooter steckt voller Gefahren. Wenn Sie eine Sprengfalle finden, geben Sie Ihren Männern sofort den »Halt«-Befehl. Sonst latscht einer der Jungs garantiert rein.

TIPP 2: Bereits am Boden liegende Gegner sind nicht zwangsläufig tot. Schießen Sie im Zweifel lieber noch einmal auf den Feind, um einen heimtückischen Granatenangriff zu vermeiden.

TIPP 3: Heilen Sie Ihre Kollegen frühzeitig, auch wenn deren Zustand noch nicht kritisch ist. So vermeiden Sie plötzliche Verluste im Gefecht.

TIPP 4: Wenn Sie sich einer Vietcong-Übermacht gegenübersehen, hilft ein taktischer Rückzug in eine Schlucht. Die Gegner folgen Ihnen und laufen so nacheinander in den sicheren Tod.



Conflict Vietnam: Befehlen Sie einen totalen Stopp, wenn Sie eine Sprengfalle sehen.

COUNTERSTRIKE CONDITION ZERO

TIPP 1: Im Missionsmodus kann es vorkommen, dass die Teams unterschiedlich groß sind. Wenn der Vorteil auf der Seite des Gegners liegt, hilft ein kleiner Trick, um die Situation wieder auszugleichen. Mit der Taste öffnen Sie die Konsole und schreiben **kick Gegnername** (Groß-/Kleinschreibung beachten). Der ausgewählte Spieler wird nun aus dem Team geworfen, doch das Programm versucht, beiden Mannschaften gleich viele Spieler zuzuordnen und schenkt Ihrem Team einen Kämpfer. Vor allem in späteren Missionen ist das hilfreich.

DAWN OF WAR

TIPP 1: Die Stärke der Einheiten lässt sich verändern, indem Sie im Spielverzeichnis die Datei »Definitions« öffnen und dort die entsprechenden Werte wie Geschwindigkeit, Stärke, etc. verändern. Vorher sollten Sie allerdings unbedingt eine Sicherheitskopie anlegen.

TIPP 2: Nutzen Sie Whirlwinds, um Wege zu blockieren. Bauen Sie dazu drei oder vier Stück und geben Sie ihnen nacheinander den Befehl, ein bestimmtes Gebiet anzugreifen. Da es sich um Artilleriepanzer handelt, die indirekt feuern können,

muss keine direkte Sichtlinie vorhanden sein. Durch diese einfache Taktik können Aufmarschgebiete des Computers blockiert werden. Und falls der Gegner doch noch Truppen durchbringt, sind sie schon dermaßen geschwächt, dass die Basisverteidigung kaum mehr Probleme mit den Feinden haben sollte.

TIPP 3: Versuchen Sie, Kontrollpunkte, Reliquien oder strategische Ziele immer mit zwei Trupps zu erobern. Einer nimmt das Ziel ein, während der andere Deckung liefert. Da sich erobernde Verbände nicht ablenken lassen und kaum wehren, bietet diese Methode sicheren Schutz.

TIPP 4: In der sechsten Mission sollten Sie den imperialen Truppen zwei Trupps Space-Marines und ein bis zwei Cybots zur Unterstützung schicken, da sonst eventuell einige Orks durchbrechen können und Ihre Ressourcenpunkte angreifen. Die Space-Marines rüsten Sie mit schweren Boltern aus und stellen sie direkt vor die imperialen Truppen auf die kleinen Hügel. Cybots sollten Sie an der Brücke platzieren, um die ebenfalls dort vorbeikommenden Eldar aufzuhalten. Effektiv: Ein normaler Cybot mit Sturmkanone und zusätzlich ein Hellfire-Cybot.

Eike Busch



Dawn of War: Mit Datei-Tricks verstärken Sie alle Einheiten. Sicherheitskopie nicht vergessen!

DEL EISHOCKEY MANAGER 2005

TIPP 1: Setzen Sie die fünf schwächsten Spieler in der vierten Reihe ein. Lassen Sie die nur ran, wenn das Spiel sowieso schon gewonnen ist. Dadurch erhalten die Jungs gefahrlos Spielpraxis.



DEL Eishockey Manager 2005: Ändern Sie die Zusammensetzung, spielt das Team schlechter.

TIPP 2: Die Zusammensetzung der Reihen sollten Sie nur im Notfall ändern (etwa bei Verletzungen). Sonst verlieren Sie auf einen Schlag an Teamwork.

TIPP 3: Nehmen Sie Ihren Torwart nur im Ausnahmefall mit nach vorn. Denn er kehrt frühestens nach dem nächsten Bully wieder ins Tor zurück.

FIFA 2004

Da EAs Fußballklassiker seit kurzem im Budget-Regal zu finden ist, haben wir hier noch mal die wichtigsten Tipps für Sie zusammengestellt.

TIPP 1: Sie können den Schützen beim Elfmeter in die Falle locken: Stellen Sie Ihren Goalie einen kleinen Schritt außerhalb der Tormitte auf, während Sie auf den Schuss warten. Der Gegner schießt jetzt hundertprozentig in die »offene« Ecke des Tors. Ein gut getimter Hechtsprung dorthin bannt die Gefahr.

TIPP 2: Die Fußballer können wesentlich länger rennen, wenn Sie die Sprint-Taste immer nur antippen, statt sie ständig zu drücken. Wichtig ist dabei die Ballführung: Sprinten Sie immer nur zwischen zwei Ballberührungen.

TIPP 3: Sobald sich ein Spieler im Karriere-modus verletzt, sollten Sie ihn – unabhängig von der Schwere der Verletzung – schnellstmöglich auswechseln, da er nun nicht mehr den vollen Einsatz bringt. Wenn er vor dem nächsten Spiel immer noch angeschlagen sein sollte, nehmen Sie ihn nicht aus dem Kader, sondern setzen ihn auf die Reservebank. Jetzt können Sie ihn während des Spiels nach Bedarf einwechseln, denn sobald der angeschlagene Spieler den Platz betritt, ist seine Verletzung plötzlich verschwunden und er bringt wieder die volle Leistung.



FIFA 2004: Mit unseren Tipps wird fast jeder Schuss auf das gegnerische Tor ein Treffer.

FULL SPECTRUM WARRIOR

TIPP 1: Um im Taktik-Hammer von THQ mehr als die vorgesehenen Maustasten benutzen zu können, sollten Sie einen Blick in die Datei »KeyMap.txt« werfen, die im Ordner »THQ\Pandemic Studios\

Full Spectrum Warrior« liegt. Dort finden Sie eine Auflistung aller Belegungsmöglichkeiten für die Maustasten.

Pavel Przeslanski

FUSSBALL MANAGER 2004

TIPP 1: Um Ihr neues Stadion zu finanzieren, veranstalten Sie zu Saisonbeginn möglichst viele Turniere. Selbst wenn andere Vereine gewinnen, hilft das dem Kartenverkauf. Bei einem Turnier ist das Stadion nämlich immer voll.

TIPP 2: Um bessere Sieg-Chancen zu haben, sollten Sie schwache Vereine einladen. Die Zuschauer kommen trotzdem.

TIPP 3: Wer an talentiertem Nachwuchs interessiert ist, sollte beim englischen Verein Everton vorbeischauen. Dort spielt der 18-jährige Jungstar Wayne Rooney mit einer Stärke von 16.

TIPP 4: Über die Option »Spielerneueinstieg« lässt sich schnell Geld verdienen. Übernehmen Sie eine zweite Mannschaft und tauschen Sie mit dieser Spieler. Dabei sollte die Ablösesumme immer Ihrem ursprünglichen Team zukommen. Wenn Sie genug Geld haben, deaktivieren Sie den zweiten Spieler wieder über »Optionen/Karriereende«.



Fußball Manager 2004: Mit unseren Tipps heißen sie ihrem Gegner mächtig ein.

GOTHIC 2 DIE NACHT DES RABEN

Auch diesmal gibt es für den Rollenspiel-Dauerbrenner wieder frische Tipps.

TIPP 1: Wenn Sie in Gothic 2 schon immer einmal eine Schatten-Rüstung oder den Umhang von Xardas haben wollten, können Sie dies mit einem kleinen Trick bekommen. Drücken Sie [B] und geben Sie dann **Marvin** ein. Nun schließen Sie das Fenster wieder und drücken [F2]. Jetzt geben Sie **insert armor** ein und schon haben Sie einen Beutel voller Rüstungen vor sich. Wenn Sie diesen nun öffnen, nehmen Sie alle erschummelten Gegenstände in Ihr Inventar auf.

TIPP 2: Der Söldner Wolf kann Ihnen eine Rüstung aus Crawlerplatten fertigen, die schon aus Gothic 1 bekannt ist. Sie müs-

sen davor jedoch bereits mit Gastath im Minental gesprochen haben, der Ihnen sagt, dass Wolf diese Rüstungen herstellt.

TIPP 3: Ihr Einhandkampfwert lässt sich steigern, wenn sie noch vor Sonnenaufgang zu Wulfgar in der Kaserne der Miliz gehen. Sie bekommen dafür jedes Mal zwei Prozent Einhandkampfwert geschenkt.

TIPP 4: Wenn Sie Salandril im oberen Viertel niedergeschlagen haben, aber nicht wissen, wofür der Schlüssel ist, den er bei sich trägt, dann gehen Sie hinter die Theke. Dort ist ein Geheimschalter, der das Versteck öffnet, in dem eine Truhe verborgen ist. In die passt der Schlüssel.

TIPP 5: Haben Sie Dexter in seinem Turm getötet, sollten sie aus seiner Behausung heraus gehen, rechts um die Ecke und zu dem anderen Turm. Die dortigen beiden Wachen schalten Sie kurzerhand aus und klettern danach im Turm bis ganz nach oben. Dort stellen Sie sich rechts auf die Mauersporen und springen dann ganz hinauf. Oben wartet ein Feuerbogen mit einigen Feuerpeilen auf Sie. Außerdem finden Sie in der Kiste daneben zusätzliche Geschosse.

Mario Schaubert



Gothic 2: Mit den gefundenen Extras sind die Gegner kein Problem mehr für sie.

JOINT OPERATIONS

Mit folgenden Tipps knacken Sie im Taktik-Shooter von Novalogic die Gegner.

TIPP 1: Einen Helikopter können Sie auch ohne nervigen Luftkampf vom Himmel holen: Sie müssen lediglich Ihren Hubschrauber über den des Gegner manövrieren. Ist dies geschafft, verringern Sie die Flughöhe ihres Helis und fliegen dem



Joint Operations: Um einen Heli wie diesen vom Himmel zu holen, brauchen Sie keine Waffen.

Feind in die Rotorblätter. Der gegnerische Helikopter wird sofort zerstört, während Ihr eigenes Fluggerät bei der Aktion nur sehr wenig Schaden nimmt.

TIPP 2: Spielen Sie als Mediziner, ist es möglich, die Teammitglieder durch Wände und Decken hindurch zu heilen. Besonders in unter Beschuss stehenden Bunkern ist diese Methode von Vorteil.

Matthias Bretag

KNIGHTS OF HONOR

TIPP 1: Benutzen Sie zu Beginn die Mitglieder der königlichen Familie als Kaufleute. Das erspart Ihnen die hohen Anwerbekosten für fremde Spezialisten.

TIPP 2: Schließen Sie mit allen Nachbarn einen Nichtangriffspakt und ein Handelsabkommen. Handeln Sie mit mindestens vieren. Dadurch kommt ordentlich Gold in die Staatskasse.

TIPP 3: Die Macht des Königreichs darf niemals zu tief fallen. Haben Sie einen Vertrag gebrochen, sollten Sie unbedingt die Macht wieder steigern, ansonsten riskieren Sie Revolten.



Knights of Honor: Lassen sie die Macht des Königreichs niemals zu tief fallen.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Um Ihnen das Jedi-Leben zu erleichtern, haben wir hier einige Tipps aufgelistet.

TIPP 1: Es gibt eine Möglichkeit, auf Kashyyyk an die Sternenkarte zu kommen, ohne nervige Fragen zu beantworten oder gegen Droiden zu kämpfen. Dazu müssen Sie zuerst alle drei anderen Sternenkarten finden, wodurch Sie von Malaks Flaggschiff entführt werden. Auf diese Weise erfahren sie ebenfalls, dass sie einst Darth Revan waren. Dies nutzen Sie, wenn sie auf Kashyyyk ankommen geschickt aus, indem sie dem Computer, der sie als Darth Revan erkennt, Folgendes antworten: »Du hast mich als Revan erkannt?« sowie »Zeige mir die Sternenkarte«. Jetzt wird Ihnen die Sternenkarte angeboten und Sie können zur Sternenschmiede aufbrechen.

TIPP 2: Wenn Sie den Besitzer der Raumstation bei Yavin kurz vor dem Flug zur

Sternenschmiede vor den Eindringlingen beschützten, bekommen Sie die Möglichkeit, zwei sehr starke Laserschwertkristalle zu erwerben – genügend Credits vorausgesetzt. Die Steine helfen bei dem Kampf gegen Malak ungemein.

Matthias Hillmer



Knights of the Old Republic: Es bedarf einiger Kämpfe, um an die begehrte Karte zu kommen.

KOHAN 2

TIPP 1: In der Kampagne sollten Sie in den meisten Missionen so lange in der Basis bleiben, bis die Armee voll ausgerüstet ist und alle Upgrades erforscht wurden. Solange Sie stillhalten, fährt auch der Feind keine Angriffe.

TIPP 2: In Multiplayer-Partien ist es wichtig, gleich zu Beginn so viele Rohstoffquellen wie möglich zu erobern. Schicken Sie aber die Siedlertruppen nie ohne Eskorte los, sie fallen sonst Banditen oder neutralen Monstern zum Opfer.



Kohan 2: Wer brav in seiner Basis bleibt, braucht den Gegner zunächst nicht zu fürchten.

PANZERS

Die sechste Mission der russischen Kampagne stellt viele Spieler vor Probleme. Deshalb haben wir hier Schritt für Schritt eine Hilfestellung für Sie.

TIPP 1: Zunächst empfiehlt es sich, sobald man Kontakt zum russischen Hauptquartier in der westlichen Ecke der Karte aufgenommen hat, die dort stationierten Katyusha-Raketenwerfer-Trucks mit an die Verteidigungsstellungen zu nehmen.

TIPP 2: Von den drei Verteidigungsstellungen in der Mitte der Karte brauchen Sie, sobald der Angriff der Deutschen läuft, im Grunde nur die beiden unteren.

Sie können also getrost Panzerabwehrkanonen und Infanterie von oben abziehen und damit die mittlere und untere Stellung unterstützen.

TIPP 3: Außerdem sollten Sie Ihre Infanteristen mit Minen ausstatten und schon bevor Sie mit Panzern zum Soviet-Hauptquartier fahren – und damit den Angriff der Deutschen auslösen – mit den Fußtruppen die beiden unteren Landverbindungen vor den Stellungen verminen. Jetzt können die Feinde kommen!

TIPP 4: Sobald der Angriff abgewehrt ist und das Hauptquartier des Gegenangriffs befehlt, können Sie das Ziel mittels eines Ablenkungsmanövers recht einfach erreichen: Verwenden Sie ein schnelles Fahrzeug, um in Sichtweite der feindlichen Fahrzeuge zu gelangen und sie vom Lager ein Stück weit wegzulocken. Dann fahren ein paar Ihrer Stahlkolosse gemütlich in das verlassene Lager und nehmen es ein. Besser noch funktioniert es, wenn Sie mit Scharfschützen das Lager halb umrunden und die Artillerie ausschalten, indem Sie die Besatzung aus der Entfernung erledigen. Auch dann erhalten Sie zwar die volle Aufmerksamkeit der feindlichen Panzer, sollten aber schnell genug laufen und lange genug überleben können, bis ihre Haupttruppen die Fahne des deutschen Hauptquartiers erreicht haben, womit die Mission gewonnen wäre.



Panzer: Die russische Kampagne wird mit unseren Tipps um einiges leichter.

PRAETORIANS

TIPP 1: Setzen Sie, wann immer es möglich ist, Bogenschützen und Infanteristen in ein von Wasser umschlossenes Wald-

gebiet. Die schweren Soldaten des Feindes können das Wasser nicht durchqueren.

Somit gelangen Kavallerie und Lanzenträger nicht in den Wald. Kommt feindliche Infanterie Ihrem Trupp zu nahe, blockiert Ihre eigene sie, während die Bogenschützen sie erledigen.

TIPP 2: Wenn Sie Belagerungstürme haben, füllen Sie diese zuerst mit zwei Trupps Nahkämpfern und einem Trupp Fernkämpfer, welche beim Vorrücken aus dem Turm herausschießen.

TIPP 3: Wenn Sie in Missionen Städte angreifen müssen, sollten sie zuerst Legionäre in der Schildkröten-Formation schicken. Diese ziehen dann den Pfeilhagel der Verteidiger auf sich, verlieren aber dabei kaum Energie. So können Sie schwächere Einheiten schützen.

TIPP 4: Um in Wäldern versteckte feindliche Bogenschützen abschießen zu können, schicken Sie den Wolf des Wolfspähers in den Wald. Auf diese Weise erkennen Sie die Feinde und erledigen sie.

Florian Ewert

PSYCHOTOXIC

TIPP 1: Damit Sie im Ego-Shooter gegen die Feindeshorden eine Chance haben, aktivieren Sie kurzerhand hilfreiche Cheats. Öffnen Sie dazu mit der -Taste die Konsole, geben den entsprechenden Code ein und bestätigen mit .

CHEAT	WIRKUNG
lua god()	unverwundbar
lua medave()	drei Waffen mit reichlich Munition

TIPP 2: Zerstören Sie alle Holzkisten und lösen Bretter. So entdecken Sie meist versteckte Heilpakete oder Munition.

ROME

TIPP 1: In Activisions Strategie-Hit kommt es vor, dass ihre Kriegselefanten verrückt spielen. In diesem Fall sollten sie versuchen, das Kampfgetümmel um ihre Dickhäuter herum zu verlagern. Somit nehmen die Rüsseltiere weiterhin feindliche Einheiten aufs Korn, während Ihren Soldaten kein Schaden zugefügt wird.

TIPP 2: Alle Spieler des Vorgängers von Rome sollten vorsichtig sein: Während sich in Medieval von der Seite angegriffene Einheiten noch gewehrt haben, lassen sie sich im schicken Nachfolger nun bei Flankierungen leicht ummähnen.

Robert Morasch



Rome: Wenn sie richtig eingesetzt werden, sind Kriegselefanten extrem gefährliche Einheiten.

RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Im Level »Kankras Lauer« trifft man sehr oft auf kleine, hartnäckige Spinnen. Die lassen sich jedoch leicht mit der Kombination »Sturmangriff« + »Gnadenstoß« in die Knie zwingen. Dieser Trick funktioniert auch bei anderen Gegnern, ist jedoch bei Massenschlachten gefährlich, da der Held während des »Gnadenstoßes« sehr verwundbar ist.

Felix Bender

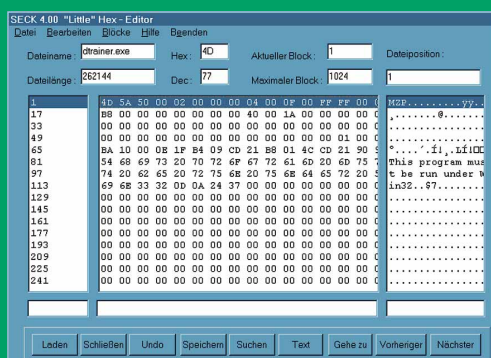
SHELLSHOCK NAM 67

Die folgenden Cheats erleichtern Ihnen in Eidos' grüner Hölle das Überleben. Die Codes einfach im Hauptmenü eintippen.

CHEAT	WIRKUNG
NOREALGUNS	unendlich Munition
NOESCAPE	unverwundbar
FREEDELIVERY	Waffe bekommen
KENSENTME	Missionen/Galerie freischalten
INAPURPLEHAZE	Rauschmodus

SILENT HILL 4

TIPP 1: Nutzen Sie die Löcher, um regelmäßig in der Wohnung zu speichern.



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.

TIPP 2: Setzen Sie Silberkugeln nur bei Geistern ein. Alle anderen Gegner erledigen Sie leicht mit dem Baseballschläger.

TIPP 3: Überprüfen Sie in der Wohnung immer wieder das Loch im Wohnzimmer und den Türspion. Nur so erleben Sie die volle haarsträubende Story.



Silent Hill 4: Nur wenn Sie regelmäßig den Türspion nutzen, gibt's alle Storydetails.

DIE SIMS 2

TIPP 1: Um mit EAs Lebens-Simulation schneller zu Erfolg, Ansehen und Geld zu kommen, haben wir hier die wichtigsten Cheats gesammelt. Öffnen Sie die Konsole mit der Tastenkombination **Strg** + **Alt** + **C** und geben Sie die Codes ein.

Marcel Starke

CHEAT	WIRKUNG
help	alle Cheats auflisten
help [Code]	Cheats erklären lassen
kaching	1.000 Simoleons
aging on/off	Altern der Sims stoppen/erlauben
deleteallcharacters	alle Sims in der Nachbarschaft entfernen
slowmotion X	Spielgeschwindigkeit (0-8, 0=Normalwert)
exit	Konsole schließen

TIPP 2: Der Simsabsorber eignet sich nicht nur, um ihn gegen Feinde einzusetzen. Warten Sie, bis ein Kind erwachsen ist und lassen Sie es regelmäßig den Absorber benutzen, um Fertigungspunkte von den Eltern abzusaugen. Auf diese Weise lässt sich der perfekte Sim züchten.

Johannes Dederichs

TIPP 3: Eine ergiebige Möglichkeit, das Konto seines Sims aufzufüllen, bietet die Lebenspartnerschaft. Nachdem das Geld des Partners aufgebraucht ist, lassen Sie

ihn ein neues Haus suchen. Kaufen Sie von den 20.000 Simmentalern, die ihr Expartner als Startkapital bekommt, das günstigste Grundstück, einen Tisch und ein Telefon. Nun laden Sie den Verstorbenen wieder ein, lassen ihn bei sich einziehen und kassieren den (nicht zu knappen) Rest seines Startkapitals.

TIPP 4: Langweilige Partys lassen sich durch eine überschaubare Gästeanzahl vermeiden. Ideal ist es, zunächst eine Fete mit nur einem Gast zu schmeißen, sich mit diesem aber intensiv zu beschäftigen. Später steigern Sie die Gästezahl langsam. Wichtig ist jedoch immer die Interaktion mit anderen Sims.

Patrick Korth

TIPP 5: Kaufen Sie Ihrem Sim seinen Wunschgegenstand, bevor er zur Arbeit geht. Dies steigert seine Motivation erheblich und eine Beförderung sollte ein Leichtes sein. Sobald die Spielfigur jedoch wieder nach Hause kommt, verkaufen Sie den Gegenstand einfach wieder.

Marcel Worschech



Die Sims 2: So einen schicken Whirlpool können Sie sich dank unserer Tipps auch leisten.

STAR WARS BATTLEFRONT

Damit Sie auch die härtesten Gefechte in Lucas Arts' Weltraumsaga überstehen, sollten Sie unsere Tipps beachten.

TIPP 1: Missionen lassen sich auch im Sofort-Action-Modus spielen: Sie müssen diese dazu im Kampagnen-Modus erfolgreich beenden, schon können Sie direkt ausgewählt werden.

TIPP 2: Um in der Schlacht von Hoth Ihre AT-ATs gegen die Snowspeeder der Rebellen verteidigen zu können, sollten Sie jeweils zwei AT-ATs dicht nebeneinander bewegen. Denn um einen der mächtigen

Kampfkolosse zu Fall zu bringen, müssen Sie ihn die flinken Rebellenflieger dicht umkreisen. Mit der zweiten Kampfmaschine daneben gelingt Ihnen dieses schwierige Manöver allerdings kaum.

TIPP 3: Es ist schwer, einen Jedi zu töten, doch so klappt es: Besorgen Sie sich ein flugfähiges Vehikel und bewegen Sie sich auf den feindlichen Jedi zu. Nun warten Sie, bis er stillsteht und landen auf ihm. Das wiederholen Sie, solange der Ritter der Macht respawnet.

TIPP 4: Nützlich ist es, sich mit einem Scharfschützengewehr neben einem Versorgungsdepot zu positionieren. Auf diese Weise geht Ihnen niemals die Munition oder Lebensenergie aus.



Star Wars Battlefront: Einmal freigespielt, können Sie jederzeit auf Hoth AT-STs jagen.

XPAND RALLY

TIPP 1: Nutzen Sie zum Anbremsen nur die Handbremse. Dadurch schlittern Sie besser durch die Kurven.

TIPP 2: Fahren Sie nur kurze Strecken querfeldein. Sie werden sonst zu langsam.

TIPP 3: Bei PS-starken Wagen sollten Sie einen Wagen mit Heckantrieb wählen. Frontantriebler setzen die Kraft nicht optimal auf die Strecke um.

CS



Xpand Rally: Ein PS-Monster wie dieses kriegt per Heckantrieb die Kraft besser auf die Strecke.

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

Hilfe für den Sternenkrieg

STAR WARS BATTLEFRONT

Lucas Arts hat im Team-Shooter die berühmtesten Schlachten des Star Wars-Universums untergebracht. Lesen Sie hier, wie Sie als Rebell oder Imperialer darin bestehen.

Vier Fraktionen und fünf Soldatenklassen bieten Ihnen auf 16 Karten eine Fülle an strategischen und taktischen Möglichkeiten. Damit Sie die Gefechte gewinnen, versorgen Sie wir Sie mit zahlreichen Tipps zu allen Maps.

LEGENDE:

- ① - ⑦ besonderer strategischer Punkt
- KL Kampfläufer
- P Panzerfahrzeug
- AF Aufklärungs-/Spähfahrzeug
- TF Transportflug-/fahrzeug
- JF Jagdflieger
- JB Jagdbomber
- AI Anti-Infanterie-Geschütz
- AV Anti-Vehikel-Geschütz
- AA Flugabwehr-Geschütz
- M Munitionsdroide
- + Erste-Hilfe-Droide
- R Reparatur-Droide

BESPIN: PLATTFORMEN



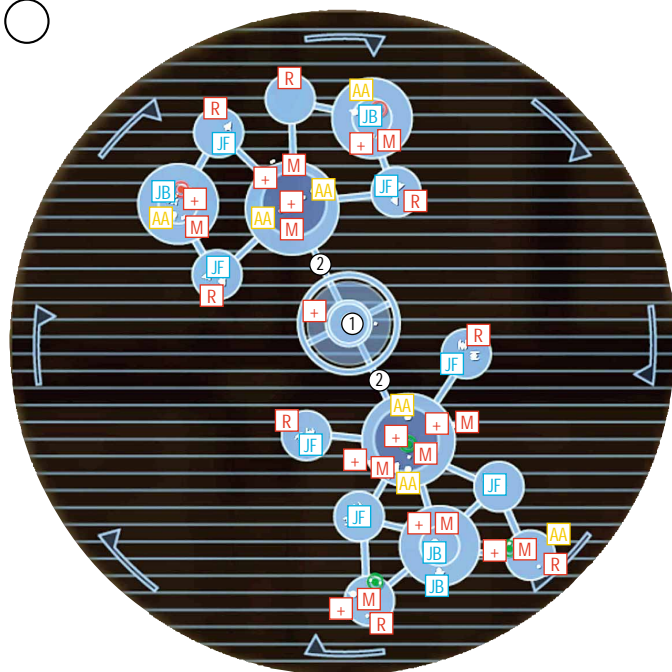
Die Schlüsselstelle für Fußtruppen auf der Karte ist der Abzug (1). Erobern Sie ihn, um von dort aus die schmalen Tunnel (2) nach Norden und Süden zu kontrollieren. Alle Soldaten müssen diese Route wählen, lediglich springfähige Einheiten wie der Jet-Trooper können diese Engstelle durch die Luft oder über Dächer umgehen. Aber auch die Lufthoheit ist wichtig, denn so dürfen Sie eige-

ne Truppen im Rücken des Gegners absetzen. Bemannen Sie schnell die Fluggeräte und versuchen Sie, feindliche Einheiten bereits auf den Landeplattformen zu zerstören. Unterstützung erhalten Sie von den AA-Geschützen nahe dem Abzug. Wählen Sie als Besatzung Piloten aus, um beschädigte Kanonen umgehend zu reparieren.

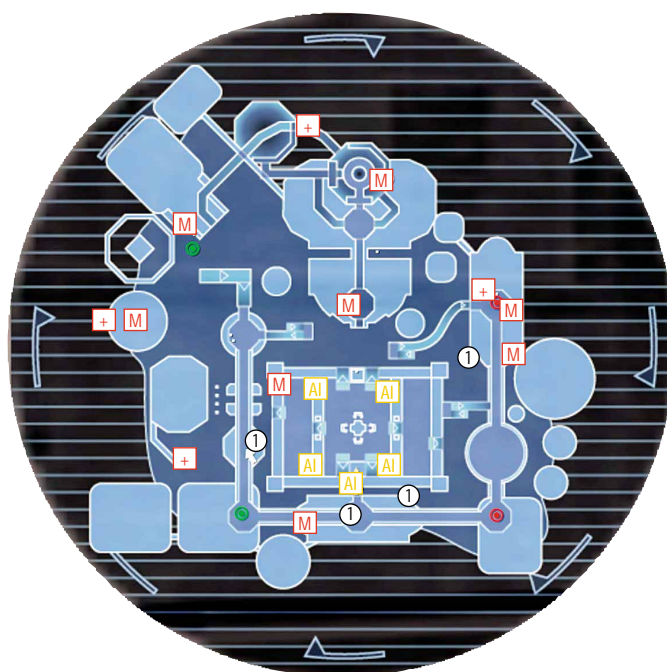
BESPIN: WOLKENSTADT

Der Kampf entscheidet sich auf diesem Schlachtfeld in den höher gelegenen Gängen. Erobern Sie zu Spielbeginn die noch unbesetzten Kontrollpunkte mit schnellen Soldaten wie dem Jet-Trooper oder Rebellen-schützen. Sperren Sie die dort hinführenden Gänge mit Sperrfeuer und Plasma-Detonatoren. Wenn Sie jedoch solch einen Kontrollpunkt einnehmen müssen, empfehlen sich feuerstarke Einheiten wie der Wookiee-Schmuggler, der mit seinem Granatwer-

BESPIN: PLATTFORMEN



BESPIN: WOLKENSTADT



fer gegnerische Verteidigungsreihen ausräuchert. Gleichzeitig beharken Scharfschützen aus geschützten Stellungen (1) heraus die Gegner im Hof und auf den Rampen. Wenn der Hof-Kontrollpunkt in Ihrer Hand ist, errichten Piloten Geschütze zur Verteidigung.

ENDOR: BUNKER



Das Gelände des Waldmondes bietet viele Deckungsmöglichkeiten und ist somit ein perfektes Terrain für Angriffe aus dem Hinterhalt. Gerade die grün gekleideten Rebellen Soldaten sind kaum zu entdecken. Die zahlreichen Speeder-Bikes erlauben es beiden Seiten, die Karte zügig zu überqueren – Vorsicht vor Bäumen! Der Versorgungsposten (1) des Imperiums ist der wichtigste Kontrollpunkt auf dem Waldmond. Während die Sturmtruppen ihn benötigen, um neue AT-STs zu erhalten, müssen die Rebellen diese Nachschubliefereien unterbrechen. Die Soldaten des Imperators versuchen einfach, ihre Ausrüstungs-

übermacht frontal gegen die Gegner zu führen. Als Rebell kapern oder zerstören Sie bereits vorhandene Kampfpläuer. Dazu schleichen sich die Rebellen vorhuten in den Rücken oder die Flanke der Maschinen und bearbeiten sie mit Raketenwerfern. Den Schildbunker (2) sprengen Sie am schnellsten mit den Zeitbomben der Wookie-Schmuggler.

GEONOSIS: SPIRE



Die Klon-Armee rückt mit ihren AT-TE von Süden her an und bildet die Vorhut für die nachrückende Infanterie. Kampfpläuer beharken dabei primär die Schallkanonen und Droidikas an den Vorposten (1) der Separatisten. Später nehmen sie sich die startenden Unions-Schiffe vor, um den Nachschub abzuschneiden. Transportflieger geben Unterstützungsfeuer und setzen Fußsoldaten an geeigneten Stellen hinter der Front ab, etwa auf dem Hügel (2). Die Droidenarmee hingegen setzt auf Verteidigung der Kontrollpunkte und Landungsschiffe. Nehmen Sie sich mit den Angriffs-

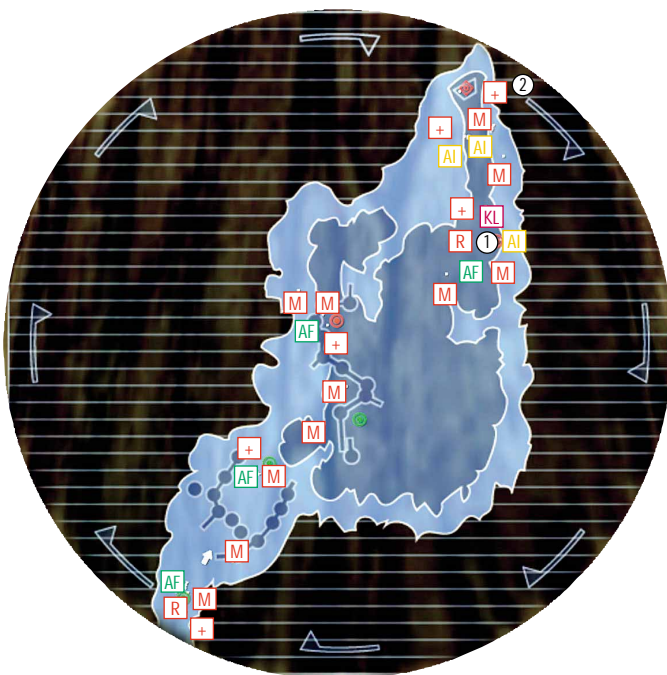
droiden, Hailfire-Droiden und Spinnenwalkern zuerst die republikanischen Kampfpläuer vor, denn die bilden das Rückgrat der feindlichen Armee. Arbeiten Sie sich dazu in die Flanke oder den Rücken der AT-TEs vor. Anschließend zerstören Sie das Kommandofahrzeug (4) im Aufmarschbereich. Für bereits durchgebrochene Kampfpläuer legen Sie einige Minengürtel neben (3) dem Spire an. Währenddessen halten mehrere Ihrer Jagdflieger die gegnerischen Lufttransporter und die mächtigen Schallkanonen der Klon-Soldaten in Schach.

HOTH: ECHO-BASIS

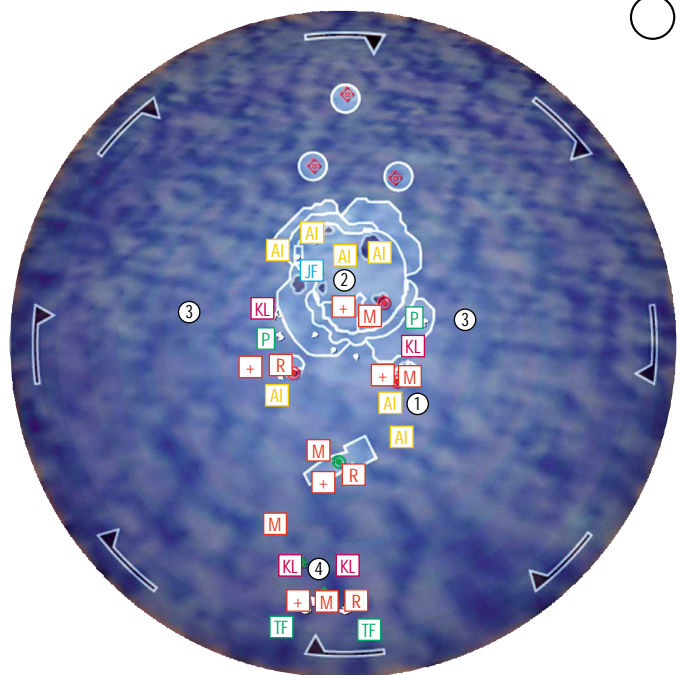


Das Imperium beginnt seine Offensive mit dem Einsatz der AT-ATs (1), die nach Westen marschieren und unterwegs alle feindlichen Geschütze vernichten. Überlassen Sie angreifende Rebellen-Boden-truppen und Air-Speeder den viel wendigeren AT-STs. Zusammen mit den Orbital-Schlägen der Späher-Trooper haben die Kampfpläuer schnell den Generator (2) und somit einen Eintrittspunkt

ENDOR: BUNKER



GEONOSIS: SPIRE



eingeschert. Gräben säubern Sie mit den AT-STs und Scharfschützen auf den Hügeln. Die Rebellen setzen dagegen alles daran, die Kampfpläuler aufzuhalten. Dazu umwickeln die Air-Speeder wie im Film die Stahlfüße mit Schleppseilen und bringen die AT-ATs zu Fall. Sie können auch die Anti-Vehikel-Geschütze bemannen, um die Gefahr zusammen mit den Piloten abzuwenden, das kostet aber mehr Zeit. Die übrigen Soldaten nehmen aus den Kampfgräben (3) heraus die feindlichen Infanterien unter Beschuss. Sobald die Verteidigung steht, versuchen Sie einen Ausfall auf Tauntauns und erobern den imperialen Vorposten (4).

KAMINO: TIPOCA CITY

Bei dieser Karte kommt es auf Geschwindigkeit an. Die Partei, die zuerst die beiden Schlüsselplattformen (1, 2) einnimmt, kontrolliert die wichtigsten Zugänge. Setzen Sie dazu den sprunghafigen Jet-Trooper oder den Droidika ein. Ersterer überspringt blitzschnell das Wasser. Achten Sie darauf, immer von der höheren Plattform aus anzugreifen, da Ihnen die Plattformkanten so gute Deckung bieten. Um das Klon-Zentrum (3) zu halten, bauen Piloten Geschütze auf und ARC-Trooper bzw. Angriffsdroiden verminen die schmalen Zugänge (4). Auch für die Scharfschützen auf beiden Seiten gibt es viele geeignete Feuerstellungen, etwa in den Bunkern.

KASHYYYK: INSELN

Die in der Mitte positionierte Partei muss unter allen Umständen versuchen, den Zwei-Fronten-Krieg im Norden oder Süden schnell zu beenden. Scheuchen Sie deswegen einige Fußsoldaten von der Mitte aus nach Süden, um den dortigen Kontrollposten (1) zu erobern. Unterstützung erhalten die Angreifer von den zahlreichen Fluggeräten. Während dessen halten die übrigen Soldaten die Stellung gegen Offensiven aus dem Norden. Besonders Scharfschützen kommt das offene Gelände zu Gute. Sobald die Südfront befriedet ist, erfolgt ein massiver Gegenschlag aus der Luft und vom Boden aus. Die Partei hingegen, die am äußeren Kartenende beginnt, sollte unbedingt den südlichen Kontrollpunkt halten. Daher konzentrieren sich dort die Infanteristen auf die Verteidigung aus den Stellungen heraus, die Flieger unterstützen die Kameraden im Norden. Dort versuchen diese, die Inseln von Nordosten (2) her zu erobern.

KASHYYYK: DOCKS

Die Heimat-Armee hat auf dieser Karte einen deutlichen Höhenvorteil und richtet sich für die Verteidigung ein. Zahlreiche Hütten, Baumstapel und Plattformen bieten Präzisionsschützen und schweren Infanteristen gute Stellungen, um den neutralen Punkt (1) am Strand zu schützen. Pi-

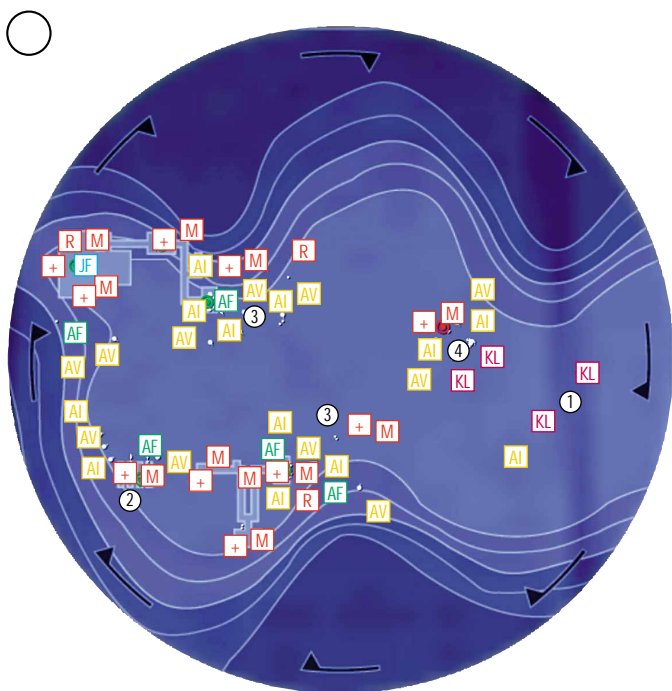
loten bauen zusätzlich einige Geschütze auf. Sobald die eigene Verteidigung steht, führen Sie Blitz-Attacken gegen die Hafen-Eintrittspunkte (2) der Gegner durch. Besonders Jet-Trooper, die sich von den oberen Ebenen hinabfallen lassen, sind dafür sehr gut geeignet. Die Invasoren hingegen setzen voll auf die verfügbaren schweren Angriffsfahrzeuge. Daher müssen die Angreifer unter allen Umständen ihren Aufmarschbereich (3) halten. Währenddessen greift die Infanterie über die Flanken (2) an. Wenn der Brückenkopf in der Hand der Invasoren ist, nehmen Sie sich systematisch die übrigen feindlichen Kontrollposten vor.

NABOO: EBENEN

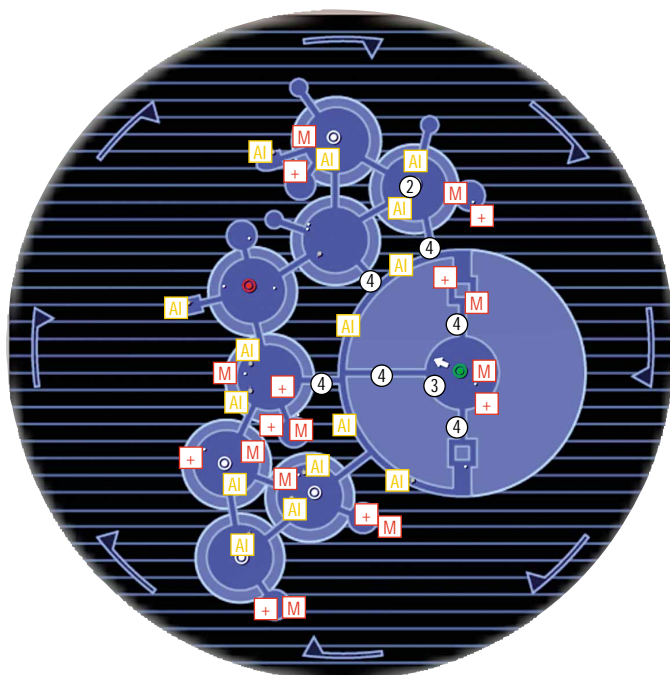


Für beide Parteien kommt es darauf an, schnell den neutralen Kontrollpunkt im Zentrum (1) einzunehmen und zu halten. Setzen Sie dazu auf schnelle Fußeinheiten wie den Jet-Trooper und die

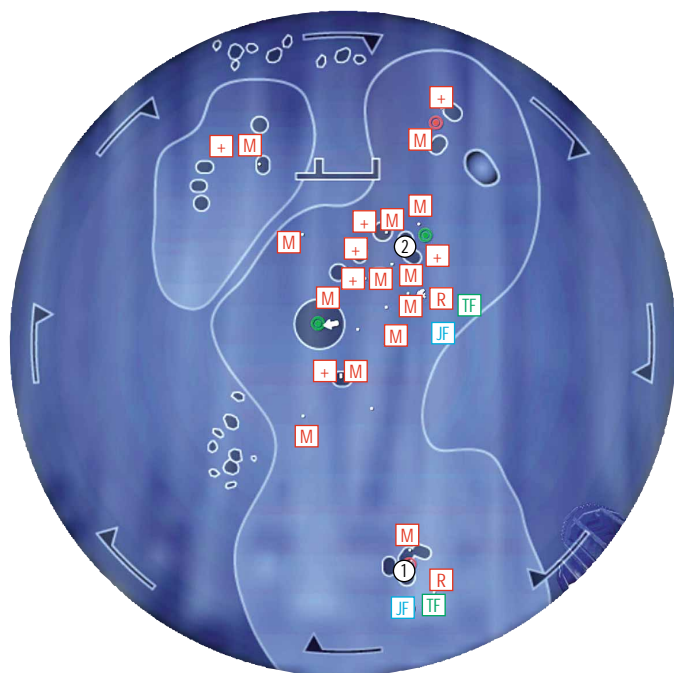
HOTH: ECHO-BASIS



KAMINO: TIPOCA CITY



KASHYYYK: INSELN

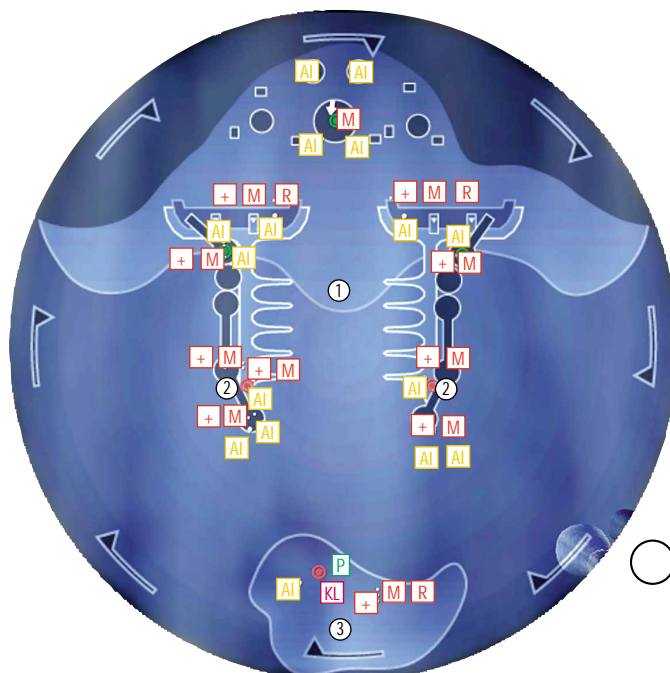


zahlreichen Kaadu. Sobald ein Kontrollpunkt in Ihrer Hand ist, befestigen Piloten ihn mit Geschützen. Die Panzer und Kampfläufer sind auf den Ebenen die stärksten Waffen. Versuchen Sie deshalb, mit Raketenwerfern, Geschützen und eigenen Tanks die gegnerischen Blechbüchsen in Schach zu halten. Infanteristen finden nur zwischen den Hügeln und an den Felsen Deckung, auf den Kuppen sind sie ein leichtes Ziel.

NABOO: THEED

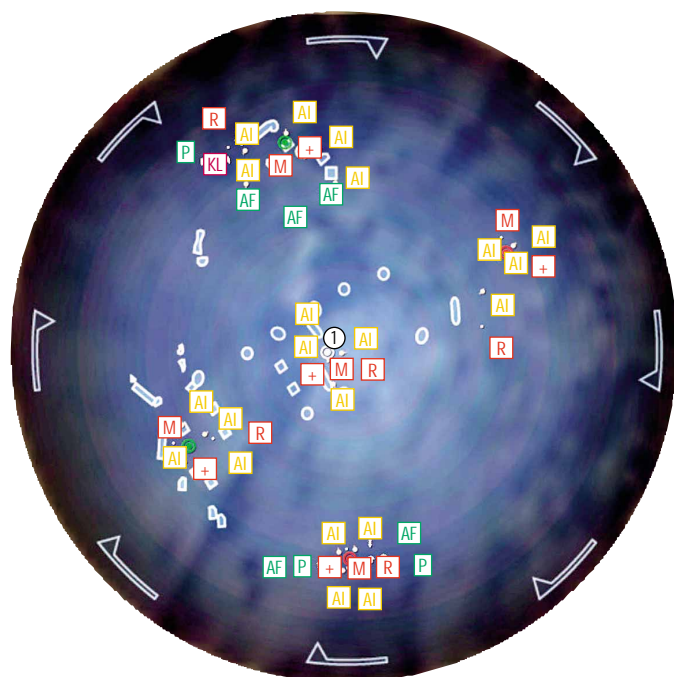
Den entscheidenden Vorteil bringen neben den Droidikas die leichten gepanzerten Fahrzeuge. Sie verfügen neben Geschwindigkeit auch über ausreichend Feuerkraft, um bei einem Angriff die Spitze zu übernehmen. Versuchen Sie, die Fahrzeugeintrittspunkte des Gegners zuerst zu überrennen, während

KASHYYYK: DOCKS



Sie Ihre eigenen Kontrollposten sichern. Setzen Sie dafür Minen an schmalen Stellen (1) ein, und bemannen Sie die Geschütze. Für den Angriff ist das Zusammenspiel zwischen Infanterie und Panzern sehr wichtig, denn die verwinkelte Stadt bietet genügend Möglichkeiten für Hinterhalte. Gerade die höher gelegenen Balkone eignen sich sehr gut als Stellung für Raketenwerfer und Präzisionsschützen.

NABOO: EBENEN



NABOO: THEED



RHEN VAR: HAFEN

Als Verteidiger müssen Sie schnell den neutralen Kontrollpunkt (1) erobern und so die Zitadelle vollständig einnehmen. Die Panzer brausen zwischenzeitlich auf die offene Fläche (2) hinaus, um die Kampfläufer und Tanks der Opposition zu stellen. Unterstützung erhalten sie dabei von Raketenwerfern, die sich in der Zitadelle verstecken. Währenddessen hält eine Hand voll Infanteristen den Eistunnel im Westen. Besonders die Droidika und Wookies können dieses Labyrinth leicht verteidigen. Verminen Sie trotzdem beide Zugänge (3). Als Angreifer versuchen Sie, mit Ihren Vehikeln den Hof zu stürmen und so die gegnerische Verteidigung zu zerschlagen. Rücken Sie mit dem Kampfläufer nach, um mit ihm einen weiteren wichtigen Einstiegspunkt in der Zitadelle zu etablieren.

RHEN VAR: ZITADELLE

Versuchen Sie unbedingt, sofort zu Spielbeginn viele der nicht überdachten Kontrollpunkte (1) zu erobern. Dieses gelingt Ihnen am besten mit Jet- oder Dark-Troopers. Danach sichern die folgenden Soldaten die Stellungen mit Geschützen und Minen auf den Treppen. Versuchen Sie, bei Offensiven auf gegnerische Kontrollpunkte immer von höher gelegenen Ebenen aus zu attackieren. Für Scharfschützen bieten

der südliche (2) und nordöstliche Eintrittspunkt (3) das beste Schussfeld.

TATOOINE: DÜNENMEER

Die Fraktion im Nordwesten (1) ist etwas



im Vorteil, da sie schnell den Kontrollposten in der Mitte (2) erobern kann. Von dort aus kontrolliert sie mit Geschütztürmen die Zugänge (3) nach Norden. Dem Gegner bleibt nichts anders übrig, als mit einem massiven Fahrzeugangriff entweder den östlichen (4) oder westlichen (5) Einstiegspunkt zu erobern, um den Nachschubverlust zu bremsen. Die Jagdflieger konzentrieren sich vor allem auf die Bekämpfung feindlicher Luft- und Bodenfahrzeuge. Versuchen Sie diese bereits an den Sammelstellen (1) und (6) unter Feuer zu nehmen, um einen Start zu verhindern. Scharfschützen finden auf dem Felsbogen (7) und dem angrenzenden Gebirge gute Feuerstellungen. Die kampfstarken Sandleute (gelb) mischen solange mit, bis Sie die beiden Kontroll-

posten eingenommen und den letzten Krieger erledigt haben. Platzieren Sie dazu schnell ein Panzerfahrzeug im Sandleute-Lager (8) und decken Sie Ihre Kameraden bei der Eroberung.

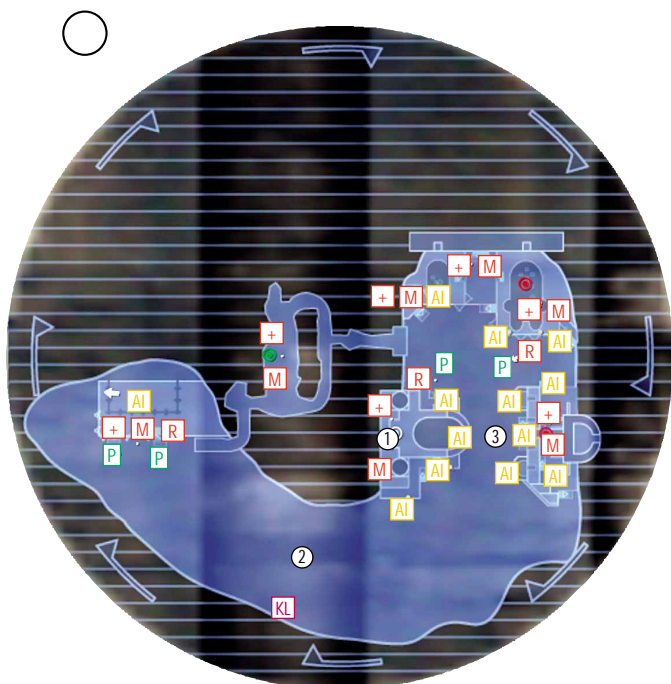
TATOOINE: MOS EISLEY

Die östlich startende Partei versucht sofort, die Bar (1) unter Kontrolle zu bringen, um den eigenen Kontrollposten im Norden (2) nicht im Stich zu lassen. Die Gegner wiederum müssen die Bar um jeden Preis halten, damit die eigenen Kameraden das Depot (3) erobern können. Jet-Trooper und Dark-Trooper starten Überraschungsangriffe, da sie sich auf Dächern postieren können. Zum Räumen von Häusern und engen Gassen bieten sich der Wookiee-Schmuggler mit seinem Granatwerfer oder der Droidika an. Scharfschützen überwachen die Hauptstraßen von Gebäudeecken oder Dächern aus. Achten Sie unbedingt auf das einzige verfügbare Fahrzeug (4).

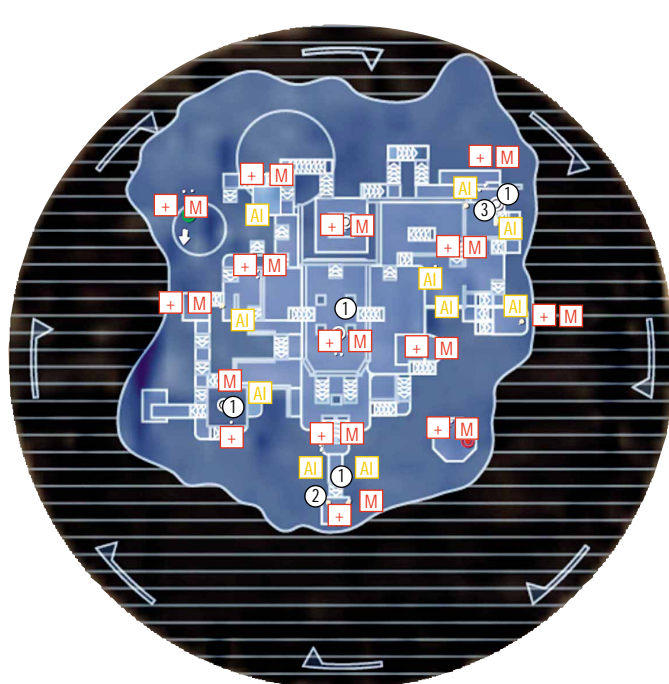
YAVIN IV: ARENA

Ziel jeder Armee ist es, die Kontrollpunkte im Innern der Arena zu erobern und zu halten. Hier ist das Zusammenspiel von allen Infanteristen gefragt. Erst wenn diese Punkte in Ihrer Hand sind, wenden Sie sich dem Außenbereich zu. Dort treten die beweglichen Panzer gegen die feuerstar-

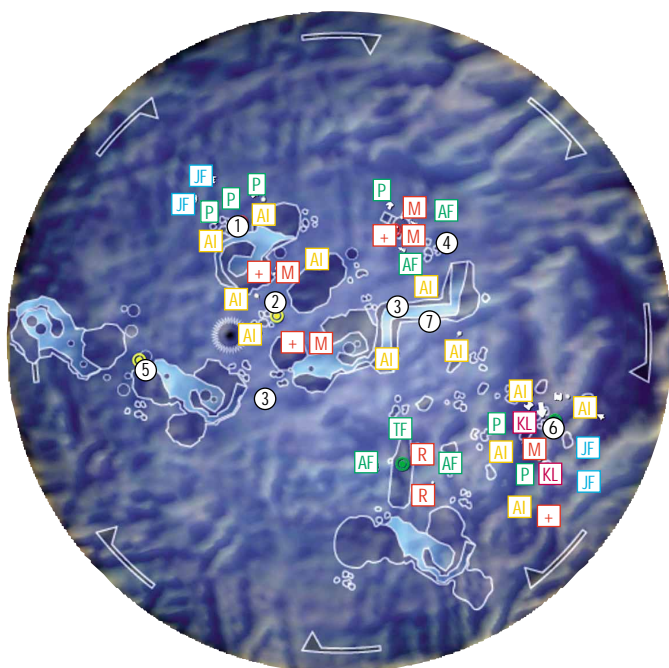
RHEN VAR: HAFEN



RHEN VAR: ZITADELLE



TATOOINE: DÜNENMEER



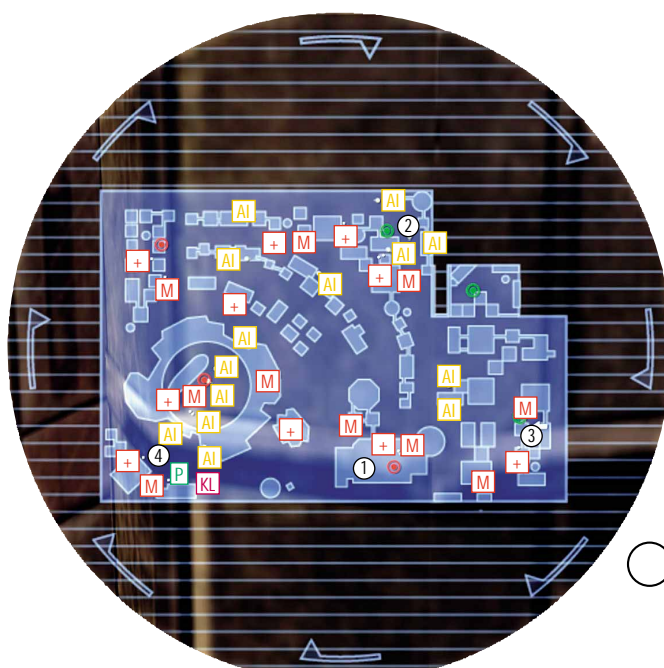
ken Kampfpläuer an. Angriffe auf das Innere der Arena schmettern Sie mit zahlreichen Minen und Sperrfeuer zurück. Hier gewinnt das Team, das koordiniert vorgeht und ab besten schießt.

YAVIN IV: TEMPEL

Beide Fraktionen müssen zu Beginn schnellstmöglich den neutralen

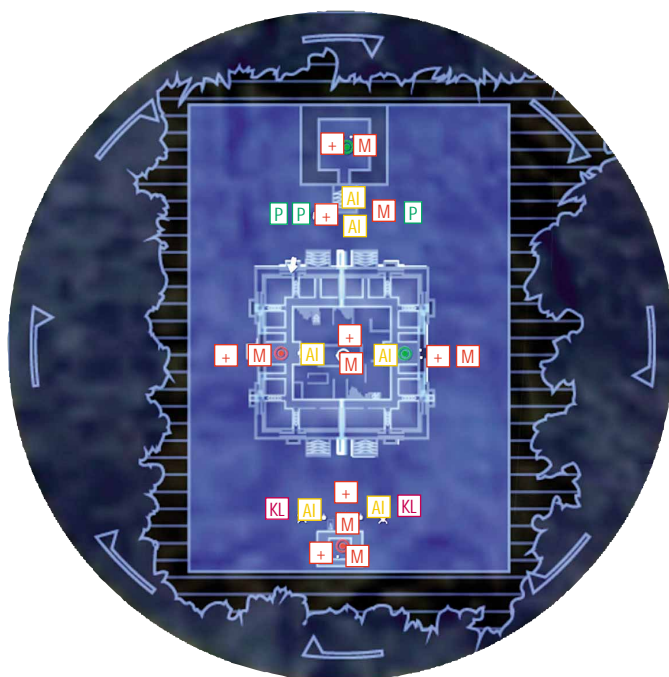
Kommandoposten (1) einnehmen. Dazu entsenden Sie von den nahen Eintrittspunkten die schnellsten Soldaten aus, Anschließend verstärken schwere Infanteristen diese Stellung mit zahlreichen Minen und Raketenwerfern. Piloten sorgen zeitgleich für die notwendigen Reparaturen. Danach gilt es, den nächstgelegenen Feindposten zu erobern, um gefährliche Angriffe aus der Flanke abzuwehren. Die ge-

TATOOINE: MOS EISLEY



panzten Fahrzeuge können Sie am einfachsten binden, indem Sie die Brücke (2) verminen, oder gar den Kontrollposten (3) erobern. Umgehen Sie dazu das Schachtfeld in einem weiten Bogen. Scharfschützen suchen sich geeignete Schusspositionen am Rand des Schlachtfeldes, um von dort aus sicher die vorrückenden Kameraden zu unterstützen. Auch die schmale Plattform (4) bietet einen guten Überblick. DM

YAVIN IV: ARENA



YAVIN IV: TEMPEL



Profitricks vom Entwickler

FUSSBALL MANAGER 2005

Saisonziel verfehlt? Wird nicht wieder vorkommen! Denn die Kniffe von Gerald Köhler, Chef des deutschen EA-Sports-Studios in Köln, führen Sie zielsicher zur Deutschen Meisterschaft.

Die Fans fordern geringere Eintrittspreise, die Spieler mehr Gehalt, der Vorstand endlich Siege: Wer den Fußball Manager 2005 spielt, muss sich mit vielen Problemen herumschlagen. Deshalb haben wir Gerald Köhler gebeten, uns seine besten Tipps und Tricks zu verraten. Der FM-Chefentwickler ließ sich nicht lumpen und präsentiert 19 clevere Taktiken, die selbst Managerprofis überraschen werden.

1. Vereinsgründer sparen

Gehen Sie mit Ihrem Geld am Spielbeginn äußerst vorsichtig um. Erst wenn Sie in höheren Ligen spielen, können Sie wieder mit Einnahmen rechnen. Clevere Manager legen deshalb zunächst einen Großteil des Geldes langfristig an. Die Zinsen können das Team in der Anfangszeit gut finanzieren.

2. Blitzstart

Etwas unsportlich, aber effektiv: Wer seine Karriere mit verbesserten finanziellen Voraussetzungen starten möchte, gründet zunächst einen Verein und verkauft diesen sofort wieder. Nun erhalten Sie neue Angebote von Clubs und können Ihre Karriere regulär beginnen, allerdings mit deutlich mehr privatem Vermögen. Das zusätzliche Geld sollten Sie vor allem in neue Spieler investieren.



3. Umgang mit Hobby-Spielern

In den unteren Ligen haben Ihre Kicker noch keine echten Verträge und spielen umsonst. Daher sollten Sie auf eine Moral über 50 achten, sonst verlieren die Spieler die Lust. Schieben Sie Verträge für Ihren Startkader so weit wie möglich

hinaus. Ausnahme: Spieler, die nur unregelmäßig zum Training erscheinen, ändern ihr Verhalten nach einem Vertragsabschluss. Andererseits sollten Sie trainingsfleißige Spieler mit Einsätzen belohnen. Denn fleißige Kicker verlieren bei Nichtberücksichtigung dreimal so viel Moral wie ihre faulen Kollegen.

4. Erfolgreiches Training

Die folgende Ballverteilung im Grundlagemenü sorgt über die Saison für solide Form- und Frischewerte:

TRAININGS-EINSTELLUNGEN

Fitness	9 Bälle
Fähigkeiten	2 Bälle
Taktik	2 Bälle
Regeneration	0 Bälle

Damit diese Einstellung wirksam wird, müssen Sie im Assistenten-Menü den Co-Trainer für das Training aktivieren. Entspricht der Fitnesswert Ihren Wünschen, sollten Sie in dieser Kategorie einen Ball entfernen und stattdessen in die Fähigkeiten investieren.



5. Transfer-Kniffe

Geben Sie starken Neuverpflichtungen bei Vertragsverhandlungen immer eine Stammplatzgarantie. Das erhöht die Attraktivität Ihres Angebots deutlich. Wenn der eigene Vorstand Ihrem Transfer nicht zustimmen möchte, arbeiten Sie am besten mit Klauseln, etwa einer Verlängerungs-Option für den Spieler.

6. Talentierte Spieler erkennen

Nicht nur der Talentwert ist entscheidend für die Beurteilung eines Spielers. Wer-

fen Sie auch einen Blick auf die Einzelfähigkeiten. Je mehr kleine Pfeile Sie neben den Werten finden, desto besser entwickelt sich der Spieler. Vier bis sechs Pfeile deuten auf ein sehr gutes Talent hin. Da die Darstellung nur die letzten sechs Wochen berücksichtigt, gilt dieser Tipp erst nach den ersten eineinhalb Monaten einer Partie. Die Charaktereigenschaften »Trainingsfleiß« und »Trainiert ungern« haben in etwa die Wirkung von +1 beziehungsweise -1 bei der Talentstufe.



7. Kauf von Topstars

Spitzenkicker, die in der Spielerliste den Zusatz »unverkäuflich« tragen, können Sie trotzdem verpflichten. Bei diesen Spielern müssen Sie ein Angebot ins Blaue abgeben. Beachten Sie dabei: Wenn Sie einen Star wirklich wollen, sollten Sie den Gegenüber nicht provozieren, sondern schon beim ersten Angebot Ihre finanziellen Kapazitäten voll ausschöpfen. Mit jedem gescheiterten Versuch erhöht sich die geheime Schmerzgrenze, bei der Ihr Verhandlungspartner das Angebot annimmt, um circa 20 Prozent.

8. Trainingsnoten

Spannende Info für Experten: Jeder Spieler, der am Wochenende die Bank drückt, bekommt eine (nicht einsehbare) Trainingsnote, die sich auf dessen Form auswirkt. Die Moral ist der Hauptfaktor zur Bestimmung dieser Noten. Wer also die Moral seiner Ersatzspieler verbessert, steigert auch deren Form.

9. Rollenverteilung

Im Fußball Manager 2005 können Sie erstmals die Rolle eines Spielers auch

während der Vertragslaufzeit ändern (im Menü »Spielerinfo/Vertrag«). Nehmen Sie sich daher zu Partiebegründung die Zeit, um allen Kickern eine realistische Rolle zuzuweisen. Weiterer Trick: Befindet sich ein Spieler in der Krise, kann ihn eine neue Rolle wieder aufmuntern. So sorgen Sie für einen soliden Moralwert des Teams. Wichtig ist natürlich, dass Sie den Spielern nichts vorgaukeln – die angebotene Rolle muss realistisch sein.



10. Reha-Training

Befördern Sie Spieler mit einem Fitnesswert von unter 30 in die Rehabilitationsgruppe (im Menü »Trainingsgruppen«). Kicker im Reha-Training erhalten pro Woche grundsätzlich einen Fitness-Bonus von 2 Punkten, bis sie einen Fitnesswert von 30 erreichen. Danach wechseln die erholten Spieler automatisch wieder in eine der regulären Gruppen.



11. Torwart-Training

Beste Trainingseinheiten für Torhüter sind Ecken, Freistöße, Flanken, Schuss-Training, Kopfbälle, Spielzüge, Konter und das allgemeine Fähigkeitentraining.



12. Formstarke Spieler

Im Fußball Manager 2005 erhalten Sie erstmals auf dem Transfermarkt deut-

lich mehr Angebote für besonders formstarke Spieler. Es lohnt sich also, Spieler auf dem Abstellgleis noch einmal zu trainieren. Die genauen Auswirkungen:

FORM ANGEBOTE

Form > 18	200% mehr Angebote
Form > 16	100% mehr Angebote
Form > 14	50% mehr Angebote
Form > 12	20% mehr Angebote

13. Formationsmenü beschleunigen

Auf dem Formations- und Auswahlschirm werden die Kickergesichter auf dem Spielfeld in 3D gezeigt, was auf langsamen Rechnern ein wenig Zeit braucht. Entfernen Sie in diesem Fall im jeweiligen Menü den Haken bei »Spielerbilder zeigen«. Nun ersetzen Trikots die Gesichter, und Sie können ohne Wartezeit Befehle erteilen.



14. Joker

Wenn Sie einen Spieler mit der Charaktereigenschaft »Joker« in Ihrem Team haben, dann sollten Sie diesen auch frühestens in der Halbzeitpause einwechseln. Er bekommt dann auf alle Eigenschaften einen Bonus von zehn Prozent.

15. Absage von Freundschaftsspielen

Eine Neuerung, die die Anleitung verschweigt: Wer sich verplant hat, kann Freundschaftsspiele gegen eine kleine Gebühr wieder aus dem Kalender streichen. Klicken Sie einfach nochmal auf den Termin. Vorsicht: Je länger Sie damit warten, desto mehr kostet die Absage.



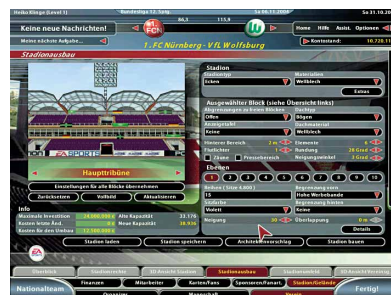
16. Taktische Anweisungen

Beachten Sie, dass die individuellen Spieleranweisungen nicht Kicker-, son-

dern positionsbezogen sind. Sie können also jederzeit einen Spieler austauschen, ohne gleich seine gesamten taktischen Vorgaben neu einstellen zu müssen.

17. Stadionausbau

Die Baufirma rundet großzügig. Deshalb sollten Sie Aufträge bündeln. Je höher das Investitionsvolumen, desto besser sind Ihre Chancen, ein kleines Special gratis zu bekommen.



18. Managerpunkte hamstern

Wer besonders schnell im Manager-Level aufsteigen will, sollte bei Partiebegründung unbedingt als Nationaltrainer eines großen Fußball-Landes anheuern. Denn für Erfolge im Nationaltrikot gibt's besonders viele Erfahrungspunkte:

ERFOLG MANAGERPUNKTE

Freundschaftsspiel gewonnen	5
Freundschaftsspiel unentschieden	2
Qualifikationsspiel gewonnen	50
Qualifikationsspiel unentschieden	10
Qualifikation geschafft	250
Gruppenphase bei Turnier überstanden	400
Jede weitere Runde	200
Europameisterschaft	3.000
Weltmeisterschaft	5.000

19. Budget-Änderungen

Im Lauf der Saison kann Ihr Vorstand die finanziellen Vorgaben ändern. Vor allem Pokalerfolge führen oft zu Budget-Aufstockungen. Wenn Sie dagegen den angepeilten Zuschauerschnitt verfehlen, müssen Sie auch Ihre Kosten reduzieren. Für erfüllte Ziele bekommen Sie am Saisonende eine Managerpunkte-Prämie. Sie sollten nicht mehr als ein Ziel pro Spielzeit verfehlen. Gerald Köhler / HK



Taktik in Zekistan, Teil 1

FULL SPECTRUM WARRIOR

Lenken Sie als Teamführer der US-Army einen kleinen Soldatentrupp durch das lebensgefährliche und politisch instabile Zekistan. Unser erster Teil der Komplettlösung weist Ihnen den Weg.

Allgemeine Tipps: kein Soldat ohne Grundausbildung! Spielen Sie in jedem Fall das Tutorial. Setzen Sie in brenzligen Situationen Rauchgranaten ein, um feindlichem Beschuss mit Hilfe der Nebelwand zu entgehen. Bei Feinden hinter schweren Deckungen bewährt sich oft der Einsatz des schweren Maschinengewehrs M-203. Granaten möglichst so werfen, dass sich die Druckwelle der Explosion auch hinter Deckungen ausdehnen kann. Alle Teams sollten sich immer in Bereitschaft und mit Feuerschutz von Deckung zu Deckung bewegen. Mit Hilfe der Taktik »Binden und Flankieren« können die Soldaten gefährliche Situationen oft für sich entscheiden. Verschwenden Sie keine Munition durch massives Sperrfeuer, oft reicht normales Zielbereichsfeuer.

KAPITEL 1

1. Straßen sichern

Team Bravo sichert in Richtung Osten die Straße (1), während Team Alpha den Verletzten birgt. Rücken Sie über den Seitenweg vor (2), wo vereinzelte Gegner warten. An dem engen Durchgang (3) stoßen die Teams unter Sichtschutz einer Rauchgranate vor, daraufhin erledigt der aufrückende Unterstützungspanzer die Gegner im Straßenzug.

2. Rettung des Feuerteams

Bei (4) sammeln sich einige Zekis, hier hilft das M-203, die Barrikaden zu durchbrechen. Wählen Sie den südöstlichen Seitenweg (5), damit Ihnen keine Gegner in den Rücken fallen. Verteilen Sie Ihre Einheiten auf die beiden Wege (6), dann ist die Befreiung des Teams (7) ein Kinderspiel. Lassen Sie ein Squad zu dem Bradley über (3) zurückmarschieren und blicken Sie über den freien Platz (9). Die andere Mannschaft bleibt in Deckung (8).

3. Weg über den Marktplatz sichern

Nun muss die Truppe zügig über das Areal (10) vorrücken und sich vor den Angreifern (11) in Sicherheit bringen. Team Bravo sollte dabei von der Gegen-

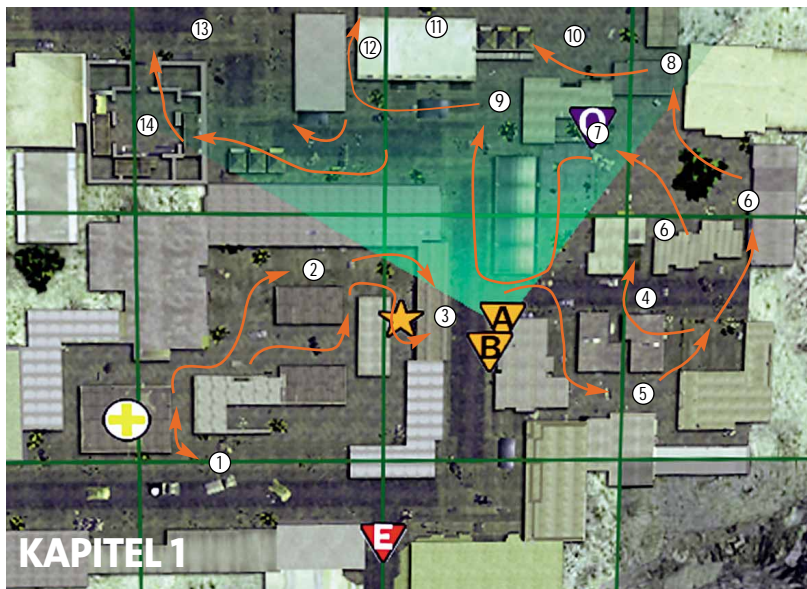
seite sichern, weil hinter dem Marktkarren Gegner hervorspringen. Nachdem der Marktplatz eingenommen ist, lenkt Team Alpha die Angreifer (11) ab, während die zweite Heldentruppe (12) einen Hinterhalt legt. Marschieren Sie in Richtung des zweiten MG-Nests vor (13). Die eine Hälfte der Männer bindet den MG-Schützen, während die andere Gruppe direkt das Gebäude (14)

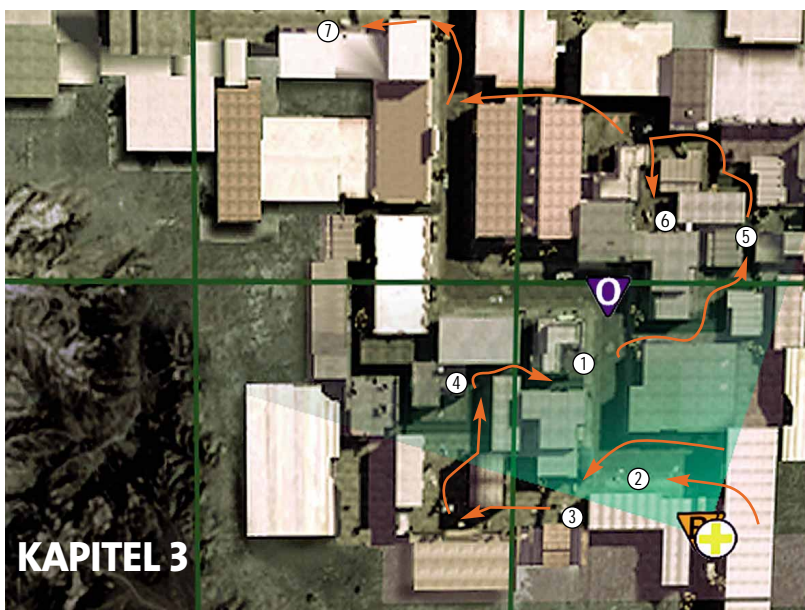
einnimmt. Dort räumt eine mittig platzierte Granate effektiv gleich zwei Gegner beiseite und gibt damit den Weg zum letzten Schützen (13) frei.

KAPITEL 2

4. Gefährlicher Holzkistenparcours

Die Stellungen im Südosten (1) lassen sich frontal nicht einnehmen. Überque-





KAPITEL 3

ren Sie den Platz unter Einsatz von Rauchgranaten und Feuerschutz, Ihre Mannen geraten an dieser Stelle stark unter Beschuss. Beim Betreten des Holzkistenparcours (2) äußerste Vorsicht walten lassen, von links und vorne erscheinen Patrouillen, und die Deckung ist an dieser Stelle nicht optimal. Auf dem Weg in die Flanke der Bazookaschützen (3) stellen sich den Helden nur wenige Gegner in den Weg.

5. Mühelos zum Panzerhof

Dringen Sie auf einem beliebigen Weg in den Panzerhof (4) vor. Nach der Zwischensequenz verhilft Ihr Grenadier mit einem gezielten Schuss auf den Bazookaschützen dem Bradley zu seinem Auftritt. Damit haben Sie die Mission erfolgreich abgeschlossen.

KAPITEL 3

6. Volle Deckung

Der MG-Schütze (1) im Nordwesten hat den Straßenzug fest im Griff. Team Bravo bezieht hinter dem Wall (2) Stellung, dort werden die Helden sofort festgenagelt. Mit Hilfe einer Rauchgranate von Alpha überqueren Sie die heikle Passage (3). Dabei springen Ihnen schon mal mehrere Gegner direkt in den Weg. Wenn Sie den Schützen auf dem Dach (4) nicht ausschalten, zieht dieser sich zurück, sobald Sie ganz in der Nähe des Gebäudes stehen. Per Schleicheinlage erledigt der Alpha-Leader den MG-Krieger bei (1) mit einer Granate.

7. Leichtes Spiel in engen Gassen

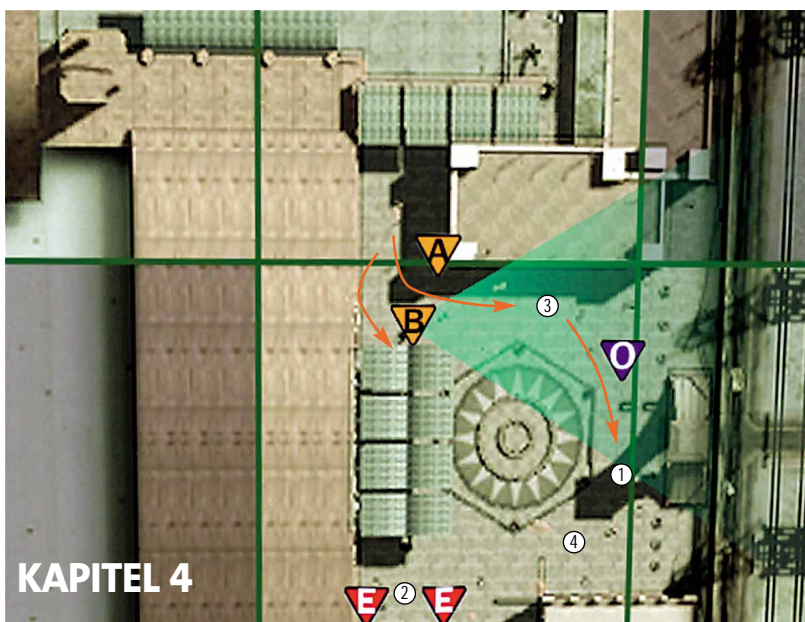
Auf dem Weg durch die Gassen haben Al-Afads Männer kaum eine Chance – vorausgesetzt, irgendwer zielt immer in Ihre Bewegungsrichtung (5). Mit Granaten machen Sie den Weg zu den Stingeraketen frei (6). Unterwegs zum Treffpunkt mit Lt. Phillips (7) gibt es kaum Widerstand. In Richtung Parkplatz bleiben Sie unbedingt in Deckung, die Gegner flüchten zwar, tauchen aber immer wieder plötzlich auf.

8. Plötzliches Gefecht

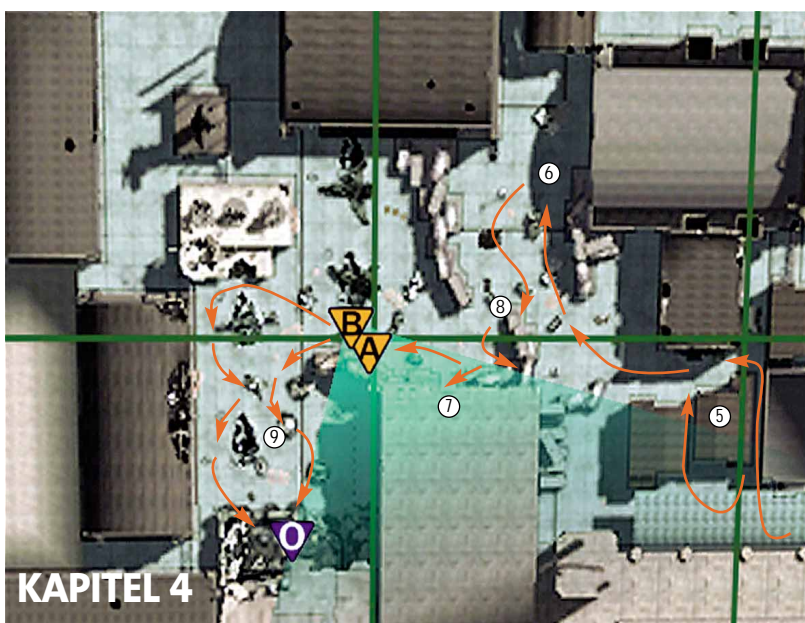
Ist der Zielpunkt am Parkplatz erreicht, bringen Sie Ihre Teams sofort sicher in Stellung – nach der Zwischensequenz bricht zu allen Seiten ein heftiges Gefecht los. Haben Sie dieses überstanden, melden Sie sich wieder bei Lt. Phillips und die Mission ist erfüllt.

KAPITEL 4

Bis zum Flughafen haben Sie gegen vereinzelte Bösewichte über die Flanken



KAPITEL 4



KAPITEL 4



KAPITEL 5

leichtes Spiel. Am Airport nehmen Sie als erstes die Bazookaschützen (1) süd-östlich unter Beschuss, damit sie keinen Ärger mehr bereiten.

9. Nicht im Süden angreifen

Versuchen Sie nicht, die gut verschanzten Kämpfer (2) südlich anzugreifen, sondern setzen Sie mit einem Squad gezieltes Feuer ein. Im großen Bogen weicht das zweite Team östlich aus (3), um in die Flanke zu fallen. Dies löst eine Skriptsequenz aus, bei der ein zekistanischer Panzer einen Bradley zerstört. Pirschen Sie sich geschützt durch die Wälle heran, um den Comanche für einen Luftschlag zu bestellen (4). Schließlich trifft die Verstärkung ein, die Kämpfer südlich sind nicht weiter von Interesse.

10. Vorsicht, MG-Schütze!

Auf dem Weg zum Gepäckterminal agieren die Kriegshelden am besten um die

Blocks (5) herum. Nachdem Sie auf dem Vorplatz alle Terroristen eliminiert haben, sollten Sie unbedingt speichern (6). Der MG-Schütze (7) am Fenster eröffnet sofort das Feuer, sobald sich ein Soldat an den Scheitelpunkt (8) wagt. Schicken Sie ein Team zur nächsten Ecke, während das andere den heiklen Übergang einnebelt. Jetzt beordern Sie Ihre Truppe aus dem Schusswinkel des Maschinengewehrs heraus ganz nah an das Gebäude. Unterwegs gibt es vereinzelte Angriffe. Auf dem verwüsteten Areal in Richtung Ziel (9) müssen sich die Soldaten noch einmal gegen erbosten Widerstand wehren.

KAPITEL 5

11. Im Zick-Zack

Den Bazookaschützen (1) am Ende des Straßenzugs erwischen Sie am besten, wenn Sie nahe genug dran sind und er

einen Schuss abgibt. Stellen Sie ein Team in guter Deckung auf und lenken Sie Zielfeuer kurzfristig auf diesen Gegner, um ihn zu einem Schuss zu verleiten. Dann geht es in den Nordwesten, in den engen Gängen hilft eine Granate weiter. Bei der Rettung (2) geben erneut die Häuserblocks gute Deckung. Nach dem Gefecht entdecken die Soldaten ein Massengrab (3). Auf dem Weg zum Treffpunkt geraten sie in eine ungünstige Position (4). Von beiden Straßenseiten nehmen feindliche Einheiten den Stoßtrupp ins bleihaltige Kreuzfeuer. Während Alpha sich als Zielscheibe anbietet, unternimmt Bravo eine ausgedehnte Wanderung (5), um sich in eine vorteilhafte Schussposition zu bringen.

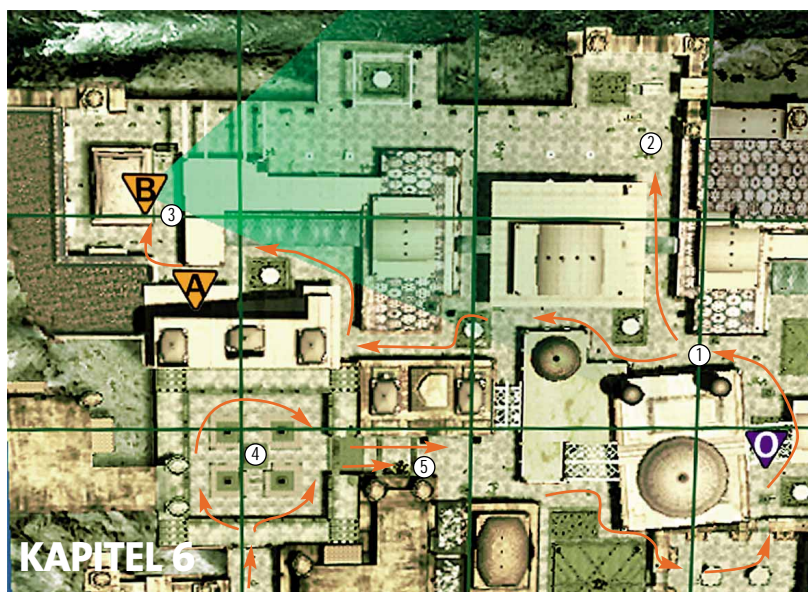
12. Achtung, Granaten!

Den aggressiven Krieger (6) müssen Sie binden, ehe Sie ihm in die Seite fallen. Aber Vorsicht, er wirft sehr genau mit Granaten um sich! Um die Stellungen (8) auszuheben, fällt das B-Team in den Durchgang ein. Dabei geraten Sie seitlich unter Beschuss (7) eines Panzers. Die Aushebelaktion sollte zeitlich genau geplant sein, denn der Bazookaschütze zielt bei Sichtkontakt auch auf Ihre Heldentruppe. Daher spielt Alpha erst dann die Zielscheibe, wenn Team Bravo Al-Afads Männer parallel angreifen und erledigen kann. Jetzt müssen Sie nur noch dem feindlichen Panzer etwas näher auf den Pelz rücken, und der Bradley fährt zum Kapitelende vor.

KAPITEL 6

13. Geschosse vom Dach

Wenn Sie sich durch die engen Portale von Hof zu Hof arbeiten, sind die einfachen Rauchgranaten wie gewohnt ein Garant für ein sicheres Vorrücken. Beide Teams werden in jedem Hof von Schützen auf den Dächern ins tödliche Visier genommen. An diesen Stellen ist eine direkte Sicherung nach oben eine wertvolle Lebensversicherung. Die hartnäckigen Kämpfer (1) bekommen die Army-Einheiten nicht vom Dach, das ist die Aufgabe der Ranger (2). Nachdem Al-Afad entkommt, nimmt Ihr Quartett den verletzten Offizier (3) auf. Dabei vorsichtig vorgehen, es sind noch immer Zekis in der Nähe. Auf dem langen Rückweg tauchen plötzlich Gegner auf oder fallen Ihrer doppelten Viererkette in den Rücken. Im Scharmützel (4) sind Sie verteilt um den Block erfolgreich. Den letzten Feind (5) bindet Alpha, während Team Bravo mit einer Granate im Anschlag zu dem versprengten Einzelkämpfer anrückt.



KAPITEL 6



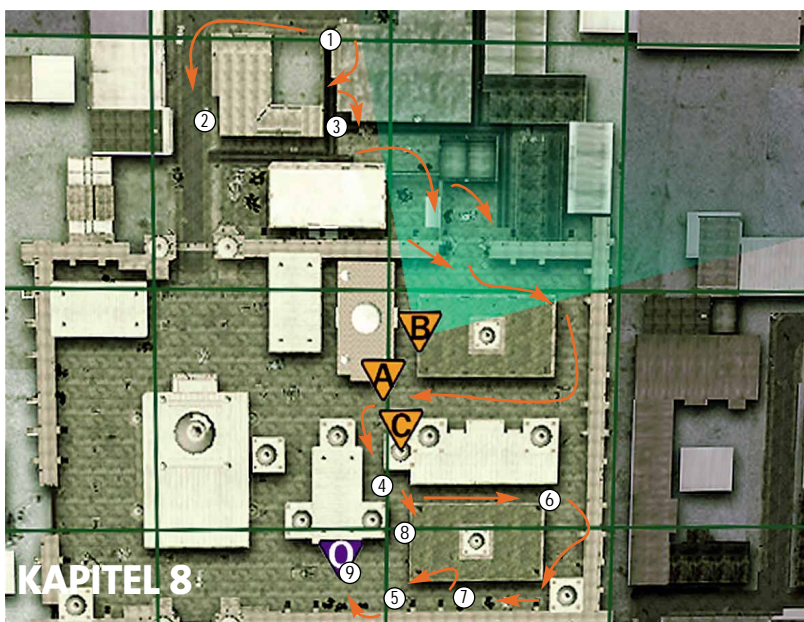
KAPITEL 7

14. Gefährliche Gassen

Beide Einheiten müssen zum Durchgang (1). Unter dem Garagendach (2) versteckt sich ein Bösewicht. Im gleichen Hof werden Sie südöstlich unter Beschuss genommen, die Helden ignorieren den Hinterhalt und ziehen sich in den Gang zurück (3). Wenn Ihre Mannschaft in den Straßenzug (4) eindringt, greift plötzlich ein Panzerfahrzeug an (5). Sie vertreiben den Angreifer mit dem M-203, schließen verteilt um den Block auf und nehmen den Wagen in die Zange (6).

15. Abwarten nach Artilleriebefehl

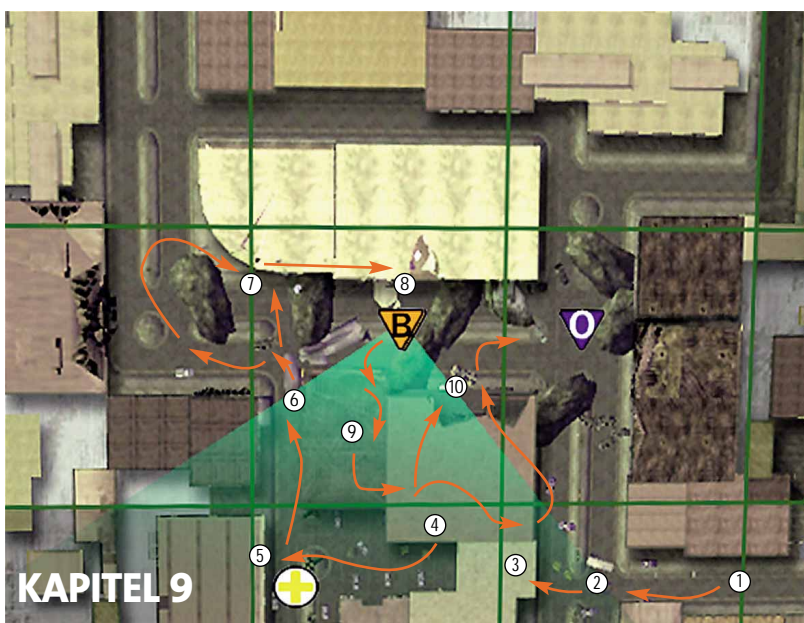
Jetzt ist Umsicht gefragt: Die Teams rücken über das zerstörte Gelände (7) zu den Panzern (8) vor, auf dem zuerst zwei Widerstandskämpfer ausgeschaltet werden müssen. Dann nähern Sie sich dem ersten Panzer und leiten den Artillerieschlag ein. Warten Sie ab, es gibt noch ordentlich viel Funkverkehr bis der Befehl wirklich ausgeführt wird. Herzlichen Glückwunsch, wieder eine Mission erfolgreich erfüllt!



KAPITEL 8

16. Teilweise in den Gang vorrücken

Das Gefecht beginnt gleich am Startpunkt, befehlen Sie sofort ein Team am Nachschub-Truck in Bereitschaft. In dem umkämpften Gang (1) vernebeln Sie den hinteren Schergen das Schussfeld und säubern den kleinen Hof rechts mit einer Granate. Von diesem Hof leistet Alpha Zielfeuer in den Gang, während Bravo den Block umschleicht. Sobald Bravo attackiert (2), nimmt Team Alpha schnell eine möglichst optimale Angriffsposition ein (3).



17. In die Flanke fallen

Am Uni-Platz angelangt rücken Sie unter gegenseitigem Schutz in die Flanke der zekistanischen Kämpfer vor. Versuchen Sie, von dem Schrotthaufen aus rasch die vorgelagerte Steinbank einzunehmen, der Gegner wechselt ebenfalls seine Position. Nun gilt es, den verschanzten Kämpfer (5) mit einem beliebigen Team auszuschalten (4). Achten Sie auf den Schützen auf der linken Seite! Jetzt bewegen sich Charlie und Alpha unter bestmöglicher Geländeausnutzung um das grüne Areal (6).

18. Zielwasser erforderlich

Alpha rückt mit Charlie so nah (7) an den Verschanzten (5) auf, dass der Teamführer die Granate genau hinter die

Sandsackbarrikade platzieren kann. Jetzt schließt das zweite Team an die Kante auf (8). Im wechselnden Feuer des Panzers schlängelt sich Charlie erfolgreich vor (8).

KAPITEL 9

19. Zwischen Container und Truck

Versuchen Sie nicht, die Gegner auszuschalten, dazu werden Sie an der Kreuzung (1) zu schwer von beiden Seiten beschossen. Begeben Sie sich lieber mit beiden Teams zwischen den Truck und den umgestürzten Container (2). Von dort aus setzen Sie geschützt durch Rauch in die Gasse über (3). Mit Zielfeuer lassen sich einige der Zekis (4) aus der Distanz erledigen, einer bleibt allerdings übrig, da er nicht zu treffen ist. Begeben Sie sich nahe an das Gebäude heran, in dem der Schütze sitzt (5). Jetzt gibt es wieder eine Zwischensequenz.

20. Angriff von Gegenüber

Nachdem die Ranger ihre Sache erledigt haben, bringen Sie sich in Position (6) und halten auf die gegenüberliegende Seite. An dieser Stelle (7) springen mehrere Terroristen zur Seite sobald Ihre Helden sich weiter vorwagen. Sollten Ihnen trotz der guten Zielvorbereitung ein paar Gegner entkommen, lässt sich der linke Schutthaufen ideal zum Flankieren der Entkommenen verwenden.

Kämpfen Sie sich in dem zerklüfteten Gebäudekomplex (7, 8, 9, 10) gegen Einzelkämpferattacken durch. Beim Austritt (10) kommen Sie nur mit Nebel unbeschadet voran. Eine Salve mit dem M-203 auf den blauen Wagen leitet die Abschlussequenz ein.

KAPITEL 10

21. Allergrößte Vorsicht!

Der jetzige Kampf um die Blocks birgt einen hohen Frustrationsfaktor, die Gassen sind mit Gegnern voll und jeder kleine Fehler wird bestraft. Grundsätzlich sollten Sie nur gesichert vorrücken, die Gegner sind an dieser Stelle sehr sprunghaft und wechseln oft die Angriffsposition. Arbeiten Sie sich Stück für Stück vor und lassen Sie keinen Winkel unbeobachtet. Ziehen Sie dann geteilt um die Blocks. Dabei aber nie ein Team zu weit allein vorrücken lassen, um jederzeit in eine Flanke zu fallen oder sichern zu können. Beim Vormarschieren auf die Sandsackstellungen stößt Bravo erst über die Seite (1) und dann Alpha über die mittlere Gasse vor (2). Umgekehrt geraten Sie mitunter in ein frontales Gefecht und erleiden schwere Verluste.

22. Standardprozedur

Alpha bindet den Gegner (3), während Bravo auf der rechten Straßenseite nachrückt und jeweils mit einer Granate die Situation klärt. Jetzt zieht Bravo die Kugeln auf sich, während Alpha direkt in den Rücken des Schützen fällt (4). Das B-Team kämpft sich vor (5) – Vorsicht, von rechts greift ein Zeki die Ranger an! Unter massivem Feuerschutz von Bravo nimmt sich das Alpha-Team die letzten Gegner (6) zur Brust.

23. Charlie räumt auf

Beide Teams verteilen sich im Bereich (7) und nehmen die Gegner unter Beschuss. Bringen Sie Charlie hinter der grünen Tonne in Stellung und schießen Sie jeweils auf den Angreifer, der es auf Charlie abgesehen hat. So bekommen die Ranger freie Schussgelegenheit und machen kurzen Prozess mit dem Rest der hinterhältigen Schergen. An dem Schutthaufen (8) taucht erneut ein Zeki auf, der massiv mit Granaten angreift. Machen Sie keine umständlichen Nebel- und Granataktionen, schicken Sie Team Charlie einfach zurück und fallen dem penetranten Werfer in die Seite. Der Weg zum Ziel ist dann frei.

KAPITEL 10

24. Ranger vor!

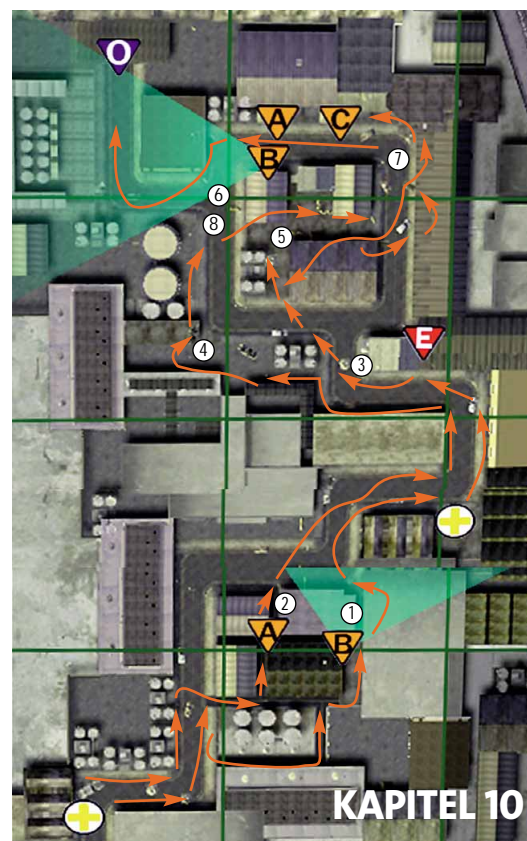
Die Ranger ziehen in den Hallenbereich voraus und erledigen die ersten Gegner (1). Nehmen Sie die Krieger beim Abschnitt (2) unter Sperrfeuer, sobald Charlie bereit ist. Die Ranger bekommen so freie Schussbahn und eliminieren im Sekundentakt die hinterhältigen Feinde. Genauso verfahren Sie bei dem verschanzten Angreifer (3). Diese Taktik ist für die Gegner (5) ein Albtraum, für unsere Helden (4) ein Schützenfest.

25. Finale im Bahnhof

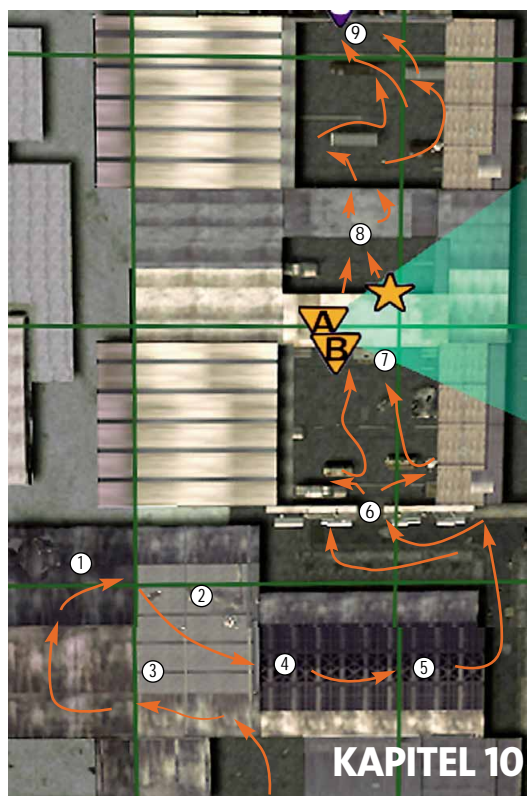
Im Bahnhof (6, 7, 8) werden Sie vor allem von oben attackiert. Während ein Team in Bewegung ist, lassen Sie immer nach oben absichern. Der Gegner greift meist ohne Deckung an, was die Sache leicht macht. Trotzdem setzen Sie zur Sicherheit bei jedem Abschnitt Rauchgranaten ein, der Beschuss ist ziemlich massiv.

26. Zügig nach Norden

Alle drei Passagen (6, 7, 8) erfordern eine ähnliche Taktik. Von links und rechts oben werden Sie im jeweils letzten Abschnitt eines Durchgangs attackiert. Nachdem das gemeistert ist, rücken Ihre Helden zügig nach Norden (9) vor. Dort markieren Sie Al-Afads Fahrzeug für ei-



KAPITEL 10



KAPITEL 10

nen finalen und gezielten Luftschlag. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben diesen ereignisreichen und lebensgefährlichen Tag überlebt. Und nebenbei noch ein hilfloses Land aus den terroristischen Klauen eines unberechenbaren Diktators befreit. DS

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, Anshr. 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)



Benedikt
Plass (bp)



Stefanie
Schwarz (sts)



Daphne
Cisneros



Anita
Blockinger



Anita
Huber



Nicole
Wolf

Leserservice

Nachbestellung älterer
GameStar-Ausgaben:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03, Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Umtausch defekter CDs und DVDs:
GameStar Abobetreuung,
Tel.: 01805/99 98 03, Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de

Abonnements:
GameStar Abobetreuung,
74168 Neckarsulm, Tel.: 01805/99 98 03,
Fax: 07132/9 59-166,
E-Mail: gamestar@d-s-center.de,
Österreich: Tel.: 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 Kußeler (-451)

Vertriebsassistent: Katrin Elsler (-738)

Vertrieb Handelsauflage:
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb,
Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 089/31 90 6-0, Fax: -113,
E-Mail: mzv@mzv.de,
Webseite: www.mzv.de

Verkaufte Auflage

(IWW Q III/2004): 302.653 verkaufte Hefte

Online-Reichweite (IWW 9/2004):
20.153.776 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. 7 vom 1.10.2003.

Zahlungsmöglichkeiten: HypoVereinsbank,
BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20;

Postbank München (Hauptkonto),
BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Repräsentanten für Anzeigen

Großbritannien: IDG Global Solutions, 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 Chantecq, 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:



INSERENTENVERZEICHNIS UND SERVICE-NUMMERN

Inserenten	Seite	Telefon	Fax	Online
1 & 1 Internet AG	34/35	02602/96-0	02602/96-1013	www.online.de
123multimedia	53	0033/561431829	0033/562874602	—
Activision Deutschland GmbH	41, 147	01805/225155 ¹	089/96118848	www.activision.de
ak tronic	90/91	02574/927-0	02574/927-499	www.aktronic.de
Alienware Ltd.	63	0800/1005079	00353/906486967	www.alienware.de
		AT: 0800/677194	—	—
		CH: 0800/000971	—	—
Alternate Computervers.	70/71	06403/90504000	06403/90504002	www.alternate.de
Antec Inc.	47	001/510/770 1200	001/510/770 1288	www.antec.com
Atari Deutschland GmbH	79	069/244 49 100	069/244 49 200	—
AVM Computersysteme	99	030/399760	030/39976251	www.avm.de
Brunen IT Distribution OHG	157	04465/944-0	04465/944-299	www.Lahoo.de
Codemasters	103	089/499910	089/49991-500	www.touringcar.com
Debitel Kommunikationstechnik AG	129	0711/72170000	0711/7217485	www.debitel.de
Dell Computer GmbH	10-13	06103/9710	06103/971640	www.dell.de
Deep Silver GmbH	173, 175	089/24245-0	089/24245-100	www.kochmedia.com
Devolo AG	117	0241/182790	0241/1827999	www.devolo.de
Digiland	179	0241/91285-0	0241/91285-10	www.digiland.de
Electronic Arts	4, 28/29, 111	0190/776633 ⁴	02408/940111	www.ea.com
expert	121	0511/78080	0511/7808178	www.expert.org
Fireglow Ltd	55	00357/25375570	00357/25375575	www.fireglow.com
FortKnox Computer GmbH	207	0800/3678566	0800/3678329	www.fortknox.de, info@fortknox.de
GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD.	131	—	—	www.gigabyte.co.tw
Gillette Gruppe Deutschland	U2	06173/300	01673/301588	www.gillette.com
Hamburger Akademie für Fernstudien	U4	040/6580909	040/6580911	www.haf-internet.de
Koch Media GmbH	21	089/24245-0	089/24245-100	www.kochmedia.com
Konami of Europe GmbH	127	069/985573	069/98557340	www.konami-europe.com
Lautsprecher Teufel GmbH	135	030/930-0	030/300930-30	www.lautsprecher-teufel.de
Mäurer + Wirtz GmbH Co.KG	U3	02402/89-01	02402/892699	—
MSI Technology GmbH	159	069/408930	069/40893202	www.msi-computer.de
MTV Networks GmbH & Co. OHG	122	089/2 55 55-0	089/255 55-104	www.mtv.de
Okay Soft	91	09674/1279	09674/1294	www.okaysoft.de
PA Pearl Agency	181	07631/3600	07631/360444	www.pearl.de
PC-King	187	02241/881765	02241/881764	www.pc-king.de
Revoltec GmbH	140	040/71009160	040/71009189	www.revoltec.net
Saitek	105	089/5467570	089/5467571	www.saitek.de
Saturn Management GmbH	42/43	0841/6340	0841/634559	www.media-saturn.com
Sennheiser Electronic	77	05130/6000	05130/600-300	www.sennheiser.com
SMS Online GmbH	209	0201/8516360	—	—
Speed Link	161	04287/125113	04287/125144	www.interact-europe.de
Snogard Computer GmbH	215	02234/9620/04-06	02234/691981	www.snogard.de
Sony International (Europe)	39	02389/951047	02389/2921	sony-hotline@suplie.com
Strato Medien AG	61	030/886150	030/88615113	www.strato.de
THQ Deutschland	94, 106	02131/6070	02131/607011	www.thq.de
UbiSoft Entertainment	57	0211/3380050	0211/3380051	www.ubisoft.de
Ultron AG	223	0241/9551012	0241/9551022	www.ultron.de
Vivendi Universal GmbH	115, 119, 139	06103/99400	06103/994035	www.havas.de/www.cocktel.de
Wcom	169	0190/866270 ⁵	0190/866271 ⁵	—
XADA Technologie	163	02041/ 776870	—	www.xada.de
GameStar Service				
Abonnenten	74	01805/999803 ¹	07132/959166	www.gamestar.de/shop
GameStar Budget	152	—	—	www.gamestar.de/shop
GameStar Spiele Downloads	182	—	—	www.gamestar.de/shop
GameStar Premium	224	—	—	http://premium.gamestar.de
Beilagenhinweis				
New Yorker	Beilage	0531/2135-0	0531/2135-187	www.newyorker.de
⁰ ,12 Euro/ Minute ⁰ ,24 Euro/Minute ⁰ ,62 Euro/Minute ¹ ,24 Euro/Minute ¹ ,86 Euro/Minute				

LESERBRIEFE DEZEMBER

ROME

Zuerst habe ich von Rome nicht viel gehalten, selbst nachdem ich die Demo gespielt hatte. Doch als ich dann den Interaktiven Test dazu angesehen hatte, fing ich an, mich für das Spiel zu interessieren. Und als ich mir auch den Test im Heft durchlas, erwischte ich mich sogar dabei, zu überlegen, ob ich mir das Spiel kaufen sollte. Letztendlich konnte ich mir den Strategie-Knaller einfach nicht entgehen lassen und bin total begeistert! Sowas liebe ich an eurem Heft!

Patrick Bühring

Ich habe mir vor wenigen Minuten Rome gekauft und wäre an der Kasse beinahe umgefallen, als ich sah, dass es nur 39,99 Euro kostet. Ich finde es super,

dass mal wieder ein Spiel auf dem Markt erscheint, das man für weniger als 50 Euro kaufen kann, trotz gutem Handbuch und einer sehr schönen Beilage. Vielleicht nehmen sich andere Publisher ja ein Beispiel daran.

Florian Beeres

Rome ist für mich die Enttäuschung des Jahres. Zwei Jahre gewartet und dann doch nur Strategie-Alltagskost, verquirrte Menüs und sich wiederholende Missionen. Für mich so spannend wie Teebeutel-Weitwurf für Einarmige. Ich spiele da lieber das überzeugende Dawn of War.

Thorsten Albers

Im Rome-Preview in GameStar 9/2003 schreibt Ihr, dass Creative Assembly einen Schlachtkarten- und Weltkarten-



Editor plant. In der fertigen Version gibt es den nicht. Wird er nachgeliefert?

Julian Neustädt

GameStar Nein, im Moment ist kein Karteneditor für Rome geplant. Falls sich Creative Assembly umentscheiden sollte, werden wir darüber berichten.

Michael Graf

DAWN OF WAR

Ich finde es ausgesprochen schade, dass mit der 40K-Lizenz bisher kein einziges



Rome: »Ich finde es super, dass mal wieder ein Spiel auf dem Markt erscheint, das man für weniger als 50 Euro kaufen kann, trotz gutem Handbuch und schöner Beilage.«

FIRMA AM PRANGER



Vor kurzem habe ich beim Online-Händler Amazon das Spiel Rome gekauft. Ich habe Rome installiert, kann es aber aufgrund von »Emulierungsprogrammen« auf meinem PC nicht spielen. Ich nehme an, dass damit meine Brennsoftware gemeint ist. Die brauche ich aber sehr oft und habe deshalb keine Lust, sie ständig zu deinstallieren, nur um Rome zu spielen. Dass das Spiel nicht zusammen mit einer Brennsoftware läuft, stand weder auf der Packung noch auf Amazon.de. Jetzt würde ich das Spiel gerne umtauschen. Der Händler meint, ich hätte mich vorher in Internet-Foren informieren müssen und hätte somit kein Recht auf einen Umtausch. Stimmt das?

Helge Pösche



Der Online-Versandhändler Amazon.de verweigert den Umtausch bei Kopierschutz-Problemen.

Rome ist nur ein Beispiel für die Probleme, die viele Spieler inzwischen mit dem Kopierschutz haben – die Spiele lassen sich erst installieren, wenn Brennprogramme vom Rechner gelöscht werden (siehe Report auf Seite 214). Die Informationspolitik der Hersteller und der Händler ist zur Zeit mangelhaft: Auf der Rome-Packung wird zum Beispiel nur erwähnt, dass das Spiel »kopiergeschützt« sei, nicht aber, mit welchen Programmen es sich nicht verträgt. Ob der Kopierschutz ein Rückgabegrund ist, wenn das Spiel nicht funktioniert, sehen Verkäufer und Ver-

braucherschützer unterschiedlich. Jürgen Schröder vom Verbraucherschutz Nordrhein-Westfalen stellt klar: »Spiele mit diesem Kopierschutz haben einen Mangel, und ich kann mein Geld zurück verlangen!« Christine Höger, leitende Pressesprecherin bei Amazon.de, antwortet auf unsere Bitte um Stellungnahme:

»Amazon.de unterstützt seine Kunden dabei, fundierte Kaufentscheidungen zu treffen – dazu zählen neben unabhängigen Kundenrezensionen auch die Informationen zu Systemvoraussetzungen. Wir arbeiten mit den Spieleherstellern zusammen, um auf unserer Website die Systemvoraussetzungen und -beschränkungen so aktuell und umfassend wie möglich abzubilden. Dabei sind wir auch auf die Informationen seitens der Hersteller zu Unverträglichkeiten mit anderer Software angewiesen. Das Fehlen einer solchen Information allein berechtigt jedoch nicht zur Rückgabe eines benutzten Games. Unsere Rücknahmegarantie besagt, dass eingeschweißte oder versiegelte Datenträger nur in der Einschweißfolie bzw. mit unbeschädigtem Siegel zurückgenommen werden. Aus Kulanzgründen nimmt Amazon.de das Produkt in diesem Ausnahmefall zurück und erstattet dem Käufer den Kaufpreis.«

Helge Pösche bekommt sein Geld zurück, das Entgegenkommen durch Amazon.de ist aber eine Ausnahme. Alle anderen Kunden müssen sich vor dem Kauf informieren, ob sich ein Kopierschutz mit Programmen auf ihrem Rechner verträgt. Diese Angaben will Amazon.de in Zukunft auf die Webseite stellen – immerhin ein Teilerfolg. Trotzdem raten wir im Zweifelsfall zum Kauf im Fachmarkt – dort wird bei gerechtfertigten Problemen in der Regel auch geöffnete Software zurückgenommen.



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!

Computerspiel entstanden ist, das der Vielseitigkeit der Tabletop-Vorlage gerecht wird. Schon zum dritten Mal nach dem bugverseuchten Chaos Gate und dem nicht zu ertragenden Fire Warrior weist ein Spiel mit einer Lizenz von Games Workshop gravierende Mängel in der Umsetzung auf. Warum haben die Programmierer keinen vernünftigen Singleplayer-Modus eingebaut?

Matthias Wruck

Ich verstehe nicht, wie Daniel Matschijewsky schreiben kann, »Fans der Tabletop-Vorlage werden ihre Lieblingseinheiten auf dem Bildschirm wiedererkennen.« Kein Fan der Welt wird seine Lieblingsfigur auf dem Bildschirm wiedererkennen, weil der Großteil nicht umgesetzt, sondern neu erfunden wurde. Außerdem gibt es im Tabletop-Spiel keinen Basisbau. Wer das Original kennt, sollte diese Fälschung nicht kaufen.

Alexander Neuhaus

GameStar Relic hat die Tabletop-Vorlage nicht 1:1 übernommen, sondern für den PC adaptiert. Das ist legitim – was auf dem Spielbrett funktioniert, ist nicht unbedingt auch für temporeiche Partien am Computer geeignet. Letztendlich zählt der Spielspaß mehr als die Originaltreue.

Daniel Matschijewsky

NHL 2005

NHL 2005 hat nicht allzu viel mit Eishockey zu tun. Dass die KI (die in NHL 2004 sehr schwach war und sich dieses Jahr laut Test »leicht gesteigert« hat) 10 von 10 Punkten erhält, halte ich für einen Witz. Breakaways am laufenden Band, hektische Aktionen und Body-Check-Festivals führen bei mir nicht zu einem realistischen Spielgefühl. Electronic Arts fehlt einfach ein anständiger Konkurrent bei Eishockeyspielen. Pro Evolution Soccer 3 hat im Vergleich zu FIFA gezeigt, dass man ein Fußballspiel auch so programmieren kann, dass es Spaß macht und zudem noch einen gewissen Simulationsanspruch besitzt.

Max Sasse



NHL 2005: »Breakaways am laufenden Band, hektische Aktionen und Body-Check-Festivals.«

GameStar Unsere KI-Wertung ist gerechtfertigt, denn die computergesteuerten Sportler spielen gut zusammen und checken stets im richtigen Moment. Auch der Realismus stimmt: Ohne Taktik und schlaue Spielzüge gewinne ich kein Match. Dass sich das Spieltempo gegenüber NHL 2004 gesteigert hat, ist allerdings richtig. Wer das nicht mag, ändert in den Spieloptionen folgende Werte (danke für den Hinweis an die Fanseite MyNHL):

Wert	Einstellung
Checkhärte	0
Check Schwierigkeit	7
Spielgeschwindigkeit	0
Turbo	1
Antritt	1
Regeneration	1

Michael Graf

Wo sind um Himmels willen die »passenden Kommentare«, die ihr in eurem Wertungskasten lobt? Ich höre keine!

Hagen Balke

GameStar Wenn in Ihren Soundoptionen der Eintrag »Sounds auf dem Eis« aktiviert ist, hören Sie nur das Kufenkratzen, aber keine Kommentare. Sie sollten die Option abschalten, dann plappern auch die Sprecher über das Geschehen auf dem Eis.

Michael Graf

ERRATA

Auch in der GameStar-Redaktion schlägt der Fehlerteufel zu. An dieser Stelle gestehen wir die größten Heft-Bugs der Ausgabe 11/2004. Wenn Sie Fehler bemerken: Schicken Sie uns einen Leserbrief!

POST MORTEM

»1997 arbeitete Bioware mitnichten an Baldur's Gate 2, sondern immer noch am ersten Teil der Reihe, der erst Ende 1998 erschien«, tadelt unser Leser Christoph Winkler zu Recht Roland Austinats peinlichen Ausrutscher im Rückblick auf Neverwinter Nights. Um den geknickten US-Korrespondent vollends zu demütigen, schiebt Christoph eine Anekdote nach: »Dass die Arbeiten an Neverwinter Nights so früh begannen, lässt sich sogar anhand Baldur's Gate 1 belegen: Geht man den Weg vom Freundlichen Arm nach Nashkell zum ersten Mal, begegnet man Lord Foreshadow, der von den wunderbaren Nächten in Niewinter schwärmt.«

BUDGET-LISTE

Da lässt man Mick Schnelle ein einziges Mal die Budget-Liste machen, schon verschiebt er die Telefonnummern zu den falschen Herstellern. Wer verwirrt am Hörer hing, bei dem entschuldigt sich Herr Schnelle hiermit persönlich: »Tut mir leid, ich mach's nie wieder!« Genau. Macht er auch nicht. Denn die Budget-Liste gibt's ab jetzt nicht mehr, die Tabelle wird Teil der Budget-Startseite.

RESTRICTED AREA

»In meinem Restricted-Area-Test nenne ich eine Heldin konsequent Nina, obwohl die im Spiel eigentlich Victoria heißt«, gesteht Markus Schwerdtel unter Tränen. Die Redaktion nennt ihn ab jetzt konsequent Rüdiger.

Victoria »Nina« Williams aus Restricted Area.

DIE VORLETZTE

Doom 3 ein Kinderspiel? Ich dachte zuerst, das muss ein Scherz sein, aber ich glaube echt, dass ihr das irgendwie ernst meint. Meiner Meinung nach sollten Kinder wie auf dem Bild lieber mit Lego spielen – es lernt aus Doom 3 gar nichts, sondern stumpt nur ab. Wie kann man nur solche Dummheiten gutheißen?

Simon Mallow

Zynismus und Sarkasmus sind etwas Wunderbares, wenn sie sich auf etwas Absurdes beziehen und dabei witzig sind. Weder das eine noch das andere

trifft hier zu. Vielleicht schreibt ihr das nächste Mal über so etwas Interessantes wie Thief 3 als Therapie für Kleptomane oder Diablo 2 in der Bibelstunde. Tut den Lesern nur einen Gefallen: Druckt es nicht ab.

René Masurek

Die Vorletzte war selten so genial wie in der letzten Ausgabe! Dickes Lob an den Redakteur und seinen morbiden sowie makaberen Humor. Ihr denkt offensichtlich auch an eure etwas älteren Leser.

Martin Still

GameStar Ich hätte nicht gedacht, dass diese Vorletzte so kontrovers diskutiert werden würde. Denn die Seite ist schlicht Satire – auf ihr machen wir uns über Spiele lustig und wollen weder abstumpfen noch beleidigen. Dennoch werden wir künftig stärker auf solche Konfliktherde achten.

Michael Graf

GECUBE RADEON 9550 PLATINUM

Ihnen ist in der Ausgabe 09/04 ein Fehler beim Test der Gecube Radeon 9550 Platinum unterlaufen: Erstens beträgt der GPU-Takt der Gecube Radeon 9550 Platinum nicht wie behauptet 250 MHz, sondern 400 MHz. Zweitens ist der Speicher nicht wie behauptet mit 400 MHz, sondern mit 500 MHz getaktet. Ich bitte um eine Richtigstellung.

Joseph Yu

Account Manager Info-Tek

GameStar Tatsächlich sind zwei Werte unserer Messergebnisse vertauscht worden: Richtigerweise wurde eine Speichertaktrate von 250 MHz (500 MHz DDR) sowie ein Kerntakt von 400 MHz ermittelt. Doch der Fehlerteufel teilte dem GPU-Takt den Wert des Speichers (250 MHz) und dem Speicher die Kerntaktrate (400 MHz) zu. Davon unberührt sind die Messergebnisse: Trotz dieses Formfehlers sind alle Benchmarkresultate korrekt.

Michael Trier

STAR WARS: BATTLEFRONT

Battlefront ist meiner Meinung nach eher mit Shootern wie UT 2004 zu vergleichen als mit Battlefield oder Joint Operations. Für ein Online-Spiel gibt es viel zu wenige Maps und damit auch zu wenig Abwechslung. Von Taktik kann eher weniger die Rede sein, stattdessen ist stumpfes Deathmatch angesagt.

Marc Wildenhof

GameStar Zu der Erkenntnis, dass Battlefront eher ein Deathmatch- als ein Taktik-Shooter ist, sind wir im Multiplayer-Test ebenfalls gekommen. Daher hat es in der Endwertung auch je einen Punkt in den Rubriken Balancing und Teamwork verloren. Gegen Genre-Referenzen wie Battlefield oder Joint Operations kommt es damit nicht an. Battlefront ist trotzdem ein tolles Spiel, wie UT 2004 ja auch.

Fabian Siegmund

PETRA UND OLIVER POCHER

Respekt für Petra Schmitz! Dass sie das Interview nicht abgebrochen und ihre Fassung bewahrt hat, finde ich Klasse. Wieso habt ihr diesen Möchtegern-Witzbold überhaupt befragt? Soweit ich sehen konnte, hat er im Gespräch nicht eine sinnvolle Bemerkung gemacht.

Jacob Wilhelm



Oliver Pocher im GameStar-Interview

Pocher-Interview: »Respekt für Petra Schmitz!«

GamePro 12/2004 mit DVD – ab 29.10. am Kiosk!

Titelstory: Die Giganten 2004:

Spielberichte zu Halo 2 und GTA San Andreas.

Im Test:

Pro Evolution Soccer 4, Need For Speed Underground 2, WWE SmackDown vs. Raw, Mortal Kombat: Deception, Tales of Symphonia u.v.m.

Previews:

Call of Duty: Finest Hour, Metal Gear Solid 3, Prince of Persia: Warrior Within u.v.m.

Specials:

Tokyo Game Show 2004, Sony PSP, Nintendo DS, Jobs in der Spielebranche und mehr.



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 Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Mir hat der Bericht von der Games Convention auf der DVD richtig gut gefallen. Ich war selbst auch dort und fand die Messe richtig cool! Am besten fand ich das Interview von Petra mit Oliver Pocher. Kann man die ungeschnittene Version irgendwo herunterladen?
Manuel Urban

GameStar Nein! Die herausgeschnittenen Szenen sind, nun ja... nicht wirklich jugendfrei. Die spannendsten Dialoge haben Sie im Video eh schon gehört.
Petra Schmitz

MULTIPLAYER-WERTUNG

Warum wird die Multiplayer-Funktion nicht mit in das Wertungsergebnis eingerechnet? Wo ist denn dann noch der Anreiz für Spielhersteller, z.B. den überaus beliebten, aber stets vernachlässigten Coop-Modus einzubauen? Mehr Programmieraufwand, aber keine bessere Wertung – das deckt sich nicht mit euren bisherigen Ansprüchen.
Stephan Schwarz

GameStar Den Multiplayer-Modus in die Wertung einfließen zu lassen hieße, Spiele zu bestrafen, die keinen Mehrspieler-Part haben und brauchen – etwa GTA oder Mafia. Denn die würden dann 0 Punkte bekommen. Stattdessen heben wir den Mul-

F.A.Q.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

WIE WERDE ICH SPIELE-REDAKTEUR?

Ich möchte gern Redakteur bei einer Spiele-Zeitschrift werden. Muss ich dazu eine spezielle Ausbildung machen? Und wenn ja, wer bietet so was an?

GameStar Sie sollten über eine abgeschlossene Berufsausbildung verfügen. Außerdem müssen Sie sich ausgezeichnet mit den Spielen der letzten zehn Jahre auskennen. Neben einem ausgezeichneten Gefühl für die deutsche Sprache gehören hervorragende Englischkenntnisse in Wort und Schrift zu den wichtigsten Eigenschaften eines Spielelektors. Bei uns würden Sie als Trainee anfangen, mit der Option nach zwölf Monaten als Redakteur übernommen zu werden. GameStar sucht allerdings derzeit keine neuen Redakteure. Sobald sich das ändert, werden wir Stellenanzeigen im Heft und auf unserer Homepage veröffentlichen.

SPIEL-IDEEN

Ich habe eine Idee für ein Spiel und würde mich gerne mit Gleichgesinnten austauschen. An wen kann ich mich wenden?

GameStar Im Internet finden Sie diverse Foren, in denen sich Hobbyprogrammierer und Profis austauschen. Zwei gute Anlaufstellen fin-

den Sie unter diesen Quicklink: QUICKLINK [F20](#) (deutsch) oder QUICKLINK [F21](#) (englisch). Zudem gibt es im Handel zahlreiche Fachbücher zum Thema Spiele-Entwicklung.

HILFE, MEIN SPIEL ZICKT!

Ich habe mir Spiel XY gekauft und installiert, aber es läuft nicht/nur fehlerhaft/stürzt ab. Was soll ich tun?

GameStar Zunächst sollten Sie die Readme-Datei lesen; möglicherweise unterstützt das Spiel eine Ihrer Hardware-Komponenten nicht. Vor dem Spielstart empfiehlt es sich, Hintergrundprozesse wie Virens Scanner sowie externe Grafikarten-Tools wie Refresh Lock und Power Strip zu deaktivieren. Außerdem sollten alle Treiber stets auf dem neuesten Stand sein. Es lohnt sich auch, die Website des Herstellers zu besuchen: Vielleicht gibt es einen Patch, der das Spiel zum Laufen bringt. Sollte das nicht der Fall sein, hilft oft eine Anfrage in der Community: Wichtig dabei ist, das Problem exakt zu schildern. Normalerweise finden Sie auch eine F.A.Q., in der Lösungen für häufig auftretende Probleme stehen. Als letzter Schritt bleibt die technische Hotline des Herstellers. Auch hier gilt: Schildern Sie Ihr Problem genau, und halten Sie alle relevanten Systeminformationen parat.

tiplayer-Teil besonders heraus, indem wir ihm eine eigene Note geben. So gibt's faire Spielspaß-Wertungen, Sie sehen aber auch auf einen Blick, ob das Spiel für Netzduelle taugt. Beispiel Doom 3: 87 Spaßpunkte sind wohlverdient, der schwache Mehrspieler-Teil bekommt trotzdem nur die Note »Ausreichend«. Darin schlägt sich auch eine magere Spielmodi-Ausstattung nieder, etwa ein fehlender Coop-Modus.

Gunnar Lott

Hinweis – der angenehm schrammelige Garagen-Rock geht inzwischen auch den meisten GameStar-Redakteuren nicht mehr aus dem Ohr.

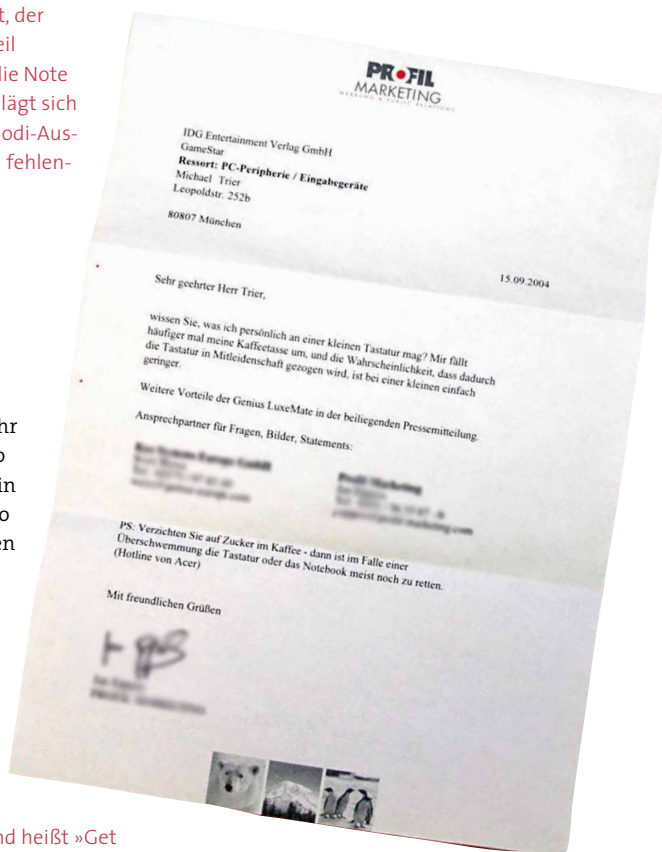
Gunnar Lott

WIE HEISST DIESER SONG?

Auf der Video-CD der Ausgabe 10/2004 habt ihr ein super Preview-Video zum Tennisspiel Top Spin veröffentlicht. Das Video fängt mit einem rockigen Lied an. Könnt ihr mir sagen, wie der Song heißt und von welcher Gruppe er ist?

Jonas Katins

GameStar Aber gern: Der knackige Song aus dem Intro von Top Spin stammt von The Vines und heißt »Get Free«. Vielen Dank übrigens für den





Teil 2: Verhandlungssache

SO ENTSTEHT EIN PC-SPIEL

Der spielbare Prototyp ist fertig – die Suche nach dem Publisher beginnt. Wir verraten Ihnen gemeinsam mit deutschen Experten, wie Entwickler und Vertriebspartner zueinander finden.

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

In einer halben Sekunde kritzelt der Entwickler seine Unterschrift unter den Vertrag mit dem Publisher. Doch bis zu diesem erlösenden Moment vergehen unter Umständen Monate zäher Verhandlungen, regelmäßiger Besuche und bangen Wartens. In dieser Folge unserer Reportserie über die Entstehung eines PC-Spiels klären wir gemeinsam mit Branchen-Experten, was von der Fertigstellung des ersten Prototyps bis zur Unterschrift passiert.

Aus zwei mach eins

Die meisten Designer brauchen einen Publisher, weil sie die Entwicklung ihres Spiels nicht selbst finanzieren können – schließlich verschlingen zwei Jahre Entwicklungszeit schon mal drei Millionen Euro. Der Publisher dient folglich als

Geldgeber und kümmert sich um Werbung und Marketing, etwa durch Anzeigen in Zeitschriften. Zudem unterhalten Firmen weltweit Kontakte zu Großhändlern, die das Spiel nach dessen Fertigstellung an Läden liefern. Den Entwicklern fehlen hierfür das Fachwissen und Beziehungen. Nur wenige Unternehmen fungieren gleichzeitig als Designer und Publisher, die sowohl eigene Programme entwerfen als auch Spiele anderer Hersteller vertreiben. In Deutschland sind dies unter anderem Ascaron (**Sacred**, **Arena Wars**) sowie ehemals Blue Byte (**Siedler 1 bis 4**, gehört heute zu Ubisoft).

Designer und Vertriebspartner finden selten auf Anhieb zueinander, denn die Interessen beider Seiten sind grundverschieden. Entwickler wollen ihr Konzept nach ihren Vorstellungen ausarbeiten – idealerweise ohne Rücksicht auf Entwicklungszeit und -kosten. Kreative Freiheit und Unabhängigkeit sind ihnen wichtig. Publisher hingegen verfolgen rein finanzielle Interessen und müssen Geld erwirtschaften. »Während der Entwicklungszeit verdienen wir nichts mit dem Programm, sondern zahlen nur«, erklärt Ingo Mohr, der sich bei Ascaron als Business Development Director um Designer-Bewerbungen und Projektmanage-

ment kümmert. »Erst wenn das Spiel nach zwei bis drei Jahren erscheint, machen wir Geld damit – das ist für uns ein finanzielles Risiko.« Daher nehmen Vertriebspartner häufig großen Einfluss auf die Entwicklung des Programms, um hohe Qualität und hohe Verkaufszahlen zu garantieren. Zugleich soll das Spiel nicht zu viel kosten und so schnell wie möglich in den Handel kommen. Der Vertrag muss einen Kompromiss aus Entwickler- und Publisherwünschen darstellen.

Alle wollen EA

Die erste Hürde für Entwickler ist die Wahl des passenden Vertriebspartners,



Veteran Wertich fand schnell einen Publisher für Spellforce.



Möhrings Kunden (v. l.): Clemens und Bodenstein von Moonbyte (Crashday) sowie Hackel und Jungnickel von Replay (Survivor).



In Survivor er- und überleben Sie Katastrophen.



Crashday bietet halsbrecherische Stunt-Rennen.

der bereits Erfahrung mit ähnlichen Titeln haben sollte. Der Hamburger Publisher Dtp etwa veröffentlicht erstklassige Adventures (**Black Mirror**, **Moment of Silence**, bald **Runaway 2**) und ist Anlaufstelle für viele Adventure-Designer. Die müssen dann jedoch mit Verschiebungen rechnen. »Zeitgleich mit Runaway 2 werden wir im zweiten Quartal 2005 keine weiteren Abenteuerspiele veröffentlichen«, sagt Sprecher Christopher Kellner von Dtp, »denn wir wollen uns nicht selber Konkurrenz machen. Daher müssen wir Spiele verschieben.« – auch gegen den Willen der Entwickler.

Marc Möhring, ehemals Chef des insolventen Publishers Innonics (**Wiggles**), berät Entwickler mit seiner Agentur ME Enterprises beim Projektmanagement und knüpft für sie Kontakte zu Publishern. »Natürlich wünschen sich alle Designer Electronic Arts als Partner«, sagt er. »Denn der Konzern hat viel Geld.« Doch EA arbeitet kaum mit deutschen Entwicklern zusammen – einzige Ausnahme ist derzeit **Fußball Manager**-Macher Gerald Köhler (der allerdings bei EA fest angestellt ist). Daher muss Möhring die Erwartungen seiner Kunden

häufig herunterschrauben. Typisch deutsche Projekte wie Aufbauspiele etwa stellt er nur deutschen Unternehmen vor, nicht US-Publishern.

Erkans Verse

Wer schlecht vorbereitet oder blauäugig an Publisher herantritt, hat meist schlechte Karten. »In meinem Schrank stapeln sich die Bewerbungen«, stöhnt Ingo Mohr. Er arbeitet seit 2000 für Ascaron und hat sich bereits über 400 Prototypen und zahllose schriftliche Konzepte angesehen. »Manchmal wimmelt bereits das Anschreiben von Rechtschreibfehlern – da habe ich das Gefühl, die Komiker Erkan und Stefan hätten den Brief verfasst.« Aus solchen Schreiben zieht Mohr negative Schlüsse. »Wer nicht einmal Briefe richtig formuliert, kann auch kein PC-Spiel planen und entwickeln.« Selbst originelle Ansätze verwirft Mohr: »Ein Entwickler schickte mir sein Konzept in Reimform – lustig, aber unprofessionell.«

Stattdessen legt Mohr Wert auf einen Prototypen. »Auch wer ein verständliches Konzept schickt, hat nur Chancen, wenn er einen richtigen Hit in petto hat. Lieber ist mir, wenn ich das Spiel sehen kann.«

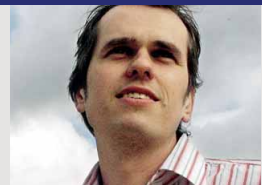
Viele spielbare Versionen seien aber einfach schlecht. »Chinesische Designer senden uns stets Programme, in denen man auf Japaner ballert – und zwar auf dem spielerischen und grafischen Niveau von Spielautomaten der 80er Jahre. Das verkauft sich in China, ist jedoch ungeeignet für den westlichen Markt.«

Daher müssen Entwickler eine Marktanalyse erstellen, in der sie erklären, für welche Zielgruppe ihr Spiel gedacht ist, was es besser macht als vergleichbare Programme, und wie viele Exemplare sie verkaufen wollen. Außerdem brauchen die Designer einen detaillierten Finanzplan, in dem steht, wie viel Geld sie in welchem Monat benötigen. »Ein Team schickte uns ein gutes Konzept für ein Online-Rollenspiel«, sagt Ingo. »Doch die Designer gaben als Entwicklungskosten schlappe 250.000 Euro an. Mit dem Betrag kann man kein Spiel entwickeln.«

Besuchen und finden

Publisher warten nicht nur auf Bewerbungen, sondern halten auch aktiv Ausschau. Hendrik Lesser ist beim Publisher Take 2 (**GTA Vice City**, **Max Payne 2**) in München für den Ankauf neuer Spiele

UNSERE EXPERTEN



Marc Möhring arbeitet seit zehn Jahren in der Branche. Nach der Insolvenz seines Publishers Innonics (**Wiggles**) gründete er 2002 ME Enterprises und berät nun Entwickler. Aktuell betreut er unter anderem Survivor.



Volker Wertich entwickelte für Blue Byte den ersten und dritten Siedler-Teil. Mit seiner Spiele-schmiede Phenomic entwarf er 2003 das Echtzeit-Strategiespiel Spellforce. Momentan arbeitet er am Nachfolger Spellforce 2.



2001 gründete Jan Beuck gemeinsam mit Martin Jässing das Hamburger Entwicklerstudio Master Creating. Das Erstlingswerk der beiden Newcomer ist das gelungene Action-Rollenspiel Restricted Area.



Hendrik Lesser kümmerte sich für Publisher Take 2 bis 2002 ums Marketing, etwa für Stronghold Crusader. Nun dient er als erster Ansprechpartner für Entwickler und handelt Verträge aus – unter anderem für Sacred.



Ingo Mohr kümmert sich beim Publisher Ascaron (**Sacred**) um eingesandte Bewerbungen und sichtet Konzepte sowie Prototypen. Zu seinen aktuellen Projekten gehört das gelungene Echtzeit-Strategiespiel Arena Wars.

PUBLISHER IN DEUTSCHLAND



Firma	Sitz	Ansprechpartner	Typisches Projekt
① Ascaron	Gütersloh	Ingo Mohr	Arena Wars
② CDV	Karlsruhe	Frank Heukemes/Christoph Syring/Dirk Weber	Breed
③ DeepSilver/Koch Media	München	Clemens Kundratitz	X 2
④ DTP	Hamburg	Carsten Fichtelmann/Marc Buro	Moment of Silence
⑤ Jowood	Offenbach	Michael Hengst	Spellforce
⑥ Sunflowers	Heusenstamm	Kay Bennemann	Anno 1503
⑦ Take 2	München	Hendrik Lesser	Holiday World
⑧ TDK	Ratingen	Andreas Kähler/Guido Prass	World Racing
⑨ Ubisoft	Düsseldorf	Ralf Wirsing	Far Cry
⑩ Vidis	Hamburg	Axel Schröder	Restricted Area
⑪ Auf der Games Convention in Leipzig treffen sich Entwickler häufig mit Publishern.			

verantwortlich. »Ich schaue mir alle eingeschickten Programme an«, sagt er, »und suche in der Presse nach Spielen, die keinen Publisher haben.« Wenn sich ein Treffen lohnt, fährt Lesser meist zu den Designern. Bei diesem Besuch lässt er sich nicht nur das Spiel vorführen, sondern nimmt auch die Mitarbeiter und deren Büros unter die Lupe. Dabei hat er keine besonderen Ansprüche: »Die klas-

sischen Garagen-Teams gibt's immer noch. Das stört mich nicht.«

Nach dem Treffen erstellt Lesser eine Analyse, in der er die Fähigkeiten der Designer und die Kosten des Projekts einschätzt. Den Entwicklern gibt er nur grobes Feedback, die ausführliche Analyse dient ausschließlich internen Zwecken. »Schließlich steht da unter anderem drin, welche Grafikengine wir den Entwicklern

überlassen könnten. Das ist anfangs geheim.« Selbst wenn Lesser vom Projekt begeistert ist, kommt nicht immer ein Vertrag zustande: »Unsere Marketing-Leute lehnen auch Spiele ab, die mir gefallen.« Die letzte Entscheidung liegt stets bei der Geschäftsführung des Publishers. Bei Koch Media etwa bestimmt Geschäftsführer Klemens Kundratitz, welche Projekte die Firma letztlich annimmt.

Briefe und Messen

Um den Auswahlprozess zu beschleunigen, sollten Entwickler ihr Paket an einen Ansprechpartner schicken, nicht an die allgemeine Firmenadresse des Publishers – links finden Sie eine Liste von Kontakteleuten. Alle Publisher versicherten uns, dass sie eingesandte Spiele auf jeden Fall ansähen. Schließlich können selbst kleine Studios Hits entwickeln – **Far Cry** lässt grüßen.

Manche Entwickler treffen Publisher auch auf Messen wie der Games Convention oder der E3 in Los Angeles. Auf der E3 2001 etwa stellte Designer Cevat Yerli seinen Shooter **X-Isle** vor – das spätere **Far Cry**. »Die E3 ist nicht der beste Ort für ein Treffen, denn dort haben alle Publisher enge Terminpläne«, glaubt dagegen Volker Wertich. »Besser geeignet ist die Game Developers Conference (GDC) in San Francisco.« Bei diesem Entwicklertreffen suchen Publisher gezielt nach Designer-Nachwuchs.

»Beim Treffen brauchen Entwickler einen Prototyp, der rockt«, rät Wertich – ohne eindrucksvolle Vorführ-Version lehnen Firmen das Spiel in der Regel ab. Denn die Risikobereitschaft sinkt: »Niemand investiert in Projekte, die er nicht gesehen hat.« Den Prototyp müssen die Designer selbst finanzieren, was rund 100.000 Euro kosten kann. Das Geld aufzutreiben, ist schwierig. »Deutschland ist eine Investitionswüste«, seufzt Wertich. Denn Banken geben Entwicklern keine Kredite, und staatliche Förderung gibt's nur für Hardware. »Am besten, man hat eine reiche Oma.«

Locker und redselig

Neben dem Spiel müssen beim ersten Treffen auch die Entwickler selbst überzeugen – auch wenn sie nicht wissen, was sie erwartet. Jan Beuck und Martin Jässing von Master Creating (**Restricted Area**) etwa trafen sich 2002 auf der Games Convention mit Publisher Take 2. »Wir dachten, da sitzen zehn Leute mit dunklen Anzügen«, erzählt Beuck. »Stattdessen empfing uns Hendrik Lesser im Rockstar-T-Shirt.« Designer sollten daher gepflegt auftreten, aber nicht unnatürlich steif.

Wichtiger als die Kleidung ist sprachliches Geschick: Entwickler müssen die Vorteile ihres Spiels verständlich darstellen können. Kult-Designer Peter Molyneux etwa ist ein brillanter Rhetoriker, der Begeisterung für sein Spiel wecken kann. Marc Möhring rät Entwicklern, sich alle Fragen des Publishers im Voraus zu überlegen und zu beantworten, »wie bei einem Vorstellungsgespräch.«

Dabei dürfen die Designer nicht zu ehrlich sein. Jan Beuck erzählt: »Martin Jässing und ich haben Restricted Area im Grunde zu zweit entwickelt – mit externen Grafikern und Musikern. Das haben wir niemandem erzählt.« Aus gutem Grund, denn Publisher lehnen kleine Teams meist ab. »Bei nur zwei Entwicklern fürchten wir, dass das Spiel niemals fertig wird«, sagt Hendrik Lesser. »Und externe Mitarbeiter sind ein Risiko. Schließlich könnten die jederzeit kündigen.«

Schriftliche Einigung

Wenn die Designer nach Treffen mit diversen Publishern einen passenden Partner gefunden haben, beginnen die Vertragsverhandlungen – im Glücksfall drei, normalerweise acht bis zwölf Monate nach dem ersten Kontakt. In letzter Zeit ziehen sich jedoch viele Publisher aus dem Geschäft zurück – jüngst etwa Acclaim. Entwickler, die mit der Firma verhandelt haben, müssen dann neue Partner suchen – was Monate dauert.

Beim Vertrag selbst gibt es zwei Varianten. Die erste ist ein reines Vertriebsabkommen: Der Entwickler finanziert



Anhand dieses öden Prototyps von Restricted Area mussten Publisher den Titel einschätzen.



Die Verkaufsversion sieht besser aus. Daher erkennen nur Experten gute Spiele frühzeitig.



Hat nach langem Hin und Her einen Publisher gefunden: Martin Jässing mit einer Promo-Box für Restricted Area.

das Projekt aus eigener Tasche und schickt die fertigen Spiele samt Handbuch und Verpackung an den Publisher, der Marketing und Vertrieb übernimmt. Beahlt wird das Team nach gelieferten Exemplaren. Dieser Weg steht nur großen, finanziell unabhängigen Studios offen. In Deutschland etwa vertreibt Take 2 die Titel von Ascaron (**Arena Wars**, **Port Royale 2**, **Sacred**).

All inclusive

Die zweite, häufigere Vertragsform: Per Publishing-Deal verpflichtet sich der Vertriebspartner, die gesamten Entwicklungskosten zu übernehmen und den Designern auf jeden Fall eine Garantiesumme zu zahlen. Diesen Betrag gibt's in Raten, gekoppelt an so genannte »Milestones«: Die Designer schicken zu vertraglich festgelegten Zeitpunkten immer neue Versionen ihres Spiels an den Publisher. Ein Produktmanager prüft diese Prototypen und sagt den Entwicklern, was als Nächstes zu tun ist. An allen Verkaufserlösen, die den Garantiebtrag übersteigen, wird das Team beteiligt – je nach Größe des Studios mit 15 bis 35 Prozent.

Kleinere Studios geben meist die Rechte am Titel ab, um mehr Geld zu verdienen. Nachteil: Bei Erfolg des Spiels dürfen die Designer dann womöglich keine Fortsetzung mehr entwickeln. So passiert bei **Siedler 2**: Blue Byte hatte die Rechte an **Siedler** und entwarf den Nachfolger ohne Serien-Vater Volker Wertich. Wer die Rechte behält, verdient zwar weniger, kann im Erfolgsfall aber eigenständig Fortsetzungen produzieren. Zudem wird ein Studio mit starken Marken attraktiv für die Übernahme durch einen Publisher. **Siedler 5**-Entwickler Blue Byte etwa gehört seit 2003 zu Ubisoft.

Schiebung!

Vor der Unterschrift ist jedoch Vorsicht geboten, denn in der Branche gibt's schwarze Schafe. Jan Beuck hatte das hohe Angebot des englischen Publishers

4am Entertainment für **Restricted Area** angenommen. Dann wartete Jan auf die Zahlungen des Publishers – die nie eintrafen. So blieb Master Creating auf den Kosten der hochwertigen Vertonung (unter anderem mit der deutschen Stimme von Arnold Schwarzenegger) sitzen. Eine Klage gegen 4am scheint aussichtslos. Die Firma gehört dem in England lebenden US-Unternehmer Victor Jones – eine komplizierte Rechtslage. Daraus hat Beuck gelernt: »Wir arbeiten nur noch mit Leuten, denen wir vertrauen – auch wenn die eventuell weniger bezahlen.«

Obwohl beide Fälle Ausnahmen sind, sollten Entwickler vor der Vertragsunterschrift einen Anwalt hinzuziehen und das Dokument prüfen lassen. Bei Volker Wertichs Spieleschmiede Phenomic übernimmt Boris Kunkel diese Aufgabe. »Buchprüfungsrechte sind wichtig«, sagt er, »damit man weiß, ob der Publisher zahlungsfähig ist.« Selten will sich der Publisher das Recht sichern, die Entwicklung jederzeit stoppen und gezahlte Gelder zurückverlangen zu können. »Darauf dürfen Designer nie eingehen – sonst stehen sie plötzlich ohne Geld und Publisher da«, erläutert Boris. Prüfung und Überarbeitung des Vertrags können sechs bis acht Wochen dauern.

Jetzt geht's los!

Wenn nichts schief geht, unterschreiben die Entwickler schließlich die Vereinbarung. Dann beginnt die Arbeit richtig: Von nun an nimmt der Publisher meist großen Einfluss auf die Entwicklung. Dieses so genannte »Producing« beleuchten wir in der nächsten Folge unsere Reportserie in Ausgabe 01/2005. GR

BERUFE IN DER SPIELEBRANCHE



Welche Mitarbeiter sind eigentlich an der Entwicklung eines PC-Spiels beteiligt? Wir geben Antwort: Auf unserer Heft-CD/DVD finden Sie die Reportserie »Jobs in der Spielebranche« von 2001. In dieser Folge geht's um Musiker, Tester und Programmierer.

Wenn der Kopierschutz Käufer verprellt

ÄRGER VORPROGRAMMIERT

Bei immer mehr aktuellen Spielen wie Rome oder Sims 2 zickt der Kopierschutz – die Programme verweigern die Zusammenarbeit mit Brennsoftware oder CD-Emulationsprogrammen.

Jahrelang wartet man auf das Erscheinen eines Spiels – dann ist es da und lässt sich nicht installieren. Schuld daran: die mittlerweile immer raffinierteren Kopierschutzmethoden. Zuletzt sorgte **Die Sims 2** für Ärger. Das Spiel verweigert die Installation, wenn der Anwender Brennsoftware oder ein CD/DVD-Emulationsprogramm einsetzt (das einem Spiel vorgaukelt, die Original-CD wäre im Laufwerk). Harmlose Applikationen wie **Daemon Tools** und **Nero** sorgen damit bei den ehrlichen Käufern für Ärger. In Activisions **Rome** arbeitet ein ähnliches System wie in **Die Sims 2**. Laut Angaben von Activision bemängelt der bei **Rome** verwendete Kopierschutz Programme wie **CloneCD**.

Macken im System

Allerdings treten die Probleme nicht immer auf. Unser Testsystem verfügte sowohl über **CloneCD**, wie auch **Daemon Tools**, trotzdem lief **Rome** einwandfrei. In anderen Fällen wurde der Kopierschutz auch aktiv, obwohl keines der Utilities installiert war. Es gibt aber auch Spiele, bei denen der Kopierschutz erst nach der Installation zuschlägt und

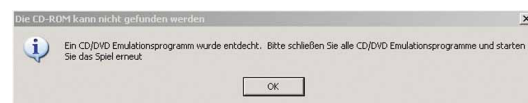
nicht mal eine Fehlermeldung ausgibt. So zum Beispiel bei Titeln von Jowood. Während die Spieler sich auf den ersten Spielstart freuen, verabschieden sich die betreffenden Spiele einfach ins Datenirrwana. Der Spieler starrt anschließend wieder auf den leeren Windows-Desktop. Fehlermeldung? Fehlanzeige! Erst wenn das Brennprogramm **Nero** deinstalliert wird, startet das Spiel.

Grund zur Reklamation

Das Grundproblem: Die Käufer wissen in der Regel nicht, dass sich ein Kopierschutz nicht mit anderen Programmen verträgt. Denn in der Regel ist Software, die nicht auf dem System installiert sein darf, nicht auf der Packung ausgewiesen. Auf der **Rome**-Schachtel steht zum Beispiel nur, das Spiel sei »kopiergeschützt« – gegen welche Software **Rome** allergisch reagiert, erfährt der Käufer nicht. Auch die Händler weisen nur selten darauf hin.

Laut den Verbraucherzentralen sind die nervigen Kopierschutzmethoden, die den Anwender zur Deinstallation von Programmen zwingen, ein Grund für eine Reklamation. Der Käufer kann das

Spiel wieder zu seinem Händler bringen und das Geld zurückverlangen. Ein fader Beigeschmack aber bleibt. Immerhin kann es nicht angehen, dass Publisher eines Spiels den Anwendern vorschreiben, welche Programme sie auf ihrem Rechner installiert haben dürfen



Entdeckt Rome CD-Emulatoren, verweigert es die Installation.

und welche nicht. Und die Fans wollen ihr Spiel ja gar nicht zurückbringen, sondern damit das tun, weshalb sie es gekauft haben: es spielen.

Verlockende Lösungen

Als Ausweg bleibt das Internet, das auch gleichzeitig zeigt, wie wirkungslos alle Kopierschutztechnologien sind. Im Netz finden sich stets kurz nach Release sogenannte NoCD-Cracks, mit denen der Kopierschutz umgangen werden kann. Auch ehrlichen Käufer eines Spiels tauchen auf der Suche nach Lösungsmöglichkeiten in diese Schattenwelt hinab. Kein Kopierschutz hat je verhindert, dass Raubkopien kursieren.

In der Musikindustrie, lange vehementes Verfechter des Kopierschutzes, erfolgt derzeit anscheinend ein Umdenken. Sony Music Japan hat beispielsweise angekündigt, ab Mitte November keine neuen Audio-CDs mehr mit Kopierschutz ausliefern zu wollen. Vielleicht macht dieses Beispiel auch in der Softwarebranche Schule, denn im Moment führt der wählerische Kopierschutz vor allem zu einem: zu verärgerten Kunden. *Panagiotis Kolokyta* / MIC



Der Kopierschutz von Activisions Strategiespiel Rome spürt Brennprogramme wie Nero zielsicher auf.



► WWW.PCWELT.DE:
Dieser Artikel
entstand in
freundlicher
Kooperation mit
www.pcwelt.de

Koop-Modi

GEMEINSAM SPIELEN

Zusammen mit einem Freund am PC zahlreiche Feinde besiegen – da ist Spaß garantiert! Doch Probleme bei der Entwicklung machen den kooperativen Modus heutzutage zur Ausnahme.

Unsere Taschenlampe beleuchtet den düsteren Gang nur dürrt, jeden Moment können Monster aus den Lüftungsschächten auftauchen. Plötzlich nehmen uns mehrere Imps in die Zange. Die Munition ist aus, der Rückweg versperrt. Doch aus einer Tür springt zum Glück ein Kollege. Blitzschnell zückt er eine Granate und jagt die Unholde in die Luft. Den Schock noch in den Knochen, finden wir dank des schwer bewaffneten Freundes ein Medipack und Patronen. Frisch ausgerüstet können wir nun den Kampf gemeinsam wieder aufnehmen.

Spannende Szenen wie diese waren in **Doom 3** bisher offiziell nur auf der Xbox vorgesehen. PC-Besitzer sind auf eine Fan-Mod angewiesen, die dem Shooter einen Koop-Modus spendiert. Viele Entwickler schrecken davor zurück, diese schöne Spielvariante in ihre Titel einzubauen. Denn vor dem gemeinsamen Abenteuer stehen jede Menge Probleme.

Koop vs. Deathmatch

Neben Multiplayer-Varianten wie Deathmatch und Capture the Flag erfreuen sich Koop-Modi immer größerer Beliebtheit. Der Grund: Statt sich wie zum Bei-

spiel in **Unreal Tournament 2004** gegenseitig zu bekämpfen, ist beim kooperativen Spiel gemeinschaftliches und durchdachtes Vorgehen gefragt – Konkurrenzkampf entfällt, Kameradschaft entsteht. GameStar-Leser Philipp Gläßgen (23) aus Stuttgart berichtet: »In **Diablo 2** ist es ein riesiges Gefühl, gemeinsam gegen die höllischen Heerscharen anzutreten. Man teilt Spruchrollen, heilt sich gegenseitig und kauft zusammen Items ein.« Ein weiterer Pluspunkt: Während sich im Deathmatch viele Kontrahenten durch unterschiedliche Spieler-Stärken überbeziehungsweise unterfordert fühlen, unterstützen sich die Kollegen beim Koop-Modus gegenseitig. Marco Berndsen (16) aus Pulheim: »Es ist das Gefühl, jemanden an seiner Seite zu haben und sich auf ihn verlassen zu können.«

Zwei Spieler reichen aus

Die auf LAN-Partys beliebten Shooter wie **Counterstrike**, **UT 2004** oder **Battlefield 1942** machen nur mit acht oder mehr Teilnehmern Spaß – von **Joint Operations** ganz zu schweigen. Wenn sich zwei bis vier Freunde zu einer privaten Netzwerk-Party zusammensetzen, scheitern die

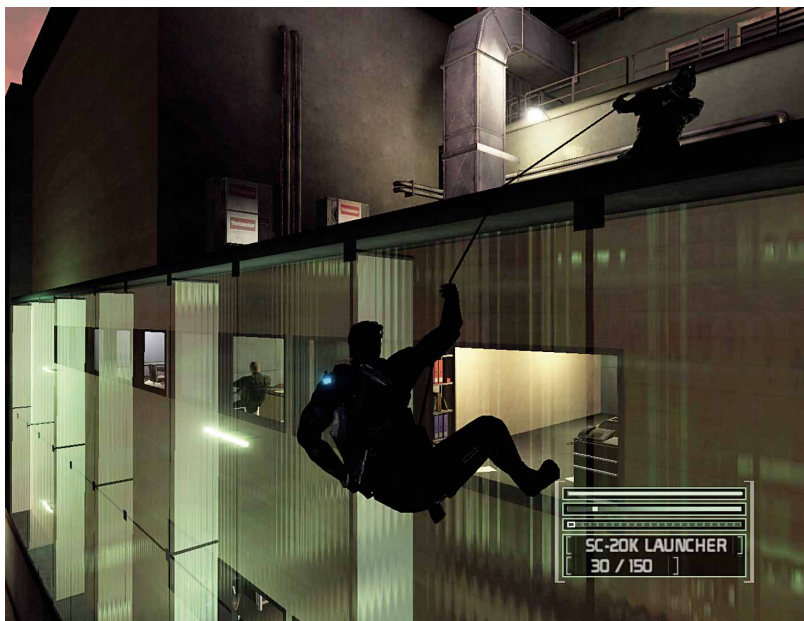


In **Serious Sam 2** ballern sich bis zu 16 Spieler durch die Kampagne.

Gefechte meist an zu großen Karten und doofen Bots. Im kooperativen Modus hingegen reicht meist schon ein weiterer Mitspieler für langfristigen Spaß. Dabei folgen die Kumpels zusätzlich wie in **Diablo 2** oder **System Shock 2** einer spannenden Story. »Es ist eine perfekte Kombination: sich gemeinsam gegen Feinde wehren und dabei eine packende Geschichte erleben«, meint Leser Christoph Bauer (15) aus Horstmar-Leer.

Schon immer zusammen

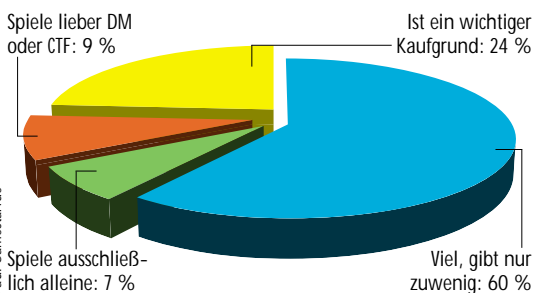
Bereits vor rund zehn Jahren gab es die ersten Titel für team-begeisterte Spieler, etwa Westwoods **Command & Conquer**, die **Fifa**- und **NHL**-Reihe von EA Sports oder die indizierten Vorgänger von **Doom 3**. Seitdem sind Koop-Modi eher selten. So erleben Sie etwa die beiden **Serious Sam**-Teile oder **Diablo 2** wahlweise alleine oder im Team. Mit Hilfe eines offiziellen Patches wurde **System Shock 2** zum kooperativen Action-Rollenspiel. Und für **Doom 3** und **Far Cry** programmierten fleißige Hobbyentwickler eine Team-Variante. Beim **Spellforce**-Add-on **Breath of Winter** gingen die Entwickler von Phenomic einen ungewöhnlichen Weg: Neben der Einzelspieler-Kampagne designten sie zusätzliche, auf gemeinsames Vorgehen optimierte Karten. »Spellforce ohne Charakterentwicklung ist eben nicht Spellforce. Deshalb ist das kooperative Spiel der am Besten geeignete Multiplayer-Modus für den Ausbau



Splinter Cell 3: Zwei Agenten lösen in vier zusätzlichen Levels gemeinsam Aufträge.

MEHR KOOP!

»Was halten Sie von Koop-Modi in Spielen?«



Quelle: Umfrage auf GameStar.de

Ergebnis: Für über 80% der 6.742 Teilnehmer ist der Koop-Modus eine wichtige Zutat für anhaltenden Spielspaß. Knapp ein Zehntel kämpft lieber gegen Freunde und 7% agieren bevorzugt alleine.

eines Avatars«, meint Volker Wertich, Chef-Designer bei Phenomic. Ähnlich funktioniert der Koop-Modus in **Panzers** und **Die Rückkehr des Königs**: Hier kämpfen zwei Spieler in ausgewählten Missionen der Solo-Kampagne zusammen gegen KI-gesteuerte Nazis oder Orks.

Viele Probleme

Spieler, die gemeinsam mit Freunden gegen den Computer vorgehen wollen, haben zurzeit wenig Auswahl. Volker Wertich verrät, warum: »Da ein Koop-Modus meist neue Spielwelten und eigene Regeln erfordert, kostet die Entwicklung mehr Zeit und Geld. Zudem benötigt man im Gegensatz zu klassischen Multiplayer-Modi meist Scripts für die Story. Die sind jedoch besonders heikel und fehleranfällig, da sie mit unterschiedlichen Spieleranzahlen zu recht kommen müssen.« Ein weiterer Punkt ist der Schwierigkeitsgrad: »Es ist bereits aufwändig genug, im Einzelspieler-Modus einen gut abgestimmten Schwierigkeitsgrad hinzukriegen. Die Aufgabe wird nicht leichter, wenn dieser mit einer beliebigen Anzahl an Teilnehmern funktionieren soll.«

Als der Ego-Shooter **Halo** Ende 2003 erschien, kritisierten unzählige Spieler, dass Entwickler Gearbox nur für die



Dank der Fan-Mod Co-op³ dürfen Shooter-Freunde die Kampagne von Doom 3 gemeinsam bestehen.

Xbox-Version einen kooperativen Modus eingebaut hat. Ähnlich traf es id Software mit **Doom 3**. Randy Pitchford, Präsident von Gearbox, erklärt: »Der Koop-Modus läuft in der Konsolenversion nicht über ein Netzwerk, sondern an einem Gerät mit geteiltem Bildschirm.« Weil das Programm über ein Netzwerk zwei Spielwelten inklusive KI, Scripts und Spielfiguren parallel simulieren und ständig abstimmen muss, erhöht sich der Rechenaufwand erheblich. »Da die Mehrheit nach wie vor alleine spielt, vermeiden viele Entwickler deshalb die Mühe für eine kooperative Variante«, begründet Volker Wertich.

Erst allein, dann gemeinsam

Eine überwältigende Mehrheit von Lesern spricht sich in über 350 E-Mails und unserer Online-Umfrage jedoch für mehr Koop-Modi aus. Kein Wunder, schließlich bieten Titel durch kooperative Kampagnen einen höheren Wiederspielwert als Solovarianten. Zusammen im Team lassen sich Situationen mehrmals auf unterschiedliche Art lösen. Um in **Panzers** die Basis der KI zu plätten, startet ein Spieler etwa einen Flugzeugangriff, während sein Kumpel gleichzeitig einen Schwachpunkt der Basis mit der Artillerie behackt. Oder doch lieber die zahlreichen gegnerischen T34/85-Panzer kapern und die Infanterie des Kollegen bei einem Frontalangriff unterstützen?

Wie geht's weiter?

Bis sich die Entwickler den Problemen bei der Koop-Entwicklung stellen und



Spellforce: Findet die Gruppe ein Item, bekommt jeder eine Kopie.

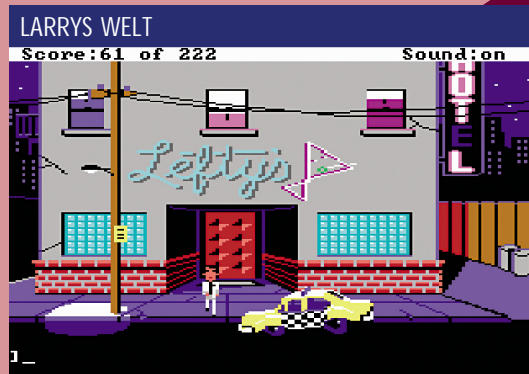
das Potenzial des beliebten Modus' vermehrt nutzen, vergeht wohl noch einige Zeit. So wird es allen Gerüchten zum Trotz laut Oleg Yavorski von GSC Game-world in **Stalker** vorerst keine Team-Variante geben, bei **Half-Life 2** kümmern sich angeblich Hobby-Entwickler um einen solchen Modus – Valve schreckt vor der Aufgabe zurück. »Auch weiterhin wird nur ein kleiner Teil der Spiele kooperative Kampagnen bieten, aber dabei handelt es sich um besonders interessante Werke«, meint Volker Wertich. So lösen etwa bei **Splinter Cell 3**, das im Winter erscheint, zwei Geheimagenten vier separate Aufträge gemeinsam. Auch dabei: Das zweite **Spellforce**-Addon **Shadow of the Phoenix**. Spezielle Quests und ein Levelausbau bis Stufe 50 sollen den Spieler noch weit über die Kampagne hinaus fesseln. Wir glauben: Die Zukunft gehört dem Koop-Modus – denn wer spielt schon gern allein?

DM



Uralt aber immer noch sehr beliebt: der Koop-Modus in Diablo 2.

LARRY: LEBEN



Wie alles begann: Leisure Suit Larry vor der Lefty's Bar.



Die gleiche Szene, vier Jahre später im Remake von Larry 1.



Typisch Larry: Kein Sex, viele Peinlichkeiten (Larry 1 Remake).



Markenzeichen der Larry-Spiele: Schöne Frauen. (Larry 3)



Demütigung als Methode: Larry trifft's immer hart. (Larry 7)

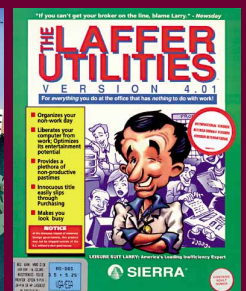
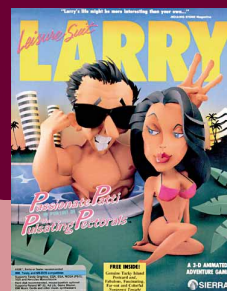
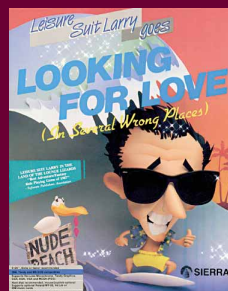
Kommt ein 70-jähriger zum Doktor: »Herr Doktor, Sie müssen mir helfen! Meine Freundin ist 21, sieht aus wie ein Model und will den ganzen Tag Sex mit mir!« Fragt der Doktor: »Aha. Und was zum Teufel ist Ihr Problem?« Darauf sagt der Mann:

...äh, hallo? Wie geht's weiter?! Tja, schade: Sie waren so kurz vor dem Höhepunkt! Machen Sie sich nichts draus: Ich darf Ihnen einen Mann vorstellen, der weiß nur zu gut, wie Sie sich fühlen. Dessen Lebensinhalt daraus besteht, bildhübsche Frauen anzugraben, zu verführen – und dann im Moment der Erfüllung zu scheitern. Dieser Mann heißt Larry Laffer, erfunden 1987 von Al Lowe und seitdem in sechs Abenteuern zu Ruhm gekommen: als der traurige Held, den die Spieler am witzigsten fanden.

Dabei war das erste Larry-Spiel nur eine Kopie – wahrscheinlich das erste Remake der Spielegeschichte. 1981 hatte Sierra ein Textadventure namens **Soft-porn** für den Apple II veröffentlicht, zu seiner Zeit das weit verbreitetste Spiel – angeblich verkaufte Sierra 25.000 Stück, bei gerade mal 100.000 Apple-II-Computern in den USA. Sechs Jahre später entschied Sierra-Gründer Ken Williams gemeinsam mit Al Lowe, den Klassiker als Grafik-Adventure neu aufzulegen. Lowe übernahm das Szenario und die Rätsel, gab der bierernsten Anbagerei den schlüpfrigen Humor und dem Hauptcharakter einen Namen: Larry Laffer.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards wurde zum spektakulärsten Erfolg seiner Zeit. Larry Laffer: Das ist ein kleiner Software-Vertreter Anfang 40 mit schütterem Haar, Bauchansatz, Freizeitanzug aus den 70ern und ohne jeden Geschmack – ein geborener Verlierer. Wie dieser Versager mit Prostituierten anbandelt und mit Betrunknen quatscht, in der Schnellkirche heiratet und schließlich sein Glück im Penthouse-Pool des Casinos findet, das interessierte 1987 niemanden. Im ersten Monat verkaufte Sierra nur 4.000 Stück – so schlecht war noch nie ein Spiel gelaufen. Doch dann griff die Mund-zu-Mund-Propaganda, Monat für Monat verdoppelten sich die Verkaufszahlen, und Anfang 1988 stieg Larry 1 an die Spitze der Hitliste. Wer kein Exemplar im Laden kaufte, hatte eine Raubkopie auf dem Rechner; Larry Laffer lief auf Heimcomputern und Büromaschinen, in Werkstätten und Chefetagen. Es wurde zum prägenden Spiel einer ganzen Generation.

Von nun an rollte die Serie. 1988 erschien der Nachfolger, **Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)**; weil viele Geschäfte das schlüpfrige Urspiel nicht anbieten wollten, ging der entschärfte Larry auf die Suche nach wahrer Liebe statt schnellem Sex. **Larry 2** quälte Spieler mit absurden Sackgassen: Wer nicht schon im ersten Spielteil alles richtig macht, stirbt viel später im Rettungsboot ahnungslos elende Tode. **Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals** (1989) spielt im Südsee-Paradies, die Barpianistin Patti ist das Objekt der Begierde. Mitten im Spiel werden die Rollen getauscht, der Spieler steuert Patti auf der Suche nach Ihrem Larry. Am Ende liegen sich die beiden in der Sierra-Zentrale in den Armen, Larry programmiert seine Lebensgeschichte als Adventurespiel. The End? Nach Al Lowes Willen schon, er hatte genug vom schlüpfrigen Aufreißer. So erschien 1991 Larry 5. »Einen vierten Teil wird es nie geben!«, hatte Al Lowe verkündet – also gab er der nächsten Episode die Nummer 5. **Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies**, so die populärste Anekdote der Larry-Fans, gab es nie. Das ist nicht die ganze Wahrheit. Al Lowe arbeitete 1989 an einem vierten Larry-Teil – es sollte das erste Online-Adventure der Welt werden, in dem Spieler gemeinsam Rätsel lösen sollten. Das Projekt scheiterte grandios, trotzdem gingen ein Schach- und ein Backgammon-Spiel online, die Lowe zu Testzwecken programmiert hatte. **The Sierra Network** machte bald 10 Millionen Dollar Verlust im Jahr, schließlich verkaufte Firmen-



UND WERK

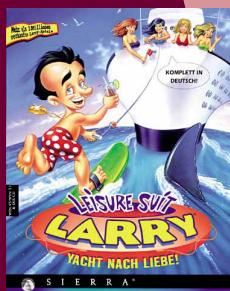
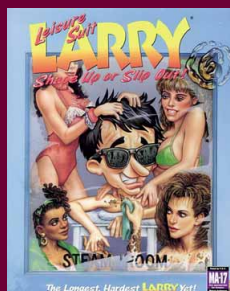
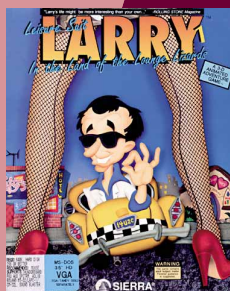
chef Ken Williams das Netzwerk für 100 Millionen an AOL. Sierra, so ging ein Scherz auf den Bürofluren, sei die einzige Firma, die mit Online-Spielen tatsächlich Gewinn gemacht habe.

1991 bekamen die Spieler also **Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work** und ein Remake des ersten Teils, beide in schräger Comic-Grafik und mit Sierras neuer Maussteuerung. Teil 5 gilt als der schwächste der Serie, auch wenn sich Larry und Patti wieder episodisch abwechseln. **Larry 6: Shape Up or Slip Out** kehrte zurück zu den Wurzeln: Ein klar begrenzter Schauplatz (das Fitness-Hotel Costa Lotta), viele Frauen, derber Humor. Zudem gab's Highres-Grafik und zum ersten Mal Sprachausgabe. Den Abschluss von Al Lowes Larry-Reihe bildet das Comic-Abenteuer **Larry 7: Yacht nach Liebe**, das nicht nur aufwändig animiert, sondern auch mit Sorgfalt deutsch synchronisiert wurde. Zwischen den Jahren musste Larry als Aufhänger für ein Flipperspiel, eine Bürosoftware-Sammlung (die **Laffer Utilities**) und eine Casino-Simulation (**Larry's Casino**) herhalten. 2000 sollte Larry in 3D-Grafik im All nach Frauen Ausschau halten – doch Sierra war Pleite, schloss das Studio und entließ Al Lowe. Mit dem neu erschienenen achten Teil hat der Altmeister nichts mehr zu tun.

Leisure Suit Larry war weder das erste Erwachsenen-Spiel, noch das erste Spiel mit Humor – auf beiden Gebieten hatte die Textadventure-Schmiede Infocom die Nase vorn, etwa mit dem legendären **Leather Goddesses of Phobos**. Aber Al Lowe schuf mit Larry Laffer den Prototypen des Antihelden, erfolgreicher sogar als der **Space Quest**-Konkurrent Roger Wilco aus dem gleichen Stall. Larry wurde kopiert, meist erfolglos: 1990 und 1992 schickte Accolade den tapsigen **Les Manley** immerhin zweimal auf Frauensuche, im gleichen Jahr landete der Microprose-Playboy **Rex Nebular** auf einem Frauenplaneten. Die Hauptfigur als Versager – das ist eine Gratwanderung, die wenige beherrschten und viele gar nicht wagten. LucasArts hat nie einen Anti-Helden zum Spielcharakter gekrönt – selbst **Monkey Island**-Pirat Guybrush Threepwood bewahrt im Straucheln seinen Stolz, weil das Spiel mit ihm lacht, nicht über ihn.

So gehört in keiner anderen Serie die Demütigung so integral zum Spielprinzip wie in **Leisure Suit Larry**. Larry ist schon in Frauenkleidern herumgelaufen und von Hunden angepinkelt worden, hat in Müllcontainern gewühlt und Rektalspülungen überstanden. Die Größe des Charakters – und der Charme der Serie – liegt im Umgang mit dem Scheitern. Larry fällt nie um, gibt nie auf, zweifelt nicht. Nicht nur, dass ihm Humor eine Brücke über jeden Abgrund baut. Er kann allen Spott ertragen, weil er ein Ideal vor Augen hat, dem er mit verblüffender Energie und Chuzpe entgegen stolpert. Dass dieses Ziel kein edles ist, keine Prinzessin, keine Karriere, keine Weltrettung – dass Larry nur seine Traumfrau ins Bett kriegen will, das ist auf charmante Weise ehrlich und ironisch. Ein Augenzwinkern, ein Schulterzucken. Dann geht's weiter wie gehabt. Und wie in jedem guten Märchen wird Entschlossenheit am Ende belohnt. Larry ist die amerikanische Version des Sisyphos: Rolle den Stein lang genug auf den Berg, dann bleibt er irgendwann oben liegen. Sagt der Mann: »Ich habe vergessen, wo ich wohne!«

CS



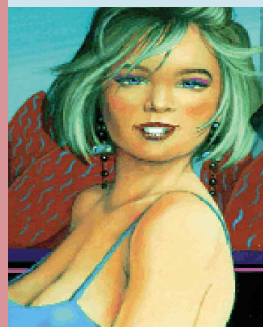
LARRYS FRAUEN



Fawn (Larry 1)



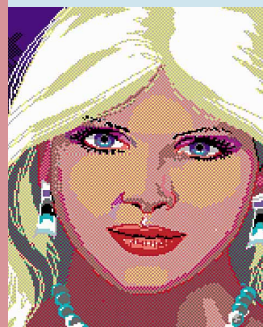
Eve (Larry 1)



Fawn (Remake)



Kakalau (Larry 2)



Tawni (Larry 3)



Patti (Larry 3)



Merilly (Larry 6)



Roseleeta (Larry 6)



Drew (Larry 7)



Dewmi (Larry 7)



Wenn die ehemaligen Designer der **Fallout**-Reihe ein PC-Spiel aus einer der allerersten **Dungeons-&-Dragons**-Kampagnen von 1985 basteln, kann doch eigentlich nichts schief gehen, oder? Wir kehren mit Producer Tom Decker von Troika in die kleine Fantasy-Stadt Hommlet zurück, die von allerlei Ungeheuern aus dem benachbarten Tempel des Elementaren Bösen bedroht wird.

Der Plan

»Unser Ziel war von Anfang an, ein klassisches D&D-Modul und die Pen-&-Paper-Regeln so gut wie möglich auf dem PC umzusetzen«, erinnert sich Tom Decker. »Die Geschichte des Tempels eignet sich so gut, weil sie mit Level-1-Charakteren beginnt.« Für dieses Vorhaben und die Aktualisierung in die **D&D**-Regelversion 3.5 stand jedoch nur ein relativ kleines Team von 14 Entwicklern bereit. Um das Projekt trotzdem in ambitioniert geplanten 16 Monaten zu bewältigen, kamen Teile der Spiel-Engine zum Einsatz, die für Troikas Erstling **Arcanum** geschrieben wurde: »Das räumte zwar viele technische Hürden aus dem Weg, aber es gab immer noch sehr viele Upgrades und Modifikationen, so dass unsere Programmierer sehr, sehr beschäf-

DESIGNER-RÜCKBLICK TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN

Vom Endzeit-Szenario ins D&D-Mittelalter, oder: viel Bier, viele Bugs.



Terror im Tempel des Elementaren Bösen: Ein Feurdämon heizt unserer Party mit Zaubern ein.

tigt waren.« So beschäftigt, dass die Entwicklungszeit vom 1. Februar 2002 bis 1. Juni 2003 um zwei Monate verlängert und dann noch einmal um einen Monat überzogen wurde – erst am 30. August 2003 ging das Spiel in Produktion.

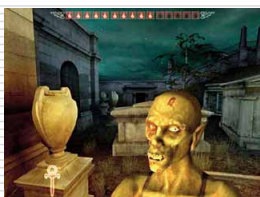
Gute Zeiten ...

Bei einem relativ kleinen Team, einem großen Projekt und einem engen Zeitrahmen ist gute Arbeitsatmosphäre entscheidend: Die Entwickler trafen sich beispielsweise regelmäßig zu »echten« Rollenspiel-Abenden. »In Spitzenzeiten liefen bei uns drei D&D-Gruppen gleichzeitig. Und es war mir wirklich sehr unangenehm, an einem meiner ersten Abende als Meister den mächtigen Krieger Gor von Craig Matchett mit einem Remorhaz-Wurm zu töten«, erzählt Tom. Nachtragend war Charakter- und Textur-Künstler Craig jedenfalls nicht: »All seine Arbeiten waren immer drei Monate vor der Deadline fertig. So konnte er viele Kämpfe und Monster-Platzierungen balancieren und als D&D-Experte bei etwaigen Regelfragen helfen.«

Manche Freizeitaktivitäten der Entwickler tauchen sogar im Tempel wieder auf: »Im Feuertempel gibt es ein Quest um ein Würfelspiel namens Three-Eyed Snake – das haben wir zu Beginn der Entwicklung jeden Dienstag gespielt. Die Gewinner mussten die anderen dann oft auf ein Bier in unserem Stammlokal Captain Cream's einladen. Als verheirateter Mann bin ich stattdessen natürlich

DESIGNER-FAKTEN TROIKA GAMES

Troika Games wurde 1998 von Jason Anderson, Leonard Boyarsky und Tim Cain gegründet, die bei Interplay unter anderem für die **Fallout**-Reihe verantwortlich waren. Ihr erstes Spiel **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura** heimste diverse Preise ein und ebnete den Weg für die Entwicklung von **The Temple of Elemental Evil** und **Vampire 2**, das kurz vor der Veröffentlichung steht. Troika arbeitet darüber hinaus gerade an zwei noch unangekündigten Rollenspielen – eins davon soll gerüchteleise in einem postapokalyptischen Szenario à la **Fallout** spielen.



Fast fertig: Troikas Rollenspiel **Vampire 2 – Bloodlines**.



Nur einer von vielen Bugs im Spiel: die »DO NOT USE«-Pfeile im Helden-Inventar, zum Glück nicht überlebenswichtig.



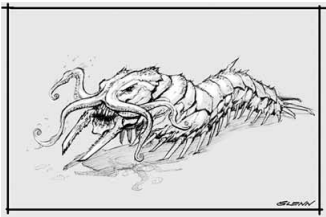
Gruppenbild mit Entwicklern und Damen: die komplette Mannschaft von Troika Games.



Im variablen Spiel-Abspann erfahren Sie, was aus den Figuren der Quests geworden ist.



Der Tempel des Elementaren Bösen (oberirdischer Teil) in einer ersten Entwurfszeichnung.



Üble Kreaturen: Zwei der über 160 Monster, denen Ihre Party auf ihrem Abenteuer begegnet.

immer artig nach Hause gefahren – mir reichten die Biere, die wir schon während des Würfelns getrunken hatten«, grinst Tom. Ob sich die Bier-Vorliebe mancher Designer auch in der Person eines Braumeisters zeigt, der im Tempel zu finden ist? Immerhin besitzt er in allen Versionen des Spiels einen deutschen Namen, der, so Tom Decker, »von Olaf Becker kam, mit dem ich bei Interplay diverse deutsche Übersetzungsarbeiten betreut habe. Hubertus Gerstenbrenner klingt doch wirklich gut, oder nicht?«

... schlechte Zeiten

Die eingeschworene Entwickler-Mannschaft erreichte die meisten Projekt-Meilensteine ohne Probleme. Zusammen mit Firmengründer Tim Cain entwarf Tom Decker insgesamt 149 Charaktere – »Manchmal zehn bis 15 pro Monat, was uns nur ein paar Tage für jede Figur ließ.« Ein so umfangreiches Rollenspiel mit 149 Charakteren, vielen Haupt- und Nebenquests, 223 statt geplanter 82 Zaubersprüchen und über 160 Monstern ist ein komplexes Gebilde. Und komplexe Gebilde ziehen viele Bugs an. Doch zur

Fehlersuche hatte das Team nur sehr wenig Zeit: »Uns blieben trotz der verlängerten Entwicklungsdauer nur 22 Tage«, sagt Tom. Anders ausgedrückt: Bereits einen Monat nach der Alpha-Version, die erstmals »richtiges« Spielen erlaubte, ging das Rollenspiel in die Beta-Phase – und am 8. August erhielt Publisher Atari die fertige Version.

Ein weiterer Haken: »Tempel des Elementaren Bösen orientiert sich zu sehr an der Pen-&-Paper-Vorlage. Gar nicht mal, was die Geschichte angeht, doch das Layout vieler Dungeons und Level machte es manchmal schwer, Monster und Gegner so zu verteilen, dass es unserem taktisch basierten Rollenspiel gerecht wurde«, erzählt Tom. »Außerdem wäre es gut gewesen, einen Vollzeit-Autor an Bord zu haben, der beispielsweise Bücher mit Hintergrund- und historischen Informationen geschrieben und in der Spielwelt verteilt hätte. So hätte das Spiel noch an Tiefe und Faszination gewonnen.« Und dann passieren noch unvorhersehbare Dinge: »Die Sprachaufnahmen für 79 Charaktere mussten in fünf Arbeitstagen über die Bühne gehen. Doch unser Aufnahmeleiter wurde kurz vor Beginn der Studiositzungen schwer krank. Wir hatten einen guten Ersatzmann, doch ich hätte mir die Sprachaufnahmen noch besser gewünscht.«

Fan-Feedback

Nach der Veröffentlichung machten sich die Rollenspielfans in Online-Foren Luft – einerseits waren sie von der offenen Spielwelt mit den vielen Möglichkeiten begeistert, andererseits trübten Bugs wie

TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN DESIGN-FAKTEN

Entwicklungsdauer: 19 Monate

Teamgröße: bis zu 14 Entwickler, dazu einige Praktikanten und externe Mitarbeiter

externe Mitarbeiter: Tiger Hare Studios (Intro-Movies), Ron Fish (Sound & Musik), Therese MacLaughlin (Sprachstudio)

gelöschte Spielstände und gegen Spielende stark ruckelnde Grafik das Vergnügen. Tom Decker und sein Team waren sich der Probleme bewusst: »Wir haben alle Nachrichten gelesen und etliche beantwortet. Wir hätten natürlich gerne mehr Zeit für das Feintuning gehabt, aber waren schon einen Monat über der Zeit, als Atari das Spiel in die Läden stellte. Unsere Verpflichtung gegenüber den Fans führte nach dem ersten offiziellen zu einem zweiten Patch, den wir in Eigenregie produziert haben. Und wir arbeiten momentan mit einigen Fans an einem dritten Patch. Bei aller Kritik freuen wir uns natürlich, dass **Tempel des Elementaren Bösen** so vielen Spielern immer noch gefällt, sie es mit immer neuen Helden angehen und in den Foren von ihren Erlebnissen berichten.«

Abschlussgedanken

Welche Lehren nimmt das Entwickler-Team mit ins nächste Projekt? Stichwort Arbeitsbelastung: »Man kriegt jede Menge Arbeit geschafft, wenn man viele 100-Stunden-Wochen in Folge arbeitet – aber dann macht man auch jede Menge Fehler. Eine Balance zwischen Ergebnis und Belastung ist unser Ziel, auch wenn das in unserer Industrie eher die Ausnahme als die Regel zu sein scheint.« Stichwort Teamwork: »Kämpfe für das, woran du glaubst, aber erinnere dich daran, dass Kompromisse zu Teams gehören. Sei ehrlich und direkt mit deinen Kollegen und fall ihnen nicht in den Rücken – denn es sitzen alle im gleichen Boot.« Stichwort Nachfolger: »Wir als Team hätten sehr gerne einen Nachfolger, ein neues D&D-Spiel oder etwas ganz Neues produziert, doch Atari hat diesbezüglich momentan keine Pläne.«

RA

DESIGNER-FAKTEN TOM DECKER

Tom Decker ist seit 17 Jahren in der Spielindustrie beschäftigt, die letzten zweieinhalb Jahre bei Troika und davor bei Interplay. Er hat Spiele wie The Bard's Tale Construction Set und Wall Street Manager produziert und designet, an Kindersoftware wie Mario Teaches Typing gearbeitet und war für die Lokalisierung von Klassikern wie Planescape: Torment und Baldur's Gate 1 und 2 verantwortlich. Tom ist ein großer Fan von storybasierten Spielen, die, »oh Schreck, sehr linear sind.«



Faxenmacher: Tom Decker (rechts) und ein Kollege.



HALL OF FAME

DIE SIEDLER

Ein Zwei-Mann-Team aus Deutschland begründete das Aufbaugenre.

Wenn kleine Kerlchen wild über den Bildschirm wuseln, Baumaterialien schleppen und fleißig Häuser bauen, dann kann es sich nur um **Die Siedler** handeln. Das unüberstehliche Spielkonzept von Ende 1993 war aus dem Stand heraus erfolgreich. Zusammen mit seinen drei Nachfolgern verkaufte sich das Aufbauspiel weltweit über fünf Millionen Mal und begründete damit das gesamte Genre.

Mit Chips und Cola

Spieleentwicklung Anno 1993: Volker Wertich programmierte **Die Siedler** bei sich zu Hause quasi im Alleingang. Unterstützt wurde er von nur einem Grafiker. Für den Betatest mussten Freunde und Bekannte herhalten, von kostenlosen Chips und Cola bei Laune gehalten. Und wahrscheinlich vom brillanten Spielprinzip: Sie errichten per Mausklick ein Schloss, von dem aus Sie Handwerker und Lastenträger losschicken, um die umliegende Gegend mit Wirtschaftsgebäuden zu besiedeln. Als Rohstoffe dienen Stein, Holz und Eisen. Der Clou dabei: Um das Mikromanagement müssen Sie sich nicht kümmern – ein simpler Bauauftrag reicht, und schon werkeln Ihre Leutchen von sich aus los. Allerdings bauen bis zu drei CPU-Konkurrenten auf der gleichen Karte. Doch ausgesockte Ritter erobern Gebäude und weiten das eigene Einflussgebiet aus.

Ohne Brot kein Erz

Immer komplexere Wirtschaftskreisläufe sorgen dafür, dass die Siedelei auch auf Dauer spannend bleibt. Wer für Waffen dringend benötigtes Erz aus Minen fördern will, muss dafür sorgen, dass die Arbeiter genug Nahrung

bekommen. Brot etwa stammt aus Bäckereien, die das benötigte Mehl von Müllern beziehen. Die wiederum bekommen den Weizen vom Bauern. Sehr wichtig: der Wegebau. Denn Ihre Leutchen bewegen sich nur auf ausgebauten Pfaden. Das ist allerdings eine fummelige Angelegenheit. Jedes Stück muss per Mausklick am das Vorhergehende angepasst werden. Manchmal endet man dabei in einer Sackgasse, weil der Höhenunterschied zum nächstliegenden Abschnitt zu groß wäre.

Die Levels unterscheiden sich lediglich durch die Verteilung der Rohstoffe. Auf Wunsch generiert ein Editor neue Levels. Mit diesem Tool entstanden auch die Original-Karten. Volker Wertich ließ dabei so lange neue Landschaften erstellen, bis per Zufall genug gute entstan-



In Bergwerken bauen Ihre Leutchen Erze ab.

den. Das erinnert an Peter Molyneux, der für das Addon zu **Populous** einfach den zum Generieren der Karten benötigten Code umdrehte.

Heute wirkt die Grafik arg pixelig, zudem werden die generierten Karten schnell langweilig. Viel mehr Spaß macht der Nachfolger **Die Siedler 2**. Hier gibt's eine richtige Kampagne samt Rahmenhandlung. **MIC**



An allen Wegkreuzungen stehen Siedler, die Waren transportieren.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Begründete 1993 das gesamte Aufbaugenre
- Ausgetüftelte, mehrstufige Produktionsketten
- Knuffige Siedlerfiguren, vollanimierte Gebäude
- Hoher Wiederspielwert dank unkompliziertem Kartengenerator
- Zuguck-Effekt, da die gesamte Welt liebevoll animiert ist und alle Güter optisch auch vorhanden sind.

DIE SIEDLER AUFBAUSPIEL

PUBLISHER:	Blue Byte	ORIGINALRELEASE:	1993
ENTWICKLER:	Volker Wertich	CA. PREIS:	5 Euro
QUELLE:	Pointsoft*	USK:	ohne Beschr.
SPRACHE:	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM:
CPU mit 20 MHz, 4 MB RAM

SO LÄUFT'S:
Die Siedler läuft auch heute noch ohne Modifikationen unter sämtlichen Windows-Versionen.

FAZIT: UNWIDERSTEHLICHES AUFBAUSPIEL MIT KNUDELFAKTOR.

* (0190) 824 668 1.86 €/Minute



Die Vorletzte

FIFA 2006 ANGESPIELT



GameStar bleibt am Ball: Als weltweit erstes Magazin haben wir den nächsten Teil der Serie angespielt.



Die Steuerung funktioniert über einen Analog-Stick.



Spannung pur: ein Zweikampf direkt am Strafraum.



Hier sehen wir Brasiliens Editor-importierte Stars Roberto Carlos und Ronaldinho beim Doppelpass.

Derzeit überschwemmt eine wahre Fußball-Flut die Spielplätzen: **Pro Evolution Soccer 4**, **Club Football 2005**, **Anstoss 2005**, **Fifa 2005** und der **Fußball Manager 2005** ringen um Gunst und Geldbeutel der deutschen PC-Ballkünstler. EA Sports zieht nun angesichts der massiven Konkurrenz die Notbremse und setzt beim nächsten Teil der **Fifa**-Serie auf eine neuartige Hardware-Basis (»Tisch«). Wir haben die Entwickler in der Kneipe um die Ecke besucht und das tolle **Fifa 2006** gespielt.

Genial einfach

Die KI der **Fifa 2006**-Kicker funktioniert bereits bestens: Die Sportler halten ihre Positionen und machen per Fünferkette taktisch klug das Mittelfeld dicht. Bislang plant EA Sports nur eine Formation (3-5-2-1). »Mehr brauchen wir auch nicht. Schließlich wollen wir das Spiel nicht mit sinnlosen Optionen zumüllen, sondern setzen auf einsteigerfreundliche Action«, grölt ein Designer, der seinen Namen nicht verraten möchte.

Obwohl alle Spielzüge flüssig und realistisch wirken, verzichten die Entwickler auf Flankenläufe. Besser so, denn Flügelangriffe führten im Vorgänger zu unfair guten Torchancen. Die



Fifa 2006 läuft stabil auf jeder Plattform (Teppichboden, Parkett).

Ballphysik ist gewöhnungsbedürftig, aber nachvollziehbar: Das Leder (eine Kugel aus Gummi) prallt häufig wie eine Gummikugel von der Bande ab. Der Bande? Stimmt, die Entwickler haben den Spielfeldrand mit einer Barriere versperrt. Ein EA-Sprecher nennt den Grund: »Einfwürfe kann unsere Engine nicht darstellen«. Auch Elfmeter, Freistöße, Fouls und Verwarnungen fallen weg: »Die nähmen doch nur Tempo aus dem Spiel.«

Bei der Grafik hat sich wenig getan: **Fifa 2006** basiert laut Pressemeldung auf der **Fifa 2004**-Engine – was die etwas hölzernen Animationen und künstlichen Gesichtszüge der Sportler erklärt. Zudem soll **Fifa 2006**

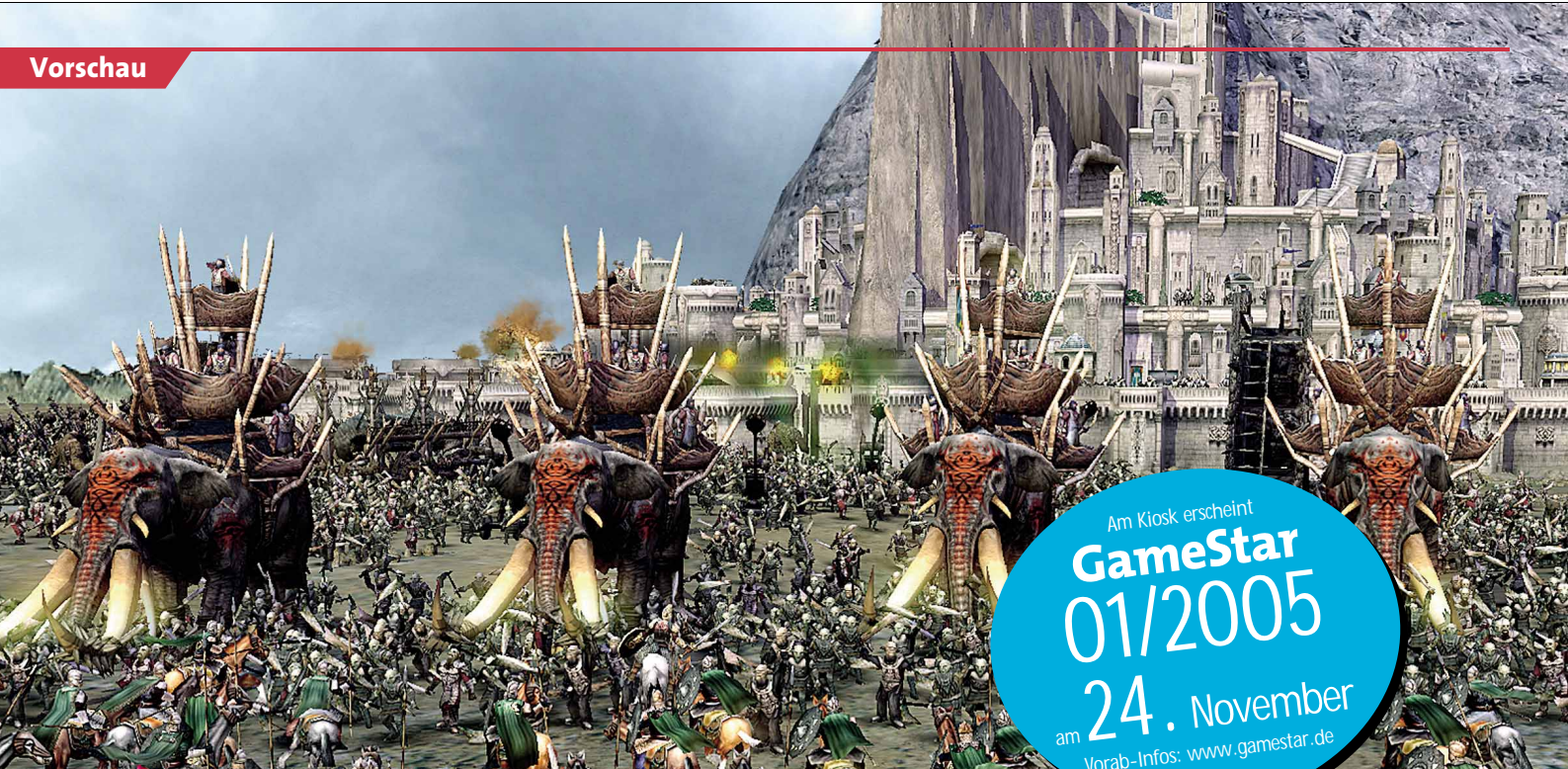
keine lizenzierten Originalstars bieten. Mit dem komfortablen Editor (Filzstift, Klebezettel) ordnen Sie allerdings jedem Spieler flugs den richtigen Namen zu. Umständlich: Den Editor müssen Sie gesondert im Schreibwarenladen kaufen.

Dafür stimmt der Sound: »Wir liefern über 1.000 Original-Fangesänge auf einer Bonus-DVD mit. Die haben wir sogar alle selber intoniert«, prahlt ein Entwickler und stimmt zum Beweis mit seinen Kollegen »Einer geht noch« an. **Fifa 2006** beeindruckt zudem mit Surround-Effekten – zumindest in hallenden Räumen. Wir freuen uns schon auf ein stimmungsvolles Fußballfest.

GR

GAMESTAR-FOTOROMAN FOLGE 63: AUFRÄUMARBEITEN





Am Kiosk erscheint
GameStar
01/2005
 am **24. November**
 Vorab-Infos: www.gamestar.de

IM NÄCHSTEN GAMESTAR

Warum aufs Christkind warten: Bei uns gibt's schon vorher harte Tests zu allen Weihnachts-Spiele-Hits.

TEST

SCHLACHT UM MITTELERDE

Die Fantasy-Strategen in der Redaktion erobern mit Orks und Menschen Mittelamerika. Der Test zeigt, ob hinter der tollen Optik spielerische Tiefe steckt: Kann der Strategiemodus von **Schlacht um Mittelamerika** mit dem von **Rome** mithalten? Und welche Rolle spielen Gandalf & Co. auf den Schlachtfeldern?



TEST SIEDLER 5

Spielprinzip-Umsturz und 3D-Grafik lassen Siedler 5 aus der Aufbau-Reihe von Blue Byte tanzen, dazu kommt ein erweitertes Kampfsystem. Wir prüfen das Werk auf Wusel-Kompatibilität.



TEST WORLD OF WARCRAFT

Seit Monaten durchstreifen wir den Betatest von World of Warcraft, jetzt ist die US-Version fertig. Lohnt sich die monatliche Gebühr auch für Online-Muffel? Lesen Sie den Mega-Test!

GAMESTAR CD/DVD

Für unsere Weihnachtsausgabe haben wir uns eine besonders spannende Vollversion ausgesucht. Außerdem erwarten wir eine wahre Demo-Flut – vor allem auf DVD. Außerdem liefern wir Spiel-Videos zu den wichtigsten Tests und Previews sowie die neuesten Mods, Patches und Treiber...

TIPPS & TRICKS

Mit unseren Kniffen gewinnen Sie die Schlacht um Mittelamerika, werden zum Siedler 5-Experten und fahren in Need for Speed Underground 2 der Konkurrenz davon. Außerdem: Cheats, Cheats, Cheats.



PREVIEW GTA SAN ANDREAS

Wir spielen die Playstation-2-Version (Bild) und entreißen der riesigen Spielwelt von GTA San Andreas ihre Geheimnisse. Machen Sie sich mit uns bereit auf brutale Bandenkriege in drei Städten.

TEST FLATOUT

Kann Bugbears Randal-Raser Flatout EAs Need for Speed Underground 2 schlagen?

PREVIEW KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Trotz alter Grafik-Engine: Rollenspiel-Fans spüren dank toller Story in Knights of the Old Republic 2 wieder ein Rumoren in der Macht.

HARDWARE 3D-GRAFIKKARTEN

Unsere Profis sagen Ihnen, in welche 3D-Grafikkarten Sie Ihr Weihnachtsgeld investieren sollten.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.