

# SZENE GERÜCHTE

Fallout 3: Das von Interplay aufgegebene Endzeitrollenspiel wird nun von den Morrowind-Machern fertiggestellt.

## KOLUMNE

### Kuriose Comebacks

Endlich mal eine vernünftige Comeback-Show: Mit Fallout 3, Jagged Alliance 3 und nicht zuletzt Freespace 3 feiern gleich drei längst verloren geglaubte Spiele-Serien ihre Wiederauferstehung. Denn ganz anders als die völlig zu Recht vergessenen Pop-Grüfties einer bekannten TV-Sendung haben diese Comeback-Kandidaten einen würdigen Neuanfang verdient. Ob der bei jedem Spiel auch gelingt, wage ich jedoch zu bezweifeln. Denn die eigentlichen Väter der Serien (Black Isle, Sir-tech, Volition) haben mit den neuen Babies nichts mehr zu tun.

Die besten Chancen gebe ich noch Fallout 3, schließlich verstehen die Morrowind-Macher von Bethesda ihr Rollenspiel-Handwerk. Doch der Rest: Jagged Alliance 3 entsteht beim völlig unbekannten russischen Studio MIST Land South, Katastrophen-Spezialist Derek Smart (Battlecruiser Millennium, GameStar-Wertung: 11%) will sich um Freespace 3 kümmern. Wenn ein Publisher weder die Original-Entwickler noch ein kompetentes neues Team für ein Klassiker-Comeback gewinnen kann, sollte er die Spielelegenden besser in Frieden ruhen lassen. Uninspirierte Neuauflagen gibt's in der Musik schon genug, bei Computerspielen kann ich gut darauf verzichten.

Heiko Klinge  
Redakteur



## FALLOUT 3 KOMMT

Totgesagte leben länger: Das bereits aufgegebene Rollenspiel **Fallout 3** wird nun doch noch fertig gestellt. Nachdem im Dezember 2003 Interplay die Entwickler-Crew Black Isle Studios entlassen und das schon zur Hälfte fertige **Fallout 3** gestoppt hat, gibt es fast neun Monate später eine Überraschung für alle Serien-Freunde: Das Rollenspiel-Traditionsunternehmen Bethesda (**Morrowind**) sicherte sich die Rechte an der Endzeitserie und wird den dritten Teil fertig stellen. Das Projekt **Fallout 3** soll parallel mit einem neuen Teil der **Elder Scrolls**-Reihe produziert werden. Verantwortlich für beide Titel ist der **Morrowind**-Producer Todd Howard. Der äußerte sich in einem ersten Interview sehr optimistisch und versprach fest, dass Bethesda auf die bekannten Stärken der **Fallout**-Serie setzt: Entscheidungsfreiheit des Spielers, eine fesselnde Hintergrundgeschichte und Einfluss der Heldenaktionen auf die Story. Rollenspiel-Fans dürfen sich auf jeden Fall freuen. Dicker Wermutstropfen: Bisher nannte die für extrem lange Entwicklungszeiten berühmte Firma noch nicht mal einen vagen Releasetermin für das Spiel.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G69](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:G69)

## CHRONICLES OF RIDDICK

Auf der Xbox sorgte das Spiel um den Sträfling und Mörder Riddick vor allem wegen seiner High-End-Grafik (fantastisches Normal-Mapping) für Aufsehen. Unser Schwester-Magazin **GamePro** vergibt in seiner aktuellen Ausgabe 09/2004 satte 89 Spielspaßpunkte. Nun soll der Titel laut eines Mitarbeiters von Vivendi Universal USA auch für den PC erscheinen. Vivendi Deutschland wollte diese Meldung jedoch noch nicht bestätigen.

Der Film **Chronicles of Riddick** startete in den USA am 11. Juni mit mäßigem Erfolg und ist die offizielle Fortsetzung des Science-Fiction-Horrorfilms **Pitch Black**. Das Spiel erzählt vom Ausbruch des Helden (im Film von Vin Diesel verkörpert) aus dem Gefängnis Butcher Bay. Produzent des Spiels ist übrigens Vin Diesels eigene Firma Trigon Studios.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G70](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:G70)



Chronicles of Riddick: Der grafisch brillante Xbox-Titel (Bild) soll auch für den PC kommen.

## »AUSTRALIA'S ARMY«

Viele Spiele (vor allem Actiontitel) brüsten sich damit, dass Armeen dieser Welt sie als offizielles Trainingsprogramm einsetzen, zum Beispiel **Full Spectrum Warrior**. Der Xbox-Titel dient der Zwangsbildung der US Army zu Trainingszwecken. Die australische Armee kündigte nun ihrerseits an, ein geeignetes Programm für die Rekrutenschulung gefunden zu haben. In Zukunft lernen die Kadetten mit dem Strategiespiel **Uncommon Valour: Campaign of the South Pacific**. Der Titel soll taktisches Basiswissen vermitteln und den Soldaten gleichzeitig historische Hintergründe näher bringen. Angesichts einer Gamestar-Wertung von 17% sind wir jedoch skeptisch, ob sich die australische Bevölkerung künftig im eigenen Land noch sicher fühlt.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G74](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:G74)

## GAMES CONVENTION 2004



Redakteure stellen sich am Stand Ihren Fragen.

In diesem Jahr steigt in Leipzig zum dritten Mal die Games Convention. 2003 strömten fast 95.000 Zuschauer nach Sachsen, um die Produkte von über 200 Ausstellern aus aller Welt zu sehen. Vom 19. bis 22. August versammeln sich auch 2004 alle namhaften Publisher und Entwickler mit ihren Produkten in den Messehallen. Die Gelegenheit, einmal die kommenden Hits anzuspüren oder Leute aus der Branche zu treffen!

## GameStar in Leipzig

Am GameStar-Stand können Sie uns Löcher in den Bauch fragen oder über die Trends der Zukunft philosophieren. Als besonderes Schmankerl stellen wir zwei rüttelnde Smarts auf, in die ein Rennspiel-Simulator eingebaut ist. Sie finden uns in Halle 5, Stand C41.

Besuchen Sie uns!

Tag	GameStars
DONNERSTAG, 19. 8. 2004	Jörg Langer, Rene Heuser, Heiko Klinge, Walter Reindl, Sascha Mutschler
FREITAG, 20. 8. 2004	Jörg Spormann, Alexander Beck, Markus Schwerdtel, Annie Weißenberger
SAMSTAG, 21. 8. 2004	Georg Valtin, Patrick Hartmann, Anita Thiel, Markus Schwerdtel, Petra Schmitz
SONNTAG, 22. 8. 2004	Petra Schmitz, Michael Graf, Fabian Siegmund, Daniel Matschijewsky

## Kartenvorverkauf

Der Vorverkauf der Karten läuft bereits auf Hochtouren. In den Filialen von Saturn können Sie die Tickets gleich mitnehmen – einfacher geht's nicht: 10 Euro kostet die Tages-, 22 Euro die Dauerkarte. Alternative: Bestellung im Internet, bequem von zu Hause aus.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [G75](#)

## ULTIMA X ENTWICKLUNG GESTOPPT

Die Liste der eingestellten Online-Rollenspiele setzt sich fort: Climax stoppte letzten Monat die Arbeiten an **Warhammer Online** und Microsoft hatte bereits vor einigen Wochen **Mythica** und **True Fantasy Live Online** (Xbox) aufgegeben. Nun erklärte Electronic Arts, dass der Titel **Ultima X: Odyssey** nicht fertig gestellt wird. Das Entwicklerteam soll sich künftig auf das ehrwürdige **Ultima Online**, eine Erweiterung dazu und ein neues, bisher noch nicht enthülltes Projekt konzentrieren. Genauere Begründungen bleiben Designer und Publisher schuldig. Wir vermuten, dass Electronic Arts angesichts der Konkurrenz von **Everquest 2** und **World of Warcraft** kalte Füße bekommen hat. Außerdem hält es EA wohl für leichter, eine bereits bestehen-



Ultima X: Das von EA eingestellte Online-Rollenspiel basierte auf der Unreal-Engine.

de Online-Community von zufriedenen Spielern mit neuen Erweiterungen bei der Stange zu halten, als mit einem neuen Spiel frische Kunden anzulocken.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [G71](#)

## PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

Ballern bis die Maus glüht. Getreu diesem Motto schnitzelten sich die Spieler durch den Ego-Shooter **Painkiller**. Nun hat Publisher Dreamcatcher **Battle out of Hell** angekündigt. Das Addon erzählt die Story weiter und baut sowohl Solo- als auch Multiplayer-Modus des Spiels aus. Offline planen die Entwickler zehn große Levels für Einzelkämpfer. Eine Reihe neuer Monster soll in den Spielabschnitten für mehr Abwechslung als im Hauptprogramm sorgen. Für Internet und LAN stehen



Painkiller: Das Addon Battle out of Hell soll mit neuen Monstern für Abwechslung sorgen.

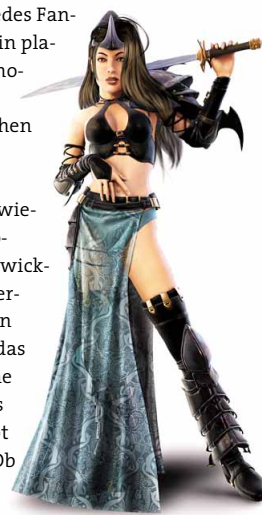
neue Spielmodi, Karten und Models auf der Liste. Zusätzlich denken die Entwickler über mehr Waffen nach, etwa Flammenwerfer und MP. Außerdem wird ein Editor für eigene Karten beiliegen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [G73](#)

## SPELLFORCE ZWEITES ADDON

Kurz nachdem **Spellforce: Breath of Winter** (GameStar-Wertung 86%) erschien, bestätigte Publisher Jowood uns schon das nächste Addon. Diesmal soll es zwei neue Einheiten für jedes Fantasy-Volk geben. Obendrein planen die Designer von Phenomic eine Kampagne für hochstufige Helden zwischen Level 30 und 50. Damit ist sicher, dass die Echtzeit-gefechte noch mal im Schwierigkeitsgrad anziehen. Momentan überlegen die Entwickler, ob es einen Mehrspielermodus mit selbst erstellten Avataren geben wird. Da das jedoch Balancing-Probleme verursachen könnte, muss Phenomic erst das Konzept durchdenken und testen. Ob das noch namenlose Addon bislang dieses Jahr erscheint, ist unklar.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [G72](#)



## GAMESTAR NEWSTICKER

- ★★★ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: Todd Hollenshead, Chef von id Software, gab in einem Interview bekannt, dass ein zweiter Teil der Gruselserie geplant ist. Allerdings übernimmt ein externes Team die Entwicklung. [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [G76](#) ★★★★★ BATTLEFIELD 2: Eine Replay-Funktion soll die Gefechte im Taktik-Shooter aufzeichnen und damit Battlefield-TV ermöglichen. [G77](#) ★★★★★ ULTIMA ONLINE: Das nächste Addon der Reihe heißt Samurai Empire und bringt asiatisch angehauchte Gebäude, Helden und Monster. [G78](#) ★★★★★ BATTLEFIELD VIETNAM: Die Macher des Multiplayer-Shooters wollen statt eines Addons lieber kostenlose Erweiterungen zusammen mit der Modszene entwickeln. [G79](#) ★★★★★ VAMPIRE – THE MASQUERADE: Die Produktionsfirma New Line Cinema (Herr der Ringe) will die Blut-sauger auf die Leinwand bringen. [G80](#) ★★★★★ FREESPACE 3: Angeblich verhandelt Derek Smart (Battlecruiser Millennium) mit Interplay wegen den Rechten an der Weltall-Serie, um einen dritten Teil zu produzieren. [G81](#) ★★★★★ PAPYRUS: Chef Dave Kaemmer kaufte die Rechte an den alten Rennspiel-Simulationen von Publisher Vivendi zurück. [G83](#) ★★★★★ SILENT HUNTER 3: Die U-Boot-Simulation erscheint im ersten Quartal 2005. Die Entwickler wollen noch mehr Zeit in die dynamische Kampagne investieren. [G84](#) ★★★★★ ADVENT RISING: Aus Angst, im überfluteten Weihnachtsgeschäft unterzugehen, haben die Entwickler ihr 3D-Actionspiel aufs Frühjahr 2005 verschoben. [G86](#) ★★★★★



Pariah: In der Strafkolonie versteht man nur eine Sprache: Waffengewalt.



## KOLUMNE

### Weniger ist mehr

Mein Kopf schmerzt. Kein Wunder, schließlich habe ich gerade 70 Vehikel und 60 Waffen auswendig gelernt, um in der nächsten Söldner-Runde richtig einzukaufen. Blöd nur, dass sich die Masse



an Kriegsgüter in der Praxis kaum auswirkt: Bei Internet-Schlachten ziehen die Teilnehmer stets mit den beliebtesten Vehikeln und Gewehren ins Gefecht – etwa dem T-80-Panzer. Den Rest vernachlässigen die Fans. Ähnliches gilt fürs Echtzeit-Strategiespiel Warlords Battlecry 3: Aus den 200 Einheiten suche ich mir eine Handvoll Favoriten aus. Alle anderen nutze ich selten bis nie.

Bei Söldner und Warlords Battlecry 3 haben die Designer folglich wertvolle Arbeitszeit in nutzlosen Füllwerk investiert. Vier Programmierer aus Hannover zeigen wie's besser geht: Exdream konzentriert sich beim Echtzeit-Strategiespiel Arena Wars (Test in diesem Heft) auf sechs perfekt ausbalancierte Truppentypen. Jede Einheit ist wichtig und besitzt individuelle Fähigkeiten – wenn ich einen Trupp vernachlässige, verliere ich. Ein Beispiel, das Schule machen sollte: Liebe Designer, müllt eure Spiele nicht mit nutzloser Vielfalt zu, sondern konzentriert euch auf Spielbalance und Zugänglichkeit. Das schont auch die Köpfe der Spieler.

Michael Graf  
Trainee

## PARIAH

Im Ego-Shooter **Pariah** ist unsere schöne Erde nur noch eine abgewrackte Strafkolonie. Der genauso heruntergekommene Arzt Jack Mason soll hier die Gefangene Karina abholen, die an einem mysteriösen Virus erkrankt ist. Beim Abflug stürzt sein Raumschiff ab, und fortan kämpfen Sie in dem Riesenknast ums Überleben. Nach und nach entfaltet sich eine spannende Story, die Sie zum Mittelpunkt einer großen Verschwörung macht. Technisch vertraut Digital Extremes dem bewährten Mix aus aktueller **Unreal**-Grafik und Havok-Physik. Obwohl der Story-lastige Einzelspielermodus klar im Vordergrund steht, bauen die Entwickler einem umfangreichen Multiplayer-Teil ein: Neben den üblichen Modi Deathmatch und Capture the Flag ist auch ein taktische Assault-Variante vorgesehen. Geplante Veröffentlichung: März 2005.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [G50](#)

## FIRST TO FIGHT

Mit **First to Fight** programmiert Destineer nach eigenen Angaben den bis dato realistischsten Militär-Taktik-Shooter. Sie verkörpern einen US-Marine, der zusammen mit drei computergesteuerten Kameraden im Nahen Osten auf Terroristenjagd geht. Besonders beeindruckend ist die Team-KI: Die Kameraden halten sich streng an ihre Rollen im »Ready-Team-Fire-Assist«-System, einer Taktik der U.S. Marines. Dabei übernimmt jeder Soldat genau definierte Aufgaben, etwa die Sicherung des Teams nach hinten. Die Kameraden beziehen bei Straßenkämpfen und in Gebäuden sogar selbstständig Deckung. Die eigene 3D-Engine setzt das Geschehen ordentlich in Szene, bisher vermissen wir aber ein realistisches Physiksystem. Ob die Entwickler das bis zum Release im Oktober 2004 noch einbauen, steht noch nicht fest.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [G51](#)



First to Fight: Wir schießen, die Kameraden halten uns den Rücken frei.



## SPLINTER CELL 3

Ubisoft taufte den dritten Teil der **Splinter Cell**-Reihe auf den geheimnisvollen Namen **Chaos Theory** und verrät Details zur Story. Im Jahr 2008 bedrohen elektronische Terrorakte die weltweite Sicherheit. Die Spur der Saboteure führt nach Nordkorea, wo Sie in der Rolle von Top-agent Sam Fisher nach den Drahtziehern suchen. Was das jetzt mit der Chaostheorie zu tun hat? Vielleicht beeinflusst Sam das Wetter, indem er Kerzen auspustet? Mit der stark modifizierten **Unreal**-Engine ließe sich das umsetzen, erklärte Ubisoft auf unsere Anfrage. Im Dezember 2004 werden wir es genau wissen: Dann steht **Splinter Cell 3** in den Läden.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/652](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/652)

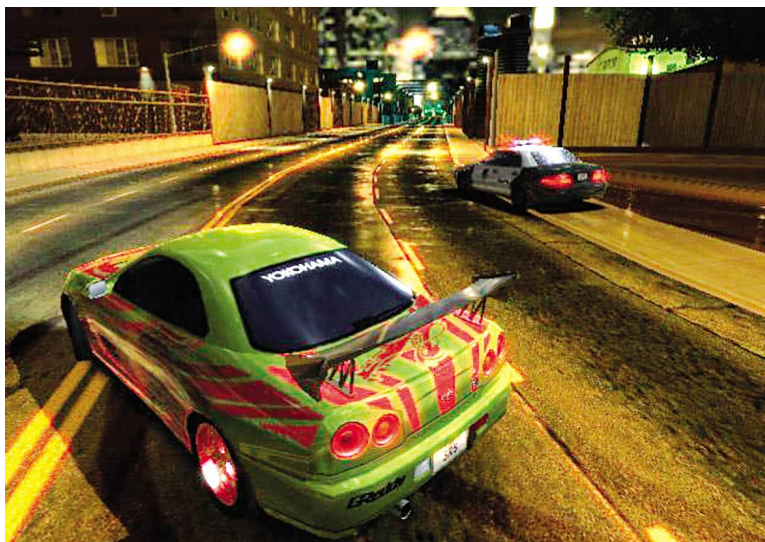


Splinter Cell 3: Sam Fisher erledigt seine Arbeit am effektivsten von hinten.

## STREET RACING SYNDICATE

Und noch ein Konkurrent für **Need for Speed Underground 2**: Das Rennspiel **Street Racing Syndicate** wird laut Publisher Namco auch für PC erscheinen. Im Mittelpunkt stehen illegale Straßenrennen, bei denen Sie in einem von 40 lizenzierten Boliden um das Ansehen der Kollegen und jede Menge Kohle fahren. Das Preisgeld investieren Sie in Tuning-Teile, deren Auswirkungen Sie vor dem Kauf im Simulator detailliert testen dürfen. Als Strecken dienen die originalgetreu nachgebauten Innenstädte der US-Metropolen Los Angeles, Philadelphia und Miami. Anders als in **Need for Speed Underground** sind spektakuläre Verfolgungsjagden mit oft mehreren Polizeiautos fester Bestandteil des Rennspektakels. Die PC-Version soll ungefähr im September 2004 erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/653](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/653)



Street Racing Syndicate: Rasante Verfolgungsjagden mit der Polizei (Bild: Xbox).

## KING ARTHUR

Um eines gleich klarzustellen: Mit dem Kinofilm **King Arthur** hat das gleichnamige Spiel mit dem Untertitel **Pendragon Chronicles** nur das Szenario gemein. Bei **Pendragon Chronicles** handelt es sich um einen Mix aus Strategie und Rollenspiel. In Echtzeitschlachten bekämpfen Sie feindliche Stämme wie Sachsen und Pikten, um die britische Insel unter Ihrem Banner zu vereinen. Im Kontrast dazu stehen Action-Rollenspiel-Passagen, in denen Sie 13 Artefakte aus den Händen der Feinde erbeuten. Neben dem Titelhelden ziehen Sie auch mit Morgana, Merlin und weiteren Figuren der Artussage in den Kampf. Diese Helden verfügen über noch nicht näher spezifizierte Sonderfähigkeiten, die bei geschicktem Einsatz ganze Schlachten entscheiden sollen. Bisher gibt's weder einen Termin noch Publisher für das Spiel.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/654](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/654)



King Arthur: Auf Artefaktjagd in finsternen Verliesen.

## FIFA 2005

Während den Griechen langsam die Ideen ausgehen, was man noch alles nach Otto Rehagel benennen könnte, dürfen sich PC-Kicker auf **Fifa 2005** freuen. Wir haben eine Preview-Version gespielt und sind positiv überrascht: Die neue »First Touch Control« macht das Geschehen auf dem Rasen realistischer und erleichtert die Steuerung. Wie der Name schon sagt erlaubt es diese Technologie, den Ball sofort anzunehmen und beliebig weiterzupassen, abzuschirmen oder zu dribbeln. Das ist ein Fortschritt gegenüber **Fifa 2004**, wo träge Annahmen übermäßig viele Ballverluste verursachen. **Fifa 2005** wird auch wieder mit dem **Fußball Manager 2005** zusammenarbeiten. Releasetermin ist wie immer Oktober.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/655](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/655)



Fifa 2005: Bessere Ballkontrolle. (Bild: Xbox)



## KINDER DES NILS

Von einigen der Machern von **Caesar 3** und **Pharao** kommt **Kinder des Nils**. Sie errichten eine antike ägyptische Metropole. Ihre Hauptaufgabe lautet, funktionierende Wirtschaftskreisläufe zu schaffen und so Bedarfsgüter sowie Luxusartikel herzustellen. Wenn es an den Waren mangelt, werden die Untertanen unzufrieden und zetteln schlimmstenfalls einen Aufstand an. Mit dem Bau von Obelisken und Pyramiden steigern Sie Ihr Ansehen im Volk. Grafisch basiert das Spiel auf der inzwischen etwas angestaubten **Empire Earth**-Grafik-Engine. Das Spiel von Tilted Mill soll laut Atari im dritten Quartal 2004 erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G57](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G57)



Kinder des Nils: Ägyptische Bauern ernten Getreide und sichern damit die Nahrungsversorgung der Bevölkerung.

## NEXUS

Etwas verwirrend ist es schon: Erst hieß es **Imperium Galactica 3**, dann **Galaxy Andromeda**, jetzt **Nexus: The Jupiter Incident**. Zum Glück hat der Namenshacker dem Science-Fiction-Strategiespiel inhaltlich nicht geschadet. Im Mittelpunkt von **Nexus** stehen actionreiche Weltraumschlachten, in denen Sie Mutter Erde im 22. Jahrhundert als Chef eines Kampfgeschwaders gegen sechs Alienrassen verteidigen. Die Außerirdischen verwenden je nach Rasse unterschiedliche Taktiken und Raumschiffe, so dass Sie ihre Kampfweise stets anpassen müssen. Dafür lässt sich **Nexus** jederzeit per Knopfdruck pausieren, Sie können in aller Ruhe die Schlachtsituation analysieren und Ihren Truppen Befehle geben. Bereits im Oktober 2004 dürfen Sie in die unendlichen Weiten des Weltalls aufbrechen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G56](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G56)



Nexus: Mit gebündelten Lasern ballert die Raumflotte der Erde auf angriffslustig Aliens.

## SHERLOCK HOLMES

Hobby-Kriminalisten können ab November 2004 wieder mal in die Haut von Meisterdetektiv Sherlock Holmes schlüpfen. Im Adventure mit dem Untertitel **The Silver Earring** werden Sie bei einem Empfang Zeuge am Mord an einem reichen Unternehmer. Um das Verbrechen aufzuklären, suchen Sie an über 40 Schauplätzen nach Beweisen, filtern Hinweise aus Unterhaltungen mit ebenso vielen Nebenfiguren und überführen schließlich den Mörder. Wenn Sie den Fall geknackt haben, sehen Sie als Lohn eine mehrminütige Videosequenz, in der Sherlock Holmes die Tat rekonstruiert. Das Kriminal-Adventure enthält mehr als drei Stunden gesprochenen Text, die Publisher Dtp (**The Westerner, Black Mirror**) laut eigener Aussage »gewohnt hochwertig« synchronisieren lässt.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G58](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G58)



Sherlock Holmes: Was weiß diese Zeugin?

## ZOO EMPIRE (ENLIGHT)

Das Aufbauspiel **Zoo Empire** sieht auf den ersten Blick wie ein schicker, aber dreister 3D-Klon von Microsofts **Zoo Tycoon** aus: Als Tierparkchef bauen Sie Gehege, geben über 40 Tierarten ein Zuhause, kümmern sich um Personal und locken mit Werbekampagnen möglichst viele Besucher an. Beim ausführlichen Spielen der Preview-Version entdeckten wir aber durchaus eigene gute Ideen: So können Sie Trainer anheuern, die Ihren Tieren Tricks beibringen – darüber freuen sich die Gäste natürlich. Sie bauen Bimmelbahnen und Wasserwege, um lauffaulen Besucher die gemütliche Zoobesichtigung zu ermöglichen. Nette Idee: Statt einer festen Kampagne gibt's in **Zoo Empire** verzweigte Karrieremöglichkeiten. Sie können sich beispielsweise auf Manageraufgaben oder den Gehegebau spezialisieren.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G59](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G59)



Zoo Empire: Glückliche Eisbären beim Runtoben.





## GAMESTAR-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Joint Operations	Ego-Shooter	Novalogic	NEU	92%
2	Panzers	Echtzeit-Taktik	CDV	07/04	89%
3	Rise of Nations: Thrones & Patriots	Echtz.-Strat.-Addon	Microsoft	07/04	89%
4	Spellforce: Breath of Winter	Strategie-Addon	Jowood	08/04	86%
5	World Championship Snooker 2004	Snooker-Simulation	Codemasters	NEU	85%
6	Thief 3	3D-Action	Eidos	07/04	85%
7	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	08/04	84%
8	Silent Storm: Sentinels	Rundentaktik-Addon	Jowood	NEU	82%
9	Obscure	Action-Adventure	Atari	08/04	81%
10	Arena Wars	Echtzeit-Strategie	Take 2	NEU	80%
11	Ground Control 2	Echtzeit-Taktik	Vivendi Universal	07/04	80%
12	True Crime	3D-Action	Activision	07/04	78%
13	Mashed	Action-Rennspiel	Empire	08/04	78%
14	World Championship Pool 2004	Billard-Simulation	Bigben	07/04	78%
15	D-Day	Echtzeit-Taktik	Pointsoft	NEU	77%
16	City of Heroes	Online-Rollenspiel	Ncssoft	NEU	77%
17	Kicker Manager 2004	Fußballmanager	Koch Media	08/04	76%
18	The Suffering	3D-Action	Midway Games	08/04	75%
19	Perimeter	Echtzeit-Strategie	Codemasters	07/04	75%
20	Virtual Skipper 3	Segel-Simulation	Walk On	08/04	75%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 07/2004, 08/2004 und 09/2004.



## LESER-CHARTS JULI

Platz	Spiel
1	(1) Far Cry (dt.)
2	(4) WarCraft 3
3	(3) Gothic 2
4	(12) Counterstrike
5	(7) Splinter Cell 2
6	NEU Panzers
7	(13) GTA Vice City
8	(11) Diablo 2
9	(8) Call of Duty
10	(2) Battlefield Vietnam
11	(5) Sacred
12	(20) C&C Generäle
13	(6) DTM Race Driver 2
14	(14) Unreal Tournament 2004 (dt.)
15	(16) Knights of the Old Republic
16	NEU Thief 3
17	(15) Battlefield 1942
18	- Spellforce
19	(17) Morrowind
20	(9) Need for Speed Underground

Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten 08/2004



## VERKAUFS-CHARTS JULI

Platz	Spiel
1	(1) Panzers
2	NEU Radsport Manager 2004/2005
3	(2) Harry Potter 3
4	NEU Spellforce: Breath of Winter
5	NEU Joint Operations
6	(5) DTM Race Driver 2
7	NEU Spider-Man 2
8	NEU Soldiers
9	(7) Far Cry (dt.)
10	(8) Counterstrike Condition Zero
11	NEU Die Sims (Super Deluxe XL)
12	(4) Thief 3
13	(6) Euro 2004
14	(3) Söldner
15	(11) Transport Gigant
16	NEU Ground Control 2
17	(10) Sacred
18	(9) Battlefield Vietnam
19	(13) Port Royale 2
20	(15) Die Sims (Deluxe)

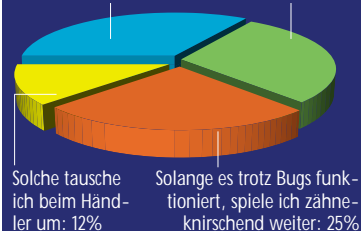
08/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

## FRAGE DES MONATS:

Im Juli fragten wir:  
»Wie reagieren Sie auf  
verbuggte Spiele?«

Ich erkundige mich vor  
dem Kauf bei Freun-  
den, ob ein Spiel  
fehlerfrei ist: 34%

Von Firmen, die für  
Bug-Programme be-  
kannt sind, kaufe ich  
nichts mehr: 29%



ERGEBNIS: Ein Drittel der Umfrage-Teilnehmer erkundigt sich vor dem Kauf, ob ein Spiel verbuggt ist. Berühmte Bug-Produzenten haben es schwer: Knapp 30 Prozent verzichten auf deren Spiele, zwölf Prozent tauschen um.

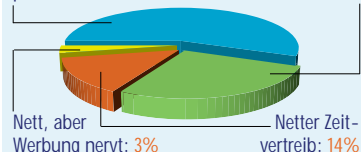
Quelle: GameStar-Mitmachkarten 08/2004.

ONLINE-UMFRAGEN  
GAMESTAR.DE:

»Was halten Sie von Werbespielen?«

Sind mir zu billig  
produziert: 56%

Gute Idee, sind nur  
oft schlecht: 27%

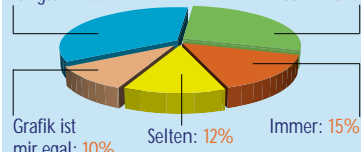


ERGEBNIS: Nur 14 Prozent der Umfrage-Teilnehmer mögen Werbespiele, 83 Prozent werden von den Billigproduktionen abgeschreckt.

»Schalten Sie bei Ego-Shootern das  
Antialiasing Ihrer Grafikkarte an?«

Oft, wenn nicht zu  
langsam: 35%

Nie, bremsst zu  
sehr: 28%

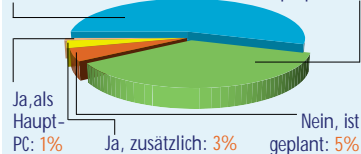


ERGEBNIS: Die klare Mehrheit hat bevorzugt lieber hohe Frame-Raten, nur 15 Prozent schwören auf Antialiasing.

»Besitzen Sie einen Mini-PC?«

Nein, zu un-  
flexibel: 55%

Nein, lieber  
Laptop: 36%



ERGEBNIS: Mini-PCs sind bislang kaum verbreitet. Die Mehrheit stört sich an mangelnder Aufrüstbarkeit oder bevorzugt Laptops.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de



Die Gilde 2: Als Bischof residieren Sie in einer detaillierten 3D-Kathedrale.

## DIE GILDE 2

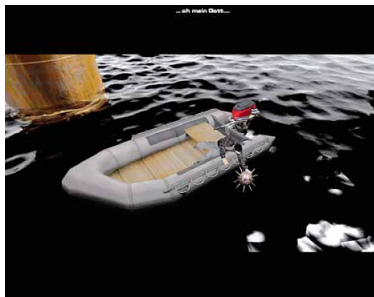
Im Mittelalter spann nahezu jeder Fürst und Kaufmann mörderische Intrigen, um Widersacher auszubooten. Klingt spannend, doch vor zwei Jahren bewies **Die Gilde**, dass selbst Verschwörungen ermüdend sein können: Zäher Einstieg und öde Routineaufträge trübten den Spaß an der 3D-Wirtschaftssimulation. **Die Gilde 2** übernimmt das Spielprinzip des Vorgängers, will solche Schnitzer aber vermeiden: Im Spätmittelalter

arbeiten Sie sich vom Handwerker zum wohlhabenden Händler hoch. Dazu bauen Sie Betriebe wie Schmieden, richten Handelsrouten ein und intrigieren gegen Konkurrenten. Zudem übernehmen Sie kirchliche und weltliche Ämter, etwa als Bischof oder Bürgermeister. Entwickler 4Head verspricht eine dynamische Kampagne: Wenn Sie eine wichtige Persönlichkeit ermorden, ändert sich der Lauf der Geschichte.

Laut Designer Heinrich Meyer gehen die Entwickler auf Wünsche der Fans

ein: »Wir haben Spieler angeschrieben, um Feedback zu bekommen.« Beispielsweise will 4Head ein ausgefeiltes Kampfsystem einbauen – wir hoffen auf Fechtkämpfe à la **Port Royale 2**. Die Voraussetzung hierfür ist geschaffen: Die **Gilde 2** nutzt die Gamebryo-Grafikengine, die auch die Säbelgefechte in **Pirates!** inszenieren wird. Bereits jetzt beeindruckt Das Spiel mit netten Details: Diebe können Sie in der 3D-Nahansicht beim Geldbeutel-Klau beobachten. Das Spiel erscheint voraussichtlich Mitte 2005.

## THE MOMENT OF SILENCE



The Moment of Silence: Wir bergen eine Mine.

Aller Anfang ist schön. Denn zu Beginn des klassischen Adventures **The Moment of Silence** erzählt eine ansehnliche Rendersequenz die Handlung: Als Elitopolizisten seinen Nachbarn verhaften, schöpft Held Peter Verdacht – und stößt auf eine internationale Verschwörung. Wir haben eine Alpha-Version des Programms angespielt und Peter per Maus durch Renderkulissen gesteuert.

In unserer Fassung gibt es nur wenige Rätsel. Meist legen wir lediglich Schalter um oder geben Codes ein. Die Bedienung klappt bereits gut: Per Doppelklick lassen wir Peter zum Beispiel rennen. Publisher Dtp verspricht weitere Komfortfunktionen: Ein Druck auf die Tab-Taste etwa soll alle Ausgänge des

aktuellen Schauplatzes markieren. Grafisch macht **The Moment of Silence** einen durchwachsenen Eindruck, die Hintergründe wirken detailärmer als bei **Black Mirror**. Entwickler House of Tales überarbeitet derzeit die pixeligen Charaktermodelle. Erscheinen soll **The Moment of Silence** im Oktober 2004.

## NEOCRON 2

Zurück in die Zukunft: Entwickler Reaktor arbeitet derzeit an **Neocron 2: Beyond Dome of York**. Das Online-Rollenspiel erweitert die futuristische **Neocron**-Welt um die heruntergekommene Metropole Dome of York und enthält zusätzlich das aus dem Vorgänger bekannte Stadtgebiet. Um verdreckte Parks und Rotlicht-Bezirke zeitgemäß darstellen zu können, verbessert Reaktor die angestaubte



Neocron 2: In Dome of York lockt ein Rotlicht-Bezirk.

Grafikengine: DirectX 9 sorgt für hochauflösende Texturen, Shader-Effekte und polygonreiche Charaktermodelle.

Auch sonst hagelt es Verbesserungen: Jeder Spieler darf Geschäfte eröffnen, in denen NPC-Händler Waren verhöckern. Im runderneuerten Cyberspace kämpfen Computerspezialisten gegen Sicherheitsprogramme oder teleportieren sich in feindliche Gebiete, um dort zu spionieren. Damit sollen Hacker zur wichtigen Charakterklasse werden. **Neocron 2: Beyond Dome of York** erscheint voraussichtlich am 1. September 2004. GR

## FIRMEN-PORTRÄT: EXDREAM

Bereits 1997 entwickelten die Hannoveraner



Hobbyprogrammierer und Schulkameraden Boje Holtz, Leif Griga und Karsten Wysk das Jump and Run Twork. Am 1. Juli 2000 gründete das Trio dann gemeinsam mit Benjamin Nitschke die Spieleschmiede Exdream. Das erste Vollpreis-Projekt der vier Entwickler ist das flotte Echtzeit-Strategiespiel **Arena Wars** (Test in dieser Ausgabe, 80%). Laut Holtz wollen die Designer nur Programme entwerfen, die sie selbst gerne spielen würden – und daher auch in Zukunft an Echtzeit-Titeln arbeiten. Besonders wichtig ist dem Mitbegründer der Firma die Bug-Freiheit seiner Werke: »Programmfehler darf es einfach nicht geben.«

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK F36](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F36)





Mad-Moxx liefert bei der X800 Pro Vivo @ X800 XT maximale Spieleleistung bei – dank Heatpipe-Kühlung – minimaler Geräuschkulisse.

## KOLUMNE

### Hightech-Sackgasse

Intel ist mal wieder innovativ: Frische Chipsätze (i925X; i915), veränderte Steckplätze für sowohl schnelleren Speicher (DDR2) als auch die kommende Generation von 3D-Karten (PCI Express) und ein neuer Prozessorsockel für ebenso neue Prozessoren. Vom PCI-Flaschenhals bleiben lediglich Scherben, der Stromverbrauch des RAMs sinkt, das ermöglicht schnellere und leisere Rechner. Alles super also.

Theoretisch. Denn die neuen P4s verbraten die Stromersparnis des sündteuren Speichers, der noch dazu gar keine Leistungsvorteile bringt – das bleibt der nächsten Version (DDR2-667) im vierten Quartal 2004 vorbehalten. DDR2-667 passt dann allerdings nicht mehr auf die neuen Intel-Mainboards mit den oben erwähnten Chipsätzen. Gleiches gilt für die kommenden Pentiums mit FSB1066. Und Anfang 2005 ist die gesamte Produktfamilie mit der massiven Einführung des BTX-Standards (neue Gehäuse, Netzteile etc.) sowieso am Ende. Da versteht es sich fast von selbst, dass Sie keine der erwähnten Komponenten in Ihrem jetzigen Intel-PC betreiben können.

Hallo, Intel? Warum bringt Ihr sinnvolle, teils geniale Detaillösungen zum völlig falschen Zeitpunkt? Nämlich kurz vor der Einführung neuer, übergeordneter Standards, die wiederum neue Komponenten verlangen. Das Ganze ist eine Totgeburt, die voll auf Kosten der Konsumenten geht. Denn die kaufen Komponenten, keine Technologien. Auch wenn viel von der neuen Technik in den BTX-Systemen weiterleben wird, den teuren Sockel-775-Systeme von heute prognostiziere ich den kürzesten Lebenszyklus seit langem!

Michael Trier  
Ltd. Redakteur



## RADEON X800 PRO@XT ULTIMATE

Mad-Moxx verkauft mit der **Radeon X800 Pro Vivo@XT Ultimate** die erste X800 Pro mit vollen 16 Pixel-Pipelines. Per kniffligem Bios-Update hat der Hersteller aus einer X800 Pro Vivo eine deutlich schnellere X800 XT gemacht: Aus zwölf Pipelines wurden 16, aus einem Chip- und GDDR3-Speichertakt von 475/900 MHz kitzelten die Profis 526/1.146 MHz. Auch beim Kühlsystem legte Mad-Moxx Hand an und tauschte ATIs Lüfter gegen die lautlose Heatpipe **ZM-80D** von Zalman. Für temperaturkritische PCs liegt ein flüsterleiser Zusatzlüfter im 550 Euro teuren Paket. Insider-Info: Derzeit sollen rund 20 Prozent aller X800-Pro-Chips XT-Niveau erreichen können – Mad-Moxx siebt die in einem komplexen Testprozedere heraus.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G35](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G35)

## FAR CRY PATCH 1.2

GameStar wurde eine Vorabversion des vielfach verschobenen **Far Cry**-Patches 1.2 zugespielt. Die unterstützt das Shader Model 3.0 von Nvidias GeForce 6800 Ultra. Voraussetzung dafür ist ein per Service Pack 2 aktualisiertes Windows XP – denn das bringt das benötigte DirectX 9.0c mit. Vorsicht: Das Service Pack 2 gibt es bisher nur als Probeversion, Sie installieren es auf eigene Gefahr und ohne Microsoft-Support. Grafische Vorteile bringt **Far Cry 1.2** nicht, wohl aber mehr Performance auf Karten der 6800er-Serie. In einem ersten Test beschleunigte eine 6800 Ultra mit Shader Model 3.0 von 36,3 auf 43,1 fps (1600x1200x32) – ein Plus von 18 Prozent! Der später folgende Patch 1.3 soll laut Crytek auch grafische Verbesserungen für die GeForce 6800 bringen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G34](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G34)



Far Cry: Der Patch 1.2 unterstützt Shader Model 3.0 und beschleunigt GeForce-6800-Karten.

## PENTIUM 4 MIT 3,7 GHZ UND FSB1066

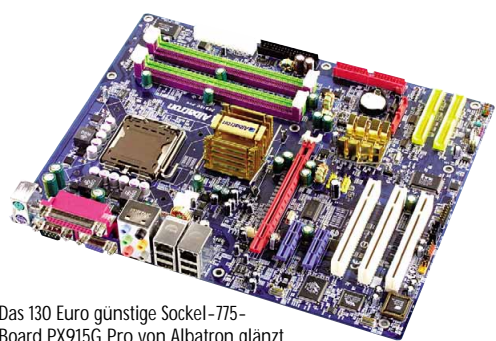
Nach einem GameStar vorliegenden internen Intel-Dokument erscheint im vierten Quartal 2004 der Pentium 4 HT/720. Basis des neuen Spitzenmodells ist ein überarbeiteter Prescott-Kern mit 64-Bit-Erweiterung und dem so genannten NX-Bit. Letzteres soll Windows XP wirksam vor Buffer Overflows schützen, also vor potenziellen Einfallstoren für Viren und Würmer.

Der Pentium 4 HT/720 wird mit 3,7 GHz takten, einen auf 2 MByte verdoppelten L2-Cache haben und in den gerade neu eingeführten Sockel 775 passen. Allerdings nur mechanisch – denn der Frontside Bus läuft künftig mit FSB1066 statt FSB800 (266 statt 200 MHz Realtakt). Das PDF-Dokument verrät Intels kundenfeindliche »Lösung«: den i925XE Chipsatz für FSB1066. Wer jetzt ein i925X-Mainboard mit FSB800 kauft, steckt bereits in sechs Monaten erneut in der Aufrüst-Sackgasse und kann sich gleich wieder eine neue Platine mit FSB 1066 zulegen. Von einem i915-Nachfolger mit FSB1066 fehlt noch jede Spur.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G36](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G36)

## ALBATRON: PX915G PRO

Für günstige 130 Euro verkauft Albatron sein Sockel-775-Mainboard **PX915G Pro** mit Intels neuem i915G-Chipsatz. Der PCI-Express-Untersatz hat einen 16x-Slot, zwei 1x-Buchsen sowie drei konventionelle PCI-Steckplätze. Wesentlicher Vorteil des **PX915G Pro**: Die vier Speichersteckplätze können Sie mit vor-



Das 130 Euro günstige Sockel-775-Board PX915G Pro von Albatron glänzt mit umfangreicher Ausstattung.

handenem DDR400-Speicher bestücken, sparen sich also das Geld für das gleich schnelle, aber teurere DDR2-533-RAM. Bei der Ausstattung klotzt Albatron mit High Definition Audio, 1,0-Gbit-LAN, 100-Mbit-LAN und gleich acht USB-Ports. Das **PX915G Pro** steht ab sofort für rund 130 Euro im Laden.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G40](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G40)

## GEFORCE 6800 LE

In der INF-Datei des neuen Geforce-Referenztreibers Forceware 61.72 taucht erstmals eine **Geforce 6800 LE** auf. Laut der Zeile »NVIDIA\_NV40.DEV\_0042.1 = »NVIDIA Geforce 6800 LE.« basiert der bisher unbekannte Chip auf dem NV40. Im Gespräch mit GameStar verriet ein führender taiwanesischer Grafikkarten-Hersteller: Bei der **6800 LE** sollen nur acht von 16 Pipelines aktiv sein. Die Taktfrequenzen für Chip und GDDR3-RAM betragen wahrscheinlich 300/700 oder 325/700 MHz statt 400/1.100 MHz bei der 6800 Ultra. Der Speicher schrumpft von 256 auf 128 MByte. Angeblich soll die Karte ausschließlich in Fertig-PCs verkauft werden. Wir gehen aber dennoch davon aus, dass die mit allen NV40-Features ausgestattete **6800 LE** auch ihren Weg in den Einzelhandel finden wird. Dort dürfte der Preis etwa 300 Euro betragen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G42](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G42)

## NETZTEIL: ANTEC NEO POWER

Als einer der ersten Hersteller präsentiert Antec mit der **Neo Power**-Serie ein ATX-Netzteil, das den neuen Stromanschluss für Nvidias PCI-Express-Grafikkarten unterstützt. Ein flexibles Kabelmanagement erlaubt Ihnen, nur die tatsächlich benötigten Kabel anzustöpseln – unbenutzte ziehen Sie einfach vom Netzteil ab und schaffen so mehr Ordnung im Gehäuse. Zwei separate +12-Volt-Stromkreise sollen die Energieversorgung stabilisieren, vergoldete Stecker den Kontakt zu den Komponenten verbessern. Antec will das **Neo Power**-Netzteil in drei Varianten mit 380, 430 oder 480 Watt liefern. Laut Hersteller kühlt ein 120-mm-Lüfter alle drei Kraft-



Mit 480 Watt liefert Antecs Neo Power 480 genug Saft selbst für High-End-Rechner mit Geforce 6800 Ultra.

werke flüsterleise. Der Preis des 480-Watt-Modells liegt bei teuren 160 Euro, die Preise der schwächeren Versionen stehen noch nicht fest.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G39](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G39)

## OPTICAL MOUSE BY STARK

In einer angeblich zwei Jahre währenden Zusammenarbeit mit dem bekannten Designer Philippe Stark hat Microsoft die **Optical Mouse by Stark** entwi-



Klein, aber oje: Die Optical Mouse by Stark ist schick designet, für Spieler jedoch völlig ungeeignet.

kelt. Die Designkomponente: Längs um die Maus läuft ein wahlweise blaues oder oranges Band, das die Maus in eine farbige Aura hüllt. In einem ersten Testlauf gefiel uns immerhin das 1,80 lange Kabel des 40 Euro teuren Nagers. Doch die billige Verarbeitung und die nach außen abfallenden Tasten enttäuschten uns: Je nach Fingerposition rutscht die Hand immer wieder ab. DV

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G37](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G37)

## HARDWARE NEWSTICKER

★★★ ATI: Die neueste Version der Radeon-Referenztreiber Catalyst 4.7 liegt ab sofort auf den ATI-Servern zum Download bereit. [WWW.GAMSTAR.DE/QUICKLINK: G38](http://WWW.GAMSTAR.DE/QUICKLINK/G38)

★★★ AMD: Die Athlon-Macher wollen im zweiten Halbjahr 2005 Prozessoren mit zwei Kernen auch für Spiele-PCs bringen. Der auf den Codenamen »Toledo« getaufte Chip soll in den aktuellen Sockel 939 passen und im 90-Nanometer-Prozess entstehen. [G47](http://WWW.GAMSTAR.DE/QUICKLINK/G47) ★★★ AOPEN: Der Grafikkarten-Hersteller verkauft erste PCI-Express-Grafikkarten. Die PCX5750-DV (Geforce PCX 5750) kostet knapp 160 Euro, die schnellere PCX5900-DV (Geforce PCX 5900) rund 230 Euro. [G46](http://WWW.GAMSTAR.DE/QUICKLINK/G46) ★★★ PLANTRONICS: Den Audio- und DSP400-Headsets liegt ab sofort ein Registrierungs-Code für die Telefonie-Software Skype bei, mit der Sie einmalig kostenlos zwei Stunden lang ins Festnetz telefonieren können. [F45](http://WWW.GAMSTAR.DE/QUICKLINK/F45) ★★★ SONY: Das X505-Notebook wiegt inklusive Akku äußerst leichte 835 Gramm – kostet aber stolze 3.000 Euro und ist für Spiele ungeeignet. [G43](http://WWW.GAMSTAR.DE/QUICKLINK/G43)

★★★ MSI: Die taiwanische Mainboard-Firma verkauft ihre Sockel-775-Platinen 915G Neo2 (180 Euro) und 915GNeo2 (170 Euro) auch im Platinum-Bundle mit zwei 256-MByte-Speicherriegeln nach DDR2-533-Standard. Das 915G Neo2 kostet im Bundle 330 Euro, das 915P Neo2 dementsprechend 320 Euro. [G48](http://WWW.GAMSTAR.DE/QUICKLINK/G48) ★★★ MOZILLA: Auf der Projektseite der komfortablen Internet-Explorer-Alternative gibt's die stark überarbeitete Firefox-Version 0.9, als Download für Windows, Linux und MacOS. [G44](http://WWW.GAMSTAR.DE/QUICKLINK/G44) ★★★