

Command & Conquer 3: Die GDI-Truppen dürfen bald wieder in den Kampf ziehen.



KOLUMNE

Bezahlte Betatests

Folgenden Satz habe ich neu-lich in meinen alten Informa-tik-Unterlagen gefunden: »Bei einem Betatest werden un-fertige Versionen eines Programms kostenlos an Benutzer verteilt, um Fehler zu finden und zu beseitigen.« Ersetzen Sie doch mal das Wort »Betatest« durch »Verkaufsstart von Söldner« und das »kostenlos« durch »für 40 Euro«. Dann haben Sie eine Beschreibung dessen, was Entwickler Wings Simulations und Publisher Jo-wood mit den Käufern von Söldner gemacht ha-ben. Statt eines fertigen Spiels steht ein Bug-Monster in den Läden, das auch nach dem ersten Riesen-Patch nicht mal ansatzweise fehlerfrei ist. Damit setzt Söldner eine traurige Tradition deut-scher Spiele fort: Gothic, Port Royale und Anstoss 4 sind Beispiele für Titel, die bei Release noch lange nicht fertig oder extrem bugverseucht waren. Es gibt keine Entschuldigung dafür, dass einige Ent-wickler mutwillig fehlerhafte Programme ver-kaufen. Wer für den schnellen Euro enttäuschte Käufer und einen schlechten Ruf billigend in Kauf nimmt, sollte seine Firmenpolitik schleunigst überdenken. Denn langfristig macht er sich nur selbst das Geschäft kaputt. Kleiner Tipp für den Anfang: Blizzard zeigt gerade mit World of War-Craft, wie ein professioneller Betatest aussieht.

Georg Valtin
Redakteur



COMMAND & CONQUER 3

Für deutsche Fans ist **Command & Conquer 3** eigentlich ein alter Hut: Bereits 1999 erschien bei uns **C&C 3: Operation Tiberian Sun**. Ein irreführender Name, denn schließlich handelte es sich tatsächlich um die zweite Episode des Kampfes zwischen GDI und NOD – die beiden Parteien kamen in **C&C 2: Alarmstufe Rot** nicht vor. Ein Foto aus einer Präsentation liefert jetzt einen Hinweis darauf, dass Electronic Arts zur Zeit am wahren dritten Teil der Echtzeitstrategie-Serie arbeitet. Gegenüber GameStar wollte ein EA-Insider ein neues **Command & Conquer** weder dementieren noch bestätigen. Allerdings wies er uns darauf hin, dass Westwood-Gründer Louis Castle (jetzt Vi-zepräsident bei EA) seit **C&C Renegade** kein Spiel mehr veröffentlicht habe, jedoch die letzten zwei Jahre fleißig war...

Wir rechnen mit ersten Infos und Bil-dern zu **Command & Conquer 3**, sobald **Schlacht um Mitteleuropa** erschienen ist, also voraussichtlich im Winter 2004.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F114



Command & Conquer 3: Ab fotografiertes Bild einer frühen, EA-internen Präsentation.

MORROWIND 2

Erster handfester Hinweis auf einen **Mor-rowind**-Nachfolger: In einer Stellenanzei-ge auf der Firmen-Homepage sucht

Entwickler Bethesda Programmierer und Leveldesigner für einen neuen Teil der **El-der Scrolls**-Rollenspielserie. Die Bewerber müssen sich mit der neuesten Generation von DirectX 9 auskennen – die Chancen auf eine wunderschöne Fantasywelt stehen demnach gut. Kleiner Wermuts-tropfen: **Morrowind 2** soll auch für die nächsten Konsolengeneration erscheinen. Da Xbox 2 und Playstation 3 frühestens 2006 auf den Markt kommen, müssen wir also noch mindestens zwei Jahre warten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F95

HALF-LIFE 2 CODE-DIEBE GESCHNAPPT

Der wohl spektakulärste Kriminalfall in der Geschichte der PC-Spiele ist gelöst: Die Hacker, die im Oktober 2003 die Quell-codes von **Half-Life 2** gestohlen hatten, wurden verhaftet. Nähere Angaben dazu will die Cyber Crime Force der US-Bundes-polizei FBI derzeit nicht machen. Indes be-dankte sich Valve-Chef Gabe Newell ausdrücklich bei der Community, die maßgeblich an der Aufklärung des Falls beteiligt war: »Es war außergewöhnlich, zu beobachten, wie schnell und clever Spieler Dinge aufgedeckt haben, die für Strafverfolgungsbehörden im Bereich der Cyber-Kriminalität als unlösbar gelten«.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F97



Half-Life 2: Alphaversion-Diebstahl dank Fans aufgeklärt.

ROME 2, 3 UND 4

Während **Rome** gerade finalisiert wird, arbeitet Creative Assembly bereits an drei neuen Projekten: erstens dem fest geplanten Addon, zweitens einem weiteren Spiel mit der nur leicht verbesserten **Rome-Technologie** (à la **Shogun** und **Medieval**) – und drittens an der nächsten Generation. Michael de Plater verrät uns: »Der Sprung wird technisch ebenso groß werden wie jetzt von Medieval auf Rome!« Dass es beim **Rome**-Addon wieder um eine große Invasion gehen dürfte (etwa der Germanen, Vandalen oder Hunnen), liegt nahe. Über die anderen beiden Projekte aber können wir nur mutmaßen. Mit der bestehenden Technik wäre alles von Antike bis Napoleonisches Zeitalter möglich. Und zur »nächsten Generation«: Michael träumt privat von einem Fantasy-Spiel...

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F80



Heute noch Rome-Artwork, morgen Spielgrafik?

INTERPLAY PLEITE?

Interplay – eine der traditionsreichsten Spielefirmen überhaupt – steht anscheinend kurz vor der Pleite. Derzeit soll Interplay weder Löhne noch Mieten bezahlen. CEO Herve Caen bestreitet die Vorwürfe und geht davon aus, dass der Publisher die Krise übersteht. Dennoch hat die Firma ihre Homepage bereits abgeschaltet. Interplay wurde 1983 gegründet und brachte Klassiker wie **The Bard's Tale**, **Descent**, **Baldur's Gate** oder **Fallout 2**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F81

WARHAMMER ONLINE TOT

Games Workshop hat die Entwicklung des Online-Rollenspiels **Warhammer Online** gestoppt. Die Firma sah für das Spiel zu wenig Gewinnaussichten – wohl

TERMINKALENDER: NETZWERKPARTYS IM AUGUST 2004

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes LAN eingeklinkt. Ohne Anmeldung können Sie meist nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort und Teilnehmer (MAX.)	Info-Adresse	WEBLINK	Termin
MCL 10	Alsfeld (828)	http://www.mcl2k.de	F67	6.8. bis 8.8.04
MBL XXL 2004	Dachau (600)	http://www.battlecom.de	F68	6.8. bis 8.8.04
North-LAN #6	Hude (500)	http://www.north-lan.de	F69	13.8. bis 15.8.04
LanFinity 2	Trier (1224)	http://www.lanfinity.de	F70	13.8. bis 15.8.04
FD-Lan 5	Cottbus (200)	http://www.fd-lan.com	F71	13.8. bis 15.8.04
Havoc-Project 2004	Bünde (250)	http://www.havocing.net	F72	20.8. bis 22.8.04
Xtreme-LAN 2	Münster (400)	http://www.xtreme.de	F73	27.8. bis 29.8.04
Days of Thunder 2k4	Ried / Österreich (800)	http://www.dot-lan.at	F74	27.8. bis 29.8.04
USPlay LAN 2004	Lipzig (350)	http://www.usplay-lan.de	F75	27.8. bis 29.8.04
fire.camp	Straußberg (250)	http://www.fire-camp.de	F76	27.8. bis 29.8.04

Angesichts der starken Konkurrenz durch Titel wie **World of Warcraft**. Den **Warhammer**-Fans bleibt als kleiner Trost das Echtzeit-Strategiespiel **Dawn of War** von Relic.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F122

COMMANDOS STRIKE FORCE

Ein Eidos-Mitarbeiter hat auf der Homepage des Publishers versehentlich Infos (inzwischen wieder gelöscht) zum eigentlich noch geheimen Taktik-Shooter **Commandos Strike Force** veröffentlicht: Entwickler Pyro schickt Sie wie in den **Commandos**-Taktikspielen als Elitesoldaten durch Undercover-Operationen im Zweiten Weltkrieg, diesmal jedoch in der Egoperspektive. Während der Einsätze sollen Sie ständig zwischen den Charakteren Green Beret, Spion und Scharfschütze wechseln müssen. Unter anderem werden Sie durch Stalingrad, Norwegen und Frankreich schleichen, manchmal arbeiten Sie mit KI-Truppen zusammen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F77



Das nächste Commandos wird ein Taktik-Shooter.

E3-DVD IM HANDEL

Seit Mitte Juni ist unsere E3-DVD **Spiele-Hits 2004** im Handel. Auf

zwei randvollen Dual-DVDs finden Sie über sechs Stunden Filmmaterial von der weltgrößten Spielemesse – darunter auch die Preisträger der E3-Awards. Dazu liefern wir Specials wie die Babes-Parade sowie einen Bericht über unseren Besuch im Playboy-Mansion. Die E3-DVD gibt's für 9,90 Euro unter www.gamestar.de/shop oder in allen Saturn-Elektromärkten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F124



E3-AWARDS

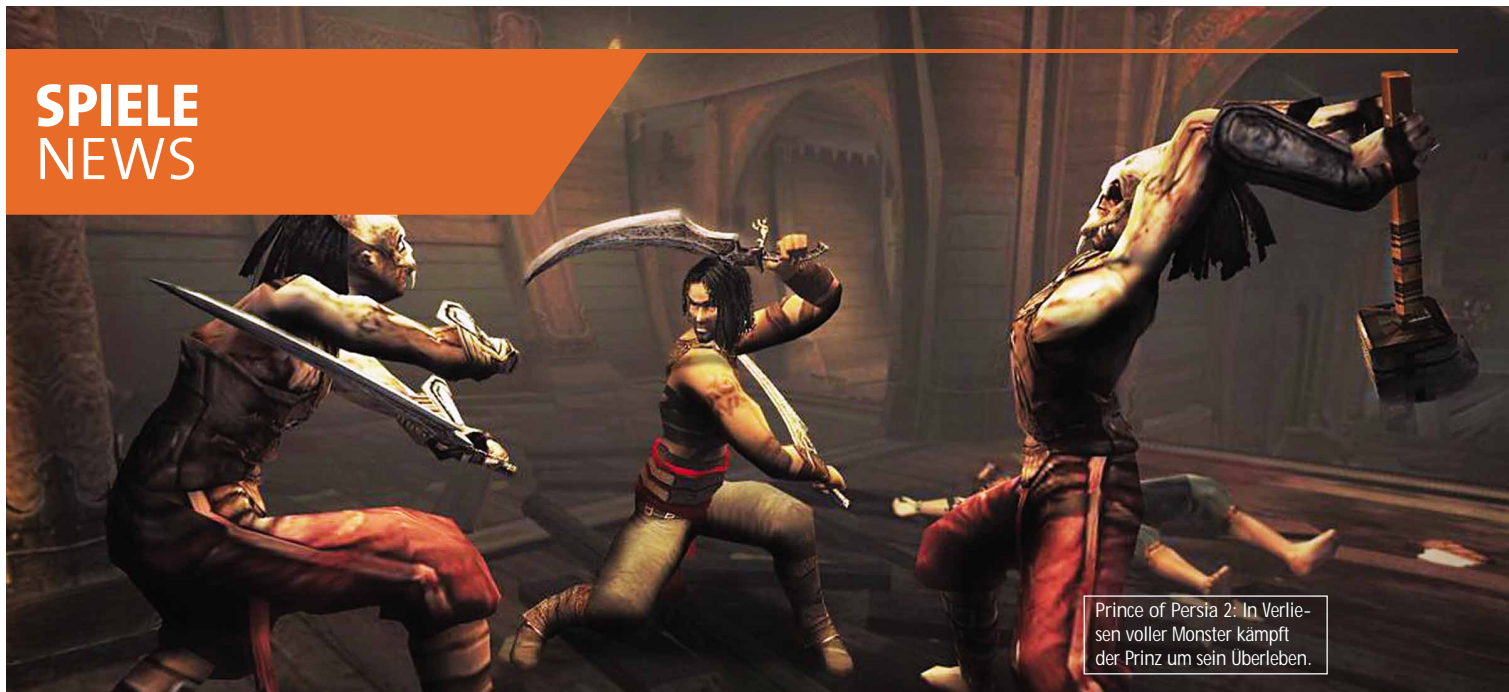
Eine Fachjury hat die Awards für die besten Spiele der E3 2004 verliehen. Große Gewinner sind der Xbox-Shooter **Halo 2** und **Splinter Cell 3** mit jeweils drei Preisen.

Hauptpreis »Best of Show«: Sony PSP
 Bestes PC-Spiel: **Splinter Cell 3**
 Bestes Konsolenspiel: **Halo 2** (Xbox)
 Beste Hardware: Sony PSP
 Bestes Actionspiel: **Halo 2** (Xbox)
 Bestes Strategiespiel: **Schlacht um Mittelmeer**
 Bestes Action-Adventure: **Splinter Cell 3**
 Bestes Rollenspiel: **Jade Empire** (Xbox)
 Bestes Rennspiel: **Burnout 3** (alle Konsolen)
 Beste Simulation: **Die Sims 2**
 Bestes Sportspiel: **Madden NFL 2005**
 Bestes Multiplayerspiel: **Halo 2** (Xbox)
 Beste Grafik: **Splinter Cell 3**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F82

GAMESTAR NEWSTICKER

- ★★★ C&C GENERALE ACETON: Ein von EA unterstütztes deutsches Fanteam hat eine Mod entwickelt, die das Balancing des Echtzeit-Strategiespiels deutlich verbessert und Cheaten verhindert. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F115
- ★★★ CIVILIZATION 4: Der nächste Teil der Rundenstrategie-Serie bekommt laut Firaxis-Designer Soren Johnson eine 3D-Engine spendiert. F118
- ★★★ LIONHEAD: Die Spielefirma von Peter Molyneux hat mit Ron und Chris Millar zwei ehemalige Blizzard-Entwickler eingestellt, die unter anderem an WarCraft, Diablo und StarCraft mitgearbeitet haben. F99
- ★★★ SHELLSHOCK NAM '67: Der brutale Vietnam-Shooter wird erst im September erscheinen. F100
- ★★★ CONQUEST 2: Warthog arbeitet an einem zweiten Teil des Science-Fiction-Strategiespiels, der im Sommer 2005 erscheinen soll. F101
- ★★★ JAGGED ALLIANCE 3: Strategy First hat einen Nachfolger zum Rundenstrategie-Klassiker angekündigt. Entwickler ist das eher unbekannte russische Team von Mist Land South. F102
- ★★★ LOOSE CANNON: Das Actionrennspiel lebt noch – Ubi Soft sicherte sich die Internet-Domain loosecannon.fr. F104
- ★★★ HEARTS OF IRON: Das Rundenstrategiespiel von Paradox wurde in China verboten, weil die Mandschurei und Tibet im Spiel als unabhängige Länder auftauchen. F103
- ★★★ MERREGNON 2: Neun bekannte Spielermusiker wie Chris Hülsbeck und Olof Gustafsson (Battlefield 1942) haben mit Symphonieorchestern ein instrumentales Konzeptalbum aufgenommen. F106



KOLUMNE

Ich will Koop!

Mal ganz ehrlich: Immer nur Deathmatch ist mir zu stumpfsinnig. Ich möchte auch mal mit meinen Mitspielern spielen, statt immer nur gegen sie.

Doch dazu gab's bisher kaum Gelegenheit:

Kooperative Mehrspieler-Modi, in denen ich gemeinsam mit Freunden die Solo-Kampagne bestreiten darf, waren selten – abgesehen von ein paar Ausnahmen wie Diablo 2 von Blizzard. Andere Designer schoben Koop-Patches nach, zum Beispiel Looking Glass bei System Shock 2. Doch auf breiter Front konnten sich die kooperativen Modi nicht durchsetzen.

Doch mittlerweile unterstützen immer mehr Spiele diese Variante. In Panzers etwa führe ich meine Truppen Seite an Seite mit Kollege Klinge ins Feld – großartig! Für den Agenten-Thriller Splinter Cell 3 ist ein fantastischer Koop-Modus in der Mache, ebenso für Dungeon Lords. Allerdings wünsche ich mir die tolle Spielart noch für andere Programme. Ein perfektes Beispiel ist Stalker: Die Designer protzen mit einer lebendigen Spielwelt voller menschlich agierender KI-Kameraden. Ein ideales Umfeld, um gemeinsam mit Freunden auf Artefaktejagd zu gehen. Auch zu Rollenspielen wie Gothic 3 würde so ein Modus passen, in dem ich eine komplexe Handlung zusammen mit Kumpels erlebe. Dem Koop-Modus gehört die Zukunft. Also macht mit, liebe Designer!

Michael Graf
Trainee



PRINCE OF PERSIA 2

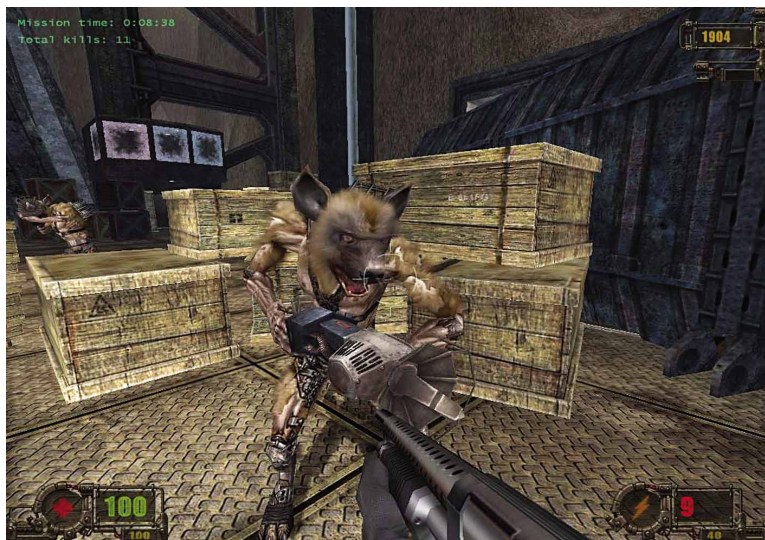
»Dein Schicksal ist unabwendbar, du wirst sterben!« Während sich andere Bewohner des Orients bei einer solchen Prophezeiung in die Pluderhosen machen würden, trotz der Prinz von Persien dem Sensenmann mit gleich zwei gezückten Krummsäbeln. Um das Unheil abzuwenden, reist der Held in **Prince of Persia 2** zu einer Inselfestung. Dort muss er sich laut Ubisoft den größten Schrecken und Ängsten der Menschheit stellen. **Prince of Persia 2** soll finsterner werden als der Vorgänger – und dies nicht nur grafisch. Auch im Kampf geht es brachialer zur Sache: Manche Gegner verlieren sogar den Kopf – abgetrennt von den Klingen des Helden. Angeblich dürfen Sie sogar Ihren eigenen Schnitzelstil entwickeln und ausbauen – inklusive diverser Fernangriffe. **Prince of Persia 2** soll im 4. Quartal 2004 in den Läden stehen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F83](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F83)

VIVISECTOR

Der ukrainische Entwickler Action Forms arbeitet derzeit an **Vivisector**. Der abgedrehte Ego-Shooter erinnert auf den ersten Blick an **Far Cry**: Auch in **Vivisector** sind Sie auf einer Insel unterwegs und kämpfen gegen Mutanten und Tiere. Hier hören die Gemeinsamkeiten allerdings auf, denn die Monsterjagd aus Kiew würzt die geradlinige Ballerei mit einer Prise Rollenspiel. So können Sie vier Attribute wie Schnelligkeit oder Gesundheit verbessern. Die dafür nötigen Punkte erhalten Sie unter anderem in Minispielen zwischen den Levels, bei denen Sie etwa Kunstsprünge durch einen Feuerreifen meistern müssen. **Vivisector** soll bereits im September 2004 erscheinen. Bei einem ersten Probespielen bei den Entwicklern vor Ort wirkte das Programm jedoch vor allem in punkto Grafik verbesserungswürdig.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F89](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F89)



Vivisector: Geradlinige Ballerei gegen mutierte Tiere, zwischendrin gibt's Minispiele.

WORLD OF WARCRAFT

Orks verwüsten Menschenstädte, Zwerge säubern Lordaeron von den Untoten: Nach friedlichem Miteinander hat nun die PvP-Phase (Spieler gegen Spieler) im Betatest des Online-Rollenspiels **World of Warcraft** begonnen. Gleichzeitig treten zahlreiche Änderungen bei Charakterklassen in Kraft: Schurken erhalten beispielsweise einen neuen Spezialangriff, während Schamanen jetzt zusätzliche Zaubersprüche einsetzen dürfen. Die Designer erhöhten außerdem den Maximallevel für Charaktere von 39 auf 45. Angesichts der guten Fortschritte im Betatest sollte das Spiel wie geplant im November 2004 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F85



D-DAY

Die Alliierten landen in der Normandie – und Sie geben ihnen die Befehle: Im Echtzeit-Taktikspiel **D-Day** führen Sie Soldaten und Panzer durch die Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Wie im Vorgänger **Afrika Korps vs. Desert Rats** setzt eine leistungsfähige 3D-Engine Truppen und Landschaften realistisch in Szene. Die kniffligen Missionen fordern selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad taktisches Vorgehen. So ist etwa ein Frontalangriff auf deutsche Bunker zwecklos, weil sich die Verteidiger mit Artillerie und Tiger-Panzern wehren. Also säubern wir zunächst eine vermintete Straße. Über diese stoßen wir mit Tanks vor und attackieren die Festung an der schwach verteidigten Flanke. Größtes Manko ist derzeit die fummelige Steuerung – die sollten die Entwickler bis zum Erscheinen am 28. Juli 2004 verbessern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F86



D-Day: Wenn sich Bodentruppen festbeißen, können Sie Unterstützung aus der Luft anfordern.

DESPERADOS 2

Von Entwickler Spellbound gibt's die ersten Screenshots zum Echtzeit-Taktikspiel **Desperados 2**. Im Unterschied zum Pixel-Vorgänger durchkämpfen Sie den Wilden Westen nun in moderner 3D-Grafik, die sich frei drehen und zoomen lässt. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern hat spielerische Vorteile: Sie können Ihre Helden nun in der Verfolgerperspektive durch die kniffligen Einsätze steuern – das hilft besonders beim Zielen. Neu dabei in Ihrer Bande ist Indianer Hawk. Der erledigt Gegner am liebsten lautlos mit seinem Tomahawk oder punktgenauen Bogenschüssen. Laut Spellbound soll die Fortsetzung ähnlich umfangreich werden wie der Vorgänger mit seinen 25 langen Missionen. Bis zum Release weht allerdings noch viel Wind über die Prärie: **Desperados 2** soll erst Ende 2005 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F84



Desperados 2: Revolverhelden in 3D-Grafik.

CONFLICT VIETNAM

Im Taktik-Shooter **Conflict Vietnam** von SCI (**Conflict Desert Storm**-Reihe) kämpfen Sie auf Seiten der USA gegen Nordvietnam. Während der Tet-Offensive 1968 muss Ihr vierköpfiges Team im Dschungel notlanden und in 14 Missionen zu seiner Einheit zurückfinden. Einen Kämpfer ihrer Wahl steuern Sie jeweils selbst, die übrigen drei kommandieren Sie mit kontextsensitiven Befehlen. Wenn Sie etwa eine entdeckte Stolperfalle anklicken, entschärft sie der Bombenexperte automatisch. Im Laufe des Spiels sammeln Ihre Soldaten Erfahrungspunkte, die Sie in zwölf Fertigkeiten wie Treffsicherheit investieren. Im September 2004 soll der Dschungeleinsatz beginnen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F87

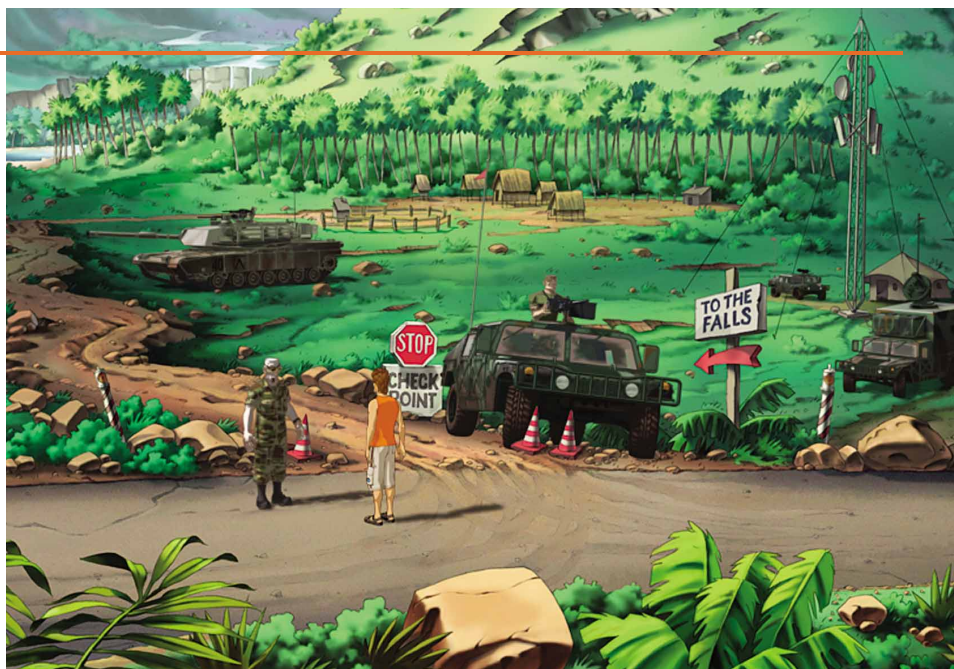


Conflict Vietnam: Überlebenskampf im Busch.

RUNAWAY 2

Nach dem Überraschungserfolg des Grafikadventures **Runaway** war eine Fortsetzung beschlossene Sache. Allerdings veröffentlichten die spanischen Entwickler von Pendulo erst jetzt die ersten Screenshots. **Runaway 2** setzt wie der Vorgänger auf hübsch gezeichnete 2D-Umgebungen und -Charaktere. Sie lösen als Brian Basco erneut zahlreiche verzweigte Rätsel. Zur Story verraten die Designer noch nichts. Wir wissen aber bereits, dass es ein Wiedersehen mit Sexbombe Gina und der Computerexpertin Sushi Douglas geben wird. Als frühestes Release-Datum für **Runaway 2** nennen Pendulo das erste Quartal 2005.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F90](#)



Runaway 2: Wie kommen wir durch die Militärsperre? Eines von vielen Rätseln, die Brian Basco knacken muss.

KNIGHTS OF HONOR

Angriff auf Europa: Im Strategiespiel **Knights of Honor** von Sunflowers herrschen Sie über ein mittelalterliches Reich, schlagen Schlachten und erobern Provinzen – alles in Echtzeit. Wir haben eine neue Alpha-Version unter die Lupe genommen und waren insgesamt etwas enttäuscht. Grafisch ist **Knights of Honor** nicht auf der Höhe der Zeit: Schlachten schrecken mit grob animierten, pixeligen Einheiten ab, die globale Übersichtskarte wirkt detailarm. Immerhin behalten wir dank Pause-Funktion stets die Übersicht und die Bedienung per Menüleiste klappt ordentlich. Sehr gut gefällt uns das umfangreiche Diplomatie-System: Unter anderem arrangieren wir Hochzeiten zur Erweiterung unseres Reiches oder zwingen Vasallen, andere Länder anzugreifen. **Knights of Honor** soll im 4. Quartal 2004 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F91](#)



Knights of Honor: Über klobige, aber funktionale Menüs bauen wir militärische und zivile Gebäude.

WEB WARS ARENA

Im Echtzeit-Spiel **Web Wars Arena** schlagen Sie futuristische Multiplayer-Schlachten mit bis zu acht Teilnehmern. Die Modi erinnern an Team-Shooter wie **UT 2004**: Bombing Run, Capture the Flag und Double Domination. Jede Partei befehligt dieselben sechs Einheiten. Dennoch entsteht genug taktische Tiefe, so kann einer der Panzer teleportieren.

Truppen und Upgrades gibt's für Geld; wenn eine Einheit zerstört wird, fließt ihr Wert zurück aufs Konto. Über den Sieg entscheiden herumliegende Boni, darunter Tempo- oder Schadenupgrades. Die extrem intelligenten KI-Gegner setzen alle Einheiten taktisch klug ein, fallen uns in den Rücken und spielen uns oft an die Wand. Dank effektvoller Waffen macht **Web Wars Arena** auch grafisch was her. Release: 16. Juli 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F43](#)



Web Wars Arena: Unser Panzer (links) hat die Flagge geklaut und rollt um sein Leben.

JUICED (JUICE GAMES)

Konkurrenz für Need for Speed Underground: Wie im Superhit von Electronic Arts klemmen Sie sich in Juiced von Acclaim ans Steuer von aufgemöbelten Originalautos und fahren bei illegalen Straßenrennen um Geld und Ruhm. Zwischen den Fahrten verschönern Sie Ihre Boliden mit lizenzierten Tuningteilen von Alpine oder König. Besonders viel versprechend klingt der Karrieremodus, bei dem Sie gleich mit einem kompletten Fahrerteam zur Startlinie rollen. Während der Rennen geben Sie Ihren Kollegen Kommandos wie »Fahrer blocken« oder »Überholen«. Eine frühe Alpha-Version spielt sich bereits recht flott – das supersimple Fahrverhalten und den schwachbrüstigen Motorsound müssen die Entwickler bis zum Release im September aber unbedingt noch aufmotzen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F93](#)



Juiced: Wettrennen in aufgemotzten Boliden.





GAMESTAR-CHARTS JUNI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	06/04	91%
2	Panzers	Echtzeit-Taktik	CDV	07/04	89%
3	Rise of Nations: Thrones & Patriots	Echtz.-Strat.-Addon	Microsoft	07/04	89%
4	Neverwinter Nights: Horden	Rollenspiel-Addon	Atari	06/04	88%
5	Euro 2004	Fußballsimulation	Electronic Arts	06/04	87%
6	Spellforce: Breath of Winter	Strategie-Addon	Jowood	NEU	86%
7	Thief 3	3D-Action	Eidos	07/04	85%
8	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	NEU	84%
9	Port Royale 2	Aufbauspiel	Take 2	06/04	84%
10	MVP Baseball 2004	Baseball-Simulation	Electronic Arts	06/04	84%
11	Obscure	Action-Adventure	Atari	NEU	81%
12	Hitman Contracts	3D-Action	Eidos	06/04	81%
13	Ground Control 2	Echtzeit-Taktik	Vivendi Universal	07/04	80%
14	Mashed	Action-Rennspiel	Empire	NEU	78%
15	True Crime	3D-Action	Activision	07/04	78%
16	World Championship Pool 2004	Billardsimulation	Bigben	07/04	78%
17	IL-2 Ace Expansion	Simulations-Addon	Ubisoft	06/04	78%
18	Everquest: Gates of Discord	Online-Rollen.-Addon	Ubisoft	06/04	78%
19	Kicker Manager 2004	Fußballmanager	Koch Media	NEU	76%
20	The Suffering	3D-Action	Midway Games	NEU	75%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 06/2004, 07/2004 und 08/2004.



LESER-CHARTS JUNI

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 07/2004



VERKAUFS-CHARTS JUNI

Platz	Spiel
1	NEU Panzers
2	NEU Harry Potter 3
3	NEU Söldner
4	NEU Thief 3
5	(1) DTM Race Driver 2
6	(8) Euro 2004
7	(2) Far Cry (dt.)
8	(5) Counterstrike Condition Zero
9	(7) Battlefield Vietnam
10	(6) Sacred
11	NEU Transport Gigant
12	NEU True Crime
13	(3) Port Royale 2
14	(10) Unreal Tournament 2004 (dt.)
15	(12) Die Sims (Deluxe)
16	NEU Syberia 2
17	NEU Trackmania
18	(13) Max Payne 2
19	(4) Hitman Contracts (dt.)
20	(14) Gothic 2 (Gold)

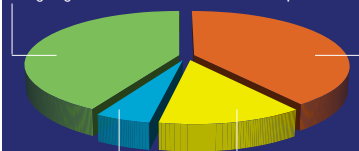
06/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS:

In Ausgabe 07/2004 fragten wir:
»Auf der E3 wurden überwiegend Fortsetzungen gezeigt. Wie denken Sie darüber?«

Ist okay, solange die Sequels besser als die Vorgänger sind: 42%

Finde ich gut. Hauptsache, das Spiel macht Spaß: 40%



Sequels müssen sich auf alle Fälle deutlich vom Vorgänger unterscheiden: 5%

Schade, dadurch gehen Innovation und Nischentitel unter: 13%

ERGEBNIS: Bessere Qualität und Spielspaß sind den Umfrage-Teilnehmern ganz klar am wichtigsten. Da dürfen es auch ruhig Fortsetzungen sein.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 07/2004

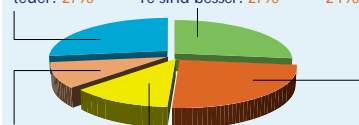
ONLINE-UMFRAGEN
GAMESTAR.DE:

»Spielen Sie auf einem TFT-Display?«

Nein, ist zu teuer: 27%

Nein, Röhrenmonitore sind besser: 27%

Ja: 24%



Nein, noch zu langsam: 10%

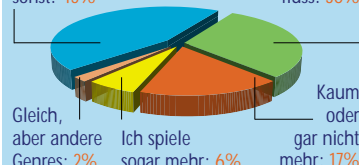
Nein, erwäge aber den Kauf: 12%

ERGEBNIS: Nur ein Viertel der Umfrage-Teilnehmer nutzt ein TFT-Display. Über 60 Prozent schauen lieber in die Röhre, weil besser und billiger.

»Spielen Sie in den Sommermonaten mehr oder weniger am PC?«

Etwas weniger als sonst: 45%

Hat keinen Einfluss: 30%



Gleich, aber andere Genres: 29%

Ich spiele sogar mehr: 6%

Kaum oder gar nicht mehr: 17%

ERGEBNIS: Ab in die Sonne! Über die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer reduziert die Spielzeit, knapp ein Drittel zockt genauso viel wie immer.

»Spielen Sie zur EM PC-Fußballspiele?«

Nein, PC-Fußball ist mir egal: 58%

Nein, obwohl ich Fußball-PC-Spiele mag: 19%



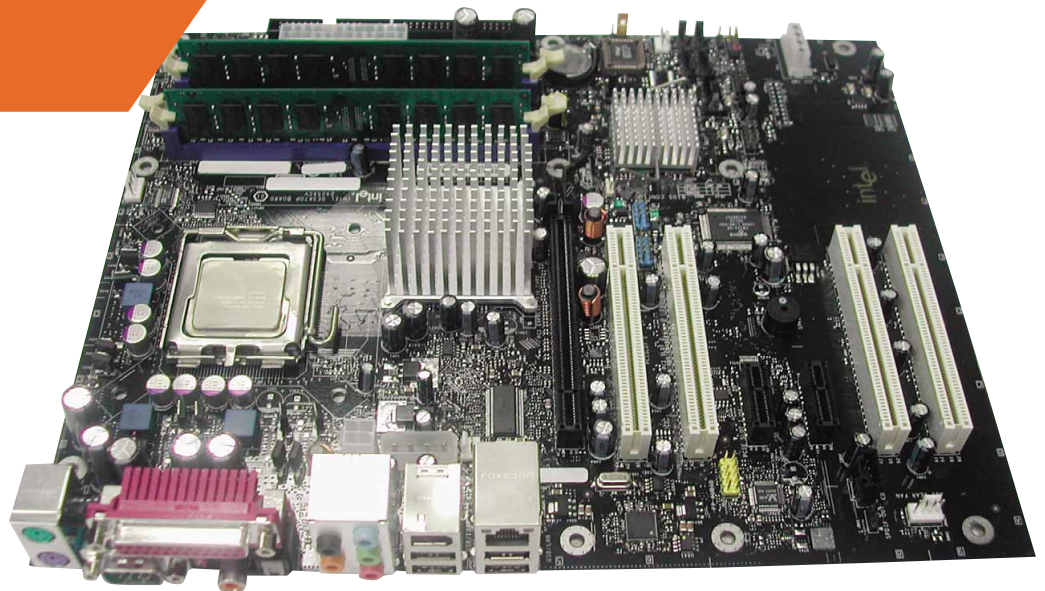
Ja, Managertitel: 5%

Ja, aber kein aktuelles Spiel: 8%

Ja, etwa Euro 2004: 10%

ERGEBNIS: Fußball am PC lässt über die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer kalt. Nur ein knappes Viertel eifert den Kickern am Computer nach.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de



Der Pentium 4 HT/560 mit 3,6 GHz passt nur auf neue Sockel-775-Platinen, Besitzer alter P4-Mainboards gucken in die Röhre.

KOLUMNE

Von Voodoo und Windows



Abends war noch alles in Ordnung: Das drahtlose Netzwerk läuft wie geschmiert, mit bester DSL-Geschwindigkeit segle ich durch die Wogen des World Wide Web – unendliche Freiheit, drahtlos. Am Morgen darauf dann Schiffbruch: »Kein Wireless LAN in Reichweite«, meldet mein Laptop. Splitter, Modem, Router leuchten grün, der probeweise gestartete Desktop-PC loggt zügig ein, das Netz muss also da sein. Mangels akribisch zu kontrollierender Kabelstrecken lege ich das Notebook unters Schlafzimerregal, direkt neben den Router. »Komm schon, da ist das Netz, nun find' es auch«, höre ich mich murmeln. Bevor sich letzte Logik verflüchtigt, checke ich die Einstellungen: Der integrierte Centrino-Wireless-Chip arbeitet, auch sonst ist alles in Ordnung. Wahllos drücke ich Funktionstasten, eine davon dient zur Aktivierung des W-LAN-Chips. Und siehe da: »Verbindung hergestellt, Signalstärke hervorragend«. Der Rechner hatte also beim Booten das drahtlose Netzwerk deaktiviert, das entsprechende Kontrollkästchen in den Netzwerkeinstellungen aber hinterhältigerweise nicht angehakt.

Oft ist es schwer nachzuvollziehen, warum PCs mal dies tun und dann wieder das. Aber nicht verzweifeln: Fast immer gibt es eine logische Ursache. Im geschilderten Fall war es die Beta-Version des Service Pack 2 für Windows XP. Zwischen unterschiedlichen Softwareversionen, inkompatiblen Treibern und ständigen Änderungen durch Betriebssystem-Updates fällt es immer schwerer, Durchblick und Kontrolle zu behalten, da hilft manchmal nur Trial & Error. Aber bleiben Sie tapfer: Spätestens mit Longhorn wird alles besser – verspricht Hohepriester Bill Gates.

Michael Trier
Ltd. Redakteur

REVOLUTION BEI PENTIUM-PCS

Intel revolutioniert den Pentium-PC: Neue Prozessoren mit jetzt 775 Kontakten und Mainboards mit der künftigen Steckkarten-Schnittstelle PCI Express sowie DDR2-Unterstützung lösen die bisherige Technik ab. Das Topmodell Pentium 4 HT/560 taktet mit schnellen 3,6 GHz und basiert auf dem Prescott-Kern (1,0 MByte L2-Cache, FSB800). Die CPU passt ausschließlich in die neuen Sockel-775-Hauptplatinen, eine Sockel-478-Variante wird es nicht geben. Gleichzeitig stellt Intel auch die bekannten P4-Chips von 2,8 bis 3,4 GHz für die neue Plattform vor (Pentium 4 HT/520 bis 550).

Die passenden Chipsätze i925X und i915 unterstützen PCI Express und DDR2-RAM. Der neue Speicher entspricht dem PC2-4200-Standard (DDR2-533). Ein AG-Port fehlt – Interessierte müssen also auch eine PCI-Express-Grafikkarte kaufen. Für andere Erweiterungskarten wie Sound- oder TV-Platinen gibt's aber noch bis zu drei PCI-Slots. Einen ausführlichen Test der neuen Pentium-4-Plattformen lesen Sie voraussichtlich in der nächsten GameStar-Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F107

AMD SEMPRON-CPU

Im zweiten Halbjahr 2004 will AMD den Verkauf seiner neuen preiswerten Prozessorlinie Sempron starten und damit die Lebenszeit der Sockel-A-Plattform bis ins Jahr 2005 verlängern. Die passenden Sempron-Varianten 2500+, 2600+ und 2800+ basieren offenbar auf dem Athlon-XP-Kern Barton, haben aber vermutlich einen auf 256 KByte halbierten L2-Cache. Für Sockel-754-Mainboards plant AMD zunächst den

Sempron/3100+ auf Athlon-64-Basis, aber ohne 64-Bit-Erweiterung und mit nur 256 KByte L2-Cache.

2005 gibt es angeblich auch einen Sempron für den neuen Sockel 939. Informationen zu den Taktfrequenzen fehlen bislang. Wir gehen aber trotzdem davon aus, dass der Sempron souverän neuer Preis-Leistungs-Sieger bei Spiele-CPUs werden wird.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F46

GEFORCE 6800 GT

Für die neue Steckkartenschnittstelle PCI Express hat Nvidia die passende High-End-Karte parat: die rund 400 Euro teure GeForce 6800 GT auf NV40-Basis. Wie ihre große »Ultra«-Schwester hat auch die GT-Version volle 16 Rendering-Pipelines, aber einen von 400/1.100 auf 350/1.000 MHz reduzierten Chip- und GDDR3-Speichertakt. Offenbar sinkt dadurch der Strombedarf erheblich, denn Nvidia verzichtet auf einen der beiden Stromanschlüsse. Alle übrigen technischen Daten wie etwa das Shader Model 3.0 bleiben gleich. Die AGP-Variante der GeForce 6800 GT kostet ebenfalls rund 400 Euro, beide Platinen sollten ab Juli zumindest in kleinen Stückzahlen verfügbar sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F52



Die hier abgebildete GeForce 6800 GT ist die erste Oberklasse-Grafikkarte mit dem brandneuen PCI-Express-Anschluss.

RADEON X600

Nach der Radeon X800 bringt ATI pünktlich zum Start von PCI Express passende Mittelklasse-Modelle mit DirectX-9-Support. Die Radeon X600 XT nutzt einen leicht getunten RV360-Chip aus der Radeon 9600 XT, den RV380. Die Taktfrequenzen liegen bei 500/740 MHz für Chip- und DDR1-Speicher, die der langsameren X600 Pro bei 400/600 MHz. Beide Karten haben eine schmale 128-Bit-Anbindung zum DDR1-Speicher, der je nach Hersteller-Konfiguration 128 oder 256 MByte groß ist. Die X600 XT kostet mit 128 MByte rund 180 Euro und mit 256 MByte rund 200 Euro. Die Pro-Variante liegt bei 150 (128 MByte) beziehungsweise 180 Euro (256 MByte).

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F109](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F109)

12-MS-TFT MIT WEBCAM VON BENQ

Benqs 17-Zoll-Flachbildschirm **FP783** arbeitet laut Hersteller mit flotten 12 ms und sollte damit fit auch für schnellste Actionspiele sein. Die Helligkeit liegt bei 300 Candela, das Kontrastverhältnis bei guten 500:1. Sowohl den horizontalen als auch den vertikalen Blickwinkel gibt Benq mit 140 Grad an – das ist lediglich Durchschnitt. Besonderheit des rund 550



Mit Webcam und Lautsprechern komplett ausgestattet: Benqs 12-MS-TFF FP783.

Euro teuren Displays: eine mitgelieferte Webcam und ansteckbare Lautsprecher. Ohne Webcam und Speaker kostet das **FP783** knapp 530 Euro.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F110](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F110)

ASUS M6800NE-NOTEBOOK

Im Centrino-Notebook **M6800Ne** von Asus arbeitet ein für Spiele optimiertes Duo: der Strom sparende und leistungsstarke Pentium M/755 (2,0 GHz) sowie der derzeit schnellste Grafikchip für unterwegs, ATIs Mobility Radeon 9700 mit 64 MByte Video-RAM. Das 15,1-Zoll-TFT hat eine native Auflösung von 1400 mal 1050 Bildpunkten. Der Arbeitsspeicher fasst 512 MByte, die Festplatte gute 80 GByte Daten. Je nach Bedarf vernetzen Sie das **M6800Ne** mit anderen PCs entweder kabellos per W-LAN oder rasend schnell über ein 1-Gbit-Netzwerk. Im Akkubetrieb läuft das **M6800Ne** laut Asus bis zu 5,5 Stunden. Für in Deutschland gekaufte Geräte gewährt der Hersteller eine dreijährige Garantie mit Abholservice. Das **M6800Ne** kostet rund 2.800 Euro. Etwas leistungsschwächere Modelle, zum Beispiel mit Pentium M/1,5 GHz und Mobility Radeon 9600, sind je nach Konfiguration bereits ab 1.500 Euro zu haben.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F55](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F55)

ZWITTER-TOWER VON COOLERMASTER

Das **CM Stacker**-Aluminiumgehäuse von CoolerMaster unterstützt als eines der ersten Gehäuse die künftige BTX-Bauform. Dennoch können Sie auch Ihre aktuellen ATX-Komponenten wie Mainboard oder Netzteil einbauen und erst später zu einem reinrassigen BTX-System umrüsten. Das sauber verarbeitete und sehr geräumige **CM Stacker** bietet Platz für je ein ATX- und BTX-Netzteil sowie bis zu acht Gehäuselüfter. Sieben 5,25-Zoll-Schächte und vier 3,5-Zoll-Schächte nehmen optische Laufwerke beziehungsweise Festplatten auf. An der Front führt CoolerMaster sechs USB-Anschlüsse, Mikrofon- und Kopfhörer-Ausgang und Firewire nach außen. Das



Zukunftssicher: Das CM Stacker unterstützt aktuelle ATX- und kommende BTX-Mainboards.

knapp 15 kg schwere **CM Stacker** ist ab sofort für knapp 180 Euro erhältlich.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F58](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F58)

Q-SONIC MP3-PLAYER ZX100

Pearl verkauft ab Ende Juni 2004 den Q-Sonic MP3-Player **ZX100** für schlappe 27 Euro. Das kompakte Gerät ist nur etwas größer als eine Streichholzschachtel und fungiert dank USB-Anschluss gleichzeitig als Kartenleser für SD- und MM-Medien. Mindestens einen solche Datenträger müssen Sie dazu kaufen, denn Q-Sonic liefert aufgrund des günstigen Preises keinen Speicher mit: 128 MByte kosten etwa 40 Euro, 256 MByte knapp 70 Euro (die Preise gelten für beide Kartentypen). Der **ZX100** zeigt Titel, Lautstärke und Batterieleistung in einem LC-Display an, eine Tastensperre verhindert versehentliche Tastendrücke. Im Paket liegen USB-Kabel und Kopfhörer DV

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F111](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F111)



Q-Sonics MP3-Player ZX100 für 27 Euro ist kaum größer als eine Streichholzschachtel.

HARDWARE NEWSTICKER

★★★ AOPEN: Der taiwanesischen Grafikkarten-Hersteller hat in japanischen Geschäften eine erste PCI-Express-Version der GeForce 6800 Ultra gezeigt. Ungewöhnlich: Die offizielle Vorstellung durch Nvidia steht noch aus. [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: F48](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F48) ★★★ ATI: Der fehlerbereinigte und optimierte Radeon-Referenztreiber Catalyst 4.6 liegt ab sofort auf den ATI-Servern zum Download bereit. [F49](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F49) ★★★ SEAGATE: Der Festplatten-Spezialist hat eine 400-GByte-Festplatte mit 7200 U/min und nativer Serial-ATA-Schnittstelle angekündigt. Dank fetten 16 MByte Cache und der so genannten »Native Command Queuing«-Technik soll sie neue Performance-Rekorde aufstellen. Preise und Liefertermine stehen noch nicht fest. [F50](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F50) ★★★ AMD: Mitte 2005 will AMD Server- und Workstation-Prozessoren mit zwei Kernen vorstellen. Die Pendants für Spieler sollen bis spätestens Ende 2005 folgen. [F38](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F38) ★★★ ZALMAN: Der stark überarbeitete Grafikkarten-Kühler ZM80D-HP basiert jetzt auf zwei Heatpipes. Aktuelle Mittelklasse-Karten kühlt er lautlos, für High-End-Platinen benötigen Sie einen flüsterleisen Zusatzlüfter. [F51](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F51) ★★★ INTEL: In Irland hat die Chip-schmiede ihre neue CPU-Fertigungsstätte Fab 24 fertiggestellt. Die zwei Milliarden US-Dollar teure Anlage soll künftig 90-nm-Chips auf 300-mm-Wafern herstellen. [F39](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F39) ★★★ MICROSOFT: Die Windows-Macher haben den zweiten Release Candidate vom Service Pack 2 für Windows XP zum Download freigegeben. [F37](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/F37) ★★★