

Kein Doom 4: id-Software will nach Doom 3 (Bild) ein neues Spielkonzept verfolgen.

KOLUMNE

Verbessern statt Ausbessern

Sprachrevolution im Hause Klinge: Ab sofort streiche ich den Begriff »Patch« aus meinem Wortschatz und ersetze ihn durch das ebenfalls englische »Extension«. Der Anlass sind großartige Spiel-Erweiterungen (deutsch für »Extension«) wie WarCraft 3 1.15 und DTM Race Driver 2 1.1. Die als Flicker (deutsch für »Patch«) zu bezeichnen, wäre schlichtweg eine Beleidigung für die Programmierer. Klar, die WarCraft-3-Extension feilt auch an der Spielbalance, aber ich bekomme mit dem Goblin-Tüftler zusätzlich einen extrem coolen Helden. Sicher, die DTM-Extension reduziert auch die bislang unrealistisch hohe Geschwindigkeit des Audi TT – dafür sind die Rennen jetzt dank des neuen Rückspiegels noch mal eine ganze Ecke spannender.

Blizzard und Codemasters haben's anscheinend kapiert: Wenn schon Nachbesserungen nötig sind, dann haben wir Fans auch eine kleine Entschädigung in Form kostenloser Dreingaben verdient. Demzufolge schulden uns zum Beispiel die Sacred- und Spellforce-Programmierer noch einige neue Waffen, Zaubersprüche oder Levels. Service am Kunden hält Spiele schließlich besser im Gespräch als Bug-Flickschusterei. Also liebe Entwickler: Ihr wisst, was ihr bei eurem nächsten Patch – Pardon, bei der nächsten Extension – zu tun habt!

Heiko Klinge
Redakteur



ID-SOFTWARE NEUES GEHEIM-PROJEKT

Während der E3 in Los Angeles äußerte sich Todd Hollenshead, Geschäftsführer von id-Software, zu den Zukunftsplänen der Kultentwickler. Demnach gönnen sich die Macher von **Doom 3** nach dessen Fertigstellung keine lange Pause, sondern starten sofort das nächste Projekt. Obwohl Hollenshead keine Details verraten wollte, steht so viel fest: Es handelt sich weder um einen weiteren **Doom**-Titel, noch um eine Fortsetzung der **Quake**- oder **Wolfenstein**-Serien: »Wir wollen mit dem Projekt eine neue Marke etablieren.«

Bereits Ende März hatte id-Mastermind John Carmack Ähnliches angedeutet, als er in einem Interview von einem Spiel mit einem Szenario in der Gegenwart oder nahen Zukunft sprach. Außerdem soll der Titel laut Carmack die **Doom 3**-Engine benutzen. Unklar ist, ob das neue Projekt etwas mit dem von Nerve Software (**Return to Castle Wolfenstein**) programmierten Online-Spiel **The Quest** zu tun hat, über das wir bereits im April berichtet haben. Ein Indiz liefert die Ankündigung des Online-Portals id.net – einer Konkurrenz für Blizzards Battlenet. Vermutlich setzt id-Software beim neuen Spiel auf das Internet.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E130](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E130)

SUDDEN STRIKE 3

Die erfolgreiche **Sudden Strike**-Reihe soll eine Fortsetzung bekommen. Wie Entwickler Fireglow kürzlich verlauten ließ, versetzt Sie **Sudden Strike 3** genau wie die Vorgänger in den Zweiten Weltkrieg. Für das Echtzeit-Taktikspiel programmierten die Entwickler eine nagelneue 3D-Engine, die pixeligen Schlachtfelder der

Vorgänger sind passé. Neue Einheiten soll es natürlich auch geben. So plant Fireglow größere Seeschlachten als noch in den Vorgängern. In **Sudden Strike 3** ziehen Sie mit ganzen Flottenverbänden los, sogar riesige Flugzeugträger fahren mit. Eine Technik-Demo der Engine ist für die nächsten Wochen geplant. Das Spiel selbst soll Anfang 2005 erscheinen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E132](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E132)

SACRED-ADDON

Die **Sacred**-Entwickler Ascaron bestätigten uns gegenüber die Arbeiten an einem Addon zu ihrem erfolgreichen Action-Rollenspiel. Das Projekt sei aber noch in einer sehr frühen Phase. Fest steht bereits, dass die Welt von Ancaria um neue Bereiche erweitert wird. Besonders Anreiz sollen zwei neue Charakterklassen mit ganz eigenen Kampfkünsten schaffen. Bisher ist allerdings nicht bekannt, ob Sie mit einem neu erstellten Helden direkt ins Addon starten können, oder wie bei Blizzards **Diablo 2**-Addon zuerst noch mal das Hauptprogramm durchspielen müssen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E133](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E133)



Sacred: Der Gladiator bekommt neue Kollegen.



GTA San Andreas: Der neueste Teil der beliebten Serie spielt wieder in einer Metropole der Gegenwart (Bild: Playstation 2).

GTA SAN ANDREAS

Nachdem die ersten Playstation-2-Bilder von **GTA San Andreas** veröffentlicht wurden, hat Take 2 nun auch Details zur Story verraten: Sie schlüpfen in die Rolle des Kleinganovens Carl Johnson, der nach fünf Jahren wieder in seine Heimatstadt San Andreas zurückkehrt. Das Schicksal hat ihm und seiner Familie inzwischen übel mitgespielt. Seine Mutter wurde ermordet und der Rest der Sippe ist miteinander verkracht. Zu allem Überfluss wird Mister Johnson noch des Mordes bezichtigt und muss vor korrupten Polizisten fliehen.

Diesmal kämpfen Sie wie in **GTA 3** in der Gegenwart und nehmen es mit Banden in den drei riesigen Stadtteilen von San Andreas auf. Die Konsolenversion von **GTA San Andreas** soll im Oktober 2004 erscheinen, wie bei den Vorgängern rechnen wir im Sommer darauf mit einer Umsetzung für den PC.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E131](#)

GOTHIC 3

Publisher Jowood zeigte auf der E3 die 3D-Engine des Rollenspiels **Gothic 3** samt des neuen Wüstenterrain. Außerdem verriet uns die Entwickler von Piranha Bytes mehrere Details: Zu Beginn des Spiels kommt der namenlose Held per Schiff in der Spielwelt an, die etwa vier- bis fünfmal größer ausfällt als in **Gothic 2**. In den neuen Wüstenlandschaften wird der Wasservorrat im Inventar eine entscheidende Rolle spielen. Außerdem soll

TERMINKALENDER: NETZWERKPARTYS IM JULI 2004

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte 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.

Veranstaltung	Ort und Teilnehmer (MAX.)	Info-Adresse	WEBLINK	Termin
StrikerLAN 8	Althengstett (280)	http://www.strikerlan.net	E117	2.7. bis 4.7.04
Lost-Connection	Steinheim-Kleinbottwar (250)	http://www.lost-connection.de	E118	9.7. bis 11.7.04
MAX-Y-LAN	Sandweiler (300)	http://www.y-lan.de	E119	9.7. bis 11.7.04
Grimmalan IV	Naunhof (200)	http://www.grimalan.de.vu	E120	9.7. bis 11.7.04
KLAN3	Köflach (200)	http://www.lan-events.at	E121	16.7. bis 18.7.04
Broken Glory	Messenkamp (100)	http://www.Broken-Glory.de	E122	16.7. bis 18.7.04
hsd #2	Penzberg (222)	http://www.hsd-lan.de	E123	16.7. bis 18.7.04
de_lux.LAN v4.0	Clervaux / Luxemburg (250)	http://www.lcgl.lu/deluxe/	E124	23.7. bis 25.7.04
CHAOS LAN PARTY X	Wutöschingen (300)	http://www.chaoslanclub.com	E125	23.7. bis 25.7.04
LAN-Nation v6.0	Geiselwind (666)	http://www.lan-nation.com	E126	30.7. bis 1.8.04

das Kampfsystem viel komplexer werden: Manche Monster könnten ihren Attacken mehr Wucht verleihen, indem sie an Wände springen und sich von dort in Richtung Spieler abstoßen. Damit Sie da noch eine Chance haben, wollen die Entwickler die Steuerung stark überarbeiten und auf Mausbedienung abstimmen.

Lobenswert: **Gothic 2**-Veteranen dürfen wohl Ihren Charakter konvertieren, er verliert allerdings einen Großteil seiner mühsam angelernten Fähigkeiten. Die Story dreht sich um das Menschenkönigreich, das von mehreren Warlords in die Anarchie getrieben wird.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E134](#)

FLAGSHIP STUDIOS

Bill Roper war seit seinem Weggang von Blizzard nicht faul: Auf der E3 erzählte er uns, dass er für seine neu gegründeten Flagship Studios den japanischen Riesen Namco als Publisher gewinnen konnte. Der macht zwar fast ausschließlich Kon-



Die Schaefer-Brüder und Bill Roper (rechts) arbeiten – natürlich – an einem Rollenspiel.

solentitel, doch Roper will die PC-Spieler auf keinen Fall vergessen.

Das Team um Bill und die Schaefer-Brüder (ebenfalls Ex-Blizzards) kündigte zwar noch keinen konkreten Titel an. Bill erzählte uns aber, dass sie bereits an einem Spiel arbeiten: »Es wird ein Rollenspiel sein, das frischen Wind ins Genre bringt«. Nähere Details wollen die Entwickler erst verraten, wenn ihr Programm spielbar ist – vermutlich im Herbst 2004. Privat rast Bill übrigens momentan am liebsten über Rennspielpisten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E135](#)

HARVEY SMITH MACHT WEITER

Vor rund einem Monat verließ der Designer Harvey Smith (**Deus Ex 2**) seinen Arbeitgeber Ion Storm. Zu dem Zeitpunkt ließ Smith noch offen, ob er in der Spielebranche bleibt oder sich neuen Aufgaben widmet.

Auf der E3 hatten wir Gelegenheit, mit dem Entwickler über seine Zukunftspläne zu plaudern. Er verriet uns, dass er sich gerade mit seinem neuen Publisher getroffen hat. Damit ist klar: Smith arbeitet bereits wieder an einem Projekt. Zwar wollte Harvey noch keine Details über den neuen Titel ausplaudern, er hat uns jedoch hoch und heilig schon für die nächste Zukunft die feierliche Enthüllung des Spiels versprochen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E137](#)



Designer Harvey Smith (**Deus Ex 2**) bleibt in der Spielebranche.

GAMESTAR NEWSTICKER

★★★ **HALF-LIFE 2**: Laut Valve-Chef Gabe Newell plant die Firma, neben Counterstrike auch die Half-Life-Mods Day of Defeat und Team Fortress Classic auf die neue Source-Engine zu portieren. [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E108](#) ★★★ **PIRATES!**: Die amerikanische Firma Eagle Games erwarb die Rechte für eine Brettspielumsetzung des PC-Spiels, das im Herbst 2004 (vorerst nur in den USA) erhältlich sein wird. [E106](#) ★★★ **ACTIVISION**: Der Publisher will nach eigener Aussage in naher Zukunft keine Online-Rollenspiele veröffentlichen. Als Grund nannte Activision-Präsidentin Kathy Vrabec wirtschaftliche Erwägungen. [E109](#) ★★★ **SPIDER-MAN**: Activision kündigte zwei Fortsetzungen des Actionspiels an. Eine davon basiert auf Comic-Abenteuern und erscheint 2005, die andere orientiert sich am Kinofilm Spiderman 3 und wird zeitgleich im Jahre 2007 veröffentlicht. [E111](#) ★★★ **GARFIELD**: Hip Interactive sicherte sich die Garfield-Lizenz, ein PC-Spiel zum Kinofilm um den Kater ist geplant. [E112](#) ★★★ **WORMS**: Entwickler Team 17 arbeitet an einem neuen Teil des Kampf wurmspiels. Titel der Fortsetzung: Forts unter Siege. [E113](#) ★★★ **HEARTS OF IRON**: Paradox arbeitet am zweiten Teil der Weltkriegsstrategie. [E114](#) ★★★ **ZOO TYCOON**: Microsofts Tierpark erhielt knapp zwei Jahre nach Release den VUD-Goldaward für 100.000 verkaufte Exemplare. [E115](#) ★★★ **WISH**: Das für 2004 als Ultra-Online-Rollenspiel angekündigte Projekt verschiebt sich aufgrund ausführlicher Tests auf 2005. [E107](#) ★★★



► WWW.GAMESTAR.DE:
Weitere
Termine im
Lanparty-
Kalender



Half-Life 2: Valve will den Shooter in diesem Sommer endlich fertig stellen.

KOLUMNE

Die Chance für PCs

Echt wahr: Selbst PC-fixierte GameStar-Redakteure wie ich haben daheim jede aktuelle Konsole stehen. Umso gespannter bin ich auf der E3 durch die Hallen geschlendert: Was gibt's für meine Xbox? Wie lange muss mein Gamecube auf Paper Mario 2 warten? Ehrlich gesagt, ich bin von meinem Bummel enttäuscht. Denn zum einen waren hauptsächlich Fortsetzungen bekannter Serien geboten, zum anderen sehen selbst Top-Titel wie Metal Gear Solid 3 im Vergleich zur PC-Version von Splinter Cell 3 grafisch richtig alt aus. Kein Wunder: Die großen Drei – Playstation 2, Xbox, Gamecube – haben schon etliche Jahre auf dem Buckel. Bei ihrem Erscheinen technisch noch top, wurden sie inzwischen vom rasend schnellen PC-Grafikkarten-Fortschritt überholt.

Das ist die Chance für die PC-Entwickler! Jetzt können sie Spieler mit anspruchsvollen und grafisch beeindruckenden Spielen davon überzeugen, dass der Rechner die technologisch überlegene Spieleplattform ist. Vor allem in den USA ist so ein Sinneswandel nötig. In den meisten Haushalten dort dient der PC nur als Surfstation und Textverarbeiter. Allerdings ist das Zeitfenster für den Umschwung kurz. Denn 2006 bis 2007 erscheinen die Next-Generation-Konsolen. Dann werden die Karten auf dem Spielmarkt neu gemischt.

Markus Schwerdtel
Ltd. Redakteur



HALF-LIFE 2 MIT NEUEM COUNTERSTRIKE

Von **Half-Life 2** gab es auf der E3 wieder nur selbst ablaufende Demos zu sehen, teilweise aus den gleichen Levels wie 2003. Neu waren Szenen, in denen Gordon Freeman mit einem Propellergetriebenen Boot durch die dreckigen Kanäle rund um City 17 heizt. Einen Großteil der Zeit soll Gordon allerdings zu Fuß unterwegs sein. Nettes Detail: Per Gravity Gun (Schwerkraft-Waffe) an eine Wand geschleuderte Farbeimer hinterlassen dort bunte Kleckse.

Außerdem zeigte Valve Szenen aus der beliebten **Counterstrike**-Karte »de_aztec« – auf Basis der Source-Engine. Reflektierendes Wasser, deutliche Einschusslöcher, die Physik-Effekte wie durch Explosionen herumgeschleuderte Fässer und hoch aufgelöste Texturen lassen das vertraute Szenario deutlich realer wirken. Das aufgemöbelten **Counterstrike** soll im Sommer 2004 zusammen mit **Half-Life 2** erscheinen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E82](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E82)

BLACK & WHITE 2

Lionhead-Chef Peter Molyneux präsentierte uns auf der E3 eine spielbare Version von **Black & White 2**. Nach dem umstrittenen Vorgänger kreuzt er nun klassische Echtzeitstrategie mit Götter- und Aufbauspiel. Als Ressourcen dienen Bevölkerung, Holz, Nahrung und Eisenerz. Aus dem Material errichten Sie Wohnstätten und Spezialgebäude wie Eisenschmelze und Universität. Wie im ersten Teil ist Ihre Riesenkreatur, darunter Tiger, Wolf und Gorilla, das wichtigste Spielelement. Laut Molyneux beherrschen die Viecher nach intensivem Training auch komplexe Kampfmanöver. Besonders gut gefiel uns die prächtige Grafik-Engine, die stufenloses Zoomen aus der Totalen bis an die Nasenspitze der Bewohner erlaubt. Wie im Klassiker **Populous** können Sie Gegner mit optisch bombastischen Naturkatastrophen wie Vulkanausbruch und Steinschlag schwächen. Auf einen Release-Termin wollte sich Molyneux nicht festlegen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E81](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E81)



CD/DVD:
Video-Special
Black &
White 2

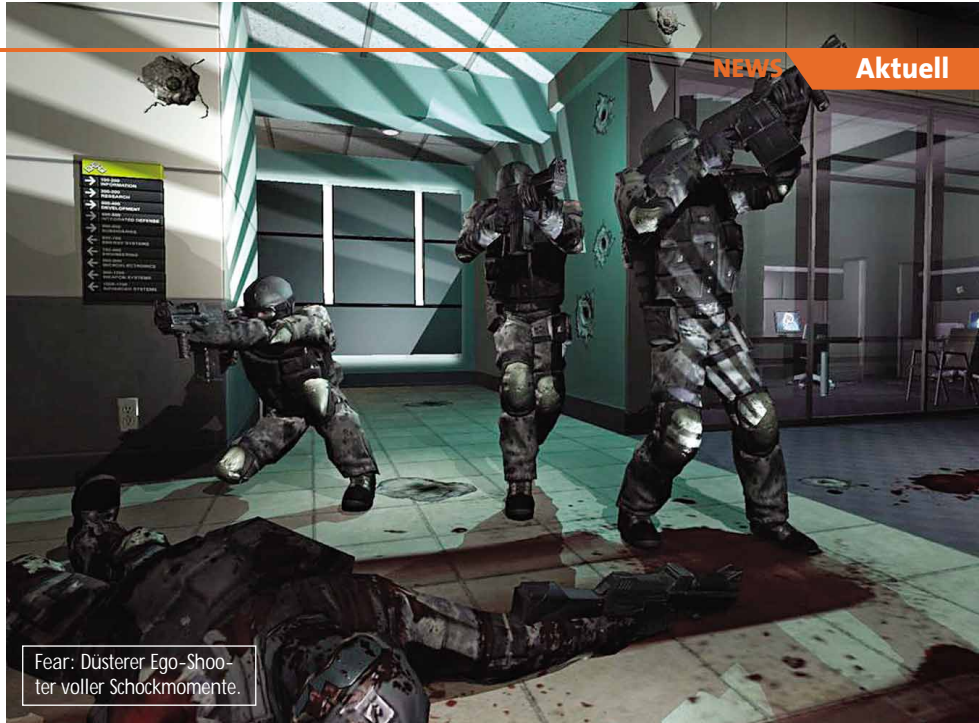


Black & White 2: Kreaturen als zuverlässige Helfer statt störrische Eigenbrötler.

FEAR

Schluss mit quietschbunter Agenten-Action: In **Fear**, dem neuen Ego-Shooter von Monolith (**No One Lives Forever 2**), geht es knallhart zur Sache: Sie leiten eine Spezialeinheit und sollen ein Hochhaus infiltrieren. Dort müssen Sie sich gegen menschliche Gegner, Zombies und Mutanten wehren. Blöd nur, dass ein Killer bereits in der ersten Mission nacheinander all Ihre Kameraden erledigt. Dank Dustergrafik und beklemmender Soundkulisse entfaltete **Fear** bei der Präsentation eine ähnliche Horrorwirkung wie **Doom 3**. Für den deutschen Markt wird das Spiel bis zum Release im Sommer 2005 laut den Entwicklern entschärft.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E83](#)



Fear: Dusterer Ego-Shooter voller Schockmomente.

DRAGON AGE

Von lizenzierten Rollenspielen hat BioWare genug: Für ihr neues Werk **Dragon Age** erschaffen die Kanadier kurzerhand ihr eigenes mittelalterliches Fantasy-Universum. Die Spielmechanik orientiert sich laut BioWare-Mitgründer Greg Zeschuk an den bisherigen Titeln der Firma. So wird es in **Dragon Age** taktisch anspruchsvolle Kämpfe geben, bei denen es Ihre (vermutlich sechsköpfige) Gruppe mit allerlei Unholden zu tun bekommt. Die Scharmützel laufen in Echtzeit ab, lassen sich aber per Tastendruck anhalten. In den Pausen wechselt die Kamera aus der Verfolgerperspektive automatisch in eine Ansicht von oben, sodass Sie bequem Befehle geben können. **Dragon Age** basiert auf einer neuen Grafik-Engine und protzt vor allem bei den Spielfiguren mit Polygonen. Da auf der E3 nur ein Konzept-Level gezeigt wurde, verzichteten wir auf die Aufnahme des Spiels in die E3-Hitliste. Ein Release-Datum existiert noch nicht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E84](#)



Dragon Age: Rollenspiel in Biowares eigener Fantasy-Welt.

COLIN MCRAE RALLY 2005

Nachdem deutsche Rallye-Fans bisher immer nur über ausländische Pisten schlitterten, dürfen sie in **Colin McRae Rally 2005** bei einer fiktiven Rennveranstaltung durchs heimliche Alpenvorland düsen. Auch bei den Autos ist diesmal Deutschland mit VW Golf 5, Audi A 3 und New Beetle RSi stark vertreten. Im Mittelpunkt der Rallye-Simulation steht der Karrieremodus, in dem Sie sich mit Erfolgen vom Privatpiloten zum Weltmeister hocharbeiten. Wann die PC-Version erscheint, steht noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E85](#)



Colin 2005: Rasen durch Deutschland (Bild: Xbox).

PARAWORLD

Auf der E3 2003 konnte uns Sunflowers von **Paraworld** nur schicke Grafik zeigen, diesmal sahen wir Spielszenen des Saurier-Strategiespiels. In einem Paralleluniversum leben Menschen mit Sauriern im Einklang, bekriegen sich aber untereinander. Jede der drei Fraktionen hat ihre Vorzüge: Afrikaner ziehen als Saurier-Experten auf den mächtigsten Kampfexen in die Schlacht, Nordleute beherrschen die Dampftechnik, Asiaten nutzen Schießpulver. Im Herbst 2004 soll die Reise nach Paraworld beginnen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E86](#)



Paraworld: Echtzeitkämpfe mit Dinosauriern.

THE BARD'S TALE

Mit dem Action-Rollenspiel **The Bard's Tale** parodiert Designer-Urgestein Brian Fargo augenzwinkernd das Genre. Die Extraportion Humor äußert sich vor allem in Gesprächen, die ungewöhnlich ablaufen: Sie klicken in den Dialogen lediglich auf eines der angebotenen Icons, etwa freundlich oder hinterlistig, und die Plauderei entwickelt sich entsprechend weiter. Kurioses Detail: Der Bard-Held hat kein Inventar. Findet er bessere Gegenstände als die getragenen, verwandeln sich letztere automatisch in Geld. Geplanter Termin: Sommer 2005.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [E90](#)



► CD/DVD:
Video-Special
Battlefront

STAR WARS BATTLEFRONT

Auf der E3 hatten wir Gelegenheit, den Taktik-Shooter **Star Wars Battlefront** anzupspielen. Dabei probierten wir einige der über 30 Fahrzeuge aus und gingen etwa im AT-ST auf Rebellenjagd. Von den 20 Soldatenklassen hat uns der imperiale Dark Trooper am besten gefallen, der mit seinem Jetpack über den Köpfen der Gegner schwebt und aus der Luft zuschlagen kann. Das Spiel erscheint am 21. September 2004 zeitgleich mit dem DVD-Release der alten **Star Wars**-Trilogie (Episode 4 bis 6). Lange bevor der Film im Kino läuft, dürfen Sie dadurch eine Schlacht aus Episode 3 erleben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E88



Star Wars Battlefront: Imperiale Dark Trooper überraschen Gegner dank Jetpack aus der Luft.

THE MOVIES

Von einer Hollywood-Karriere können Normalsterbliche nur träumen. In **The Movies** entscheiden Sie zumindest am PC über Stars und Karrieren. Das Spiel beginnt Anfang des 20. Jahrhunderts, also in der Pionierzeit der bewegten Bilder. Als Studioboss müssen Sie erfolgreiche Filme produzieren. Also kaufen Sie Kulissen und engagieren Schauspieler, Kameramann sowie einen Regisseur. Dann entscheiden Sie sich für ein Genre wie Western, Liebesfilm oder Science Fiction – schon beginnt am Set emsiges Treiben. Der Film entsteht größtenteils automatisch, allerdings können Sie während der Produktion beispielsweise die Gewaltdarstellung einer Prügelei per Schieberegler schrittweise einstellen. Nach dem Dreh schneiden Sie die Filme und hinterlegen die Szenen mit Ausrufen und Musik. Nach der Aufbereitung läuft der Film in den Kinos und spült Geld für neue Streifen in Ihre Kasse. Im Laden stehen soll **The Movies** Ende 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E89



The Movies: Bei dieser Szene unseres Actionfilms warten die Polizisten vor dem Haus auf die Gangster.

SILENT HUNTER 3

Einsam muss es auf der E3 für **Silent Hunter 3** gewesen sein. Denn neben **PT Boats** von Akella war das U-Boot-Spiel von Ubisoft die einzig nennenswerte Simulation. Dafür erregte sie umso mehr Aufmerksamkeit: So beobachteten wir Ensemble-Chef Bruce Shelley (**Age of Mythology**), wie er das Programm sichtlich angetan unter die Lupe nahm. Sie schlüpfen in die Rolle eines deutschen Kapitäns, der im Zweiten Weltkrieg sein U-Boot durch den Nordatlantik steuern und dabei Schiffe versenken muss. So weit, so bekannt. Ihr Schiff hat jedoch erstmals ein echtes 3D-Innenleben. Sie können sich frei im Bauch des Kahns bewegen und Ihren Männern Befehle erteilen. Zusätzlich müssen Sie auf den Erschöpfungszustand und die Moral der Mannschaft achten. Grafisch präsentiert sich **Silent Hunter 3** erstklassig: Wasser wirkt realistisch, Explosionen sind schlicht bombastisch. Das Programm soll im dritten Quartal 2004 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E38



Silent Hunter 3: Torpedoeinschläge sehen dank neuer Grafik-Engine spektakulär aus.

THE WITCHER (CD PROJEKT)

Das polnische Entwicklerteam CD Projekt stellte auf der E3 das viel versprechende Action-Rollenspiel **The Witcher** vor. Sie übernehmen die Rolle eines Kopfgeldjägers, der gegen Bezahlung Untote und andere Monster beseitigt. Im Laufe des Spiels lernt der Held immer stärkerer Spezialangriffe, die sich taktisch geschickt zu wirkungsvollen Sequenzen kombinieren lassen. Wenn Sie einen Gegner mit der ersten Attacke im richtigen Moment treffen, wird das jeweils nächste Kampfmanöver aktiviert. Wenn Sie scheitern, müssen Sie wieder mit dem ersten Teil der Schlagfolge beginnen. Der Titel basiert auf Bio-ware's Aurora-Engine, sieht aber nach einer Co-De-Aufrischung bedeutend besser aus als etwa **Neverwinter Nights**. Termin: irgendwann 2005.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E87



The Witcher: Als Kopfgeldjäger kämpfen Sie im Action-Rollenspiel unter anderem gegen Zombies.



► GAMESTAR.DE
PREMIUM:
Video-Special



GAMESTAR-CHARTS MAI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	DTM Race Driver 2	Rennspiel	Codemasters	06/04	91%
2	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Ubisoft	05/04	90%
3	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Ego-Shooter	Atari	05/04	90%
4	Panzer	Echtzeit-Taktik	CDV	NEU	89%
5	Rise of Nations: Thrones and Pat.	Echtzeit-Strategie	Microsoft	NEU	89%
6	Neverwinter Nights: Horden	Rollenspiel-Addon	Atari	06/04	88%
7	Euro 2004	Fußballsimulation	Electronic Arts	06/04	87%
8	DaoC: Trials of Atlantis (dt.)	Online-Rollen.-Addon	Wanadoo	05/04	87%
9	Thief 3	3D-Action	Eidos	NEU	85%
10	Trackmania	Rennspiel	Koch Media	05/04	85%
11	Port Royale 2	Aufbauspiel	Take 2	06/04	84%
12	MVP Baseball 2004	Baseball-Simulation	Electronic Arts	06/04	84%
13	Raven Shield: Athena Sword	Taktik-Shooter-Addon	Ubisoft	05/04	83%
14	Hitman Contracts (dt.)	3D-Action	Eidos	06/04	81%
15	Ground Control 2	Echtzeit-Taktik	Vivendi Universal	NEU	80%
16	Black Mirror	Adventure	DTP	05/04	80%
17	True Crime	3D-Action	Activision	NEU	78%
18	World Championship Pool 2004	Billardsimulation	Bigben	NEU	78%
19	IL-2 Sturmovik: Ace Expansion	Simulations-Addon	Ubisoft	06/04	78%
20	Everquest: Gates of Discord	Rollen.-Addon	Ubisoft	06/04	78%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 05/2004, 06/2004 und 07/2004.



LESER-CHARTS MAI

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

Quelle: GameStar Mitmachkarten 06/2004



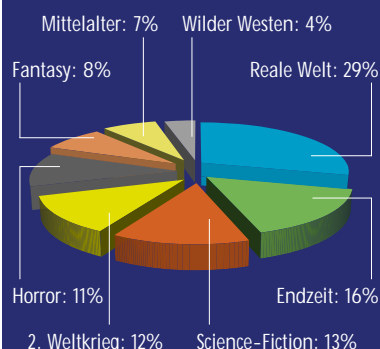
VERKAUFS-CHARTS MAI

Platz	Spiel
1 NEU	DTM Race Driver
2 (6)	Far Cry (dt.)
3 NEU	Port Royale 2
4 NEU	Hitman Contracts (dt.)
5 (2)	Counterstrike Condition Zero
6 (3)	Sacred
7 (1)	Battlefield Vietnam
8 NEU	Euro 2004
9 NEU	Painkiller
10 (4)	Unreal Tournament 2004 (dt.)
11 NEU	Black Mirror
12 (8)	Die Sims (Deluxe)
13 (-)	Max Payne 2
14 (12)	Gothic 2 (Gold)
15 (7)	Yu-Gi-Oh! Kaliba the Revenge
16 (14)	Anno 1503
17 (11)	Fussball Manager 2004
18 (15)	Need for Speed Underground
19 (20)	C&C Generäle (Deluxe)
20 (16)	Die Sims (Super Deluxe)

05/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS:

In Ausgabe 06/2004 fragten wir: »Welche Szenarios wünschen Sie sich für Ego-Shooter?«

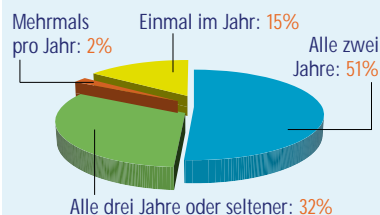


ERGEBNIS: Realistische Ego-Shooter stehen ganz oben auf der Wunschliste der Umfrage-Teilnehmer. Am wenigsten beliebt sind neben dem Wilden Westen die typischen Rollenspiel-Szenarios Mittelalter und Fantasy.

Quelle: GameStar Mitmachkarten 06/2004

ONLINE-UMFRAGEN
GAMESTAR.DE:

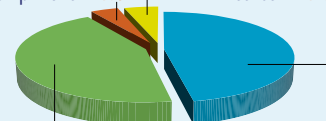
»Wie oft erneuern Sie Ihre Grafikkarte?«



ERGEBNIS: Über zwei Drittel der Umfrage-Teilnehmer wechseln mindestens alle zwei Jahre Ihre Karte, um up-to-date zu bleiben.

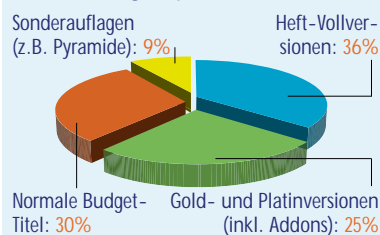
»Möchten Sie mehr Spiele auf DVD?«

Nein, ich habe kein DVD-Laufwerk: 5%
Nein, DVDs sind mir zu empfindlich: 4%
Ja, nie wieder CDs wechseln: 47%



ERGEBNIS: Egal ob aus praktischen oder Luxus-Gründen: Die Umfrage-Teilnehmer wollen zu über 90 Prozent mehr Spiele auf DVD.

»Welche Budget-Spiele kaufen Sie?«



ERGEBNIS: Heft-Vollversionen führen, dicht gefolgt normalen Budget-Titeln. Die wenigsten Befragten warten auf Sonderauflagen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de



Sapphire liefert die schnelle Radeon X800 Pro Toxic mit Splinter Cell 2 und Prince of Persia 4.

KOLUMNE

PC-Spiele: Es geht voran!

Schneller, smarter, günstiger: drei Wünsche auf einmal! Das gibt's doch sonst eigentlich nur bei eiförmigen Schoko-Produkten mit bastelintensivem



Innenleben. Aber von Zeit zu Zeit produziert auch die PC-Hardware erfreuliche Überraschungseier: In diesem Monat waren es zunächst die TFT-Displays: Im Schnitt sind die teils noch als lahm verschrienen Flachbildschirme deutlich schneller geworden – und in gleichem Maße günstiger. Das gilt selbst für Geräte mit Bild diagonalen von über einem halben Meter. Wenn die Entwicklung so weiter geht, spielen wir bald auf schicken Monitoren im Heimkinoformat!

Für die smarte Überraschung sorgte ATI mit der Radeon X800 XT. Einen Monat nach Nvidias triumphaler Vorstellung der GeForce 6800 Ultra kontert ATI mit der leiseren, kühleren und schnelleren Karte – smarte Technik eben. Und auch die Spiele selbst beeindruckten uns mit einer Galavorstellung: Unser Abstecher in die 3D-Hexenküche der Uni Saarbrücken versetzte uns in ganz neue Spielwelten – Raytracing heißt das Zauberwort.

Es geht voran mit PC-Spielen und ihrer Technik. In fetten Monaten wie diesem sogar mit Riesenschritten. Und da in der Computertechnik meist alles noch viel schneller passiert als vorhergesagt, wage ich die Prognose: Bis Ende 2006 werden wir heute noch unvorstellbar spektakuläre Titel spielen – und das auf erschwinglicher Hardware. Gegen die wird unser heutiges Equipment den Charme eines Rechenschiebers haben: Hübsch anti-quiert, aber rätselhaft nutzlos.

Michael Trier
Ltd. Redakteur

SAPPHIRE RADEON X800 PRO TOXIC

Bei der **Radeon X800 Pro Toxic** tauscht Sapphire den ATI-Referenzlüfter gegen ein leistungsfähigeres Modell von Artic Cooling. Bei so gut wie lautlosem Betrieb soll das höhere Taktfrequenzen erlauben – ein flüsterleiser Traum für Übertakter. Der 256 MByte große Speicher wird passiv gekühlt. Standardmäßig betreibt Sapphire die **Radeon X800 Pro Toxic** (zwölf Pixel-Pipelines) mit einem Chip- und DDR-Speichertakt von 475/900 MHz. Mit Hilfe der beigelegten Übertakter-Tools APE (Speicher) sowie Redline (Chip und Speicher) sollten sich einige MHz mehr rauskitzeln lassen – freilich ohne Garantie.

Das Spiele-Bundle ist erste Sahne: **Splinter Cell 2** (GameStar-Wertung: 92 %) und **Prince of Persia 4** (87 %). Die **Radeon X800 Pro Toxic** soll Ende Juni für etwa 430 Euro im Laden stehen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E76](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E76)

AUS FÜR MYSTIFY- GRAFIKKARTEN

Die deutsche Firma Terratec stellt ab sofort ihre 3D-Karten-Serie »Mystify« ein. Die bereits angekündigten Modelle mit Nvidias GeForce 6800 und ATIs X800 bleiben in der Schublade. Heiko Meertz, geschäftsführender Terratec-Gesellschafter: »Uns wird in diesem Segment von den Chip-Lieferanten die Luft zum Atmen entzogen. ATI und Nvidia bekriegen sich und wollen eigenständig als Marken erkannt werden!« Den Support für bereits verkaufte 3D-Karten will Terratec aber aufrecht erhalten. Andere »Mystify«-Produkte wie Mäuse, Headsets oder Wasserkühlungen sollen weiter geführt werden.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E92](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E92)

ATHLON 64/3800+ FÜR SOCKEL 939

Nach unseren Informationen stellt AMD am 1. Juni gleich vier neue 32/64-Bit-Prozessoren vor – und den künftigen Athlon-64-Steckplatz Sockel 939. Der passende **Athlon 64/3800+** läuft mit 2,4 GHz Taktfrequenz. Im Vergleich zum Athlon 64 für den Sockel 754 hat er nur 512 statt 1.024 KByte L2-Cache, unterstützt aber PC3200-RAM im schnellen Dual-Channel-Modus. Der etwas langsamere **Athlon 64/3500+** taktet mit 2,2 GHz. Das Spitzenmodell **Athlon 64 FX-53** (2,4 GHz und 1,0 MByte L2-Cache) soll ab dem 2. Juni auch auf den Sockel 939 passen. Der Preis entspricht wohl dem der Sockel-940-Version (820 Euro).

Tipp: Wer jetzt einen Athlon-64-Rechner kaufen will, sollte unbedingt zum Sockel 939 greifen. Entsprechende Mainboards sind deutlich günstiger als ihre Sockel-940-Pendants und unterstützen im Unterschied zu diesen beide 64-Bit-CPU's sowie Dual-Channel-Speicher.

Für den Sockel 754 gibt's neu den **Athlon 64/3700+** (2,4 GHz, 1,0 MByte L2-Cache.)

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E77](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E77)



AMD setzt Athlon 64 und 64 FX künftig auf den Sockel 939.

PENTIUM 4 AB 2005 TOT

Intel stampft die Pentium-4-Prozessoren ein und wird ab 2005 nur noch Chips mit zwei Kernen (Dual Core) vorstellen. Der neue P4, Codename Tejas, erscheint nicht mehr. Ob die neue CPU-Reihe mit Dual-Core-Technik auf der Pentium-4-Architektur Netburst oder dem Pentium M basiert, ließ Intel aber offen. Wegen des zuletzt drastisch gestiegenen Stromhungers und der Hitzeproblematik von Pentium-4-Chips gehen wir davon aus, dass die Wahl auf den genügsamen Pentium M, bekannt aus Centrino-Notebooks, fallen wird.

Um für 2004 konkurrenzfähig zu bleiben, überarbeitet Intel angeblich zur Zeit den aktuellen Pentium-4-Kern. So soll der L2-Cache von 1,0 auf 2,0 MByte wachsen und der Frontside Bus künftig mit 266 statt 200 MHz (FSB1066 statt FSB800 takten). Gleich drei Techniken übernimmt Intel von AMD: Wie der Athlon 64 unterstützt auch der generalüberholte Pentium 4 sowohl 32-Bit- als auch 64-Bit-Anwendungen und schützt Ihren PC mit dem kommenden Service Pack 2 für Windows XP gegen Viren. Die AAC-Technik soll wie AMDs Cool & Quiet dynamisch Stromverbrauch und PC-Lautstärke reduzieren.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E102

NEUE TASTATUR-TECHNIK VON BENQ

Benq will die PC-Tastatur revolutionieren: Jede Taste bei **X-Touch 120** und **X-Touch 800** ist nicht wie üblich an nur einem Punkt in der Mitte, sondern x-förmig an vier Stellen befestigt. Laut Hersteller bietet das mehr Tippkomfort und verhindert das lästige Klappern. Die **X-Touch 120** kostet rund 20 Euro, hat sechs Hotkeys und lässt sich per PS/2- oder USB-Buchse an Ihren Rechner stöpseln. Für die höhenverstellbare **X-Touch 800** verlangt Benq knapp 25 Euro, lässt aber den USB-Anschluss weg.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E105



Die Tasten der X-Touch 800 sollen dank Vier-Punkt-Befestigung maximalen Komfort bieten.

GEFORCE FX 5900 XT MIT DIAGNOSE-DISPLAY

Pixelview bringt mit seiner **Geforce FX 5900 XT Golden Limited** eine schnelle Mittelklasse-Grafikkarte. Ein auf dem Board eingestöpseltes Display dient der Überwachung von Temperatur und Lüfterdrehzahl. Ein temperaturabhängiger, in der Rotation dreistufig variabler Lüfter soll für möglichst leise Kühlung sorgen. Ansonsten ist die Ausstattung der **Geforce FX 5900 XT Golden Limited** auf das Wesentliche beschränkt: Alle nötigen Anschlusskabel und Adapter, ein englischsprachiges Handbuch, Treiber-CD und ein Software-DVD-Player – das war's. In einem ersten Probelauf lief das Pixelview-Board angenehm leise. Die **Geforce FX 5900 XT** ist ab sofort für etwa 200 Euro zu haben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E79



Schnell, leise, günstig: Pixelviews Geforce FX 5900 XT Golden Limited mit Diagnose-Display.

MTW-MOUSEPAD

Zusammen mit dem deutschen Clan Mortal Team Work hat die Firma Gamersware das **MTW-Mousepad** designt. Laut Hersteller eignet es sich besonders für Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die flexible Kunststoff-Unterlage gibt's in zwei Größen: Das normale **MTW-Mousepad** misst 29,5 mal 23,5 cm und kostet rund 25 Euro. Die riesige **XXL-Version** bietet für knapp 30 Euro mehr als den doppelten Platz (44,5 mal 35 cm).

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E116



Die MTW-Mauspads verkauft Gamersware in zwei Größen: groß und sehr groß. Viel Platz für raumgreifende Mausektionen.

AUFRÜSTBARE 3D-KARTEN FÜR NOTEBOOKS

Mit dem MXM-Standard will Nvidia eine einheitliche Grafikkarten-Schnittstelle für Notebooks etablieren. Bisher gab es nur herstellerspezifische Steckplätze. MXM basiert auf dem 16x-Steckplatz von PCI Express und soll ein einfaches Aufrüsten der Notebook-Grafikkarte erlauben. Alle wichtigen Notebook-Hersteller haben bereits ihre Unterstützung zugesagt. Sogar Erzrivale ATI will bei entsprechender Nachfrage seine Grafikchips mit MXM-Anschluss anbieten. Allerdings wurde bis Redaktionsschluss noch kein Notebook mit MXM-Schnittstelle angekündigt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E103