

Ein Wiedersehen mit dem Oberschurken Darth Malak ist in *Knights of the Old Republic 2* eher unwahrscheinlich.

KOLUMNE

Das Anno-Debakel

Wenn ich ein Aufbauspiel starte, will ich mich vor allem entspannen – bei Anno 1503 kann ich das künftig vergessen. Denn sobald ich im Hauptmenü bin, grinst mich heuchlerisch der funktionslose »Mehrspieler«-Button an, und mein Puls geht auf 180. Mit dem endgültigen Aus für den Multiplayer-Modus zum Strategie-Hit hat Sunflowers mehr als 400.000 Käufer nicht nur enttäuscht, sondern schlichtweg verraten. Schließlich verließen sich viele Aufbauspiel-Fans auf das Versprechen der Entwickler, den Mehrspieler-Modus schnellstmöglich per Patch nachzuliefern. Unglaubliche 15 Monate lang wurden wir immer wieder aufs Neue vertröstet.



Dass eine der erfolgreichsten deutschen Spielefirmen keinen funktionierenden Mehrspielermodus zu einem 2D-Strategiespiel programmieren kann, ist zwar peinlich, hat aber wohl seine Gründe. Was mich wirklich aufregt ist die Art und Weise, wie Sunflowers Tausende enttäuschte Anno-Spieler abspeist. Versöhnliche Gesten hätte es so viele gegeben: eine kostenlose Solo-Kampagne, eine Rabatt-Aktion für das nächste Sunflowers-Spiel *Knights of Honor* oder wenigstens eine Freigabe des existierenden Patch-Programmcodes, damit die Fans die Arbeit der Entwickler vollenden können. Doch stattdessen steht nur ein schnödes Entschuldigungs-Statement auf der Homepage. Sunflowers sollte den Frust der Anno-Fans schleunigst Ernst nehmen. Denn ein verärrter Kunde wird ganz schnell zum verlorenen Kunden!

Heiko Klinge
Redakteur

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Mächtig gute Nachricht für alle Jedi-Helden: Unser Spiel des Jahres 2003, *Knights of the Old Republic*, bekommt einen Nachfolger. Entwickler ist dieses Mal jedoch nicht Bioware selbst, sondern Obsidian Entertainment, das im April 2003 gegründete Studio von Rollenspiel-Veteran Feargus Urquhart (*Baldur's Gate*, *Icewind Dale*, *Neverwinter Nights*). Mehrere Indizien sprechen dafür, dass schon seit Monaten an *Knights of the Old Republic 2* gearbeitet wird. So hatten Bioware und Obsidian bereits im August 2003 einen umfangreichen Kooperationsvertrag unterzeichnet und ein gemeinsames Rollenspiel-Projekt beschlossen. Stellenausschreibungen auf der Obsidian-Homepage sprechen von einem 3D-Rollenspiel, das parallel für PC und Konsole entwickelt wird – genau wie der erste Teil.

Wir rechnen zur E3 im Mai mit ersten konkreten Infos. Sehr wahrscheinlich ist jedoch, dass die Geschichte erneut weit vor den Ereignissen der Kinofilme spielt. In jedem Fall wird das Jedi-Abenteuer wohl erst im nächsten Jahr beginnen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: C113](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/C113)

GOTHIC 3

Es ist offiziell: Piranha Bytes arbeiten am dritten Teil der erfolgreichsten deutschen Rollenspiel-Serie. Diese spannende Nachricht versteckte Publisher Jowood als kleine Randnotiz im aktuellen Finanzbericht. Infos zum Fantasy-Abenteuer stehen bislang noch aus. GameStar hat jedoch bereits erfahren, dass *Gothic 3* eine komplett neue Grafik-Engine spendiert bekommt. Laut dem Jowood-Finanzbericht soll das Rollenspiel bereits 2005 erscheinen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: C118](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/C118)

DUKE NUKEM FOREVER NOCH DIESES JAHR?

»When it's done!« – seit mittlerweile sechs Jahren nervt 3D Realms Actionfans mit diesem wahnsinnig konkreten Release-Termin zum Ego-Shooter *Duke Nukem Forever*. Etliche Anzeichen deuten jetzt auf ein Ende der Wartezeit. 3D Realms-Chef George Broussard verrät im Firmen-Forum immer mehr handfeste Infos zum Spiel. So soll die Grafik-Engine DirectX-9-Effekte unterstützen, die Kugeln werden Ihnen im 5.1-Surround-Sound um die Ohren pfeifen. Broussard verspricht außerdem ein Wiedersehen mit der Toiletten-Szene aus dem Vorgänger *Duke Nukem 3D*, inklusive Partikel-Effekten beim Spülen. Auf der Festplatte frisst die aktuellste Programmversion satte 5,5 GByte, das fertige Spiel soll »nur« rund 3 GByte beanspruchen.

Weiteres Indiz: Laut Broussard beschäftigt sich das Team momentan hauptsächlich mit Optimierungsarbeiten. Offiziell heißt es zwar immer noch: »When it's done!« – wahrscheinlich dauert es aber nicht mehr lange.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: C85](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/C85)



Duke Nukem Forever: Die Arbeiten nähern sich dem Ende.

DOOM 3 KOMMT ENDE MAI

Obwohl Spiele auf der Cebit nur die dritte Geige spielen, erhielt GameStar-Redakteur Daniel Visarius auf einer der vielen Standpartys von Branchen-Insidern interessante Einblicke in die konkrete Termin-Planung der Spielehersteller. So soll **Doom 3** in den USA laut unserer Quelle am Sonntag, den 30. Mai 2004 in den Läden stehen – also genau 16 Tage nach der E3. Das würde ins Bild passen: id Software hatte zuletzt stets beteuert, den Ego-Shooter nicht ein weiteres Mal unfertig auf der weltgrößten Spielemesse zeigen zu wollen. Wann die deutsche Variante des Horror-Shooters erscheint, ist indes noch unklar.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C102



Doom 3: Der Ego-Shooter soll am 30. Mai in US-Läden stehen.

ANNO 1503 AUS FÜR MEHRSPIELER-MODUS

Riesige Enttäuschung für die Fans, extrem peinlich für Sunflowers: Der versprochene Multiplayer-Patch für den Aufbauspiel-Hit **Anno 1503** wird definitiv nicht mehr kommen. Laut einem offiziellen Statement der Entwickler auf der Homepage sei es trotz intensiven Bemühungen nicht gelungen, die technischen Schwierigkeiten bei Datenübertragung, Performance und Kompatibilität zu lösen. Der Mehrspieler-Modus sollte ursprünglich schon in der Verkaufsversion von **Anno 1503** im Herbst 2002 enthalten sein. Sunflowers versprach damals, ihn per Patch nachzuliefern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C87

TERMINKALENDER: NETZWERKPARTYS IM MAI 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
esr-lan2	Rheine (200)	www.esports-rheine.de	C74	7.5. bis 9.5.04
verLANgen 11	Röhrmoos (111)	www.verlangen.net	C76	7.5. bis 9.5.04
Burgen[lan]d III	Gleina (120)	www.burgenlan.net	C77	14.5. bis 16.5.04
nFrag 4	Oldenburg (672)	www.nnga.info	C104	14.5. bis 16.5.04
Twisted Visions #2	Seligenstadt (218)	www.tv-lan.de	C78	14.5. bis 16.5.04
Operation: Glowin Mouse	Bischofsheim (365)	www.ogm-ev.de	C79	21.5. bis 23.5.04
Systems overload	Bad Salzdetfurth (144)	www.so-lan.de.vu	C80	21.5. bis 23.5.04
SpeicherLAN -extended-	Salzwedel (280)	www.speicherlan.de	C81	28.5. bis 30.5.04
LAN-Inferno 12	Bardowick (314)	www.lan-inferno.com	C82	28.5. bis 30.5.04
ALP Vol.4	Assamstadt (300)	www.a-l-p.org	C83	28.5. bis 30.5.04

DER PATE SPIEL ZUM FILMKLASSIKER

Mafiöse Machenschaften bei Electronic Arts: Wie der Software-Riese bestätigte, entwickelt ein EA-internes Team seit einiger Zeit eine Umsetzung des Gangster-Films **Der Pate**. Der Kinostreifen von Regie-Legende Francis Ford Coppola kassierte 1972 drei Oscars.

Details zum Spielkonzept oder zum Erscheinungstermin stehen bislang noch aus. Ersten Gerüchten zufolge soll es jedoch einige Parallelen zur **GTA**-Serie geben – bei dieser Lizenz wenig überraschend. Electronic Arts rechnet damit, dass der Titel in den USA ein so genanntes M-Rating bekommt, was in Deutschland einer Altersempfehlung »nicht unter 18 Jahren« entspricht. Das Spiel zum Paten dürfte also einen ähnlich hohen Gewaltfaktor haben wie die Filmvorlage.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C86

GAMESTAR.DE FORUM MEISTGEKLIKT

Riesenerfolg für die GameStar.de-Community: Laut dem Online-Dienst Big Boards ist unser Internet-Forum mit über 3,8 Millionen Beiträgen das Aktivste von ganz Deutschland. Weltweit liegen unsere User immerhin auf Platz 39. Zum Vergleich: das Bioware-Forum belegt in dieser Statistik Platz 48, das der Playstation-Homepage Rang 106. Big Boards überprüft täglich die Postings und Mit-

Rang	Board name and description	Posts	Members
1	Gamestar.de German video games forum	3024762	63207
2	HOTORNET.de Hörner online forum (in german)	3537989	34294
3	Spieleboard German video games forum	3173495	37430
4	chip.de Forum for the online version of a german computer magazine	2718977	14885
5	IOFF.de German TV and off-topic message boards	2288863	5541
6	Dragonballz.de Dragon Ball Z anime forum (in german)	2126521	24493
7	Pirasho German web programming and internet forum	2022400	33761
8	Diablo 2 network German Diablo 2 Forum	2021623	19270
9	Hyndes.de Video games forum (in german)	1947257	121319
10	Gulli German computer discussion board	1448642	34009

GameStar.de: Deutschlands aktivstes Forum.

gliederzahlen von mehr als 550 registrierten Internetforen. Wir freuen uns über diesen Erfolg und wünschen uns auch weiterhin solch einen regen Gedankenaustausch von und mit unseren Lesern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B98

UNREAL ENGINE 3 ERSTE INFOS

Tim Sweeney, Mitgründer von Epic Games, hat in einem Online-Interview erste Details zur nächsten Generation der **Unreal**-Engine verraten. Die 3D-Grafiktechnik würde demnach heutige High-End-Karten wie die Radeon 9800 Pro selbst bei einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten in die Knie zwingen. Erste Spiele mit der neuen Engine werden frühestens 2006 erscheinen. Womöglich ein erster Hinweis auf den Release-Termin des bislang unbestätigten Epic-Projekts **Unreal Warfare**, bei dem es sich angeblich um einen klassenbasierten Team-Shooter handeln soll.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C88



Tim Sweeney verrät Details zur neuen Unreal-Grafikgeneration.

GAMESTAR NEWSTICKER

★★★ HALF-LIFE 3: Valve-Chef Gabe Newell hat in einem Online-Interview angedeutet, dass seine Firma bereits am Konzept für den dritten Teil des Ego-Shooters arbeitet. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C105 ★★★ GEARBOX: Die Macher der PC-Version von Halo werkeln an einem noch namenlosen Taktik-Shooter im Kriegsszenario. Erste Infos will Gearbox auf der E3 veröffentlichen. C111 ★★★ MAX PAYNE 3: Take-2-Chef Jeff Lapin hat auf einer Pressekonferenz einen dritten Teil des Film-Noir-Shooters angekündigt. Die Entwicklung des Titels werde jedoch noch einige Jahre in Anspruch nehmen. C94 ★★★ FLAGSHIP: Das neue Studio der Ex-Blizzard-Entwickler um Bill Roper hat mit Namco einen Publisher gefunden. Die japanische Konsolenfirma (Soul Calibur 2) will mit dem noch geheimen ersten Flagship-Titel groß ins PC-Geschäft einsteigen. C95 ★★★ BENEATH A STEEL SKY 2: Revolution Software bastelt an einem Nachfolger des Science-Fiction-Adventures von 1994. C96 ★★★ PRINCE OF PERSIA: Regisseur Jerry Bruckheimer (Fluch der Karibik) verhandelt Internet-Gerüchten zufolge mit Ubi Soft über eine Filmumsetzung des orientalischen Action-Spektakels. C97 ★★★ CARMAGEDDON 3: SCI plant einen dritten Teil des hierzulande indizierten Action-Rennspiels. Die anarchische Raserei soll 2005 erscheinen. C98 ★★★ IO INTERACTIVE: Eidos hat die Macher der Hitman-Spiele gekauft. Das Team soll sowohl neue Spiele um den Profikiller 47 entwickeln, als auch neue Projekte. C99 ★★★

Vampire 2: Heißes Feuergefecht gegen neuzeitliche Vampir-Hasser.

KOLUMNE

Aus Alt macht Neu!

In der Musik-Branche ist es an der Tagesordnung: Bekannte Bands, Popstars und Sternchen »covern« alte Klassiker. Das bedeutet, ein Hit wird mit modernster Technik und eigener Interpretation der jeweiligen Gruppe noch mal neu aufgelegt – Kassenerfolge sind meistens vorprogrammiert. Aktuelles Beispiel: Behind Bule Eyes von Limp Bizkit. Der Song aus dem Jahr 1971 stammt eigentlich von The Who. Momentan läutet Pirates! einen ähnlichen Trend im Spielbereich ein. Mit dem kleinen Unterschied, dass der damalige Chef-Entwickler Sid Meier sich sozusagen selbst covert. Das ist auf den ersten Blick super. Denn viele Spieler haben wie ich den Titel schon 1987 auf dem C64 geliebt. Pirates! hatte Story, Langzeitmotivation und ein sehr intelligentes Belohnungssystem. Doch Vorsicht! Wenn die Hersteller nun auf die Idee kommen, sämtliche olle Kamellen als Kassenschlager neu aufzulegen, drohen böse Überraschungen. Im Jahr 2004 sind die Ansprüche an ein Spiel schließlich höher als noch vor 17 Jahren. Ein schnödes Joystick-Gerüttel à la Summer Games oder Decathlon lockt heute niemanden mehr hinterm Ofen hervor – hübsche Grafik hin oder her. Deshalb wünsche ich den Herstellern bei der Wahl der Wiedergänger ein glückliches Händchen. Aufpolierte Perlen haben ihre Daseinsberechtigung, Spielspaß-Zombies braucht dagegen niemand.

Patrick Hartmann
Redakteur



VAMPIRE 2

Sehnsüchtig warten Rollenspieler auf **Vampire 2**. In einem Gespräch mit dem Entwickler Troika (**Arcanum**) haben wir mehrere neue Details erfahren. So dürfen alle Helden im Spiel eine Hintergrundgeschichte wählen. Diese Vergangenheit entscheidet über Charakterwerte wie Stärke oder Intelligenz: Ein Vampir, der früher mal Jäger war, hat mehr Geschick im Umgang mit Waffen, kann dafür aber Stärke kaum ausbauen – ganz anders bei einem Ex-Ringer. Auch zum Blut im Spiel gibt's Infos: Der rote Saft ist für Fertigkeiten nötig, zudem regeneriert sich aus dem Blutvorrat ihre Gesundheit. Aussaugen dürfen Sie aber nur NPC-Opfer mit einem schlechteren Widerstandswert als Ihr Held. Oder Sie überreden Passanten, sich als Blutspender zur Verfügung zu stellen. Momentan geplanter Termin: 3. Quartal 2004.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C120

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Nach zwei erfolgreichen Teilen war es nur eine Frage der Zeit, bis mit **Rollercoaster Tycoon 3** das nächste Freizeitpark-Aufbauspiel erscheint. Wichtigste Neuerung: Hübsche 3D-Grafik ersetzt die angestaubte Iso-Optik der Vorgänger. Die frei bewegliche Kamera erlaubt Ihnen, Achterbahnfahrten aus Sicht der Parkbesucher zu erleben – nichts für empfindliche Mägen. Die Entwicklung des Spiels übernimmt das bislang eher unbekannte Studio Frontier Developments in Zusammenarbeit mit Chris Sawyer. Der will das erfolgreiche Spielprinzip beibehalten und bei Detailverbesserungen vor allem Fanwünsche berücksichtigen. Besonders die virtuellen Gäste sollen überarbeitet werden und eine neue KI bekommen, die beispielsweise Gruppendynamik zulässt. Ende 2004 soll der Freizeitpark öffnen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C62



Rollercoaster Tycoon 3: Statt pixelige Achterbahnen bauen Sie schicke 3D-Vergnügungsparks.

TRUE CRIME

Nick Kang ist das Gesetz: Im Actionspiel **True Crime** von Activision übernehmen Sie die Rolle des rabiaten Polizisten und sprengen in Los Angeles einen Geldwäscher-Ring. Ähnlich wie in **GTA Vice City** erkunden Sie zwischen den Story-Missionen die Stadt. Besonders spaßig spielen sich Auto-Verfolgungsjagden, denn Nick darf aus dem Wagen ballern. Wenn er zu Fuß unterwegs ist, nutzt er Kung-Fu-Tritte. Grafisch merkt man **True Crime** die Konsolen-Herkunft leider an: Die grauen, grob texturierten Häuser wirken eintönig. Bis zu vier Spieler liefern sich via Netzwerk Gefechte. **True Crime** erscheint Ende April.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C121](#)



STAR WARS BATTLEFRONT

Auf den Schlachtfeldern des Taktik-Shooters **Battlefront** von LucasArts ist mächtig was los, wie wir bei einem ersten Probe-spiel in London herausfinden konnten. Denn neben Rebellen, Imperium, Republik und Handelsföderation soll auf nahezu jeder der 16 geplanten Maps noch mindestens eine weitere Partei ins Kampfgeschehen eingreifen. So bekommen die Rebellen auf Endor Unterstützung von KI-gesteuerten Ewoks. Auf Tatooine rennen Ihnen aufgeschreckte Yawas vor die Flinte, und die aggressiven Sandleute attackieren alles und jeden. Anders als **Battlefield Vietnam** soll **Battlefront** auch für Solospieler ausreichend Langzeitmotivation liefern: LucasArts will eine Kampagne mit insgesamt 17 Missionen basteln, die Sie ab Herbst in Angriff nehmen dürfen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C73](#)



Star Wars Battlefront: Auf dem Waldmond Endor bekommen die Rebellen Unterstützung von Ewoks.

DRIVER 3

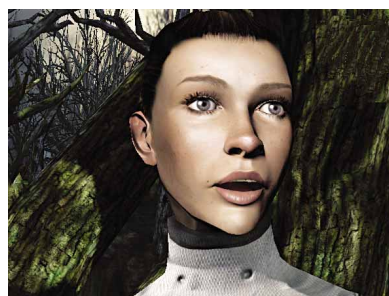
Klotzen satt kleckern: Für das Actionrennspiel im **GTA**-Stil basteln die 112 Entwickler von Reflections 240 Kilometer Straße, mehr als 35.000 individuell modellierte Gebäude und 70 Fahrzeuge, vom Motorrad über ein Speedboat bis zum Super-Truck. Ob hinter den beeindruckenden Zahlen von **Driver 3** auch ein beeindruckendes Spiel steckt, haben wir mit einer weit fortgeschrittenen Xbox-Version untersucht. Grafik und Fahrphysik wirken deutlich realistischer als bei der **GTA**-Serie und gefallen uns bereits sehr gut. Die auf Konsole sehr fummelige Steuerung bei Ballereien sollte auf dem PC dank Maus und Tastatur deutlich besser von der Hand gehen. Wenn Reflections noch den derzeit unmenschlich hohen Schwierigkeitsgrad entschärft, dürfen sich PC-Helden im Herbst auf einen echten Action-Blockbuster freuen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C106](#)

PARIAH

Geheimes Projekt der **Unreal**-Macher enthüllt: James Schmalz und sein Entwicklerstudio Digital Extremes arbeiten bereits seit zwei Jahren am Ego-Shooter **Pariah** (Übersetzungsmöglichkeiten: der Ausgestoßene, Geächtete, Unberührbare). Nach einer ersten Pressemitteilung soll das Spiel klassische Ballereien mit einer dichten Story verknüpfen. Zur Darstellung des Science-Fiction-Szenarios verwendet Digital Extremes wenig überraschend die aktuellste Version der **Unreal**-Engine. Mehr Details zum Spielprinzip und einen konkreten Erscheinungstermin wollen die Entwickler zur E3 im Mai veröffentlichen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C90](#)



Pariah: Detaillierte Figuren dank Unreal-Engine.

AKTUELLE BETATESTS

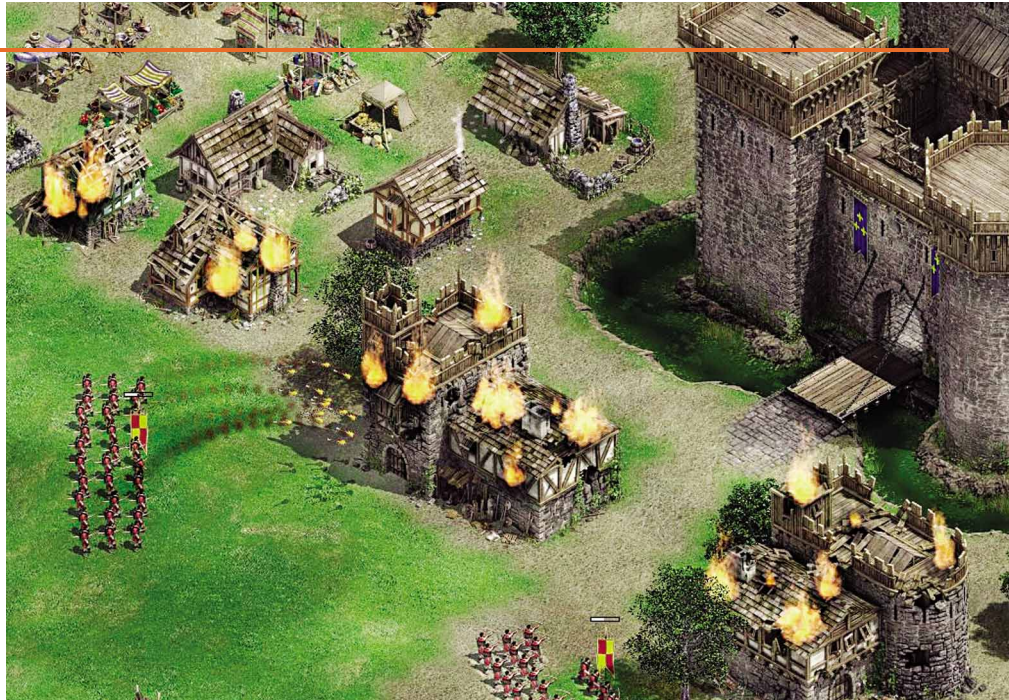
Kostenlos die künftigen Spiele-Hits kennen lernen: Noch vor dem Rest der Menschheit können Sie die potenziellen Meisterwerke von morgen bereits jetzt spielen – als Betatester. An dieser Stelle finden Sie in GameStar regelmäßig Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiel	Genre	Hersteller	WEB-LINK
Ballerium	Online-Strategiespiel	Majorem	C107
Lineage 2	Online-Rollenspiel	NCSOFT	C109
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	B81
Painkiller	Ego-Shooter	People can fly	C111
World of Pirates	Online-Strategiespiel	Wop-Dev-Team	B83
Ryzom	Online-Rollenspiel	Duplex Systems	C111

KNIGHTS OF HONOR

Ein wahrer König kümmert sich nicht nur um Diplomatie und Burgenbau. Im Echtzeit-Strategiespiel **Knights of Honor** von Sunflowers führen Hobby-Monarchen zudem ihre Truppen in die Schlacht. Neben der richtigen Formation und dem Moral-Wert der Truppen spielen auch deren Stärken und Schwächen eine Rolle. Beispielsweise speißen Speerträger problemlos Kavalleristen auf, doch gegen feindliche Fußsoldaten verlieren die Lanzen-Knechte. Bogenschützen richten durch Pfeilregen großflächig Schaden an. Nachteil: Die Geschosse treffen auch Verbündete. Zudem ist der Bolzensvorrat begrenzt. Termin: 2. Quartal 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C73](#)



Knights of Honor: Die Brandpfeile der Bogenschützen entzünden getroffene Gebäude.

EURO 2004

Einen EM-Modus suchen PC-Fußballer in **Fifa 2004** vergebens – logisch, schließlich will EA Sports, ihnen mit **Euro 2004** auch noch das offizielle Spiel zur Europameisterschaft in Portugal verkaufen. Einer Nationalmannschaft Ihrer Wahl führen Sie sowohl durch die komplette Qualifikation als auch das eigentliche EM-Turnier. Mit zehn neuen Spezialbewegungen wie Tunnel oder Übersteiger dürfen Sie gegnerische Verteidiger schwindelig dribbeln. Ein Moralsystem für die Kicker soll auch Ihr Fingerspitzengefühl als Trainer fördern: Torerfolge steigern das Selbstvertrauen, Verbannung aus der Startelf schadet dagegen der Spieler-Motivation. Selbstverständlich gibt's die volle Lizenzpackung inklusive aller Stars und Originalstadien. Anpfiff für **Euro 2004** ist am 7. Mai.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C115](#)



Euro 2004: Alessandro del Piero tanzt den irischen Verteidiger aus.

RYZOM

Mit **Ryzom** steht ein weiteres Online-Rollenspiel in den Startlöchern. Das französische Entwicklerteam NevraX will vor allem Abenteurer ansprechen, die gerne entdecken und experimentieren. Große Teile des Gebietes sind anfangs unerforscht und müssen erst erschlossen werden, indem Sie Monster-Außenposten erobern. Ob Sie einen Gegner besiegen können oder nicht, merken Sie erst im Kampf – auf Farbindikatoren für die Monsterstärke wie in **Dark Age of Camelot** verzichtet NevraX bewusst und wendet sich damit ausschließlich an Rollenspiel-Profis. Eine weitere Besonderheit von **Ryzom** ist die dynamische Spielwelt. Monster ändern ständig Ihre Position oder sterben sogar aus, wenn Spieler sie zu intensiv jagen. In wenigen Wochen soll ein öffentlicher Beta-Test starten, für den Sie sich auf der Website bewerben können.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C61](#)

HK



Ryzom: Spieler können Monstertypen ausrotten.

HEART OF ETERNITY (UDC)

Das ukrainischen Entwicklerteam Ukrainian Development Company (UDC) steckt seine geistige Energie offensichtlich nicht in Entwicklung originaler Firmennamen. Dafür werkelt das Team am viel versprechenden Action-Rollenspiel Heart of Eternity. Besonderen Wert legt UDC auf ein ausgefeiltes Kampfsystem. So soll es zahlreiche, waffenabhängige Angriffs- und Verteidigungsaktionen geben. Wie in Sacred werden Sie auch vom Pferd aus zuhauen dürfen. Wer lieber Sprüche klopft als zuschlägt, darf Gegnern mit Zaubern aus fünf Magieschulen zusetzen. Die idyllische Spielwelt erstrahlt in schicker 3D-Grafik. Als besonderes Schmankerl wird Heart of Eternity einen Koop-Modus bieten, in dem mehrere Spieler das Abenteuer gemeinsam bestreiten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C63](#)



Heart of Eternity: Die Grafik erinnert an Gothic 2.





GAMESTAR-CHARTS APRIL

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Splinter Cell 2	3D-Action	Ubi Soft	04/04	92%
2	Battlefield Vietnam	Taktik-Shooter	Electronic Arts	04/04	91%
3	WarCraft 3: Return of the Dragon	Echtzeit-Strat.-Mod	wc3sear.ch	04/04	91%
4	Far Cry	Ego-Shooter	Ubi Soft	NEU	90%
5	Colin McRae Rally 04	Rennspiel	Codemasters	04/04	90%
6	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Ego-Shooter	Atari	NEU	90%
7	Vietcong: Fist Alpha	Taktik-Shooter-Addon	Take 2	03/04	88%
8	Sacred	Action-Rollenspiel	Take 2	04/04	87%
9	Dark Age of Camelot: Trials	Online-Rollen.-Addon	Wanadoo	NEU	87%
10	Splinter Cell: Mission Pack	3D-Action-Addon	Ubi Soft	03/04	86%
11	Trackmania	Rennspiel	Koch Media	NEU	85%
12	Black Hawk Down: Team Sabre	Taktik-Shooter-Addon	Electronic Arts	04/04	85%
13	Disciples 2: Rise of the Elves	Strategiespiel	Strategy First	03/04	85%
14	The Westerner	Adventure	Crimson Cow	04/04	85%
15	Deus Ex 2 (dt.)	Ego-Shooter	Eidos	04/04	84%
16	Legacy of Kain Defiance	3D-Action	Eidos	03/04	83%
17	Urban Chaos	Rundentaktik	Jamodsquad	03/04	82%
18	Wakeboarding Unleashed	Sportspiel	Aspyr	04/04	80%
19	Conan	3D-Action	TDK Mediactive	03/04	76%
20	Afrika Korps vs. Desert Rats	Echtzeit-Strategie	Pointsoft	03/04	76%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 03/2004, 04/2004 und 05/2004.



LESER-CHARTS MARZ

Platz	Spiel
1 NEU	Sacred
2	(1) Need for Speed Underground
3	(3) Battlefield 1942
4	(2) Knights of the Old Republic
5	(5) WarCraft 3
6	(4) Max Payne 2
7	(12) Counterstrike
8	(13) C&C Generäle
9	(16) Splinter Cell
10	(9) Gothic 2
11	(6) Call of Duty
12	(7) Diablo 2
13	(14) Unreal Tournament 2003
14	(8) GTA Vice City
15	(10) Spellforce
16	(11) Mafia
17 NEU	X 2
18 NEU	Deus Ex 2
19	(-) Fußball Manager 2004
20	(20) Jedi Knight 3

Quelle: Online-Umfrage auf GameStar.de.



VERKAUFS-CHARTS MARZ

Platz	Spiel
1 NEU	Battlefield Vietnam
2 NEU	Sacred
3 NEU	Deus Ex 2
4 NEU	Unreal Tournament 2004
5	(1) X 2
6	(9) Singles
7	(3) Die Sims
8 NEU	Unreal Tournament 2004 Special Edition
9	(6) Fußball Manager 2004
10	(2) Need for Speed Underground
11 NEU	Breed
12	(-) Gothic 2
13	(7) Anno 1503
14	(8) Knights of the Old Republic
15	(14) Battlefield 1942
16 NEU	Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
17	(5) Call of Duty Special Edition
18	(-) Call of Duty
19	(11) Spellforce
20	(18) Flight Simulator 2004

03/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS:

Im März fragten wir:

»Sind Notebooks für Sie eine Alternative zum Spiele-PC?«

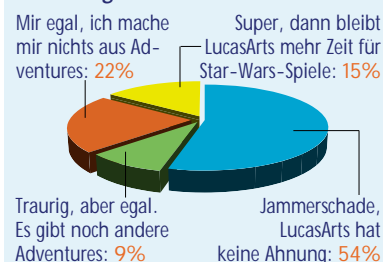


ERGEBNIS: Noch ist das Spielen auf Notebooks kein großes Thema unter den Umfrage-Teilnehmern. Lediglich rund 20 Prozent haben bereits so ein Gerät oder liebäugeln mit dem Kauf. Haupt-Gegenargument ist das schlechte Preis-Leistungs-Verhältnis der mobilen Spiele-PCs.

Quelle: Online-Umfrage im März.

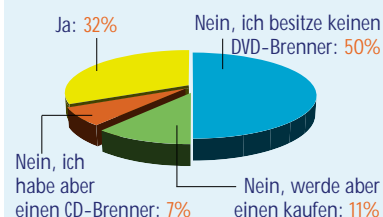
ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE:

»Was halten Sie davon, dass Sam & Max 2 eingestellt wurde?«



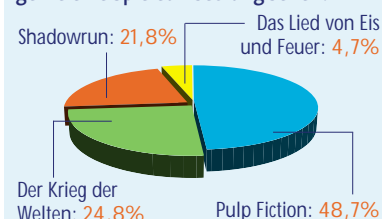
ERGEBNIS: Rund zwei Drittel der Umfrage-Teilnehmer bedauern das Aus für das anarchische Comic-Adventure von LucasArts – beim Rest hält sich die Trauer in Grenzen.

»Besitzen Sie einen DVD-Brenner?«



ERGEBNIS: DVD-Brenner sind mittlerweile so erschwinglich, dass rund ein Drittel unserer Umfrage-Teilnehmer solch ein Gerät besitzt.

»Von welcher fiktiven Welt würden Sie gerne eine Spieleumsetzung sehen?«



ERGEBNIS: Knapp die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer bevorzugt das stilvolle Gangster-Szenario vor Science Fiction und Fantasy.

Quelle: Umfragen auf GameStar.de



Crashday: Duell zwischen Kleinwagen und Sportflitzer. Wer erreicht die Sprungschanze zuerst?

CRASHDAY

Heiko Klinge freut sich in dieser Ausgabe über **Trackmania**. Bald darf unser Kollege wieder jubeln, denn aus Deutschland kommt Konkurrenz fürs französische Stunt-Rennspiel: **Crashday** vom Entwickler-Team Moon Byte bietet flotte Rennen auf Strecken voller Loopings und Schanzen. Ähnlich wie bei **Tony Hawk's Pro Skater 4** bringen Stunts und Überschlüge Punkte. Insgesamt wird es in **Crashday** 15 lizenzlose Autos geben – zwölf mehr als in **Trackmania**. Darunter finden sich neben Sportflitzern auch Kleinwagen. Durch Tuning motzen Sie die Wagen auf: Zubehör vom Motor-Upgrade bis zum Heckspoiler verwandelt brave Straßenkarren in PS-Monster.

In der Solo-Karriere werden Sie nacheinander 36 Rennen fahren. Siege bringen Geld für Tuning-Teile und neue Wagen. Für Abwechslung sollen abgedrehte Modi sorgen, darunter die »Pass the Bomb«-Variante: Ein Fahrer startet mit einer Bombe, die er durch Rammen einem Gegner anhängen muss – bevor der Sprengsatz in die Luft fliegt. Apropos Explosionen: Mit Raketenwerfer und MG dürfen Sie Konkurrenten von der Strecke pusten. Wer keine Waffen mag, verbietet deren Einsatz per Menüoption. Wie bei **Trackmania** wird **Crashday** ein komfortabler Kurs-Editor beiliegen. Ein Erscheinungstermin für das Rennspiel steht noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C60

SPELLFORCE BREATH OF WINTER

Echtzeit-Strategen steht ein kalter Frühling bevor: Das **Spellforce**-Addon **Breath of Winter** schickt Sie in die Eislandschaften der Fantasy-Welt Fiara und soll be-

reits im zweiten Quartal 2004 erscheinen. Multiplayer-Fans dürfen sich auf einen kooperativen Modus freuen, zu dem uns Chef-Designer Volker Wertich erste Details verrät: Gemeinsam mit bis zu zwei Freunden treten Sie auf speziellen Karten gegen Monstermassen an. Ähnlich wie in **Diablo 2** sammelt Ihr Charakter Gegenstände und Erfahrungspunkte, die er in die nächste Mission mitnimmt. Quests oder eine Story wird die Koop-Variante nicht bieten. Wertich erzählte zudem, dass er bereits am Nachfolger arbeitet: **Spellforce 2** soll 2005 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C58



Breath of Winter: Koop-Kampf gegen Monster.

G.A.M.E. ENTWICKLER GRÜNDEN BUNDESVERBAND

Am 6. März gründeten Vertreter von 16 Entwickler-Studios in Berlin den Bundesverband der deutschen Spieleentwickler (G.A.M.E.). Unter den Mitgliedern finden sich namhafte Firmen wie Funatics (**Cultures 2**), Phenomedia (**Moorhuhn**), Radon Labs (**Project Nomads**) sowie die Macher von **Yager**. Vorsitzender des Vorstandes ist mit Phenomedia-Pressesprecher Tom Putzki ein alter Branchen-Hase.

Wir haben Putzki nach den Zielen des Verbandes befragt: Es gehe darum, den Standort Deutschland durch politisches

und wirtschaftliches Engagement zu stärken. Die Zusammenarbeit zwischen den Entwicklern steht im Vordergrund: Deutsche Firmen handelten bislang einzogängerisch, doch nun können die G.A.M.E.-Mitglieder Erfahrungen und Know-how austauschen – was die Qualität der Spiele steigern soll.

GR



G.A.M.E.: Die Gründungsmitglieder des Verbandes.

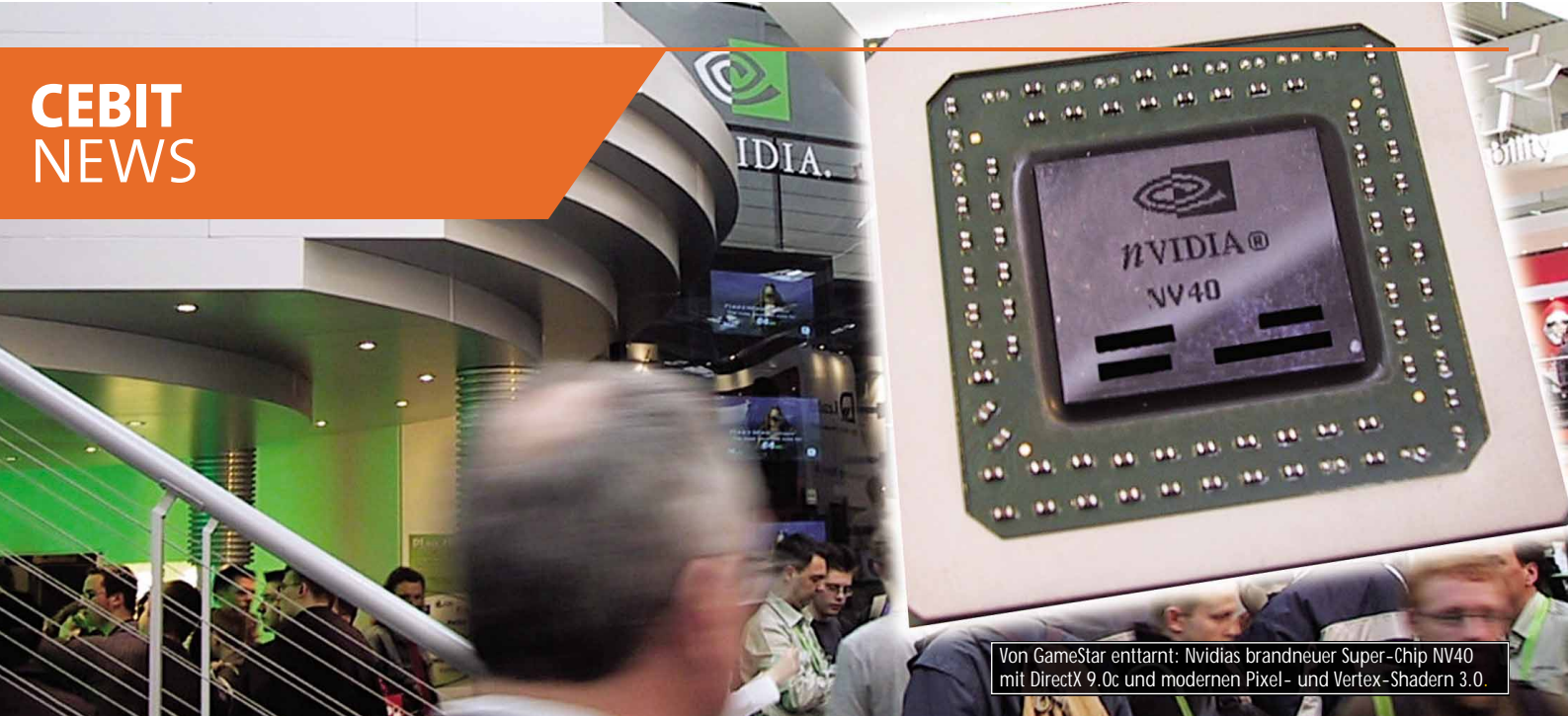
FIRMEN-PORTRÄT: ARUBA STUDIOS



Am 1. Januar 2003 gründeten Stephan Reichart und Christian Kaufmann in Essen die Aruba Studios. Noch im selben Jahr veröffentlichten die Minispiel-Designer ihr Erstlingswerk, das Denkspiel Code X. Derzeit arbeiten in Essen sechs fest angestellte und zwei freie Mitarbeiter. Aktuelles Spiele-Projekt ist ein witziges Jump-and-Run mit dem Arbeitstitel Roach and Friends.

Zweites Standbein der Aruba Studios ist die Organisation von Partys und Events. Seit 2003 richten die Essener jährlich das erfolgreiche Quo Vadis-Treffen aus, einen Kongress der deutschen Spiele-Branche. Auch soziales Engagement ist der Firma wichtig: Die Aruba Studios unterstützen den Verein »Herzenswünsche«, der kranken Kindern Wunschträume erfüllt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C57



Von GameStar enttarnt: Nvidias brandneuer Super-Chip NV40 mit DirectX 9.0c und modernen Pixel- und Vertex-Shadern 3.0.

KOLUMNE

Cebitainment

Sind Sie scharf auf eine Messe, die »Centrum der Büro- und Informationstechnik« heißt? Nein? Ich auch nicht. Aber wie jedes Jahr quälten sich Hunderttausende Besucher im kollabierenden Nahverkehr durch das Städtchen Hannover – um genau dort zu sein: Auf der Cebit! Und es ist wohl kaum die spröde Urbedeutung des Namens, die diesen Sexappeal verspricht. Ich verdächtige vielmehr einen ehemals Geachteten den Spaßfaktor! Denn egal ob Hardware-Hersteller oder Handy-netz-Anbieter; der Motor hinter den Kampagnen der Top-Produkte ist die Unterhaltung. Dabei wurden noch vor zwei Jahren 27 Playstation 2 bei Ihrem Auftritt auf der Cebit verhaftet und mit Hausverbot belegt. Schließlich sei man eine seriöse Messe, hieß es damals. Nun haben rückläufige Aussteller- und Besucherzahlen nicht nur eine Begnadigung bewirkt, sondern die Spaßmacher zum prägenden Merkmal der diesjährigen Cebit gemacht.

Jetzt wird es Zeit, dass die Technologie-Führer Ihren trendigen Kampagnen Taten folgen lassen. So wird der Handy-Turbo UMTS erst dann zum Erfolg, wenn es erstens suchtbildende Angebote gibt, zweitens das technologische Rückgrat steht und drittens die Preise stimmen. Denn um über 50 Milliarden Euro Lizenzkosten wieder einzuspielen, braucht es mehr als ein paar Technik-Freaks, die ab und an mal ein Kurzvideo über den Äther schicken. Spannende Online-Spiele für massig Teilnehmer auf einem schnellen, stabilen und günstigen Netz – Realität im nächsten Jahr?

Michael Trier
Ltd. Redakteur



GEFORCE 6 FX: BILD DES WUNDERCHIPS

Auf der Cebit 2004 zeigte Nvidia seinen neuen Wunder-Grafikchip **NV40** hinter verschlossenen Türen engen Partnern und einigen ausgewählten Journalisten – GameStar war dabei. Offizielle, für die Veröffentlichung bestimmte Informationen gibt es derzeit aber nicht. Aus Insiderkreisen wurde uns allerdings ein Foto des lötfrischen Chips der nächsten GeForce-Generation zugespielt (siehe oben). Um unsere Quelle zu schützen, haben wir dessen Seriennummern geschwärzt.

Laut mehreren taiwanesischen Grafikkarten-Herstellern soll die **NV40**-Karte etwa die gleichen Ausmaße wie ihre Vorgängerin NV38 alias Geforce FX 5950 Ultra haben. Doch angeblich braucht die AGP-Ausführung gleich zwei Stromanschlüsse. Der Energiebedarf dürfte somit bei über 75 Watt liegen! Im Verbund mit einer aktuellen High-End-CPU brauchen Sie also vermutlich ein 400-Watt-Netzteil, um einen stabilen PC-Betrieb abzusichern.

Der **NV40** unterstützt DirectX 9.0c und eine Reihe neuer Features (siehe GameStar 04/2004). Nach Insider-Informationen läuft er mit bis zu 600 MHz und besteht aus rund 175 Millionen Transistoren. Damit ist er der derzeit aufwändigste Chip für Spiele-PCs. Zum Vergleich: Um die Komplexität eines einzigen **NV40** zu erreichen, müsste Intel mehr als drei Pentium-4-CPU's (Northwood) zusammenschalten! Anders als zuerst geplant, nutzt Nvidia wahrscheinlich vorerst 600 MHz statt 800 MHz GDDR3-RAM, aufgeteilt auf acht Chips à 32 MByte (macht 256 MByte).

Mit dem NV40 möchte Nvidia die Schmach der NV30-Startschwierigkeiten endgültig vergessen machen und ATI mehr als deutlich bei der Spieleleistung schlagen. Die offizielle Vorstellung soll etwa zeitgleich mit der Präsentation der neuen Radeon (R420/423) in der zweiten April-Woche sein. Fertige **Geforce 6 FX**-Karten stehen aber vermutlich nicht vor Ende Mai im Laden. Einen ausführlichen Vergleichstest lesen Sie in einer der kommenden GameStar-Ausgaben.



Stalker dürfte auf der nächste Grafikkarten-Generation auch mit Antialiasing flüssig laufen.

CEBIT: VERNETZTES ENTERTAINMENT



Cebit 2004: Viel Andrang an den ersten drei Tagen.

Vom 18. bis 24. März fand in Hannover die weltgrößte IT-Messe Cebit 2004 statt. An den ersten drei Tagen kamen mit 220.000 Besuchern rund 16.000 Gäste mehr als zur selben Zeit 2003, die Gesamtzahl stand bis Redaktionsschluss nicht fest. In diesem Jahr war die digitale Vernetzung im Wohnzimmer der Mittelpunkt, passende Hardware gab es an jeder Ecke. Wichtiger noch: Auf der Business-Messe Cebit wird endlich auch gespielt – ganz offiziell. An vielen Ständen lockten vernetzte Rechner die Besucher zum schnellen Multiplayer-Match und Sony präsentierte die PlayStation 2 selbstbewusst in einem riesigen Truck. Nokias großer **NGage**-Auftritt musste höherem Besucherandrang standhalten als die mageren Verkaufszahlen des Daddel-Handys vermuten lassen würden. Sogar Intel richtete eine Gaming-Arena ein und zeigte uns hinter verschlossenen Türen **Painkiller** – vor zwei Jahren wäre das auf der Cebit undenkbar gewesen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C103](#)

ATHLON 64/4000+

Nach GameStar-Recherchen erscheint der **Athlon 64/4000+** voraussichtlich am 25.5.2004. Er soll der erste Prozessor für den neuen Sockel 939 sein, die reale Taktfrequenz ist noch unbekannt. Anders als Intel plant AMD derzeit keinen schnellen Wechsel von DDR1 auf DDR2. Nach Aussage von AMDs Pressesprecher Steffen Niemeyer sei der Leistungsgewinn dieser aufwändigen Umstellung bei Athlon-CPU's zu gering.

Was Niemeyer nicht kommentieren wollte: Für den Sockel 754 kommt wahrscheinlich mit dem **Athlon 64/3700+** nur ein weiterer 64-Bitter. Künftig nimmt in diesem Sockel der neue **Athlon XP** Platz. Der ist ein kastrierter Athlon 64: Baugleich, aber ohne 64-Bit-Erweiterung.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C89](#)

LOGITECH MX510 SPEZIELL FÜR SPIELER

Logitech verkauft mit der kabelgebundenen **MX510** ihre erste speziell für Spieler entwickelte Maus. Der neue Nager kostet 45 Euro und basiert auf unserer Referenz **MX500**. Die Auflösung



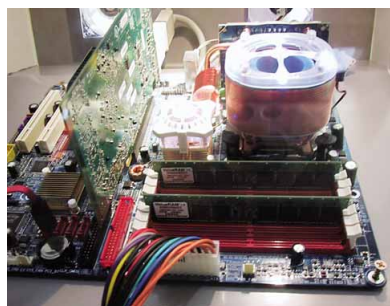
Die MX510 ist eine für Spieler optimierte MX500.

beträgt superscharfe 800 dpi und mit 5,8 Megapixeln/s schafft die **MX510** etwa 23 Prozent mehr Geschwindigkeit als die Vorgängerin. Laut Hersteller arbeitet das neue Flaggschiff selbst bei schnellen Bewegungen von 1,0 Meter/s fehlerfrei. Wo die **MX500** silbern glänzte, strahlt die Neue im blauen, als Hologramm aufgetragenen Lack-Kleid. Den Test der **MX510** lesen Sie im nächsten GameStar.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C101](#)

DDR2-SPEICHER KOMMT

Als erster Hersteller stellt Kingston seine DDR2-Speichermodule vor. Das



Wie hier bei Gigabyte zeigten viele Hersteller DDR2-Mainboards mit Kingston-Speicher.

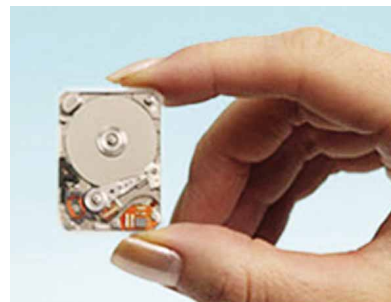
neue RAM hat 240, DDR1 nur 184 Pins. Wichtigster Vorteil sind höhere Taktraten, zunächst bis 266 MHz (533 MHz DDR). Auf der Cebit nutzten Board-Hersteller wie Gigabyte diese DDR2-Riegel für ihre Pentium-4-Demosysteme. Denn Intels kommende Chipsätze i915X und i925P unterstützen den neuen Speicherstandard. Kingston will seine DDR2-Module ab dem Release von i915X und i925P im 2. Quartal 2004 verkaufen, und zwar mit 256, 512 und 1.024 MByte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C108](#)

HANDY-FESTPLATTE

Bonsai mal anders: Toshiba hat die kleinste Festplatte der Welt vorgestellt. Der japanische Mikro-Datenspeicher ist etwa 2,2 cm winzig und fasst zwischen zwei und vier GByte Daten. Die Platte soll vor allem in Handys und digitalen Camcordern für massig Speicherplatz sorgen. Toshiba will im Herbst diesen Jahres mit der Massenproduktion der Winzlinge beginnen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C48](#)



Diese Mini-Festplatte speichert bis zu 4 GByte.

PHILIPS: DUAL-LAYER-DVD-BRENNER

Bereits im April will Philips den ersten DVD-Brenner mit Dual-Layer-Technik bringen. Rohlinge im DVD+R-Format bespielt der Toaster mit achtfachem Tempo. Bei den neuen Dual-Layer-Scheiben mit 8,5 GByte Speicherplatz kommt er auf 2,4-fache Geschwindigkeit. Damit braucht das Gerät für einen Rohling etwa 45 Minuten. Der Preis für den Brenner, der philips-typisch nur »DVD+«-Medien schreibt, liegt bei 170 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C68](#)

HARDWARE NEWSTICKER

- ★★★ MICROSOFT: Das lang erwartete Service Pack 2 für Windows XP erscheint voraussichtlich im Juni 2004. Es soll vor allem die Netzwerksicherheit erhöhen. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C49](#)
- ★★★ NVIDIA: Ab sofort steht die neueste Forceware in der Version 56.64 auf der Nvidia-Homepage zum Download. Mit den neuen Treibern können Sie jedem Spiel sein eigenes Treiber-Profil zuweisen. [C50](#)
- ★★★ ATI: Die bereits verfügbare Catalyst-Version 4.3 bringt die neue »SurroundView«-Funktion und soll etliche Probleme mit Spielen beheben. [C54](#)
- ★★★ INTEL: Angeblich will der Chipgigant seine neuen Prozessoren in Zukunft ähnlich wie AMD mit einem Performance-Rating versehen. [C55](#)
- ★★★ DIAMOND: Nach der Wiederbelebung der »Stealth«-Grafikkartenreihe soll jetzt auch die »Viper«-Serie für den High-End-Markt ihr Comeback feiern. [C51](#)
- ★★★ GUILLEMOT: Der Hardware-Hersteller will sich vom Grafikkarten- und TFT-Markt zurückziehen, aber nach wie vor Support für diese Produkte bieten. [C52](#)
- ★★★ GMX: Der Internetservice senkt die Preise für seine DSL-Angebote deutlich: So kostet etwa die 2-GByte-Flatrate künftig statt 6,99 Euro nur noch 3,99 Euro. [C53](#)
- ★★★ OCZ: Die Speicher-Schmiede hat ab sofort DDR-RAM-Module mit 1,0 GByte Speicherkapazität und in den Formaten PC3500 und PC3700 im Angebot. [C56](#)
- ★★★ RAZER: Die optische Razer Viper Optical tastet den Untergrund mit 1.000 dpi sehr genau ab und eignet sich für Links- und Rechtshänder. [C64](#)