

Anno War: Kampfplasterger Echtzeitstrategie-Ableger der erfolgreichen Aufbauspiel-Serie.



KOLUMNE

Gekappter Netzwerkspaß



Die Need-for-Speed-Fans sind stinksauer: Der neue Serien-Teil Underground hat im Gegensatz zu den Vorgängern keinen Netzwerkmodus mehr, genau wie die kürzlich erschienenen Sporttitel Fifa 2004 und NHL 2004. Eine unverständliche Entscheidung, gehören doch Rennspiele zu den klassischen und beliebtesten Multiplayer-Disziplinen. Wer im Internet rasen will, muss Electronic Arts' Online-Portal nutzen. Dieser Service ist hierzulande, abgesehen von den Provider-Gebühren, momentan noch kostenlos. Allerdings dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis deutsche Spieler wie bereits jetzt die Amerikaner nach 14 Probetagen blechen müssen.

Dreist: Vor dem ersten Spielstart müssen Sie diese Lizenzvereinbarung akzeptieren: »EA behält sich das Recht vor, den EA Sports Online-Service mit einer Frist von 90 Tagen einzustellen.« Dann wäre Multiplayer nur noch an einem PC oder bestenfalls über DirectIP möglich. Die offizielle Erklärung für das Fehlen des LAN-Modus ist peinlich: Da über das Online-Portal sowohl PS2- als auch PC-Spieler zocken, musste man angeblich aus Kompatibilitätsgründen auf Netzwerkunterstützung verzichten. Technischer Blödsinn! EA sollte sich schleunigst abgewöhnen, Mehrspieler-Matches nur noch in einer kontrollierten und kostenpflichtigen Umgebung stattfinden zu lassen. Sonst wandern Online-Zocker ganz schnell zu anderen Titeln ab. Die dunkle Aussicht auf ein Battlefield Vietnam ohne LAN-Modus verdränge ich lieber!

Georg Valtin
Redakteur

ANNO WAR

Abreißen statt aufbauen: Sunflowers hat ein neues **Anno**-Spiel angekündigt, in dem deutlich mehr Kämpfe stattfinden sollen als in den friedfertigen Vorgängern. Programmiert wird **Anno War** (Arbeitstitel) von der Mainzer Spieleschmiede Related Designs, die mit **No Man's Land** und **Castle Strike** gerade erst zwei gelungene Echtzeit-Strategiespiele veröffentlicht haben. Für **Anno War** erweitert Related Designs sein bisher zehnköpfiges Team auf 25 Programmierer und Designer, die sich die nächsten zwei Jahre ausschließlich mit diesem Projekt beschäftigen.

Da sich **Anno War** noch in der Konzeptphase befindet, gibt es bisher nur wenige Details zum Spiel. Sicher ist jedoch, dass Sie wieder Inselwelten erforschen werden, aber erstmals in echter 3D-Grafik. Außerdem liegt nahe, dass Seeschlachten eine besonders wichtige Rolle spielen. Geplanter Erscheinungstermin ist Weihnachten 2005. Sunflowers betont, dass **Anno War** nur ein Echtzeitstrategie-Ableger und kein neuer Teil der Aufbauspiel-Serie ist. Die Ankündigung von **Anno 1404** dürfte deshalb wohl nur noch eine Frage der Zeit sein.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/98

HERR DER RINGE NEUES ACTIONSPIEL

Aragorn muss sein wohlverdientes Karriere-Ende weiter verschieben: Neben **Schlacht um Mittel Erde** plant Electronic Arts noch ein weiteres Spiel auf Basis der **Herr der Ringe**-Filme. Dabei wird es sich um einen Nachfolger zur Action-Prügelei **Die Rückkehr des Königs** handeln, wie EA-Producer Neil Young in einem Interview ausplauderte. Dieses Mal sollen Sie sich vor allem mit

Nebencharakteren (wir hoffen auf Eomer oder Arwen) in den Kampf gegen Sauron stürzen, so dass Sie Tolkiens Geschichte aus völlig neuen Perspektiven erleben. Außerdem wollen die Entwickler die Mehrspieler-Modi kräftig ausbauen. PC-Prügler dürfen deshalb wohl erstmals auch online (und hoffentlich per Netzwerk!) Orks verdreschen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin des noch namenlosen Spiels: Ende 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/102



Herr der Ringe: Aragorn wird im nächsten EA-Spiel kaum vorkommen.

FALLOUT 3: EINGESTELLT

Schock für alle Rollenspieler: Interplay hat die Arbeiten an **Fallout 3** eingestellt und das zuständige Entwicklerteam Black Isle (**Icewind Dale 2**, **Lionheart**) aufgelöst. 14 Programmierer verlieren dadurch Ihren Job. Über Gründe für die Schließung schweigt sich Interplay bislang aus. Laut Forenpostings der entlassenen Entwickler war **Fallout 3** bereits zur Hälfte fertig gestellt. Schon Mitte November hatte es Turbulenzen gegeben, als Projektleiter J. E. Sawyer das Team auf eigenen Wunsch verließ.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/104



Fallout 3: Letzter Screenshot des toten Projekts.

RUNAWAY 2

Bereits auf der Games Convention hat Publisher DTP **Runaway 2** angekündigt, jetzt gibt es erste Details zum Comic-Adventure. Mit rund 15 Stunden war **Runaway** recht schnell durchgespielt. Felipe Gomez Pinila, Chef des spanischen Entwicklerteams Pendulo, verspricht für den Nachfolger deutlich mehr und vor allem komplexere Rätsel. Bei der Steuerung bleibt dagegen alles beim bewährten Alten: **Runaway 2** setzt wieder auf Point & Click per Maus. Die Story soll erneut eine ausgewogene Mischung aus Krimi und Komödie liefern. Für die Synchronisation von Zwischensequenzen und Dialogen will DTP ebenso namhafte Profisprecher verpflichten wie schon bei **Tony Tough** (unter anderem Monty Arnold und Marco Riema). Im Winter 2004 soll das Abenteuer beginnen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 107

CIVILIZATION 4

Die Strategielegende geht in eine neue Runde: In einem Interview bestätigt Firaxis-Chef Jeff Briggs, dass sein Team für Atari an **Civilization 4** arbeitet. Das Spiel sei allerdings noch in einer sehr frühen Phase, mehr Infos wollte Briggs deshalb nicht verraten. Sid Meier dürfte jedoch wie schon beim Vorgänger nur in beratender Funktion tätig sein, da der Stardesigner derzeit hauptsächlich an der Neuauflage seines Klassikers **Pirates!** arbeitet, das Ende 2004 erscheinen soll. Der Firaxis-Deal mit Atari hat weitere angenehme Folgen: Im Gegenzug für die Vertriebslaubnis von **Civilization 4** erhielt Firaxis die Rechte an zehn Spielen aus Sid Meiers Zeit beim längst geschlos-



Civilization 3 bekommt einen Nachfolger.

TERMINKALENDER: NETZWERK-PARTYS IM FEBRUAR 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.

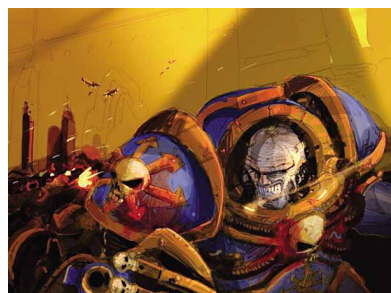
Veranstaltung	Ort und Teilnehmer (MAX.)	Info-Adresse	QUICKLINK	Termin
Gunsbits No 24	Langerwehe (230)	www.gunsbits.de	84	30.1. bis 1.2.04
Planet-Reality 3	Ahlheim-Baumbach (88)	www.planet-reality.de	85	30.1. bis 1.2.04
Fre@k-Connection	Kevelaer (100)	www.fc-lan.net	86	31.1. bis 1.2.04
Gravity LAN VI	Bochum (60)	www.planb-nrw.de	87	31.1. bis 1.2.04
Quadstars III	Hostel (64)	www.quadstars.net	88	6.2. bis 8.2.04
WildeFingerSpiele	Burgdorf (90)	www.wildefingerspiele.de	89	6.2. bis 8.2.04
networX #2	Michelbach (200)	www.networx-lan.de	91	13.2. bis 15.2.04
Planet-Verdi #1	Kiel (500)	www.planet-verdi.de/	92	20.2. bis 22.2.04
ASL	Colditz (200)	www.a-s-lan.de	94	20.2. bis 22.2.04
Böhlen LAN VII	Böhlen (350)	www.boehlen-lan.de/	95	27.2. bis 29.2.04

senen Studio Microprose, darunter **Silent Service**, **Gunship** und **Colonization**. **Pirates!** dürfte also nicht das letzte Remake eines Sid-Meier-Klassikers bleiben, zumal Firaxis laut Briggs bereits an zwei weiteren, noch geheimen Projekten arbeitet.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 108

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR

THQ hat ein weiteres Spiel mit offizieller **Warhammer 40k**-Lizenz angekündigt. Nachdem der Ego-Shooter **Fire Warrior** die Fans eher enttäuschte, stehen die Erfolgchancen für das Echtzeit-Strategiespiel **Dawn of War** weitaus besser. Grund: Der Entwickler ist Relic Entertainment, die Programmierer von **Impossible Creatures** und **Homeworld 2**. Das Team um Alex Garden arbeitet dabei eng mit den Machern des Brettspiel-Originals von Games Workshop zusammen, um die Tabletop-Vorlage so detailgetreu wie möglich umzusetzen. Mit Einzelheiten



Dawn of War: Artwork eines Chaos Marines.

zum Spiel hält sich Garden noch zurück. Ziemlich sicher ist jedoch bereits, dass bei **Dawn of War** vor allem taktisch anspruchsvolle Massenschlachten im Mittelpunkt stehen und eine 3D-Engine zum Einsatz kommt. Ab Herbst 2004 dürfen Sie voraussichtlich Space Marines, Eldars und Orks ins Gefecht führen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 119

AMERICA'S 10 MOST WANTED

Cleveres Spiel-Konzept oder einfach nur geschmacklos? Das englische Entwicklerstudio System 3 arbeitet an einem Action-Adventure, das Sie als FBI-Agent auf die Jagd nach den zehn von den USA meistgesuchten Terroristen schickt. Um Osama Bin Laden und Kollegen realitätsgetreu nachzubilden, greift System 3 auf Original-Bildmaterial des amerikanischen TV-Senders CNN zurück. Dan Rathner, der Star-Nachrichtensprecher des Kanals, kommentiert Ihre Erfolge bei der Terroristenbekämpfung. System-3-Chef Mark Cale verspricht immerhin, dass **America's 10 Most Wanted** den Spieler ermutigt, die flüchtigen Terroristen lebendig zu fangen. Wer zum Release Ende 2004 den fest eingepflanzten, aber mittlerweile gefassten Saddam Hussein ersetzt, ist dagegen noch unklar. HK



America's 10 Most Wanted: Osama Bin Laden als Stargast.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 109

GAMESTAR NEWSTICKER

★★★ FABLE: In einem Chat verriet Peter Molyneux, dass seine Firma Lionhead derzeit mit Microsoft wegen einer PC-Version des Rollenspiels verhandelt. Bisher sähen die Verträge vor, dass Fable exklusiv für die Xbox erscheint. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 120 ★★★★★ DOOM 3: id Software hat die offizielle Homepage zum Horror-Shooter eröffnet. Zu sehen gibt's jedoch nur alte Screenshots und den Trailer von der E3 2003. 121 ★★★★★ COMBAT FLIGHT SIMULATOR 4: Microsoft arbeitet an einem vierten Teil der Flugsimulations-Serie, der deutlich einsteigerfreundlicher werden soll als die Vorgänger. 122 ★★★★★ PIXAR: Die Macher von »Findet Nemo« haben für ihren nächsten Film »The Incredibles« den Spiele-Soundtrack-Komponisten Michael Giacchino (Call of Duty, Medal of Honor) verpflichtet. 123 ★★★★★ HARPOON 4: Ubi Soft stoppt wegen angeblicher Qualitätsmängel die Arbeiten an der Militär-Simulation. 124 ★★★★★ CALL OF DUTY 2: Activision hat auf einer Medientagung offiziell bestätigt, dass ein zweiter Teil des Weltkriegs-Shooters erscheinen wird. 125 ★★★★★ JEDI KNIGHT 3: Raven Software stellt ein kostenloses Bonus-Paket mit sechs neuen Mehrspieler-Karten zur Verfügung. 126 ★★★★★ SPY HUNTER: Universal Pictures dreht einen Film zum Action-Rennspiel-Klassiker von 1984. 127 ★★★★★ DIE SIMS 2: Das Aufbauspiel soll laut Electronic Arts am 19. März in den deutschen Läden stehen. 128 ★★★★★ XIII: Ubi Soft hat einen Leveleditor zum Comic-Shooter veröffentlicht. 129 ★★★★★



Half-Life 2: Gordon Freeman ballert in häppchenweise aufgeteilten Städten.

KOLUMNE

Flickwerk-Frust

Die kopieren es wohl nie: Jedes Jahr vor Weihnachten drücken die Hersteller mit Gewalt ihre Top-Titel in die Händlerregale – ganz egal, ob die Programme schon fertig sind oder nicht. Und prompt folgt dann auch jedes Jahr die große Patch-Welle. Spellforce, Deus Ex 2 oder der Fußballmanager 2004 sind da nur die prominentesten Beispiele. Offensichtlich verlassen sich die Publisher auf das schlechte Gedächtnis der Kunden: »Weihnachten machen wir den großen Reibach, bis zum nächsten Mal hat das Kaufvieh die Bugs sowieso schon wieder vergessen.« Und im Quartalsbericht zählen schließlich nur harte Zahlen, unzufriedene Kunden tauchen darin nicht auf.

Diese Geschäftspolitik mag vielleicht ein paar Jahre lang lukrativ funktionieren. Doch über kurz oder lang ist das Ergebnis katastrophal: Zu oft geprellte Kunden boykottieren einen Hersteller oder greifen schlimmstenfalls zu Raubkopien. Schlechter Ruf und kein Umsatz – das kann selbst dem abgebrühtesten Firmenchef nicht recht sein.

Markus Schwerdtel
(ltd. Redakteur)



HALF-LIFE 2

Valve lässt sich nicht unterkriegen: Trotz Problemen mit einer gestohlenen Version von **Half-Life 2** und angeknackstem Image in der Fan-Gemeinde programmiert die Firma unter Hochdruck weiter. Inzwischen gibt's Neuigkeiten zur tatsächlichen Levelgröße: So wird eine einzelne Map zwar deutlich mehr Platz für Gordon Freemans Abenteuer bieten, aber wie im Vorgänger sind große Gebiete wie City 17 in mehrere Abschnitte unterteilt. Damit trotzdem eine glaubwürdige Metropole entsteht, soll eine verkleinerte Polygon-Skyline (Maßstab 16:1) am Horizont den Eindruck räumlicher Tiefe vermitteln. Einen Erscheinungstermin für den heiß erwarteten Ego-Shooter will Firmenchef Gabe Newell weiterhin nicht verraten – wir rechnen mit der Veröffentlichung frühestens im Herbst 2004.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/130

STAR WARS BATTLEFRONT

Die Macht wandelt auf den Spuren von **Battlefield 1942**: Mit dem Online-Shooter **Star Wars Battlefront** möchte LucasArts die Stärken des EA-Erfolgstitels kopieren. Sternenkrieger bekämpfen sich als einfache oder schwer bewaffnete Soldaten, Piloten oder Scouts. Vier Parteien stehen zur Auswahl: Republik, Separatisten, Rebellen und Imperium. 16 große Karten sind geplant, unter anderem feuern Sie auf Hoth, Tatooine und Yavin IV auf menschliche oder computergesteuerte Gegner. Der wichtigste Spielmodus soll sich an Conquest aus **Battlefield 1942** orientieren – über Flaggenpunkte erobern Sie nach und nach den Level. Vehikel sind ebenfalls mit von der Partie: Wer mag, stakst im AT-ST zur feindlichen Basis oder saust per Speederbike übers Gelände. **Battlefront** soll Ende 2004 erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/112



Battlefront: Als Fußsoldat, Scharfschütze oder AT-ST-Pilot kämpfen Sie in vier Armeen.

WORLD OF WARCRAFT

Das Online-Rollenspiel **World of Warcraft** spielt nicht nur in, sondern auch unter der Fantasy-Welt Azeroth. Denn neben Mini-Höhlen wie Gräbern warten riesige »World Dungeons« auf Abenteurer. Die Tunnelsysteme sollen sich sogar für epische Schlachten eignen. Wer tief in Höhlen wie die Westfall Totenminen vorstößt, findet dort Spezialabschnitte. In diesen »Instanced Zones« kämpfen Solokrieger oder kleine Gruppen ungestört, um besonders kräftige Monster auszuschalten und entsprechend Erfahrungspunkte zu sammeln. Anfang nächsten Jahres will Blizzard den Beta-Test starten, der Release ist für den Juni 2004 geplant.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 111



World of Warcraft: Ein Oger namens Rhakk'Zor bewacht den Eingang der Westfall Totenminen.

GROUND CONTROL 2

Echtzeit-Strategie mit Innovationen verspricht das schwedische Entwicklerteam Massive Entertainment für **Ground Control 2**. Fußsoldaten ballern künftig nicht nur am Boden, sondern auch aus Gebäuden heraus. Die Jungs sehen dann weiter, außerdem sind sie schwieriger zu treffen; sogar bestimmte Fenster sollen Sie ihnen zuweisen können. Das Programm spielt auf dem Planeten Morningstar, Heimat der Northern Star Alliance. Die muss sich gegen das Empire of Terra wehren. In den 24 Missionen der Kampagne befehlen Sie neben den Truppen der NSA hin und wieder andere Verbände, etwa Söldner. Wie diese Kämpfer in die Handlung eingebaut werden, steht noch nicht fest. Die Grafik will Massive kräftig überarbeiten, Soldaten sollen per Facial Animation sogar Gefühle zeigen. Geplanter Start: 2. Quartal 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 113



Ground Control 2: Auf dem Planeten Morningstar kämpfen Sie auch aus Gebäuden heraus.

COLIN MCRAE RALLY 4

Ab März geben Schleuderspezialisten wieder Vollgas: Dann soll **Colin McRae Rally 4** fertig sein. Wichtigste Neuerungen gegenüber dem Vorgänger: Es gibt im WM-Modus keine Fahrzeug-Beschränkung mehr, also dürfen Sie mit jedem der über 20 realistischen Boliden antreten. Mit denen brettern Sie in acht Ländern über insgesamt 48 Strecken. Außerdem bekommen Sie die Möglichkeit, Autoteile zu testen und Ihrem Team so weitere Technologien zugänglich zu machen. Die Steuerung entwickelt Codemasters komplett neu. Erstmals drehen sich die Fahrzeuge nicht um eine virtuelle Achse, sondern schieben physikalisch korrekt über alle Räder. Das Ergebnis soll ein glaubwürdigeres Fahrgefühl sein. Exklusiv auf dem PC enthält das Programm einen Modus für Online-Rennen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 114



Colin McRae Rally 4: Künftig fahren Sie mit allen wichtigen Rallye-Autos im WM-Modus.

GANGLAND (WHIPTAIL)



Fremde legt die Mafia bedenkenlos um, aber die Familie ist heilig — das Klischee lebt auch im Echtzeit-Taktikspiel Gangland von Whiptail. Denn sobald es Hauptfigur Mario zum Gangsterboss gebracht hat, übernehmen seine Kinder Posten im Syndikat: Söhne arbeiten als Rechtsverdreher und treiben Schutzgeld ein, Töchter pflegen verletzte Ganoven. Mario und Gesellen steuern Sie wie in einem Echtzeit-Strategiespiel, per Mausclick feuern Sie auf Gegner. Später werben Sie weitere Banditen an, das Angebot reicht von Schlägern bis zu »Schwarzen Witwen«, eleganten Frauen mit zwei Uzis. Noch laufen die Action-Ballereien recht hektisch ab, taktische Kniffe wie das Ducken hinter Fahrzeuge sind aber geplant. Release: Mitte Februar 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 115



Gangland: Mafiaboss Mario überzeugt einen Kneipier von Schutzgeldzahlungen.

FRAGE DES MONATS

In Ausgabe 01/2004 fragten wir:
»Benutzen Sie Surround-Sound für Computer-Spiele?«

Ja, ich habe vier Lautsprecher und eine Soundkarte für zwei Boxen-Paare: 8,2%

Ja, ich nutze das Surround-System meiner Heimkino-Anlage: 5,1%

Ja, ich habe ein 5.1/6.1-Lautsprecher-System mit passender Soundkarte: 28,9%



Nein, aber ich würde für Spiele wie Doom 3 mit Soundkarte und Lautsprechern aufrüsten: 29,3%

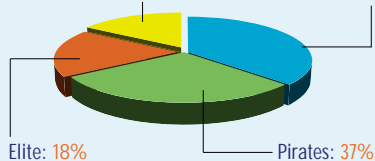
Nein, das ist zu teuer. Sound ist mir nicht so wichtig: 28,5%

ERGEBNIS: Noch hat sich Surround-Sound unter den Teilnehmern nicht durchgesetzt. Nur rund 40 Prozent nutzen mehr als zwei Lautsprecher. Knapp ein Drittel fürchtet die Kosten, der Rest erwägt zumindest ein Upgrade.

ONLINE-UMFRAGEN
GAMESTAR.DE

»Von welchem dieser 80er-Jahre-Klassiker wollen Sie eine Neuauflage?«

The Bard's Tale: 16% Winter Games: 29%



ERGEBNIS: Der Wunsch wird erfüllt: Alt-Designer Sid Meier entwickelt derzeit eine zeitgemäße Version des favorisierten Pirates.

»Nutzen Sie Mods oder Fan-Levels?«

Ja, für Strategie-spiele: 15% Ja, für sonstige Genres: 5%



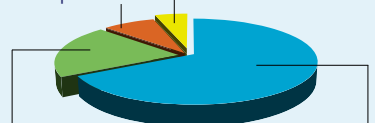
Nein, überhaupt nicht: 19%

Ja, für Action-spiele: 61%

ERGEBNIS: Die überwältigende Mehrheit der Leser spielt gerne Mods oder Fan-Levels – und zwar in erster Linie die für Actionspiele.

»Welchen Fußball-Manager kaufen Sie?«

Dieses Jahr brauche ich kein Update: 8% Anstoss 4 Edition 03/04: 5%



ERGEBNIS: Ein Großteil der Leser interessiert sich gar nicht für Manager-Spiele. Der Rest greift meist zum Titel von EA Sports.



GAMESTAR-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	Activision	02/04	93%
2	NHL 2004	Sportspiel	EA Sports	12/03	92%
3	Max Payne 2	3D-Action	Take 2	12/03	89%
4	NBA Live 2004	Sportspiel	EA Sports	01/04	89%
5	Unreal Tournament 2004	Ego-Shooter	Atari	NEU	88%
6	Pro Evolution Soccer 3	Sportspiel	Konami	12/03	88%
7	Neverwinter Nights: Hordes	Rollenspiel-Addon	Atari	NEU	88%
8	Prince of Persia 4	3D-Action	Ubi Soft	01/04	87%
9	Rückkehr des Königs	3D-Action	Electronic Arts	12/03	87%
10	Fifa 2004	Sportspiel	EA Sports	12/03	87%
11	Fußball Manager 2004	Fußballmanager	EA Sports	01/04	87%
12	XIII	Ego-Shooter	Ubi Soft	12/03	86%
13	Call of Duty	Ego-Shooter	Activision	12/03	85%
14	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	01/04	85%
15	Secret Weapons over Normandy	Action-Flugsimulation	Activision	01/04	84%
16	Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	Square Enix	01/04	84%
17	Deus Ex 2 (1.1)	Ego-Shooter	Eidos	NEU	83%
18	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	Data Becker	NEU	83%
19	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal	12/03	83%
20	Railroad Tycoon 3	Wirtschaftssimulation	Take 2	12/03	83%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 12/2003, 01/2004 und 02/2004.



LESER-CHARTS DEZEMBER

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 01/2004



VERKAUFS-CHARTS DEZEMBER

Platz	Spiel
1 NEU	Need for Speed Underground
2 NEU	Fußball Manager 2004
3 NEU	Knights of the Old Republic
4 NEU	Spellforce
5 (2)	Fifa 2004
6 (14)	Rückkehr des Königs
7 (1)	Call of Duty
8 (4)	Die Sims: Hokus Pokus
9 (8)	Die Sims
10 NEU	Yu-Gi-Oh
11 NEU	Harry Potter Quidditch WM
12 (6)	Anno 1503
13 (3)	Max Payne 2
14 (13)	URU: Ages beyond Myst
15 NEU	Dungeon Siege: Legends of A.
16 (16)	Flight Simulator 2004
17 (9)	Empires
18 NEU	Prince of Persia 4
19 NEU	War of the Ring
20 NEU	Findet Nemo

12/2003 nach den Verkaufszahlen von SATURN

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 01/2004.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de



Voodoo Islands: In den Seeschlachten manövrieren Sie Feindpötte aus.

VOODOO ISLANDS

Reif für die Insel: Traumstrände und blaue Lagunen erwarten Sie im Action-Adventure **Voodoo Islands**. Als Piraten-Kapitän erkunden Sie die karibische See und schippern mit dem eigenen 3D-Schiff von Eiland zu Eiland. Zwischendurch tragen Sie Seeschlachten aus, in denen Sie Feindpötte gepfeferte Breitseiten verpassen. Angeschossene Kähne lassen sich entern, dann führen Sie den Kampf auf Deck fort und fechten per Säbel gegen Matrosen und den gegnerischen Kapitän.

Auch an Land soll's zur Sache gehen, jede Insel können Sie zu Fuß erkunden. Von NPCs vergebene Missionen führen die Handlung um einen gefährlichen Voodoo-Zauberer fort oder bringen Gold in die Schiffskasse. Mit den Münzen heuern Sie neue Crewmitglieder an, kaufen Waffen oder lassen Ihren angeschlagenen Kahn flicken. Die von den Designern selbst entwickelte 3D-Engine stellt Schiffe und Inseln detailliert dar. Momentan stehen die Stuttgarter Entwickler von Spirit in Verhandlungen mit mehreren Publishern. Noch ist Zeit: **Voodoo Islands** soll erst im dritten Quartal 2004 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 99

CRASHDAY

Was einst als Hobby-Projekt der beiden Freizeit-Programmierer Robert Clemens und Jan Bodenstein begann, entwickelt sich zum viel versprechenden Rennspiel: **Crashday** vom Entwickler-Studio Moon Byte überzeugt bereits jetzt mit schicken Wagen-Modellen und vielfältigen Spielmodi. So rasen Sie in der »Speed Bomb«-Variante ähnlich wie im Film **Speed** über den Kurs, um eine Bombe am

Explodieren zu hindern. Sobald Sie langsamer werden, detoniert der Sprengsatz. Ein detailliertes Schadensmodell sorgt bei Zusammenstößen oder Stunt-Einlagen für fliegende Kotflügel und zerbeulte Karren. Wer gerne ballert, schraubt Minigun oder Raketenwerfer ans Auto und demoliert Gegner.

Neue Flitzer lassen sich im Karriere-Modus freischalten oder mit Renn-Prämien einkaufen. Ähnlich wie in **Need for Speed Underground** dürfen Sie die Vehikel tunen, zum Beispiel mit bunten Felgen und Aufklebern. Die weitläufigen Renn-Areale sollen völlige Bewegungsfreiheit bieten. Derzeit sucht die Designer-Truppe nach Verstärkung und einem Publisher. Erscheinen soll **Crashday** frühestens im zweiten Quartal 2004.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 118



Crashday: Stunt-Einlagen zerbeulen Ihren Flitzer.

VERMEER 2

Langfinger haben Ihrem Onkel wertvolle Gemälde geklaut! Um die Ölschinken wieder zurückzukaufen, brauchen Sie Geld. Daher errichten Sie in Ascarons Wirtschaftssimulation **Vermeer 2** in den 20er-Jahren fleißig Plantagen, etwa für Kaffee oder Tee. Das Spiel läuft rundenbasiert: In jeder Runde reisen Sie zu einer anderen Stadt und können dort nur wenige Entscheidungen treffen, bevor

es per Dampfschiff oder Eisenbahn weitergeht. Besonders spannend soll der Kampf gegen bis zu vier menschliche Händler per Hotseat sein. Starten wird die Gemälde-Jagd voraussichtlich im Frühjahr 2004. Der Vorgänger **Vermeer 2** erschien übrigens bereits 1987 für C64 und Amiga.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 103



Vermeer 2: Die Kaffee-Plantage bringt Gewinne.

FIRMEN-PORTRÄT: INDEPENDENT ARTS

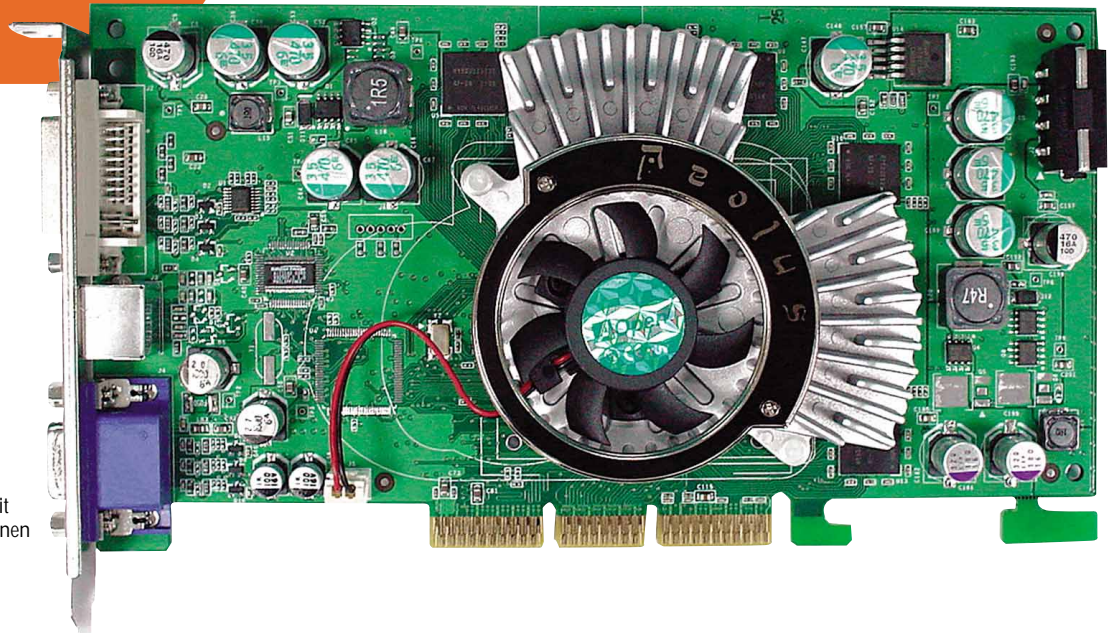
1990 gründete der BWL-Student Holger Kuchling in Hamm das Entwickler-Studio Independent Arts. Das Erstlingswerk der Designer, die Wirtschaftssimulation



Das Magazin, erschien noch im Gründungsjahr. Einen großen Erfolg feierte Independent Arts 1994 mit dem Fußballmanager Anstoss.

Derzeit werkeln in Hamm 10 fest angestellte und 16 freie Mitarbeiter. Im November 2003 veröffentlichten die Entwickler in Zusammenarbeit mit Publisher Jowood das Echtzeit-Strategiespiel Against Rome (Test in GS 01/2004). Firmengründer Kuchling verspricht, dass seine Truppe dem Strategie-Genre auch in Zukunft treu bleiben wird, zumindest auf dem PC. Für den Gameboy Advance arbeiten die Designer derzeit am Diablo-ähnlichen Action-Rollenspiel Demon Hunter.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 82



Für 250 Euro verkauft Aopen mit der Aeolus FX5900XT-DV128 einen echten Preishammer.

KOLUMNE

Ausgeröhrt!

19-Zoll-Röhrenmonitore bei Ebay: Schon ab 170 Euro Festpreis gibt es Neugeräte mit drei Jahren Vor-Ort-Service. Selbst in den Listen der renommierten Hersteller sind die Preise gnadenlos im Keller, der tatsächliche Straßenpreis liegt dann noch mal drunter. Ein guter Samsung-19-Zöller zum Beispiel geht für unter 200 Euro über den Ladentisch. Billiger wird's nicht mehr: Schon in diesem Jahr heißt es langsam, aber sicher Abschied nehmen von der guten alten Röhre. Große Monitor-Produzenten wie CTX stellen ihre Produktion seit einiger Zeit komplett auf TFT-Displays um, für die Röhren-Dinosaurier hat die Endzeitdämmerung begonnen. Für Spezialisten in Layout- und Grafikabteilungen werden zwar weiter CTRs hergestellt, aber die werden dann empfindlich teuer.

Falls Sie zuschlagen wollen, dann jetzt! Es gibt für Spieler eine Menge Gründe, noch einmal ein Monitor-Lebenlang einem klotzigen CRT den Schreibtisch zu überlassen: Von den ersparten 250 Euro können Sie sich fünf aktuelle Topspiele oder eine schnelle 3D-Karte leisten. Und für Action-Profis sind CRTs sowieso die erste Wahl. An die Geschwindigkeit der Röhren werden die Flachmänner bauartbedingt nur schwer herankommen. Und Oldie-Fans spielen sogar ihre VGA-Liebhaber mit maximaler Schärfe. Röhren-Freunde, bitte zusteigen, die letzten Runden laufen!

Michael Trier
(Ltd. Redakteur)



AOPEN MIT GEFORCE FX 5900 XT

Als erster Hersteller verkauft Aopen mit der für 250 Euro günstigen **Aeolus FX5900XT-DV128** eine Grafikkarte auf Basis von Nvidias lötfrischem Chip Geforce FX 5900 XT. Der gleicht dem bekannten NV35 (Geforce FX 5900), arbeitet jedoch mit einer reduzierten Chip- und DDR-RAM-Taktfrequenz von 390/700 statt 400/850 MHz. Im Vergleich zum aktuellen Preis-Leistungs-Champion Geforce FX 5700 Ultra bietet der FX 5900 XT ein mit 256 Bit doppelt so breites Speicher-Interface zur Anbindung an den 128 MByte großen Framebuffer. Das dürfte die neue Karte deutlich beschleunigen und zum künftigen Preis-Leistungs-Hammer im 3D-Karten-Segment bis 250 Euro machen. Aopen verbaut sogar Speicherchips mit einer flotten Zugriffszeit von 2,8 ns und schafft so Spielraum für Übertaktungsaktionen. Die **Aeolus FX5900XT-DV128** gibt's ab sofort zu kaufen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/101

ATHLON 64/3400+

Nach GameStar-Recherchen präsentiert AMD Anfang Januar 2004 den **Athlon 64/3400+**. Die reale Taktfrequenz steigt von 2,0 GHz beim 3200+ auf nun 2,2 GHz. Damit taktet der neue **Athlon 64/3400+** so schnell wie AMDs High-End-Flaggschiff Athlon 64 FX-51. Allerdings nutzt er auch weiterhin nur ein Single-Channel-Speicher-Interface für PC3200-Arbeitsspeicher – das beschränkt den Datendurchsatz im Vergleich zum high-endigen FX-Bruder. Der L2-Cache schluckt 1 MByte Daten, die CPU fertigt AMD in Dresden im 0,13-Mikrometer-Prozess. Mittlerweile sollte der Athlon

64/3000+ erhältlich sein: Er läuft wie der 64/3200+ mit 2,0 GHz, hat aber nur 512 KByte statt 1 MByte Cache. Beide Prozessoren passen in alle aktuellen Socket-754-Mainboards. Der 64/3000+ kostet sehr günstige 250 Euro, den Preis des **64/3400+** hält AMD noch geheim.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/50

W-LAN PER MEMORY STICK

Mit dem **GN-WLBZ201** bekommen Sie einen ganz besonderen USB-Stick. Der speichert nämlich nicht nur Daten, sondern arbeitet unter Windows XP wahlweise als vollwertiger Access Point im kabellosen Netz. Unter Windows 98, ME und 2000 funktioniert der Stick als normaler W-LAN-Adapter. Bei der Übertragungsrate beschränkt sich Gigabyte auf den IEEE-802.11b-Standard, der maximal 11 MBit pro Sekunde überträgt. LEDs auf der Oberfläche informieren Sie über die Verfügbarkeit und Signalstärke Ihres Wireless LANs. Gigabyte stellt zwei Varianten des Sticks her: Die eine verfügt über 32 MByte Flash Memory, die andere speichert bis zu 128 MByte Daten. Beide Modelle verwenden den langsamen USB-1.1-Standard zur Datenübertragung. Der Preis für den W-LAN-USB-Stick steht noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/63



Gigabytes GN-WLBZ201 ist Access Point, W-LAN-Karte und USB-Stick mit bis zu 128 MByte in einem.

PENTIUM PRESCOTT FEBRUAR 2004

Voraussichtlich am 2. Februar 2004 wird Intel den neuen Pentium-4-Prozessor alias Prescott vorstellen. Ursprünglich war der Chip für Weihnachten 2003 geplant. Doch Probleme – wir vermuten mit dem Front-side Bus – verzögerten den Start. Das kommende Flaggschiff arbeitet wahrscheinlich mit 3,4 GHz Taktfrequenz, es soll aber auch langsamere Chips mit 3,2 und 3,0 GHz geben (alle mit FSB800). Der L2-Cache verdoppelt sich von 512 KByte beim aktuellen Northwood-Kern auf 1 MByte – so viel wie beim Athlon 64 FX. Durch die von 130 Nanometer (0,13 Mikrometer) auf 90 Nanometer geschrumpfte Strukturbreite dürfte das Prescott-Die trotz des großen Caches kleiner als der Northwood-Kern sein. Das sollte den Pentium Prescott billiger in der Fertigung machen. Auf der Prescott-Feature-Liste stehen angeblich auch ein optimierter Multimedia-Befehlssatz SSE3 und verbessertes Hyperthreading. Zum Aufrüsten älterer FSB533-Boards soll sich der 2,8-GHz-Prescott eignen: FSB533, 512 KByte L2-Cache, SSE3, aber kein Hyperthreading.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **64**

WASSERKÜHLUNG SILENT STREAM

Mit der Wasserkühlung **Silent Stream** will Lüfterexperte Globalwin vor allem Bastelunwillige für die leise und effektive Kühlmethode begeistern: In der Packung finden Sie neben dem »Pro Installation Kit« mit Tuning-Optionen für fortgeschrittene Anwender auch ein



Einfach zu montieren und günstig: Die Silentstream-Wasserkühlung von Global Win.

einfacheres »Quick Installation Kit«. Mit dem montieren Sie den bereits fertig zusammengeschraubten Wasserkreislauf in kürzester Zeit auf Ihre CPU. Ob Pentium 4 oder Athlon, ist dem Lüfter dabei egal, er passt auf beide Sockel. Vor Wasseraustritt brauchen Sie keine Angst zu haben – der Hersteller garantiert, dass das System absolut dicht hält. Die **Silent Stream** kostet etwa 80 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **106**

TEUFEL CONCEPT E MAGNUM

Teufel senkt den Preis seines hochwertigen 5.1-Lautsprecher-Systems **Concept E Magnum** von 380 auf sehr faire 200 Euro. Das massiv verarbeitete Set besteht aus



Teufel senkt den Preis des pegelfesten 5.1-Boxen-Sets Concept E Magnum von 380 auf 200 Euro.

vier gleichen 2-Wege-Front- und Rear-Speakern, einem 2-Wege-Center und einem extrem voluminösen Subwoofer. Über diesen verbinden Sie das **Concept E Magnum** per analoger Cinch-Kabel mit Ihrer Soundkarte – entsprechende Adapter für die dortigen Klinkenstecker liegen aber nicht bei. Per Fernbedienung regeln Sie separat Basspegel und die Lautstärke der einzelnen Satelliten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **84**

MSI DR8-A

Als erster DVD-Brenner beschreibt MSIs **DR8-A** DVD-Plus-Medien mit achtfacher Geschwindigkeit. DVD-Minus-Datenträger brennt das Gerät mit vierfachem Tempo. 2 MByte Daten-Cache und Burn Proof verhindern kaputte Rohlinge durch nervige Buffer Underruns. Eine Be-

sonderheit des **DR8-A** ist die High-Density-Burn-Technik: Die soll bei 24fachem Tempo bis zu 1,4 GByte Daten auf einen herkömmlichen CD-Rohling (700 MByte) quetschen – bei verbesserter Fehlerkorrektur. So können Sie laut MSI bis zu 1,4 GByte auf einem 700-MByte-Rohling speichern. Ob die derart gebrannten Silberlinge auch in anderen Laufwerken funktionieren, testen wir in einer der nächsten GameStar-Ausgaben. MSI verkauft den **DR8-A** für preiswerte 170 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **51**

AURILIUM-SOUND- KARTE VON PHILIPS

Die externe Soundkarte **Aurilium PSC805** verbinden Sie bequem per USB-2.0-Kabel mit Ihrem PC, lästiges Schrauben im Rechner entfällt. Auch den nötigen Saft bezieht die Box über den USB-Anschluss, ein separater Stromanschluss ist dadurch überflüssig. An der Gehäusefront kontrollieren Sie Lautstärke, Basswiedergabe, 3D-Effekte sowie den digitalen Ausgang des edel designten Geräts. Digitale Signale liefern mit Dolby Digital und DTS 5.1-Kino-Feeling und verlassen die Karte wahlweise über einen optischen oder einen koaxialen Ausgang. Für Spiele eignet sich die **Aurilium** ebenfalls: Zusätzlich zum EAX-2.0-Standard unterstützt sie auch A3D und Direct-Sound3D. Ausgabegeräte wie Kopfhörer oder Stereo-Boxen erkennt die beigelegte Sound-Agent-2-Software automatisch und passt die Wiedergabe dem Endgerät an. Die **Aurilium PSC805** steht ab sofort für etwa 100 Euro im Laden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **52**



Die externe Aurilium-Soundkarte von Philips liefert 5.1-Sound per USB 2.0.

HARDWARE NEWSTICKER

★★★ CREATIVE: Grafik-Riese Creative fährt zweigleisig und fertigt neben Nvidia-Boards jetzt auch Karten mit ATI-Chips. WWW.GAMESTAR.DE: QUICKLINK: **62** ★★★ NVI-DIA: Der aktualisierte Referenztreiber Forceware 53.03 behebt laut Nvidia Probleme der Vorgänger-Version 52.16. **57** ★★★ CORSAIR: Speziell für Übertakter eignen sich die neuen XMS4400-Speichermodule: Die DIMMs arbeiten mit rekordverdächtigen 550 MHz DDR-Taktfrequenz. **61** ★★★ ATI: Das Aus für Radeon 9800 Pro, 9600, 9600 Pro und 9200 Pro: In den USA stoppt der kanadische Grafikchip-Hersteller den Verkauf eigener Karten mit diesen Chips. Wir erwarten, dass bald so auch die Produktion der Chips selbst eingestellt wird. **60** ★★★ VIA: Ab Januar 2004 fertigt der Mainboard-Hersteller erste Samples des PT890, der als erster Pentium-4-Chipsatz die neue PCI-Express-Schnittstelle unterstützen soll. **65** ★★★ FUTUREMARK: Der PCMark2004 ersetzt den in die Jahre gekommenen PCMark2002. Er prüft mit 44 Einzeltests die Anwendungs-Performance Ihres PCs. **67** ★★★ VIA: Mit der Grafikkarte S3 Deltachrome S4 steigt VIA in den Markt der DirectX-9-Grafikkarten ein. Für 150 Euro sollen Spieler Performance auf dem Niveau einer GeForce FX 5600 erhalten. Als erster Hersteller will Club3D passende Karten im Januar ausliefern. **133** ★★★