

Spiele News



Deus Ex 2: Jede Figur und jeder Gegenstand verursacht physikalisch korrekte Geräusche.

Kolumne



Speichern statt Verlieren!

Eine beliebige Situation aus einem aktuellen Action-Spiel: Der Held steht nach über 60 Minuten angespannten Zockens an der kritischen Stelle des ent-

scheidenden Levels. Vom Ziel trennen ihn eine kurze Sprungsequenz über einen Abgrund und ein Kampf gegen eine Überzahl von Feinden. Die Munition ist knapp, Lebensenergie kaum noch vorhanden. Zittrige Finger beim Absprung – der kleinste Fehler bedeutet das Aus. Wohl dem, der jetzt den Spielstand sichert. Doch was, wenn Sam Fisher, Solid Snake oder Tommy Angelo das Speichern verweigern würden? Aktuelle Beispiele dieser Untugend gibt es genug: allen voran Indiana Jones 6, aber auch Freelancer, Enclave oder Raven Shield. In keinem dieser Titel dürfen Sie beliebig speichern.

Liebe Entwickler, haben wir es denn nicht schon oft genug gepredigt? Baut eine anständige Speicherfunktion in die Spiele ein! Schließlich wollen eure Kunden da draußen die Programme auch genießen, wenn sie schon ihr sauer verdientes Geld dafür ausgeben. Und außerdem hat sich noch niemand darüber beschwert, dass er an jeder Stelle abspeichern kann. Bis die Hersteller das endlich lernen, werden wir konsequent weitere Abwertungskästen unter sonst erstklassige Programme wie Indiana Jones setzen.

Patrick Hartmann
Trainee

Deus Ex 2

Warren Spector rückt wieder ein paar Details zu **Deus Ex 2** heraus: Der Chefdesigner plant etwa einen großen Sprung in Sachen Sound. Geräusche im Action-Rollenspiel von Ion Storm entstehen physikalisch korrekter als in jedem bisherigen Titel. Wenn Sie etwa eine Holzstange zwischen Stahlfässer werfen, wird der Lärm jeweils neu berechnet: das Holz auf dem Eisen, die Fässer aneinander oder gegen die Wand, und so weiter. In anderen Spielen erzeugen meist vergleichsweise einfache Skripts die PC-Schallwellen. Bei einer Präsentation beim Entwickler in Austin hat uns das Spiel in Sachen Sound und Grafik sehr gut gefallen. Nach aktuellem Stand erscheint das Programm um eine Verschwörung in der nahen Zukunft Ende 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [46]

Vollgas 2

Frisch aus der Spielehelden-Gruft auferstanden: Ben, lederbejackter Motorradfahrer aus dem '95er-Adventure **Vollgas (Full Throttle)**. LucasArts schickt ihn in **Vollgas 2**



Vollgas 2: Biker Ben im Comic-3D-Look.

erneut auf die PC-Highways. Ben soll einen Bösewicht davon abhalten, eine Stadt und vor allem deren Motorradreifen-Unterlagen (sprich: Straßen) zu zerstören. Den Rocker steuern Sie durch eine schicke 3D-Landschaft, neben Rätseln wird es auch diverse Actioneinlagen geben – vom Boxkampf bis zum Wettrennen. Wenn alles glatt geht, gibt Ben im September 2003 Gummi.

→ www.gamestar.de Quicklink: [47]

Sternenschiff Catan

Als Kartenspiel Kult, bald auch für PCs erhältlich: **Sternenschiff Catan**. Im Kampagnenmodus des Strategiespiels erforschen Sie die Galaxie, lösen Rätsel um dahintreibende Wracks und fremde Spezies, damit Sie am Ende einer langen Irrfahrt nach Catan zurückkehren können. Gegenüber der Papp-Variante sind zahlreiche Erweiterungen geplant, etwa Schutzschilde. An zusätzlichen Ereignissen sind fahrende Händler und Piraten vorgesehen. Das Programm entsteht unter Mithilfe des Kartenerfinders Klaus Teuber bei Rock-A-Zonga und soll im 3. Quartal 2003 fertig sein.

→ www.gamestar.de Quicklink: [53]



Sternenschiff Catan: Umsetzung des Kartenspiels.

Black & White 2

Peter Molyneux setzt alles dran, **Black & White 2** besser als den »nur ordentlichen« Vorgänger zu machen. Wir haben uns auf der GDC in San Jose mit Peter getroffen und eine frühe Version angespielt. Neben sagenhaften Landschaftsgrafiken sahen wir vor allem größere Unterschiede zwischen Gut und Böse: »Als braver Gott baut man seine Anfangsstadt aus, bis sie irgendwann an Minas Tirith aus Herr der Ringe erinnert. Vom Glanz der Metropole fühlen sich dann die Landesbewohner angezogen«, erklärt Molyneux. Böse Spieler greifen andere Städte an und erobern sie. Neben der verbesserten Grafik bauen Molyneux' Mannen neue Elemente ein. Soldaten lassen sich künftig mit einer Leine zu Trupps zusammenfassen oder an die Kreatur ketten. In der Demonstration verband Molyneux einige Kämpfer mit einem Felsbrocken und warf diesen gegen eine Stadtmauer. Die bröckelte an exakt den getroffenen Stellen, bis ein Durchgang entstanden war. Dann strömten die Kämpfer in die Stadt und griffen an. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [48]

Baphomet's Fluch 3

Bei Adventure-Fans steht es ganz oben auf der Warteliste: **Baphomet's Fluch 3**. Derzeit arbeiten die Designer bei Revolution Software am interaktiven Intro. Darin stürzt die Hauptfigur George mit einem Flugzeug über dem kongolesischen Dschungel ab. Unter Zeitdruck müssen Sie in solchen Schlüsselsequenzen bestimmte Aktionen erledigen und etwa mit der richtigen Pfeiltaste einer Gefahr ausweichen. Gleichzeitig dient der Start als Tutorial. Ebenfalls für Einsteiger gedacht: ein innovatives Hilfesystem, das festhängenden Abenteurern auf Wunsch bei Puzzles weiterhilft. Wie das genau funktioniert, ist momentan noch geheim. Nach aktuellem Stand erscheint **The Sleeping Dragon**, so der Untertitel, am 10. Oktober 2003 bei THQ.

→ www.gamestar.de Quicklink: [49]



Baphomet's Fluch 3: In der interaktiven Startsequenz stürzt die Hauptfigur George über Afrika ab.



Black & White 2: Die Kreatur zerstört mit gezielten Schlägen die Stadtmauer. Unsere Soldaten stürmen durch das Loch.

Colin McRae Rally 3

Endlich: In **Colin McRae Rally 3** dürfen Sie in die Rolle von Colin McRae selbst schlüpfen. Im neuen Karriere-Modus erhalten Sie als die Rallye-Legende höchstpersönlich einen 3-Jahres-Vertrag mit Ford. In Japan, Spanien, Schweden, England und vier weiteren Ländern rasen Sie über die Buckelpisten. Vor und nach den Rennen geht es in Zwischensequenzen durch die Service-Area, Sie verfolgen aus Sicht des Fahrers etwa die Zeitmessung oder die Endabnahme der Schlamm Schleudern. Grafisch machen die Autos einen tollen Eindruck – die Entwickler verbraten für die Vehikel bis zu 14.000 Polygone. Für die Landschaft bleibt da wohl nicht mehr allzu

viel übrig, sie wirkt arg detailarm. Ab Juni 2003 dürfen Sie voraussichtlich mit dem Schotten das Gaspedal durchdrücken.

→ www.gamestar.de Quicklink: [50]



Colin McRae Rally 3: Die Autos sehen dank Polygon-Massen toll aus, die Landschaft dagegen nicht.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(12)	Splinter Cell
2	(9)	Unreal 2
3	(1)	Gothic 2
4	(2)	Mafia
5	(3)	WarCraft 3
6	(5)	Battlefield 1942
7	(7)	Counterstrike (dt.)
8	(10)	Diablo 2
9	(11)	GTA 3
10	(8)	Anno 1503
11	(6)	Age of Mythology
12	(13)	Morrowind
13	(20)	Medal of Honor: All. Assault (dt.)
14	(14)	Fifa 2003
15	NEU	Freelancer
16	(18)	Fußball Manager 2003
17	(10)	I.G.I. 2
18	(13)	Star Wars: Jedi Knight 2
19	(-)	StarCraft
20	(-)	Civilization 3

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 4/2003.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Splinter Cell
2	NEU	Praetorians
3	(4)	Die Sims
4	(3)	Sim City 4
5	NEU	Master of Orion 3
6	(2)	Unreal 2
7	NEU	Raven Shield
8	NEU	I.G.I. 2
9	(5)	Anno 1503
10	(6)	Gothic 2
11	(7)	Battlefield 1942
12	(8)	Fußball Manager 2003
13	(-)	Zoo Tycoon
14	(12)	Fifa 2003
15	NEU	Silent Hill 2
16	(9)	Age of Mythology
17	(-)	IL2-Sturmovik
18	(16)	WarCraft 3
19	(19)	Flight Simulator 2002
20	(14)	Stronghold Crusader

März 2003; nach den Verkaufszahlen von SATURN



Auf CD/DVD:
Video-Special

Enter the Matrix

Ab 5. Juni kämpft Neo in **Matrix Reloaded** im Kino; ab dem 15. Mai dürfen PC-Spieler in Zeitlupe zutreten: im Actionspiel **Enter the Matrix**. Als einer der Protagonisten Niobe oder Ghost prügeln Sie sich durch eine noch geheime Handlung. Eingebunden ins Spiel sind etwa eine Stunde Filmszenen, die entweder direkt aus dem zweiten und dritten Teil der **Matrix**-Reihe stammen, oder teilweise sogar von der Kinofilm-Crew extra fürs Spiel gedreht wurden. Neben den Schlägereien fahren Sie auch Auto oder fliegen mit dem mobilen Rebellen-Hauptquartier Nebukadnezar durch enge Gänge, in denen Sie die feindlichen Eisenkraken wegpusten. Derzeit arbeitet Shiny unter anderem an der PC-Steuerung, die uns bei einer früheren Version noch nicht überzeugen konnte. Geplant ist, alle Kampfanimationen in drei Kategorien zusammenzufassen und damit auf gerade mal drei Tasten zu legen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [52](#)

Pro Beach Soccer

Der Sommer naht, und es wird Zeit, mal wieder selbst Fußball zu spielen? Zur Einstimmung geeignet ist ab April 2003 womöglich **Pro Beach Soccer**. Wir haben mit einer Beta-Version Probe gekickt. Wanadoo hat für seine Sand-Bolzerei Originalstadien und -kicker lizenziert. Pass-Stafetten wie in **Fifa 2003** haben auf Sand kaum Erfolgsaussichten. Doch wenn Sie fleißig tricksen und den Ball immer in der Luft halten, winken schnell Tor-Erfolge. Besonders gelungene Aktionen laden einen Boost-Balken auf. Ist der voll, sind besonders spektakuläre Tricks und Schüsse möglich. Grafisch setzen die Entwickler das Programm wohl dezent in den Sand: Zwar wirken Stadien und die Animationen vergleichsweise hübsch, die detailarmen Spieler halten den Vergleich mit der feschen **Fifa**-Konkurrenz jedoch nicht aus.

→ www.gamestar.de Quicklink: [54](#)



Pro Beach Soccer: Sandiges Fußballspielen für Ballartisten.



Enter the Matrix: In der actiongeladenen Computerwelt können Sie in der Figur von Ghost stilecht Wände entlanglaufen.



Live for Speed (LFS-Team)

Drei junge Programmierer zeigen den etablierten Entwicklern, wo der Schumi den Sprit holt: **Live for Speed** wird ein Online-Rennspiel mit fantastischer Fahrphysik und sehenswerter Grafik. Solo-Spieler dürfen auch gegen die KI antreten. Mit front- oder heckgetriebenen Autos rasen Sie über detaillierte Kurse und sammeln für gute Leistungen Punkte. Sound und Grafik sind noch nicht final, aber das Fahrverhalten ist bereits brilliant: Derart realistische Lastwechsel-Reaktionen und gefühlvoll simuliertes Kuppeln sucht man in den meisten Konkurrenzprodukten vergeblich. Von **Live for Speed** ist bereits eine Demo-Version erhältlich.

→ www.gamestar.de Quicklink: [95](#)



Live for Speed: Frühe Version mit toller Fahrphysik.

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Splinter Cell	3D-Action	Ubi Soft	03/03	91%
2	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	04/03	90%
3	BF 1942: Road to Rome	Ego-Shooter-Addon	Electronic Arts	03/03	90%
4	Unreal 2	Ego-Shooter	Infogrames	03/03	89%
5	Nascar Racing 2003	Rennspiel	Vivendi	04/03	89%
6	Vietcong	Taktik-Shooter	Take 2	NEU	88%
7	Medieval: Viking Invasion	Strategiespiel-Addon	Activision	NEU	88%
8	DAoC: Shrouded Isles (dt.)	Rollenspiel-Addon	Wanadoo	NEU	87%
9	IL-2 Sturmovik: Forg. Battles	Flugsimulation	Ubi Soft	03/03	86%
10	Heroes 4: Winds of War	Strategiespiel-Addon	Infogrames	NEU	86%
11	DTM Race Driver	Rennspiel	Codemasters	04/03	85%
12	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	Novalogic	NEU	85%
13	Metal Gear Solid 2 Subst.	3D-Action	Konami	04/03	85%
14	Praetorians	Echtzeit-Taktik	Eidos	04/03	84%
15	Enclave	3D-Action	Black Label Games	NEU	84%
16	Raven Shield	Taktik-Shooter	Ubi Soft	04/03	83%
17	Rayman 3	Actionspiel	Ubi Soft	04/03	83%
18	Warrior Kings Battles	Echtzeit-Strategie	Empire	NEU	81%
19	Der Schatzplanet	Echtzeit-Strategie	Disney Interac.	03/03	80%
20	Das achte Weltwunder	Aufbauspiel	Funatics	NEU	80%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 3/2003 bis 5/2003.

Star Wars: Knights of the Old Republic

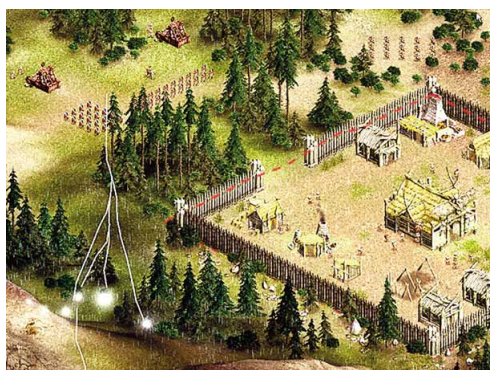
Die Macht ist mit Bioware, denn die Rollenspiel-Hoffnung **Star Wars: Knights of the Old Republic** macht inzwischen kräftige Fortschritte. Dabei zeigt sich, dass die Entwickler offenkundig viel von ihren Genre-Schwergewichten wie **Neverwinter Nights** übernehmen und damit durchaus auch erfahrene Spieler ansprechen dürften. Macht-Zauber etwa werden genau definiert. Beispiel: Eine »Macht-Rüstung« addiert zum aktuellen Verteidigungswert genau +6 Zähler und dauert 20 Sekunden; echte Rüstungen darf der Anwender währenddessen nicht tragen. Nach aktuellem Stand erscheint das Programm im 3. Quartal 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [110]

Against Rome

Gegen römische Legionen mussten wir seit über 1.500 Jahren nicht mehr kämpfen, jetzt geht's am PC jedoch wieder los: im Echtzeit-Strategiespiel **Against Rome**, derzeit bei Independent Arts in Hamm in der Mache. In der Zeit zwischen 200 und 400 nach Christus steuern Sie eines von drei Barbarenvölkern und verfolgen das Schicksal des Stammes über mehrere Generationen. Der Aufbauart wird maximal 25 Prozent des Spiels ausmachen, im Vordergrund stehen Schlachten. Diese sollen erheblich länger dauern als bei den meisten Konkurrenztiteln und Ihnen die Möglichkeit geben, auch in der dicksten Keilerei noch einzugreifen und den Sieg zu retten. Über ein Ruhmpunkte-System erlangen Sie Fertigkeiten und verbessern die Eigenschaften Ihrer Krieger. Geplanter Release: 3. Quartal 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [55]



Against Rome: Mit Barbaren kämpfen Sie gegen Römer.

Earth 2160

Wir lernen: Triton ist ein Mond von Neptun, Titan begleitet den Saturn und Io den Jupiter. Außerdem gibt's da noch den Mars. Alle



Knights of the Old Republic: Das Star-Wars-Rollenspiel will Genre-Veteranen mit Spieltiefe anlocken.

diese Himmelskörper spielen in **Earth 2160** eine wichtige Rolle – auf ihnen finden die Echtzeit-Schlachten neuerdings statt. Spielerisch erwartet uns Ähnliches wie im Vorgänger: Vier Parteien balgen sich auf ebenso vielen Gestirnen. Als wichtigste Neuerung kündigt Publisher Zuxxez virtuelle Agenten an, die für Geld angeheuert werden können. Diese Personen übernehmen Aufgaben wie Basis-Verteidigung, kümmern sich um Ressourcen und Forschung und haben Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und Ausrüstung, die sich ähnlich wie bei einem Rollenspiel entwickeln. Die neue 3D-Grafik-Engine der polnischen Entwickler Reality Pump soll für sämtliche Objekte sogenannte Bezier-Kurven anstelle von Polygonen verwenden, was angeblich einen besonders hohen Detailgrad ermöglicht. Das Programm erscheint frühestens im 1. Quartal 2004.

→ www.gamestar.de Quicklink: [56]

Final Fantasy 11

Für Solo-Rollenspieler gilt die **Final Fantasy**-Reihe als Kult, seit einiger Zeit schlägt sich Teil 11, ein reines Online-Abenteuer für die Playstation 2, in Japan mit rund

200.000 Abonnenten recht wacker. Demnächst soll das Programm im Mittelalter-Szenario auch auf PCs erscheinen. Und das Genre um einige neue Ideen bereichern: So kann der Spieler jederzeit ein überzähliges Item zum Verkauf anbieten, indem er einen Mindestpreis festlegt. Sobald ein Mitspieler den Preis zu zahlen bereit ist, läuft der Handel automatisiert ab. Bei einer Präsentation von **Final Fantasy 11** haben uns die ansehnliche Grafik mit ihren hochauflösenden Texturen und die detaillierten Figuren gut gefallen. Noch in diesem Jahr erscheint das Programm in den USA, ein offizieller Release hierzulande ist bislang nicht bestätigt, allerdings sehr wahrscheinlich. **PS**

→ www.gamestar.de Quicklink: [51]



Final Fantasy 11: Wie hier in der Charakter-Erzeugung sieht die Dame später auch im Spiel aus.

Aktuelle Betatests

Kostenlos die künftigen Spiele-Hits kennen lernen: Bevor der Rest der Menschheit im Laden zugreift, 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	Info-Adresse
Imperial Wars	Online-Echtzeit-Strategie	Intelligent Life	→ www.gamestar.de Quicklink: [57]
New World Order	Online-Rollenspiel	Project 3	→ www.gamestar.de Quicklink: [58]
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	→ www.gamestar.de Quicklink: [59]
Orb	Echtzeit-Strategie	Strategy First	→ www.gamestar.de Quicklink: [60]
Myst Online	Online-Rollenspiel	Ubi Soft	→ www.gamestar.de Quicklink: [61]
Chrome	Taktik-Shooter	Strategy First	→ www.gamestar.de Quicklink: [96]