

Gerüchte, Szene



Im Nachfolger zu **Gothic 2** betreten wir erstmals das Festland.

Kolumne



Steam darf abdampfen!

Am 16. Januar war es soweit: Valve startete den schon Wochen vorher vollmundig angekündigten Test der Steam-Beta 2.0, mit der erstmalig Counter-

strike 1.6 zugänglich gemacht werden sollte. Das zukünftige Vertriebsmodell Steam sieht vor, dass Benutzer sich vor jedem Start eines Spiels die auszuführenden Dateien aus dem Internet laden. Sobald sie das jeweilige Programm allerdings beenden, wird alles wieder von der Festplatte gelöscht. Damit will Valve in Zukunft angeblich Cheatern und Raubkopierern einen Riegel vorschieben.

Knapp 15 Minuten nach Download-Start war jedoch schon alles wieder vorbei. Der mit 500 MBit Kapazität recht mickrige Steamsoftware-Server gab den Geist auf. Valve stoppte die Aktion und enttäuschte damit zahllose Fans, denen ein Blick auf die Zukunft von Counterstrike verwehrt blieb. Ich hingegen habe mich tierisch gefreut, dass die Sache so grandios in die Hose gegangen ist. Denn dadurch bleibt uns dieses hirnrissige Vertriebssystem noch eine Weile erspart. Allein der Gedanke, vor jedem Spielstart zig Dateien aus dem Internet zu laden, nervt schon. Was, wenn der Download gerade fertig ist und der Rechner abstürzt? Dann geht die ganze Laderei wieder von vorne los, Online-Zeit inklusive. Und mir kann keiner erzählen, dass Valve für Steam in Zukunft kein Geld will – bei der dafür nötigen Bandbreite. Dann müssen wir wohl für jede CS-Sitzung ordentlich löhnen. Steam? Nein, danke!

Petra Schmitz
Redakteurin

Gothic 3?

Piranha Bytes will definitiv einen dritten Teil des Rollenspiels **Gothic** entwickeln. Das bestätigte jedenfalls Mike Hoge, Designer beim Bochumer Entwickler. Laut Hoge bekommt die Fortsetzung eine komplett neue Grafik-Engine und eine noch schlauere KI als in den beiden ersten Teilen. Der Held wird in **Gothic 3** übrigens die Insel Khorinis verlassen und erstmalig das noch namenlose Festland der Rollenspielwelt betreten. Im dritten Teil ist dann vielleicht auch wieder die Mittelalter-Cross-Metal-Band In Extremo dabei. Zumindest hat die Kombo laut Phenomedia-Pressesprecher Tom Putzki schon Interesse bekundet. Bereits in **Gothic** gaben In Extremo als fahrende Musiker ein virtuelles Konzert. Weiterhin kann sich Hoge sogar ein Addon für das gerade erschienene **Gothic 2** vorstellen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [65](#)

Greyhawk

Das Troika-Team meldet sich zurück. Die Macher des tiefgründigen Rollenspiels **Arcanum** arbeiten an einem neuen Projekt. **Greyhawk: The Temple of Elemental Evil** basiert auf einem Szenario, das D&D-Erfinder Gary Gygax höchstpersönlich entworfen hat. Als furchtloser Held sind Sie auf einer bis dato nicht näher definierten Rettungsmission unterwegs, als Sie auf die Stadt Hommlet stoßen. Dort haust das Böse im namensgebenden Tempel. Zur Technik des Spiels ist noch nichts bekannt. Wir hoffen aber, dass bei **Greyhawk** eine modernere Grafik zum Einsatz kommt als die altbackene isometrische 2D-Ansicht von **Arcanum**. Veröf-

fentlicht wird das Spiel von Infogrames. Als Termin peilt man das 3. Quartal 2003 an.

→ www.gamestar.de Quicklink: [66](#)

Jedi Knight 3 kommt 2004

Activision gab bekannt, dass es 2004 zur Lichtschwert-Saga **Jedi Knight** abermals eine Fortsetzung geben wird. Ob wieder Raven Software (**Soldier of Fortune**) dafür sorgt, dass die Lichtschwerter surren, steht noch nicht fest. Auch die Frage nach der Engine ist bisher ungeklärt. Held dürfte allerdings wieder Vorzeige-Jedi Kyle Katarn sein. Immerhin hat er bereits in den ersten beiden Teilen bewiesen, dass er die Macht für gute Spiele zu nutzen versteht.



Kyle Katarn aus **Jedi Knight 2** kommt wieder.

Steam-Betatest scheitert

Am 16. Januar startete Valve mit dem Beta-Test seines Steam Broadband Delivery Systems 2.0. Dahinter verbirgt sich ein mögliches zukünftiges Vertriebsmodell: Benutzer



Die neueste Version von Counterstrike zwang Steam 2.0 in die Knie.

können nur noch eine Basis-Version des Programms installieren, das beim Spielstart weitere erforderliche Daten über Internet herunterlädt. Als Versuchsobjekt sollte Counterstrike 1.6 herhalten. Da Valve aber lediglich einen 500-Mbit-Server eingerichtet hatte, waren die Leitungen nach nur 15 Minuten verstopft – trotz einer vorgeschalteten Anmeldung. Die wurde darauf bis auf Weiteres gestoppt. Nun sind zahllose Counterstrike-Fans aufgrund der Rechnerschwäche von Valve verärgert. Schließlich war der riesige Ansturm absehbar gewesen. Wir sind gespannt, wie die Spieler reagieren, wenn sich unsere Vermutungen über einen weiteren Zweck von Steam bestätigen. Denn es würde uns schon sehr wundern, wenn wir nicht in Zukunft für jeden Steam-Download eine Gebühr bezahlen müssten.

→ www.gamestar.de Quicklink: [67]

Terminkalender: Netzwerk-Partys im März 2003

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	Termin
Typhoon Lan Party	Marthalen, Schweiz	http://www.typhoon-lan.ch [49]	28.2. bis 2.3.03
Fading Dimensions 3	Ingolstadt	http://www.fading-dimensions.de/ [50]	7.3. bis 9.3.03
Lost-Connection	Lauffen	http://www.lost-connection.de [51]	8.3. bis 9.3.03
TaunusLAN 1/2003	Kriftel	http://www.taunuslan.net [52]	14.3. bis 16.3.03
Terminal 8	Köln / Hürth	http://www.lankoeln.com [53]	14.3. bis 16.3.03
TNT-pLANet	Ratekau	http://www.tnt-networxx.com [54]	14.3. bis 15.3.03
TajamaX - No Return	Villingen-Schwenningen	http://www.tajamax-orga.de [55]	14.3. bis 16.3.03
Convention-X-Treme	Karlsdorf-Neuthard	http://convention-xtreme.de [56]	14.3. bis 16.3.03
Easterfrag³	Lehrte-Hämelerwald	http://www.easterfrag.de [57]	28.3. bis 30.3.03
Rubikon Lan 3	Oelsnitz	http://www.rubikon-lan.de [59]	28.3. bis 30.3.03

Epic gründet neues Studio

Epic (Unreal 2) hat ein neues Tochterunternehmen gegründet. Scion, so der Name des Entwicklungsstudios, soll in erster Linie die Mutter entlasten und Spiele auf Basis der Unreal-Engine produzieren. An der Spitze des Ablegers sitzt mit dem Mathematikprofessor Michael Capps kein Unbekannter. Er war schon für das ebenso ungewöhnliche wie erfolgreiche Projekt America's Army verantwortlich. Über erste Titel des neuen Teams werden wir Sie von der kommenden E3 informieren. Bis zur Spiele-Messe will Scion noch Stillschweigen bewahren.

→ www.gamestar.de Quicklink: [64]



Scions Studio-Chef war Boss bei America's Army.

Schnappt sich Microsoft Vivendi Universal?

Die Gerüchte um den Verkauf von Vivendi Universals Spielbereich reißen nicht ab. Am heißesten wird derzeit Microsoft als potenzieller Käufer gehandelt. Angeblich ist der Deal sogar schon in trockenen Tüchern. Immerhin kämen die Redmonder so unter anderem in den Besitz der Vertriebsrechte von Blizzard- und Valve-Produkten. Doch weder Microsoft noch Vivendi wollten das Gerücht bis jetzt kommentieren. Vivendi Universal will einen Mindestpreis von 1,5 Milliarden Dollar einstreichen, um Verluste anderer Sparten auszubügeln. **PET**

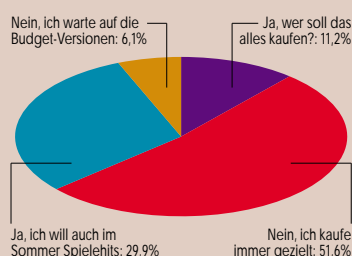


Erscheint die Fortsetzung von Diablo 2 bei Microsoft?

Frage des Monats

In Ausgabe 02/2003 fragten wir:

»Stört Sie die Flut weihnachtlicher Spiele-Neuerscheinungen?«



Ergebnis: Die meisten der Befragten greifen gezielt ins Regal. Doch 40 % beklagen, dass schlicht kein Geld für so viele Programme vorhanden sei oder im Sommer kaum gute Titel erscheinen.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2003

GameStar-Newsticker

★★★ **UT 2003:** Bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften liegt ein Indizierungsantrag gegen den Multiplayer-Shooter vor. Antragsteller war angeblich die Stadt München. ★★★ **Half-Life 2:** Gerüchteweise soll die Fortsetzung des erfolgreichen Ego-Shooters neben dem PC nur auf der Xbox erscheinen, falls Microsoft tatsächlich Vivendi Universal kauft. ★★★ **Neocron:** Das Addon Dome of York wird von CDV zum kostenlosen Download angeboten. (www.gamestar.de Quicklink: [68]) ★★★ **Phantagram:** Koch Media vertreibt hierzulande die viel versprechenden Phantagram-Titel wie Duality und Kingdom under Fire: The Crusaders. [69] ★★★ **Rage:** Der englische Publisher von Titeln wie Incoming und Eurofighter Typhoon ist pleite. Die schottische Hausbank hat den rettenden Kredit von sechs Millionen Pfund zurückgezogen. ★★★ **Everquest:** Mit Legacy of Ykesha soll demnächst ein weiteres Addon zum Online-Rollenspiel erscheinen – jedoch nur per kostenpflichtigem Download. [70] ★★★ **Ascaron:** Sparmaßnahmen zwingen den deutschen Entwickler, einen Großteil der Grafikabteilung zu entlassen. ★★★ **Dark Age of Camelot:** Das Addon Shrouded Isles soll am 19. Februar für die deutsche Version des Online-Rollenspiels erscheinen. [71] ★★★ **Neo:** Kurz nachdem der österreichische Spieleproduzent sein zehnjähriges Bestehen feierte, wurde die Firma umgetauft und nennt sich nun Rockstar Vienna. [72] ★★★ **Metroid:** Angeblich plant Zide Perry Entertainment (American Pie) eine Filmumsetzung des Konsolen-Klassikers. ★★★ **Aquanox 2:** Per Patch will Massive das U-Boot-Spiel DirectX-9-fähig machen. [95] ★★★

Spiele News



Kolumne



Giftgas-General

Haben Sie heute Abend schon etwas vor? Nicht? Gut, dann feuern Sie doch eine Giftgasrakete auf eine Großstadt Ihrer Wahl. Wie, das finden Sie geschmacklos? Ach, was – ist doch nur ein Spiel! In C&C Generals vollbringen Sie als Befehlshaber der terroristischen GLA allerlei Greueltaten.

Mit Spaß hat das nichts zu tun, denn aus Spaß wird schnell Ernst, heißt es im Volksmund. Und der Ernst könnte beginnen, sobald die USA den Irak angreifen: Dann ist Schluss mit Friede, Freude, Spielespaß – dann können wir davon ausgehen, dass in einer Feuerpause der alliierten Weltpolizei diverse Medien C&C Generals als geschmackloses, ja sogar Gewalt verherrlichendes Computerspiel anprangern. Schließlich tragen GLA-Einheiten Turbane, genau wie die aus Film, Funk und Fernsehen bekannten Al-Qaida-Terroristen.

Natürlich wäre besser gewesen, die Entwickler hätten sich für Generals einen anderen Bösewicht gesucht. Oder einfach die Missionen der GLA von Gewalt gegen Zivilisten frei gehalten. So bleibt bei mir ein schaler Nachgeschmack. Und die Sorge, dass unser Hobby erneut unverdient in Verruf kommt.

Florian Stangl
Stellv. Chefredakteur

Men of Valor

Mit **Medal of Honor: Allied Assault** haben die Entwickler von 2015 bereits bewiesen, dass sie für realistische Ego-Shooter ein besonderes Händchen haben. Für ihr nächstes Spiel springen sie vom Zweiten Weltkrieg in die 60er-Jahre und einige tausend Kilometer nach Osten. In **Men of Valor: Vietnam** erleben Sie einen Teil des Vietnamkriegs, vom Beginn 1965 bis zur blutigen Schlacht um die Stadt Hue während der Tet-Offensive 1968. Im Feld stehen Ihnen stets computergesteuerte Kameraden zur Seite, die fleißig mitballern. Alle Missionen sollen sich auch gemeinsam mit menschlichen Mitspielern absolvieren lassen. Der Mehrspielermodus steckt Sie nicht nur in eine US-Uniform, sondern wahlweise auch in einen Tarnanzug der nordvietnamesischen Armee oder Vietcong-Rebellen. Während **Medal of Honor: Allied Assault** noch auf der **Quake 3**-Engine basierte, nutzen die Entwickler für **Men of Valor: Vietnam** die neueste **Unreal**-Technologie. Erscheinen soll das Spiel erst im Jahr 2004.

→ www.gamestar.de Quicklink: [82]

Red Faction 2

Im ersten Teil haben wir eine Arbeiterrevolte angezettelt, in **Red Faction 2** wird es eine Nummer größer: Der Diktator Sopot soll von uns gewaltsam des Amtes enthoben werden. Deshalb laufen und fahren wir abwechselnd als einer von sechs Supersoldaten durch Innen- und Außenlevels. Die sind wie schon im Vorgänger stellenweise zerstörbar – großkalibrige Waffen vorausgesetzt. In **Red Faction 2** soll der Landschafts-Vandalismus für Rätsel und Abkürzungen

viel wichtiger sein als im Vorgänger. Voraussichtlich setzen die Entwickler die bereits erschienene Playstation-2-Version ohne großartige Verbesserung um. Ein Multiplayer-Modus wird fehlen, auf 60 Karten



Red Faction 2: Liebling konvertiert, dafür preiswert.

können Sie aber gegen computergesteuerte Bots antreten. Dafür wird die PC-Fassung ab April auch nur moderate 20 Euro kosten.

→ www.gamestar.de Quicklink: [83]

Driver 3

Nach dem Erfolg von **GTA 3** und **Mafia** meldet sich ein Cars-and-Crime-Veteran zurück: Im Actionspiel **Driver 3** kurven Sie durch Miami, Nizza und Istanbul. Anders als im ersten Teil (**Driver 2** erschien nur für die Playstation) sollen Sie jederzeit aussteigen können, um andere Autos zu kapern. Originalvehikel werden in **Driver 3** fehlen, die Designer lehnen die Modelle aber an echte Wagen an. Von PS-Monstern der 70er-Jahre über Lkw bis hin zu Rennbooten soll das Fahrzeugangebot reichen. Im Mittelpunkt wird wieder ein Undercover-Polizist stehen, der für diverse Verbrecherbanden als Fluchtfahrer arbeitet.

Halo PC

Man könnte fast meinen, der Master Chief aus **Halo** reiht sich neben dem Duke und Gordon Freeman in die Riege der ewig Verzögerten ein. Doch immerhin liefert Microsoft neue Informationen zur von Gearbox programmierten PC-Umsetzung des Xbox-Hits: Die Entwickler wollen zum Beispiel den Schwierigkeitsgrad etwas verschärfen; PC-Schützen ballern einfach besser als Konsoleros mit Gamepad-Handicap. Völlig umgekrempelt wird der Multiplayer-Teil: Bis zu 32 Spieler erfreuen sich an neuen Levels, Spielmodi und Waffen. Allerdings trübt die **Halo**-Engine derzeit die Freude bei Gearbox: Viele Xbox-spezifische Grafikeffekte erschweren die Arbeit. Trotzdem soll **Halo** im Sommer endlich für den PC erscheinen. Für Ende Februar verspricht Microsoft eine spielbare Version – wir sind gespannt.

Will Rock

Und da behaupte noch mal jemand, Archäologie wäre langweilig: Bei Ausgrabungen in Griechenland gerät im Ego-Shooter **Will Rock** der gleichnamige Altertumsforscher



Will Rock: In Griechenland gegen Minotauren.



Halo: Für die PC-Version will Gearbox den Schwierigkeitsgrad anheben und den Multiplayer-Modus verbessern.

unversehens in ein Riesenschlamassel. Grabräuber stören die Ruhe der Götter und setzen jede Menge Monstergesocks frei. Will soll im Auftrag von Halbgott Prometheus die Gegnerflut bändigen sowie Zeus & Co. besänftigen: eine reichlich komplizierte Geschichte für eine rasante Ballerei im Stil von **Serious Sam**. Will schießt mit realistischen und magischen Waffen auf Minotauren, Medusen und andere Monster. Die zwölf teilweise sehr hübschen Levels führen ihn außerdem nach China und ins mittelalterliche Russland. In unserer Betaversion setzt **Will Rock** zwar keine neuen Maßstäbe für das Shooter-Genre, für eine kernige Ballerei zwischendurch reicht's aber allemal.

→ www.gamestar.de Quicklink: [85]

Master of Orion 3

Eine Stelle als Herrscher des Universums vermittelt kein Arbeitsamt der Welt. Im Weltraum-Strategiespiel **Master of Orion 3** können Sie sich allerdings aus eigener Kraft in diese Position aufschwingen. Der Eroberungsfeldzug beginnt auf einer mickrigen Heimatwelt. Von dort betreiben Sie Expansion mit Handel, Diplomatie und (später) einer waffenstarrten Raumflotte. 16 Rassen bevölkern das All von **Master of Orion 3**, jede mit spezifischen Stärken und Schwächen. Per Editor basteln Sie zudem eigene Wunsch-Aliens. Je größer das Reich, desto schwieriger gestaltet sich die Verwaltung: Dann kümmern sich Statthalter um einzelne Planeten oder um komplette Spielzweige wie Forschung oder Diplomatie. Während die Verwaltungsarbeit rundenweise vonstatten geht, laufen Weltraumschlachten in Echtzeit ab. Vor der Kaiserkrone steht allerdings der Kampf mit einer Unzahl von Menüs – der Preis für die Komplexität des Programms. Optisch wird das Spiel ähnlich schlicht wie der sechs Jahre alte Vorgänger. **Master of Orion 3** soll bereits am 25. Februar in den USA erscheinen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [84]



Master of Orion 3: Nicht hübsch, aber anspruchsvoll.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(6)	Gothic 2
2	(1)	Mafia
3	(3)	WarCraft 3
4	(2)	Unreal Tournament 2003
5	(5)	Battlefield 1942
6	(8)	Age of Mythology
7	(4)	Anno 1503
8	(9)	GTA 3
9	(14)	Fifa 2003
10	(11)	No One Lives Forever 2
11	(12)	Morrowind
12	(7)	Counterstrike (dt.)
13	(13)	Need for Speed 6
14	(10)	Diablo 2
15	NEU	Fußballmanager 2003
16	NEU	NBA Live 2003
17	(16)	Neverwinter Nights
18	NEU	Runaway
19	NEU	James Bond 007: Nightfire
20	NEU	Medal of Honor: Spearhead

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2003.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Sim City 4
2	(3)	Anno 1503
3	(1)	Gothic 2
4	(8)	Die Sims
5	(4)	Fußball Manager 2003
6	(7)	Age of Mythology
7	(-)	Empire Earth
8	(2)	Harry Potter 2
9	(14)	Battlefield 1942
10	NEU	Skispringen 2003
11	(5)	Fifa 2003
12	(15)	Runaway
13	(19)	James Bond 007: Nightfire
14	(9)	Need for Speed 6
15	(-)	WarCraft 3
16	(18)	Unreal Tournament 2003
17	(13)	Stronghold Crusader
18	(-)	Medal of Honor: ALL Assault (dt.)
19	(-)	Flight Simulator 2002
20	(10)	Rollercoaster Tycoon 2

Jan. 2003; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Black & White 2

Für die einen war es die größte Spiele-Enttäuschung 2001, die anderen halten **Black & White** immer noch für ein Meisterwerk. Im Aufbauspiel **Black & White 2** will sich Designer Peter Molyneux ganz besonders die Meinungen der Kritiker zu Herzen nehmen. So soll im zweiten Teil der Göttersaga die Trennung zwischen Gut und Böse schärfer ausfallen: Die Fußabdrücke der Kreaturen braver Götter hinterlassen etwa einen Blument Teppich in der Landschaft, die böser Haustiere Dornenbüsche. Nur friedliebende Herrscher dürfen zudem ihre Siedlungen mit Stadtmauern umgeben. Wichtig, denn in **Black & White 2** soll es riesige Armeen aus Nahkämpfern und Bogenschützen geben, die man als Tyrann gegen Feinde ausschickt. Das funktioniert ähnlich wie im Bullfrog-Klassiker **Populous**: Sie platzieren eine Fahne auf einem feindlichen Gebäude, die Armee rennt hin und zerstört es. Zur Verteidigung postieren sich Fernkämpfer auf der Stadtmauer. Japan-, Azteken- und Wikinger-Grafiksets sollen für optische Abwechslung sorgen. Wir sind noch skeptisch, ob **Black & White 2** die Macken des Vorgängers ausbügeln kann. Auch das angepeilte Erscheinungsdatum Ende diesen Jahres ist mit Vorsicht zu genießen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [86](#)

Lionheart

Die Rollenspiel-Profis von Black Isle erschaffen in **Lionheart** ein ungewöhnliches Szenario: Schauplatz des Abenteuers ist Europa zur Zeit der Renaissance, allerdings in einer Parallelwelt mit Magie und Drachen. Optisch wirkt **Lionheart** abschreckend, doch hinter der Pixelkulisse tickt das hervorragende **Fallout**-Regelwerk. Kämpfe laufen in Echtzeit ab, sollen sich aber pausieren lassen. Der Charisma-Wert der Hauptfigur wird darüber bestimmen, wie groß die Heldentruppe sein kann. Allerdings agieren die Mitstreiter weitgehend selbstständig und hören nur auf rudimentäre Kommandos wie »Angriff« oder »Rückzug«. Im Sommer soll die Zeitreise starten.

→ www.gamestar.de Quicklink: [94](#)



Lionheart: Spielerisch toll dank **Fallout**-Regelwerk.



Black & White 2: Nur gutherzige Spieler können Stadtmauern gegen den Ansturm feindlicher Armeen errichten.



Panzers (Stormregion)

Mit dem Echtzeit-Taktikspiel **Panzer** melden sich die ungarischen Entwickler Stormregion zurück. Deren Erstlingswerk **Swine** war zwar technisch und spielerisch klasse (GameStar-Wertung: 83 %), verkaufte sich aber nur sehr mäßig. Vom Weltkriegs-Szenario erhoffen sich die Macher mehr Erfolg, das eigentliche Spielprinzip bleibt gegenüber dem Vorgänger nahezu gleich. Mit über 100 Fahrzeugtypen kämpfen Sie als deutscher, sowjetischer oder alliierter Kommandant. Alle Einheiten sammeln Erfahrung und begleiten Sie durch die drei Kampagnen. Veteranen schießen nicht nur besser und weiter, sondern erkennen Gegner schon am Motorengeräusch. **Panzer** soll im Herbst 2003 erscheinen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [88](#)



Panzer: Detaillierte Tanks rumpeln in Taktik-Schlachten.

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Splinter Cell	3D-Actionspiel	Ubi Soft	NEU	91%
2	C&C Generals	Echtzeit-Strategiespiel	EA Pacific	NEU	91%
3	Battlefield 1942: Road to Rome	Ego-Shooter-Addon	Electronic Arts	NEU	90%
4	Civ 3 Play the World	Strategiespiel-Addon	Infogrames	01/03	90%
5	Unreal 2	Ego-Shooter	Infogrames	NEU	89%
6	NBA Live	Sportspiel	EA Sports	01/03	88%
7	Gothic 2	Rollenspiel	Jowood	01/03	88%
8	DAoC: Shrouded Isles	Online-Rollensp.-Addon	Mythic	02/03	87%
9	IL-2 Sturmovik: Forg. Battles	Flugsimulation	Ubi Soft	NEU	86%
10	MoH: Spearhead (dt.)	Ego-Shooter-Addon	Electronic Arts	01/03	86%
11	Tiger Woods	Sportspiel	EA Sports	01/03	86%
12	Heroes 4: Gathering Storm	Strategiespiel-Addon	Infogrames	02/03	86%
13	Fritz 8	Denkspiel	Chessbase	02/03	85%
14	Aquanox 2	U-Boot-Spiel	Massive	01/03	85%
15	Everquest: Planes of Power	Online-Rollensp.-Addon	Ubi Soft	02/03	84%
16	Runaway	Adventure	DTP	01/03	84%
17	Fußball Manager 2003	Fußballmanager	EA Sports	01/03	84%
18	Morrowind: Tribunal	Rollenspiel-Addon	Ubi Soft	01/03	84%
19	Industriegigant 2 1980-2020	Aufbauspiel-Addon	Jowood	01/03	84%
20	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	Microsoft	02/03	83%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 01/2003 bis 03/2003.

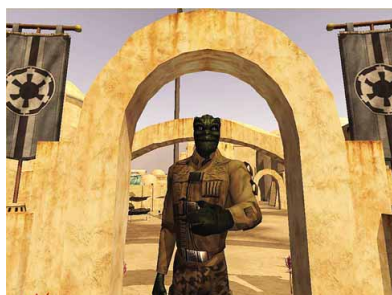
Neverwinter Nights Addon

Neverwinter Nights war eines der wenigen »großen« Rollenspiele des letzten Jahres. Mit **Shadows of the Undrentide** legt Bioware bald ein Addon nach. In Wüsten-, Ruinen- und Schneelandschaften jagen Sie 14 neue Monstertypen. Außerdem erlernen Sie 50 Zaubersprüche, 30 Fertigkeiten und den Umgang mit magischen Granaten. Die Hintergrundgeschichte hängt nicht mit dem Hauptprogramm zusammen, spielt aber ebenfalls in der Gegend um die Stadt Neverwinter. **Shadows of the Undrentide** soll Mitte des Jahres erscheinen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [89]

Star Wars Galaxies

Möge die Macht mit LucasArts sein! Denn was die Jedi-Jünger mit **Star Wars Galaxies** gemeinsam mit Sony Online Entertainment (**Everquest**) programmieren, ist wohl das bislang ambitionierteste Online-Rollenspiel: Acht Rassen vom Menschen bis zum



Star Wars Galaxies: Ein Trandoshan auf Tatooine.

Wookiee dürfen zwischen über 20 Berufen wählen. Eine Ausbildung zum Botaniker ist ebenso möglich wie die Karriere als Schmuggler, Kopfgeldjäger und natürlich Jedi-Ritter. Letzteres soll durch ein ausgeklügeltes Trainingssystem allerdings nur wenigen, besonders fleißigen Spielern vorbehalten bleiben. Neun Planeten, jeder etwa 16 Quadratkilometer groß, bieten eine schier unendliche Spielwiese für die rund 700 geplanten Fähigkeiten. Weltraumgefechte sind allerdings erst für das schon angekündigte Addon vorgesehen. In einem streng geheimen Betatest erhält **Star Wars Galaxies** derzeit den letzten Feinschliff. Angesichts der schier unglaublichen Ankündigungen sind wir noch etwas skeptisch, fiebern dem geplanten Release im April aber genauso entgegen wie die unzähligen **Star Wars**-Fans.

→ www.gamestar.de Quicklink: [90]

I.G.I. 2: Covert Strike

Superschnelle Computerchips treiben nicht nur auf Grafikkarten an, sondern auch die



Shadows of the Undrentide: Im Addon zu Neverwinter Nights vermöbeln Sie völlig neue Monsterarten wie diese Insektenkrieger.

Handlung in **I.G.I. 2** vorwärts. In dem Taktik-Shooter macht die Russenmafia Jagd auf die Siliziumplättchen, während Sie als britischer Schleich-Spion David Jones gegen die Bösen kämpfen. In den 19 umfangreichen Missionen ist vor allem Umsicht und Geschick gefragt – wildes Ballern bringt David rasch ins Heldengrab. Unter anderem tapst Jones durch den Schnee von Russland und über Sanddünen in Nordafrika. Im Gepäck hat er High-Tech-Gerätschaften, etwa den satellitentauglichen Mini-PC, auf dem stets eine Umgebungskarte mitsamt allen Gegnern zu sehen ist. Am 21. Februar soll **I.G.I. 2** erscheinen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [91]



IGI 2: Feindlichen Wachen nähern Sie sich vorsichtig.

City of Heroes

Nur Superhelden vom Schlage eines Spider-Man leben in Paragon City, der Hauptstadt des Online-Rollenspiels **City of Heroes** von NC Soft. Zu Beginn basteln Sie mit 40 Fertigkeiten wie Kältestrahl oder Nuklearschlag Ihren Traumhelden. Sieben Klassen wie Mutant oder Technik-Freak stehen zur Auswahl. Dann geht's computergesteuerten Bösewichten an den Kragen, um Erfahrungspunkte zu sammeln. In **City of Heroes** gibt es allerdings statt Charakterlevels, ein ausgefeiltes Skillssystem. Schon im März soll der Betatest von City of Heroes beginnen. **MS**

→ www.gamestar.de Quicklink: [92]



City of Heroes: Superhelden kämpfen online.

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
Lost Continents	Online-Rollenspiel	VR1	→ www.gamestar.de Quicklink: [75]
Roma Victor	Online-Rollenspiel	Red Bedlam	→ www.gamestar.de Quicklink: [76]
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	→ www.gamestar.de Quicklink: [77]
Prince of Qin	Online-Rollenspiel	Object Software	→ www.gamestar.de Quicklink: [78]
Pirates of the Burning Sea	Online-Rollenspiel	Flying Lab	→ www.gamestar.de Quicklink: [79]
Project 3	Online-Actionspiel	Project 3 Interactive	→ www.gamestar.de Quicklink: [80]



CD/DVD:
Video-Special



Quo vadis

Unter dem Motto »Quo vadis, deutsche Spielebranche?« trafen sich am 24. Januar 2003 mehr als 200 einheimische Entwickler und Publisher im Technologiezentrum Oberhausen, darunter so bekannte Namen wie Alexander Jorjas (**Aquanox 2**) und Gerald Köhler (**Fußballmanager 2003**). Ob Sunflowers, Ascaron, Jowood, CDV oder kleinere Studios wie VCC Entertainment (**Skispringen 2003**): Fast alle deutschsprachigen Unternehmen schickten einen Repräsentanten.

Die Riesen-Resonanz zeigt den hohen Gesprächsbedarf, den deutsche Entwickler in ihrer nach wie vor sehr schwierigen Situation haben. Jowood entging nur um Haarsbreite der Insolvenz, Ascaron entließ kürzlich den Großteil ihrer Grafiker. In den insgesamt 19 Vorträgen dominierte trotzdem die Aufbruchsvor der Untergangsstimmung. Fachkundige Redner wie Thomas Friedmann (Chef von Funatics), Programmierer-Urgestein Teut Weidemann (**Söldner**) oder Hannes Seifert (Rockstar Vienna) analysierten die angespannte Situation und gaben Tipps für deren Bewältigung. So brauche man neben branchenfremdem Knowhow eine funktionierende Ausbildungsstruktur und vor allem eine bessere Zusammenarbeit zwischen Publishern und Entwicklern. Ein Lernprozess hat nach Ansicht der Experten bereits auf beiden Seiten begonnen. Technische Vorträge über Themen wie Story-Telling, Portierungen oder den richtigen Einsatz von Musik ergänzten das Programm. Auch GameStar beteiligte sich am Gedankenaustausch: Heiko Klinge informierte gemeinsam mit dem Phenomedia-Unternehmenssprecher Tom

Putzki rund 60 Zuhörer über Wichtigkeit und Inhalte professioneller Pressearbeit. In der abschließenden Podiumsdiskussion kamen neben den bereits erwähnten Entwicklergrößen auch die Publisher zu Wort. Und dabei durften sich die Tagungs-Teilnehmer nicht nur aufmunternde Worte anhören, sondern auch harte Kritik: Laut Ralf Wirsing, Business Development Director bei Ubi Soft, arbeiten viele deutsche Spielmacher derzeit schlichtweg noch zu unprofessionell.

Nach der erfolgreichen Premiere sind weitere Tagungen geplant. Bereits im Anschluss an die Games Convention 2003 in Leipzig (21. bis 24. August) wollen sich die deutschen Entwickler erneut treffen. Hoffentlich mit positiverer Grundstimmung!

Söldner: Secret Wars

Die Entwickler von Wings Simulations variierten uns weitere Neuigkeiten zu ihrem Multiplayer-Shooter **Söldner: Secret Wars**. Damit Sie die Gebäude und sonstigen Großobjekte in den Levels stilschlecht demolieren können, gibt es einen riesigen Fuhrpark. Der reicht von leichten Schützenpanzern über raketenbewehrte Amphibienfahrzeuge bis hin zu Hubschraubern. Sämtliche Fahrzeuge sind bisher chinesischer oder russischer Bauart: Etwa der Kasatka-Transport-Helikopter, der bis zu 14 voll bewaffnete Soldaten im Kampfgebiet absetzt. Die Fahrzeug-Steuerung soll ähnlich wie in **Battlefield 1942** mit simplen Maus- und Tastaturbefehlen funktionieren. Hinzu kommt ein ganz besonderes Schmankerl für Teams und Clans, denn **Söldner** lässt Sie Farben und Tarnung aller Fahrzeuge selbst bestimmen. Spielfiguren lassen sich mit eigenen

Kleidern und Extras ausstatten. Ein Clan kann dadurch nicht nur das gleiche Tarnmuster haben, sondern etwa Ledermäntel und Sonnenbrillen tragen. Außerdem dürfen Sie beliebige Bilder als Tarnfleck oder Wagenanstrich importieren. **HK**

→ www.gamestar.de Quicklink: [60]



Söldner: Fahrzeugen und Spielfiguren dürfen Sie einen Anstrich nach Ihrem Geschmack verpassen.

Firmenprofil: Phenomic

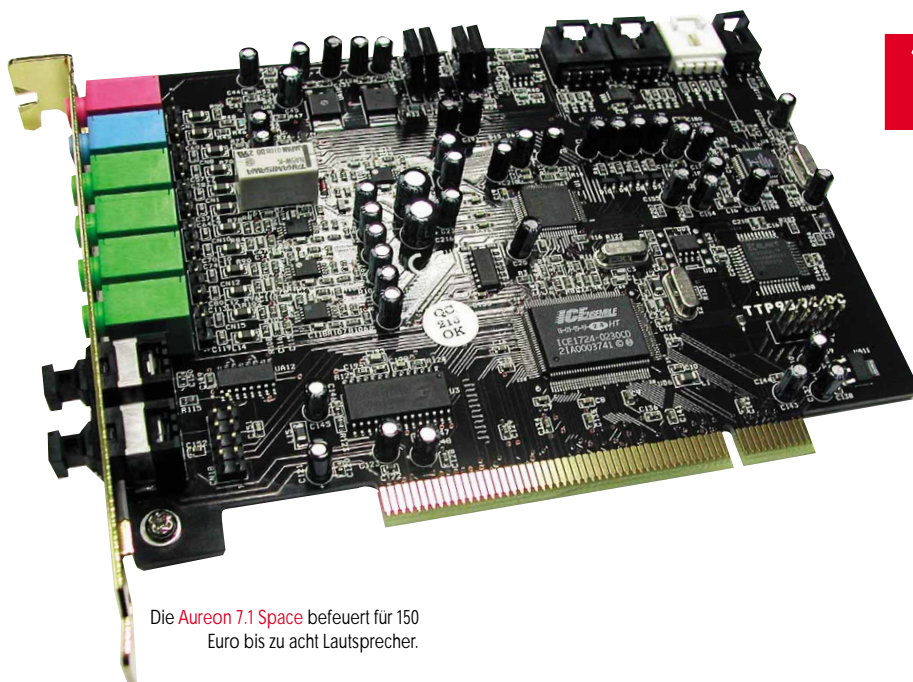


Das Entwicklerstudio Phenomic Game Development (Ingelheim) wurde 1999 von Volker Wertich gegründet. Der Erfinder der **Siedler**-Reihe hatte damals gerade den dritten Teil der Serie fertig gestellt. Zu diesem Zeitpunkt bildeten nur vier Mitarbeiter den Grundstock des neuen Teams. Mittlerweile arbeiten bei Phenomic 20 interne Programmierer, Grafiker und Level-Designer, verstärkt von zehn externen freien Kollegen. Wegen der Vergrößerung des Teams wollen die Entwickler bald in ein geräumigeres Büro umziehen, gesucht werden 3D-Künstler, 3D-Leveldesigner und QA-Tester mit Erfahrung im Strategie-Genre.

Zur Zeit konzentriert sich das Team auf das aktuelle Projekt: den Echtzeitstrategie-Titel **Spellforce**. Für dieses Spiel hat Phenomic eigens die Krass-Engine der deutschen Kollegen von Massive (**Aquanox 2**) lizenziert. Das Fantasy-Strategiespiel soll bereits in der zweiten Jahreshälfte 2003 erscheinen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [63]

Technik News



Die Aureon 7.1 Space befeuert für 150 Euro bis zu acht Lautsprecher.

Aureon 7.1 Space

Terratec bietet mit der **Aureon 7.1 Space** eine Soundkarte für acht Lautsprecher. Voraussetzung für Surround-Klang über acht getrennte Kanäle ist Windows XP, unter Windows 98 klappt die Wiedergabe nur mit sechs Kanälen (5.1). Hobbymusiker freuen sich über Aufnahme, Bearbeitung und Wiedergabe der Musikdaten mit hochqualitativen 24 Bit und bis zu 192 KHz. Über optische Digital-Ein- und -Ausgänge überspielen Sie verlustfrei Audiodaten auf Minidisc oder MP3-Player. Das Zubehörpaket besteht aus dem DVD-Spieler **PowerDVD**, Musikbearbeitungs-Software und einem Digitalkabel. Kostenpunkt: etwa 150 Euro.

→ www.gamestar.de Quicklink: [43](#)

3DMark2003

Gerüchten zufolge veröffentlicht Futuremark im Februar den **3DMark2003**. Ursprünglich sollte der neue Benchmark bereits Ende 2002 kommen, allerdings verzögerten sich sowohl Nvidias GeForce FX als auch Microsofts Schnittstellensammlung DirectX 9. Letztere brauchen Sie unbedingt, sonst verweigert der Benchmark seinen Dienst. Nutzer von Win 95 sind mangels passender DirectX-Version ausgeschlossen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [44](#)

Radeon: Extrem-Tuning

Aus der Radeon 9500 (128 MByte) lässt sich mit wenig Aufwand deutlich mehr Leistung quetschen. Im Gegensatz zur Radeon 9500 Pro hat die 9500 nämlich das Platinendesign der Radeon 9700 und 9700

Pro. Das Verbinden zweier Bausteine auf der 3D-Karte aktiviert permanent das schnellere Speicherinterface plus vier zusätzliche Rendering-Pipelines. Zusätzlich benötigen Sie ein spezielles Bios. Diese Aufgaben erledigt alternativ die Software Riva Tuner (www.gamestar.de Quicklink: [39](#)) durch temporäre Änderung der entsprechenden Parameter im Bios-Speicher. Der Trick funktioniert nur bei der 128-MByte-Version.

→ www.gamestar.de Quicklink: [40](#)

PC-Aquarium

Casemodding total: Lian Li verbaut bei ihrem neuesten Seitenteil ein Aquarium als Fenster. Zum Set gehören Sand, eine Pumpe und farbige Plastikfische. Die Pumpe versorgt die Pseudofische mit Luft zum Aufsteigen. An der Wasseroberfläche geben die Fische ihre Luft wieder ab und sinken nach unten. Eine Kaltlichtkathode taucht PC-Wohnheim und Aquarium in ein diffuses Blau. Das **Window Kit Aquarium** ist kompatibel zu allen Lian-Li-Gehäusen der PC-6x-Baureihe und kostet stolze 100 Euro. **DV**

→ www.gamestar.de Quicklink: [41](#)



Im Window Kit Aquarium schwimmen Plastikfische.

Kolumne



Vierte Dimension

Das Thema Soundkarten entlockt vielen nur noch ein Gähnen. Dabei ist das Thema Klangkulisse in PC-Spielen so aktuell wie eh und je. Der Beweis:

Während der Tests der

Top-Soundhardware in diesem Heft standen die Kollegen vorm Testlabor Schlange. Selbst ausgesprochene »Augenmenschen« mit weniger Interesse an akustischen Feinheiten waren sofort fasziniert. Wer einmal, beschallt von sieben sehr guten Lautsprechern, in die Soundwelt etwa eines C&C Generals eintaucht, möchte so schnell nicht mehr zurück. Und schon mit 5.1-Lautsprechern und einer Soundkarte einige Preisklassen niedriger gewinnen Spiele eine ganz neue Dimension gegenüber Onboard-Sound und 2.1-Brüllwürfeln.

Mit relativ wenig Geld lässt sich in puncto Sound also viel erreichen. Bei den GeForce-FX-Karten ist das Verhältnis eher umgekehrt: Für fast 700 Euro gibt es hier zwar der Welt schnellste 3D-Karte, aber im Vergleich zur Konkurrenz keinesfalls eine neue Dimension. Es sein denn, Sie stehen auf das Lüftergeräusch der FX, das unter Volllast an einen Fön erinnert. Eine leise Radeon 9700 Pro kostet weniger, beschleunigt Ihre Spiele ähnlich schnell, und für die Zukunft gibt's auch hier DirectX 9. Und vom gesparten Geld können Sie sich passende Hardware für Wohlklang satt zulegen – ungestört durch laute Lüfter.

Michael Trier
Leitender Redakteur