



Die Sims 2: Will Wright verspricht mehr Chaos und Gefühl als im Vorgänger. (Bild aus Sims 1)

## Kolumne



### Index auf den Index!

Counterstrike soll auf den Index. Keine völlig abstruse Idee, schließlich wird mit realistischen Waffen auf Menschen geschossen.

Aber wenn eine Indizierung aus Gründen des Jugendschutzes sein muss, warum dann so spät? Wem nützt das jetzt noch? So schützt man keine Jugendlichen und hilft den Eltern nicht. Zudem haben die Entscheidungen etwas Willkürliches: die Indizierung von Max Payne dauerte ein paar Tage, die Prüfung von Counterstrike ist nach Monaten immer noch nicht abgeschlossen. GTA 3 bleibt im Handel, Rune und Severance müssen unter die Ladentheke. Obendrein agiert die BPJS auf inhaltlich dünnem Eis: Eine aussagekräftige Studie zu den Auswirkungen von Spielen gibt es nicht, die Urteilsbegründungen lesen sich zeitweise wie von absoluten Spielern verfasst und enthalten Detailfehler.

Und auch das alte Killer-Argument, brutale Spiele seien wegen der Interaktivität schlimmer als brutale Filme, kann ich nicht teilen: Schließlich agieren in Filmen echte Menschen und keine KI-Figuren, zudem sind die Situationen dem echten Leben mehr verwandt als das übliche »Ich gegen alle«-Szenario in Shootern. Wer glaubt, Max Payne erzeuge mehr Aggression als etwa Training Day, Natural Born Killers oder Hannibal, hat nie wirklich gespielt.

Mein Fazit: Wenn das System nicht glaubwürdiger und effizienter werden kann, sollte man es gleich abschaffen – so ist es nicht mehr als ein Standortnachteil für deutsche Publisher und ein Betätigungsfeld für einzelne Kreuzzügler.

**Gunnar Lott**  
Leitender Redakteur

## Die Sims 2

Entwickler-Urgestein Will Wright hat alle Hände voll zu tun: Er arbeitet nicht nur an der Planeten-Simulation **Sim Universe**, sondern, nach mittlerweile vier Addons für **Die Sims**, endlich auch an **Die Sims 2**. Allerdings übernimmt Wright nur eine beratende Funktion und verzichtet darauf, das Projekt selbst zu führen. Trotzdem hat er in einem Interview mit CNN-Money schon Details verraten: »Die Sims im zweiten Teil werden viel ausdrucksstärker und lebensechter. Der chaotische Humor des Vorgängers bleibt aber erhalten.« Außerdem verspricht Wright verbesserte Grafik, Steuerung und KI-Routinen. Neu ist auch die flexible Perspektive: Bei dramatischen Szenen wie einem Ehestreit fährt die Kamera näher an die Gesichter der Kontrahenten – genau wie in einer Seifenoper. Offiziell angekündigt ist **Die Sims 2** noch nicht. Schließlich steht uns im Herbst zunächst **Die Sims Online** bevor, ein aufgebregzeltes Chat-Programm im Sims-Gewand. Ein Betatest dafür mit 50.000 Teilnehmern startet im Sommer.

→ [www.electronic-arts.de](http://www.electronic-arts.de)

## Phenomenia-Skandal

Der deutsche Publisher Phenomenia (**Moorhuhn**, **Gothic**) hat zurzeit die Staatsanwaltschaft Bochum im Haus. Der letzte Quartalsbericht und der erste Bilanzentwurf 2001 der Firma weisen Unregelmäßigkeiten auf. Als Konsequenz mussten die Vorstände Markus Scheer und Björn Denhard gehen. Ein unabhängiger Prüfer sichtet jetzt im Auftrag des Aufsichtsrats alle Unterla-

gen. Nach ersten Angaben ist das Unternehmen immerhin nicht überschuldet. Trotz starker Kursverluste der Phenomenia-Aktie geht die Arbeit weiter, etwa an **Gothic 2**.  
[www.phenomenia.de](http://www.phenomenia.de)

## Milla Jovovich und Alice

Bei der Arbeit am Horrorstreifen **Resident Evil** hat Model und Schauspielerin Milla Jovovich offensichtlich Blut geleckt. In einem Gespräch mit Entertainment Weekly gab sie zu, sich für die Hauptrolle in der Kinoversion des glücklosen Actionspiels **Alice** zu interessieren. Regisseur Wes Craven (**Scream**) arbeitet allerdings zur Zeit an anderen Projekten und hat noch nicht mal ein Drehbuch für den Film. Zudem gibt es Gerüchte, dass **Alice** komplett im Computer entstehen soll – schlechte Karten für eine menschliche Hauptdarstellerin. Alternativ würde sich Milla laut Interview auch auf ein Filmduell mit Lara Angelina Jolie einlassen. Eine Spielvorlage für diesen Amazonenkampf fehlt allerdings noch.

In **Resident Evil** jagt Milla Jovovich Zombies.





Mit genügend krimineller Hacker-Energie gehört der **Ferrari 360 Challenge** vielleicht bald Ihnen.

## Ferrari für Hacker

Wenn Sie sich mit Verschlüsselungsmethoden auskennen, fahren Sie vielleicht schon bald ein neues Auto im John-Romero-Stil. Die Firma Meganet spendiert einen flammneuen Ferrari 360 Challenge – ein Traum für Sportwagen-Fans. Allerdings müssen Sie dafür eine mit der so genannten Virtual Matrix Encryption (VME) geschützte Datei von der Website des Unternehmens herunterladen und knacken. Offensichtlich ist sich Meganet seiner Sache sehr sicher, schließlich kostet der Wagen rund 200.000 Euro. Noch bis Ende August haben Sie Zeit, Ihre Hacker-Fertigkeiten zu erproben.

→ [www.meganet.com](http://www.meganet.com)

## Entlassungen bei 3DO

Nach der Fertigstellung von **Heroes of Might & Magic 4** und **Might & Magic 9** hat 3DO zwei Drittel des Teams von New World Computing aus Kostengründen auf die Straße gesetzt. Die verbliebene Mannschaft versorgt die beiden Spiele in Zukunft mit Patches und arbeitet an Addons für **Heroes 4**. Laut Pressesprecherin Kate Hedstrom lebt die **Might & Magic**-Reihe jedoch weiter: **Heroes of Might & Magic 5** sei schon in einer frühen Planungsphase. [www.3do.com/mightandmagic](http://www.3do.com/mightandmagic)

## Terminkalender: Netzwerk-Partys im Juni 2002

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
Deathcon 2	65555 Runkel	400	www.deathcon.de	31.5. bis 2.6.2002
3Eich-LAN 0	63303 Dreieich/Sprendlingen	100	www.3eich-lan.de	31.5. bis 2.6.2002
NSN 4.0	33102 Paderborn	600	www.nullsaftnetz.de	7.6. bis 9.6.2002
Red Sun 2002	75236 Bifflingen	240	www.redeye-network.de	8.6. bis 9.6.2002
Core-Lan V1	52072 Aachen	120	www.core-lan.de.vu	8.6. bis 9.6.2002
Beachstrike XL	23554 Lübeck	300	www.beachstrike.de	14.6. bis 16.6.2002
Chaos Event 5	44627 Herne	700	www.planetreality.de	14.6. bis 16.6.2002
NuclearOverkill 3	45768 Marl	170	www.no-lan.de	21.6. bis 23.6.2002
MCL 7	36145 Hofbieber	250	www.mcl2k.de	28.6. bis 30.6.2002
Welfenlan	88281 Wetzisreute	420	www.welfenlan.de	28.6. bis 30.6.2002

## Matrix kommt für PC

Ursprünglich war Shinys Actionspiel zum Kinofilm **Matrix: Reloaded** nur für die Xbox geplant. Nun sollen auch PC, PlayStation 2 und Gamecube bedient werden.



Shiny-Boss **Dave Perry** blickt in eine ungewisse Zukunft. Wer wird seine Firma aufkaufen?

Wahrscheinlich hängt diese Entscheidung damit zusammen, dass der finanziell angeschlagene Mutterkonzern Interplay das unrentable Statussymbol Shiny verkaufen will. Dave Perrys Freakspiel-Schmiede muss deshalb eventuell auf eigenen Beinen stehen. Ein Käufer steht zumindest

noch nicht fest, wenn auch angeblich bereits Verhandlungen laufen.

[www.shiny.com](http://www.shiny.com)

## WarCraft 3: 10 Millionen Exemplare?

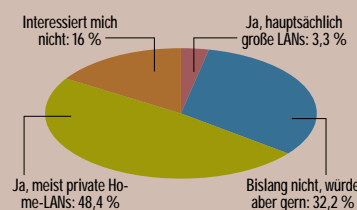
Für den Start von **WarCraft 3** im Sommer hat sich der Europachef von Vivendi Universal, Christophe Ramboz, einiges vorgenommen. Schon am ersten Verkaufstag will er weltweit zehn Millionen Stück des Echtzeit-Strategiespiels ausliefern, davon allein 700.000 in Deutschland. Im spieleverrückten Südkorea sollen es gar 1,7 Millionen werden. Realistisch sind diese Zahlen wohl kaum: Selbst Spitzentitel wie **Empire Earth** oder **Anno 1503** starten hierzulande nur mit 450.000 bis 500.000 Einheiten, bei normalen Spielen gehen rund 100.000 Stück an die Händler. Sollte Vivendi Universal dieses Husarenstück dennoch gelingen, wäre das der bisher größte Launch eines PC-Spiels. [www.blizzard.de](http://www.blizzard.de) **MS**



## Frage des Monats

In Ausgabe 5/2002 fragten wir:

»Besuchen Sie LAN-Partys?«



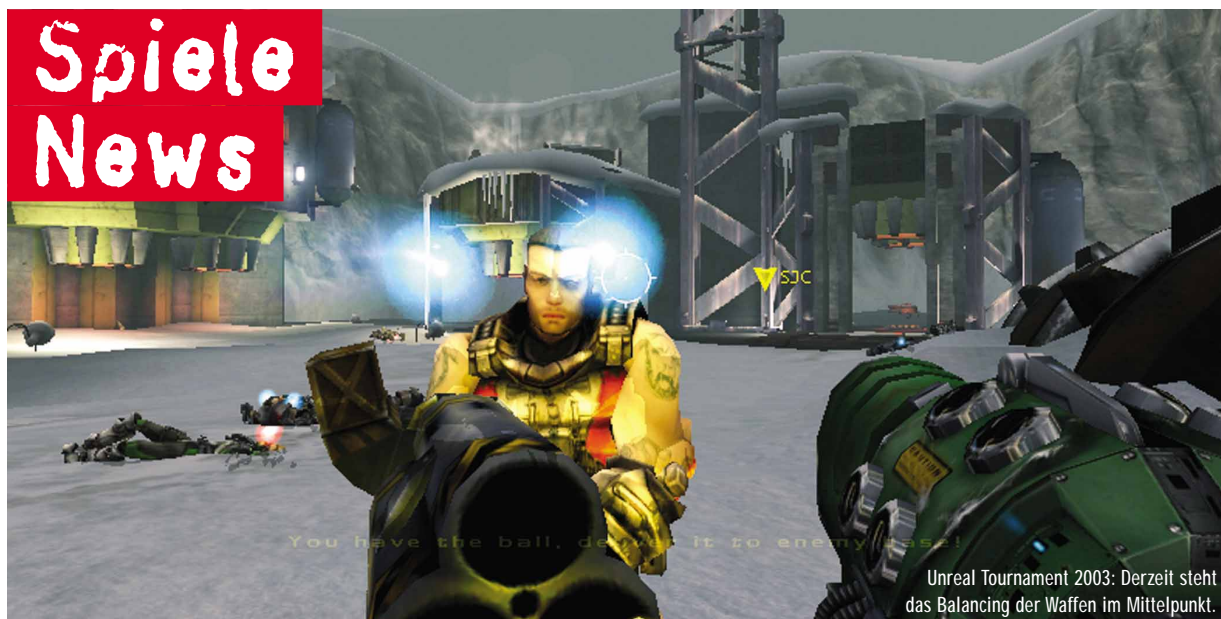
**Ergebnis:** Fast die Hälfte unserer Leser trifft sich privat mit Freunden zum Zocken. Rund ein Drittel ist an LAN-Partys interessiert, hat aber noch keine besucht. Nur drei Prozent fahren regelmäßig auch zu Massen-Events.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (5/2002)

## GameStar-Newsticker

★★★ **UNREAL 2:** Der 3D-Shooter wird genau wie Unreal Tournament 2003 für den deutschen Markt entschärft werden. ★★★ **XBOX:** Microsoft hat den Preis der Konsole ab dem 26. April von 479 auf 299 Euro gesenkt. Wer vor diesem Termin gekauft hat, bekommt zwei Spiele und ein Joypad gratis. ★★★ **GAMECUBE:** Nintendo verkauft die neue Konsole ab dem 3. Mai für 199 Euro. ★★★ **COMMAND & CONQUER:** Angeblich stellt Westwood auf der E3 neben C&C Generals einen weiteren Strategietitel aus dem C&C-Universum vor. ★★★ **COMMANDOS 3:** Statt einem Addon zu Commandos 2 entwickelt Pyro gleich den dritten Teil der Echtzeit-Taktikserie. ★★★ **R. T. C. WOLFENSTEIN:** Activision plant gemeinsam mit den Entwicklern Gray Matter einen weiteren Teil. ★★★ **MAFIA:** Die Mafiosi von Take 2 laden erst im 3. Quartal 2002 ihre Bleispritzen. ★★★ **BLACK & WHITE:** Laut Peter Molyneux werbelt ein Team der eigens gegründeten Black and White Studios fleißig an Teil zwei. In ein paar Monaten beginnt eine Mini-Mannschaft mit der Engine für Black & White 3. ★★★ **FALLOUT FANTASY:** Es wird einen dritten Teil der Endzeit-Reihe Fallout geben, angeblich aber nur als Actionspiel für Konsolen. ★★★ **OUTCAST 2:** Entwickler Appeal hat das Adventure zugunsten einer Auftragsarbeit von Infogrames vorerst auf Eis gelegt. ★★★ **COSSACKS 2:** Komplett in 3D will CDV das Echtzeit-Strategiespiel mit dem Untertitel Napoleonic Wars programmieren. ★★★ **IL-2 STURMOVIK:** Madbox Games arbeitet an einem Echtzeit-Strategiespiel mit der Engine der Flugsimulation. ★★★





Auf CD/DVD:  
• Video-Special  
Unreal Tournament 2003  
• Video-Special  
Robin Hood

## Kolumne



### E3: Erschöpft, Erstaunt, Entzückt

Manch altgedienter Redakteur zuckt nur müde mit den Mundwinkeln: »E3? Gäh, jedes Jahr dasselbe.« Klar, für Spieletester hat ein USA-Flug keine Faszination

mehr. Die Shopping Malls von L. A. kenne ich besser als Karstadt in München. Und dann der Stress: eine Woche (mit An- und Abreise) unterwegs, an den Messtagen von morgens um acht (Frühstückstreiff) bis nachts um elf (Videos vertonen, News schreiben). Dazwischen unzählige Termine, Hektik, Aufregung. Aber, die E3! Jedes Mal, wenn ich am Vortag der Messe die erste Runde drehe, steigt meine Stimmung. Und nach offiziellem Beginn hetze ich mit Glücksgefühl durch die Gänge, weil mich diese volle, laute, hektische Show einfach anmacht. Und die Neuigkeiten, die es eben doch immer wieder gibt. Deshalb sind wir dieser Tage wieder zu siebt vor Ort für Sie, mit Digicams und Laptops, aber ohne Schlaf. Wir lesen uns – live auf Gamestar.de!

Jörg Langer  
Chefredakteur

## Unreal Tournament 2003

Gar nicht mehr lange, dann soll es tatsächlich fertig sein: **Unreal Tournament 2003**. Der Ego-Shooter entwickelt sich derzeit nach Plan und steht voraussichtlich Ende Juni 2002 im Laden. Bei Digital Extremes basteln die Entwickler an letzten Details der gut 30 Levels, außerdem stehen Bugfixing und Spielbalance auf der Tagesordnung. So wurde die Shield Gun, die einen Energieschild vor dem Spieler aufbaut, bereits kräftig entschärft – auch wir hatten sie in unserer Titelstory (GameStar 5/2002) als zu stark eingeschätzt. Derzeit ist übrigens noch nicht entschieden, ob die deutsche Version gegenüber dem US-Original verändert wird. → [www.unrealtournament.com](http://www.unrealtournament.com)

## Robin Hood

Neue Schatten im Sherwood Forest: Für das Taktik-Strategiespiel **Robin Hood** hat Entwickler Spellbound sich »schemenhafte Gegner« ausgedacht. Aus größerer Entfernung sehen Sie nur Umrisse, erst aus der Nähe merken Sie, ob es sich um ungeschützte Kaufleute oder kampfstärke Ritter handelt.



Robin Hood: Nur bei guter Sicht erkennen Sie Gegner.

Das System soll simulieren, dass Sie Feinde in einem echten Wald lange hören, bevor Sie erkennen, um wen es sich handelt. Die aus **Desperados** bekannte Engine zeigt deutlich mehr Details, Figuren verfügen sogar über doppelt so viele Bewegungsstufen wie im Vorgänger. → [www.spellbound.de](http://www.spellbound.de)

## XIII

Eigentlich heißt sich das: 2D-Comicstil und 3D-Polygone. Trotzdem gefällt uns die Grafik des Ego-Shooters **XIII** (sprich: »Thirteen«) prima. In den dreidimensionalen Levels sind zwar Polygonfiguren unterwegs, die sehen durch starke Außenlinien aber aus wie gezeichnet. Das Programm basiert auf einer belgischen Comic-Serie, für gute Effekte sorgt die **Unreal-Engine**. Held des Spiels ist ein Söldner. Der hat sein Gedächtnis verloren und macht sich auf die Suche nach seinem alten Ich. In schwarzweißen Flashbacks spielen Sie seine Vergangenheit nach. Originell: Wenn die Hauptfigur für ein paar Sekunden stillsteht, springt der sechste Sinn an, und man sieht Gegner hinter Wänden als diffuse Umrisse.

→ Ubi Soft, (0190) 882 412 10



XIII: 3D-Polygongegner mit Comic-Umrisslinien.

## E3-News

Das Neueste auf [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de)



Was tut sich in der Welt der PC-Spiele, an welchen potenziellen Hits werkeln id Software, Valve und Westwood? Das alles klärt die weltgrößte Spielemesse E3 vom 22. bis 24. Mai in Los Angeles. Wir berichten ab dem 21.5. mit vielen News, Specials und unserer »Babes«-Rubrik.

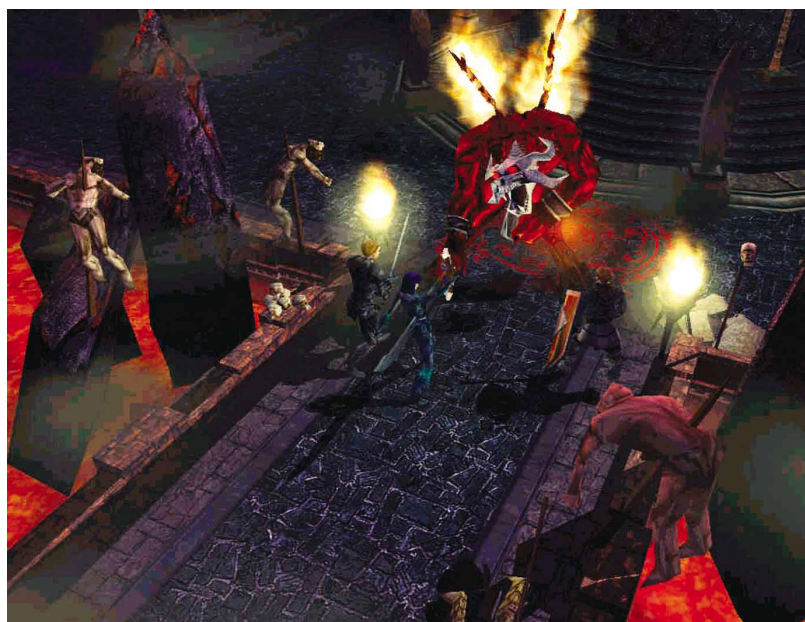
## Neverwinter Nights

Rollenspielern steht ein schweißtreibender Sommer bevor – denn nach aktueller Planung erscheint mitten im Juni 2002 das Rollenspiel **Neverwinter Nights**. Das nähert sich derzeit mit großen Schritten der Fertigstellung. Am umfangreichen Editor fehlen die Entwickler bei Bioware derzeit noch unter Hochdruck, die Arbeit an der Solo-Kampagne allerdings ist bis auf Details abgeschlossen. Bereits jetzt beschäftigt sich ein Team mit ersten Ergänzungen, die nach Veröffentlichung kostenlos unters Volk gebracht werden sollen. So denkt man darüber nach, die Helden mit zusätzlichen Fähigkeiten auszustatten – und sie beispielsweise schwimmen, klettern oder gar auf Pferden reiten zu lassen.

→ [www.neverwinter nights.com](http://www.neverwinter nights.com)

## Soldier of Fortune 2

Jederzeit neue Levels auf Knopfdruck – verspricht der Ego-Shooter **Soldier of Fortune 2**. In einer Beta-Version konnten wir den »Random Map Generator« bereits ausprobieren. Dabei erlauben es Vorgaben wie »Mission Type« (Flucht, Infiltration) oder »Location« (Berge, Dschungel), Einsätze nach eigenen Wünschen zusammenzustellen. Dann bastelt ein Zufallsgenerator eine Buchstabenfolge, nach der wiederum die 3D-Umgebung entsteht. Wenn Sie den Code an Bekannte weitergeben, bekommen die den gleichen Level. Das System funktioniert erstaunlich gut und schafft tatsächlich sehr unterschiedlich aussehende Landschaften. Allerdings wirken die reichlich öde und kön-



**Neverwinter Nights:** Die Solokampagne bietet laut Hersteller rund 60 Stunden Spielspaß.



**Soldier of Fortune 2:** Die vom Zufallsgenerator erstellten Maps wirken ziemlich detailarm.

nen mit von liebevoller Designerhand erstellten Levels bei weitem nicht mithalten.  
→ [Activision](http://Activision.com), (0190) 510 055

## Warhammer Online

Schon vor über einem Jahr kündigten Games Workshop und Climax ein Online-Strategiespiel im **Warhammer**-Universum an. Inzwischen ist einige Zeit vergangen, und aus **Warhammer Online** wird nun stattdessen ein klassisches Internet-Rollenspiel im Stile von **Dark Age of Camelot**. Als Schauplatz haben sich die Entwickler Reikland ausgesucht; für Fans der Tabletop-Vorlage ein vertrauter Landstrich. 18 Stunden soll es im Spiel dauern, das Gebiet von einer Seite zur anderen zu durchwandern. Als Mensch, Zwerg, Elf, Halbling oder Oger vollbringen Sie gute oder böse Taten. Die Stadtwache jagt Sie als Bandit unter Umständen in die Wildnis oder knüpft Sie bei besonders schwer wiegenden Vergehen an der nächsten Wegkreuzung auf. Fans müssen ihre handbemalten Zinnfiguren übrigens nicht sofort wegwerfen – das Abenteuer startet voraussichtlich erst 2004.

→ [www.warhammeronline.com](http://www.warhammeronline.com)



**Warhammer Online:** Gute Elfen kämpfen gegen böse Zwerge.

### Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(2)	Counterstrike (dt.)
2	(1)	Medal of Honor: All. Assault (dt.)
3	(3)	Diablo 2
4	(5)	C&C: Renegade
5	NEU	Star Wars: Jedi Knight 2
6	(4)	Ret. to Castle Wolfenstein (dt.)
7	(7)	Empire Earth
8	(6)	Stronghold
9	(9)	Civilization 3
10	(10)	Gothic
11	(11)	Age of Empires 2
12	(8)	Half-Life (dt.)
13	(12)	Operation Flashpoint
14	(13)	Baldur's Gate 2
15	(14)	StarCraft
16	(20)	Fifa 2002
17	NEU	Tony Hawk's Pro Skater 3
18	(-)	Deus Ex
19	(18)	Anno 1602
20	(17)	Battle Realms

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 5/2002.

### Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Star Wars: Jedi Knight 2
2	NEU	Die Sims: Urlaub Total
3	(2)	Medal of Honor: All. Assault (dt.)
4	(-)	Civilization 3
5	(1)	C&C: Renegade
6	(8)	Die Sims
7	(5)	Empire Earth
8	(3)	Die Gilde
9	NEU	Grandia 2
10	(7)	Die Sims: Hot Date
11	(6)	Stronghold
12	NEU	Star Trek: Bridge Commander
13	(-)	Ghost Recon
14	(-)	Die Siedler 4
15	NEU	Cultures 2
16	(13)	Flight Simulator 2002
17	(11)	Fußball Manager 2002
18	(-)	Half-Life (dt.)
19	(10)	Harry Potter
20	NEU	Destroyer Command

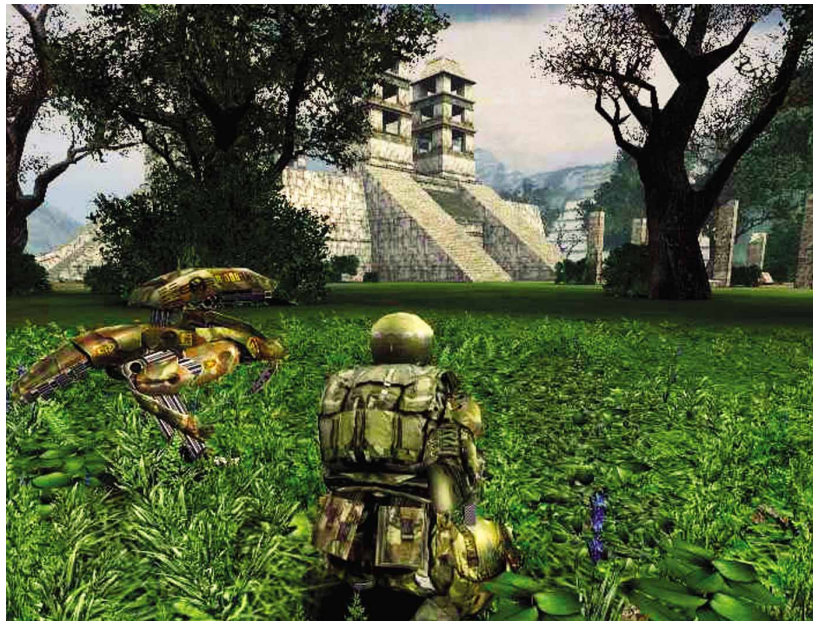
April 2002; nach den Verkaufszahlen von SATURN



## Stalker: Oblivion Lost

Wenn das die Grünen hören... Die Hintergrundstory des Ego-Shooters **Stalker: Oblivion Lost** spielt in einer nahen Zukunft, in der es in Tschernobyl zum zweiten Super-GAU kommt – allerdings ist daran einiges mysteriös. Die meisten Überlebenden sind zu fiesen Zombies mutiert, und Sie müssen deren Ausbreitung verhindern. Wirklich erstaunlich ist die Grafik des Programms. Vor allem die riesigen Außenlandschaften wirken mit organisch geformten Büschen und Bäumen sowie dem natürlich hügeligen Boden fast schon unheimlich echt. Action steht im Vordergrund – um jedoch an die benötigten Schießsprügel zu gelangen, müssen Sie Geld ansparen und dazu Artefakte oder auch mal ein erlegtes Monster verkaufen. Die wertvollsten Stücke gibt's in besonders gefährlichen Arealen. Angeblich haben die russischen Entwickler GSC Gameworld sogar eine Studienreise in die Nähe des echten Reaktors unternommen.

→ [www.gsc-game.com](http://www.gsc-game.com)



**Stalker:** Prachtige 3D-Landschaften mit realistischer Fauna beim strahlenden Tschernobyl.

## Deadlands

Der **Schuh des Manitu** ist Legende? Von wegen – in **Deadlands** begegnen Sie dem Eigentümer persönlich. Mit Comedy hat das ungewöhnliche Rollenspiel von Headfirst (**Call of Cthulhu**) allerdings nichts zu tun, außerdem toben gleich mehrere übel-launige Manitus durch den Wilden Westen. Ihr Job ist es, die Geister endgültig in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Die nach Ihren Wünschen zusammengestellte Hauptfigur steuern Sie aus der Von-hinten-



**Deadlands:** Als Cowboy kämpfen Sie gegen Manitu.

Perspektive. Etwa einen Cowboy, der im Spielverlauf Erfahrungspunkte sammelt und sich zum Schamanen mausert. Die Grafik wirkt bislang durchwachsen, aller-

dings ist eines der Hauptfeatures noch nicht zu sehen: Die 3D-Landschaft soll dynamisch den Angstzustand der Bevölkerung widerspiegeln. Wann das seltsame Programm erscheint, ist derzeit noch offen.

→ [www.headfirst.co.uk](http://www.headfirst.co.uk)

## Rise of Nations

Wenn sich 18 Nationen bekriegen, fliegen für gewöhnlich die Fetzen. Das gilt auch im Echtzeit-Strategiespiel **Rise of Nations**. Stolz 168 Einheitentypen will Entwickler Big Huges Games in epochale Schlachten schicken. Besonders wichtig: General und Späher. Ersterer hebt die Moral und hält so potenzielle Deserteure bei der Stange. Außerdem legt er Fallen und verbessert die Tarnung der Armee. Der Späher hingegen kundschaftet nicht nur Ziele für Artillerie und Atomraketen aus. Unverfroren klaubt er Rohstoffe oder legt Bomben. Besonders in Mehrspielerpartien soll ein Spion Pfeffer in die Duelle bringen: Warum sollten Sie auch selbst forschen, wenn sich Blaupausen viel günstiger beim Gegner besorgen lassen?

→ [www.bighugegames.com](http://www.bighugegames.com)



**Rise of Nations:** Unter Generalskommando kämpfen unsere Fußsoldaten sogar gegen Elefanten.

## GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	<b>Civilization 3 (dt.)</b>	Strategiespiel	Infogrames	4/02	91%
2	<b>Tony Hawk's Pro Skater 3</b>	Sportspiel	Activision	5/02	90%
3	<b>Fifa WM 2002</b>	Sportspiel	EA Sports	NEU	89%
4	<b>Star Wars: Jedi Knight 2</b>	Ego-Shooter	LucasArts	5/02	88%
5	<b>C&amp;C Renegade</b>	Ego-Shooter	Electronic Arts	4/02	87%
6	<b>Nascar Racing 2002 Season</b>	Rennspiel	Vivendi Universal	4/02	87%
7	<b>Heroes of Might &amp; Magic 4</b>	Strategiespiel	Infogrames	NEU	86%
8	<b>Dark Age of Camelot</b>	Online-Rollenspiel	Wanadoo	5/02	86%
9	<b>German Railroads Vol. 1</b>	Train-Simulator-Addon	Freudenr. & Tollkn.	NEU	85%
10	<b>Dungeon Siege</b>	Action-Rollenspiel	Microsoft	NEU	84%
11	<b>Cultures 2</b>	Aufbauspiel	Jowood	5/02	83%
12	<b>Jane's Attack Squadron</b>	Flugsimulation	Xicat	NEU	83%
13	<b>Virtua Tennis</b>	Sportspiel	Empire	5/02	83%
14	<b>Day of Defeat Beta 2.0</b>	Taktik-Shooter-Mod	—	4/02	83%
15	<b>Freedom Force</b>	Echtzeit-Taktik	Electronic Arts	5/02	82%
16	<b>Ghost Recon: Desert Siege</b>	Taktik-Shooter-Addon	Ubi Soft	5/02	82%
17	<b>Tiger Woods PGA Tour 2002</b>	Sportspiel	EA Sports	5/02	82%
18	<b>Warrior Kings</b>	Echzeit-Strategie	Microids	5/02	81%
19	<b>Star Trek: Bridge Comm.</b>	Weltraumspiel	Activision	4/02	80%
20	<b>Zanzarah</b>	Action-Adventure	THQ	NEU	75%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 4/2002 bis 6/2002.

## DTM Race Driver

Schlechte Nachrichten für Rennspiel-Fans: Die Tourenwagen von **DTM Race Driver** bleiben länger als geplant in der Boxengasse. Laut Codemasters wollen die Programmierer zwei zusätzliche Monate zu weiterem Feintuning nutzen. Unterdessen trüdelte in der Redaktion die erste spielbare Version ein, von der unsere Sportexperten nur unter Androhung von Schumi-TV-Entzug ablassen. Besonders das detaillierte Schadensmodell ist beeindruckend. Nahezu jedes Einzelteil Ihres Boliden können wir mithilfe von Streckenbegrenzungen oder Gegnern demontieren. Über die Auswirkungen auf das exzellente Fahrverhalten informiert eine einblendbare Schadensanzeige. Ende August dürfen Sie voraussichtlich an die Startlinie rollen, um im Story-Modus oder den 13 lizenzierten Tourenwagen-Meisterschaften Ihr Können zu beweisen.

→ [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)



**DTM Race Driver:** Während eines Überholmanövers im australischen Adelaide werfen wir einen schnellen Blick Schadensanzeige (grüner Umriss rechts) die den Zustand unseres Ford Falcon zeigt.

Auf CD/DVD:  
Video-Special  
DTM Race Driver

## Team Factor

Obwohl der innovative Online-Shooter **Team Factor** bereits Ende Mai erscheinen soll, macht die aktuelle Preview-Version immer noch einen leicht durchwachsenen Ein-



**Team Factor:** Noch fehlt der Feinschliff.

druck. So wirken die Animationen der Soldaten eher künstlich, und die Waffen haben so gut wie keinen Rückschlag. Spannend sind hingegen die Levels mit ihren unterschiedlichen Vorrückmöglichkeiten. Laut Publisher Codemasters arbeitet das Team von 7FX derzeit mit Hochdruck an der Fertigstellung des Spiels. Einige von uns monierte Probleme wurden sogar schon behoben. Ob bis Ende Mai wirklich alles ausgebessert ist, werden wir sehen.

→ [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

## IGI 2

Eine bewachte Festung, und Sie können sich aussuchen, wie Sie reingehen: leise schleichend oder laut ballern. Das war das Grundprinzip im Taktik-Shooter **IGI**, das ist es auch in Teil 2 mit dem Untertitel **Covert**



**IGI 2:** Fast immer müssen Sie Anlagen infiltrieren.

**Strike.** Auf der Suche nach einem gestohlenen Nano-Chip steuern Sie den Elitesoldaten David Jones aus der Ich-Perspektive durch geplante 19 Levels in Russland, Libyen und China. Bereits die von uns gespielte frühe Beta zeigt, dass einige Kritikpunkte am Vorgänger ausgeräumt sind – die Gegner-KI etwa funktioniert deutlich besser, Angreifer agieren sichtbar im Team. Auch in Sachen Grafik hat sich was getan, manche der gewaltigen 3D-Umgebungen sehen fast schon echt aus. Nach aktuellem Stand erscheint der Titel im Juni 2002.

PS

→ [www.codemasters.de](http://www.codemasters.de)

## 3 Fragen an Sid Meier

Sid Meier ist der wohl erfolgreichste Spiele-Designer überhaupt, unter anderem schuf er die legendäre **Civilization**-Serie.



**Sid, wird's dir mit 48 Jahren nicht langweilig in deinem Job?**  
Es gibt auf der ganzen Welt keinen besseren Job, als Designer in der Spiele-Industrie zu sein! Neue Ideen programmiere ich fast immer sofort und probiere sie gleich aus, das macht viel

mehr Spaß als diese Reißbrettplanung mancher Firmen.

**Was hast du bei Civ 3 selbst gemacht?**

Im Gegensatz zu SimGolf – dessen Programmcode ist komplett von mir, nur nicht die Grafik – habe ich für Civ 3 nichts programmiert. Aber einiges designt, viel Probe gespielt und ansonsten die anderen beraten. Das Kultur-Konzept kam zum Beispiel von den jungen Wilden im Team. Manche Ideen habe ich abgelehnt, etwa eine massive Änderung im Kampfsystem. Die hatte ich schon für Civ 2 ausprobiert – funktionierte nicht.

**Welche neuen Projekte schweben dir vor?**

Ich werde mich noch mehr an den Spielerwünschen orientieren. Dinosaurus war so ein Projekt, bei dem ich kein perfektes Konzept fand. Erst war es Rundenaktik, dann sehr strategisch, dann ein Echtzeittitel, zum Schluss ein Sammelkartenspiel – und dann hatte ich keine Lust mehr. Ich möchte eines meiner erfolgreichsten alten Microprose-Spiele neu programmieren. (Anm. der Red.: das macht Pirates 2 sehr wahrscheinlich).

## 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 regelmäßige Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiel	Genre	Hersteller	Info-Adresse
<b>Call of the Warlords</b>	Online-Echtzeit-Strategie	Gamalocus Studios	<a href="http://www.cotwarlords.com/main.html">www.cotwarlords.com/main.html</a>
<b>Neocron</b>	Online-Rollenspiel	Reaktor	<a href="http://www.neocron.com/html/beta_test.html">www.neocron.com/html/beta_test.html</a>
<b>Dragon Empires</b>	Online-Rollenspiel	Codemasters	<a href="http://www.codemasters.com/dragonempires">www.codemasters.com/dragonempires</a>
<b>Fighter Ace</b>	Online-Flugsimulation	VR1	<a href="http://fighterace.vr1.com">http://fighterace.vr1.com</a>
<b>Project Entropia</b>	Online-Rollenspiel	Mind Ark	<a href="http://www.project-entropia.com">www.project-entropia.com</a>
<b>Cosmic Rift</b>	Online-Arkade	Sony Online	<a href="http://cosmicrift.station.sony.com">http://cosmicrift.station.sony.com</a>





## Der Industriegigant 2

Mit Volldampf rasen die Züge, Lkws und Flugzeuge von **Industriegigant 2** auf unsere Festplatten zu. Mit einer spielbaren Beta-Version konnten wir in der Redaktion schon mal Probe wirtschaften. Ähnlich wie in **Tropico** platzieren wir in einer hübschen Iso-Landschaft Fabriken, Produktionsstätten und Läden, die es geschickt zu verbinden gilt. Dafür stehen uns über 50 Beförderungsmittel aus dem Fuhr- und Flugpark des letzten Jahrhunderts zu Verfügung. Dank der stufenlos zoombaren Modellbahn-Grafik haben wir unser Transportunternehmen trotz 160 Gütern und komplexer Produktionsketten stets im Griff. Einzig die nicht ausblendbaren Bäume behindern noch den Blick auf Straßen- und Schienenbau – hier will Entwickler Jowood aber nachbessern. Toll gefallen hat uns bereits das flexible Wirtschaftsmodell, das immer wieder neue Herausforderungen stellt. So müssen wir sowohl auf saisonal bedingte Nachfrageschwankungen reagieren als auch auf verändertes Kundenverhalten (Elektroauto statt Holzbahn). Der Endlos-Modus ist schon sehr gut spielbar – bis zum Release im Juni arbeiten die Programmierer noch an den 16 Missionen der Kampagne.

## Mercedes-Benz World Racing

Der Name ist startklar, die Autos sind es noch nicht: **Mercedes-Benz World Racing** (bislang: Mercedes-Benz Champions) wird die Rennsimulation rund um die Edelmarke jetzt offiziell heißen. Bis zum Release im Oktober haben die Entwickler von Syntec

noch Zeit, um an den Missionen des Story-Modus und den acht frei befahrbaren Landschaften zu basteln. Nevada, Alpen und Australien stehen bereits fest auf dem Reiseplan. Auch innerhalb der sechs Quadratkilometer großen Gebiete soll es viele thematische Unterschiede geben. Derzeit grübeln die Gütersloher Programmierer darüber nach, ob und wie sie die vielen Sehenswürdigkeiten am Streckenrand in die Rennfahrer-Missionen einbauen.

→ [www.syntec.de](http://www.syntec.de)

## Voodoo Islands

Bei einem Besuch in der Redaktion zeigte uns Koch Media eine allererste Version von **Voodoo Islands**. Im Spiel des neugegründeten Spirit-Teams kämpfen Sie als Pirat in der Karibik gegen Konquistadoren und düstere Voodoomächte. Dabei erforschen Sie versteckte Schatzinseln und bekämpfen mit Ihrem Flottenverband angriffslustige Spanier. Grafisch hinterließ die Alphaversion einen schicken Eindruck. Wenn Sie mehr davon sehen möchten, können Sie sich zum Beta-Test anmelden. Wer bis zum 27. 5. 2002 eine E-Mail an Produktmanager Joe Nettelbeck unter [j.nettelbeck@kochmedia.de](mailto:j.nettelbeck@kochmedia.de) schickt, kann mit etwas Glück am Betatest teilnehmen. Unter allen Einsendern verlost Koch Media drei »Voodoo Packages«.

→ [www.voodooislands.de](http://www.voodooislands.de)

## Insolvenz für Innonics

Traurige Nachricht aus Hannover: Publisher Innonics musste Insolvenz anmelden. Bekannt wurde das Unternehmen durch die grafisch beeindruckende, aber kom-



**Voodoo Islands:** Schöne Grafik in der Karibik.

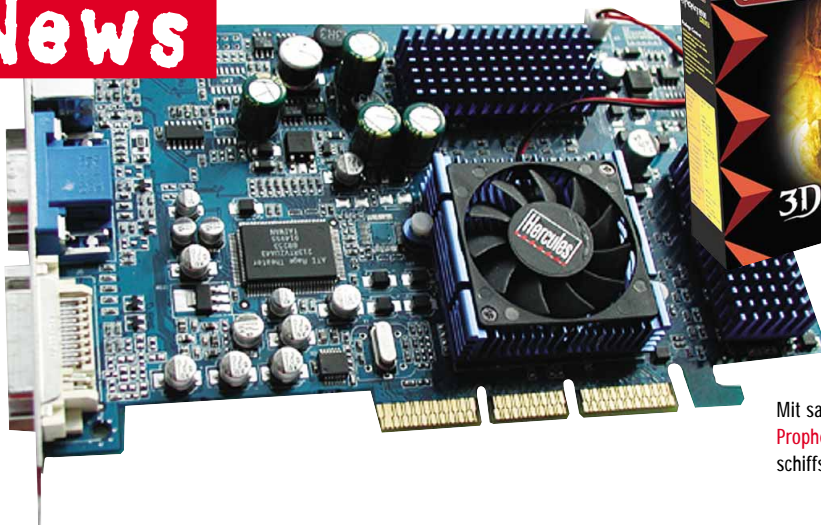
merziell erfolglose 3D-Echtzeitstrategie **Thandor**. Zuletzt brachte Innonics **Wiggles** von SEK auf den Markt, das trotz guter Qualität (GameStar-Wertung: 85%) ebenfalls ein Ladenhüter war. Allerdings besteht noch Hoffnung, dass das Unternehmen, wie Anfang des Jahres auch Ascaron, noch gerettet wird. Die Arbeiten am ambitionierten Schleich-Shooter **Sabotage** sollen in jedem Fall fortgesetzt werden. **HK**

## Firmen-Porträt: Westka



Die 1993 gegründete Software-Schmiede deckt das gesamte Spektrum der PC-Spiele ab. Werbe-, Simpel- und Kinder-Spiele (**Fünf Freunde**) gehören ebenso zum Programm wie ambitionierte Projekte. So veröffentlichten die Kölner 2000 das umfangreiche Adventure **Arcatera** und basteln derzeit am grafisch beeindruckenden Action-Rollenspiel **The Y-Project**, das die **Unreal 2-Engine** verwendet. Auch ein Comic-Adventure zum nächsten **Werner-Film** befindet sich bereits in der Entwicklung. Mehrheitseigner der Firma ist übrigens Brainpool Entertainment, die ansonsten Fernsehsendungen wie **TV Total** oder **Die Wochenshow** produziert. Erstes fragwürdiges Ergebnis dieser Liaison war der Comic-Stefan-Raab im Billigspiel **Pulleralarm**.

# Technik News



Mit satten 128 MByte RAM soll die **Hercules 3D Prophet 8500**, auf Basis des ATI-Radeon-Flaggschiffs, gegen die GeForce-4-Phalanx antreten.

## Kolumne



### Bauernopfer à la Nvidia

Zurzeit hat Nvidia keinen ernsthaften Konkurrenten. 3Dfx ist assimiliert, ATI spielt nur die zweite Geige. Da kommt schnell Lange-

weile auf, warum also nicht ein wenig Marketing-Schach spielen? Gesagt, getan: In der ersten Februarwoche schickt Nvidia mit der GeForce 4 MX-440 die leichte Infanterie an die Endkunden-Front. Leistungshungrige sind zunächst begeistert: eine Highend-Karte für 150 Euro! Danke Nvidia! Katerstimmung dann beim Benchmark-Check, die neue Wunderkarte hinkt sogar der langsamsten GeForce 3 hinterher. Pech gehabt, erst drei Wochen später kommt die schwere Kavallerie, die »echten« GeForce-4-Modelle mit dem sportlichen Ti-Kürzel: der König Ti 4600 für über 500, die Dame Ti 4400 zum »Sparkurs« von 400 Euro. Leistung hat eben ihren Preis. Zumindest bis zum Mai. Denn jetzt kommt die Ti 4200. Die Überkarte, stark wie der König, sexy wie die Dame, billig wie das MX-Fußvolk. Nvidia hüllt sich zwar in Schweigen, doch wir verraten Ihnen jetzt: Ganze 220 Euro sollen die Boards kosten, kaum mehr als die lahme MX-Garde!

Bauer Kunde ärgert sich: MX-Käufer über zu wenig Leistung, Ti-Besitzer der ersten Stunde über zu wenig Geld im Beutel. Mit der Ti 4200 gibt's so viele fps pro Euro wie noch nie, warum also nicht gleich so? Nun, das wäre ja sooo langweilig gewesen ...

**Michael Trier**  
Leitender Redakteur

## Radeon jagt Geforce 4

Der Grafikkarten-Hersteller Hercules liefert Ende Mai 2002 eine Radeon-8500-Platine mit 128 MByte RAM aus. In Sachen Takt nichts neues: Die **3D Prophet 8500 128 MB** hat einen Chip- und Speichertakt von 275 MHz, genau wie die bisherigen **Radeon 8500**-Versionen (64 MByte) von ATI. Vorteile sollen die 128 MByte Arbeitsspeicher hauptsächlich bei der Kantenglättung bringen; die Radeon schließt damit zur Speicherausstattung der Geforce 4 auf. Üppig auch die Ausstattung: Neben dem mittlerweile üblichen TV-Ausgang gibt es einen DVI-Anschluss zur direkten Verbindung mit digitalen TFT-Displays. Und dank Hydravision-Technik können Sie zwei Bildschirme an die Grafikkarte anschließen. Der primäre Monitor wird vom ersten RAMDAC mit 400 MHz gespeist, den zweiten Bildschirm versorgt der mit 240 MHz getaktete sekundäre RAMDAC. Hercules verwendet neben acht Passivkühlern für die 16 Speicherbausteine einen leisen Silent-Kühler für die GPU. Die Hercules **3D Prophet 8500 128 MB** kostet voraussichtlich rund 390 Euro.

→ [www.hercules.de](http://www.hercules.de)

## 40x-Brenner

Einen weiteren 40fach-Brenner schickt Asus mit dem **CRW-4012A** ins Rennen um den schnellsten Kopierknecht. Wiederbeschreibbare CD-RW-Medien erstellt das Asus-Gerät mit 12facher Geschwindigkeit. Das Lesen von CDs geht mit Faktor 48 am schnellsten. Die integrierte Flextralink-Technologie soll Datenstrom-Abbrüche (Buffer Underrun) verhindern, Flextraspeed

für eine schnellere Aufnahme und Verarbeitung der Daten sorgen. Ein DDSS2 (Double Dynamic Suspension System) genanntes Verfahren ist für mehr Laufruhe und sichere Laserführung zuständig. 2 MByte Datenpuffer und eine Überbrennleistung bis zu



Der **Asus CRW-4012A** beschreibt einen 650-MB-Rohling in 3 Minuten und 30 Sekunden.

99 Minuten runden den Hochgeschwindigkeitsbrenner ab. Der Asus **CRW-4012** ist ab sofort für rund 190 Euro erhältlich.

→ [www.asuscom.de](http://www.asuscom.de)

## Windows Longhorn

Der Windows-XP-Nachfolger **Longhorn** erscheint erst in der zweiten Jahreshälfte 2004. Wie auf der Windows Hardware Engineering Konferenz bekannt wurde, will Microsoft mit **Longhorn** kein verbessertes XP, sondern ein komplett neues Windows liefern. Damit möchte der Hersteller ein grundlegend verbessertes Dateisystem einführen. Die Programmierschnittstelle DirectX 9 soll bereits fester Bestandteil sein. Die **Windows XP Second Edition** wird es laut Microsoft nicht geben. Stattdessen programmiert man in Redmond an einem »Service Pack«, der Bugs ausmerzen und weitere Funktionen integrieren soll.

→ [www.microsoft.com/germany](http://www.microsoft.com/germany)