

GameStar

www.gamestar.de
Alle Rechte vorbehalten



Tipp-Booklet
36 Seiten
DIN A5-Format = Große Karten
Grundwissen + Profi-Tipps



Anno 1503

Der Hype des Jahres im schonungslosen Test
Was super ist • Was besser werden muss

• Interaktiver Test
• Ausklapp-Karte

Komplett-PCs

Vergleichstest: Das taugen PCs von der Stange
Wieso wir von Elektro-Großmärkten abraten

Doom 3

• Video-Special

EXKLUSIV-PREVIEW Brandneue Screenshots & Infos
3D-Schocker mit id-Garantie: »Ihr werdet Angst haben!«



ROBIN HOOD



TOTAL IMMERSION

TOP-DEMOS: • UNREAL TOURNAMENT 2003
• FIFA 2003 • NEED FOR SPEED G



GameStar!

Doom oder Anno? Die Cover-Entscheidung fiel uns dieses Mal besonders schwer: Zum einen ist endlich **Anno 1503** erschienen, zu dem wir neben einem großen Test eine ausklappbare Riesenkarte und ein 36seitiges Booklet bringen. Zum anderen sind wir das einzige Magazin im deutschsprachigen Raum, dem Tim Willits von id Software exklusive Infos zu **Doom 3** verraten hat – neue Screenshots inklusive. Wir haben uns für den wichtigsten Test entschieden; der 3D-Schocker schafft es aber immerhin – eine Besonderheit bei GameStar – als zweite Artwork aufs Titelbild. Da blieb nicht mehr viel Platz für die vielen sonstigen Highlights: etwa Tests von **NOLF 2**, **Fifa 2003**, **MechWarrior Mercenaries**, **Robin Hood**. Oder der Report **Die Invasion aus dem Osten**. Oder unsere nachdenklich stimmende Feldforschung **Abenteuer PC-Kauf**.

Wertungsfragen. Sehr gut angekommen sind bei unseren Lesern die Neuerungen der letzten Ausgabe an Titelbild und Hardware-Rubrik. In diesem Monat haben wir uns unsere **Genre-Hitlisten** vorgenommen: Bei genauerer Betrachtung fand sich doch das eine oder andere Spiel (etwa **Outcast** bei den Adventures), das zwar noch in der Liste stand, aber in Wahrheit keinerlei Rolle mehr spielt. Auch ein, zwei Fehlwertungen haben wir korrigiert: **Siedler 4** abgewertet, **Ultima 9** ins Altersheim geschickt. Pünktlich zur bevorstehenden Weihnachtsausgabe sind wir also gerüstet für all die Hitspiele, die da kommen werden.

Viel Spaß beim Spielen,

Ihr GameStar-Team



CDs: bei Seite 26!



Mods & Levels



Das neueste **GameStar-Sonderheft** bietet auf 132 eng beschriebenen Seiten Tutorials zu 10 Top-Spielen: 3D-Levels selbst bauen, Missionen basteln, Grafiken ändern. Dazu gibt's eine Anleitung für 3D Studio/gMax und viele Hintergrundberichte aus der Mod-Szene. Auf CD finden Sie diverse Beispiele und Profi-Mods. Jetzt am Kiosk für nur **7,90 Euro!** Direktbesteller zahlen nur **6,90 Euro!** www.gamestar.de/shop

12 2002



Titelstory

Anno 1503

52 Unser Mega-Test verrät, warum Anno 1503 im Endlosspiel wieder süchtig macht – und alle Macken.



Exklusiv-Preview

Doom 3

20

Wir sollen Angst bekommen: Doom 3 setzt auf Hammergrafik, Horror-Elemente und deftiges Dauerfeuer.

Aktuell

Gerüchte, Szene

- Kahn verklagt EA Sports8
- Siedler 3D mit Renderware9
- Flashpoint-Nachfolger9

Spiele-News

- Counterstrike 1.6 und Zero10
- Hannibal11
- World of WarCraft12
- Rise of Nations12
- Devastation13

Deutsche News

- Anstoss 414
- Aquanox 2: Revelation14

Technik-News

- Soundblaster Audigy 2 mit THX16
- Geforce-5-Update16
- Mystify 460016

Kolumnen

- Teure Mogelpackung8
- Leiden mit Lothar10
- Geiz ist geil?16

Previews

- Doom 3 **TITEL 20**
- James Bond 007: Nightfire26
- Praetorians30
- Star Trek: Elite Force 234
- Stalker36
- Warhammer Online38
- Freelancer40
- Fußball Manager 200342
- Termin-Update44

Reports

- Invasion aus dem Osten48

Tests

Titelstory: Anno 1503

- Mega-Test **TITEL 52**
- Riesen-Karte zum Ausklappen53
- Vom Pionier zum Aristokraten58
- Check: Die Anno-Neuerungen62

- Das Team • Die Tests68

Action

- Action-Hitliste75
- No One Lives Forever 276
- Herr der Ringe: Die Gefährten82
- Ghost Recon: Island Thunder84
- Iron Storm84
- K. Hawk84
- Red Shark84

Strategie

- Strategie-Hitliste89
- Robin Hood90
- Rollercoaster Tycoon 294
- Battle Realms Addon95
- Emergency 295
- Platoon96
- Dawn of Empire97
- Far West97
- Cultures 2: Reise nach Nordland ...98
- Strategic Command98
- Carkassonne99
- Pusher99

Sport

- Sport-Hitliste101
- Fifa 2003102
- Need for Speed: Hot Pursuit 2108
- Rallisport Challenge112
- Links 2003114
- WWE Raw115
- Fou Four Two115

Adventure

- Adventure-Hitliste117
- Earth & Beyond118

Simulation

- Simulations-Hitliste121
- MechWarrior Mercenaries122
- Combat Flight Simulator 3126
- Medicopter 117129

Tests

Budget

Budget-Hitliste131
 Emperor132
 Swine135
 Crimson Skies135
 Aktuelle Budget-Spiele136

Für Oldie-PCs

Deus Ex • Die Sims • Nox138
 Tony Hawk's Pro Skater 2138
 Comanche vs. Hokum138

Tipps & Tricks

Tipps-Inhalt • Index163

Lösungen und Taktiken

UT 2003171
 Age of Mythology173
 Fifa 2003178
 NOLF 2179
 Mafia184

Cheats & Kurztipps

Alone in the Dark 4164
 Arcanum164
 Battlefield 1942164
 Beach Life164
 Dark Project164
 Desperados165
 Diablo 2165
 Emperor165
 F1 2002165
 Frontline Attack166
 Die Gilde166
 GTA 3166
 Gorasul166
 Hitman 2166
 Medieval166
 Morrowind167
 Neverwinter Nights167
 Operation Flashpoint168
 Prisoner of War168
 Die Sims168
 Sudden Strike168
 Swine170
 Tony Hawk's Pro Skater 3170
 Verkehrsgigant170
 WarCraft 3170
 Zeus170

Hardware

Hardware-Startseite:
 Referenz-PC & Prozessor-Index187

Schwerpunkt: Komplett-PCs

Fertig-PCs im Test **TITEL 188**
 Vergleichstest: 8 Fertig-PCs190
 Media Markt & Co. im Test194
 Fertig-PCs optimieren197

Technik

Athlon XP/2800+ und Boards200

Einzeltests

3D-Karten
 Geforce 4 Ti 4200 am Anschlag198
 CD-Brenner
 LG GCE-8480 B202
 TV-Karte
 Terratec Cinergy TV400202
 Joystick
 Sega PC Arcade Stick202
 Maus
 Logitech MX 300203
 Maus
 Microsoft Wireless Mouse203

Service

TECHtelmechtel204
 Einkaufsführer Hardware206

Online

GameStar Clan-Turnier140
 GameStar.de Premium144

Rubriken

Editorial3
 Leserbriefе146
 Impressum152
 Inserenten-Verzeichnis152
 CD/DVD-Inlays154
 CD-/DVD Inhalt155
 CD-/DVD Highlights156
 GameStars: Wes Eckhart161
 Verlosung186
 Die Vorletzte209
 Vorschau210

James Bond: Nightfire



26 Unsere Preview über Bond, James Bond: Im Actionspiel **Nightfire** von Gearbox kehrt 007 eindrucksvoll auf den PC zurück.

No One Lives Forever 2



76 Mehr Gags pro Pixel bietet keiner: **No One Lives Forever 2** ist ein erstklassiger Ego-Shooter mit Witz, Charme und Cate.

Robin Hood



90 Tüffel-Taktik im Sherwood Forest: In einer variablen Kampagne sammelt **Robin Hood** Lösegeld für König Richard.

Fifa 2003



102 Schluss mit Haudrauf-Fußball: **Fifa 2003** hat sich zur anspruchsvollen Simulation gemausert – mit kleineren Macken.

Gerüchte, Szene



Fifa 2003: Realitätsgetreuer, als Oliver Kahn erlaubt.

Kolumne



Teure Mogelpackung

Stellen Sie sich vor, es ist ein typischer Bummel-nachmittag im Kaufhaus. In der Spieleabteilung stoßen Sie auf Stronghold Crusader. Prima! Das

fanden Sie ja früher schon klasse! Ist wohl der zweite Teil der Serie – oder vielleicht doch ein Addon? Dann drehen Sie die Packung um und sehen den Preis: 50 Euro! Sie folgern, dass es sich wohl um Teil zwei handeln müsse. Aber weit gefehlt: In Wirklichkeit handelt es sich um ein Stand-alone-Produkt, das weder Addon noch Fortsetzung ist, sondern lediglich das Spiel plus 0,5. Titel wie Stronghold Crusader oder Cultures: Reise nach Nordland bieten eigentlich nur genug, um als nettes 15-Euro-Addon über die Theke zu gehen. Trotzdem sollen Sie für ein mageres Facelifting und ein paar neue Einheiten richtig Geld bezahlen. Aber mal ganz ehrlich: Kaum jemand ist bereit eine optisch aufpolierte Version, die vor zwölf Monaten aktuell war, zum Vollpreis zu kaufen. Wieso stecken die Entwickler Ressourcen und Zeit nicht gleich in neue Titel? Auf die muss ich als Fan dann nur länger warten, weil die Hälfte der Designer an einem Pseudo-Addon bastelt. Davon habe ich als Spieler viel weniger.

Patrick Hartmann
Trainee

Kahn verklagt EA Sports

Oliver Kahn packt nicht nur gegnerische Stürmer am Schlafittchen: Der Bayern-Keeper geht jetzt auch EA Sports an den Kragen. Unser aller Nationaltorhüter hat eine Unterlassungsklage wegen des Fußballspiels **Fifa 2002** eingereicht. Der Streitwert beträgt rund eine Million Euro. Grund für die Klage: Die Fußballsimulation verwende laut Promi-Anwalt Dr. Matthias Prinz sowohl Gesicht als auch den Namen von Kahn, ohne dass er der Nutzung seiner Persönlichkeitsrechte zugestimmt hätte. **Fifa**-Fans können diese Begründung kaum nachvollziehen. Schließlich wurde Ollis Gesicht in **Fifa 2002** noch nicht wirklich originalgetreu per Editor erstellt. Erst seit **Fifa WM 2002** gibt's den individuell modellierten und dadurch realitätsnahen Kahn. Hintergrund des Problems: EA Sports besitzt zwar die Lizenz der internationalen Spielergewerkschaft Fifpro, hat jedoch nicht die einzelnen Profis um Erlaubnis gefragt. Bei 10.000 Spielern würden die Verhandlungen wohl auch ein Weilchen dauern. Der DFB denkt ebenfalls darüber nach, sich Kahns Klage anzuschließen, weil EA Sports Trikot und Bundesadler der Nationalmannschaft ohne Zustimmung verwendet habe. Sollte die Klage Erfolg haben, müssten sämtliche **Fifa 2002**-Packungen aus den Regalen verschwinden – eventuell auch mit Auswirkungen auf den Verkauf von **Fifa 2003**. EA Sports wollte sich auf unsere Anfrage nicht zu den Vorwürfen äußern, hat allerdings in **Fifa 2003** bereits reagiert: Sowohl Uns-Olli als auch das offizielle Trikot wurden aus der deutschen Nationalmannschaft entfernt.

→ www.gamestar.de Quicklink: [56](#)

Inflation im Everquest-Land

Die virtuelle Welt holt die Realität ein: Nach den USA und Deutschland gibt's jetzt auch im **Everquest**-Reich eine handfeste Wirtschaftskrise. Schuld sind Cheater, die mit selbst programmierten Makros ihre Kontostände erhöhen. Die Geldflut sorgt zurzeit dafür, dass die Preise für Waffen und andere Gegenstände rapide ansteigen. Das Ergebnis: eine waschechte Inflation, wie sie selbst die Türkei nicht schöner hinkriegt. Die Not, in der viele Spieler stecken, verdeutlichen kuriose Online-Auktionen (siehe Quicklink), bei denen diese Cheatprogramme für mehr als 25 Dollar den Besitzer wechseln. Everquest-Hersteller Verant geht mittlerweile gegen die Übeltäter vor. Relativ moderate Strafen wie beschlagnahmte Gegenstände und kurzfristige Account-Sperren wirken bisher jedoch nur wenig abschreckend.

→ www.gamestar.de Quicklink: [62](#)

Kill Bill

»Der Pfad der Gerechten ist auf beiden Seiten gesäumt mit den Freveleien der Selbststüchtigen.« Kult-Regisseur Quentin Tarantino (**Pulp Fiction**, **Jacky Brown**) bastelt derzeit an



Kill Bill: Profi-Killerin Uma Thurman legt sich in Film und Spiel mit ihrem Ex-Arbeitgeber Bill an.

neuen philosophischen Erkenntnissen – für seinen nächsten Film **Kill Bill**. Vivendi Universal hat sich bereits die Umsetzungsrechte für ein PC-Spiel gesichert. Der Actionfilm kommt im Herbst 2003 in die Kinos, das Programm soll rechtzeitig zum Videostart Mitte 2004 fertig sein. Wir sind gespannt, wie die Entwickler die hochkarätige Schauspielerei von **Kill Bill** (Lucy Liu, Uma Thurman, Bill Carradine) auf die Monitore bringen. Tarantino selbst will sich als kreativer Berater an der Entwicklung beteiligen und zudem exklusives Filmmaterial zur Verfügung stellen.
→ www.gamestar.de Quicklink: [58]

Siedler 3D mit Renderware-Engine

Wuseln in der dritten Dimension: Platte Knuddel-Siedler haben ausgedient. Für den fünften Teil der Aufbau-Legende verwenden die Entwickler von Blue Byte die leistungsstarke Renderware 3D-Engine. Publisher Ubi Soft schloss ein entsprechendes Lizenzabkommen mit Hersteller Criterion Software. Die Renderware-Technologie sorgte bereits bei Spielen wie **Zanzarah**, **Tony Hawk's Pro Skater 3** und **GTA 3** für eine ansprechende Optik. Blue Byte verspricht, mit der neuen Grafik-Engine auch tiefgreifende spielerische Änderungen zu liefern. Vor 2004 wird's jedoch nichts mit dem 3D-Siedeln.
→ www.gamestar.de Quicklink: [59]



Siedler 3D: Erste Konzept-Zeichnungen erinnern noch stark an die 2D-Vorgänger.

Terminkalender: Netzwerk-Partys im Dezember 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 & Teilnehmer max.	Info-Adresse	Termin
Vollduplex Fusion-LAN	Geiselwind 600	http://vollduplex.net [55]	06.12. bis 8.12.02
The Reformation Players Conv. 17 Dreieich-LAN 09	Hamm 1.111	http://www.fusionlan.de [56]	13.12. bis 15.12.02
p[LAN]Wirtschaft Falken-LAN 2002	Pleidelsheim 150	http://www.lost-connection.de [57]	14.12. bis 15.12.02
The Fröög of the Year III Börde-LAN 7	Braunschweig 80	http://www.playerscommunity.de [58]	27.12. bis 29.12.02
3. Grimmalan	Dreieich 100	http://www.3eich-lan.de [59]	27.12. bis 29.12.02
	Dresden 555	http://www.3eich-lan.de [40]	27.12. bis 29.12.02
	Rostock-Warn. 100	http://www.winterschule.de [43]	27.12. bis 29.12.02
	Fürstenwalde 450	http://www.lastfrag.fw-lan.de [44]	27.12. bis 29.12.02
	Anröchte 200	http://www.alcsc.de [45]	27.12. bis 29.12.02
	Grimma 208	http://www.grimmalan.de.vu [46]	28.12. bis 29.12.02

Flashpoint-Nachfolger bei Take 2

Ost-Erweiterung bei Take 2: Der Publisher von Titeln wie **GTA 3** und **Mafia** hat ein Vertriebsabkommen mit der Cenega-Gruppe unterzeichnet. Zu Cenega gehören unter anderem die polnische IM Group und die Tschechen von Bohemia Interactive, Entwickler des exzellenten Taktik-Shooters **Operation Flashpoint**. Erste spielbare Ergebnisse des Deals: die historische Echtzeit-Strategie **Knights of the Cross** von Freemind Software und das Weltkriegs-Rollenspiel **Another War** (siehe auch Spiele-News). Beide Titel sollen



Operation Flashpoint: Erscheint der Nachfolger des Taktik-Shooters bei Take 2?

noch dieses Jahr erscheinen. Da eine Option auf weitere Cenega-Titel besteht, besitzt Take 2 derzeit die besten Karten im Poker um den **Flashpoint**-Nachfolger **Independence Lost**. Eine offizielle Ankündigung des Titels steht jedoch noch aus. Zwar existierte bereits eine Internet-Seite – diese hat Bohemia Interactive aber wieder aus dem Netz entfernt.
→ www.gamestar.de Quicklink: [61]

StarCraft Ghost

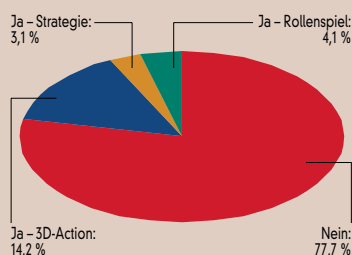
Auch wenn Blizzards Entscheidung, StarCraft Ghost nicht für den PC zu veröffentlichen, sehr ärgerlich ist: StarCraft-Fans, die gern auch mal mit Konsolen daddeln, sollten diesen Monat unbedingt die GamePro lesen. Unsere Schwesterzeitschrift widmet **StarCraft Ghost** die Titelstory. GamePro hat nicht nur die neuesten Infos zum Blizzard-Titel, sondern auch weltexklusiv erste Spielszenen auf DVD. **HK**



StarCraft Ghost: GamePro berichtet über das neue Blizzard-Spiel.

Frage des Monats

In Ausgabe 11/2002 fragten wir: »Sind Sie Mitglied eines Online-Clans?«



Ergebnis: Immerhin mehr als ein Fünftel der GameStar-Leser organisieren sich bereits in Clans oder Gilden. Klar am beliebtesten sind dabei 3D-Action-Spiele wie Counterstrike und UT 2003, danach folgen (Online-) Rollenspiele.

Quelle: GameStar-Mitmachanten (11/2002)

GameStar-Newsticker

- ★★★ **Serious Sam 3:** Spiel's noch einmal, Sam – die kroatischen Entwickler von Croteam basteln an einem neuem Teil der Ego-Shooter-Serie. Mehr als der geplante Veröffentlichungs-Termin im Winter 2003 steht jedoch noch nicht fest. (www.gamestar.de Quicklink: [83])
- ★★★ **Interplay:** Die amerikanische Technologie-Börse Nasdaq hat die Interplay-Aktie rausgeworfen. Grund: Der Aktienkurs stürzte unter einen Dollar. [84]
- ★★★ **DTM Race Driver:** Codemasters hat die PC-Version des Tourenwagen-Spektakels erneut verschoben – erst im Februar dürfen Rennspieler an den Start gehen. [85]
- ★★★ **Myst:** Noch im Jahr 2003 soll ein Myst-Online-Adventure bei Ubi Soft erscheinen. [86]
- ★★★ **Syberia 2:** Microids will Oktober 2003 einen zweiten Teil des hübschen, aber langweiligen Grafik-Adventures veröffentlichen. [87]
- ★★★ **Anstoss 4:** Ascara wird den nächsten Teil seiner erfolgreichen Fußballmanager-Serie ausschließlich auf DVD herausbringen. [88]
- ★★★ **Bioware:** Die kanadischen Rollenspiel-Experten suchen für ihr nächstes, noch geheimes Projekt einen Autoren. Die geforderten Erfahrungen mit dem Aurora-Editor legen nahe, dass das neue Spiel die Grafik-Engine von Neverwinter Nights verwendet. [89]
- ★★★ **Duke Nukem:** Im Gegensatz zum Spiel scheint der Film zum Sprüche klopfenden Actionhelden gute Fortschritte zu machen. Als Hauptdarsteller ist Wayne Johnson (Scorpion King) im Gespräch [90]

Spiele News



Counterstrike: Hier sehen Sie die alten Models mit dem neuen Schutzschild.

Kolumne



Leiden mit Lothar

Das haben sich die Marketing-Strategen von EA Sports ja fein ausgedacht: Von der Packung des Fussballmanagers 2003 wird uns Lothar Matthäus entgegenwinken. Tolles Vorbild, wirklich – Loddar hat in seiner langen Trainerkarriere ja auch schon so einiges erreicht! Immerhin bewies er 245 Tage beim europäischen Spitzenverein Rapid Wien sein Können – bis er nach der schlechtesten Spielzeit der Vereinsgeschichte gefeuert wurde. Nach den zahlreichen Niederlagen seiner Mannschaft beleidigte er wahlweise seine Spieler, den Schiedsrichter, die Presse oder das Präsidium. Ich bin schon gespannt, wie sich Lothars Erfahrungen spielerisch auswirken. Schließlich gab er den Entwicklern laut EA Sports viele Einblicke ins Managerleben. Wie wär's mit einem neuen Spielmodus »Schneller fliegen als Loddar«? Oder es gibt Extrapunkte für besonders peinliche Fernsehauftritte. Das wären doch mal echte Innovationen im ausgelutschten Managergenre! Aber wer weiß: Vielleicht ist dieser offensichtliche Fehlgriff von EA Sports ja nur ein ganz neuer Marketingansatz. Statt unerreichbaren Vorbildern wie Rudi Assauer im Fussballmanager 2002 erfolglos nachzuhecheln, gibt's jetzt ein für jeden erreichbares Ziel: »Sei besser als Lothar!« – das kann schließlich nicht so schwer sein. Ich bin gespannt, ob andere Publisher dem Beispiel von EA Sports folgen. Auf Titel wie »Axel Schultz Boxen 2003« oder »Die Dieter-Bohlen-Schreibwerkstatt« haben wir schon viel zu lange gewartet...

Heiko Klinge
Redakteur

Counterstrike: 1.6 und Zero

Das wird spannend! Derzeit bereitet Valve **Counterstrike 1.6** vor, während Gearbox an **Counterstrike: Condition Zero** arbeitet. Der Clou: Beiden Versionen sollen kompatibel sein und die gleichen Online-Features enthalten. Zwei neue Waffen sind geplant, neben dem leichten Maschinengewehr Galil für die Terroristen auch ein Schutzschild für die Counters, das einiges an der Spielbalance verändern dürfte. Außerdem werden mehrere Maps generalüberholt und die neue Internet-Technologie Stream eingebaut – die soll automatische Updates (und langfristige Spielgebühren) ermöglichen. Nach aktuellem Plan heißt es für **Condition Zero** im Frühjahr 2003 »Go, go, go«, **Counterstrike 1.6** soll etwa zeitgleich im Internet bereitstehen. → www.gamestar.de Quicklink: [70]

Foo

Schleichen wie in **Dark Project**, Fallenlegen wie im Klassiker **Spy vs. Spy** – und das alles im antiken China mit Comic-Figuren im Disney-Stil! Mangelnden Mut kann man dem Action-Adventure **Foo** vom schwedischen Ent-



Foo: Als Kung-Fu-Hase brechen Sie in Villen ein.

wickler Idol FX kaum vorwerfen. Außerdem soll die hausgemachte Grafik-Engine Innenlevels per Zufallsgenerator bauen können. Im Spiel tapsen Sie als Hase, Drache, Affe oder drei weiteren Gestalten durch Villen, um Beute einzusacken. Wenn eine Wache in Ihre Fallen gerät, bekommen Sie das Zuschnappen in makaber animierten Zwischensequenzen gezeigt. Bei einer Vorführung in der Redaktion gefiel uns die detailverliebte Grafik, bei Gegner-KI und Steuerung besteht noch Verbesserungsbedarf. Geplanter Veröffentlichungstermin: 1. Quartal 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [71]

Morrowind: Tribunal

Rund 15 Mannen beschäftigen sich derzeit bei Bethesda mit **Tribunal**, der Missions-CD zum Rollenspiel **Morrowind**. Im Addon erkunden Sie auf der Jagd nach einem bösen Gott zwei neue Städte sowie zahlreiche Dungeons. Spieler freuen sich über ein paar Verbesserungen in der Bedienung: Nicht nur das Questlog wird überarbeitet, auch das Bezahlen teurer Spezialausrüstungen soll endlich einfacher laufen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [78]

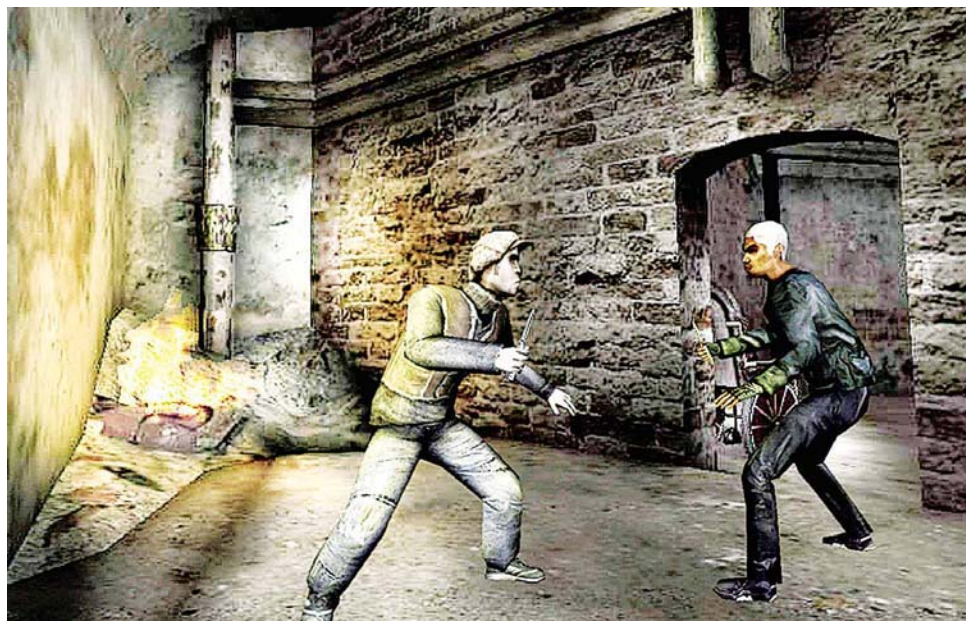


Morrowind Tribunal: Handeln in zwei neuen Städten.

Hannibal

Doktorspielchen der besonderen Art: Arxel Tribe bastelt an einem Ego-Shooter zum Kinoerfolg **Hannibal**. Als Special Agent Clarice Starling jagen Sie den geisteskranken Dr. Lecter in den USA und in Italien. Weil Sie die meiste Zeit dunkle Höhlen oder die Kanalisation durchstreifen, findet sich auch ausreichend Kanonenfutter in Form von Schlägern oder Kleinkriminellen. Ein neues Feature namens »Anxiety Quotient« soll dafür sorgen, dass Sie bei Stress und in hektischen Situationen Geräusche oder Personen anders wahrnehmen. Die Grafik basiert auf der Jupiter-Engine von Monolith, macht aber wegen der arg tristen Farbgebung bislang noch recht wenig Appetit auf das Spiel. Einen Veröffentlichungstermin gibt der Hersteller derzeit noch nicht bekannt.

→ www.gamestar.de Quicklink: [72](#)



Hannibal: In dem Ego-Shooter jagen Sie als Agentin Starling den kannibalistischen Doktor Lecter und treffen auf solche Halunken.

X-Men: Wolverine's Revenge

Schärfen Sie schon mal die Fingernägel: Activision will das ursprünglich nur für die Xbox vorgesehene Action-Adventure **X-Men: Wolverine's Revenge** auch auf PCs veröffentlichen. Im Programm der Genepool Studios steuern Sie den Titelhelden aus der Rückenansicht. Der Mann mit den Mega-Koteletten ist vergiftet – und wenn er mit Ihrer Hilfe in einem riesigen Labor nicht das Gegenmittel findet, ist es aus mit ihm. Hilfreich sind seine Spezialkräfte: Die metallenen Zusatzkrallen, extrascharfe Sinne, besonders kräftige Knochen und beschleunigte Selbstheilung. Außerdem helfen Ihnen gele-

gentlich Professor X und der Kollege Beast. Das Kampfsystem erinnert an Prügelspiele.

→ www.gamestar.de Quicklink: [74](#)



X-Men: Mit ausklappbaren Metallklauen verkloppen Sie als Superheld Wolverine Ihre Gegner.

Another War

Das Rollenspiel **Another War** soll eine Art **Baldur's Gate** im Zweiten Weltkrieg werden. Als Schläger, Dieb oder Denker kämpfen Sie sich durch das besetzte Europa und kommen Nazi-Experimenten auf die Spur. Im Spielverlauf schließen sich Freunde Ihrer Gruppe an. Diese NPCs haben einen eigenen Kopf: Wenn Sie etwa Munition und Verbandszeug an einen Gefolgsmann weitergeben, benutzt er die Geschenke selbstständig. Kämpfe laufen fast wie in **Baldur's Gate** ab, per Tastendruck pausieren Sie das Geschehen und erteilen dem Haupthelden Befehle. Die 2D-Schauplätze bieten grafisch zwar nur Durchschnitt, dafür haben uns die Dialoge gefallen. Vor allem, weil sie – trotz der Thematik – erstaunlich humorvoll ins Deutsche übersetzt sind. Das Programm des tschechischen Entwicklers Ceneva soll noch in diesem Jahr erscheinen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [75](#)



Another War: Das Rollenspiel im Zweiten Weltkrieg soll trotz des ersten Szenarios vergleichsweise viel Humor enthalten.

Leser-Charts

Platz	Spiel
1	(4) Mafia
2	(1) WarCraft 3
3	(2) GTA 3
4	NEU Battlefield 1942
5	(3) Counterstrike dt.
6	NEU Unreal Tournament 2003
7	(5) Diablo 2
8	(12) Morrowind
9	(6) Gothic
10	(7) Neverwinter Nights
11	(11) Age of Empires 2
12	(8) Star Wars: Jedi Knight 2
13	(18) StarCraft
14	(13) Baldur's Gate 2
15	(12) Medieval
16	(15) Deus Ex
17	(20) Soldier of Fortune 2 dt.
18	(10) Medal of Honor: ALL. Assault dt.
19	(14) Operation Flashpoint
20	(-) Stronghold

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2002.

Verkaufs-Charts

Platz	Spiel
1	NEU Unreal Tournament 2003
2	NEU Anno 1503
3	(2) Battlefield 1942
4	NEU Hitman 2
5	NEU Stronghold Crusader
6	NEU Rollercoaster Tycoon 2
7	(1) Mafia
8	(-) Die Sims
9	NEU No One Lives Forever 2
10	(3) Medieval
11	(4) Morrowind
12	(6) Empire Earth
13	(5) WarCraft 3
14	NEU Emergency 2
15	NEU Der erste Kaiser
16	(-) Cossacks
17	(11) GTA 3
18	(9) Neverwinter Nights
19	(13) Port Royale
20	(-) NHL 2003

Okt. 2002; nach den Verkaufszahlen von SATURN

World of Warcraft

Von Kalimdor über Azeroth bis nach Lordaeron: Blizzard werkelt fleißig an **World of Warcraft**. Wie die Firma jetzt meldet, soll die Online-Rollenspielwelt weit gehend die Landkarte aus **WarCraft 3** widerspiegeln. Für flottes Vorankommen in den riesigen Wäldern und sonstigen Gebieten können Sie reiten: Menschen geben Pferden die Sporen, als Ork hingegen schwingen Sie sich auf den Rücken eines Wolfs. Derzeit arbeiten die Designer am Clan-System. Eine Standard-Gruppe besteht aus maximal fünf Mitgliedern, schließlich soll jeder Teilnehmer wichtig sein. Allerdings lassen sich aus diesen Teams große, so genannte »Super-Groups« bilden, etwa für gemeinsame Angriffe auf besonders starke Monster. Blizzard gibt immer noch keinen Veröffentlichungstermin bekannt; wir rechnen mit einem Release erst gegen Ende 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [76](#)

Rise of Nations

Ein Ressourcen-System mit strategischer Tiefe, aber niedrigem Fummelfaktor? Unter anderem dieses Ziel hat sich Brian Reynolds (**Civilization 2, Alpha Centuri**) für den potenziellen Echtzeit-Hit **Rise of Nations** gesteckt. In einer Beta-Version konnten wir es ausprobieren: Rohstoffe wie Holz, Nahrung, Metall und Öl versiegen nie. Sobald Fördergebäude errichtet sind, schaffen Untertanen das Zeug so lange heran, bis sie von Ihnen abkommandiert oder durch gegnerische Soldaten vertrieben werden. Gold liegt nicht einfach in Minen herum, sondern kommt durch Handelskarawanen in die Kasse. Je mehr Städte Ihr Imperium hat, desto mehr solcher Routen sind möglich. Statt sich auf eine Mega-Basis zu konzentrieren, müssen Sie deshalb expandieren und neue Siedlungen gründen. Nach aktuellem Stand erobern Sie die Welt ab dem 1. Quartal 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [72](#)



Rise of Nations: Die Grafik ist aus schick animierten 2D-Bitmaps aufgebaut.



World of Warcraft: Für besonders starke Gegner wie diesen Baumriesen bilden Sie große Kampfverbände – die »Super-Groups«.



Will Rock

Schnell, schön und schräg wie **Serious Sam**: Das erwarten wir von **Will Rock**. In dem Ego-Shooter von Saber Interactive richten Sie im alten Griechenland mehr Zerstörung an als japanische Touristengruppen. Sie steuern die Geschicke von Willford Rockwell. Dessen Körper hat ein Titan übernommen, fortan wirbeln die beiden durch die Jahrhunderte – zuerst geht's ins antike Hellenen-Reich. Dort gibt's angeblich die Möglichkeit, sowohl Gegner wie die Umgebung vollständig zu demolieren. Nach aktuellem Stand startet der Frontalangriff auf Gyros und Tsatsiki im 1. Quartal 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [77](#)



Will Rock: Wilde Grafikorgie im alten Griechenland.

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Microsoft	11/02	92%
2	Mafia	3D-Action	Take 2	10/02	91%
3	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	Vivendi Universal	NEU	90%
4	Battlefield 1942	Online-Taktik-Shooter	Electronic Arts	11/02	90%
5	Unreal Tournament 2003	Ego-Shooter	Infogrames	11/02	89%
6	Morrowind (Deutsch)	Rollenspiel	Ubi Soft	11/02	89%
7	MechWarrior Mercenaries	Mechspiel	Microsoft	NEU	89%
8	NHL 2003	Sportspiel	EA Sports	10/02	89%
9	Fifa 2003	Sportspiel	EA Sports	NEU	88%
10	Medieval	Strategiespiel	Activision	10/02	88%
11	Anno 1503	Aufbauspiel	Electronic Arts	NEU	87%
12	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	NEU	87%
13	Madden 2003	Sportspiel	EA Sports	10/02	87%
14	Robin Hood	Echtzeit-Taktikspiel	Wanadoo	NEU	86%
15	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Rennspiel	Electronic Arts	NEU	86%
16	Hitman 2	3D-Actionspiel	Edios	11/02	86%
17	Zeitalter der Eroberungen	Echtzeit-Strat.-Addon	Vivendi Universal	11/02	86%
18	Battle Realms: Addon	Echtzeit-Strat.-Addon	Ubi Soft	NEU	86%
19	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	Take 2	11/02	85%
20	Rallisport Challenge	Rennspiel	Microsoft	NEU	84%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 10/2002 bis 12/2002.

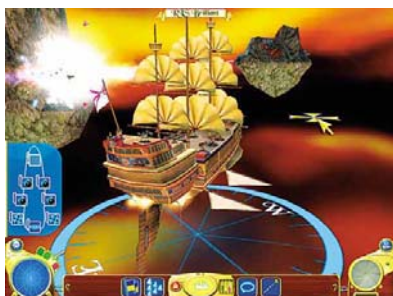
Devastation

Vielleicht wäre eine weltweite Öko-Steuer doch eine gute Idee gewesen: Im Ego-Shooter **Devastation** kämpfen Sie auf einer fast zerstörten Erde. Ein paar rivalisierende Großkonzerne sind noch übrig und wollen den Planeten kontrollieren. Als Widerstandskämpfer ballern Sie mit Rebellenkollegen für die Freiheit. Das Entwicklerteam Digitalo plant rund 40 Waffen, vom Schwert bis zur riesigen Bombe. Außerdem sollen Sie deutlich mehr Gegenstände aus der Landschaft verwenden können als sonst möglich – aus Straßenabfällen basteln Sie etwa Fallen. Das Programm verwendet die jüngste Version der **Unreal-Engine**.

→ www.gamestar.de Quicklink: [79](#)

Der Schatzplanet

Der nächste Disney-Zeichentrickfilm heißt **Der Schatzplanet**. In einem Paralleluniversum liefern sich mehrere Fraktionen Schlachten mit weltraumtauglichen Segelschiffen. Im dazugehörigen Echtzeit-Strategiespiel schicken Sie stellare Fregatten und Schoner durch ein buntes 3D-All. In drei Kampagnen kämpfen Sie mit den Truppen von Marines, Piraten und einer außerirdischen Rasse. Für die Entwicklung zeichnet Barking Dog Studios verantwortlich. Vor ihrem letzten Projekt, dem Taktik-Shooter **Global Operations**, sammelten sie bereits Weltallstrategie-Erfahrung bei **Homeworld Cataclysm**. Anders als bisherige Disney-Titel wendet sich das Programm eher an Erwachsene



Der Schatzplanet: Weltallschlacht mit Segelschiffen.

als an Kinder. Uns hat die Beta-Version richtig Lust aufs fertige Spiel gemacht. Das soll Ende November fertig sein, der Film kommt am 5. Dezember 2002 in die Kinos.

→ www.gamestar.de Quicklink: [80](#)

Abducted

Mitten auf einem fremden Raumschiff wachen Sie auf – allein und ohne eine Ahnung, wie Sie da hinkamen. Während Sie sich umschauen, bemerken Sie, dass im Action-Adventure **Abducted** von Contraband Enter-



Devastation: Als Rebell bekämpfen Sie in einer kaputten Welt machthungrige Großkonzerne. Zum Einsatz kommt die Unreal-Engine.



Abducted: Ein Raumschiff entpuppt sich als Falle.



Knightshift: Witzige Fantasy mit originellen Ideen.

tainment irgend etwas auf der Jagd nach Ihnen ist. Ihre Aufgabe ist es, zu überleben und herauszufinden, was auf dem Schiff passiert. Dazu lösen Sie Rätsel, außerdem gibt's Kampfeinlagen. Die Grafik mischt Echtzeit-3D mit vorgerenderten Elementen. Das Programm unterstützt von allerneuesten Bumpmap- bis Partikel-Effekten angeblich alles, was moderne Grafikkarten draufhaben.

→ www.gamestar.de Quicklink: [81](#)

Knightshift

Die Milch macht's – zumindest in **Knightshift**, einer witzigen Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie. Andere Ressourcen

gibt's nämlich nicht, für neue Einheiten benötigen Sie lediglich den Eutersaft. Als Prinz John bauen und prügeln Sie sich durch 35 Missionen. Bei einem Probespiel in der Redaktion zeigte sich, dass die Entwickler von Reality Pump sehr geschickt Elemente aus **WarCraft 3** und **Diablo 2** miteinander verknüpfen. Garniert wird das Ganze mit einer Extraportion schrägen Humors: So zimmern Arbeiter Ihre Basis gleich doppelt so schnell zusammen, wenn Sie einer Nudelholz-schwingenden Schwiegermutter die Aufsicht überlassen. Bis zum Release im Frühjahr 2003 wollen die Programmierer vor allem noch am Missionsdesign basteln. **PS**

→ www.gamestar.de Quicklink: [82](#)



Auf CD/DVD: Video-Special

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
Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	Verant	→ www.gamestar.de Quicklink: 91
Die Sims Online	Online-Aufbauspiel	Electronic Arts	→ www.gamestar.de Quicklink: 92
Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	Microsoft	→ www.gamestar.de Quicklink: 93
Dune Generations	Online-Rollenspiel	CryonetWorks	→ www.gamestar.de Quicklink: 94
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	→ www.gamestar.de Quicklink: 95
Project Entropia	Online-Rollenspiel	MindArk	→ www.gamestar.de Quicklink: 96



Anstoss 4: Reporter befragen Sie in schön animierten 3D-Sequenzen.

Anstoss 4

Ascaron werkelt derzeit unter Hochdruck an ihrem Fußballmanager **Anstoss 4**. Das heißt: Übersichtlichkeit vor Menüwust, Klartext-Buttons sollen unverständliche Icons ersetzen. Ebenfalls eine Neuerung ist die Einbindung der 3D-Grafik ins Menüsystem. So sehen Sie während Vertragsgesprächen den betreffenden Spieler am Verhandlungstisch sitzen. Je nach Stand der Dinge setzt der Fußballer eine andere Miene auf. Vor und zwischen den Matches läuft Ihr Digi-Ego in der Kabine auf und ab. Dieser Figur dürfen Sie per Editor sogar Ihr Gesicht verpassen. Ebenfalls neu gestaltet haben die Designer die Berechnungs-Engine für die Spieltage. Die macht jetzt keinerlei Unterschiede mehr zwischen 3D-Darstellung und Textmodus. Deshalb können Sie jederzeit von einem System ins andere wechseln und zurück. Bis zum Redaktionsschluss arbeitete Ascaron noch an den Animationen der Spielfiguren. Rechtzeitig zum 29. November soll der Fußballmanager in den Läden stehen – als erstes Vollpreis-Spiel ausschließlich auf DVD.
 → www.gamestar.de Quicklink: [64](#)

Gefeuert

Als kleinen Gag bieten wir Ihnen auf unserer Heft-CD/DVD eine Vier-Levels-Demo zu dem witzigen Actionspiel **Gefeuert**. Der Clou daran: Eines der Szenarien stellt die Räumlichkeiten der GameStar-Redaktion dar und dient als Plattform für einen Wettbewerb. Wenn Sie 10.000 Punkte gesammelt haben, machen Sie von Ihrem Erfolg einen Screenshot (etwa mit Hypersnap von unserer CD/DVD) und schicken den per



Auf CD/DVD:
Demo zu Gefeuert

Mail an gewinnspiel@black-star.de. Dem glücklichen Gewinner winkt ein Spielepaket von Blackstar im Wert von 200 Euro.
 → www.gamestar.de Quicklink: [66](#)

Aquanox 2: Revelation

Ende November will Massive ihr Unterwasser-Actionspiel **Aquanox 2** veröffentlichen. Wir sind mit einer weit fortgeschrittenen Beta schon mal für Sie auf Tauchstation gegangen. Anders als beim Vorgänger spendierten die Entwickler **Aquanox 2** eine Maussteuerung in den Menüs. Auch das Interface wurde komplett überarbeitet. So sehen Sie jetzt wieder – wie beim Urahn **Schleichfahrt** – alle anwählbaren Stationen auf einer Übersichtskarte. Die merkwürdigen Comic-Charaktere hat das Entwicklerteam gegen erheblich realistischer aussehende Porträts ausgetauscht. Auch die 3D-Engine, nach wie vor das Schmuckstück, wurde überarbeitet. Alles wirkt jetzt ein wenig düsterer und noch echter: Sogar der Sand am Meeresgrund glüht, wenn ihn eine Energiewaffe trifft. Spielerisch gibt's auch ein paar Neuigkeiten: In jeder Mission können Sie jetzt Bonusziele



Aquanox 2: Die Unterwasser-Gefechte sollen deutlich spannender und realistischer werden.

entdecken. Deren Lösung bringt Ihnen Extras wie etwa mächtigere Waffen ein.
 → www.gamestar.de Quicklink: [65](#)

Söldner: Secret Wars

Im neuesten Projekt von Programmierer-Urgestein Teut Weidemann (**Panzer Elite**) und seinem Team von Wings Simulations sind Sie der Anführer einer Söldnertruppe, die im Jahr 2010 Spezialaufträge ausführt. Besonders stolz sind die Entwickler darauf, dass Sie ähnlich wie im Ego-Shooter **Red Faction** fast alles im Spiel zerstören können. Sogar ganze Wälder holzen Sie mit Waffengewalt ab. **Söldner: Secret Wars** wurde auf der diesjährigen E3 als Online-Taktik-Shooter vorgestellt, bei dem bis zu 128 Spieler pro Partie teilnehmen können. Nun soll es obendrein eine dynamische Einzelspieler-Kampagne mit Missionsgenerator geben. **PH**
 → www.gamestar.de Quicklink: [97](#)

Firmen-Porträt: Crytek



Anfang 1999 gründeten die Brüder Cevant, Avni und Feruk Yerli das Entwickler-Studio Crytek. Mit einem Team von 52 Spezialisten aus 16 Ländern programmiert Crytek Spiele für den PC. Allerdings bedient das Unternehmen mit Sitz im bayerischen Coburg auch den Konsolenmarkt und entwickelt Umsetzungen für X-Box, GameCube und Playstation 2.

Intuitive Benutzer-Interfaces, schnellen Spielspaß und High-End-Grafik wollen die Designer laut Firmen-Credo liefern. Um diese Ansprüche zu erfüllen, bastelte das Team die Cry-Engine. Die dient als Motor für das aktuelle Projekt der Coburger: den Ego-Shooter **Far Cry**, der 2003 erscheinen soll. Das ambitionierte Team sucht auf seiner Internet-Seite noch nach qualifiziertem Personal. Wer Interesse hat, kann auf der offiziellen Homepage einen Blick auf die Anforderungen werfen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [67](#)

Technik News



Die Audigy 2 von Creative bekam von LucasFilm als erste Soundkarte das begehrte THX-Prädikat.

Kolumne



Geiz ist geil?

Saturns neuestem Werbe-slogan können Sie kaum entrinnen – zumindest wenn Sie ab und zu mal die Glotze einschalten. »Geiz ist geil« kräht eine penetrante Zickenstimme

aus dem Lautsprecher. Mir persönlich sind geizige Menschen ein Graus; sie sind meist zänkisch, drehen jeden Cent fünfmal um und wollen maximalen Service, aber nichts dafür zahlen. Das kann sich rächen: Wird ihnen in Folge schlechter Beratung ein für ihre Zwecke untaugliches Produkt aufgeschwatzt, hilft ihnen auch ein (eventuell) niedriger Preis nichts. Genau das ist uns bei unseren Recherchen zum Report über Beratungskompetenz von Elektrogroßmärkten und PC-Grossisten gleich mehrfach passiert. Bei Media Markt und Saturn bekamen wir trotz ausdrücklicher Anfrage vom »Fachpersonal« nicht Spiele-PCs, sondern bessere Bürorechner empfohlen. Und das nicht einmal zum (im Prospekt beworbenen) besonders günstigen Schnäppchen-Preis.

Von Media Markt und Saturn wünsche ich mir, dass weniger Geld an Werbeagenturen fließt, sondern dafür fachlich qualifiziertes Verkaufspersonal ausgebildet wird. Und Ihnen rate ich: Lassen Sie sich beim PC-Kauf nicht blenden, manches »Schnäppchen« taugt nur wenig. Vergleichen Sie sachlich, und informieren Sie sich im Vorfeld – bei unabhängigen Medien. Denn nicht Geiz ist geil, sondern Zufriedenheit.

Michael Trier
Leitender Redakteur

Audigy 2 mit THX

Die Soundblaster Audigy 2 von Creative Labs ist die weltweit erste Soundkarte mit THX-Zertifizierung. Zwar verwendet der Hersteller den gleichen Chip wie beim Vorgänger Audigy, optimierte aber die übrige Elektronik und sicherte sich so das begehrte LucasFilm-Prädikat. Passend dazu unterstützt die Karte neben 6.1-Surround-Sound mit Dolby Digital EX sogar den Musik-CD-Nachfolger DVD-Audio. Im Gegensatz zur Audigy kann die Audigy 2 Musik durchgängig mit einer Qualität von 24 Bit/96 KHz aufnehmen. Der Preis beträgt rund 160 Euro. Die Platinum-Variante hat zusätzliche Frontanschlüsse über den Audigy 2 Drive genannten Laufwerks-einschub und kostet 250 Euro.

→ www.gamestar.de Quicklink: [47]

Geforce-5-Update

Gerüchten zufolge präsentiert Nvidia den neuen Killer-Grafikchip Geforce 5 (Codename NV30) am 18. November auf der Comdex-Messe in Las Vegas. Er wird im Strom sparenden 0,13-Mikrometer-Prozess gefertigt und vermutlich mit 400 MHz getaktet. Voraussichtlich als erste 3D-Karte überhaupt nutzt die Geforce 5 DDR2-Speicher (128 MByte). Das neue RAM-Interface ist im Gegensatz zum Radeon 9700 Pro zwar nur 128 statt 256 Bit breit, soll aber dank der extrem hohen DDR-Taktfrequenz von 1 GHz und besonderer Datenkompression sogar noch schneller sein. Allerdings werden Geforce 5-Grafikkarten von Asus, Leadtek, MSI und Gainward wohl noch nicht zu Weihnachten im Laden ste-

hen, sondern erst ab Ende Januar 2003. Angeblich sind Produktionsschwierigkeiten bei TSMC (fertigt Chips für Nvidia) für die erwartete Verspätung verantwortlich.

→ www.gamestar.de Quicklink: [63]

F1 FF Racing Wheel

Beim F1 Force Feedback Racing Wheel verwendet Thrustmaster edle Materialien. Durch die offizielle Ferrari-Lizenz ähnelt das Luxus-Volant dem Vorbild aus Schumis Flitzer. Für stolze 200 Euro erhalten Sie ein robustes Force-Feedback-Lenkrad mit vier Schaltwippen aus Metall und neun Knöpfen sowie einem Steuerkreuz. Beim ersten Anspielen gefielen uns der gut definierte Widerstand von Lenker und Pedalerie. Allerdings ist die stabilisierende Trittlfläche zu klein für große Füße. Den Test des F1 Force Feedback Racing Wheel lesen Sie in der kommenden GameStar-Ausgabe. Dann erfahren Sie auch, ob der Thrustmaster-Neuling das Momo Force von Logitech von unserem Referenz-Thron stoßen kann.

→ www.gamestar.de Quicklink: [52]



Luxus pur: Das 200 Euro teure F1 Force Feedback Racing Wheel von Thrustmaster ist hervorragend verarbeitet.

Mystify 4600

Terratec drängt in den Grafikkarten-Markt: Das erste Modell des Soundkarten-Spezialisten ist die **Mystify 4600** mit Geforce 4 Ti 4600. Bei happigen 380 Euro Preis gibt's nur ein Video-Kabel als Zubehör. Bei der Konkurrenz von Sparkle, Leadtek, Albatron bekommen Sie gleiche Leistung für bis zu 100 Euro weniger. Ebenfalls zu teuer ist die **Mystify 4200** mit Geforce 4 Ti 4200 (64 MByte RAM). Chip- und DDR-Speichertakt betragen 250/500 MHz. Vergleichbare Karten von Aopen gibt's schon ab 160 Euro. Die **Mystify 440** (Geforce 4 MX-440) kostet knapp 110 Euro, die langsamere **Mystify 420** mit Geforce 4 MX-420 rund 100 Euro. Die relativ hohen Preise will Terratec durch

USB-Speicher mit 1 GByte

Die fingergroßen USB-Speicher von Transcend schlucken bis zu 1 GByte Daten. Nachdem Sie das Gerät in den USB-Port gesteckt



»USB-Festplatte« mit 1 GByte. Zum Größenvergleich sehen Sie einen Kugelschreiber.

haben, erkennt Windows XP es automatisch als Wechseldatenträger; unter Windows 98 müssen Sie erst einen Treiber aufspielen. Bei beiden Betriebssystemen können Sie den Speicher im Arbeitsplatz-Ordner als normale Festplatte ansprechen. Dann lassen sich Dateien komfortabel per Drag-and-Drop kopieren oder verschieben. Exemplare mit 32 MByte gibt's ab 30 Euro, 128 MByte kosten rund 110 Euro, 256 MByte 160 Euro. Die 512-MByte-Version schlägt mit knapp 250 Euro zu Buche, und für das 1-GByte-Monster müssen Sie rund 550 Euro berappen. Nachteil der Geräte: Da momentan noch USB-2.0-Unterstützung fehlt, dauert der Transfer großer Daten lange.

-> www.gamestar.de Quicklink: [50]

ATI Radeon 9500 und 9700

ATI präsentiert neue Grafikkarten mit DirectX-9-Features. Die **Radeon 9700** mit 128 MByte RAM kostet knapp 300 Euro und ähnelt dem Topmodell **Radeon 9700 Pro** bis auf einen niedrigeren Chip- und DDR-Speichertakt von 275/550 statt 325/620 MHz. Für 210 Euro hat die **Radeon 9500** ebenfalls 128 MByte Speicher und eine Taktfrequenz

von 275/550 MHz. Allerdings verlangsamt die von 256 auf 128 Bit gestützte Speicheranbindung den R300-Chip je nach Spiel um bis zu 20 Prozent. Mit nur 64 MByte RAM und vier statt acht Rendering-Pipelines rechnet die **Radeon 9500** voraussichtlich nicht schneller als eine Geforce 4 Ti 4200 (ab 130 Euro), kostet aber trotzdem stolze 180 Euro. Die DirectX-9-Unterstützung bringt frühestens Ende 2003 etwas. Sapphire, Hercules und Gigabyte wollen die neuen 3D-Karten bis Mitte November in die Läden bringen.

-> www.gamestar.de Quicklink: [42]

Freedom 2.4 Cordless Joystick

Für preiswerte 80 Euro verkauft Logitech einen kabellosen Joystick mit Twist-Achse. Der **Freedom 2.4 Cordless Joystick** kommuniziert über einen USB-Funkempfänger mit Ihrem PC und benötigt zur Stromversorgung drei – mitgelieferte – AA-Batterien. Zehn Feuerknöpfe, ein Cooliehat und ein Throttle-Regler passen sowohl für Flugsimulationen als auch für manche Actiontitel. Allerdings fehlt bisher FF-Unterstützung. Laut Hersteller würden die Rüttel-effekte derzeit nämlich noch zu viel Batterieleistung schlucken.

DV

-> www.gamestar.de Quicklink: [53]



Der Freedom 2.4 Cordless Joystick überträgt seine Daten per **Funktechnologie** an den PC.



Geforce-4-Power von Terratec: Der deutsche Hersteller lötet jetzt auch Grafikkarten.

guten Support rechtfertigen. Laut Pressesprecher Christian Müllers sollen Käufer bei Problemen optimal betreut werden. Naja.

-> www.gamestar.de Quicklink: [51]

KT400 Dragon Ultra

Das Athlon-Mainboard **KT400 Dragon Ultra** von Soyo basiert auf VIAs KT400-Chipsatz und ist umfangreich ausgestattet. Es unterstützt alle AMD-Prozessoren für den Sockel A. Ein AG-Port und fünf PCI-Slots schlucken Erweiterungskarten. Das Ausstattungspaket besteht aus Onboard-LAN, -Sound und Raid und einer USB-2.0-Anschlussbox mit Kartenlesegerät (Compact Flash). Letztere lässt sich entweder in einen Diskettenlaufwerksschacht oder einen CD-ROM-Einschub einbauen. Die edle silberfarbene Hauptplatine ist ab sofort für rund 180 Euro erhältlich.

-> www.gamestar.de Quicklink: [41]




Umfangreich ausgestattet, aber knapp 180 Euro teuer: das **KT400 Dragon Ultra** von Soyo.

Hardware-Newsticker

★★★ **LEADTEK**: Der Grafikkarten-Hersteller verkauft ab sofort eine Geforce 4 Ti 4400 für günstige 200 Euro. Bei der Konkurrenz bekommen Sie dafür nur eine etwas langsamere Ti 4200. ★★★ **LOGITECH**: Das 5.1-Lautsprecher-Set Z-680 bietet für rund 500 Euro THX-Raumklang und eignet sich auch für den Betrieb an einer Surround-Anlage (www.gamestar.de Quicklink: [54]). ★★★ **NVIDIA**: Auf der Nvidia-Homepage steht der neue Grafikkarten-Treiber Detonator XP 40.72 Beta zum Download bereit [49]. ★★★ **MICROSOFT**: Der Software-Marktführer will nächstes Jahr Multimedia-Rechner zertifizieren. Wenn ein PC besondere Ansprüche hinsichtlich Grafikkarte und CPU erfüllt, darf dessen Hersteller mit einem entsprechenden Logo werben. ★★★ **CREATIVE**: Die Jukebox Zen im edlen Alu-Look speichert bis zu 20 GByte MP3s. Kostenpunkt: stolze 450 Euro [55]. ★★★ **MATROX**: Angeblich veröffentlicht Matrox Ende 2002 eine Parhelia mit voller DirectX-9-Unterstützung. Die Taktfrequenz und damit die Performance soll dank 0,13-Mikrometer-Fertigung deutlich höher sein. ★★★ **SOLTEK**: Der taiwanische Mainboard-Hersteller lötet eines der ersten Pentium-4-Boards mit VIAs P4X400A-Chipsatz. PC3200-RAM (DDR400) wird allerdings nicht unterstützt. ★★★ **DOLBY**: Die Firma Dolby hat ihren neuen Dolby-Digital-2-Standard veröffentlicht. Erste Filme mit der neuen Surround-Klangtechnik dürften 2003 in die Kinos kommen. ★★★ **MAXTOR**: Dank USB-2.0-Anschluss lassen sich die neuen externen Festplatten mit bis zu 250 GByte Speicherkapazität bis zu 40mal schneller als per USB 1.0 mit Daten füllen. ★★★

Horror-Shooter aus der Hölle

Doom 3



Auf CD/DVD:
Video-Special

»Wer Doom 3 spielt, soll sich vor Angst in die Hosen machen!«, verspricht id Software. Lead Designer Tim Willits verrät uns, wie die Entwickler das schaffen wollen.

Erinnern Sie sich noch an die Zeit vor 1993? Da gab es zwar Vorgänger von **Return to Castle Wolfenstein (dt.)**. Doch den Urknall der Ego-Shooter löste erst id Softwares **Doom** aus. Das Pixelspiel, bei dem man weder hoch noch runter schauen konnte, bot fiese Monster und ein spektakuläres Waffenarsenal. Die Designer Sandy Petersen und John Romero drückten dem Spieler Kettensäge, Schrotflinte, Raketenwerfer sowie die legendäre BFG in die Hand. Und hetzten größere Horden schauriger Höllenmonster auf ihn. Die sahen selbst mit (heute lächerlichen) 320 mal 240 Pixeln furchterregend aus. Eine ähnliche Schockwirkung kündigt id Software ein zweites Mal an: **Doom 3** soll das furchterregendste Spiel aller Zeiten werden! Wir sprachen mit Lead Designer Tim Willits über Horror-Gegner und Missionsdesign.

Spieler soll Angst haben

Das Lieblingswort von Tim Willits ist »Angst«. In jedem zweiten Satz beschreibt er uns, wie id Software dem Spieler das



Ein Imp in Aktion: Springt weit und schleudert Feuerbälle.



Ein Hell Knight vor dem Panoramafenster, das vollständig **modellierte Gebäude** statt platter Umgebungstexturen zeigt. In Doom 3 werden Sie aber größtenteils im Inneren von Gebäuden agieren.

Fürchten lehren will. Zum Beispiel mit geschickt platzierten Schatten, aus denen plötzlich ein schnaubender Imp hervorspringt und Feuerbälle auf Sie schleudert. Oder ein Laufsteg über Ihnen zerbricht unter dem enormen Gewicht eines Pinky Demon, der brüllend auf Sie herabstürzt. Ihre Waffen spucken Tod und Verderben, der Dämon zuckt ein letztes Mal, und Sie schleichen weiter durch den düsteren Gang – wenn Sie schnell genug reagiert haben.

So weit, so gut: Veteranen kennen das Prozedere schon seit knapp zehn Jahren. Monster töten, und wieder alles von vorne. **Doom 3** weicht von diesem Prinzip im Grunde genommen keinen Pixel ab. Doch wie der Spieler mit seiner Umgebung und den Gegnern konfrontiert wird, dürfte neue Maßstäbe setzen.

Dolby Horror Pixel Show

»Der Spieler soll sich vor Furcht in die Hosen machen!«, erklärt

uns Tim Willits. Dazu müssen der Lead Designer und seine Kollegen eine real wirkende Umgebung erschaffen. Das ist erst möglich, seit id-Chefprogrammierer John Carmack das sogenannte »Unified Lighting System« entwickelt hat. Dadurch werden feste und bewegliche Teile eines Levels exakt gleich ausgeleuchtet. Das war bisher anders, sodass findige Spieler etwa den zerstörbaren Teil einer Wand leicht entdeckten. **Doom 3** wirkt dagegen wie aus einem

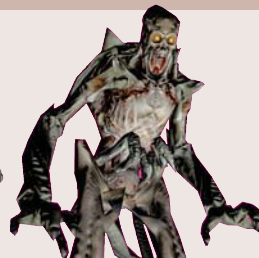
Guss. Es ist unmöglich zu erkennen, wo ein Dämon aus dem Boden brechen könnte.

Außerdem programmierten John Carmack und sein Team ein aufwändiges Sound-System. »Der Spieler hört ständig Geräusche, die ihm Tipps geben, aber auch an die Grenze zur Panik treiben sollen«, beschreibt Tim seine Vision. »Mal ist es das leise Tröpfeln einer Flüssigkeit, die Blut sein könnte. Oder du hörst ein Schaben hinter einer Wand. Dann solltet du sehr,

Monster früher und heute



Die **Imps** sind die häufigsten Dämonen und verschleudern Feuerbälle. Bekämpft man optimal per MG.



Arch-Viles erwecken gefallene Dämonen zu neuem Leben und beschwören tödliches Feuer herbei.



Die **Hell Knights** sind langsam, aber stark im Nahkampf und nerven extrem mit grünen Giftkugeln.



Der Arch-Vile stellt sich bevorzugt in eine Horde anderer Dämonen. Aus sicherer Entfernung verschießt er Feuerbälle und erweckt seine Kumpels zu neuem Leben. (1600x1200)

sehr vorsichtig sein...« Zusätzlich wird der Herzschlag Ihrer Spielfigur lauter und schneller, sobald Gefahr droht. Damit dieses System funktioniert, setzen

die Entwickler mehr als 70 Geräuschquellen gleichzeitig ein – normalerweise nutzen Spiele um die 30. Die Soundeffekte variieren in der Lautstärke, damit

Sie die Entfernung einschätzen können. Gleichzeitig simuliert **Doom 3** unterschiedliche Umgebungen: Dadurch klingt beispielsweise das Kratzen großer Klauen in einem kleinen Raum mit metallenen Wänden anders als auf dem Plastikboden einer Lagerhalle. Wer sich so richtig schön gruseln will, sollte schon mal auf eine Soundkarte mit Dolby-Digital-Unterstützung sparen. Damit fühlen Sie sich wie in einem Horrorfilm: Schau-rige Klänge von allen Seiten, und der Subwoofer kündigt dumpf grollend vom nahenden Unheil.

John Carmacks Schattenkabinett

Durch geschickte Platzierung beweglicher Lichtquellen soll man überall Gespenster sehen. Die eigens von id Software entwickelte Physik-Engine lässt Hängelampen pendeln, wenn der Spieler sie anschießt oder berührt. Die tanzenden Schatten

erzeugen im Zusammenspiel mit reflektierenden Oberflächen funkelnde Augen oder blitzende Zähne geheimnisvoller Monster – in der Fantasie des Spielers. »Wir wollen, dass du voller Schreck auf harmlose Rohre oder Monitore ballerst. Und wenn dann tatsächlich ein Arch-Vile im Schatten wartet, über-siehst du ihn«, wünscht sich Tim Willits. Apropos Arch-Vile: Kenner der **Doom**-Serie schmal-zen bei Dämonen wie Imp, Mancubus, Hell Knight oder Lost Soul mit der Zunge. »Ja, wir bringen ein paar der klassischen Monster aus den ersten Doom-Spielen zurück«, bestätigt Willits. »Aber dank der neuen Engine können wir sie viel detaillierter und ausgefeilter darstellen, damit sie noch schrecklicher wirken!«

Doch **Doom 3** wird kein reines Remake: »Außerdem arbeiten wir an ein paar neuen Kreaturen!« Welche das sein werden? Dazu hält sich id Software be-



In einem Maschinenraum der Forschungsstation wankt ein zum **Zombie** mutierter Servicetechniker auf uns zu. Diese unbewaffneten Gegner sind relativ **harmlos**, doch in der Masse bedrohlich.

deckt. Sicher ist dagegen, dass erneut kampfstarke Endgegner an bestimmten Stellen auf den Spieler warten werden. Wie viele, und in wie viele Abschnitte **Doom 3** unterteilt sein wird, steht allerdings laut Tim Willits erst in einigen Monaten fest. »Bevor nicht der Levelaufbau so gut wie fertig ist, entscheiden wir nicht über die Zahl der Endgegner.«

Tolle 3D-Engine

Erst die grandiose 3D-Engine erweckt das id'sche Gruselkabinett zum Leben: Da mehrere Texturen geschickt übereinander gelegt werden, wirken etwa die Narben auf dem Bauch der dicken Zombies so furchteinflößend realistisch. Die Kombination aus Texturen, Bump-Mapping und

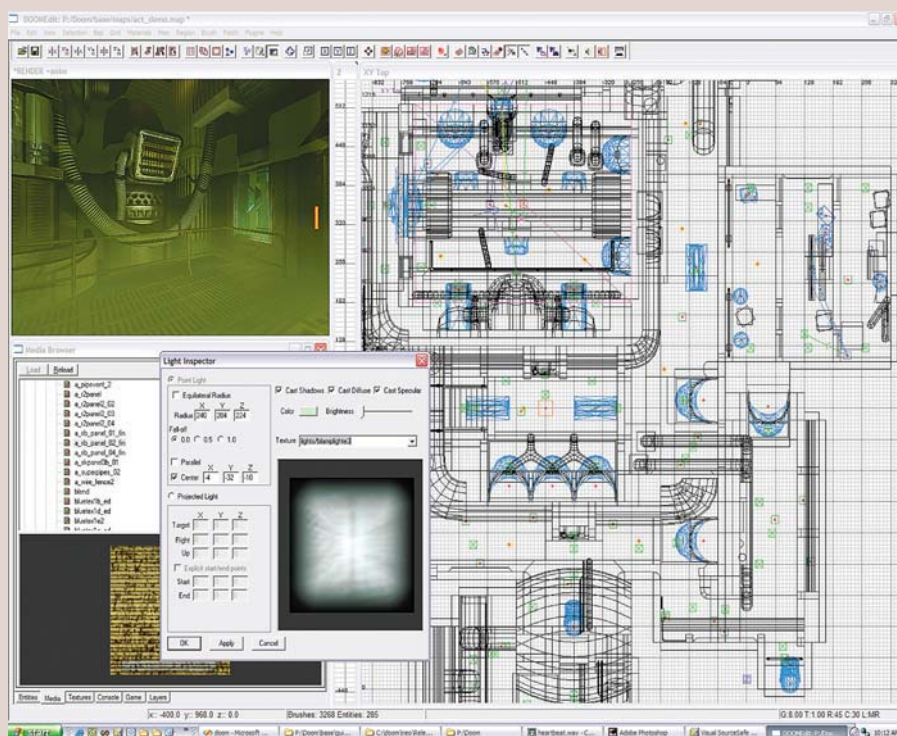
der entsprechenden Beleuchtung kaschiert geschickt, dass vergleichsweise wenig Polygone die Körper darstellen. Leicht glänzende Schuppen, stumpfes Narbengewebe, metallische Cyborg-Implantate oder transparenter Geifer wirken erstaunlich echt. Das Beleuchtungssystem mit seiner exakten Schattendarstellung (»Stencil Shadows«) arbe-

tet perfekt mit dem aufwändigen Partikelsystem zusammen: Wabernder 3D-Nebel, Turbindampf sowie flackernde Schatten ergeben eine nahezu fotorealistische Umgebung.

Das ist Wahnsinn...

Doom 3 greift die Story des ersten Teils auf, erzählt diese aber ausführlicher. Dazu bastelt id an

Making of Doom 3: Werkzeuge und Grafik-Engine

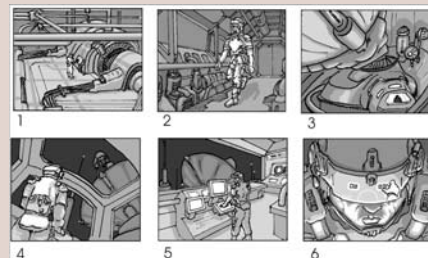


Der Editor

Der mächtige Level-Editor (links) ist Tim Willits Haupt-Werkzeug und soll dem fertigen Spiel beiliegen. Das komplexe Programm ist nur für erfahrene Level-Bastler geeignet. Diesen dürfte es jedoch relativ leicht fallen, neue Maps oder ganze Modifikationen für Doom 3 zu basteln.

Praktisch ist das 3D-Fenster links oben: Dort sehen Sie den gebauten Level in Echtzeit und mit allen Grafikdetails dargestellt. Sämtliche Änderungen an Texturen, Lichtquellen oder platzierten Monstern können damit ohne Zeitverlust kontrolliert werden. Wer ähnlich real wirkende Level wie die Künstler von id Software bauen will, muss sich mit vor allem mit dem Texturieren der Polygon-Bauteile beschäftigen.

Storyboards



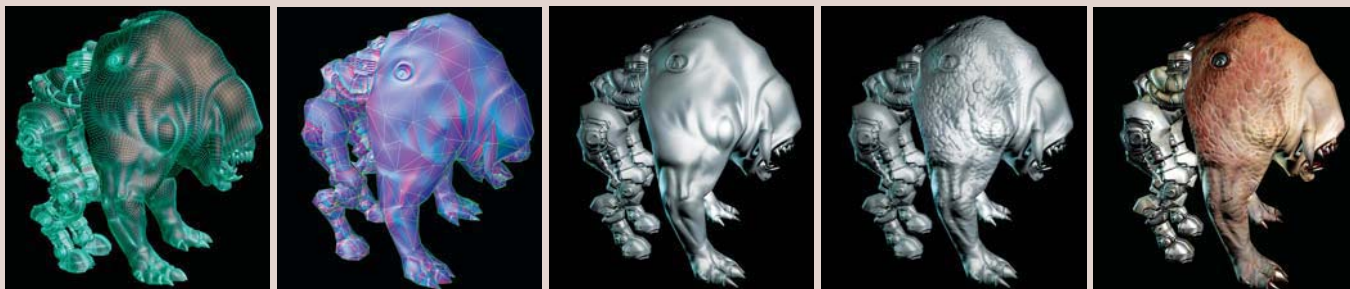
Der Drehbuchautor Matt Castello schrieb die Story für Trilobytes 7th Guest und feilte die Handlung von Doom 3 mithilfe solcher Storyboards aus – ganz wie in Kinofilmen.

Animationen sind Handarbeit



Die Sprungsequenz des Pinky Demon verdeutlicht den enormen Aufwand, den Animationsexperte Fred Nilsson in die Bewegungen der Gegner steckt. Von Hand baut und animiert er in mühevoller Kleinarbeit mit der 3D-Software Maya das grün dargestellte Skelett. Variationen im Bewegungsablauf sorgen dafür, dass sich die Angriffsmuster häufig unterscheiden.

So entsteht ein Pinky Demon



Zuerst entsteht jede Figur mit Tausenden von Polygonen – ähnlich wie in Kinofilmen à la Shrek.

Im Spiel reichen viel weniger Polygone. Die Farben zeigen, wie das Modell später ausgeleuchtet wird.

Die Doom-3-Engine zeigt den Dämon trotz weniger Polygone so rund und detailliert wie in Bild 1.

Dank Bump-Mapping erhält die glatte Haut eine Struktur. Jetzt fehlen nur noch die Texturen.

So sieht das fertige Modell mit Oberflächen-Texturen, Bump-Mapping und richtiger Beleuchtung im Spiel aus.



Pinky Demons rammen gezielt den Spieler. Dem verschwimmt dann kurz das Bild auf dem Monitor.

kinoreifen Kurzfilmen, die mithilfe der 3D-Engine gezeigt werden. Sie sehen die Ankunft der Spielfigur auf dem Marsmond Phobos. Dort muss der Space Marine für die Union Aerospace Corporation Wache schieben. **Doom-** und **Half-Life-**Kenner ahnen, was die Firma so treibt: Im Mittelpunkt stehen geheimnisvolle Experimente. Ein gewisser Dr. Malcolm Betruger wird eine tragende Rolle spielen. Kleiner Tipp von Tim Willits: Besuchen Sie alle paar Tage die Internetseite www.ua-corp.com. Dort will id Software immer wieder kleine Handlungshäppchen veröffentlichen.

Von diesen Hintergründen bekommt der Spieler zunächst wenig mit. Zu Beginn erhalten Sie neben der Standard-Dienstpistole noch ein PDA ausgehändigt. Das Multifunktionsgerät enthält neben Automap und In-

ventar ein Videodisplay. Über Letzteres erhält man Aufträge von seinem Vorgesetzten sowie einen Überblick über die Lage auf Phobos. Denn während Sie gerade Wache in einem entlegenen Winkel der Station schieben, öffnet Dr. Betruger das Tor zu einer anderen Dimension – und blickt in die Hölle! Die Folgen sind grotesk: Wissenschaftler, Soldaten und anderes Personal wanken bald als seelenlose Zombies durch die Gänge. Wenn Sie einem Ihrer ehemaligen Kollegen begegnen, greift er sofort an. Ihr Chef spart derweil nicht mit Arbeit: Aufträge der Marke »Beseitigen Sie alle Gegner in Sektor A« oder »Finden Sie Wissenschaftler XY in Labor B« halten Sie fast genauso auf Trab wie die Horrorgestalten in der Station.

Pistole gegen Dämon

Mit der kleinen Pistole richten Sie gegen die größeren Dämonen natürlich wenig aus. Daher gibt es acht weitere Waffen, darunter die aus den Vorgängern bekannte Schrotflinte, die Kettensäge, den Raketenwerfer sowie die BFG. Den Rest des Arsenal diskutieren die Entwickler laut Tim Willits noch. Entscheidend soll im Verlauf des Spiels sein, die passende Wumme für jeden Gegner zu finden. So tun Sie sich mit dem langsamen Raketenwerfer eher schwer gegen die

finken Arch-Viles. Ständige Munitionsknappheit zwingt Sie, jeden Level sorgfältig nach versteckten Ausrüstungsgegenständen wie Panzerwesten und Medikits zu durchsuchen. Auch der eine oder andere Überlebende der Katastrophe hilft Ihnen.

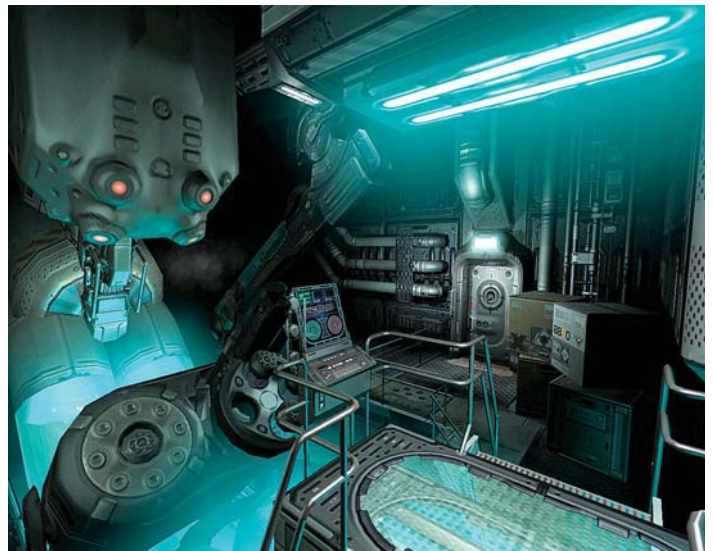
Um Türen zu öffnen oder Aufzüge zu aktivieren, benutzen Sie Kontroll-Terminals, die alle paar Meter aufgestellt sind. Ganz ohne die aus vielen Ego-Shootern bekannte »Use«-Taste bedienen Sie die Schalter mit der Maus, sobald Sie nahe genug davor stehen. Der Nachteil: Da Sie normalerweise mit den Maustasten die Waffen abfeuern, stecken Sie den jeweiligen Schießprügel automatisch weg. Seien Sie sicher, dass die Leveldesigner von id Software das eine oder andere Ungeheuer in Ihrem Rücken auftauchen lassen, sobald Sie eine Konsole benutzen...

Immer tiefer

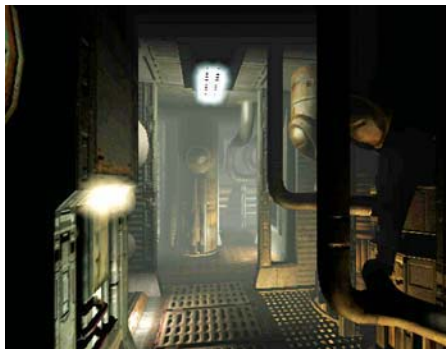
Mit der Zeit steigt der Spieler vom Forschungsstrakt der Station immer tiefer hinab in den Marsmond Phobos. Hauptaufgabe ist

die Verfolgung des ominösen Dr. Betruger, den Ihr Vorgesetzter für eine Schlüsselfigur der schauerlichen Ereignisse hält. Endstation soll laut Tim Willits die Hölle selbst sein – gut gefüllt mit der schlimmsten Dämonenhorde seit den Fischer-Chören. Der Weg dorthin führt vom kühlen High-Tech-Look zu immer fremdartigeren Räumen, die an mittelalterliche Folterkammern erinnern. Sogar auf der lebensfeindlichen Mondoberfläche werden Sie sich aufhalten, etwa um von einem Gebäudekomplex zum nächsten zu laufen. Aber nie allzu lange: »Uns ist das klaustrophobische Gefühl enger, dunkler Räume wichtiger, als mit meilenweiter Fernsicht in Außenlevels zu protzen«, erklärt Willits die Entscheidung.

Ähnliches gilt für den Mehrspielermodus: »Im Vordergrund steht das Solospiel, das einfach perfekt werden soll. Daher planen wir nur einen rudimentären Multiplayer-Modus«, sagt Willits. Das bedeutet voraussichtlich: altbekanntes Deathmatch für gerade mal vier Spieler. **FS**



In diesem Raum werden Flüssigkeiten gefiltert. Was und wozu? Wollte id Software nicht sagen



Doom 3 setzt auf **klaustrophobisch** enge Örtlichkeiten, um den Spieler wenig Raum zum Ausweichen zu geben.

Doom 3

Genre: Ego-Shooter
Termin: Mai 2003

Entwickler: id Software
Ersteindruck: Sehr gut

Florian Stangl: »Ein Spiel nach meinem Geschmack: düstere Levels, schaurige Gegner und durchschlagskräftige Wummen. Nur in einem Punkt muss id aufpassen: Das Monster-Metzen darf nicht zu eintönig werden. Seit dem ersten Doom hat sich bei Ego-Shootern viel getan.«

NOLF 2 auf »ernst«

007 Nightfire

James Bond hat viel zu tun: Im Kino läuft bald sein neuer Film an, auf dem PC brilliert er in einem Action-Abenteuer.



Da sind Sie ja endlich, Bond! Haben Sie wieder mit Miss Money Penny geschäkert? Sie sind Geheimagent, Bond, kein Casanova! Kommen wir zur Sache. Kennen Sie diesen Mann? Sein Name ist Rafael Drake, ein angesehenen Großindustrieller. Seine Firma zerlegt im Auftrag der USA ausrangierte Atomsprengeköpfe. Unser Kontakt in der Organisation hat uns Unregelmäßigkeiten gemeldet – offenbar zweigt Drake Plutonium für seine eigenen Zwecke ab. Gehen Sie der Sache nach, 007! Finden Sie heraus, was Drake vor hat! Das Codewort der Mission lautet: **Nightfire**.

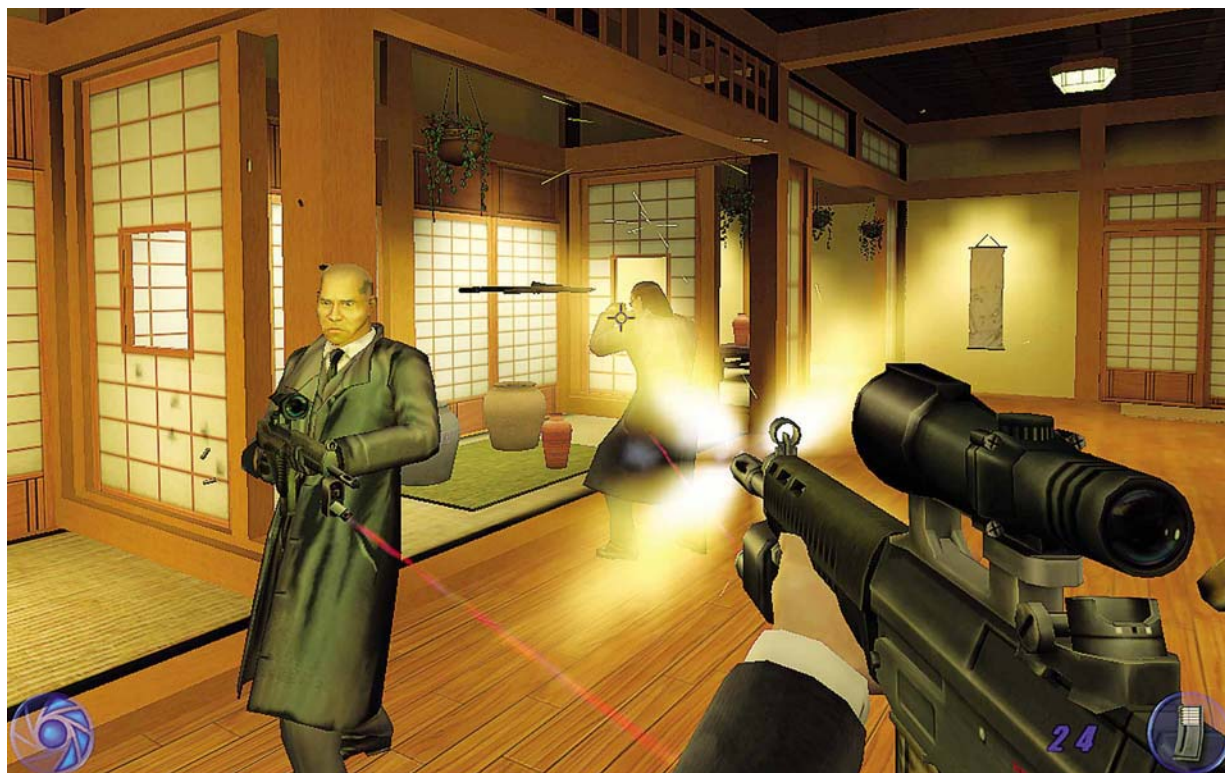
Im Geheimdienst Ihrer Majestät

Der bestangezogene Geheimagent der Welt ermittelt nach

mehreren gescheiterten Anläufen und unrühmlichen Episoden endlich wieder auf dem PC – und alles deutet darauf hin, dass der Spitzenspion auch gleich ins Spitzenfeld des Shooter-Genres aufsteigen wird. Denn Bond, James Bond schießt, schleicht und schnüffelt in spritzigem Tempo durch eine Geschichte über Größenwahnsinn und sexy Frauen, wie sie sein verstorbener Erfinder, der Autor Ian Fleming nicht besser hätte erdenken können. Obersturke Drake – gepflegt, charmant, absolut wahnsinnig – hat eine gewaltige Verschwörung angezettelt. Hinweise darauf sammeln Sie rund um die Welt: Bond hängt mit Saugnäpfen an der Glasfassade eines asiatischen Wolkenkratzers. Bond schießt sich durch eine überfallene Vil-



Auf CD/DVD:
spielbare Demo



Drakes Schergen stürmen eine japanische Villa. Zum Glück ist unser britischer Top-Agent vor Ort.

la in Japan. Bond schleicht sich auf einer Pazifikinsel in ein Unterseelabor, Bond fliegt zu einer geheimen Weltraumstation. Und immer mit dabei: die Walther PPK, Agenten-Ausrüstung von Q und schöne Frauen. Überall unvermeidbar: Zoff mit Drakes Schergen.

Liebesgrüße

Lange Beine, knappes Kleid, perfekt shampooierte Haare – das muss ein Bond-Girl sein! Miss Zoe Nightshade entpuppt sich als taffe CIA-Agentin mit Charme und Wespentaille, die Ihnen in einigen Missionen unter die Arme greift. So knackt die Technik-Expertin Alarmanlagen oder fliegt Sie in einer Sportmaschine aus der Gefahrenzone. Die eigenwillige Blondine verfolgt ihre Ziele selbstständig. Superweib hin oder her – im Endeffekt müssen Sie halt doch auf die Lady aufpassen. Damit ihr schöner Körper keine Kugeln fängt, decken Sie mit dem Scharfschützengewehr den Rückzug von Agentin Nightshade. Denn wenn die Kollegin im Kreuzfeuer das Leben lässt, ist der Einsatz für Bond gescheitert.

In geheimer Mission

Zu einem Wodka Martini gehören in erster Linie Wodka und Martini. Zu einem James-Bond-Einsatz gehören heimliche Schleicheinlagen genauso wie gepflegte Schusswechsel. So huscht der britische Agent durch die marmorne Empfangshalle eines Hochhauses, betäubt ahnungslose Wachmänner und hackt sich in Computer. Kaum ist die brisante Information aufgespürt, platzt



Wächter dürfen nicht getötet werden. Per **Elektroschocker** legen Sie den guten Mann schlafen.



Auf der Pazifikinsel warten gut getarnte **Elite-Söldner**. Doch die knackigen Gegner können einen echten Briten nicht aus der Ruhe bringen.

Bonds Tarnung – der Rückweg wird nun freigeschossen, in einem gläsernen Fahrstuhl erwehren Sie sich anstürmender Lohnkiller. So wie Wodka Martini geschüttelt (nicht gerührt!) wird, vermischen sich in **Nightfire** Kampf und Spionage zu einem hochprozentigen Actioncocktail. Überraschende Einlagen sind dabei so unentbehrlich wie die Olive im Drink: Mal mischt sich Bond nach einer knackigen Rangelei mit den Bodyguards in eine Party und fotografiert alle weiblichen Gäste. Dann wieder soll er in einem besetzten Haus alle Geiseln befreien, ohne dass eine von ihnen zu Schaden kommt. Ein echter Agent behält in solchen Situationen ruhige Nerven – immerhin wartet hinterher ein Wodka Martini.

Der Hauch des Todes

Woran merkt man, dass ein Schurke Dreck am Stecken hat? Wenn er eine bestens ausgerüstete Privarmee williger Handlanger um sich schart. Diese Halunken fackeln gewöhnlich nicht lange, wenn sie neugierige Geheimagenten rumschnüf-

eln sehen. So muss sich Bond an jeder Ecke gegen ballende Banden verteidigen. Fiesling Drake hat professionelle Bodyguards für seinen Privatschutz engagiert; die Typen sind gut trainiert, aber schwach bewaffnet. Eine schnelle Eingreiftruppe mit Automatikgewehren und Granaten erledigt die Dreckarbeit. Dazu kommen Söldner, bestens ausgerüstet und in Teamwork geschult. Die Geg-

ner sind in unserer Preview nicht sehr clever, aber zahlenmäßig extrem überlegen.

Als wären Menschen nicht schon gefährlich genug, wirft **Nightfire** auch noch allerhand technische Schikanen in den Ring. Zum einen treten Sie später gegen brandgefährliche Selbstschussanlagen an. Zum anderen werden Bürotrakte und Geheimanlagen von automatischen Kameras überwacht. Sie



Bond in seinem Element: Alle weiblichen **Ballgäste** müssen heimlich fotografiert werden.



Während der **Aufzug** langsam nach unten fährt, müssen Sie die Scharfschützen im Innern des Gebäudes ausschalten.

hören am Summen, wenn Sie in den Sichtradius treten; dann bleiben Ihnen drei Sekunden, bevor Alarm ausgelöst wird. Das passiert auch, wenn Schussel aus Versehen durch eine Laserschranke stolpern. Diese Sperrstrahlen sind für das nackte Auge unsichtbar, aber durch die Infrarot-Brille zu erkennen. Dank Wechselgläsern macht sie außerdem finsterste Nacht zum Tag und per Röntgenblick Wände durchsichtig.

Der Mann mit dem goldenen Colt

Die Superbrille ist nur eine von vielen Spielereien, die Ihnen der grantelnde Laborchef Q zu steckt. Zur Ausstattung für Agenten Ihrer Majestät gehört in Nightfire eine schicke Armbanduhr, die per Laserstrahl Vorhängeschlösser schmilzt. Bonds Handy verschießt mehrere Meter reißfeste Schnur, eine automatische Winde hievt ihn sogar nach einem Kaviar-Gelage locker in die Höhe. Elektronische Schlösser öffnet ein umgebauter Organizer. Allerdings müssen Sie vorher eine Codekarte finden und einscannen – ein bisschen Arbeit bleibt eben doch noch an Ihnen hängen. Als Dreingabe gibt's ein Feuerzeug mit versteckter

Mini-Kamera. Aber halt, Q hat noch mehr! Zum Beispiel einen Füllfederhalter, mit dem Sie Betäubungspfeile verschießen; so schalten Sie Zivilisten unverletzt aus. Ihr Schlüsselanhänger kann das auch, arbeitet aber mit Elektroschocks auf kurze Distanz. Zum Schluss gibt's noch eine neue Kreditkarte; im Inneren steckt eine Mini-CD mit einem automatischen Hack-Programm, das jeden Computer in Sekundenschnelle knackt. Tun Sie Q einen Gefallen und bringen Sie seine Schätze in einem Stück zurück, okay?

Lizenz zum Töten

Wo Bond ist, kann auch die Walther PPK nicht weit sein. Der Dienstrevolver englischer Agenten ist nach wie vor die Waffe der Wahl auf kurze Distanz – vor allem, wenn ein Schalldämpfer verräterische Geräusche mildert. Gegen kleine Armeen aus mehreren Dutzend Söldnern brauchen aber selbst Top-Spione etwas mehr Durchschlagskraft. Nightfire spendiert Ihnen zwei automatische Gewehre, dazu kommen eine Schrotflinte für den kräftigen Bums auf kurze Distanz und ein Scharfschützengewehr für Treffer aus sicherer Entfernung. Größere Klötze sprengen

Sie mit Handgranaten beiseite, Betäubungsgas und Rauchgranaten helfen in brenzligen Situationen. Das war's schon – das Waffenarsenal hält sich in überschaubaren Grenzen. Statt zig Knarren setzt Nightfire auf das perfekte Zusammenspiel mit der Q-Ausrüstung: Durch dezentes Vorgehen meistern Sie so manche Gefahr besser als mit Rambo-Taktiken.

Die Welt ist nicht genug

Nightfire basiert zwar technisch auf der guten alten Half-Life-Engine, die ist aber kaum wiederzuerkennen. Ordentlich geübt wurde vor allem am Detailreichtum: Abwechslungsreiche Architektur, gut gewählte Texturen, schicke Licht- und Spiegeleffekte verwöhnen das Auge. Gut geraten sind auch die Spielfiguren; sie sehen beinahe lebensecht aus und bewegen sich sehr geschmeidig.

Spielzeug von Q

Agenten-Tools für jeden Zweck: Die CD in der Kreditkarte knackt Computer, der Uhr-Laser Türschlösser. Mit dem Organizer liest Bond Codekarten.



Electronic Arts hat sich die Lizenz zum Modellieren geangelt – das Gesicht der Nightfire-Bonds wurde dem Filmhelden Pierce Brosnan nachempfunden. Das Antlitz Ihres Alter Ego bekommen Sie nicht nur in den gut gerenderten Zwischensequenzen vor jeden der insgesamt neun Einsätze zu sehen, sondern gelegentlich auch während der Mission. Denn das Spiel schaltet immer dann auf eine Außenansicht, wenn Bond klettert, hangelt oder balanciert. Ab November sollen auch Sie in die Rolle des Edelspions schlüpfen dürfen. **CS**

007 Nightfire

Genre: 3D-Shooter **Entwickler:** Electronic Arts
Termin: November 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Christian Schmidt: »Das ist Bond pur: Von der coolen Q-Ausrüstung bis hin zu riesigen Geheimanlagen könnte alles direkt den Kinofilmen entsprungen sein. Dazu gibt's nicht nur schnelle Action, sondern auch viel Spionage-Schleicherei und massenhaft Agenten-Tricks. Wird Nightfire also zur Action-Referenz? Sag niemals nie...«

Des Römers Gefahren: Wälder und Barbaren

Praetorians

Sie waren klein und warmes Klima gewohnt. Trotzdem besiegten die Römer dank taktischer Finesse sowohl kräftige Germanen als auch hochgerüstete Ägypter.



Unsere römische Belagerungsarmee kurz vor dem Sturmangriff (großes Bild): Während Katapulte die Verteidiger beharken, laufen unsere Legionäre in der Schildkröten-Formation zu den Mauern (oben rechts). Dort erklimmen sie die von leichter Infanterie aufgestellten Leitern – das Schicksal der Festung ist besiegelt.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Wenn eine Schildkröte auf Sie zurennt, gibt es zwei Szenarien: Das erste ist ungefährlich und erlaubt Ihnen, erst noch ein Handy-Telefonat zu führen und die Schnürsenkel zu binden, bevor Sie in aller Ruhe einen kleinen Schritt zur Seite weichen. Das andere besteht aus drei Dutzend brüllenden Legionären, die zu allen Seiten und nach oben hin ihre großformatigen, gewölbten Rechteck-Schilder gestemmt haben. Willkommen bei **Praetorians**, dem Echtzeit-Taktikspiel zur Zeit von Gaius Julius Caesar.

Vom Dorf zum Weltreich

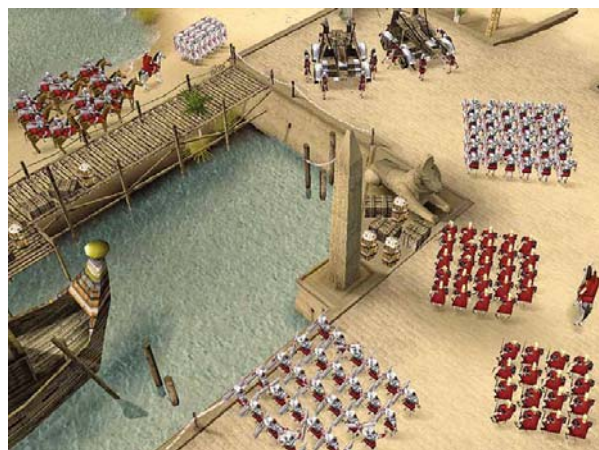
Der anfangs kleine Stadtstaat Rom hat in den Jahrhunderten vor und nach Christus zunächst die umliegenden latinischen

Stämme erobert. Es folgt Südtalien, dann Gallien und schließlich fast die gesamte bekannte Welt, von Nordafrika bis Britannien, von Spanien bis Palästina. Dabei halfen den Römern ständiger Drill und überlegene Taktik. Außerdem war das römische ein Berufsheer: Legionen wurden grundsätzlich auf einen Schlag ausgehoben und blieben dann 16 Jahre im Feld, wobei Verluste nicht ersetzt wurden. Die überlebenden Veteranen gingen in eroberten Provinzen in den Ruhestand oder verpflichteten sich für weitere 16 Jahre.

In **Praetorians** ziehen wir jedoch nicht mit ausgewachsenen 6.000-Mann-Legionen zu Feld, sondern mit eher kleinen Trupps aus bis zu 30 Polygonmännchen. Doch die haben es

in sich: Soldaten gleichen Typs können sich aufteilen oder wieder vereinen; dazu kommen mehrere Formationen. Zum Beispiel schützt die »Schildkröte« gegen Beschuss, »stationä-

re« Bogenschützen feuern weiter und Gladiatoren benutzen ein Netz zur Gegnerlähmung. Schwer gepanzerte Legionäre können weder durch Wasser waten noch in dichten Wald



Bis nach Ägypten wird Sie der Weg im fertigen Programm führen.

eindringen; in hohem Gras versteckte Helvetenkrieger sind für tödliche Hinterhalte gut.

Tribunen und Dörfer

In **Praetorians** gibt es keinen Basisbau. Allerdings befinden sich auf jeder Karte Dörfer, die uns nach Zerstörung ihrer »Garnison« (einem Holzgebäude) und Bau einer eigenen gehören. Wenn wir nun einen Tribun (General) hineinschicken, rekrutiert er dort neue Truppen – die Ressourcen sind Zeit und Bevölkerung. Spezialeinheiten wie Gladiatoren oder Elite-Pikeniere verschlingen zudem Ruhmpunkte, die es für häufige Kämpfe gibt. Maximal fünf Tribüne helfen uns: Einer wird zu jedem Szenariostart »mitgeliefert«, weitere gibt's für jeweils drei bestehende Truppenverbände. Da diese Offiziere nicht nur Dörfer kommandieren, sondern auch Truppen in ihrem Umkreis unterstützen, sollte ihr Einsatz gut überlegt sein. Zudem gewinnen die Offiziere nur in Kämpfen an Erfahrung.

Nichts geht ohne die Leichte

Dörfer einnehmen, Wachtürme oder Kriegsmaschinen bauen: Domäne der leichten Infanterie. Nur sie kann Brücken über einen Fluss schlagen oder beschädigte Türme reparieren. Was aber tun, wenn es gerade keine leichte Infanterie gibt, und auch kein kontrolliertes Dorf? Dann »degradieren« wir



Römische Truppentypen, von oben links: Lanzenträger in Verteidigungsstellung, Legionäre, Leichte Infanterie (beim Wachturm-Bau), Elite-Pikeniere, Auxiliar-Kavallerie, stationäre (und dadurch weiter schießende) Bogenschützen, Balearische Schleuderer, Gladiatoren.

als Römer einfach (und unwiderruflich!) einen besseren Truppentyp. Solche taktischen Entscheidungen sind an der Tagesordnung und machen den Reiz von **Praetorians** aus.

Kriegsgeräte dienen vorrangig zur Zerstörung von Wachtürmen und Einnahme von Festungen – Katapulte schießen Verteidiger von den Zinnen, während unten unsere Leuten Leitern anlegen, um die Mauern zu erklimmen. Deutlich zu effektiv sind momentan noch die Wachtürme: In ihnen platzierte Schützen nehmen so lange keinerlei Schaden, bis der Turm restlos zerstört ist.

Oben sticht unten

Wie bei kaum einem anderen Strategiespiel entscheiden Terrain, relative Höhe und Formation über Wohl und Wehe unserer Soldaten. Wer Legionäre

auf einem schmalen Weg durch verdichteten Wald schickt, hat bei Beschuss aus den Bäumen nur eine einzige Chance: Schildkröte formen und wegrennen – und dabei hoffen, in dieser Formation nicht auf gallische Nahkämpfer zu treffen.

Neben den Römern gibt es noch Barbaren und Ägypter als Parteien, die jeweils eigene Einheiten und Baustile haben. In der Kampagne lenken Sie nach

unserem jetzigen Kenntnisstand nur das Schicksal der Römer, von der Eroberung Galliens bis zum großen Bürgerkrieg zwischen den Anhängern Caesars und Pompeius' in Spanien, Griechenland und Ägypten. Im Multiplayer-Modus haben Sie die freie Wahl – schon bei unseren Test-Partien (siehe Kasten) hat es sich bewährt, als Römer mit einem Barbaren-Spieler zu kooperieren. **IA**



Eine ägyptische Armee auf dem Vormarsch – die Katapulte senken das Tempo allerdings gewaltig.

Ein Kampf in Rom

Zum ausführlichen Probespiel lud Eidos nach **Rom** – in die ehemalige Villa des Schriftstellers **Sallust**. Der hatte sie von Gaius Julius Caesar erhalten, dessen Parteigänger er war. In einem rund zehn Meter unter dem Straßenlevel befindlichen, nach zwei Seiten frei stehenden Gewölbe gab es zu bewundern: **Faschings-Legionäre**, strahlende **Toga-Damen** – und vor allem eine stilvolle **Umgebung** für Solo- und Multiplayer-Schlachten. Die Germanen-Ehre blieb übrigens sozusagen gewahrt: Zusammen mit dem PC-Games-Kollegen zeigte es der GameStar-Tribun zwei angelsächsischen Kontrahenten.



Praetorians

Genre: Echtzeit-Taktik **Entwickler:** Pyro Studios
Termin: 1. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Jörg Langer: »Obwohl die Grafik bislang mäßig und die Übersicht nicht die beste ist: Schon die 4-Karten-Vorversion hat mir richtig Spaß gemacht. Nicht Zufall oder stupide Truppenmassen entscheiden über den Kampfverlauf, sondern Terrain, Formation und geschickte Taktik.«

Die nächste Generation

Star Trek Elite Force 2

Tricorder und Phaser bereitmachen! Mit einer Spezialeinheit lösen Sie intergalaktische Krisen für den Kapitän des Föderations-Flaggschiffs U.S.S. Enterprise.



In einer Raumstation treffen Sie und Ihre Mannschaft auf rudelweise angreifende Außerirdische.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

An Bord eines Raumschiffs der Sternenflotte passieren jede Menge ungewöhnliche Dinge. Da enttarnen sich romulanische Kreuzer direkt vor ihrem Bug, fiese Borg entern das Schiff und versuchen, die Brücke zu stürmen, oder der Warp-Antrieb fällt aus. Dazu verlaufen sich regelmäßig Erkundungsmannschaften auf fremden Planeten und müssen dann von Kollegen gerettet werden.

Solche Probleme sind ein Fall für das »Hazard Team« – die Elite-Sicherheitstruppe der Sternenflotte. Sie schlüpfen im Ego-Shooter *Star Trek: Elite Force 2* in die Rolle des Krisenmanagers Alexander Munro, der die Spezial-Einheit anführt.

Alte Bekannte

Der Prolog des Spiels führt Sie zurück an Bord des Raumschiffs Voyager, wo Mr. Munro

sein altes Team aus dem Vorgänger wiedertrifft. Danach machen Sie einen Abstecher in die Akademie der Sternenflotte. Hier wird das Hazard Team nach ein paar Trainingseinsätzen keinem Geringeren begegnet als Captain Jean-Luc Picard. Der sucht gerade nach neuen Sicherheitskräften für die U.S.S. Enterprise, und so füllt Ihr Team gerne die offenen Stellen an Bord des Föderations-Flaggschiffs. Das schlägt zugleich eine Brücke vom *Voyager*-Szenario in die Welt der *Next Generation*-Serie, in der *Elite Force 2* angesiedelt ist. Die Science-Fiction-Kulisse bleibt die gleiche, Sie bewegen sich lediglich mit einem neuen Nummernschild durch die *Star Trek*-Galaxien.

Längere Weltraumreise

Einer der Hauptkritikpunkte am Vorgänger war der viel zu geringe Spielumfang – Action-Spezialisten hatten mit *Elite Force* höchstens 15 Stunden Spaß. Deshalb versprechen die Entwickler für den zweiten Teil deutlich umfangreichere Levels, die den Spieler rund doppelt so lange beschäftigen sollen. Ihre Spezialeinheit besucht unter anderem Wüstenplaneten, Sumpflandschaften und vor allem das Innere von Föderations- und Alien-Raumern. Auf dem Programm steht sogar eine kleine Schwerelos-Einlage auf der

Außenhülle der Enterprise. Insgesamt zwölf große Levels sind in Vorbereitung, dargestellt von einer überarbeiteten Version der *Quake 3*-Engine. Das Verhalten des Spielers während den Einsätzen wirkt sich entscheidend auf den Erfolg des gesamten Teams aus. Fällt etwa ein Techniker den Feinden zum Opfer, bleibt in der Folge mission unter Umständen der einfache Weg versperrt. Außerdem dürfen Sie ab sofort basteln statt ballern: Die Designer wollen in den Spielabschnitten Tech-Konsolen verstreuen, mit denen Sie zum Beispiel Türen öffnen oder Alarmsysteme abschalten. Besonderes Bonbon für Fans ist der neue Tricorder. Mit dem Allzweckgerät erhalten Sie einen Überblick über die nähere Umgebung und spüren sogar Geheimtüren und versteckte Gegner auf.

Klingonen-Klinge

Das Arsenal des »Hazard Teams« enthält zahlreiche aus Filmen und Fernsehen bekannte Waffen quer durch das Trekkie-Universum. Der Standard-Phaser ist genauso mit dabei wie etwa das Tetryon-Gatling-Gewehr und sogar die klingonische Bat'Leth-Nahkampfwaffe. Die komplette Ausrüstung mit allen 13 Sci-Fi-Schießprügeln steht Ihnen allerdings im Multiplayer-Modus zur Verfügung. **PH**



Auf einem Borg-Würfel müssen Sie verhindern, dass Ihr Team assimiliert wird.

Star Trek: Elite Force 2

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Ritual Entert.
Termin: 1. Quartal 2003 Ersteindruck: Sehr gut

Patrick Hartmann: »Mit dem Tricorder durch die Levels schleichen und Geheimtüren aufspüren oder an Tech-Konsolen Kameras deaktivieren – da schalten selbst Star-Trek-Muffel wie ich den Warp-Antrieb auf Vollgas und melden sich freiwillig für den Außenteam-Einsatz.«

Actionspiel in Tschernobyl

Stalker Oblivion Lost

In der Ukraine explodiert ein Kernkraftwerk, und Sie sammeln die Scherben ein – im wahrsten Sinne des Wortes.



So schön kann Natur sein: Neben knorrigen Bäumen gibt's fast überall üppigen fotorealistischen Pflanzenbewuchs.

Shooter-Fans vergnügen sich bei fetzigen Partien in **UT 2003** oder organisieren ausladende Team-Schlachten in **Battlefield 1942** – echte Action gibt's fast nur noch im Netz. Oder? Das russische Entwicklerteam von GSC Gameworld will Terrain für Solisten zurückerobert. **Stalker: Oblivion Lost** kombiniert knackige Kämpfe mit

Handlungsfreiheit in einer riesigen Spielwelt, Rollenspiel-Touch und einem beklemmenden Szenario rund um den zerstörten Atomreaktor von Tschernobyl.

Schnitzeljagd

2010, vier Jahre nachdem der Reaktor von Tschernobyl abermals in die Luft geflogen ist, brechen Sie im Ego-Shooter **Stalker** auf in die verstrahlte Zone. Sie sind ein Stalker, ein Schatzjäger, der nach Artefakten der Katastrophe sucht, um sie meistbietend zu verkaufen. Gegen die Strahlung schützen Sie sich mit schwerer Kleidung und Detektoren. Gegen die anderen Gefahren in der so genannten Zone hilft Ihre Waffe: Tiere haben sich in aggressive Bestien verwandelt, Menschen in groteske Mutanten mit telekinetischen Kräften. Und dann sind da noch die anderen

Glücksritter. Wenn Sie einem Kollegen begegnen, müssen nicht unbedingt die Kugeln fliegen. Stattdessen stecken Sie die Waffe weg und treffen sich zu Plausch und Tausch. Durch den Handel mit anderen Charakteren verbessern Sie Ihre Ausrüstung. So dürfen Sie besonders gefährliche Gebiete erst betreten, wenn Sie entsprechende Schutzpanzerung tragen. Die Waffen sollen modular erweiterbar sein – aus Grundmodell, Magazin, Lauf und Zielfernrohr basteln Sie sich die Wunschkanone zusammen.

Alles wuchert

Mutter Natur hatte viel Zeit, die gottverlassene Strahlungszone zurückzuerobert. Gras und Gestrüpp überwuchern menschgemachte Bauwerke wie Siedlungen und Industriegebiete. Lada-Wracks verrotten im Straßengraben. Vorsichtig stapfen Sie durch dichte Wälder, durchstöbern Geisterstädte und stolpern in verfallene Werksruinen, über denen Todesstille hängt. In welcher Reihenfolge Sie die geplanten 20 Abschnitte des Spiels absolvieren, soll Ihnen überlassen bleiben. Rund 15 der Gebiete werden frei zugänglich sein, nur das Epizentrum



des Katastrophengebiets ist anfangs für Sie noch unerreichbar. Dort birgt das Kraftwerk Tschernobyl das dunkle Geheimnis, dem Sie letztendlich auf die Schliche kommen sollen. Waren vielleicht sogar fremde Mächte im Spiel? Nächstes Jahr wissen wir mehr. **CS**



Müll, nichts als Müll – die Katastrophe hat deutliche Spuren der Verwüstung hinterlassen.



Oh weh, die **Armee!** Scheinbar hat jemand was dagegen, dass wir zu nah am **Unglücksort** herumschnüffeln.

Stalker: Oblivion Lost

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** GSC Game World
Termin: 4. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Auch GameStar-Redakteure können strahlen. Zum Beispiel bei so einem viel versprechenden Spiel. Das Szenario jagt mir wohlige Schauer über den Rücken. Und grafisch ist das Projekt erste Sahne – die Wiesen und Ruinen wirken teilweise wie echt. Ich trage jedenfalls schon mal den PC in den Schutzbunker.«

Von Marienburg nach Middenheim

Warhammer Online

Der Sprung in die deftigste aller Fantasy-Welten: Games Workshop will die Faszination ihres Brettspiels in eine Online-Welt übertragen.



Die schönen Texturen an diesem Steintroll sind klar zu erkennen. Das Bild entstammt einer Technik-Demo.

Auf dem Games Day in Birmingham, Pilgerort aller Warhammer-Fans, trafen wir Robin Dews von Games Workshop und sprachen mit ihm über das Internet-Rollenspiel **Warhammer Online**. Seine klare Vorgabe an die Entwickler: »Make it real!«. Er will weg von den bunten Fantasy-Welten à la **Asheon's Call** und **World of Warcraft** (»Disney-Fantasy« nennt Robin das) und hin zu düsterer, Horror-inspirierter Dark Fantasy. Denn die Lande des knallhar-

ten Multiplayer-Spiels sind kein freundliches Königreich, in dem jeder glücklich war, bis irgendein Dunkler Herrscher angriff. Die Alte Welt ist stark europäisch geprägt: Es gibt neben der Magie auch Technologie (Dampfpanzer, Zwergenhelikopter, Steinschlossgewehre), und überall werden Intrigen gesponnen sowie Kriege geführt. Und die finsternen Mächte des Chaos stehen an allen Grenzen und korrumpieren zugleich die Reiche der Freien Völker von innen.

Oger ohne Level

Seit der ersten Edition von D&D gehören Charakterklassen und Levels zum Grundinventar von Rollenspielen – **Warhammer Online** verzichtet auf beides. Die starre, später nicht mehr änderbare Wahl einer Klasse enge Spieler zu stark ein, findet Robin. Er hat auch keine Angst, damit Genre-Fans zu verschrecken: »Wir wollen nicht den Massenmarkt, wir wollen die

richtigen Spieler.« Das Konzept des »Auflevelns« hält er für zu simpel. Zudem spaltet es die Spielerschaft ständig in kleine Häppchen: Man kann eigentlich nur mit Helden gleichen Levels sinnvoll spielen und ist für seine Gruppe nutzlos, wenn man wegen einer Spielpause zurückfällt. Die Entwickler arbeiten stattdessen mit Berufskarrieren. Der Spieler beginnt mit simplen Einstiegsprofessionen wie Magier-Adept, Schmugler, Söldner oder Händler und steigt dann auf zu Magier, Inquisitor, Ritter, Priester und anderen fortgeschrittenen Berufen. Sehr logisch ist der Kampf Spieler gegen Spieler (»PvP«) integriert: Wer sich an der Zivilbevölkerung vergreift, wird zum »Outlaw« verdammt und darf von Gesetzeshütern und Kopfgeldjägern attackiert werden.

In **Warhammer Online** starten Sie mit der Wahl der Rasse: Mensch, Oger, Zwerg, Halbling, Elf. Auch ein Typus will gewählt sein (Krieger, Akademiker, Dieb), der entspricht allerdings nicht den traditionellen Klassen, sondern gibt nur ein paar Sonderboni – auch Kämpfer dürfen sich magisch betätigen, Akademiker in Stahl gekleidet Schwerter schwingen. Darunter liegt ein System von Skills, das Spezialisierungen möglich macht, aber nicht bis zum Brotbacken geht. Dadurch

sol es so auch für Leute mit sehr unterschiedlicher Spielzeit lohnend sein, miteinander auf Abenteuer zu gehen.

Regen in Altdorf

Games Workshop hat für dieses Projekt (das anfangs mal ein reines Strategiespiel werden sollte) extra eine Tochterfirma gegründet, gemeinsam mit dem Entwicklerstudio Climax. Robin & Co. achten sehr darauf, dass **Warhammer Online** dem Flair der Brettspiele nahe kommt. Der Brettspiel-Designchef Rick Priestley ist involviert, und die Climax-Programmierer haben vollen Zugriff auf alle Materialien. Info für Fans: Die Handlung spielt im Imperium (Städte wie Altdorf, Marienburg und Nuln werden nachgebaut) zur Zeit des Imperators Karl Franz. Und wir gehen stark davon aus, dass die beliebten Helden Gotrek und Felix aus den Romanen ebenfalls vorkommen.

Technisch bekommt der **Warhammer**-Fan Durchschnittskost geboten: Die Engine (von Climax selbst entwickelt) reißt auf den ersten Blick keine Bäume aus, macht aber einen soliden Eindruck. Erwarten Sie keinen Grafikknaller, aber dank schöner Texturen, schicker Modelle und ausgefeilten Wettereffekten sollte dürfte Games Workshop einen stimmigen Gesamteindruck hinbekommen. **GUN**



Blick zum Hafen von Marienburg: Große, detaillierte Städte sollen ein Markenzeichen des Spiels werden.

Warhammer Online

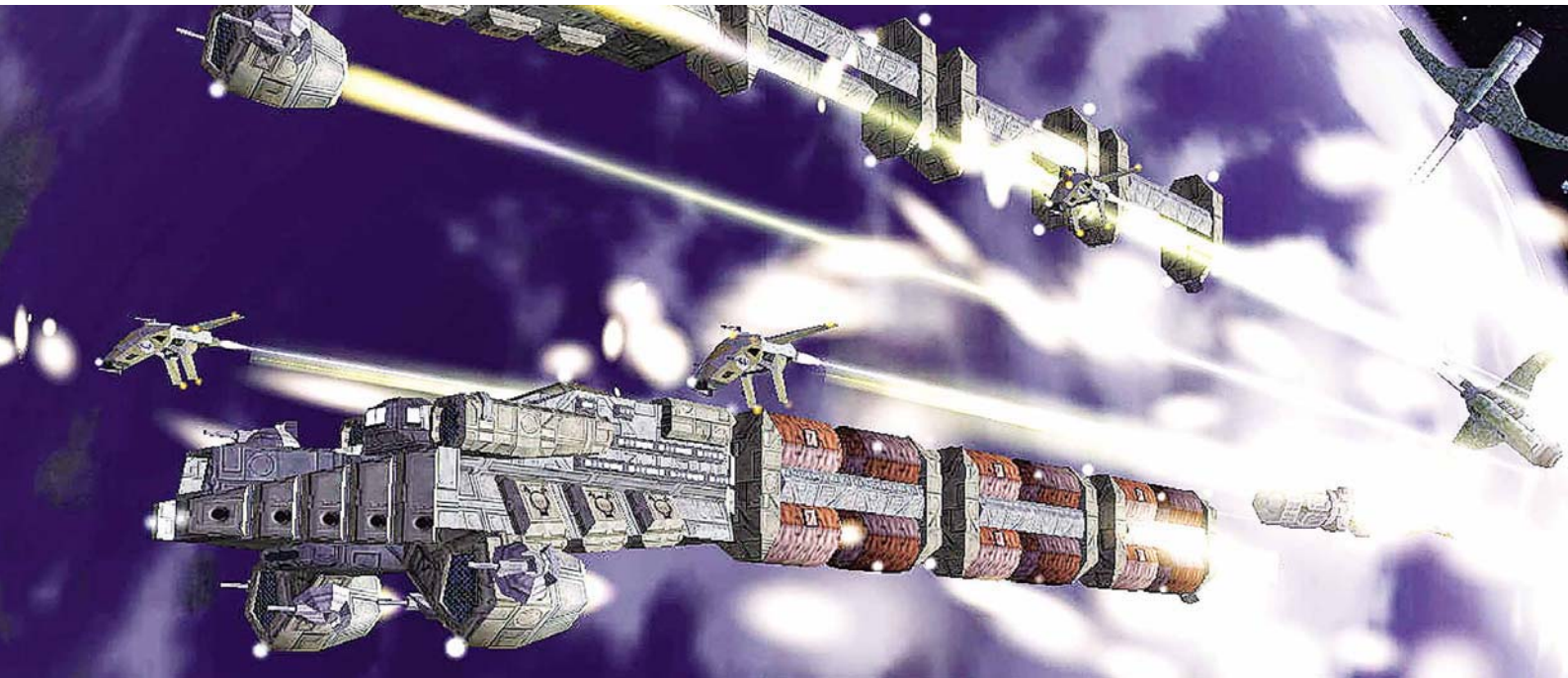
Genre: Online-Rollenspiel Entwickler: Games Workshop
Termin: 4. Quartal 2003 Ersteindruck: Sehr gut

Gunnar Lott: »Da ist ein aufregendes Spiel in der Mache – mit vielen neuen Ideen fürs Genre. Besonders gefallen hat mir die düstere Atmosphäre. Aber auch die Mischung aus Magie und Technik-Waffen klingt sehr interessant. Ideal für Warhammer-Fans, aber auch DAoC-Spieler.«

Die Zukunft des Weltraumspiels

Freelancer

Bald gehört das All Ihnen: Das bombastische Weltraum-Rollenspiel nähert sich allmählich der Fertigstellung – mit nagelneuen Zusatz-Inhalten.



Überfall auf einen Konvoi: Sie bestimmen, ob Sie in solch spektakulären Weltraumgefechten den Piraten, die Sicherheitskräfte oder den flüchtenden Händler spielen.

Es ist fast so lang in Arbeit wie **Duke Nukem Forever**. Doch zum Weltraumspiel **Freelancer** gibt's jede Menge neue Infos – und sogar einen Veröffentlichungstermin! Spätestens im März 2003 will Digital Anvil die Entwicklung abgeschlossen haben, die Anfang 1999 begann und den Quasi-Rauswurf von Erfinder Chris Roberts 2001 verkraften musste. Immerhin verkündete das **Freelan-**

cer-Team kürzlich »Feature complete«. Alle Spielelemente und die vielen Tausend von Himmelskörpern sind fertig.

Freiheit im All

Das riesige All ist in **Freelancer** keine Staffage. Beinahe wie in Rollenspielen à la **Morrowind** haben Sie darin viel Handlungsfreiheit. Sie starten als abgebrannter Frischling mit einem schwachen Schiff. Dann bauen Sie sich beispielsweise einen Ruf als Pirat auf. Oder arbeiten als Söldner für die Polizei. Wahlweise schippern Sie als braver Händler Waren von Mond zu Mond. Statt Erfahrungspunkten bekommen Sie Geld, anstelle zusätzlicher Fähigkeiten verbessern Sie damit allmählich das Schiff. Dabei haben Sie die Qual die Wahl: Dicke Schilde oder doch die durchschlagskräftigeren Ge-

schütze? Oder gar ein komplett neues Raumschiff?

Der Haupthandlung um ein mysteriöses Alien-Artefakt folgen Sie nur, wenn Sie wollen. Allerdings dürfte es schwer fallen, der Story-Versuchung angesichts von spektakulären, rund zweistündigen Videosequenzen längere Zeit zu widerstehen.

Einigkeit macht stark

Die Zeit bis zum Release nutzen die Entwickler fürs Feintuning. So laufen die Weltraumkämpfe jetzt deutlich flotter ab. Außerdem sehen Sie Ihr Schiff

wegen der innovativen Maussteuerung standardmäßig von außen. Nur wer will, fliegt in der Cockpitsicht.

Den Multiplayer-Modus liefert Digital Anvil nun doch mit. Darin kämpfen bis zu 16 Teilnehmer gemeinsam gegen Bots. Spannend: In Schlachten können vier Mitspieler ihre Schiffe zusammenkoppeln. Einer lenkt das Gebilde, die anderen haben dann Zugriff auf eine Art virtuelle Kugel-Flak und konzentrieren sich mit 360 Grad Bewegungsfreiheit aufs Abschließen feindlicher Jäger. **PS**



Die Hauptfigur (links) berät sich mit einem Security-Officer.

Freelancer

Genre: Weltraumspiel
Termin: März 2003

Entwickler: Digital Anvil
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Freelancer steht seit ein paar Jahren auf meiner persönlichen Warte-Drauf-Liste. Inhaltlich klingt das Spiel genial – aber auch die Grafik wirkt mit ihren schicken Effekten immer noch toll.«

Schicker managen

Fußball Manager 2003

EAs einzige rein deutsche Entwicklung kickt runderneuert mit um den Manager-Cup.

In den 3D-Spielszenen kommt die aufgepeppten Fifa-2002-Engine zum Einsatz.



Seit dem letzten Jahr ist der **Anstoss**-Erfinder Gerald Köhler für die Fußballmanager von EA Sports verantwortlich. Sein »Erstling« für die Amerikaner kämpfte noch mit Kinderkrankheiten. Mit dem **Fußball Manager 2003** will Köhler dieses Mal zumindest optisch an die Genrespitze stürmen.

Fifa-veredelt

Der offensichtlichste Unterschied zur mäßigen Vorjahres-

version ist die 3D-Grafik. Denn diesmal nutzt der **FM 2003** eine aufgebohrte Variante der haus-eigenen **Fifa 2002**-Engine. Dadurch kommen Sie während der Spieltage in den Genuss von exzellent animierten Partien. Nahaufnahmen wirken wie direkt der Sportschau entnommen. Zusätzlich hat es das Köhler-Team geschafft, auch noch die Eingriffsmöglichkeiten zu steigern. So können Sie direkte Anweisungen zum Passen oder Grätschen aufs Spielfeld rufen und damit verloren geglaubte Matches noch rumreißen. Zwei neue Beschleunigungsstufen sorgen dafür, dass Sie langweilige Partien nicht die vollen acht Echt-Minuten lang ertragen müssen.

Text-Taktiken

Wenn Sie die vollen taktischen Möglichkeiten anwenden wollen, müssen Sie sich nach wie vor mit dem unspektakulären

Textmodus begnügen. Statt die Spielzüge zu sehen, erhalten Sie als Ersatz lediglich karge Meldungen. Dafür wirken sich nur hier alle zuvor eingestellten Vorgaben wie die Manndeckung auch aus.

Die nächste große Neuerung ist der wöchentlich erscheinende »Kicker«. Darin finden Sie alles zu wichtigen Ereignissen, wie mögliche Spielertransfers und sogar Bilder aus den Spieltagen. Wenn Sie in Ihrem eigenen Spiel einen Screenshot grabben, baut ihn der **FM 2003** automatisch in

diese Zeitung ein. Auch bei der Spieltaktik hat sich einiges getan: So können Sie zum Beispiel im Viertelstundentakt festlegen, wie sehr sich die Spieler verausgaben. Ebenfalls neu für den **FM 2003** ist die Möglichkeit, der Freundin Geschenke zu machen, sie zu heiraten, Kinder zu bekommen, die dann wiederum im eigenen Jugendteam auftauchen. Bei **Anstoss** gab's das freilich schon in der 3er Version.

Mini-Spielchen

Sämtliche Menüs wirken nach wie vor etwas unterkühlt und können ihre Verwandtschaft zum englischen Urahn nicht verleugnen. Doch unter der Oberfläche haben die deutschen Entwickler einige Nettigkeiten versteckt. So erscheint auf Wunsch bei Vertragsverhandlungen eine Leiste, auf der zwei Bälle liegen. Einen davon steuern Sie, den anderen die CPU. Schaffen Sie es, den computergesteuerten Ball auf Ihre Hälfte hinüberzulocken, erhalten Sie einen finanziellen Vorteil beim Abschluss.

Leider gibt es auch diesmal wieder keinen Multiplayer-Modus über LAN; mehrere Spieler können nur nacheinander antreten. Doch die Entwickler haben schon Pläne für die Zukunft. Im **FM 2004** wollen sie (neben optischen Verbesserungen) auf jeden Fall einen Nationaltrainer-Part einbauen. **MIC**



Der **Textmodus** bietet die ausgefeiltesten Taktikmöglichkeiten.

Fußball Manager 2003


Genre: Fußballmanager **Entwickler:** EA Sports
Termin: 29.11.2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Mick Schnelle: »Mit dem FM 2003 hat das Entwicklerteam einen großen Schritt nach vorn gemacht. Vor allem die schicke Grafik wird Einsteiger begeistern. Schade bleibt nur, dass sich nicht alle Taktiken in 3D auswirken. Dennoch rücken Köhler und seine Mannen der Anstoss-Konkurrenz wohl ganz nah auf den Pelz.«

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in einer Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie hier den aktualisierten Erscheinungstermin und ob sich unser Eindruck vom Spiel verändert hat. Alle Änderungen sind rot markiert.

Legende

- NEU** In dieser Ausgabe erstmals per Preview (nicht nur News) vorgestellt.
- UPDATE** Rote Schrift zeigt, wo sich was geändert hat.
-  Veröffentlichung in den nächsten zwei Monaten.

Der Ersteindruck

Ausgezeichnet

Dieses Spiel hat das Potenzial zum Hit und sollte ganz oben auf Ihrer Warteliste stehen. Wichtig: Nur Spiele, die wir lange genug antesten durften, können von uns diese Bewertung erhalten.

Sehr gut

Wenn der Hersteller seine Pläne umsetzt wie angekündigt, erwarten Sie ein erstklassiges Programm. Grafik und Konzept versprechen bereits höchsten Spielspaß.

Gut







Als Genre-Fan sollten Sie diesen Titel unbedingt im Auge behalten. Technik und Spielprinzip setzen eher auf Bewährtes, als dass Innovationen in der Mache sind – aber es ist absehbar, dass der Spielspaß stimmen wird.

Passabel

Dieses Spiel hat – möglicherweise aufgrund einer Film- oder Sportlizenz – Aussicht auf kommerziellen Erfolg. Allerdings überzeugt es uns in der uns bekannten Fassung nicht.

Bei Spielen, die nur »Passabel« erreichen würden, verzichten wir meist auf eine Preview und widmen den Heftplatz interessanteren Titeln.

Aktuelle Erscheinungstermine

	Titel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Ersteindruck	Termin
	Asheron's Call 2	Online-Rollenspiel	Turbine	5/02	Sehr gut	1. Quartal 2003
	Baphomet's Fluch 3	Adventure	Revolution	11/02	Sehr gut	August 2003
UPDATE	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	Novalogic	10/02	Sehr gut	Februar 2003
	Blitzkrieg	Echtzeit-Strategie	CDV	11/02	Gut	2. Quartal 2003
	Call of Cthulhu	Action-Adventure	Headfirst	2/02	Gut	Juli 2003
UPDATE	C&C Generals	Echtzeit-Strategie	EA Pacific	5/02, 7/02, 10/02	Ausgezeichnet	6. Februar 2003
	Colin McRae Rally 3	Rennspiel	Codemasters	7/02	Ausgezeichnet	1. Quartal 2003
	Commandos 3	Echtzeit-Taktik	Pyro Studios	7/02	Sehr gut	4. Quartal 2003
UPDATE	Counterstrike: Cond. Zero	Taktik-Shooter	Gearbox	12/01	Sehr gut	Mai 2003
	Deus Ex 2	Action-Rollenspiel	Ion Storm	7/02	Sehr gut	2. Quartal 2003
UPDATE	Doom 3	Ego-Shooter	id Software	4/01, 10/01, 7/02, 10/02, 12/02	Sehr gut	Mai 2003
UPDATE	DTM Race Driver	Rennspiel	Codemasters	4/02	Ausgezeichnet	Februar 2003
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	8/99, 1/00, 7/01	Sehr gut	Derz. nicht mögl.
	Far Cry	Ego-Shooter	Crytek	7/02, 10/02	Sehr gut	November 2003
	Freelancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/00, 7/00, 2/01, 7/01, 5/02, 12/02	Sehr gut	März 2003
NEU	Fußball Manager 2003	Fußballmanager	EA Sports	12/02	Sehr gut	29. November 2002 
	Ghost Master	Strategiespiel	Empire	10/02	Gut	November 2002 
UPDATE	Gladiators	Echtzeit-Strategie	Arxel Tribe	10/02	Gut	November 2002 
UPDATE	Gothic 2	Rollenspiel	Piranha Bytes	8/02, 11/02	Ausgezeichnet	30. November 2002 
	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	Digital Reality	9/02	Gut	November 2002 
	Halo	Ego-Shooter	Gearbox	12/99, 2/00, 5/00, 5/01, 7/01, 12/01	Ausgezeichnet	2. Quartal 2003
	Hidden & Dangerous 2	3D-Action	Illusion Softworks	6/01	Sehr gut	2. Quartal 2003
	Highland Warriors	Echtzeit-Strategie	Data Becker	5/02, 11/02	Gut	Dezember 2002 
UPDATE	Imperium Galactica 3	Echtzeit-Strategie	Philos Laboratories	8/01	Sehr gut	Februar 2003
	Impossible Creatures	Echtzeit-Strategie	Relic	1/02	Gut	Februar 2003
	James Bond 007: Nightfire	Ego-Shooter	Gearbox	8/02, 12/02	Ausgezeichnet	November 2002 
	Loose Cannon	Ego-Shooter	Ubi Soft	1/99, 5/99, 5/00, 7/00, 12/00	Derz. nicht mögl.	2. Quartal 2003
	Lords of the Realm 3	Strategiespiel	Impressions	12/01	Sehr gut	1. Quartal 2003
	Maddrax	Action-Adventure	Soft Enterprises	8/02	Sehr gut	4. Quartal 2003
UPDATE	Mercedes-Benz W. R.	Rennspiel	Synetic	1/02	Sehr gut	1. Quartal 2003
	No Man's Land	Echtzeit-Strategie	Related Designs	11/02	Gut	2. Quartal 2003
UPDATE	Planetside	Online-Ego-Shooter	Verant	1/02	Sehr gut	März 2003
	Praetorians	Echtzeit-Strategie	Pyro	4/00, 7/01, 3/02, 12/02	Sehr gut	1. Quartal 2003
	Project BG&E	Action-Adventure	Ubi Soft	8/02	Sehr gut	4. Quartal 2003
UPDATE	Raven Shield	Taktik-Shooter	Ubi Soft	6/02, 9/02	Sehr gut	6. Februar 2003
	Republic	Strategiespiel	Elixir	3/00, 7/00, 6/02	Sehr gut	Januar 2003
	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Big Huge Games	5/02, 8/02	Sehr gut	2. Quartal 2003
	Sabotage	Echtzeit-Taktik	Powderworks	12/01	Gut	Dezember 2002 
UPDATE	Sim City 4	Aufbauspiel	Maxis	6/02, 10/02	Sehr gut	17. Januar 2003
UPDATE	Soldiers of Anarchy	Echtzeit-Taktik	Silver Style Ent.	11/02	Gut	November 2002 
	Sovereign	Onl.-Echtzeit-Strat.	Verant	3/01	Gut	2. Quartal 2003
	Spell Force	Echtzeit-Strategie	Jowood	7/02	Sehr gut	4. Quartal 2002
UPDATE	Splinter Cell	Actionspiel	Ubi Soft	6/02, 10/02	Sehr gut	28. November 2002 
UPDATE	Stalker: Oblivion Lost	Ego-Shooter	GSC Gameworld	7/02, 8/02, 12/02	Sehr gut	4. Quartal 2003
	Star Trek: Elite Force 2	Ego-Shooter	Ritual Entertainment	6/02, 12/02	Sehr gut	1. Quartal 2003
	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	Verant	1/02	Sehr gut	Februar 2003
	SW: Knights o. t. o. Republic	Rollenspiel	Bioware	6/02	Sehr gut	3. Quartal 2003
	Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	4/99, 8/99, 3/00	Sehr gut	Derz. nicht mögl.
	Tron 2.0	Actionspiel	Monolith	6/02	Sehr gut	März 2003
UPDATE	Tomb Raider 6	Action-Adventure	Eidos	5/02	Sehr gut	Februar 2003
	Total Immersion Racing	Rennspiel	Empire Interactive	11/02	Sehr gut	31. Oktober 2002 
UPDATE	Unreal 2	Ego-Shooter	Epic Games	5/01, 7/01, 11/01, 12/01, 2/02, 7/02	Ausgezeichnet	Februar 2003
	Vietcong	Taktik-Shooter	Illusion Softworks	11/02	Sehr gut	1. Quartal 2003
NEU	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Games Workshop	12/02	Sehr gut	4. Quartal 2003
	World of WarCraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	11/01, 3/02	Ausgezeichnet	4. Quartal 2003
	Yager	Actionspiel	Yager	9/01	Sehr gut	1. Quartal 2003



Neue Spiele-Horizonte

Invasion aus dem Osten

Mafia, Operation Flashpoint, Serious Sam: Wieso osteuropäische Entwickler auch ohne Multi-Millionen-Dollar-Budgets fantastische Spiele machen.

Wenn Sie »Russland« hören, denken Sie wahrscheinlich an den Kreml. Bei »Tschechien« an Prag und bei »Ukraine« an Tschernobyl. Aber an Computerspiele? Dabei kommen schon seit einiger Zeit viele gute bis sehr gute Titel aus dem Osten. **Mafia** beispielsweise, unsere Action-Referenz, stammt aus Tschechien. Der Mega-Erfolg **Sudden Strike** entstand in der russischen Hauptstadt Moskau. Woran aber liegt es, dass Spiele aus Osteuropa so massiv auf dem Vormarsch in den Westen sind? Wir befragten die angesagtesten Entwickler der Ost-Szene nach ihrem Erfolgsgeheimnis.

Schwerer Start

Kommerzielle Spiele-Entwicklung hat in Osteuropa eine junge Geschichte. Und das, obwohl schon 1985 ein junger Computer-

Spezialist aus Moskau namens Alexey Pajitnov das wohl bekannteste und meistgeklonte Programm überhaupt erfand: **Tetris**. Alexander Dmitrevsky, Vize-Präsident von Nival (**Etherlords**), bestätigt uns, dass in Russland eine kleine Programmier-Community bereits vor über 20 Jahren existierte. Doch anfangs waren es nur Studenten, die auf langsamen Rechnern aus Spaß Spiele bastelten und dann kostenlos verteilten. Erst in den frühen 90ern konnte sich durch den Zerfall des Ostblocks das Hobby zum Geschäft wandeln. Mit leistungsfähiger westlicher Hardware und vergleichsweise freier Marktwirtschaft begann das Spiele-Programmieren sich zu lohnen.

Doch nach Ende der alten Staatsform ließ der Siegeszug in den Westen noch auf sich warten. Laut Petr Vochozka, Geschäfts-

führer bei Illusion Softworks (**Mafia**), entwickelte man zunächst für den heimischen Markt. Nur selten überschritten die östlichen Point-and-click-Adventures und Rastspiele mal die Grenzen. Einer der ersten Titel, die es auch bis nach Deutschland



Klötzchen verschieben im Original: **Tetris** stammt vom Moskauer Computer-Spezialisten **Alexey Pajitnov**.

schafften, war 1993 **Fußball Total** von Croatia team aus Kroatien. Dabei handelte es sich um einen Klon von **Sensible Soccer**, das ein Jahr früher erschienen war. Dieses hemmungslose Abkupfern erfolgreicher Spiel-Ideen bestimmte lange Zeit den Alltag östlicher Programmierer. Bekanntestes Beispiel: Das 1997 erschienene **Earth 2140** hatte Topware Interactive stark an Westwoods **Command & Conquer** angelehnt, ohne dessen Qualität ansatzweise zu erreichen.

Gute Leute: Mangelware

Heutzutage haben die osteuropäischen Entwickler keinen Ideenmangel mehr, dafür aber andere Probleme. Wie uns die meisten Befragten versicherten, fehlt es vor allem an talentiertem Nachwuchs. Deshalb sind viele Teams dazu gezwungen, sich kreative Leute aus anderen Branchen zu suchen, um sie selbst auszubilden. Die meisten Bewerber, die bei GSC (**Stalker**, **Cossacks**) in Kiew vorsprechen, kommen vom Fernsehen oder aus der Werbebranche. Oleg Javorsky, Vize bei GSC aus Kiew, konnte auf diese Weise bis jetzt 75 kompetente Leute um sich scharen. Bei Burut (**Kreed**) geht es ähnlich zu. Der Entwickler mit Sitz in der mittelgroßen russischen Stadt Voronezh (780.000 Einwohner) hat nur 35 Mitarbeiter. Die meisten davon mussten von alten Hasen erst mal zum Leveldesigner oder 3D-Grafiker ausgebildet werden. Der Hauptkünstler von Digital Reality (**Haegemonia**) aus Ungarn reparierte früher Autos, und der Komponist ist ein gelernter Elektriker. Geschäftsführer Gabor Feher betont uns gegenüber augenzwinkernd, dass ein möglichst branchenferner Job keine zwingende Voraussetzung sei.



Operation Flashpoint: Der Taktik-Shooter aus Tschechien hat sich bis jetzt rund 1,5 Millionen Mal weltweit verkauft.

Nival (Moskau) und Illusion Softworks (mit Hauptsitz in Prag) beklagen sich nicht. Nival hat einen Großteil seiner 90 Leute direkt von der Moskauer Uni rekrutiert. Und die Macher von **Mafia** beschäftigen insgesamt immerhin schon 140 Angestellte. Grund: Nach dem Erfolg von **Hidden & Dangerous** flatterten Hunderte von Bewerbungen rein. Zum Vergleich: Branchenriesen Blizzard hat auch nur etwa 150 Entwickler.

Der schöne Mammon

Die Zahl osteuropäischer Spiele steigt stetig. Das liegt nicht allein am Können der Teams: Die Herstellungskosten belaufen sich auf einen Bruchteil von denen westlicher Developer. Zum einen liegen die Gehälter natür-

lich weit unter West-Niveau. Das bedeutet in der Praxis, dass man für das gleiche Geld 20 Leute Grafik rendern lassen kann statt nur fünf. Aber auch Sonderposten wie orchestrale Musik schlagen vergleichsweise günstig zu Buche. Illusion Softworks haben für den Soundtrack von **Mafia** beispielsweise einfach die Prager Philharmoniker angeheuert. Unter solchen Voraussetzungen strecken westliche Publisher gerne die Fühler nach Osteuropa aus. Und die dortigen Entwickler heißen die Geschäftspartner mit offenen Armen willkommen – sind sie doch völlig abhängig von westlichen Geldgebern und Distributoren. Denn ein Spielmarkt, wie wir ihn kennen, fehlt in Osteuropa. Zwar zocken Russen oder Ukrainer wie be-

Alexander Dmitrevsky

Alter: 29
Position: Vize-Präsident bei Nival
Standort: Moskau, Russland



»Wir wissen, dass wir noch nicht an der Spitze des Markts stehen, aber wir werden mit jedem Spiel besser.«



Etherlords: Der schicke Mix aus Heroes of Might & Magic und Magic the Gathering schockte durch den Schwierigkeitsgrad.

Oleg Javorsky

Alter: 29
Position: Stellvertreter der Geschäftsführer bei GSC
Standort: Kiew, Ukraine



»Ich wünsche mir vor allem, dass sich der osteuropäische Spielmarkt endlich dem westlichen anpasst.«



Cossacks: Massenschlachten des historischen Europas auf dem PC. Komplex und schwierig, aber hochspannend.

Vladimir Nikolaev

Alter: 24
Position: Geschäftsführer bei Burut
Standort: Voronezh, Russland



»Ich glaube, dass russische Entwickler mehr Wert auf den kreativen Aspekt der Entwicklung legen.«



Kreed: Dynamische Licht- und Schatteneffekte sollen im Ego-Shooter für die richtige Stimmung sorgen.



GSC Gameworld auf Recherche vor dem Reaktorgebäude in Tschernobyl. Der neue Shooter des Teams, **Stalker**, spielt in einem 20 Quadratkilometer großen Areal um den ukrainischen Katastrophen-Atomreaktor.

essen – in den meisten Fällen aber mit Raubkopien. Leveldesigner Davor Tomicic von Croteam weiß, warum das in Kroatien nicht anders ist: »Ein Originalspiel kostet hier das Zehntel eines normalen Monateinkommens.« Wenn ein Team jedoch im Westen Erfolg hatte, kann es sich seinen Publisher aussuchen – bei Illusion Softworks ist das seit **Hidden & Dangerous** so.

Das richtige Gefühl

Woran liegen die aktuellen Erfolge der Ost-Designer? Sicher am Enthusiasmus und den niedrigen Lohnkosten. Doch auch ihre Innovationslust gehört dazu. Dazu Davor Tomicic von Croteam: »Als alle ande-

ren damit begannen, einen Half-Life-Klon zu basteln, haben wir mit Serious Sam eine total unrealistische, aber dafür umso Spaßigere Simpel-Ballerei gemacht!« Der Shooter stellt uns mit mächtigen Waffen vor quietschbunte, herrlich bizarre Gegnerhorden – erfrischend anders. **Mafia** erzählt in einer realistischen Großstadt filmreif die Lebensgeschichte eines geläuterten Verbrechers – Kino zum Mitspielen. Und **Operation Flashpoint** mit seinen riesigen, voll begehbaren Arealen – völlig neu. Langsam wird's für Deutschlands ewige Aufbauspiel-Züchter gefährlich: Laut Media Control verkaufte sich allein **Mafia** in Deutschland bis jetzt über 110.000 Mal.



Eigentlich ist Tamas Fodor **Automechaniker**. Bei Digital Reality arbeitet er am Look von **Haegemonia**.

Das bedeutet jetzt schon einen Gold-Award vom Verband der deutschen Unterhaltungssoftware (VUD). Und **Flashpoint** kann sogar mit weltweit 1,5 Millionen Exemplaren angeben, innerhalb von nur 18 Monaten. Zum Vergleich: Vom absoluten Super-seller **Half-Life** wanderten seit Erscheinen vor über vier Jahren insgesamt zirka drei Millionen Stück über den Ladentisch. **PET**



Beim russischen Entwickler **Burut** geht es eng zu.

Davor Tomicic

Alter: 30
Position: Spiel- und Level-Designer bei Croteam
Standort: Zagreb, Kroatien



»Spiele sind Spiele! Und sie werden gemacht, um Spaß zu bringen und nicht, um die Realität abzubilden.«



Serious Sam: Ballern, bis der Arzt kommt! Mit mächtigen Waffen geht es gegen Massen von bizarren Gegnern.

Petr Vochozka

Alter: 27
Position: Gründer und CEO bei Illusion Softworks
Standort: Prag, Tschechien



»Unsere Firma will ein weltberühmter Entwickler werden. Und zurzeit sind wir auf einem guten Weg dahin.«



Mafia: Eine lebensecht wirkende Stadt, ein tolle Story und eine Wahnsinnsgrafik: Das ist interaktives Kino am PC.

Gabor Feher

Alter: 31
Position: CEO bei Digital Reality
Standort: Budapest, Ungarn



»Wir sind offener für neue Ideen. Wir verwerfen ein Produkt nicht gleich, sondern versuchen, es umzusetzen.«



Haegemonia: Auf den ersten Blick ein Homeworld-Klon, auf den zweiten ein eigenständiges Strategiespiel in Edel-Optik.

Hype und Highlight

Anno 1503



Deutschlands liebstes Aufbauspiel ist zurück – mit bewährten Tugenden und vielen neuen Ideen. Warum nicht jede davon funktioniert, und weshalb das Insel-Besiedeln trotzdem wieder verflüxt viel Freude macht, lesen Sie in unserem Mega-Test.



Auf CD/DVD:
Zwei Video-Specials
Auf DVD:
Interaktiver Test



36 seitiges Booklet
zum Herausnehmen

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 345 Bauwerke (139 baubar)
- 43 Produktionsketten
- 38 Forschungs-Upgrades
- 14 Militäreinheiten
- 6 Schiffstypen
- 12 Kampagnen-Missionen
- 10 Einzelszenarios

Inhalt

Mega-Test	52
Riesen-Karte zum Ausklappen	53
Vom Pionier zum Siedler	58
Vom Bürger zum Aristokraten	60
Neuerungen im GameStar-Check	62
Technik-Check	62



Tiefe Erzmine: Hier wird Eisenerz abgebaut – ertragreicher als in der normalen Mine. Allerdings müssen Sie sie erst erforschen.

Kleine Waffenschmiede: Das in der Schmelze gewonnene Eisen wird (mithilfe von Holz) vom Schmied zu Schwertern verarbeitet.

Salzmine und Saline: Der Arbeiter Saline holt sich Salzstein aus der Mine, er zum beliebten Würzmittel um...

Wirtshaus: Der Wirt besorgt sich von den Kartoffelfarmen oder aus den Lagerhäusern Alkohol, den sich die Bürger hier abholen.

Marktstände: Hier versorgen sich die braven Bürger Ihrer schönen Stadt mit dringend benötigten Stoffen, Leder, Nahrung und Salz.

Festung: In diesem Gemäuer rekrutieren Sie Soldaten. Vor dem Eingang haben wir bereits Reiter und Musketiere positioniert.

Ein stark **beschädigtes Schiff** liegt vor der Reederei. Dort wird der Kahn nach einiger Zeit wieder seetüchtig gemacht.





Auf diesen vier Seiten präsentieren wir Ihnen den hochentwickelten Kern einer komplexen Anno-Stadt. Die führenden Wirtschaftsbetriebe dienen in diesem Szenario für den Unterhalt einer effektiven Armee. Die Stadt liegt an einer strategisch interessanten Stelle, weswegen wir unsere Truppen vorbeischieken, um e



Kriegsschiffe: Unsere beiden Kriegsschiffe greifen die Hafenanlagen an. Das feindliche Kontor steht bereits in Flammen.

Piratenangriff: Ein Pirat attackiert unser schmuckes Kriegsschiff, in dessen Bauch sich dringend benötigte Soldaten verbergen.

Kanoniere: Unsere Leute sind nun gelandet und beschließen die Mauer, die bald einbricht.



Nach etwa 30 Spielstunden erfüllt unsere **Pracht-Siedlung** erfüllt selbst die Ansprüche von verwöhnten Aristokraten. Badehäuser, Kneipen und ein Theater (Kuppelbau in der Mitte) sorgen für Unterhaltung – eine ausgeklügelte **Agrarwirtschaft** vor den Stadttores sichert den Kleider-, Alkohol- und Nahrungsnachschub. (1280x1024)

Christoph Kolumbus war schon ein echter Express-Entdecker: Seine Santa Maria schipperte gerade mal zwei Monate und neun Tage bis zur Küste Amerikas. Die **Anno 1503**-Kogge benötigte dagegen volle vier Jahre, um neue Aufbauwelten zu erreichen. Auch Ausrüstungs-mäßig liegt Kolumbus mehrere Schiffslängen voraus: Gegen seine Besatzung von 90 Soldaten wirken die Anfangsmittel eines **Anno 1503**-Abenteurers doch recht mickrig.

Ein paar Tonnen Holz, einige wenige Werkzeuge und ein einzelner Scout müssen ausreichen, um das Inselparadies Ihrer Träume zu erschaffen. Eine harte Herausforderung, der sich garantiert wieder Hunderttausende Aufbauspieler stellen werden. Denn der Nachfolger zu Deutschlands bisher bestverkauftem PC-Spiel **Anno 1602** ist wieder ein Freizeitkiller erster Kajüte. Im GameStar-Testdock offenbarten sich neben fantastischer Grafik und

enormer Spieltiefe jedoch auch einige Schönheitsfehler, die dem Spielspaß zweitweilig den Wind aus den Segeln nehmen.

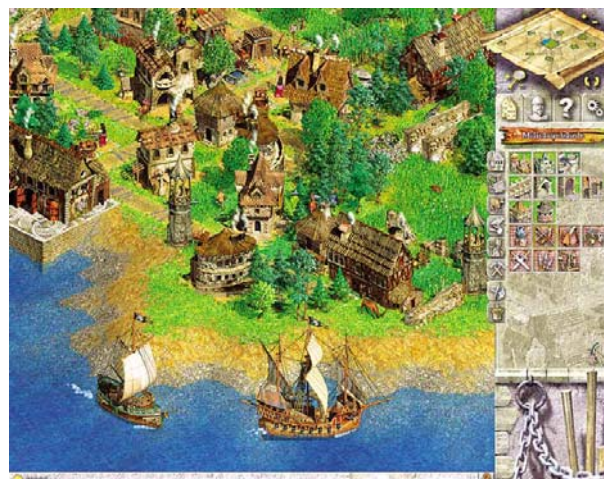
Neues Anno, alte Faszination

Das bewährt-motivierende Spielprinzip hat auch vier Jahre nach **Anno 1602** nichts von seiner Faszination eingebüßt. Auf isometrisch dargestellten Inseln errichten Sie in Echtzeit eine neue Heimat für Ihre Pioniere. Gemütliche Wohnhäuser und öffentliche Gebäude erhöhen das Wohlbefinden, eine effektive Agrarwirtschaft füllt die Bäuche, und Industriebetriebe vor den Stadttores sorgen für Nachschub an Arbeits- sowie Waffenmaterial. Komplexe Produktionsketten und die stetig wachsenden Ansprüche Ihrer Schutzbefohlenen stellen Sie dabei vor immer neue logistische Herausforderungen.

Da Sie nie alle 46 Rohstoffe auf einem Eiland herstellen kön-

nen, müssen Sie auf andere Inseln expandieren oder Handel treiben. Bis zu drei Computergegner oder eines der neun neutralen Völker (etwa Eskimos, Venezianer oder Mongolen) bieten sich dabei als potenzielle Partner an. Aggressivere Zeitgenossen pfeifen auf Handelsverträge und verschaffen sich mithilfe von 14 Militäreinheiten dringend be-

nötigte Ländereien und Güter. Als höchstes **Anno**-Ziel winken die eigenen vier Palastwände. Aber bis auch nur eine davon steht, haben Sie viele amüsante Tage mit Bauen, Handeln und (wenn Sie denn) Kämpfen verbracht. Für so profane Bedürfnisse wie Nahrungsaufnahme und Schlaf bleibt dagegen kaum noch Zeit ...



Handelsschiffe sollten einen weiten Bogen um dieses **Piratenest** machen.



Bei der Verteidigung unserer Stadt leisten auf der Mauer postierte **Armbrustschützen** gute Arbeit. Gegen Artilleriebeschuss hilft jedoch nur ein beherzter **Kavallerieausfall**. (1024x768)



Realismus ins Spiel bringen soll, geht einem schon nach kurzer Zeit gehörig auf die Nerven. Zwar gibt es per Steuerungstaste eine automatische Ausrichtungsfunktion – die verweigert jedoch gern mal den Dienst. Frustrierend: Wenn Sie aufgrund dieser Fummeleien einen Fehler machen, bekommen Sie selbst bei einem sofortigen Abriss keinerlei Baumaterialien zurückerstattet. Drei Zoomstufen und die in 90-Grad-Schritten drehbare Karte mindern zwar das Problem, lösen es jedoch nicht.

Strukturfragen

Der Erfolg Ihrer **Anno**-Siedlung hängt von einer durchdachten Infrastruktur ab. Komplexe Produktionsketten machen dies zu einer schwierigen, aber stets spannenden Aufgabe. Für die schon zu Spielbeginn sehr wichtigen Werkzeuge benötigt Ihr Schmied beispielsweise Holz und Eisen. Um die Herstellung von Eisen kümmert sich wiederum eine Erzschmelze, unter der Verwendung von Holz und Erz. Erz muss jedoch erst mal von einer Mine ans Tageslicht befördert werden – ein entsprechendes Rohstoffvorkommen vorausgesetzt. Bei **Anno 1602** reichte es noch aus, am Inselufer das Schiff zu parken, um Erz- oder Goldvorkommen zu entdecken. Im Nachfolger erfahren Sie mit dieser Methode nur die Bodenfruchtbarkeit für Nutzpflanzen wie Wein oder Hanf. Für weitere Informationen müssen Sie einen Scout an Land gehen lassen, der in Gebirgsnähe eventuelle Rohstoffvorkommen aufspürt. Eine unnötige Pflichtaufgabe.

Zutrauliche Viecher

Dass beim **Anno**-Spielen die Zeit schnell zu einer Nebensache gerät, liegt in erster Linie an der liebevoll gestalteten Spielwelt. Alle Pixellang gibt es neue witzige Details zu entdecken, so dass allein schon das Zuschauen Spaß macht. Mehr als 150 drollig animierte Tierarten bevölkern die Inselwelten. Allerdings wandern Hirsche schon mal quer über Ihre Haupteinkaufsstraße, oder Büffel lassen sich vom wildesten Schlachtgetümmel nicht stören.

Dank fünf unterschiedlicher Klimazonen (Polar, gemäßigt, Prärie, Steppe, Dschungel) haben die Inselwelten gegenüber dem Vorgänger deutlich an Glaubwürdigkeit gewonnen.

Auch die Städte und Dörfer wirken jetzt viel realistischer. Insgesamt 345 Gebäudegrafiken sorgen für architektonische Abwechslung. Schräg zur Straße stehende Häuser vermindern den Reißbrett-Look gegenüber **Anno 1602**. Wege dürfen Sie jedoch nach wie vor nur rechtwinklig anordnen. Nette Effekte wie das transparente Wasser oder die hübschen Explosionen machen **Anno 1503** endgültig zum bisher schönsten 2D-Spiel.

Mittelalter-Metropole

Herz- und Glanzstück von **Anno 1503** ist das Planen und Errichten einer blühenden Mittelalter-Metropole. Per Mausclick platzieren Sie Wohnhäuser, Kirchen, Schulen, Bergwerke sowie Farmen, pflanzen Felder

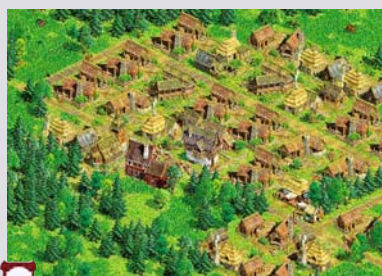
und verlegen Mauern oder Straßen. Einzige Voraussetzung ist genügend Baumaterial, das sich aus den Ressourcen Geld, Holz, Stein, Werkzeuge und später Marmor zusammensetzt. Anders als in Spielen wie **Die Siedler 4** oder **Tropico** benötigen Sie zum Hauszimmern weder Zeit noch Arbeiter – der Neubau ist sofort betriebsbereit.

Zwei echte Ärgernisse stören jedoch regelmäßig das Bastelvergnügen: Weder Bäume noch Häuser lassen sich ausblenden – auch ein Gitternetz zur Illustration der Höhenstufen fehlt, so dass manches Bauvorhaben zur demotivierenden Sucharbeit mutiert. Außerdem müssen Sie Wege neuerdings punktgenau mit einem der vordefinierten Eingänge verbinden. Was mehr

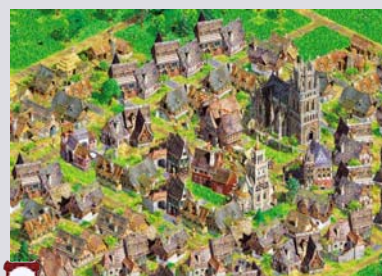
Vom Pionier zum Siedler



10 Minuten: Das Land ist fast unberührt. Erste Agrarbetriebe stellen die Versorgung sicher.



30 Minuten: Zahlreiche Pioniere haben sich niedergelassen, angezogen von Kapelle und Wirtshaus.



2 Stunden: Dank Schule und Kirche haben sich die Pioniere zu Siedlern weiterentwickelt.

Das Wachstum von Pflanzen oder Fleischlieferanten hängt nicht mehr nur vom generellen Zustand der Insel ab. Eine neue Leiste klärt Sie vor dem Farmbau über den zu erwartenden Ertrag auf. Schließlich grast es sich auf grünen Wiesen deutlich angenehmer als auf Felsgestein. Karren befördern fertige Rinder-



Bei besonderen Ereignissen gibt's schicke **Render-Sequenzen**.

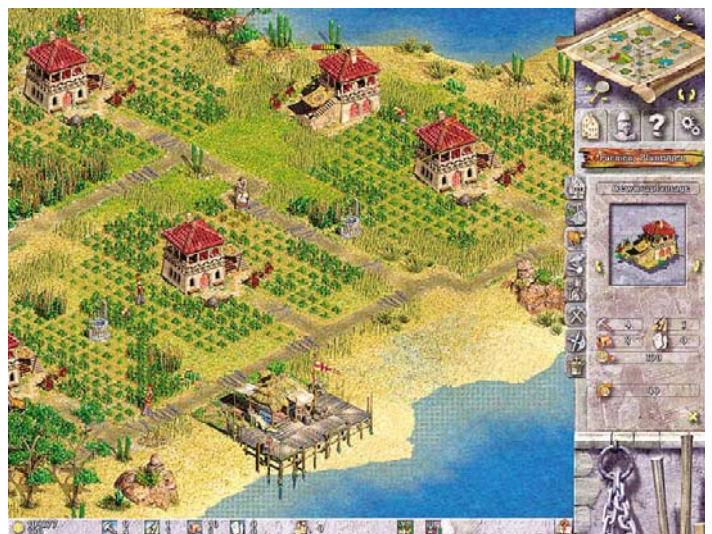
hälften wie auch alle anderen Güter automatisch in ein Kontor oder Markthaus. Je besser das Straßennetz, desto schneller die Lieferung. Am effektivsten ist es natürlich, wenn der Schlachter gleich in unmittelbarer Nach-

barschaft der Farm arbeitet und sich direkt beim Erzeuger versorgt. Eine Art Einflusskreis zeigt wie schon im Vorgänger an, ob sich der Zuliefer-Betrieb in Reichweite befindet.

Steuerfeindlich – konsumfreundlich

Damit sich aus den anfänglichen Bretterbuden im Spielverlauf wahre Prachtbauten entwickeln, müssen Sie mit Gütern und öffentlichen Gebäuden für ein angenehmes Inselleben sorgen. Während es Pioniere nur nach Nahrung, Stoffen und Leder verlangt, fordert die zweite Entwicklungsstufe, die Siedler, bereits zusätzlich Salz, Kapellen und Kneipen nebst fässerweise Alkohol. Einige Gebäude dürfen Sie nur ab einer bestimmten Einwohnerzahl errichten (etwa 600 Bürger beim Badehaus).

Anders als in **Anno 1602** zahlen die Untertanen für ihr Luxusleben nicht einen Cent an Steuern. Stattdessen kaufen sie an von Ihnen errichteten Marktständen ein. Großer Nachteil dieses neuen Systems: Auf Finanzengpässe können Sie nicht mehr unmittelbar durch Steuererhöhungen reagieren. Wer einmal in der Schuldenfalle steckt, kommt so schnell nicht wieder heraus. Nur wer genügend Bewohner ansiedelt und seine Infrastruktur ständig auf Mängel oder Verbesserungsmöglichkeiten überprüft, erreicht die Gewinnzone. **Anno 1503** spielt sich dadurch strategischer als sein Vorgänger, hat aber auch viel von seiner einstigen Einsteigerfreundlichkeit verloren. Zudem lässt Sie das Programm über Probleme in der



Viele **Luxusgüter** wie Tabak und Gewürze wachsen nur in südlichen Gefilden. Ein mehrfarbiger Balken über der Farm zeigt bei der Standortsuche den zu erwartenden Ertrag an (Mitte oben).

Siedlung häufig im Unklaren. Selbst bei Nahrungsempässen erhält man keinerlei Warnung vom allgegenwärtigen Berater. Auf eine aussagekräftige Statistikabteilung wie in **Tropico** müssen Sie ebenfalls verzichten.

Einkaufs-Schippern

Wie gemein: Ihre verwöhnten Untertanen fordern Schmuck, aber die einzige Insel mit Edelmetallvorkommen hat sich die Konkurrenz unter den Nagel gerissen! Jetzt sind Ihre Fähigkeiten als Händler gefragt. Im Kontor legen Sie bequem Ein- und Verkaufsgüter, Menge und Preis fest. Interessierte Computer-Kollegen schippern dann auf einen Einkaufsbummel vorbei – vorausgesetzt, Sie haben vorher mit ihnen einen Handelsvertrag unterzeichnet. Die Venezianer verzichten auf solchen Papierkram. Als neutrale Händler kaufen und verkaufen sie

fast alles, allerdings zu wesentlich schlechteren Konditionen.

Echte Schnäppchenjäger machen sich per Schiff und Scout auf die Suche nach den acht anderen Eingeborenen-Völkern. Eskimos, Indianer und Azteken tauschen manchmal echte Kostbarkeiten wie Pelze, Gold oder Seide gegen wertlosen Plunder ein. Per Handelsrouten-System können Sie besonders ertragreiche Geschäfte automatisch abwickeln lassen, was wegen der komplizierten Bedienung allerdings einiges an Klickarbeit verlangt. Besonders mutige Kaufleute wagen es, mit den Piraten zu handeln. Wer unbewaffnet und mit weißer Flagge an deren Hauptquartier vorbeisegelt, ergattert eventuell preisgünstiges Diebesgut. Durch das neue und äußerst praktische Versetzen von Bojen-Wegpunkten lassen sich Piratennester und feindliche Kampfschiffe gezielt umsegeln.

Mick Schnelle



Wuseln mit Charme

Keine Frage, Anno macht mir wieder jede Menge Spaß! Nur kommt durch einige unnötige Designschnitzer nicht die gleiche Faszination auf wie beim

herausragenden Vorgänger. Vor allem das fummelige Haus-Ausrichten stört mich (die Automatik arbeitet zu unzuverlässig). Außerdem sind die Eingeborenenvölker nach wie vor Staffage ohne echte Eigenheiten. Dafür veröhnt mich die wunderschöne Grafik wieder. Mit seinem unvergleichlichen Wusel-Charme ist Anno 1503 für mich das beste Aufbauspiel – ein Patch könnte es allerdings noch veredeln.

Vom Bürger zum Aristokraten



5 Stunden: Über 1.000 Bürger bevölkern mittlerweile die Stadt und verlangen nach Luxusgütern.



10 Stunden: Kaufleute locken wir mit Badehäusern und der Universität (oben links) in unser Reich.



20 Stunden: Erst wer 1.900 Kaufleute zu seinen Untertanen zählt, darf Aristokraten ansiedeln.



Check: Die Anno-Neuerungen

- 
Größere Inselwelten: Mehr Platz zum Expandieren – die fünf Klimazonen laden zum Entdecken ein und fordern Sie mit unterschiedlichen Siedel-Bedingungen. +
- 
Neun Eingeborenen-Völker: Hübsch anzusehen, aber mehr grafische Statisten als wichtiges Spiel-Element. Als Handelspartner nur sporadisch geeignet. =
- 
Mehr Produktionsketten: Statt 23 Waren wie in Anno 1602 gibt's jetzt 46. Das Spiel wird komplizierter, lässt Ihnen jedoch auch deutlich mehr Freiraum zum Tüfteln. +
- 
Kampagne: Tolle Idee – schlecht umgesetzt. Banale Geschichte, wenig spielerische Überraschungen und wegen des Schwierigkeitsgrades nur für Anno-Profis geeignet. -
- 
Aufgebohrter Militärtitel: 14 Truppentypen erlauben theoretisch viele Strategien. Praktisch macht die schlechte Einheiten-KI jeden Kampf zur Fummelarbeit. -
- 
Forschung: Das Entwickeln der 38 Upgrades erweitert Anno um ein motivierendes Spielelement: Die Freude ist groß, wenn Farmen dank des Brunnens effektiver arbeiten. +

Virtuelle Verhältnisse

Ein freundliches Nachbarschafts-Verhältnis zur Computer-Konkurrenz zahlt sich nicht nur beim Schachern aus. Neben Handelsverträgen dürfen Sie auch den Frieden schriftlich fixieren oder sogar ein Militärbündnis schließen. Damit verpflichten Sie sich, Ihren Partner im Kriegsfall zu unterstützen und umgekehrt. Ein solcher Gunstbeweis erfordert natürlich entsprechen-

de Balz-Vorbereitungen: Großzügige Spenden erhöhen ebenso die Zuneigung wie das Einschmeicheln per diplomatischer Nachricht. Wer dagegen beachtet, den Kollegen schnellstmöglich von der Insel zu werfen, sendet wüste Beschimpfungen oder fordert horrende Tribut-Summen. Anders als in **Stronghold** bleiben Ihre Gegner allerdings gesichtslos – mehr als Name, Wappen und Gemütszustand erfahren Sie nicht. Die Piraten greifen fairerweise alles und jeden an. Regelmäßige Schutzgeldzahlungen vermindern die Gefahr für Ihre Handelskoggen jedoch ganz erheblich. Besonders reiche **Anno**-Spieler überreden die Freibeuter mit klingender Münze zum Angriff gegen einen Widersacher.

Viele schlagkräftige Argumente

Verweigert Ihnen die Konkurrenz trotz aller Bemühungen Luxusgüter oder Ländereien, müssen Sie Ihr Anliegen mit Waffengewalt durchsetzen. **Anno 1503** stellt dafür deutlich mehr Vielfalt zur Verfügung als Vorgänger. Vom einfachen Schwertkämpfer über den Belagerungsturm bis zum gewaltigen Mörser gibt es 14 Truppentypen. Das von den Echtzeit-Kollegen bekannte Stein-Schere-Papier-Prinzip hat Sunflowers konsequent umge-



Knifflige **Kampagnenmission:** Wir sollen mit wenigen Kampfeinheiten den **Mongolen** einen Schatz entreißen. Unsere Mörser schleifen die Siedlung, das Kriegsschiff gibt Deckung.

setzt. Pikeniere schmeißen Kavallerie in null Komma nichts aus dem Sattel, gehen im Pfeilhagel der Bogenschützen jedoch gnadenlos unter. Einheiten, die sich in der Schlacht bewähren, erklettern im Laufe einer Partie bis zu drei Erfahrungsstufen. Eine schöne Idee sind die Bedienungsmannschaften, die Katapulte und Kanonen zur feindlichen Stadtmauer befördern und abfeuern. Außerdem darf sich dieser Truppentyp auch hinter gegnerische Geräte klemmen. Mit Gruppenbildung, drei generellen Verhaltensanweisungen (passiv, normal, aggressiv) und Formationen hat Sunflowers an die meisten

Komfortfunktionen des Echtzeitstrategie-Genres gedacht. Zumindest auf dem Papier...

Chaoskriege

Trotz der für ein Aufbauspiel enormen Komplexität macht das Kämpfen bei **Anno 1503** deutlich weniger Spaß als Siedlungsbau und Wirtschaften. Hauptgrund für die verhältnismäßig geringe Schlachten-Attraktivität: Ihre Soldaten verhalten sich ähnlich intelligent wie eine Horde todesmutiger Lemminge. Egal, wie kurz die Strecke oder wie frei das Feld, den direkten Weg finden sie nur in Ausnahmefällen. Die gewünschte Formation nehmen Ihre Truppen erst am Zielort ein, vorher herrscht heillooses Chaos. Von einer sinnvollen Einheiten-Verteilung (Kanonen hinten, Schwertkämpfer vorn) kann jedoch auch dann nicht die Rede sein. Wegen fehlender Umrisslinien gehen Soldaten hinter Bäumen und Gebäuden zudem regelmäßig verloren. Dank einer Art Zeitlupenfunktion, die Sun-

Technik-Check

Auflösung
Anno 1503 ist sehr genügsam und braucht hauptsächlich Arbeitsspeicher. Stecken in Ihrem Rechner mindestens 256 MByte, reicht ein 800-MHz-Prozessor für die höchste Auflösung von 1280 mal 1024 Pixeln. Was für eine 3D-Karte Sie besitzen, ist hingegen unerheblich. Einzig bei wenig RAM bringen Modelle mit 128 MByte Videospeicher leichte Vorteile.

RAM/Festplatte

Mit Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es in jedem Fall 256 MByte sein. Jedes weitere MByte

an Arbeitsspeicher hilft, das anfängliche Ruckeln beim Scrollvorgang zu reduzieren. Anno 1503 besiedelt auf Ihrer Festplatte 850 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Um möglichst viel Arbeitsspeicher für Anno 1503 zu reservieren, empfehlen wir, alle Hintergrundprogramme zu schließen.

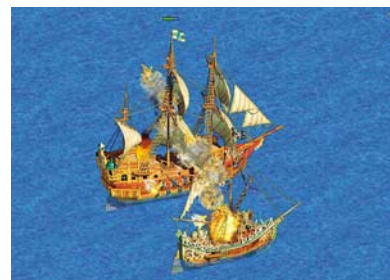
TIPP 2: Gehen Sie am Anfang einer Partie alle Zoomstufen durch, und scrollen Sie über die Karte, um die Texturen in den Speicher zu laden.

TIPP 3: Zwar leidet bei einer niedrigeren Auflösung etwas die Übersicht, dafür läuft das Spiel aber geringfügig flüssiger.

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
400 MHz (128 MByte) 800x600x16 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz (128 MByte) 800x600x32 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz (256 MByte) 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz (128 MByte) 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz (256 MByte) 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Dem Untergang geweiht: Gegen unseren dicken **Kriegspott** hat das Piratenschiffchen keine Chance.

flowers auf Anregung von GameStar ins Spiel integrierte, haben Sie immerhin genügend Zeit, um Ihre Angriffe trotzdem einigermaßen zu koordinieren.

Bildung fürs Volk

Bildungshungrige Untertanen müssen nicht dumm sterben, sondern dürfen sowohl Schule als auch Universität besuchen. Die gesteigerte Schlaueit Ihrer Untertanen schlägt sich in Wissenspunkten nieder, die Sie gemeinsam mit Geld in eines von insgesamt 38 Forschungs-Upgrades investieren. Das Angebot ist dabei mehr als vielfältig. Neben neuen Waffen bringen vor allem die öffentlichen Modernisierungen Ihre Anno-Siedlung weiter voran: Brunnen lassen Hanf-Kulturen schneller sprießen, und dank Feuerwerk und Heilern verlieren Zufallsereignisse wie Feuersbrünste oder Pest viel von ihrem Schrecken.

Hammerharte Geschichtsstunde

Neben den zehn abwechslungsreichen Szenarios dürfen sich Anno-Spieler auch in eine zwölf Aufträge umfassende Kampagne stürzen. Als namenloser Entdecker suchen Sie eine entführte Prinzessin und lösen dabei das Geheimnis um ein mysteriöses Amulett. Vorgelesene Texte, ein paar Zeichnungen und einige

wenige Videoschnipsel erzählen die ziemlich banale Geschichte. Echte Zwischensequenzen fehlen. Wegen des extrem hohen Schwierigkeitsgrades und der regelmäßigen Fummel-Kämpfe werden allerdings nur absolute Anno-Profis das Happy End erleben. Wie uns Anno-Projektmanager Jürgen Reußwig versprach, will Sunflowers bereits mit dem ersten Patch den Frustrationsfaktor deutlich senken.



Ein voll ausgebauter Palast ist der Traum eines jeden Anno-Spielers.

Am meisten Spaß macht eh wieder das Endlosspiel: Acht Schwierigkeitsgrade bieten für jeden die passende Aufbau-Herausforderung. Friedliebende Bastler dürfen sowohl Piraten als auch Computergegner wegschalten und sich ganz auf die Erschaffung ihres Inselparadieses konzentrieren. Selbst mit Konkurrenz-Herrschern gibt's keinen Krieg, solange Sie die Waffen ruhen lassen. Dank des komplexen Wirtschaftssystems und den vielen neuen Gebäuden beim Erreichen der nächsten Evolutionsstufe kommt trotzdem nie Langeweile auf.

Ohrenschmaus

Fans des Anno 1602-Soundtracks kommen auch im Nachfolger voll und ganz auf ihre Kosten. Wunderschön atmosphärische Stücke passen sich dynamisch der Spielsituation an. Die sich schnell wiederholende Sprachausgabe kann das hohe Niveau allerdings nicht ganz halten.

Während Sie diese Zeilen lesen, arbeiten die Entwickler von

Max Design bereits fieberhaft am ersten Patch. Dieser soll neben Kampagne und Bedienung vor allem das Feedback Ihres Beraters verbessern. Im nächsten Patch will sich Sunflowers um den Militär-Teil kümmern und den in der Verkaufsversion noch fehlenden Multiplayer-Modus. Eine Art Beta-Version davon lässt sich zwar bereits im Data-Verzeichnis freischalten, ist jedoch unspielbar. **HK**

Heiko Klinge



Annomanie

Das Telefon klingelt, aber ich stelle mich taub – schließlich trifft gerade die lang ersehnte Lampenöl-Lieferung ein. Mein Körper schreit nach Schlaf, aber ich

ignoriere ihn (mit Hilfe von zwei Kannen Kaffee): Nur noch drei Tonnen Werkzeuge fehlen bis zum Kathedralen-Bau! Langeweile ist im Anno-Land ein Fremdwort, es gibt einfach immer etwas zu tun. Das komplexe und durchdachte Wirtschafts-System ist ein Freudenfest für jeden Aufbau-Tüftler. Im Endlosspiel entfaltet Anno 1503 daher schnell die gleiche Faszination wie sein erfolgreicher Vorgänger, nicht zuletzt dank der wunderschönen Inselwelten.

Enttäuschende Neuerungen

Warum ist Anno 1503 dann nicht der von vielen erwartete Megahit? Weil viele Neuerungen des Spiels eine Enttäuschung sind! Die Kampagne – zu lieblos und zu schwer. Die Pionier-Suchaktionen – eine nervige Pflichtaufgabe. Der aufgebohrte Militärteil – ausgebremst durch schlechte Einheiten-KI. Nichtsdestotrotz: Wer den Vorgänger mochte, wird auch mit Anno 1503 viele schlaflose Nächte verbringen. Und bis mein Palast steht, gibt es noch einiges zu tun – also bitte nicht anrufen!

Jörg Langer



Viel versucht, viel erreicht

Anno 1503 will das definitive Aufbau-Handels-Eroberungs-Spiel sein. In den ersten beiden Kate-

gorien ist das auch voll gelungen – wer jetzt noch Siedler 4 besser findet, trägt auch Moonboots und guckt Schwarzweiß-Filme. Der Eroberungspart aber stellt mich als Echtzeit-Strategen nicht zufrieden: Wegfindungs-KI mangelhaft, Schlachtgeschehen unübersichtlich. Kein Statistikbildschirm hilft, das selbst verschuldete Chaos zu ordnen. Und wieso man nicht per Mausrad zoomen kann, weiß nur Sunflowers. Doch auch wenn Anno weniger einsteigerfreundlich ist als Teil 1, gibt's in Sachen Aufbau nicht Besseres: Genrefans müssen zugreifen!

Anno 1503 Aufbauspiel

Publisher: Sunflowers, (0190) 761 503 **Release (D):** 25.10.2002
Sprache: Deutsch **Preis:** ca. 50 Euro
Ausstattung: Mini-Box, 2 CDs, 80 S., Poster **USK-Freigabe:** ab 6 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 2 Stunden			Solo-Spaß: 100 Stunden				Multiplayer-Spaß: -		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- ➕ süchtig machender Aufbau-Charme
- ➕ komplexe Produktionsketten
- ➕ detailverliebte Inselwelten
- ➕ enormer Spielumfang
- ➕ motivierendes Forschungs-System
- ➕ viele spielerische Freiheiten

Kontra

- ➖ mäßig präsentierte, zu schwere Kampagne
- ➖ Komfort-Mängel bei der Bedienung
- ➖ verkorkster Militärteil

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
850 MByte Installationsgröße	850 MByte Installationsgröße	850 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Tropico (87%, GS 6/01)
Witziger Aufbau einer Insel-Diktatur. Grafisch deutlich unterlegen, dafür spielerisch durchdachter.

Der erste Kaiser (78%, GS 10/02)
Das grundsollide Aufbauspiel im alten China wirkt im Vergleich zu Anno 1503 doch arg veraltet.

WERTUNG

Grafik:		Sehr gut
Sound:		Gut
Bedienung:		Befriedigend
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Nicht vorhanden

Aufbau-Eldorado mit kleinen Schönheitsfehlern.



Das Team

Unser Leser Thomas Huber (22) aus München fördert mit seiner Frage ans GameStar-Team jede Menge Datenmüll zu Tage:

»Was ist das mit Abstand
Peinlichste auf euren
Festplatten?«



DV

Daniel Visarius

Hardware
Spielt aktuell: Anno 1503
»Auf meiner Platte gibt es außer Windows XP keine Peinlichkeiten. Diese abstruse Stück Software verseucht nämlich mein lokales Netzwerk – trotz XP Antispy. Damit das im Internet nicht auch noch peinlich wird, blockt ein restriktiver Linux-Firewall-Router (Debian!) den Datenmüll auf dem Weg nach draußen ab.«



TS

Toni Schwaiger

CD-Redaktion
Spielt aktuell: Battlefield 1942
»Ganz ohne nachzudenken – unzählige Folgen der wirklich ziemlich gruftigen Multimedia-Leserbriefe-Videos, die ich für die »Kult & Co«-Sektion unserer DVD konvertieren muss. Was die Redakteure und ich anno PC Player da jeden Monat verbrochen haben, fällt eindeutig unter »wir waren jung und brauchen das Geld!...«



PH

Patrick Hartmann

Action- & Strategiespiele
Spielt aktuell: Battlefield 1942
»Wer jetzt hier Geständnisse über schmierige Bilder von vollbusigen Blondinen erwartet, den muss ich leider enttäuschen. Das Peinlichste auf meiner Festplatte ist vielleicht der C-64-Emulator, den ich heimlich in Nostalgie-Momenten starte, um alte Perlen wie Pirates! oder Maniac Mansion zu spielen. Das waren noch Zeiten!«



MS

Markus Schwerdtel

Adventures, Strategiespiele
Spielt aktuell: Age of Mythology
»Ein Bild von mir mit der Verpackung einer Voodoo 5 5500 auf dem Kopf. Das Voodoopriester-Foto hat Kollege Galuschka beim Zusammenbau meines neuen Rechners vor zwei Jahren gemacht. Seitdem ruht es, in einem per Passwort geschützten Zip-Archiv, tief unten im Verzeichnisbaum meiner Platte. Anfragen zwecklos!«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Ego-Shooter
Spielt aktuell: UT 2003
»Meine Sammlung von Tomb-Raider-Hintergrundbildern. Ich habe rund 40 von denen. Lara beim Ballern, Springen, Tanzen, lächelnd vor Alpenhintergrund, mit lustigen bunten Herzchen und noch einiges mehr. Einzige Entschuldigung: In letzter Zeit habe ich fast nur noch ein Cate-Archer-Wallpaper auf dem Monitor.«



HK

Heiko Klinge

Sport- & Rollenspiele
Spielt aktuell: Fifa 2003
»Meine MP3-Geheimwaffe, mit der ich mich als Norddeutscher höchst effektiv gegen die plumpen Bajuwarisierungs-Versuche meiner lieben Kollegen wehre: Eine Sammlung hochklassiger Deich-Poesie – intoniert von einer singenden Philosophen-Kombo namens Torfrock. Das erträgt kein Bayer länger als 30 Sekunden!«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele
Spielt aktuell: Age of Mythology
»Von den gut 400 Digital-Fotos eines Irlandurlaubs lasse ich 25 entwickeln, die zeigen meine Freundin oder mich in netter Umgebung. Der Rest der Bilder zeigt 250 Wiesen, 50 Schafe, 50 Küsten und 25 Berge. Nicht peinlich genug? Stellen Sie sich diese Tristesse multipliziert mit y Urlaube pro Jahr und mal z Jahre vor...«



CM

Christian Merkel

Webmaster
Spielt aktuell: Mafia
»Eigentlich sollte ein Mitglied der GameStar-Redaktion den ganzen Tag nur ernsthafte und anspruchsvolle Computerspiele zocken. Peinlicherweise hat sich Microsofts oversimples Kombinierspielchen Bejeweled Deluxe auf meine Festplatte eingeschlichen. Und noch viel schlimmer: Es macht mir sogar richtig Spaß!«

Die Tests



Wertungskonferenz

Ob Gurke oder Meisterwerk: An unserer Wertungskonferenz kommt kein Spiel vorbei. Im Kreise aller Testredakteure debattieren wir um jeden Prozentpunkt, damit Sie ein objektives Urteil erhalten.

Testkompetenz dank Genre-Experten



Peter Steinlechner ist der altgediente **Action**-Experte von GameStar. Zu seinem Lieblings-Genre zählt er Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele und Jump-and-runs.



Chefredakteur Jörg Langer ist Fachmann für **Strategie**. Zu diesem Genre gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, rundenweise Hexfeldtaktik sowie Wirtschaftssimulationen.



Unser **Sport**-Spezialist Heiko Klinge fühlt sich auf Rennstrecken und in jedem Stadion zu Hause. Zudem kümmert er sich als Sport-Manager um den Erfolg seiner Teams.



Adventures und **Rollenspiele** landen meist bei Markus Schwerdtel. In seine Rubrik fallen Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures und alles andere, was Rätsel hat.



Für das **Simulations**-Genre ist Michael Schnelle unser Profi. In seinem Fachgebiet finden Sie Flugsimulationen, Mech-Programme, U-Boot-Simulationen und 3D-Weltraumspiele.

Allgemeines

Neben allgemeinen Angaben verraten wir im Punkt **Ausstattung**, was in der Schachtel liegt. Und ob es sich um eine DVD-Box, große Euro-Box oder Mini-Box (kleine Pappschachtel) handelt. Die **USK-Freigabe** zeigt, für welche Altersgruppe das Spiel eingestuft worden ist.

Anspruch

Auf einer Skala von 1 bis 10 zeigt der hellblaue Bereich, für welche Spielergruppe das Spiel geeignet ist. Die dunkelblau unterlegte Zahl ist dabei die »Idealzielgruppe«.

Multiplayer-Modus

Wie viele Spieler, welche Modi? Dabei trennen wir nach Internet, LAN, Modem-Verbindung und dem Spielen am selben PC.

Alternativen

Hier empfehlen wir Spiele im selben Genre oder gleichen Szenario, die Alternativen zum getesteten Programm darstellen.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie gut die 3D-Engine, wie weich sind die Animationen?

Sound: Wie gut sind Musik, Sprache, Ton?

Bedienung: Je besser das Interface und je mehr Komfort beim Steuern, desto höher die Note.

Spieltiefe: Komplexität, Vielfalt, Spielzeit.

Multiplayer: Gibt es spezielle Optionen, angepasste Levels oder einen Co-op-Modus?

Mafia

3D-Action

Publisher: Take 2, (01805) 217 316 Release (D): 6.9.2002
 Sprache: Deutsch Preis: 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 32 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 30 Minuten			Solo-Spaß: 25 Stunden				Multiplayer-Spaß: -		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- filmreife Handlung
- abwechslungsreiche Missionen
- riesige Stadt

Kontra

- gelegentlich Kameraprobleme
- eingeschränkte Speichermöglichkeit

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz 128 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße Geforce-Karte	CPU mit 1,2 GHz 192 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 2,4 GHz 256 MByte RAM 2,0 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

GTA 3 (90%, GS 7/02)
 Als Krimineller fahren und ballern Sie in einer Stadt – mit mehr Freiheit, aber schwächerer Story.

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)
 Ähnlich stimmungsvoller Ego-Shooter – deutlich schrägere Ideen, aber langweilige Vehikel.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Hochdramatisches Mafia-Abenteuer der Extra-Klasse.



Die Spielspaß-Wertung

90 % und mehr: Absolutes Ausnahmeprogramm, ein Muss für jeden Spieler!

80 % bis 89 % Sehr gut: Reizt das Genre voll aus, genügt höchsten Ansprüchen.

70 % bis 79 % Gut, aber nicht genial. Titel mit kleinen Fehlern oder ein Klon.

60 % bis 69 % Überdurchschnittlich, immer noch okay für Fans des Genres.

50 % bis 59 % Unscheinbare Durchschnittskost mit diversen Macken.

10 % bis 49 % Schwaches Spiel, nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.

Unter 10 % Definitiv eines der miesesten Spiele der gesamten PC-Geschichte.

Zeitangaben

Eingewöhnung zeigt, wie lange man braucht, um alle wesentlichen Spiel-Elemente zu verstehen. Bei **Solo-Spaß** schätzen wir ein, wie lange das Spiel im Solo-Modus Laune macht – das kann die Gesamtdauer der Kampagne sein, aber auch weniger, wenn es vorher langweilig wird. **Multiplayer-Spaß** gibt einen Anhaltspunkt dafür, wie lange das Programm im Mehrspieler-Modus mindestens Spaß macht. Alle Angaben beziehen sich auf die »Idealzielgruppe« (siehe Anspruch).

3D-Karten

Wird Ihre 3D-Karte **grün** dargestellt, läuft das Spiel auch bei hohen Auflösungen perfekt. Ist sie **gelb**, ruckelt es gelegentlich. Bei **rot** läuft das Spiel nur mit geringer Auflösung oder wenig Details. Einige Karten haben wir leistungsmäßig anderen zugeordnet:

Kyro 1, Voodoo 4	→	Voodoo 5
Rage 128, Rage 128 Pro	→	TNT 2
Radeon, Radeon 7500	→	Geforce 2
Radeon 8500, Geforce 4	→	Geforce 3

Hardware-Angaben

Minimum (rot) zeigt an, ab welchem PC ein Spiel läuft, wenn auch nicht optimal.

Standard (gelb) heißt: Hiermit macht das Spiel Spaß, fast ohne Einschränkungen.

Optimum (grün) steht für maximalen Genuss, hohe Auflösung und viele Details.

In unserem **Testcenter** stehen diverse PCs, auf denen wir die Spiele mit unterschiedlichen Prozessortypen, Grafikkarten und RAM-Bestückungen gründlich testen – insgesamt ergibt das über 200 Kombinationen.



GS-Prädikat

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir außerordentliche Leistungen, etwa bei Spieltiefe und -idee, Atmosphäre, Grafik oder Multiplayer-Funktionen.

Action

Peter Steinlechner



Ansturm der Agenten. Man muss nicht gerade Meisterspion sein, um derzeit überall Agenten zu sehen. Im Kino zeigt **XXX** (Triple X) dem guten James Bond, was eine echte Explosion ist – und schon im Dezember schlägt die Doppelnull in ihrem neuen Film zurück. Die eigentliche Herausforderung erlebt **007** aber derzeit am PC. Im grandiosen Ego-Shooter **No One Lives Forever 2** legt Gabe Archer die Messlatte für den Maßanzugträger ganz schön hoch. Allerdings: Eine spielbare Beta des Bond-Spiels **Nightfire** hat uns jedenfalls schwer beeindruckt. Kein Wunder, steckt hinter dem Projekt doch nicht die Informatik-Abteilung des MI5, sondern mit Gearbox (**Counterstrike**) ein richtig gutes Entwicklerteam.

Gordon Freeman und Duke Nukem schwänzen. Da Sie gerade den letzten GameStar mit einer »2002« auf dem Titel in Händen halten: Wie viel haben Sie dieses Jahr über **Half-Life 2** gelesen? Richtig, wieder mal keine Zeile! Und wie viele Tests zu **Duke Nukem Forever**? Genau: keinen einzigen. Schon bemerkenswert, wie wenig es einigen Studios ausmacht, ständig die Fangemeinde zu versetzen. Für mich sind die beiden Mächtigen Supermänner die wahren Doppel-Nullen des Jahres 2002.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Mafia	3D-Actionspiel	10/02	91%
2	No One Lives Forever 2	Ego-Shooter	NEU	90%
3	GTA 3	Action-Rennspiel	7/02	90%
4	Battlefield 1942	Taktik-Shooter	11/02	90%
5	Counterstrike 1.0 dt.	Taktik-Shooter	2/01	89%
6	Jedi Knight 2	Ego-Shooter	5/02	88%
7	Deus Ex	Actionspiel	8/00	88%
8	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	7/01	88%
9	Unreal Tournament 2003	Ego-Shooter	11/02	89%
10	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter	5/02	87%
11	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
12	America's Army	Taktik-Shooter	9/02	87%
13	Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	3/02	86%
14	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
15	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
16	Hitman 2	3D-Action	11/02	84%
17	Soldier of Fortune 2	Ego-Shooter	7/02	84%
18	Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	2/02	84%
19	Tactical Ops	Taktik-Shooter	8/02	84%
20	Red Faction dt.	Ego-Shooter	11/01	84%
21	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
22	Giants	3D-Action	2/01	83%
23	Ghost Recon	Taktik-Shooter	1/02	82%
24	Der Anschlag	Taktik-Shooter	8/02	81%
25	Duke Nukem Manhattan Project	3D-Action	7/02	80%

Zur Action-Rubrik gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Die Untergenres sind Ego-Shooter, 3D-Action, Taktik-Shooter sowie sonstige Actionspiele.

Mod-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	UT: Strike Force 1.6	Taktik-Shooter-Mod	9/01	87%
2	HL: Team Fortress Classic 1.5	Taktik-Shooter-Mod	11/00	87%
3	HL: Day of Defeat 3.0	Taktik-Shooter-Mod	9/02	84%
4	HL: Poke 646	Ego-Shooter-Mod	3/02	84%
5	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%

Mods (von Modifikation) sind von Hobby-Entwicklern programmierte, kostenlose Zusätze zu Spielen. Sie laufen nur mit dem Hauptprogramm zusammen, haben inhaltlich aber meist nichts mit ihm zu tun.

Action-Inhalt

Tests

No One Lives Forever 2	76
Herr der Ringe	82
Ghost Recon: Island Thunder	84
K. Hawk	84
Iron Storm	84
Red Shark	84



Feuerwerk aus Witz und Kugeln

No One Lives Forever 2

Hochspannend, voller irrer Ideen und mit der schönsten Spionin aller Zeiten: NOLF schreitet grandios in die zweite Runde.



Auf CD/DVD:
Video-Special



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 13 Waffen
- 9 Gadgets
- 15 Singleplayer-Missionen
- 5 Coop-Missionen

Stellen Sie sich folgendes vor: Ein hünenhafter rothaariger Schotte sitzt im Rock auf einem winzigen Dreirad und strampelt wie ein Wahnsinniger durch die engen Gassen einer indischen Stadt. Sie stehen hinten auf dem Trittbrett des Mini-Gefährts und ballern mit einem Maschinengewehr auf fette französische Killer-Pantomimen. Klingt schräg, oder? Ist es auch, aber eigentlich völlig normal. Und zwar in **No One Lives For-ever 2**, der Fortsetzung des brillanten Ego-Shooters im Szenario der Swinging Sixties. Mit cleverem Leveldesign perfekter Mischung aus Schleichen und Ballern setzte **NOLF** Weihnachten 2000 neue Maß-

stäbe. Und Hauptfigur Cate Archer ließ damals reihenweise Spielerherzen schmelzen.

Spielerherzen schmelzen zweimal

Auch **NOLF 2** versetzt uns wieder in die Ära von Brigitte Bardot und freier Liebe. Da geht es ähnlich bunt und mindestens genauso abgedreht zu wie in einem **Austin Powers**-Film. Im Gegensatz zum »Agenten Ihrer Majestät« James Bond löst Frau Archer im Auftrag des supergeheimen Geheimdiensts Unity ihre Fälle jedoch mit extremer Coolness. Ob die smarte Agentin an die alte Form anknüpfen kann und ob vor allem das Mul-



Die Chefin der Ninja-Kämpferinnen ist ein **Boss-Gegner** – erkennbar am Status-Balken.

tiplayer-Manko des Vorgängers ausgebügelt wurde, lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Die Welt am Abgrund

Mal wieder bedroht H.A.R.M., die internationale Schwerverbrecherorganisation, den Weltfrieden. Mitten im kalten Krieg der 60er-Jahre ist das eigentlich auch ganz einfach. Man nehme: die üblichen großwahn sinni-

gen Oberbösewichte, einen Deal mit den Russen, den beliebten neutralen Inselstaat sowie einen ebenso geschwätigen wie schießwütigen US-General. Und schon hat Agentin Archer alle Hände voll zu tun, um den Druck aufs rote Knöpfchen zu verhindern. Dazu muss sie zunächst herausfinden, was sich hinter dem geheimnisvollen Projekt Omega verbirgt.

Deutsche Version

Anders noch als NOLF (damals bei Electronic Arts erschienen) erscheint NOLF 2 sofort an den deutschen Markt angepasst. Im ganzen Spiel gibt es keine einzige Leiche – Cutscenes ausgenommen. Erledigte Gegner verwandeln sich sofort in harmlose Rucksäcke. Das wirkt zu Beginn etwas seltsam, stört aber schon bald nicht mehr.

Die Übersetzung präsentiert sich im Großen und Ganzen gelungen. Die Stimmen wurden mit Bedacht ausgewählt. Schade ist allerdings, dass die tollen Akzente des Originals in der deutschen Fassung viel zu kurz kommen. Der Schotte Magnus Armstrong beispielsweise spricht normales Hochdeutsch, und auch in Indien klingt es eher wie in einer Einkaufsstraße in Hannover.

Unter dem Meer

Auf eine Raumstation wie im Vorgänger verschlägt es Cate in **NOLF 2** nicht. Dafür besucht sie aber unter anderem in den Tiefen des Ozeans eine gigantische Unterwasserstation, gegen die jedes Schurkenhauptquartier aus typischen **James Bond**-Filmen wie einem normale Drei-Zimmer-Wohnung wirkt. Gleich zu Beginn des Spiels schleichen Sie durch ein lauschiges japanisches Dorf, um ein Treffen von H.A.R.M.-



Ein Tornado und zig **Ninja-Kämpferinnen** machen Ihnen im Wohnwagenpark in Ohio das Leben schwer.

Größen zu fotografieren, und durchlaufen dabei gleichzeitig das Tutorial. Sibirien steht ebenfalls auf der Reiseroute. Dort müssen Sie mehrere russische Einrichtungen sabotieren und in einer geheimen Basis

Unterlagen mopsen. Die weiten Strecken in der weißen Hölle legen Sie mit einfach zu handhabenden Schneemobilen zurück. Das sind nur drei der insgesamt neun mit viel Liebe zum Detail entworfenen Schauplätze. Ins-



Im frostigen Sibirien sollen Sie herausfinden, was sich hinter dem geheimnisvollen Omega-Projekt verbirgt. **Sowjet-russische Soldaten** haben entschieden etwas dagegen und heizen Ihnen mächtig ein.

Jörg Langer



Date mit Cate

Es gibt eines, was meine Freundin noch weniger mag, als mich abends Computerspielen zu sehen. Und das ist, wenn ich auch noch mit weiblichen Heldinnen

spiele. Insofern habe ich ganz leicht ein schlechtes Gewissen bei NOLF 2. Aber immer nur, bis die nächste Mission geladen ist...

Das Erfolgskonzept des ersten Teils geht erneut auf: aberwitzige Dialoge, die man im Vorbeigehen mitbekommt. Eine Vielzahl von sinnvollen Gimmicks. Und pfiffige Missionen in abwechslungsreichen Umgebungen (auch wenn Petra zu Recht die Wiederholungen beklagt). Schleich-o-Meter, Durchsuchen betäubter Gegner und Wegtragen von Rucksäcken verstärken die taktische Komponente sogar noch. Ich find' den Koop-Modus übrigens gut, auch wenn er kein Deathmatch ersetzt. Wer NOLF 2 nicht kauft und spielt, verpasst ein Action-Großereignis.



Schöne Insel, fiese Gegner: Wenn Sie einem Schurken zu nah kommen, holt der mit dem Kolben seiner Waffe aus.

gesamt besteht **No One Lives Forever 2** aus 15 Missionen.

Die untödlichste Falle

Abwechslungsreiche Aufträge lassen Ihnen durch plötzliche Wendungen und schräge Ideen kaum eine Atempause. So sollen Sie beispielsweise im indischen H.A.R.M.-Hauptquartier

wichtige Dokumente aus dem Tresorraum stehlen. Nachdem Sie Mensch und Technik ausge-trickt haben, stehen Sie vor einer Falle der Marke »Tritt auf eine falsche Fliese, und die dornengespickte Decke fällt run-ter«. Nur ein kühles Köpfchen bringt Sie sicher auf die andere Seite des Raums. Und dann tap-

pen Sie in die untödlichste Falle, die jemals erdacht wurde. Dafür ist sie schreiend komisch. Nur so viel: Possierliche Hasen spielen darin eine tragende Rolle.

Nachdem Sie glücklich mit den Papieren entkommen sind und alle Verfolger abgeschüttelt oder erledigt haben, geht die Sause erst richtig los. Französische

Killer-Pantomimen bereiten Ihnen im Auftrag von H.A.R.M. ein warmes Willkommen, sperren Sie in einen gläsernen Käfig und wollen Sie darin in einen bodenlosen Schacht stürzen lassen. Hier hilft Ihnen die extracoolen Agenten-Ausrüstung. Zu guter Letzt sichern Sie Magnus Arm-

Technik-Check

Auflösung

Erstmals flüssig spielen können Sie No One Lives Forever 2 mit einem 600-MHz-Prozessor und einer Geforce 2. Dafür müssen Sie aber mit unschönen 640 mal 480 Bildpunkten und minimalen Details Vorlieb nehmen. Richtig Spaß macht die Agentenjagd ab einer 1,4-GHz-CPU samt Geforce 3 – damit gibt es auch bei 1280 mal 960 Pixeln und maximalen Details keine Ruckler. Wollen Sie in der höchstmöglichen Auflösung von 1600 mal 1200 Bildpunkten die Welt retten, gehört ein Rechner mit 1,8 GHz und Geforce 3 (oder besser) zur Grundausstattung.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie minimal 256 MByte RAM, für Windows XP sollten es 512 MByte sein. Mit weniger als 512 MByte kommt es besonders unter Windows XP immer wieder zu kurzen Aussetzern, da

das Spiel Daten von der Festplatte in den Arbeitsspeicher schaufeln muss. Mehr RAM wirkt in diesem Fall Wunder. Auf Ihrer Festplatte erschleicht sich No One Lives Forever 2 satte 1,6 GByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Im Spiel legen Sie unter »Options/Performance« grob in drei Stufen Detailgrad und die Anzahl der aktivierten Effekte fest. Anschließend prüfen Sie mit »Test Settings«, ob Ihr System schnell genug ist.

TIPP 2: Wenn Sie noch ein paar mehr Frames aus der Lithtech-Engine kitzeln wollen, deaktivieren Sie Schritt für Schritt die Optionen unter »Options/Performance/Display«. Die meiste Performance bringt das Abschalten der »Schatten« und »dynamischen Lichter«.

TIPP 3: Zusätzliche fps gewinnen Sie durch Verzicht auf die »Spezial Effekte«. Hier tauschen Sie Leistung gegen Schönheit.

ACHTUNG

- Sehr wählerisch verhält sich No One Lives Forever 2 bei der Zusammenarbeit mit bestimmten 3D-Karten. Ohne hardwareseitige T&L-Unterstützung startet der Titel gar nicht erst. Besitzer von Modellen mit TNT-2-, Voodoo-5- und Kyro-2-Chip schauen in die Röhre.
- Gleiches gilt, wenn in Ihrem Rechner noch ältere Modelle wie etwa eine Riva TNT oder Voodoo 3 stecken. Diese Karten tauchen in unserer Tabelle zwar gar nicht mehr auf, verweigerten beim Test aber ebenfalls die Zusammenarbeit.
- Das Spiel unterstützt lediglich 32 Bit Farbtiefe. Bei modernen Grafikkarten spüren Sie dank DDR-Speicher aber keinen Performance-Unterschied zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe.
- Da NOLF 2 auf DirectX 8.1 als Grafikschnittstelle besteht, ist ein Betrieb unter Windows 95 ausgeschlossen. In No One Lives Forever 2 gibt es sehr viele Zwischensequenzen. Gönnen Sie Ihrem System ruhig etwas mehr Arbeitsspeicher, um die Ladezeiten so kurz wie möglich zu halten.

Die Performance-Tabelle

CPU mit	TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
600 MHz 600x480x32 (min.Detail) 800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz 1024x768x32 1280x960x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz 1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz 1024x768x32 1280x960x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.800 MHz 1280x960x32 (512MB) 1600x1200x32 (512MB)	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Wie wird man ein U-Boot los?



Erfahrene Spioninnen brauchen dazu ein **U-Boot**, einen mächtigen **Felsen**, etwas **Sprengstoff** und ein paar Sekunden **Geduld**. Und schon sind Sie das U-Boot los.

strongs Rücken gegen zig Angreifer, während Ihr superstarker schottischer Kollege das Fluchttor aufstemmt.

Gelegentlich können die Aufträge aber auch frusten. So sucht man in der gigantischen Unterwasserstation schon mal etwas zu lange nach dem nächsten Hinweis. Und der Stadt-Level in Indien hält satte drei Mal als Schauplatz her. Irgendwann kennt man da jedes Wäschestück, das zum Trocknen aus den Fenstern hängt.

Agenten-Ausrüstung

Anders als im Vorgänger, wo Sie Ihre Ausrüstung vor den Missionen selber zusammenbasteln durften, starten Sie nun in jeden neuen Auftrag mit einem Minimum an Gerät. Oft haben Sie lediglich eine Pistole und ein Gimnick, das Sie auf jeden Fall benötigen werden. Das ist dann etwa eine Telefonwanze, ein selbstleuchtender Schlüsselan-

hänger oder der Utility Launcher, Ihre Allround-Waffe. Das nützliche Ding verschießt unter anderem Strompfeile, die den lästigen Wachrobotern in der Unterwasserstation den Garaus machen. Störpfeile legen Kameras lahm und ein Serum neutralisiert Mutantenkrieger.

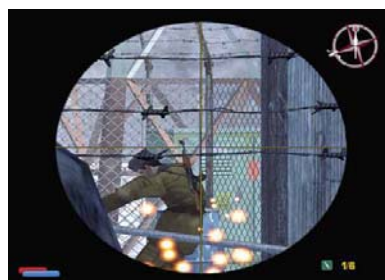
Ihr restliches Werkzeug finden Sie unterwegs – oft in auffälligen Geschenkboxen verpackt. Dazu gehören solche Skurrilitäten wie die Katzenbombe oder die als Puderdose getarnte Decodiermaschine. Die brauchen Sie zum Beispiel, um in Japan verschlüsselte Botschaften zu entziffern, oder auch um Türen in einem Geheimlabor zu öffnen. Sinnvoll in den Levels platzierte Erste-Hilfe-Kästchen und schussfeste Westen lassen Sie länger leben. Neue Waffen und

reichlich Munition gibt es in den meisten Fällen bei erledigten Gegnern. Mit dem Durchsuchen der Überreste sollten Sie sich jedoch immer beeilen. Denn sobald Kollegen die Dahingeschiedenen entdeckt haben, lassen sie die Leichen verschwinden, und nützliche Gegenstände sind für Sie verloren.

Spionin zum Ausbauen

Unter die Kategorie »Gut geklaut« fallen in **NOLF 2** gleich zwei Dinge. Zum einen ist da das Skillssystem, das wir in ähnlicher Form aus **Deus Ex** kennen. Mit dem Erreichen bestimmter Missionsziele verdient sich Cate Erfahrungspunkte, mit denen Sie ihre sieben Fähigkeiten in fünf Stufen aufrüsten können. Sie wollen, dass die Agentin besser trifft

und somit weniger kostbare Munition verplempert? Dann bauen Sie die Treffsicherheit aus. Das mindert unter anderem den Rückschlag der Schnellfeuerwaffen und verrin-



Der ahnungslose russische **Wachsoldat** hat keine Chance gegen unser Scharfschützengewehr.

gert das Wackeln des Fadencreuzes, wenn Sie mit dem Scharfschützengewehr losziehen. Cate soll lieber mehr Lebensenergie zur Verfügung ha-

Christian Schmidt



Der Spielspaß stirbt nie

Danke, Monolith! Danke für den Beweis, dass gute Shooter nicht nur Krach und Tempo haben können, sondern auch Stil. Cate Archer lässt alt

die Action-Dummchen im knappen Dress alt aussehen. Die taffe Lady verzaubert stattdessen mit kühlem Charme und trockenem Witz.

Den bleihaltigen Spielablauf entschärft No One Lives Forever 2 durch sinnvollen Schleicheinsatz, vor allem aber mit der selbstironischen Handlung. Schurken reflektieren über die moralische Seite ihrer Arbeit, indische Terrorgruppen plagen sich mit der Namensfindung, H.A.R.M. ächzt unter einer aufgeblasenen Bürokratie – im Grotesken mischen sich Humor und Weisheit. So bietet No One Lives Forever 2 etwas (bis auf den Vorgänger) Einzigartiges: geistreiche Action.



Die **Killer-Pantomimen** sind besonders zähe Gegner. Da helfen nur schlagkräftige Argumente in Form gegossenen Bleis.



Bei Ihrem zweiten Besuch in Indien müssen Sie sich nicht nur mit den **normalen Schergen** von H.A.R.M. rumärgern, sondern auch mit Mutantenkriegern (hinten).

ben? Ebenfalls kein Problem. Suchgeschwindigkeit, Waffeneffizienz, Tragkraft, Schleichfähigkeiten und Umgang mit Spezialgeräten komplettieren das Angebot. Wenn Sie also beispielsweise Wachen gerne aus dem Hinterhalt per Elektroschocker lahm legen, lohnt eine

gesteigerte Schleichfähigkeit. So gestalten Sie Agentin Cate ganz nach Ihren Wünschen und Ihrer Spielweise.

Bis zum Ende des Spiels haben Sie durch Bonusaufgaben fast alle Fähigkeiten komplett aufgewertet – sofern Sie in den Schwierigkeitsgraden »Einfach« oder »Normal« spielen. Auf »Hart« und »Superspion« sieht die Sache hingegen schon anders aus: Da kann jede falsche Bewegung tödlich sein, und man überlegt sich zweimal, ob man noch ein zusätzliches Risiko in Kauf nehmen soll.

Cates Gimmicks



Was moderne Agentinnen auf keinen Fall vergessen sollten: den selbstleuchtenden **Schlüsselanhänger**, den **Haarspray-Schneidbrenner** und die **Decodier-Puderdose**. Die **Katzenbomben** sind optional. Diese Dinge sind nicht sonderlich nützlich, aber dafür todschick.

Die Unsichtbare

Der zweite sinnvolle Diebstahl der Entwickler ist das Schleich-o-Meter, das erstmalig in **Dark Project** zum Einsatz kam. Genau wie einst Meisterdieb Garret wird Cate nun in finsternen Ecken nahezu unsichtbar. Anders als in der Vorabversion macht dieses Spiel-Element inzwischen einen ausgereiften Eindruck. Aber selbst das beste Schleich-o-Meter hat keinen Sinn, wenn Sie zu viel Lärm veranstalten. Wir haben folgende Situation erlebt: In einer Kaserne stöberten wir im Dunkeln in einigen Feldkisten nach Hinweisen, während ein Soldat wohligh schnarchend auf einem der Betten lag. Dabei waren wir etwas zu laut und weckten den Burschen insgesamt dreimal auf. Die ersten beiden Male konnten wir uns noch im Dunkeln vor ihm verbergen. Beim dritten Mal knipste er erobst das

Licht an – und uns die sichere Finsternis aus.

Multiplayer-Geiz

Eines der größten Mankos vom ersten **No One Lives Forever** war der unausgeglichene Multiplayer-Part. Lediglich ein paar unübersichtliche Deathmatch- und Capture-the-Flag-Karten waren mit von der Partie. **No One Lives Forever 2** macht zwar alles komplett anders, aber nicht wirklich besser. Für Freunde geselliger Ballerei gibt es nun fünf pfiffige Coop-Missionen, die Sie mit maximal vier Leuten bestreiten dürfen. Sie übernehmen darin die Rollen von namenlosen Unity-Agenten und spielen Episoden, die den Solomodus quasi komplettieren. So müssen Sie beispielsweise die schwer verwundete Cate aus Japan rausholen oder Magnus aus der Arktis befreien. Das macht richtig Spaß, aber nur ein- oder zweimal. Doch vielleicht steht bald schon ein Patch ins Haus, der uns Deathmatch-Duelle im Internet und LAN ermöglicht. **PET**

Petra Schmitz



Single hui, Multi pfui!

No One Lives Forever 2 ist toll, wie eigentlich nicht anders zu erwarten. Das Level-Design ist auf hohem Niveau, die Gegner-KI sehr

gut, und das Skillssystem funktioniert großartig. Am besten sind jedoch die völlig schrägen Ideen, die mich mal schmunzeln, mal lauthals lachen lassen. Hasen! Nicht zu fassen! Richtig ärgern möchte ich mich aber über den mickrigen Multiplayer-Part. Die Idee dahinter ist zwar toll, entschädigt aber keinesfalls für fehlende normale Modi. Schlicht nervig finde ich das dreimalige Aufkochen des Indien-Levels – so schön er auch sein mag. Ein weiterer Schauplatz hätte dem Spiel gut getan!

Cate ist die Coolste

Doch genug der Meckerei. Denn trotz kleinerer Schönheitsfehler gehört das Spiel zum Besten, was Ihnen 2002 auf die Festplatte kommen kann. Mit NOLF 2 schafft Cate Archer für mich endgültig den Sprung in den Himmel der PC-Spiele-Ikonen. Keine ist cooler, keine hat so viel Stil. Cates Outfit, die Musik, die knallbunten Schauplätze versetzen einen postwendend in die Swinging Sixties. Ich träume vom Duo Archer/Powers. Groovy, Baby!

No One Lives Forever 2

Ego-Shooter



Publisher: Vivendi, (06103) 994 040 Release (D): 18.10.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CD, 45 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einstieger	Fortgeschrittene			Profis						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 5 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ originelle Missionen	- Level-Wiederholungen
+ schräge Gimmicks	- nur Coop-Multiplayer
+ erstklassige Cutscenes	
+ perfektes 60er-Jahre-Flair	
+ durchdachtes Skillssystem	
+ gute Schleich- und Baller-Balance	

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Kooperatives Spiel

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,4 GHz	CPU mit 1,8 GHz
256 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,67 GByte Installationsgröße	1,67 GByte Installationsgröße	1,67 GByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte	Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01) Medal of Honor: A. Assault (86%, GS 3/02)
 Mittlerweile als Budget-Titel erhältlich. Für Freunde intelligenter Shooter die Referenz. Im Zweiten Weltkrieg schleichen und ballern Sie sich durch feindliche Linien. Spannend!

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Befriedigend

Ego-Shooter der Extraklasse mit schrägem Flair.



Kurztrip nach Mittelerde

Herr der Ringe

Begleiten Sie Hobbit Frodo und seine tapferen Gefährten auf dem extrakurzen Weg nach Mordor – vor dem Abendessen sind Sie garantiert wieder zurück.

Mick Schnelle



Ein Spiel, sie zu knechten...

Der Herr der Ringe ist eine liebelose Konvertierung der ohnehin schon schwachen Konsolenversion. Sogar die Hinweise auf Playstation-typische Tasten sind noch zu sehen! Und die Grafik ist viel zu polygonarm. Designschnitzer verderben außerdem trotz starker Lizenz den Spaß: Zum Beispiel die Möglichkeit, als Aragorn die unsterblichen CPU-Hobbits im Kampf vorzuschicken. Vivendi verheizt die hochklassige Vorlage für ein anspruchsloses Actionspielchen. Hoffentlich bleiben uns Teil 2 und 3 dieser Schmalspur-Umsetzung erspart.

Die Lizenz für die Herr der Ringe-Filme besitzt Electronic Arts. Doch auf absehbare Zeit wird es kein darauf basierendes PC-Spiel geben, sondern nur Konsolentitel. Vivendi Universal darf zumindest die Buchvorlage zu Spielen umsetzen – hätte aber besser darauf verzichtet. Das Ergebnis Herr Der Ringe: Die Gefährten wird der

grandiosen Tolkien-Trilogie keinesfalls gerecht. Binnen fünfeinhalb Stunden hatten wir die auch für Fans enttäuschende US-Version durchgespielt.

Start im Auenland

Sie beginnen die weltbekannte Reise als Frodo in Hobbingen, wo Sie den Hobbit aus klassischer Von-außen-Perspektive an den Schwarzen Reitern vorbeimogeln. Unterwegs verprügeln Sie per Mausclick Wölfe oder setzen den Einen Ring ein, um Bilbos Neffen kurzzeitig unsichtbar zu machen. Benutzt er Saurons Schmuckstück zu lange, stirbt Frodo. In Bree wechselt die Hauptfigur: Zwei Levels lang bekämpfen Sie als Aragorn Schwarzpelze, Trolle und auf der Wetterspitze sogar die Nazgul. Moria durchqueren Sie mit Gandalf und einem computergesteuerten Gimli. Schließlich endet das Spiel an den Ufern des Anduin, wo Sie wiederum als Aragorn gegen Saurons Helfer antreten.

Kümmertliche Kämpfe

Abgesehen von zwei Stellen im Spiel, an denen Sie Kisten verschieben, beschränkt sich Herr der Ringe auf simpelste Gefechte. Per linker Maustaste schlagen Sie mit der Hauptwaffe zu, die Rechte aktiviert Bogen, Steinwürfe oder im Falle von Gandalf Zauber. Dabei steuern Sie den Blickwinkel mit der Maus. Vor allem in Moria stehen Ihnen dabei ständig Wände im Weg. Die Kämpfe bleiben aber stets so leicht, dass Sie auch ohne hinzusehen gewinnen.

Die Zwischensequenzen sind zumindest gut vertont und (so-

lange sie die Spiel-Engine benutzen) ganz ansehnlich. Dagegen treiben eine Handvoll unscharfer Videos zwischen den Etappen Ihrer Reise selbst Sauron Tränen in die finsternen Augen. **MIC**



In einer Handvoll Zwischensequenzen (hier das Tor nach Moria) wird die Geschichte weitererzählt.



Als Aragorn verteidigen wir den hilflosen Frodo vor den herannahenden Schwarzen Reitern.

Herr der Ringe: Die Gefährten Action

	Publisher: Vivendi Universal, (06103) 994 040	Release (D): 8.11.2002
	Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung	Preis: ca. 50 Euro
	Ausstattung: Pappbox, 1 CD, 24 S. Handbuch	USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 5 Minuten Solo-Spaß: 5,5 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> gute Sprachausgabe leicht zugängliches Kampfsystem hochwertige Lizenz 	<ul style="list-style-type: none"> viel zu kurz etliche Grafikfehler KI kann leicht ausgetrickst werden

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße	750 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Harry Potter (82%, GS 01/02) Weniger Action, dafür aber erheblich stimmigere Rätsel und witzige Knobeleinlagen.	Alice (81%, GS 01/01) Fantasievolle, abgedrehte Action mit viel Flair und erstklassigem Leveldesign.
---	--

WERTUNG

Grafik: <input type="checkbox"/>	Befriedigend
Sound: <input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung: <input type="checkbox"/>	Befriedigend
Spieltiefe: <input type="checkbox"/>	Mangelhaft
Multiplayer: <input type="checkbox"/>	Nicht vorhanden

Lieb- und flairloser Actionabklatsch der Buch-Vorlage.



Island Thunder

Missions-CD für Ghost Recon.



Kubanische Söldner kämpfen für Drogenbarone.

Fidel Castro, Präsident von Kuba, ist tot – jedenfalls in **Island Thunder**, der zweiten Missions-CD zum Taktik-Shooter **Ghost Recon**. Prompt greifen südamerikanische Drogenbarone nach der Macht auf der Insel. Nicht mit Ihnen: Als Mitglied der US-Eliteeinheit Ghost wissen Sie das zu verhindern. In acht Solo-Missionen mit durchgehender Story schalten Sie zwischen Sandstränden und Tabakfeldern die Ganoven aus. Dabei

zerstören Sie wichtige Kommunikationseinrichtungen oder jagen Wachtürme in die Luft. Die Einsätze sind etwas komplexer angelegt als im Hauptprogramm, in Sachen Schwierigkeitsstufe aber noch fair. Die Grafik-Engine ließen die Entwickler unverändert, jedoch wirkt Kuba mit seinen teils schön aufgebauten Tälern recht ansprechend. In den fünf neuen Multiplayer-Maps kommen zwölf frische Schießprügel zum Einsatz – allerdings tatsächlich nur dort; im Angebot ist unter anderem ein Granatwerfer. **PS**

Genre:	Taktik-Shooter-Addon
Publisher:	Ubi Soft, (0190) 882 412 10
Preis:	ca. 30 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 8
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 1,0 GHz
	256 MB RAM

Iron Storm

Dauerballern für den Weltfrieden.



Die dümmlichen Feinde sind leichte Beute.

Wenn im Jahr 1964 noch immer der Erste Weltkrieg tobt, stehen zwei Dinge fest: Erstens stecken Sie in einer alternativen Zeitlinie, und zweitens müssen Sie den blutigen Konflikt beenden. Darum übernehmen Sie im Ego-Shooter **Iron Storm** die Rolle eines Agenten. Mit Pistolen, Granaten, Schrotflinte und automatischen Waffen ballern Sie sich durch Schützengräben, infiltrieren feindliche Stützpunkte oder kämpfen in zerstörten Städten ums nackte Überleben.

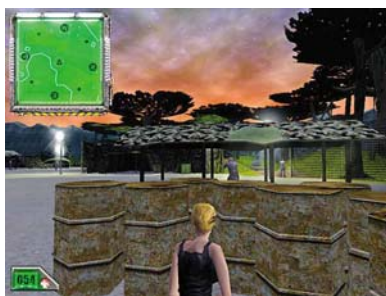
Iron Storm bietet solide Actionkost, verlässt sich dabei aber ausschließlich auf bewährte Mittel – neue Ideen sind Fehlangeze. Größte Schwäche des Spiels ist das depperte Agieren Ihrer Widersacher: Wo Konkurrenzprodukte wenige, clevere Feinde in den Kampf schicken, konfrontiert Sie **Iron Storm** mit

dümmlichen Gegnerfluten. Die Story geht in der überwiegend dumpfen Ballerei unter, was die Atmosphäre des fiktiven Settings merklich belastet. **GV**

Genre:	Ego-Shooter
Publisher:	Wanadoo, (0190) 846 026
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1 bis 16
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 600 MHz
	256 MB RAM

K. Hawk

Frau schleicht über Insel.



Kitty versteckt sich hinter ein paar Fässern.

Die junge Kitty Hawk ist Helikopter-Pilotin der US-Army. Als ihr Hubschrauber über einer Insel abgeschossen wird, muss sie sich im 3D-Actionspiel **K. Hawk: Survival Instinct** mit Verbrechern auseinandersetzen, die dort eine Art Superkrieger züchten wollen. Sie lenken die Heldin in Schulterperspektive per Tastatur und Maus durch eine zu eckig geratene Landschaft und langweilige Bunkeranlagen. Weil Waffen und Mu-

nikation auf der Insel Mangelware sind, kommt Frau Hawk auf leisen Sohlen wesentlich schneller zu den Missionszielen – etwa eine Raketenbasis lahm legen. Ein Display hilft beim Schleichen und verrät die Positionen von Überwachungskameras oder Feinden, sowie deren Blickrichtung und Höradius. Kommt es zum Schusswechsel, haben Sie sofort eine kleine Gegnerhorde an den Hacken und kaum eine Chance. Der Schwierigkeitsgrad und die ewig gleiche Vorgehensweise zehren schnell an den Nerven. **PET**

Genre:	3D-Action
Publisher:	Jowood, (0190) 771 883
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 500 MHz
	128 MB RAM

Red Shark

High-Tech-Kopter im Zweiten Weltkrieg.



In einer großen Explosion vergeht ein Fabrikgebäude.

Der Preis für die dämlichste Hintergrundstory geht dieses Mal an die Entwickler von **Red Shark**. Die hanebüchene Geschichte um den modernen Kampfhubschrauber KA-50 ist genauso blöd, wie unglaublich unwürdig: Der reist in der Zeit zurück, um die Russen im Zweiten Weltkrieg zu unterstützen. Dagegen punktet die Hubschrauber-Ballerei mit der schönen 3D-Grafik und den bildschirmfüllenden Explosionen. Das Missionsdesign liegt qualitativ irgendwo im Niemandsland der Mittelmäßigkeit: Sie fliegen Wegpunkte ab und zerstören jeden Gegner, der Ihnen vor die Kanone kommt. Gelegentlich müssen Sie einen Konvoi beschützen. Sehr gut funktioniert die kombinierte Steuerung aus Maus und Tastatur. Allerdings bleibt der Helikopter ab und zu an Baumwipfeln

hängen. Alles in allem ein atmosphäreloser Heli-Shooter, der dank der schicken Präsentation Genrefans zumindest eine Weile unterhalten kann. **MIC**

Genre:	Action
Publisher:	Jowood, (06102) 816 81 88
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 350 MHz
	64 MB RAM

Strategie

Jörg Langer



Kampf um Anno. Wie bei allen Großprojekten scheiden sich auch an **Anno 1503** die Geister. Die einen fragen sich, ob die Designer vier Jahre nichts anderes gemacht haben, außer Hunderte von Tier- und Gebäudegrafiken zu pinseln. Die zu schwere Kampagne und das verhunzte Kampfsystem scheinen ihnen nach »Wertungs-Strafe« zu rufen. Die anderen verweisen auf die wieder einmal enorme Langzeitmotivation, wenn man im Endlos-Modus schnuckelige Siedlungen zu perfekt funktionierenden Wirtschaftszentren hochpäpelt. Nach wochenlanger Diskussion steht für uns fest: ein Punkt weniger als beim Vorgänger, aber immer noch Top-5 der Strategiespiele.

Ranglisten-Pflege. Angesichts eines **Anno 1503** sind 88 % für **Siedler 4** nicht mehr zeitgemäß und werden nach unten korrigiert. **Jagged Alliance 2** (Test in 6/99, 88 %) sowie **Wiggles** (11/01, 85 %) fliegen ersatzlos raus. Ersteres ist zwar der letzte gute Vertreter des Subgenres Rundentaktik, aber ohne Perspektive auf einen Nachfolger oder auch nur Klon. Das witzige **Wiggles** hingegen hat keinen bleibenden Eindruck im Strategiegenre hinterlassen – das aber ist Voraussetzung für eine längere Verweildauer in unseren Hitlisten.

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	8/02	93%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	Civilization 3	Strategiespiel	1/02	91%
4	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
5	Anno 1503	Aufbauspiel	NEU	87%
6	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	1/02	87%
7	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
8	Emperor	Echtzeit-Strategie	6/01	87%
9	Tropico	Aufbau-Strategie	6/01	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	1/02	86%
12	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	6/02	86%
13	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	NEU	86%
14	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
15	Black & White dt.	Aufbauspiel	5/01	85%
16	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
17	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	85%
18	Disciples 2	Strategiespiel	3/02	85%
19	MechCommander 2	Echtzeit-Taktik	9/01	85%
20	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	9/02	84%
21	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
22	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	7/02	83%
23	Cultures 2	Aufbauspiel	5/01	83%
24	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	1/02	83%
25	The Partners	Aufbauspiel	11/02	81%

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Strategie-Inhalt

Titelstory: Anno 1503

Tipps-Booklet	3
Der Test	52
Ausklapp-Riesenkarte	53

Tests

Robin Hood	90
Rollercoaster Tycoon	94
Battle Realms Addon	95
Emergency 2	95
Platoon	96
Dawn of Empire • Far West	97
Cultures 2 Addon	98
Strategic Command	98
Carcassonne • Pusher	99

Pixel in Strumpfhosen

Robin Hood

Wir sind in der englischen Version mit den »fröhlichen Mannen« ins Abenteuer gezogen, um Lösegeld für König Richard zu sammeln.



- Auf CD/DVD:
- Spielbare Demo
- Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Zwei Bogenschützen stehen 150 Fuß von einer Zielscheibe entfernt – dem Sieger winken zur Belohnung ein silberner Pfeil und ein Kuss der Prinzessin. Alles scheint bereits entschieden, als der erste Recke die Mitte der Scheibe trifft. Doch dann tritt der seltsame Typ in den grünen Filzklamotten zum Schuss an. Sein Pfeil schneidet die spannungsgeladene Luft und spaltet das Geschoss seines Widersachers – voll ins Schwarze! Nur ein Mann kann so mit dem Bogen umgehen...

Im Echtzeit-Taktikspiel **Robin Hood** von Spellbound (**Desperados**) übernehmen Sie die Rolle des berühmten Helden in Strumpfhosen. Getreu der Legende versucht der Rebell, das Lösegeld für Kreuzfahrer-König Richard aufzutreiben. Denn nur der kann dem thronräuberischen Prinz John das Handwerk legen.

Der Wald ruft

Robin und sein Freund Stuteley sind zu Beginn des Spiels Ihre einzigen Hauptcharaktere, unterstützt von drei Nebendarstellern mit zufallsgenerierten Namen wie Percy Padfood. Vier weitere Helden und mehr Zufallsfolge bekommen Sie nach und nach als Belohnung für bestandene Missionen. Die Vagabunden halten sich im Sherwood Forest versteckt. Der ist von drei Straßen und fünf großen Städten umgeben. Alle Orte sind auf einer großen Übersichtskarte zusammengefasst, auf der Sie nach Belieben Ihr nächstes Ziel anwählen. Das Spiel zeigt Ihnen jeweils die Stellen in der Grafschaft, an denen Sie gebraucht werden. Welchen Brennpunkt Sie wählen, bleibt Ihnen überlassen. Eine Sanduhr über den Zielorten zeigt dabei

an, wie lange ein Einsatz noch anwählbar ist. Nach einem bestandenen Abenteuer kehren die Vagabunden zur Rast in den Wald zurück, um später gestärkt wieder zuzuschlagen.

In unterschiedlichen Gebäuden fertigen die Waldbewohner alles, was sie zum Kampf für die Gerechtigkeit brauchen. Dazu brauchen Sie bloß den jeweiligen Nebendarsteller am entsprechenden Gebäude zu platzieren. So entsehen einzelne Pfeile für Robin, oder Heilkräuter (päppeln die Gesundheit der müden Krieger wieder auf). Obendrein darf jeder Rebell seine Angriffswerte mit Schwert und Bogen in je fünf Stufen verbessern, indem Sie ihn an der richtigen Stelle parken. Von da an trainiert er automatisch – sogar, wenn Sie unterwegs sind. Diese Rollenspiel-Elemente sorgen als nette Abwechslung zwi-

schon den Aufträgen dafür, dass Ihnen Ihre Lieblingscharaktere mit der Zeit sogar noch mehr ans Herz wachsen.

Stadtstreichende Beutelschneider

Vor jedem Einsatz stellen Sie eine Gruppe von bis zu sechs Leuten zusammen und streifen per Übersichtskarte durch die Grafschaft, immer nur ein Ziel vor Augen: Gold anhäufen. Dazu dringen die fröhlichen Mannen in Festungen ein oder locken Steuertransporte des Sheriffs in einen Hinterhalt. Anders als die Wald-Überfälle dürfen Sie die Stadt-Szenarien nicht überspringen, denn die treiben die Story des Spiels voran.

Manche der Festungen besuchen Sie sogar mehrmals. So trifft Robin in Nottingham zuerst Lady Marianne und kehrt an einem anderen Tag zurück, um an einem Schützenfest teilzunehmen. In allen Aufträgen versuchen Sie, die Häscher des Sheriffs zu umgehen und eine Zielperson oder einen Zielort zu erreichen. Das kann manchmal sehr knifflig sein – etwa, wenn Sie mit Ihren Helden eine Burg infiltrieren sollen, ohne einen Tropfen Blut zu vergießen. Gold finden Sie in den Städten selten: Es ist entweder in Kisten oder in den Börsen der Wachen versteckt.

Facts

- 6 Helden
- 3 Nebencharakter-Klassen
- 37 Missionen
- 5 große Städte
- 3 Hinterhalt-Schauplätze



Beim Schützenfest gewinnen wir den silbernen Pfeil – riskieren aber eine Gefangennahme durch den Sheriff.



In der schwer bewachten Kirche muss Robin die Vermählung von Marianne und Prinz John stoppen. Bei dem großen Wachaufgebot ist eine List angesagt.



Während einer Schlacht in die Enge getrieben, flüchtet sich Robin in einen Speisesaal.

Wald-Wegzoll

Um fette Beute für das Lösegeldkonto zu sammeln, überfallen Sie Geldtransporte an den Waldkreuzungen. Die Hinterhalte spielen sich ähnlich wie eine Stadt-Mission: Nachdem die Kutsche in einer Skriptsequenz in die Falle geht, verteilen sich die Soldaten der Eskorte auf der Karte und suchen nach den Räubern. Die liegen im Gebüsch versteckt und müssen listige Tricks anwenden, um an das Gold zu kommen. Bogenschützen dürfen auf kleine Zielscheiben zwischen den Bäumen schießen, um etwa Netzfallen auszulösen. Zusätzlich sind überall auf den kleinen Kreuzungskulissen Fallgruben verteilt, in die Sie arglose Wachen locken. Sobald Sie alle Schutztruppen ausgeschaltet haben, ist der Weg zur Beute frei und die Mission gewonnen.

Die Mischung macht's

Insgesamt 19 Fertigkeiten gibt es, etwa Heilen oder mit einem

Schild Pfeile abwehren. Die sechs Hauptcharaktere haben je drei davon, die Nebencharaktere zwei – teilweise die gleichen wie die Helden. Um eine Truppe mit allen Fähigkeitsgebieten aufzustellen, müssen Sie allerdings erst einmal sämtliche Helden finden oder auch retten. Robins Vetter Will Scarlet sitzt zum Beispiel im Kerker – erst nach seiner Befreiung steuern Sie den Morgensternschwinger.

Sind erst einmal alle sechs Heroen beisammen, erledigen



Die farbigen Sichtkegel verraten, ob Wachen Sie sehen können.



Aus zwölf Screenshots zusammengesetzt: Die großen Städte im Spiel sind detailliert vorgehendert.

Sie durch geschicktes Kombinieren ihrer Fertigkeiten auch verzwickte Situationen. So kann Robin zwar hervorragend schießen oder Wachen K.o. schlagen, nicht aber deren Körper weg-schaffen. Dafür ist der kräftige Little John zuständig, der wiederum sehr behäbig durch die Levels stapft. Damit sich Aktionsketten leichter koordinieren lassen, haben die Entwickler die Programmier-Funktion aus **Desperados** übernommen. Mit deren Hilfe reihen Sie zuerst die

gewünschten Aktionen für je einen Helden aneinander und lösen sie dann bequem durch Druck auf die Leertaste aus.

Kinderleicht kämpfen

Werden Sie doch einmal von den Häschern des Sheriffs gestellt, müssen Sie nicht gleich die komfortable Schnellade-Funktion bemühen. Denn echte Helden erkämpfen sich in der Not auch mit dem Schwert den Weg in die Freiheit. Sie malen ähnlich wie in **Black & White** mit gedrückter



Viele der Gebäude sind **begehbar** und bergen Geheimnisse.

Markus Schwerdtel



Her mit den Strumpfhosen!

Als alten Commandos-Kämpfer und Desperados-Outlaw hat mich Robin Hood sofort gefesselt. Denn Spellbound hat das bewährte

Taktik-Spielprinzip noch mal richtig aufgebohrt. Dank der Rollenspiel-Elemente sind mir Robin und seine Mannen viel näher als die vorgegebenen Charaktere vergleichbarer Titel. Allerdings wären mehr und vor allem innovativere Spezialfähigkeiten schön gewesen. Warum kann etwa Lady Marianne keine Wachen betören wie die Desperados-Kollegin Kate O'Hara? Der Höhepunkt sind die Schlachten um Städte und Burgen gegen Ende der Gutmenschkariere. Nur wenn ich mit meinen Leuten strategisch wichtige Stellen besetze, fallen die Bastionen, und die Gerechtigkeit siegt. In solch heroischen Momenten stört mich auch nicht die viel zu pixelige Grafik der Figuren.

Maustaste einfache Zeichen auf den Bildschirm, die Ihr jeweiliger Schützling in eine Kampfbewegung umsetzt – einfacher geht es kaum. Sollte die Übermacht an Feinden dennoch mal zu groß

Patrick Hartmann



Auf nach Sherwood!

Die nicht-lineare Kampagne ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Durch die Auswahl meines nächsten Einsatzortes auf der Übersichtskarte habe ich zumindest

eine perfekte Illusion von Freiheit – auch wenn die Story ihren vorgefertigten Lauf nimmt. Das einfache Kampfsystem spart mir so manchen Schweißausbruch, den mir das oft stressige Commandos 2 bescherte. Und die idyllischen 2D-Städtchen haben es mir wirklich angetan. Leicht vergesse ich im Sherwood Forest die Zeit, knobele an Lösungswegen und werfe sie über den Haufen, weil meiner Gruppe eine Schlägerei mit den Wachen dazwischengekommen ist. So entstehen trotz der berechenbaren Story viele Spannungsmomente.

Auf Desperados-Niveau

Trotzdem kann Robin Hood Desperados nicht überholen, vor allem weil die Nebendarsteller teilweise die gleichen Talente haben wie die Heroen. Deshalb kommen die lustigen Mannen nicht so einzigartig rüber wie die Revolverhelden aus dem Wilden Westen. Dennoch können Sie schon einmal Kassetten mit Irish-Folk-Liedern bereitlegen, denn der Trip in den Sherwood Forest ist ein Muss für alle Taktik-Fans.

sein, dann hilft langsames Zurückweichen und letztlich die Flucht. Das kostet Sie allerdings deftig Lebenspunkte, wodurch spätere Auseinandersetzungen mit den Wachen erheblich schwerer geraten. Alternativ dürfen Sie in Kämpfe verwickelte Schergen mit freien Teammitgliedern niederschlagen.

Soldaten im Schatten

In **Robin Hood** sehen Sie schon zu Beginn alle auf der Karte befindlichen Figuren als Silhouetten an ihren jeweiligen Positionen. Doch lässt sich erst durch direkten Sichtkontakt erkennen, ob es ein gefährlicher Elitesoldat ist oder ein spielendes Kind. Deshalb bedarf es immer höchster Wachsamkeit. Wer nicht selbst um jede Ecke schleichen will, der kann sich in den Städten an die örtlichen Bettler wenden; denen löst ein Beutel mit Münzen die Zunge. Und die ortskundigen Stadtreicher teilen mit Ihnen ihr Wissen über Truppenaufstellungen oder den Verbleib einer Zielperson. Die auf den Karten verstreuten NPCs und vor allem die Soldaten verhalten sich sehr realistisch: Wachen reagieren empfindlich auf Geräusche; harmlose Marktweiber verraten Sie durch ein lautes »Wenn das nicht Robin ist!«. Dann stürmen gleich Dutzende von Soldaten auf Sie zu. Deshalb fordern die höheren Levels der Kampagne mit sehr großer Gegnerdichte vom Spieler ein Höchstmaß an Konzentration.

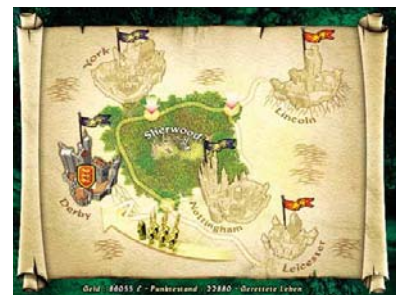
Großes Finale

Während der zahlreichen Kommandounternehmen befreit Robin außer neuen Vagabunden auch angelsächsische Lehnsherren, denen der Sheriff ihr Land geraubt hat. Wenn Sie erst einmal genug Gold für Richards Lösegeld beisammenhaben, fangen diese Adligen an, gegen die Städte des Tyrannen zu marschieren – und umgekehrt. Findet ein solcher Belagerungsfeldzug statt, fordern die Angelsachsen Ihre Gefolgschaft. Dann liegt es wieder bei Ihnen, ob Sie Truppen – also ein paar Getreue aus dem Lager – oder Geld schicken. Alternativ nimmt Robin



Versammlung im **Sherwood Forest**: Robin sucht Freiwillige für eine Belagerung.

sogar selbst am Kampf teil. Dann kommen Sie mit Ihrer Truppe mitten in der tobenden Schlacht an und säubern wichtige Positionen von gegnerischen Wachen. Robin fährt dabei aber nicht plötzlich Katapulte auf: Abgesehen von den überall laufenden Kämpfen spielen sich die Belagerungen wie alle anderen Aufträge auch.



Die **Übersichtskarte** zeigt die nächsten Ziele an.

Robin Hood

Echtzeit-Taktikspiel



Publisher: Wanadoo, (0190) 846 027 Release (D): 15.11.2002
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 45 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 40 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: –

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- sehr spannende Missionen
- einfaches Kampfsystem
- kleine Rollenspiel-Elemente
- relative Handlungsfreiheit
- detaillierte Hintergrundgrafik
- glaubhaftes NPC-Verhalten

Kontra

- Figuren-Grafik zu pixelig
- Aufgaben wiederholen sich
- hoher Schwierigkeitsgrad

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 970 MByte Installationsgröße	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 970 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 970 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Commandos 2 (87%, GS 10/01)

Anspruchsvoller Taktik-Tüftlei mit sehr fummeliger Steuerung, aber exzellenter Grafik.

Desperados (86%, GS 5/01)

Wild-West-Taktik mit atmosphärischen Missionen und deftigem Schwierigkeitsgrad.

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Taktik-Spaß im berühmten Robin-Hood-Szenario.



Abzocker-Kirmes aus dem vergangenen Jahrtausend

Rollercoaster Tycoon 2

Skandalverdächtig: Mit alter Grafik-Engine und fortgeschrittener Innovationslosigkeit sorgt Chris Taylors Rollercoaster Tycoon 2 für jede Menge Rummel.

Spiele-Entwickler Chris Sawyer nimmt uns mit auf eine Reise in das Jahr 1999 – könnte man zumindest glauben. Denn sein **Rollercoaster Tycoon 2** unterscheidet sich praktisch nicht vom drei Jahre alten Vorgänger. Und das, obwohl Grafik und Steuerung schon bei jenem Überraschungshit dringend verbesserungswürdig waren.

Krömel-Kirmes

Wie im ersten Teil kümmern Sie sich auch diesmal wieder um Aufbau und Management eines Vergnügungsparks. Dazu errichten Sie in der simplen Iso-Grafik Karussells, Autoskooter und natürlich die namensgebenden Achterbahnen. An den Wegrändern platzierte Imbissbuden und Souvenirstände sorgen dafür, dass die Besucher zusätzliches Geld für Burger, Eis und Krimskrams ausgeben. Dabei kann Ihnen das Wetter einen Strich durch die Rechnung machen. Bei Regen weigert sich das Publikum, die Attraktionen zu nutzen, oder verlässt gar den Park. Dem wirken Sie durch den Verkauf von Regenschirmen am Infostand entgegen.

Wo ist der Unterschied?

Fans des Vorgängers werden mit **Rollercoaster Tycoon 2** ein Déjà-vu erleben: Jedes Grafikpixel gleicht beinahe eins zu eins dem seinerzeit schon angestaubten Vorgänger. Auch spielerisch hat sich nichts getan. Der Weg zu einem erfolgreichen Park liegt in der Optimierung Ihrer Fahrgeschäfte. So stellen Sie für

jede Bahn separat ein, wie viele Wagen gleichzeitig auf der Strecke sind und wie lange die Mindestwartezeit zwischen den einzelnen Fahrten dauert. Echtzeitangaben verraten Geschwindigkeit und Belastung durch GKräfte. Werden die zu hoch, übergeben sich die Besucher.

Verlieren können Sie eine Partie nur mutwillig. Einzig der Bau einer Achterbahn gestaltet sich nach wie vor so fummelig, dass Ihnen beim Anlegen von Warteschlangen und Ausgangswegen die Zeit davonrennt. Immerhin verschwinden Bäume jetzt automatisch beim Bau. Für etwas Erleichterung sorgt der neue



Imbissstände bringen zusätzliches Geld in die Kasse.

Editor. Mit dessen Hilfe basteln Sie eigene Achterbahnen ohne Zeitdruck außerhalb des Spiels. Dazu gibt es neben 25 neuen Achterbahnen und 20 Szenarien einen Extra-Baukasten für neue Schauplätzen. **MIC**

Mick Schnelle



Altes Spiel zum neuen Preis

Was hat Chris Sawyer nur in den letzten drei Jahren gemacht? Rollercoaster Tycoon 2 ist gerademal ein mittelgroßes Addon statt

einer Neuentwicklung. Hier will man ganz eindeutig den zahlreichen Fans des Vorgängers dasselbe Spiel noch einmal zum Vollpreis andrehen. Natürlich, Spaß macht das Jahrmarkt-Management. Nur kann man anno 2002 grafisch erheblich mehr als die schwache Iso-Optik erwarten. Außerdem ist die nervtötende Steuerung beim Bau der komplexeren Achterbahnen immer noch eine Zumutung.

Ums kurz zu machen: Wer den Vorgänger noch nicht hat, bekommt ihn just dieser Tage günstig zum Budgetpreis. Die eingesparte Differenz zum zweiten Teil können Sie in eine Tageskarte fürs Phantasialand investieren.



Sogar die Ketten-geschwindigkeit für den **Lifthügel** können Sie für jede Bahn separat optimieren.

Rollercoaster Tycoon 2

Aufbauspiel



Publisher: Infogrames, (0190) 771 883
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: Minibox, 1 CD, 65 S. Handbuch
 Release (D): 15.10.2002
 Preis: ca. 50 Euro
 USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
gut zugänglich	veraltete Grafik
abwechslungsreiche Bahnen	fummelige Achterbahnbau
interessantes Mikromanagement	kaum Verbesserungen zum Vorgänger
hohe Langzeitmotivation	

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
560 MByte Installationsgröße	560 MByte Installationsgröße	560 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Tropico (87%, GS 6/01)
 Witziges und hoch motivierendes Aufbauspiel um eine korrupte, verarmte Bananenrepublik.

Rollercoaster Tycoon (79%, GS 4/99)
 Den spielerisch identischen Vorgänger gibt's mittlerweile als Budgetversion.

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Ausreichend
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Nette Rummel-Simulation mit viel Mikromanagement.



Battle Realms Addon

Winter of the Wolf: Langatmig.



Schneelandschaften erobern Sie erst spät im Spiel.

Für die Ehre seines Vaters kämpfte Held Kenji im 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Battle Realms**. Das Addon **Winter of the Wolf** erzählt einen Nebenstrang der Hauptprogramms-Geschichte. Wolfclan-Führer Greyback muss seine Kameraden befreien und gegen den Lotusclan antreten. Für jede der vier Parteien aus **Battle Realms** gibt es zwei frische Einheiten. Der Gräber der Wölfe buddelt sich etwa an sonst unerreichbare Punkte auf

der Karte. Apropos Karte: Die neuen Schneelandschaften bekommen Sie erst sehr spät zu sehen. Zu Beginn des Spiels quälen Sie sich etwa fünf Stunden lang durch langweilige Höhlen, bevor es an der Oberfläche an Basisbau und große Schlachten geht. Aus **Battle Realms** stammen die kombinierbaren Rohstoffe Wasser, Reis und Pferde. Auch das innovative Forschungssystem ist wieder mit dabei, das Sie schon früh zum Kämpfen zwingt. Nur im Gefecht bekommen Sie Yin- und Yang-Punkte für Einheiten-Upgrades. **MS**

Genre: Echtzeit-Strategie

Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10

Preis: ca. 15 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

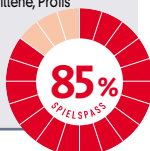
Spieler: 1 bis 8

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 750 MHz

128 MB RAM



Emergency 2

Für geschultes Rettungspersonal.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Emergency 2** macht aus Ihnen den Einsatzleiter einer Rettungsleitstelle. In stufenlos zoombarer, isometrischer 2D-Grafik konfrontiert Sie das Programm mit 25 Missionen. Die reichen vom Autounfall bis hin zur Tankerhavarie. Um die Krisen zu bewältigen, wählen Sie aus Ihrem Fuhrpark die erforderlichen Vehikel und bemannen sie mit Personal. Danach koordinieren Sie alle Rettungskräfte an der Unfallstelle. Dabei ist es wichtig, die stets tickende Uhr zu beachten, denn wenn etwa die Polizei zu spät den Verkehr umleitet, kommt es zu Folgeunfällen. Allerdings fällt es jedem, dessen letzter Erste-Hilfe-Kurs über ein Jahr zurückliegt, oft schwer, die komplette Situation einer Mission zu erfassen. So scheitern Sie an manchen Aufträgen beim ers-



Ein Polizei-Hubschrauber setzt unser Einsatzteam ab.

ten Versuch, weil Ihnen das Programm wichtige Details vor-enthält. Für eingefleischte **Notruf-Fans** ist **Emergency 2** aber einen Blick wert. **PH**

Genre: Echtzeit-Strategie

Publisher: Take 2, (01805) 217 316

Preis: ca. 30 Euro

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Minimum:

CPU mit 700 MHz

128 MB RAM



Far West

Bonanza mit dezemtem Italo-Touch.



Unser Versorgungswagen bringt Kaffee auf die Weide.

Polieren Sie schon mal die Cowboystiefel: In **Far West** müssen Sie sich als Rancher beweisen. Dazu schicken Sie Rinderherden auf die Weide, heuern Cowboys an und senden Planwagen aus, die Ihre Leute mit Bohnen und Kaffee versorgen. Die Güte der Wiesen bestimmt, wie schnell sich Ihre Longhorns vermehren. Haben Sie genug beisammen, verscherbeln Sie die Kühe beim örtlichen Viehhändler für harte Dollars.

Damit kaufen Sie Nahrung oder Whisky zur Motivation lustloser Cowboys. Angehende Jäger halten gelegentlich auftauchende Wölfe in Schach. Die 3D-Grafik ist zwar nett animiert, allerdings werden spannende Dinge wie die Jagd auf Schwarzpelze gar nicht gezeigt. Und den Soundtrack haben die Entwickler komplett bei Ennio Morricone »entlehnt«. Wenigstens sorgt die Musik für Atmosphäre. Trotz der optischen Einschränkungen macht die Rinderzucht eine Weile Spaß. Auf Dauer passiert aber zu wenig Neues. **MIC**

Genre:	Wirtschaftssimulation
Publisher:	Jowood, (01602) 816 81 68
Preis:	ca. 42 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 700 MHz 128 MB RAM

62%
SPIELSPASS

Dawn of Empire

Angriff der Korea-Klonkrieger!

Drei verfeindete Clans kämpfen im asiatischen Mittelalter auf einem fiktiven Kontinent um die Vorherrschaft. Die dünne Story des Echtzeit-Strategie-spiels **Dawn of Empire** täuscht kaum hinweg über die frappierende Ähnlichkeit mit alten 2D-Strategiespielen aus dem Hause Blizzard. Schon ein Blick auf die isometrischen Schlachtfelder entlarvt den Titel aus Korea als schlecht übersetzten **WarCraft**-Klon. Auf hässlichen Landschaften bauen Sie in drei Einzelspieler-Kampagnen Gold, Nahrung und Holz ab, um Ihre Armee zu finanzieren. Je nach Stamm stehen Ihnen unterschiedliche Einheiten und Gebäude zur Verfügung, die sich aber bis auf die Optik gleichen. Kleiner Pluspunkt: Truppen steigen während Gefechten in Erfahrungsstufen auf und bekommen dadurch mehr Kampfkraft. Außerdem



Unsere Truppe hebt ein Banditen-Lager aus.

gibt es auf manchen Karten eine Unterwelt zum Erforschen. Dennoch retten weder diese Details noch der mitgelieferte Editor das Spiel vor dem Mittelmaß. **PH**

Genre:	Echtzeit-Strategie
Publisher:	Dartmoor, (05261) 660 731
Preis:	ca. 35 Euro
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	1 bis 8
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz 64 MB RAM

51%
SPIELSPASS

Dschungel des Grauens

Platoon

Packen Sie festes Schuhwerk und starke Nerven ein: Mit einer Handvoll US-Elite-Soldaten durchkämmen Sie den rauen südostasiatischen Urwald.

Patrick Hartmann



Dschungel-Frust

Platoon nervt: Da kriecht mein Trupp auf der Karte in Richtung Feindbasis und gerät dabei in einen Hinterhalt. Noch bevor mir das Programm zeigt, woher die

Schüsse der Vietkong-Kämpfer kommen, hat die Hälfte meiner Jungs ins Gras gebissen. Ähnliches Beispiel: Mein Held entdeckt kurz vor Ende einer mehrstündigen Mission eine Mine, setzt aber unbeirrt den Weg fort, den ich ihm vor dem Fund zugewiesen habe – und Bumm! Wegen der verkorksten Speicherfunktion heißt es dann: Noch mal dasselbe, bitte. Die Ansätze sind gut, aber diese Design-Schnitzer bremsen nach wenigen Einsätzen jede Motivation aus.

Einheit durch brenzlige Kommandounternehmen.

In the Army now

In der bleihaltigen Luft Vietnams erwarten Sie 15 lustlos präsentierte Einzelspieler-Einsätze. In denen geht es entweder um simple Patrouillen oder (in höheren Missionen) etwa um die Rettung einer abgestürzten Flugzeugcrew. Ihnen untersteht eine kleine Truppe, die selten mehr als zehn Soldaten umfasst. Die Militärs setzen sich aus jeweils neun unterschiedlichen Klassen zusammen.

Zum Aufgebot gehören Recken wie etwa der M-60-Schütze oder ein Sanitäter. Zwei Eigenschaften Ihrer Männer sind von besonderer Wichtigkeit, nämlich Lebenspunkte und Ausdauer. Wenn Letztere aufgebraucht ist, muss die jeweilige Einheit kurz verschnaufen. Sinkt die Lebensenergie unter Null, stirbt der Soldat. Das hat bei den missionswichtigen Charakteren wie etwa Sergeant Lionsdale sogar das Scheitern des Auftrags zur Folge – ärgerlich, denn Sie dürfen nur nach bestandener Mission speichern.

Wer kennt nicht die legendäre Szene aus Oliver Stones Anti-Kriegsfilm **Platoon**? Willem Dafoe als Sergeant Elias sinkt von Vietkong-Kugeln getroffen zu Boden und reckt noch einmal die Hände gen Himmel. Mit der offiziellen Film-Lizenz schicken die ungarischen Entwickler von Digital Reality (**Imperium Galactica 2**) Sie in den Dschungel. Im Echtzeit-Taktikspiel **Platoon** führen Sie in der Rolle des US-Sergeants Lionsdale eine kleine



Sergeant Lionsdale fordert einen **Luftschlag** an, der eine Feindgruppe ausschaltet.

Kurzsichtige Kämpfer

Die Entwickler stellen sämtliche Schauplätze mit einer eigenen 3D-Engine dar. Die erlaubt es Ihnen, stufenlos das Spielfeld zu drehen und an Ihren Trupp heranzuzoomen. Der dreidimensionale Dschungel spielt eine taktische Rolle, denn Ihre Männer bekommen etwa robend hinter Bäumen einen saftigen Verteidigungsbonus. Das Programm berechnet keinen Sichtradius, sondern das exakte Blickfeld der einzelnen Akteure. So sehen Sie Gegner erst spät oder gar nicht, obwohl sich Ihre Männer dicht am Ziel befinden.

Zudem feuern alle Truppenteile nur nach direktem Befehl auf den Feind. Das treibt sowohl den Schwierigkeitsgrad in die Höhe als auch dem Spieler Tränen in die Augen. **PH**



Wir entschärfen entlang der Hauptstraße **Minen**, damit ein Konvoi gefahrlos passieren kann.

Platoon Echtzeit-Taktik

Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Release (D): 21.11.2002
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 36 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> Terrain wirkt sich taktisch aus komfortable Dreh- und Zoomfunktion atmosphärischer Soundtrack unverbrauchtes Szenario 	<ul style="list-style-type: none"> lustlose Präsentation schlechtes Sichtfeld-System mangelhafte Speicherfunktion frustrierend schwierig

MULTIPLAYER
 Internet (0 Spieler) Netzwerk (2 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: 4 Multiplayer-Szenarien

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kyro 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,4 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
550 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN
Commandos 2 (87%, GS 10/01) Fordernde Spionage-Einsätze im Zweiten Weltkrieg mit fummeliger Steuerung und toller Optik.
Star Trek: Away Team (81%, GS 4/01) Atmosphärische Trekkie-Taktik mit spannenden Missionen, aber biederer Präsentation.

WERTUNG

Grafik:	_____	Gut
Sound:	_____	Gut
Bedienung:	_____	Befriedigend
Spieltiefe:	_____	Befriedigend
Multiplayer:	_____	Befriedigend

Frustrierende Taktik-Tüftelei mit prominenter Filmlicenz.



Reise nach Nordland

Aufbau-Trip ohne Überraschungen.



Ein Handelsschiff unserer Wikinger entdeckt ein friedliches Frankendorf.

Strategic Command

Schlichte, spielswerte Weltkriegs-Strategie.



Invasion in Frankreich und Spanien; mitgeführte Hauptquartiere sichern die Versorgung.

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Ein kleiner Wikinger rettet die Welt im Aufbauspiel **Cultures 2**. Jetzt will Held Bjarni im Addon in einer Acht-Missionen-Kampagne zurück nach Hause. Doch die **Reise nach Nordland**

nimmt zahlreiche Umwege und führt sogar in die Götterwelt Asgard. Wie in **Cultures 2** errichten Sie auf 2D-Karten Ihre Siedlung und kümmern sich um die Bedürfnisse Ihrer Untertanen. In einer typischen Mission bauen Sie beispielsweise erst Ihre Basis auf und verteidigen sie dann gegen einfallende Feinde. Neu sind Wettereffekte, wie etwa Schneefall, die zur Atmosphäre beitragen. Außerdem gibt es sieben Tutorial-Missionen und drei Schwierigkeitsgrade für Einsteiger. Sechs Multiplayer-Karten versorgen diejenigen, die den Solo-Part durchhaben. Per Editor basteln Sie neue Szenarien für sich und Ihre Freunde. Übrigens benötigen Sie zum Spielen keine **Cultures 2**-Version. **PH**

Patrick Hartmann

Recycling-Reise

Es verwundert mich kaum, dass die Reise nach Nordland fast genauso Spaßig ist wie Cultures 2. Immerhin dient die gleiche Engine als Basis, und fast alle Spielelemente sind aus dem Hauptprogramm übernommen. Für Wikinger-Veteranen ist deshalb wenig Neues drin. Wer aber schon Cultures 2 mochte, für den lohnt sich trotzdem die Aufbau-Pauschalreise für 30 Euro. Alle anderen greifen ein wenig tiefer in den Sparstrumpf und holen sich lieber Anno 1503.

Den Zweiten Weltkrieg in Europa behandelt **Strategic Command** in sechs Szenarios. Gekämpft wird um Ressourcen sowie Hauptstädte. Vereinfachung ist Trumpf: Jedes Icon symbolisiert eine ganze Armee, wenige Werte definieren die zwölf Einheitentypen.

1939 befindet sich Nazi-Deutschland im Krieg mit Polen, England und Frankreich. Die USA, Italien und Russland greifen wahlweise »historisch« oder »zufällig« ein: Dann kann ein weniger aggressives Vorgehen der Deutschen etwa den Kriegseintritt der USA hinauszögern. Wenn Achse oder Alliierte einen der 19 sonstigen Staaten attackieren, steuert die Gegenseite dessen Truppen.

Weitere Features: Hauptquartiere, Forschung in elf Kategorien wie »Industrie«, historische Ereignisse (etwa Vichy-Frankreich) sowie Parameter à la »Russische Partisanen«. **LA**

Jörg Langer

Simple und fordernd

Wargame-Enthusiasten fehlt sicher die übliche Munition-und-Sprit-Detaillflut. Globalstrategen aber frohlocken: Soll England auf Bombardements setzen, sich das irakische Erdöl sichern oder lieber in Norwegen intervenieren? Bleibt Russland neutral? Sollen die USA Portugal angreifen? Die KI ist stark, wenn auch nicht aggressiv genug, fordert aber mit optionalen Boni auch Profi-Strategen. Und die Replay-Funktion freut alle E-Mail-Spieler.

Reise nach Nordland

Aufbauspiel



Publisher: Funatics, (0190) 706 109 Release (D): 8.11.2002
Sprache: Deutsch Preis: ca. 30 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 15 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 350 MByte Installationsgröße	CPU mit 750 MHz 256 MByte RAM 350 MByte Installationsgröße	CPU mit 1,0 GHz 256 MByte RAM 350 MByte Installationsgröße

WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Befriedigend

Solides, allein lauffähiges Addon zu Cultures 2.



Strategic Command

Strategiespiel



Publisher: www.battlefront.com Release (D): nicht geplant
Sprache: Englisch Preis: ca. 35 Dollar (inkl. Versand)
Ausstattung: 1 CD, 52 S. (auf CD) USK-Freigabe: nicht geprüft

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 40 Stunden Multiplayer-Spaß: 60 Stunden

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 32 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 128 MByte RAM 50 MByte Installationsgröße

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Sehr gut

Zweiter Weltkrieg für Globalstrategen.



Pusher

Spannende Schubsereien.



Dank **Kombo** verschwinden alle blauen Kugeln.

Gute Knobelspiele sind derzeit rar gesät. Doch Jowood schafft Abhilfe: **Pusher** bietet eine nette Mischung aus Tüftelei und gepflegter Hektik. Auf einem rechteckigen Spielfeld müssen Sie Kugeln von allen vier Seiten aufeinander schieben. Kommen drei oder mehr Murmeln einer Farbe zusammen, verschwinden sie, und es hagelt es Punkte. Allerdings können Sie jeden Ball höchstens zweimal bewegen. Da-

nach bleiben die Kugeln unverrückbar liegen. Währenddessen leert sich ein Zeitbalken. Ist der bei Null angekommen, haben Sie die Partie verloren. Durch geschickte Kombinationen gelangen Sie in den Genuss diverser Boni, wie doppelter Punktzahl oder ein paar Extra-Minuten. Weniger hektisch ist der Puzzle-Modus, in dem Sie in aller Ruhe vorgegebene Kugelordnungen leer räumen müssen. **Pusher** sieht unspektakulär aus, macht aber zwischendurch für ein Stündchen immer wieder einigen Spaß. **MTC**

Genre:	Knobelspiel
Publisher:	Jowood, (0190) 771 883
Preis:	ca. 15 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 200 MHz	
16 MB RAM	

Carcassonne

Brave Brettspielumsetzung.



Zug für Zug legen wir neue **Karten** aneinander.

Umsetzungen von Brettspielen sind immer eine zweiseitige Angelegenheit: Zum einen soll die PC-Version den Fans der Pappvorlage gefallen. Zum anderen müssen sie sich mit speziell auf den Computer abgestimmter Strategiekonkurrenz messen. **Carcassonne** ist auf den ersten Blick ein dröges Ablegespiel. Wenn man sich aber in das trickreiche Regelwerk eingearbeitet hat, entpuppt es sich als interessanter Strategietitel

mit viel Pfiff. Sie legen Kärtchen, die mittelalterliche Flüsse, Wege, Städte und Klöster repräsentieren, rundenweise möglichst effektiv aneinander. Daneben besetzen oder blockieren Sie zentrale Positionen mit Spielfiguren und sammeln so Punkte. Das Gleiche tun bis zu fünf menschliche oder CPU-gesteuerte Konkurrenten. Wer das Brettspiel bereits besitzt, wird (mit Ausnahme der recht ordentlich spielenden Computergegner) wenig Neues finden. Für eine flotte Partie am PC ist **Carcassonne** aber allemal gut. **MTC**

Genre:	Strategie
Publisher:	Koch Media, (01805) 585 795
Preis:	ca. 15 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1 bis 5
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 400 MHz	
64 MB RAM	

Sport

Heiko Klinge



Rekord-Sport. Oh, wie ist das schön! PC-Sportler haben diesen Monat wirklich ausreichend gute Gründe, einen kollektiven Jubelgesang anzustimmen. Mit **Fifa 2003**, **Need for Speed 6**, **Rallisport Challenge** und **Links 2003** haben es gleich vier Spitzensportler in die Charts geschafft! Da kann ich es fast verschmerzen, dass meine Rennspielhoffnung **DTM Race Driver** erneut verschoben wurde. Entwickler Codemasters muss jedoch aufpassen, dass die Konkurrenz bis zum geplanten Release im Februar nicht davonfährt. Grafisch hat **Rallisport Challenge** die Latte bereits um ein ganzes Stück höhergelegt. Und bei der Fahrer-KI könnte **Total Immersion Racing** schon im nächsten Monat neue Maßstäbe setzen.

Rücktritt einer Legende. Nach über vier Jahren geht mit **Grand Prix Legends** ein Rennspielklassiker in den verdienten Ruhestand. Für viele Fans stellt die knallharte Oldtimer-Simulation auch heute noch das Nonplusultra in Sachen Realismus. Und es waren auch jene Anhänger, die mit zahlreichen Updates und Mods den **Legends**-Motor so lange am Laufen gehalten haben. Traurig: Da sich die Programmierer von Papyrus nur noch um ihre **Nascar**-Reihe kümmern, werden wir wohl auf einen Nachfolger verzichten müssen.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	5/02	90%
2	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
3	NHL 2003	Sportspiel	10/02	89%
4	Fifa Fußball-Weltmeisterschaft 2002	Sportspiel	6/02	89%
5	F1 2002	Rennspiel	7/02	89%
6	Fifa 2003	Sportspiel	NEU	88%
7	Grand Prix 4	Rennspiel	7/02	88%
8	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
9	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
10	Nascar Racing 2002 Season	Rennspiel	4/02	87%
11	Madden 2003	Sportspiel	10/02	87%
12	Need for Speed 6	Rennspiel	NEU	86%
13	NBA Live 2001	Sportspiel	4/01	86%
14	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
15	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
16	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
17	Rallisport Challenge	Rennspiel	NEU	84%
18	Virtua Tennis	Sportspiel	5/02	83%
19	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	12/01	83%
20	Links 2003	Sportspiel	NEU	82%
21	Anstoss Action	Sportspiel	8/01	82%
22	Tiger Woods PGA Golf 2002	Sportspiel	5/02	82%
23	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
24	F1 Racing Championship	Rennspiel	4/01	81%
25	MotoGP	Rennspiel	8/02	81%

Das Sport-Genre reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen. Dazu gehören zum Beispiel Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper.

Sport-Inhalt

Tests

Fifa 2003	102
Need for Speed 6	108
Rallisport Challenge	112
Links 2003	114
WWE Raw	115
Four Four Two	115



Es lebe die Simulation

Fifa 2003

Auf dem Weg zur ernsthaften Simulation macht Fifa 2003 mit realistischer Ballphysik einen großen Schritt vorwärts, auch wenn einige Altlasten stören.



Auf CD/DVD:
 • Multiplayer-Duell
 • Spielbare Demo

WWW

www.gamestar.de:
 zusätzliche Bilder in
 Screenshot-Galerie

Nach dem überraschenden zweiten Platz unserer Nationalkicker bei der WM müssen selbst Dauernörgler wie Paul Breitner zugeben: Der deutsche Fußball zählt wieder was in der Welt. Für ein Sportspiel mit Fifa im Namen wäre der Vizetitel hingegen geradezu eine Katastrophe. Zumindest auf dem PC, dominieren doch die Fußball-Simulationen von EA Sports seit Langem die Genrespitze.

Die gestiegenen Ansprüche der Käufer haben Electronic Arts gezwungen, den Stagnationskurs vergangener Jahre zu verlassen. Was mit dem neuen Pass-System in **Fifa 2002** und **Fifa Weltmeisterschaft 2002** begann, setzt **Fifa 2003** fort. Die traditionsreiche Serie löst sich immer deutlicher vom einst so actionlastigen

Konzept und mausert sich zur realistischen Simulation.

Das Ende der Solisten

Für **Fifa 2003** programmierten die Entwickler eine komplett neue Ballphysik. In früheren Versionen klebte der Ball förmlich am Fuß des Spielers. Da spazierten Köhner sogar mit dem Torwart über das gesamte Feld, tanzten lässig die Abwehr aus und zimmerten die Murren ins Gehäuse. Solche unrealistischen Manöver können Sie sich in **Fifa 2003** abschminken. Neuerdings bleibt das Leder die meiste Zeit frei und springt selbst bei der Annahme mal vom Schlappen. Tritt ein Kicker zum Sprint an, legt er sich den Ball immer ein Stück vor und setzt nach. Das bedeutet das En-

de für beliebige Zickzack-Läufe – Slalom gehört sowieso an den Skihang und nicht auf das Fußballfeld. Nur wenn sich der Ball unmittelbar am Fuß eines Akteurs befindet, klappen Richtungswechsel. Vorbei die Zeiten, in denen Sie für Tempoläufe permanent auf die Sprint-Taste hämmerten und nach einer halben Stunde über rote Fingerkuppen schimpfen mussten: Einmal drücken, halten, und schon flitzt Ihr Kicker los. Auf ähnliche Weise optimierte EA Sports die

Zweikampf-Steuerung. Solange der entsprechende Knopf gedrückt bleibt, versucht der aktive Spieler, seinem Kontrahenten den Ball abzuluchsen.

Die Auswirkungen der Trägheit spürt man deutlicher als in bisherigen **Fifa**-Teilen. Da zeigten die Ballzauberer Fallrückzieher, Grätsche und doppelten Übersteiger innerhalb von fünf Sekunden – eine gute Idee für »Wetten, dass?«, aber für eine Simulation unbrauchbar. Nach dem Stopp aus vollem Lauf oder einer Grätsche brauchen die Kicker jetzt einen Moment, bevor sie sich in die nächste Aktion stürzen. Clevere Zocker nutzen das aus: Drehen bei der Ballannahme, Haken schlagen, selbst das kurze Abstoppen öffnet Räume. Tricks wie das Jonglieren des Balls per Tastendruck bleiben zugunsten des Realismus draußen.

Pass zurück

Während Kritiker die radikale Umstellung auf das neue Pass-System in **Fifa 2002** bejubelten, beschwerte sich ein Großteil der Käufer laut Electronic Arts darüber – zu schwer für Gelegenheitsspieler. Zwar gibt es solche Abspiele in den freien Raum auch weiterhin, doch feiert die Pass-Funktion aus früheren Tagen ein Comeback: Per Knopfdruck landet das Leder automatisch beim nächsten Mannschaftskollegen – jedenfalls theo-

Facts

- 16 Original-Ligen
- 10.000 Spieler
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 10 Kameraperspektiven
- 350 Mannschaften
- 18 Original-Stadien



Die neue Steuerung bei **Standardsituationen** bietet deutlich mehr Ballkontrolle als zuvor: Mit einer aus Golf-Spielen bekannten **Kontrollanzeige** bestimmen Sie Effekt und Timing, der Tor-Cursor markiert den anvisierten Zielpunkt.



Da springt der Keeper vergeblich: So nah vor dem Tor ist es schwerer, danebenzuschießen als zu treffen.

retisch. Im Test bekam **Fifa 2003** Probleme, sobald zwei mögliche Empfänger dicht beisammen standen. Statt sich für einen zu entscheiden, landete der Pass im Niemandsland dazwischen oder gleich beim Gegner. Längere Abspiele sind damit schwierig, zumal die Akteure die Räume aufmerksam abdecken und schludrige Pässe abfangen.

Bis an die Strafraumgrenze klappt gepflegtes Klein-Klein-Spiel ganz gut, doch ist es vom Computer leicht zu durchschau-

en. Wollen Sie möglichst schöne Tore herausspielen, müssen Sie schon etwas mehr Kreativität an den Tag legen. Für überraschende Aktionen schicken Sie Ihre Mannen am besten per Knopfdruck zum Zwischenspur in den freien Raum; eine gestrichelte Linie verdeutlicht den Laufweg. Das System funktioniert im Gegensatz zu den beiden Vorgängern nur noch benutzergesteuert, Eigeninitiative verweigern Ihre Spieler konsequent. Also bringen Sie selbst

Leben in das statische Geschehen, schaffen Überzahlsituationen, binden Verteidiger und sprengen so selbst italienische Beton-Abwehrreihen.

Künstliche Intelligenz?

Obwohl die computergesteuerten Mit- und Gegenspieler in einigen Punkten dazugelernt haben, ist ihr Verhalten steigerungsfähig. Die Abwehr präsentiert sich als Sorgenkind Nummer eins, denn oft stehen die Bewacher viel zu weit weg. Statt

schon bei der Ballannahme zu stören, greifen die Schlafmützen erst ein, wenn der Stürmer schon aufs Tor geschossen hat. Im höchsten Schwierigkeitsgrad »Weltklasse« klappt die Verteidigung etwas besser, doch sehen durchschnittliche **Fifa**-Spieler da sowieso keinen Stich und kassieren deftige Niederlagen.

Angriffsfußball beherrscht **Fifa 2003** in hohen Schwierigkeitsgraden aus dem Effeff und überrascht mit perfekten Kombinationen, gegen die nur Pro-



Per Knopfdruck lassen wir unseren Kollegen in den **Strafraum** sprinten, um die Abwehr auszuhebeln. Die gestrichelte Linie zeigt den **Laufweg** des Mitspielers an, der in aussichtsreicher Position den Pass erwartet. (1280x1024)

Grafische Meisterleistung



Gesichter: Die digitalen Stars ähneln ihren realen Vorbildern verblüffend stark und sind detaillierter als in **Fifa WM 2002**.



Animationen: Für Zweikämpfe und Fouls kommen neue, spektakuläre Bewegungssequenzen zum Einsatz.



Stadien: Die Spielstätten der europäischen Spitzenvereine sehen täuschend echt aus; Details wie Spruchbänder sorgen für noch mehr Atmosphäre.

Heiko Klinge



Fußball-Verwirrspiel

Ich bin verwirrt: Soll ich mich nun freuen oder ärgern? Bombastischer Club-Championship-Modus, raffiniertes Zweikampf-System – der Rasenteppich zur 90er-Wertung war ausgelegt. Aber die Fußballfreunde von EA Sports haben es auch dieses Jahr wieder geschafft: An der Strafraumgrenze zur Perfektion legen sie zielsicher echte Spielspaß-Grätschen hin. Kaum vorhandenes Kopfballspiel, regelmäßige KI-Aussetzer und unflexible Kameraperspektiven blockieren erneut den überfälligen Schritt zur absoluten Weltklasse. Das Talent ist vorhanden – es wird Zeit, dass EA Sports es auch nutzt!

fis Verteidigungsstrategien parat haben. Bei Kopfbällen ziehen Sie in den ersten Partien in neun von zehn Fällen den Kürzeren, hohe Pässe kommen selten an. Die Position der Akteure zum Ball und das Timing sind hierbei entscheidend. Doch so genau wie die Programmroutinen können menschliche Spieler Ihre Mannen kaum platzen. Selbst in Mehrspielerpartien kommen kaum einmal vernünftige Kopfbalktionen zustande. Dafür lassen sich mit halbhohen Flanken in den Strafraum effektiv Tore vorbereiten:

Gute Stürmer halten einfach nur die Stollen hin oder rutschen gekonnt in den Pass.

Breites Betätigungsfeld

Fifa 2003 enthält unglaublich viele Spielmodi und Wettbewerbe – selbst nach tagelangem Dauerspielen konnten wir noch Neues entdecken. In den 16 wichtigsten nationalen Ligen, unter anderem aus Deutschland, Italien, England und Spanien, wartet Ihr Lieblingsclub nur darauf, dass Sie die Meisterschale holen. Wer auf Englische Wochen steht, nimmt parallel dazu an internationalen Wettbewerben teil. Und sind Ihnen die vorgefertigten Turniere zu wenig, dürfen Sie nach Belieben eigene Wettbewerbe erstellen – ideal für eine kleine Meisterschaft unter Freunden. Der Club-Championship-Modus gehört zu den attraktivsten Neuerungen. Hier treten 18 europäische Spitzenteams in einer Vorrunde und anschließend im K.o.-System an, um die beste Mannschaft des Kontinents zu ermitteln.

Mit der offiziellen Lizenz im Rücken kommt dabei natürlich Freude auf, zumal die Stars wie im direkten Vorgänger mit Originalgesichtern über den Rasen stolzieren. Zidane, Batistuta, Da-

vids und Konsorten sehen ihren realen Vorbildern täuschend ähnlich, selbst Ronaldos Hasenzähne lassen grüßen. Ähnlich akkurat bauten die Designer die Spielstätten der Spitzenclubs nach. Egal, ob Ihre Elf im Münchener Olympiastadion, Old Trafford oder Santiago Bernabéu aufläuft: Die großartige Atmosphäre erleben Sie überall. Hallen dazu noch inbrünstige Fangesänge und Sprechchöre durch das weite Rund, fühlen sich Spieler wirklich mittendrin statt nur dabei. Wenn Sie genau hinschauen, werden Sie sogar Plakate mit typischen Schriftzügen wie »Forever Number One« bei den Bayern entdecken.

Unter Wert geschlagen

Die gesamte Präsentation von **Fifa 2003** erreicht nicht ganz das hohe Niveau der Referenz **Fifa WM 2002**. Im langweiligen Intro zeigen Ryan Giggs, Edgar Davids und Roberto Carlos nur ein paar coole Posen vor weißem Hintergrund – vermutlich die Resteverwertung der Motion-Capturing-Aufnahmen. Ein weiterer Kritikpunkt sind die Mentüs, ein klassischer Schwachpunkt von EA-Sports-Titeln. Umständliche Bedienung, mangelnde Hervorhebung der interaktiven Icons und zu lange Wege des Mauszeigers fallen besonders negativ auf.



In der Halbzeitpause und nach dem Abpfiff wiederholt Fifa 2003 die **Höhepunkte**.

Technik-Check

Auflösung

Bei der Wahl der Auflösung ist Fifa 2003 knauserig: nur vier Einstellungsmöglichkeiten von 640 mal 480 Bildpunkten bis maximal 1280 mal 1024 Pixeln gibt es. Ab einem Prozessor mit 800 MHz und einer 3D-Karte der Geforce-Klasse steht einem ruckelfreien Kick in der höchsten Auflösung bei 32 Bit Farbtiefe nichts im Weg. Auf schwächeren Systemen um die 400 MHz reduzieren Sie die Auflösung auf 640 mal 480 Pixel und 16 Bit Farbtiefe bei minimalen Details. Die Grafik leidet dadurch deutlich.

RAM/Festplatte

Mit Windows 98/ME benötigen Sie minimal 64 MByte RAM, für Windows XP sollten es auf jeden Fall 256 MByte sein. Auf Ihrer Festplatte sichert sich Fifa 2003 bei der Vollinstallation rund 950 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Kopieren Sie bei der Installation die komplette Datenmenge auf Ihre Festplatte! Dadurch verkürzen sich die Ladezeiten, und der Kommentar für die Partien muss nicht mehr von CD geladen werden. Dies sorgt ansonsten für einige Ruckler im Spiel.

TIPP 2: Den größten Leistungsgewinn erzielen Sie wie bei allen Fifa-Titeln durch niedrigere Werte für Auflösung und Detailgrad. Auf Standard-PCs mit der auf der Hardware-Startseite definierten Ausstattung stellten wir bei 800 mal 600 Bildpunkten und mittleren Details den besten Kompromiss aus Optik und Performance fest.

TIPP 3: Das wenig sinnvolle Radar können Sie getrost ausschalten – positiver Nebeneffekt: etwas mehr Geschwindigkeit.

ACHTUNG

- Zwar gibt Electronic Arts als Mindestkonfiguration eine 3D-Karte mit hardwareseitigem Transform & Lighting (HW-T&L) an, Fifa 2003 läuft aber fehlerfrei auch auf Modellen ohne diese Technik (TNT 2, Voodoo 5).
- Bezüglich der Farbtiefe stellten wir keine sichtbaren Unterschiede zwischen 32 Bit und 16 Bit fest. Dank des DDR-Speichers auf modernen Grafikkarten verzeichneten wir aber auch keinen Leistungseinbruch bei höherer Farbtiefe. Besitzer von Karten mit schwacher 32-Bit-Performance (zum Beispiel die TNT 2) wählen aber besser den schnelleren 16-Bit-Modus.
- Laut Readme-Datei unterstützt Fifa 2003 alle Betriebssysteme ab Windows 98. Kurioserweise gibt es seitens EA aber keinen technischen Kundendienst für Benutzer von Windows XP oder Windows 2000. Unsere Tests unter Windows XP zeigten allerdings weder Probleme, noch kam es zu Abstürzen.

Die Performance-Tabelle

CPU mit		TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
400 MHz	640x480x16 (min.Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32	■	■	■	■	■	■	■	■
500 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Spielerwerte wirken sich in Fifa 2003 deutlich aus.

Genauso ärgerlich: Die nützlichen Zoom- und Schwenkfunktionen der Kameras, bisher feste Bestandteile der Serie, fehlen. Im Zusammenhang mit der etwas zu trägen Bildführung leidet die Übersichtlichkeit: Von den zehn Perspektiven bestehen nur Tele, Turm und Übertragung unseren Spielbarkeits-Praxistest.

Statt eines heroischen Orchester-Soundtracks dienen 14 eingängige Lieder als musikalische Untermalung. Eine überzeugende Vorstellung liefern die beiden Neulinge auf dem Kommentatorenplatz, Tom Bartels und Florian König von RTL.

Erfreulich kompetent und zur jeweiligen Situation passend begleiten sie das Geschehen und geben auch schon mal zu: »Nee, da hab' ich jetzt Mist erzählt!«

Zahlenspielerlei

Die Eigenschaften Ihrer Kicker spielen nun eine wichtigere Rolle. Ein Giovanni Elber stellt Defensivkünster mit seiner enormen Schnelligkeit oft vor Probleme, während Manchesters Star-Verteidiger Rio Ferdinand Zweikämpfe mit Leichtigkeit für sich entscheidet. Ein Zinedine Zidane umkurvt dank hoher Ballkontrolle mehrere Gegner und platziert den Pass auf dem Bierdeckel. Und dass David Beckham Schüsse mit der Präzision eines Schweizer Uhrwerkes in den Kasten zirkelt, wissen selbst überzeugte Fußballmuffel. Wer einen Meisterschützen in der Elf hat, darf sich bei einem direkten Freistoß in Strafraumnähe schon mal die Hände reiben: einfach den Zielpunkt im Tor anvisieren, den Effet des Balls bestimmen und im richtigen Moment – wenn die Anzeige im grünen Bereich der Kontrollfeldes ist – die Schusstaste drücken. Ähnliche Steuermechanismen bewähren sich seit Jahren in Golf-Simulationen, da haben die Entwickler an der richtigen Stelle geklaut.

Ausgleichende Gerechtigkeit

Die Spielereigenschaften sorgen auch dafür, dass Multiplayer-Duelle zwischen ungleich begabten Kontrahenten gerecht verlaufen. Der schwächere übernimmt einfach eine sehr gute Mannschaft: Real Madrid stolpert nicht automatisch wie die E-Jugend von Hintertupfingen über den Platz, nur weil ein Fifa-Neuling das Star-Ensemble steuert. Umgekehrt müssen sich selbst begnadete Gamepad-Akrobaten anstrengen, wollen sie mit St. Pauli gegen die brasilianische Nationalelf gewinnen. Grundlegende Eigenschaften und Fähigkeiten der Akteure bleiben unverändert, entscheidend ist, was Sie daraus machen. Auf die taktische Ausrichtung Ihres Teams haben Sie we-

niger Einfluss als Oliver Kahn auf Bananen-Attacken aus dem Publikum: Lediglich vorgefertigte Standard-Formationen und die Einstellung, wie offensiv die Kicker agieren, sind möglich. Die nützliche Doppelpass-Taste aus Fifa 2002 suchen Sie genauso vergeblich wie die Möglichkeit, den Gegner in die Abseitsfalle zu locken. Vielleicht sehen wir das ja in Fifa 2004 wieder. Denn dass bestimmte Funktionen in einem Jahr fehlen und im nächsten wie-

der auftauchen, ist ja schon fast so etwas wie eine lieb gewonnene Tradition der Serie geworden.

Die Millionen-Klage von Oliver Kahn gegen Electronic Arts aufgrund der Verwendung seines Namens und Gesichts in Fifa 2002 hat fürs erste keine Auswirkungen auf die Veröffentlichung von Fifa 2003. Trotzdem reagierte der Hersteller bereits und entfernte den Bayern-Torwart zumindest aus der Nationalelf. **GV**



Abwehrspieler stehen oft zu weit weg und lassen Stürmer frei zum Schuss kommen.

Georg Valtin



Neue Stärken, alte Schwächen

Hut ab, EA Sports! Endlich sind die Zeiten vorbei, in denen die Murrel irgendwie mit Pritt-Stift am Fuß befestigt war und problem-

los ins Tor getragen wurde. Mir gefällt es viel besser, wenn ich meinen Widersacher durch geschickte Manöver ausspielen muss. Okay, am Anfang kam ich mir vor wie ein Handballer: Um den Strafraum schob ich kurze Pässe von einem Akteur zum nächsten und hoffte, irgendwo eine Lücke zu finden. Nach einigen Partien stellte ich begeistert fest, dass ich selbst Löcher in die Abwehr reißen kann. Und noch mehr: Doppelpässe, Hackentricks, abwechslungsreiche Tore aus allen Lagen, das motiviert!

Sisyphusarbeit

Die Entwickler von EA Sports haben trotzdem noch einiges zu tun. Gerade die Anfängerfehler meiner Abwehr brachten mich fast dazu, in die Tastatur zu beißen. Die Wiedereinführung des alten Pass-Systems ist in meinen Augen vor allem deswegen ein Rückschritt, weil die automatischen Abspiele zu oft beim Gegner landen. Außerdem vermisse ich die Zoomfunktion der Kameras, ohne die in den meisten Perspektiven die Übersicht fehlt.

Fifa 2003

Sportspiel

Publisher: EA Sports, (0190) 754 464
Release (D): 31.10.2002
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 45 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 28 S. Handbuch
USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> umfangreiche Spielmodi und Ligen sehr gute Stadionatmosphäre kompetente Kommentatoren realistische Spielzüge möglich tolle Grafik 	<ul style="list-style-type: none"> Defizite bei Künstlicher Intelligenz kaum Kopfballspiel kein Trainings-Modus unflexible, träge Kameras

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (20 Spieler) Modem (8 Spieler) an 1 PC (4 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelspiel

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
303 MByte Installationsgröße	490 MByte Installationsgröße	937 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Gamepad	3D-Karte, Analog-Gamepad

ALTERNATIVEN

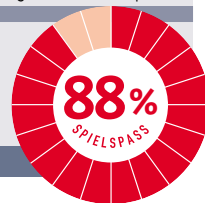
Fifa WM 2002 (89%, GS 06/02)
 Die beste Umsetzung der Fußball-WM besticht durch Atmosphäre und tolle Präsentation.

Anstoss Action (82%, GS 7/01)
 Einzige Alternative zur FIFA-Serie. Die taktischen Möglichkeiten sorgen für realistische Spiele.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Trotz einiger Defizite: eine sehr gute Simulation.



Schneller, als die Polizei erlaubt

Need for Speed 6



Hier dürfen Sie alles, was sonst verboten ist: Polizeiautos gegen Bäume drängen, Porsche plätten und Tempolimits sprengen.



Auf CD/DVD:
Spielbare Demo

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 49 Traumautos
- 15 Kurse à vier Variationen
- 2 Rennserien mit je 30 Events
- 6 weitere Spielmodi

Der Reiz des Verbotenen ist stark. Viel stärker als Geschwindigkeitsbegrenzungen. Oder horrende Preise für Benzin mit 98 Oktan. Kann Ihnen mit **Need for Speed 6** auch piepegal sein – hier wird gerast, was die Fächerkrümmer hergeben. Kenner der Rennspiel-Serie ahnen es schon: Gemäß dem Untertitel **Hot Pursuit 2** ist endlich wieder die hartnäckige Polizei mit ihren schnellen Einsatzwagen Teil der Asphaltpartie. Die Mischung aus Traumautos, Traumstrecken und Albtraum-Geschwindigkeit spielt sich in

ihrer sechsten Auflage besser und vor allem schneller denn je.

Böhse Opelz für Elise

Der Vorgänger **Need for Speed: Porsche** bot einzig Sportwagen »Made in Zuffenhausen«. Anders **NFS 6**: Hier stehen 49 Nobelhobel mehrerer Marken in der Garage. Angefangen bei der Einsteigerklasse mit Lotus Elise oder Opel Speedster, reicht das Repertoire über bullige Limousinen wie dem BMW M5 bis hin zu absoluten Rennmaschinen mit Straßenzulassung wie dem McLaren F1. Doch nur

magere zwei der edlen Geschosse stehen anfangs zur Auswahl. Wirklich reizvolle Flitzer müssen Sie erst freischalten. Dazu investieren Sie bei Rennen gewonnene Bonuspunkte in neue Autos oder weitere Strecken. Die Boni erhalten Sie erstens durch das Abhängen der Polizei, zweitens, wenn Sie eine Runde in Führung liegen oder drittens für die aktuelle Höchstgeschwindigkeit. Da Sie sogar für den letzten Platz Punkte gutgeschrieben bekommen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis Sie weitere Kurse und

Karossen zur Verfügung haben werden. Bei guten Leistungen sitzen Sie natürlich schneller im schicken Ferrari 360 Spider.

Emotion pur

In den Spielmodi Meisterschaft und Hot Pursuit wählen Sie anhand eines Menübaums das jeweils nächste Rennen aus. In dem müssen Sie sich gegen bis zu sieben unterschiedlich starke Computergegner sowie in Hot Pursuit die auf Raser lauende Polizei durchsetzen. Die turboflinken Gesetzeshüter verursachen häufig Wutausbrüche:



Übermut kommt vor dem Quersteher: Wer trotz 520 italienischer Pferdchen im Heck zu forscht in die Kurve flitzt, wird flugs vom Allerwertesten überholt. (1024x768)



Es gibt viel zu sehen, wenn Sie an Lava-Fontänen und Geysiren vorbeirasen. Die Armaturen (hier: Opel Speedster) sind den Originalen nachempfunden.

Heiko Klinge



Rabi-er-rasante Rennaction

Wer mich einmal beim Need-for-Speed-Fahren beobachtet hat, wird wohl nie wieder zu mir ins Auto steigen. Mit quietschenden

Reifen dränge ich andere Wagen gegen die Leitplanke, ramme fröhlich den nächstbesten Polizeiwagen und fluche fürchterlich, wenn mich die Gesetzeshüter doch mal erwischen. Mehr Rennaction pro Kilometer geht eigentlich nicht – da fällt auch die bescheidene Streckenauswahl kaum ins Gewicht. Wer einen Bleifuß hat, kommt um Hot Pursuit 2 nicht herum!

dabei, die lästigen Ordnungshüter abzuschütteln. Die geben nämlich die Verfolgung auf, wenn der Abstand zum Gejagten zu groß wird. Das geht am besten, wenn man sie mittels eines gewagten Manövers an einer Abzweigung abhängt.

Dank schnellerer und schwererer Wagen fällt es ihnen leicht, den Spieler in die Randbegrenzung zu drängen. Das frustet anfangs, macht später aber Laune: Denn wenn Sie Ihr Vehikel gut genug beherrschen, treffen Sie die Polizisten so am Heck, dass es diese fröhlich in die Botanik kreiselt. Darüber hinaus sorgen die teils knackigen An-

forderungen der jeweiligen Mission für Druck: In K.o.-Rennen dürfen Sie pro Runde keinesfalls Letzter werden, müssen in einer Meisterschaftsrunde mindestens den dritten Platz belegen und dergleichen mehr.

Die Ansprüche an Ihr fahrerisches Können steigen mit jedem neuen Rennen langsam, aber stetig. Selbst erfahrene Pi-

loten meistern manche Herausforderung erst nach mehreren Versuchen. Grund: Die Computergegner sind schnell und schlau – wer sich ihre Tricks abguckt, ist klar im Vorteil. Denn überall auf den Strecken finden Sie bei näherem Hinsehen nützliche Abkürzungen. Manche sparen Zeit, andere sind leichter zu fahren oder helfen

Bombenstimmung

Kleine Hilfen sorgen während der Fahrt für mehr Übersicht. Ein farbiger Balken unter dem Rückspiegel zeigt Ihnen, wie nahe der Verfolger ist: Blau steht für einen relativ großen Vorsprung, Rot dagegen für höchste Gefahr. Eine Leiste mit Sternen signalisiert, als wie gefährlich die Polizei Sie einstuft.

Technik-Check

Auflösung

In Sachen Hardware-Hunger ist Need for Speed 6 eher Familienkutsche als Sportwagen: Für 1024 mal 768 Pixel bei vollen Details reicht eine 800-MHz-CPU, wenn Sie zumindest eine Geforce 2 besitzen. Ab 1,0 GHz rasen Sie auch bei 1280 mal 1024 Bildpunkten flüssig über die Kurse. Auch hier ist eine Geforce 2 das Minimum für die 3D-Unterstützung.

RAM/Festplatte

Mit Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für XP sollten es 256 MByte sein. NFS 6 belegt auf Ihrer Festplatte 1,2 GByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Reduzieren Sie als erstes die Einstellung für die »Spezialeffekte«. Das bringt Leistung, kostet aber kaum Grafikqualität.

TIPP 2: Niedrigere Werte bei den »Streckenumgebungsdetails« locken weitere Frames aus dem Grafikmotor. Die meiste Performance gewinnen Sie durch reduzierte »Wagendetails«. Unterhalb der mittleren Stufe müssen Sie aber auf die Darstellung von Schäden verzichten.

TIPP 3: Verringern Sie »Streckenumgebungsdetails« und Farbtiefe. Speziell auf Rechnern mit TNT-2- oder Geforce-1-Karte steigt dann die Framerate bei weniger als 1280 mal 1024 Pixeln beachtlich.

Die Performance-Tabelle (Einstellung mit maximalen möglichen Details, sofern nicht anders angegeben)

CPU mit	TNT 2 (32MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
600 MHz	800x600x32	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

ACHTUNG

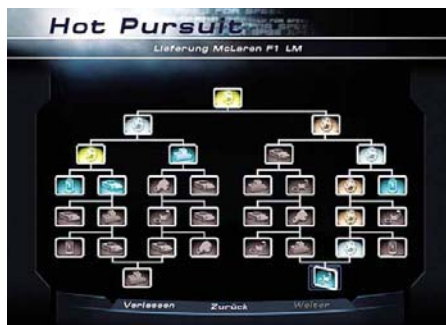
• Mit Kyro-2-Chipsätzen startet NFS 6 zwar, doch wird die gesamte Strecke mitsamt Himmel von einer roten Textur verunstaltet. Das macht den Titel nahezu unspielbar.

• Voodoo-5-Modelle produzieren zwar auch leichte Texturfehler, der Spielspaß bleibt hier aber erhalten.

• Bei 16 Bit Farbtiefe stellen wir bei mehreren 3D-Karten Fehler in der Darstellung der Partikeleffekte fest. Rauchwolken hatten zum Beispiel einen hässlichen Grünlich.



Mit einer Kyro 2 sehen Sie in Need for Speed 6 grundsätzlich Rot.



In solchen Menübäumen wählen Sie die nächsten Rennen aus.

Dann hängen sich ein oder gleich zwei Streifenwagen an Ihr Heck, oder es lauert eine Straßensperre mit Nagelband an einer schwer einsehbaren Stelle. Wenn die Polizisten erst mal den Helikopter herbeirufen, ist das Chaos perfekt.

Malen Sie sich einfach folgende Situation aus: Acht Super-Sportwagen rasen über eine kurvige Bergstrecke, verfolgt von drei Polizei-Lamborghinis plus einem Hubschrauber – und von vorn tuckert ein schwerer Bus auf den High-Speed-Pulk zu! Dabei die Nerven zu behalten und den rettenden Waldweg zu entdecken, gehört zu den spannendsten Momenten, seit es PC-Rennspiele gibt. Dass die Helikopter alberne Phosphorbomben abwerfen, um die Raser zu erwischen, tut der guten Stimmung keinen Abbruch. Die Explosionen stoppen übrigens auch zivile Fahrzeuge – hoffentlich reicht das Straßenverkehrsamt keinen Indizierungsantrag ein...

Rasende Rasenmäher

Das Fahrgefühl ist realistischer als in den Vorgängern, allerdings ohne Geschwindigkeit oder Fliehkraft korrekt zu simulieren. Dass eine Dodge Viper eher mit dem Heck ausbricht als ein BMW Z8, kann man in jedem Autoheft nachlesen. Echten Kennern der realen Flitzer dürften die Fahrmodelle daher zu



Ordnung muss sein: Als **Gesetzhüter** jagen wir einen Raser. Sobald die Sirene eingeschaltet ist, verfärbt sich das grüne Symbol über dem verfolgten Auto **rot**.

grob sein. Für actionorientierte Rennen mit viel Adrenalin reicht die Fahrphysik aber allemal. Lobenswert: Wer manuell schaltet, hat klare Vorteile. Und: Nur wer richtig bremst, gewinnt.

Grafisch bietet **Hot Pursuit 2** traumhafte Strecken an exotischen Orten. Deutlich zugelegt haben die Entwickler beim Geschwindigkeitsgefühl, das alle Vorgänger übertrumpft. Wer mit knapp 300 Sachen durch

einen Wald heizt, bekommt unweigerlich feuchte Handflächen. Einen echten Ausrutscher leistet sich EA Games dagegen beim Sound: Der BMW M5 klingt wie ein Küchenmixer, der Corvette-Acht-Zylinder wie ein Rasenmäher. Ernüchterung auch im Mehrspielermodus: Es gibt nur Einzelrennen und Runden-K.o., aber keine Chance, als Cop menschliche Raser zu hetzen. **FS**

Florian Stangl



Selten so schön gefluht

Endlich ist es wieder da, das gute alte Need-for-Speed-Feeling! Diese Mordsgaudi müssen Sie einfach erlebt haben: Links ein Streifenwagen,

rechts ein Streifenwagen, über mir der Helikopter und vor mir die höllische Haarnadelkurve – bei Tempo 280 auf dem Tacho! Need for Speed 6 hat beim Test schweißnasse Hände und echte Emotionen erzeugt: Was ich dem Polizisten an den Kopf geworfen habe, der mich (in Führung liegend!) in der letzten Kurve vor dem Ziel gegen den Baum gedrängt hat? Das ist beim besten Willen nicht druckreif.

TÜV trotz Mängel bestanden

Meine Mängelliste ist lang, aber verschmerzbar: Mir fehlen Nachtfahrten, Wetterwechsel (es regnet nie!), Tuningoptionen, »Sei ein Cop«-Modus für Multiplayer, realistischer Motorensound, mehr Strecken. Dann wäre Need for Speed 6 in die 90er-Regionen vorgestoßen. So bleibt's ein klasse aussehendes Rennspiel mit fantastischem Geschwindigkeitsgefühl, guten Computergegnern und passendem Rock-Soundtrack von Bush & Co. sowie edlem Fuhrpark.



Das ist die **Matrix**: Spektakuläre Szenen werden auf Wunsch in coolen **Wiederholungen** gezeigt.

Need for Speed 6 Rennspiel

	Publisher: EA Games, (0190) 754 464	Release (D): 8.11.2002
	Sprache: Deutsch	Preis: ca. 45 Euro
	Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 24 S. Handbuch	USK-Freigabe: ohne Besch.

Einstieger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 10 Minuten Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: 10 Stunden

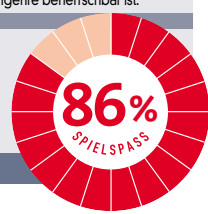
DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro + faszinierende Sportwagen + anspruchsvolles Streckendesign + spaßiges Fahrverhalten + herausfordernde Spielmodi + schicke Optik + tolles Geschwindigkeitsgefühl	Kontra - zu wenig Kurse - schwacher Motorensound - keine Tuningoptionen - lauer Mehrspielermodus - fehlende Wetterwechsel

MULTIPLAYER			
<input type="checkbox"/> Internet (8 Spieler)	<input type="checkbox"/> Netzwerk (8 Spieler)	<input type="checkbox"/> Modem (0 Spieler)	<input type="checkbox"/> an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original		Multiplayer-Modi: Einzelrennen, K.o.-Modus	

HARDWARE-KONFIGURATION		
<input type="checkbox"/> Voodoo2	<input type="checkbox"/> TNT	<input type="checkbox"/> Voodoo3
<input type="checkbox"/> TNT2	<input type="checkbox"/> Voodoo5	<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX
<input type="checkbox"/> Kyro2	<input type="checkbox"/> Geforce 2	<input type="checkbox"/> Geforce 3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 1,4 GHz 256 MByte RAM 1,2 GByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN Colin McRae Rally 2 (90%, GS 1/01) Der König: Perfektes Rallye-Fahrgefühl, tolle Optik und herausforderndes Streckendesign.	F1 2002 (89%, GS 7/02) Großartige Formel-1-Simulation, die auch für Einsteiger ins Renngenre beherrschbar ist.
---	---

WERTUNG	
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Befriedigend



Rasantes Rennspiel mit Traumsportwagen.

Rasanter Augenschmaus



Rallisport Challenge



Die Schönheitskönigin unter den Rennspielen lässt Kinnladen herunterklappen und unterhält mit ungewöhnlichen, abwechslungsreichen Rallye-Varianten.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 48 Strecken
- 27 Original-Autos
- 4 Rallye-Varianten
- 4 Leistungsklassen

Die Landschaften wirken dank enormer Sichtweite und vieler Details wie Fotos. Die gut erkennbaren Schäden am Auto haben keinerlei Einfluss auf die Fahrphysik. (1600x1200)



Sicherheitskontrollen auf einem Flughafen und französische Autos haben eines gemeinsam: Man ist froh, wenn man sie hinter sich gelassen hat. Schlüpft ein biederer Peugeot 206 dagegen in sein Rallye-Outfit, sehen die Piloten anderer Marken meist nur noch den Heckspoiler. Und das gilt nicht nur für die diesjährige Weltmeisterschaft, als Magnus Grönholm in seinem frischen Franzosen souverän zum Titel

kurvte: Auch in Microsofts **Rallisport Challenge** sind Peugeot, Renault und Citroën neben Ford & Co. erfolgreich. Dabei erstrahlen Rennsemmeln, Strecken und Umgebung in einer Grafik, die sämtliche Konkurrenzspiele in den Windschatten stellt. Besonders gut eignet sich die Arcade-lastige Xbox-Umsetzung für den kurzen Geschwindigkeitsrausch, ohne die Komplexität von **Colin McRae Rally 2** zu anzustreben.

Der Berg ruft

Rallisport Challenge bietet vier Einzeldisziplinen, in denen Sie immer gegen drei Computergegner antreten. Die normalen Etappen- und Rundrennen gehören zum bewährten Standard-Repertoire. Wesentlich spektakulärer geht es bei den Eisrennen zur Sache. Vier Fahrzeuge kämpfen auf einem Rundkurs um den Sieg. Allerdings gerät die Wettfahrt auf glatter Unter-

lage bei heftigen Richtungswechseln schon mal zum Eiertanz. In Disziplin vier, den Bergrennen, wuchten Sie Ihren Boliden fast pausenlos Serpentinaufgänge hoch. Während die anderen Spielmodi betont actionreich ablaufen, fordern die anspruchsvollen Gebirgswege eine etwas realistischere Fahrweise.

Steile Karriere

Einzelwettbewerbe eignen sich genretypisch am besten, um



Gefühlvolle Lenkmanöver sind das A und O bei Eisrennen. Beachten Sie die detaillierten, geradezu klirrend kalten Texturen, in der sich die untergehende Sonne spiegelt.

Strecken und Fahrzeuge kennen zu lernen. Dauerhaft motiviert aber nur der packende Karrieremodus, der Sie mit einem ausgeklügelten Punktesystem zur möglichst perfekten Fahrweise erzieht. Zunächst klemmen Sie sich hinter das Lenkrad der einfachen Wagen und sausen nur über harmlose Strecken. Je besser Sie abschneiden, desto mehr Punkte gibt es. Dabei hat die Platzierung den größ-

ten Einfluss auf das Ergebnis, doch auch Ihre Fahrweise wirkt sich aus: Höchstgeschwindigkeit, Rundenzeit und selbst den Zustand Ihres Vehikels berücksichtigt das Programm. Sobald Sie die erforderliche Punktzahl knacken, schaltet Rallisport Challenge die Strecken und Wagen der nächsten Stufe frei. Zurückschleichen und genießen: In den Wiederholungen kommt die Grafik am besten zur Geltung.

hindern und ausbremsen: All das macht nicht nur jede Menge Spaß, sondern ist der Schlüssel zum Erfolg. Denn besonders in höheren Leistungsklassen agieren auch die PC-Piloten, als wären sie offizieller Sponsor der Bußgeldstelle. Wer nur passiv und brav seine Runden dreht, hat von vornherein verloren. Zeitrückstände aus schweren Fehlern holen selbst gewiefte Profis selten auf. Im Karrieremodus gibt es nur im einfachen Schwierigkeitsgrad die Möglichkeit zum Neustart, auf »Normal« sollten Sie aussichtslose Rennen abbrechen. Das ist extrem ärgerlich, weil die Wettbewerbe aus mehreren Abschnitten bestehen und zwischen den Etappen, einzig eine automatische Speicherung erfolgt. Vergeigen Sie eine Etappe ist der gesamte Wettbewerb verloren.

Arbeitslose Mechaniker

Das Wagen-Setup spielt in Rallisport Challenge bis auf die Wahl der Reifen eine untergeordnete Rolle: Aufhängung, Getriebeübersetzung, Kraftverteilung und Bremsbalance variieren in mageren drei Stufen. Änderungen werden moderat umgesetzt,



Computergegner fahren clever, lassen in Kurven aber oft eine Lücke.

Kompetente Verkehrsbredens

In Microsofts Rallye-Raserei dürfen Sie so richtig rücksichtslos durch die Gegend brettern. Gegner schneiden, rammen, abdrängen, beim Überholen be-

sodass sich die Boliden in jeder Einstellung gutmütig verhalten. Erfreulich: Neben aktuellen Modellen wie dem Ford Focus Cosworth und Subaru Impreza WRX düsen Sie auch in Klassikern wie dem Audi Quattro Sport S1 über die Pisten. Die polygonreichen Modelle und detaillierten Lackierungen entsprechen dabei den Vorbildern, auch die prächtigen Landschaften wirken sehr realistisch.

Hardware-Hunger

Die Kehrseite der Medaille: Die Polygonmassen und Effekte von Rallisport Challenge verschlingen viel Prozessor- und Grafikkartenleistung: Erst ab einem 1,4-GHz-Prozessor und einer Geforce 4 läuft das Spiel mit 800 mal 600 Bildpunkten und allen Details flüssig. Auf schwächeren Systemen müssen Sie selbst bei niedrigen Auflösungen die Details kräftig zurückfahren. Besitzer von TNT-2-, Kyro-2- und Voodoo-5-Grafikkarten gucken in die Röhre: Da diese Chips kein Hardware-

Georg Valtin



Die Kurve gekriegt

Obwohl mir euphorische Ausbrüche eher fremd sind, muss ich ganz deutlich sagen: Rallisport Challenge sieht einfach bombastisch aus! In den ersten Rennen

krachte mein Ford gegen jeden Felsbrocken, weil ich nur Augen für die beeindruckende Wüstenlandschaft und detaillierten Sand-Texturen hatte. Bei so viel Ablenkung dauerte es auch eine Weile, bis ich in allen Disziplinen als Sieger aus dem Auto stieg. Besonders gefallen mir die technisch anspruchsvollen Berg- und Eisrennen.

Doch die fehlende Speicherfunktion nimmt dem Karrieremodus, zumindest im normalen Schwierigkeitsgrad, eine Menge Motivation – unbedingt auf »Einfach« spielen! Zum fünften Mal sechs Etappen absolvieren, nur weil ich einen Fehler gemacht habe, halte ich für übertrieben. Dafür darf ich endlich mal den Verkehrsrowdy mimen und mich in actionreichen Rennen mit den cleveren Computergegnern darum streiten, wer die unverschämteste Pistensau ist – dank der zugänglichen Steuerung sichere ich mir diesen Titel souverän.

T&L unterstützen, verweigert das Spiel konsequent die Zusammenarbeit. **GV**

Rallisport Challenge Rennspiel

Publisher: Microsoft, (0180) 525 19 99	Release (D): 14.11.2002
Sprache: Deutsch	Preis: ca. 50 Euro
Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 32 S. Handbuch	USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einstieger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 30 Stunden Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

<p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> + fantastische Grafik + clevere Computergegner + abwechslungsreiche Strecken + auf »Einfach« motivierender Karrieremodus + einsteigerfreundliche Steuerung 	<p>Kontra</p> <ul style="list-style-type: none"> - eingeschränktes Wagen-Setup - kein freies Speichern möglich - enttäuschender Mehrspielermodus - auf »Normal« frustrierender Karrieremodus
--	---

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler)
 Netzwerk (4 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelspiel

HARDWARE-KONFIGURATION

<input type="checkbox"/> Voodoo 2	<input type="checkbox"/> TNT	<input type="checkbox"/> Voodoo 3
<input type="checkbox"/> TNT 2	<input type="checkbox"/> Voodoo 5	<input type="checkbox"/> Geforce 1/2 MX
<input type="checkbox"/> Kyro 2	<input type="checkbox"/> Geforce 2	<input type="checkbox"/> Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,8 GHz	CPU mit 2,53 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,1 GByte Installationsgröße	1,7 GByte Installationsgröße	1,7 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce 4 Ti 4600, Lenkrad

ALTERNATIVEN

<p>Colin McRae Rally 2 (90%, GS 01/01)</p> <p>Die Rallye-Simulation besticht durch realistische Fahrphysik und brillantes Streckendesign.</p>	<p>Need for Speed 6 (86%, GS 12/02)</p> <p>Prominenter Fuhrpark und abwechslungsreichere Spielmodi bieten Freude am Fahren.</p>
--	--

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Befriedigend

Kompromisslose Rallye-Action mit bombastischer Grafik.

Geregelter Linksverkehr

Links 2003

Golfplätze sind weiterhin fest in Rentnerhand: Links kehrt zurück! Verleiht eine überarbeitete Steuerung dem Altmeister genug frischen Schwung?



In der neuen 3D-Analyseansicht können Sie den Blickwinkel stufenlos drehen, um die Tücken des Grüns besser zu lesen.

Die Links-Serie, traditioneller Hüter des heiligen Ballphysik-Grals, feiert nach der letztjährigen Auszeit mit der neuen 2003-Version ein Comeback. Bei der Steuerung gibt's neben traditioneller Dreiklick-Bedienung und dem Klick-und-Roll-Mix »Powerstroke« einen neuen »Real Time Swing«: Zum Rückschwung die Maus nach unten ziehen, zum Abschlag dann wieder nach vorne be-

wegen. Dieses Manöver führen Sie möglichst gerade durch, damit's keine ungewollten Flugbahn-Kurven gibt. Je flotter geschoben wird, desto mehr Schmackes hat der Schlag.

Neue Leistungskurse

Fünf der sechs frischen Golfplätze sind Nachbauten echter Anlagen, nur »Skeleton Coast« ist ein Fantasieprodukt. Dank des Kurs-Architekten dürfen Sie eigene Bahnen entwerfen. Außerdem lassen sich zusätzliche Grünanlagen im Internet downloaden und Links-Kurse der Jahrgänge 1997 bis 2001 importieren.

Postkarten-Idylle

Die alte Technologie wurde mit Details wie Schatten etwas aufgemotzt. Fotorealistisch hübsch ist die Grafik ja, aber undynamisch wie eh und je. Dramatische Ballflug-Verfolgungsansichten gibt es nicht; Animations-Armut und karges Sound-

Ambiente verleihen den Golfplätzen eine gewisse Zentralfriedhofs-Bedächtigkeit. Immerhin wurden die digitalisierten Spielfiguren früherer Links-Versionen durch Polygon-Modelle ersetzt, die deutlich mehr Bewegungen draufhaben.

Ein neuer Karriere-Modus soll das Solo-Spiel spannender gestalten, doch die Präsentation beschränkt sich auf staubtrockene Geldranglisten-Tabellen. Für Einsteiger gibt es eine neue Grün-Lesehilfe in 3D, aber zielgenaues Putten ist schwer. Ebenso gut gemeint wie langweilig sind die zahlreichen Tutorial-Lektionen. **HI**

Heinrich Lenhardt



Seriöses Stillleben

Die neue Direkt-schwung-Steuerung ist prima gelungen und macht das ganze Spiel-Erlebnis realistischer. Polygon-Figuren und sechs frische Kurse nimmt man auch gerne mit. Die Ballphysik ist einwandfrei, der Kurs-Architekt genügt höchsten Ansprüchen.

Ob Einsteiger damit warm werden, ist fraglich. Die statischen Golfplätze sind Animations-beruhigte Zonen, und beim neuen Karrieremodus kommt keine rechte Spannung auf. In Sachen Realismus ist Links eine sichere Bank.



Nach erfolgtem »Real Time Swing« sehen Sie rechts unten, wie schnell und präzise der Ball gedroschen wurde. Der rote Balken unter dem Golfer hilft bei der Dosierung des Rückschwungs.

Links 2003 Sportspiel

Publisher: Microsoft, (01805) 251 199 Release (D): 10.10.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 55 Euro
 Ausstattung: Minibox, 3 CDs, 44 S. Handbuch USK-Freigabe: ohne Beschr.

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 30 Minuten			Solo-Spaß: 40 Stunden				Multiplayer-Spaß: 40 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro + unübertroffene Ballphysik + gelungene Direktschwung-Steuerung + anspruchsvoller Golfkurs-Editor + stressfreie Online-Anbindung + viele Hilfsfunktionen und Tutorials	Kontra - leblose Pseudo-3D-Kurse - sehr trockene Präsentation - Warten auf den Bildaufbau - frustrierendes Putten
--	--

MULTIPLAYER
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (8 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wie Einzelspiel

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz
64 MByte RAM (128 für XP/2000)	128 MByte RAM	256 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße	1,1 GByte Installationsgröße	2,0 GByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Tiger Woods 2002 (82%, GS 5/02)
 Nicht ganz die Physik-Perfektion, aber dynamische 3D-Grafik und gelungene Steuerung.

PGA Champ. 2001 (79%, GS 3/02)
 Schwache Grafik, dafür gibt's hohes Spielniveau und über 30 Kurse für relativ wenig Geld.

WERTUNG

Grafik:	_____ Gut
Sound:	_____ Ausreichend
Bedienung:	_____ Sehr gut
Spieltiefe:	_____ Sehr gut
Multiplayer:	_____ Gut



Langsam in Alter und Würde erstarrender Golf-Klassiker.

WWE Raw

Unterhaltsame Ring-Rauferei.



Steve Austin nimmt Kane in den Schwitzkasten.

Phänomen Wrestling: Was viele als hirnlose Show-Kämpfe grenzdebiler Fleischberge bezeichnen, begeistert hierzulande viele Fans. THQ besorgte sich die offizielle WWE-Lizenz (ehemals WWF), um die Pöbel-Prügler auf unsere Festplatten loszulassen. Wrestling-Freunde bekommen einiges geboten: Alle wichtigen Stars vom Undertaker bis zu The Rock sind vertreten, inklusive Markenzeichen wie Auftrittsmu-

sik und Finishing Moves. Mit dem Kämpfer Ihrer Wahl geht's in Titelkämpfen, Tag-Team-Matches oder »King of the Ring«-Turnier kräftig zur Sache. Die komplexe Steuerung ist zwar etwas träge, erlaubt dafür aber auch erstaunlich viel Taktieren. Grafisch hinterlässt **WWE Raw** einen zwiespältigen Eindruck. Originalgetreue Stars und spektakuläre Lichteffekte gefallen – merkwürdige Animationen sowie die auf 640 mal 480 Bildpunkte begrenzte Auflösung stören dagegen. Wrestling-Fans dürfen zuschlagen. **HK**

Genre:	Action
Publisher:	THQ, (01805) 605511
Preis:	ca. 40 Euro
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 500 MHz	
64 MB RAM	

64% SPIELESPAß

Four Four Two

Fußball auf die biedere Art.



Die 3D-Szenen sehen Sie von der Trainerbank aus.

Die Fußballmanager »Made in England« sind meist ein kruder Mix aus öden Zahlenwüsten und grottenhässlicher Grafik. SCIs **Four Four Two** beweist trotz des bescheuerten Namens, dass die Briten zumindest optisch dazugelernt haben. Dabei haben Sie die Wahl, sich als Trainer um Aufstellung und Taktik der Mannschaft zu kümmern oder als Manager auch die Finanzen zu verwalten. Spielerische Tiefe zeigt **Four Four Two** im Bereich

Aufstellung: Dort setzen Sie nicht nur Ihr Team zusammen, sondern basteln auch eigene Spielzüge. Die taktischen Möglichkeiten beschränken sich auf das Wesentliche: Finessen wie hohe Pässe über eine Seite fehlen. Den Spieltag erleben Sie in netter 3D-Grafik von der Trainerbank aus, wodurch Sie Ereignisse auf der gegenüberliegenden Platzseite allerdings nur schlecht erkennen können. Für einen englischen Manager ist **Four Four Two** auf dem richtigen Weg. Gegen **Anstoss & Co.** hat es allerdings keine Chance. **MIC**

Genre:	Fußballmanager
Publisher:	Codemasters, (0190) 900 045
Preis:	ca. 45 Euro
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	1 bis 4
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
CPU mit 300 MHz	
64 MB RAM	

58% SPIELESPAß

Adventures

Markus Schwerdtel



Hinter dem Mond. Da erscheint mit **Earth & Beyond** endlich mal ein Rollenspiel ohne ausgelutschtes Szenario, doch deutsche Weltraumabenteurer dürfen nur über Import-Händler mitfliegen. Electronic Arts vertreibt den Titel ausschließlich in den USA. Der Markt in Europa sei dafür noch zu klein. Liebe Hersteller: Wie soll er denn auch wachsen, wenn man nur über teure Importeure an das Spiel kommt? Und noch dazu sehr gut Englisch sprechen muss? Diese Haltung ist unverständlich, zumal Titel wie **Dark Age of Camelot** erfolgreich lokalisiert wurden. Vielleicht schafft **Earth & Beyond** ja doch noch den Sprung über den Atlantik. Ich lebe nämlich nur ungern in einem Online-Rollenspiel-Entwicklungsland!

Weglaufen oder nicht? Wenn Sie dieses Heft lesen, steht das Grafik-Adventure **Runaway** kurz vor der Veröffentlichung. Das aus Spanien stammende Spiel ist schwer einzuschätzen: Schließlich blieb die Qualität der Rätsel und Dialoge Spanisch-Undkundigen (als solchen oute ich mich hiermit mutig) bisher verborgen. Fans werden sich das Adventure mit der Comicgrafik ab 18. November so oder so holen. Skeptiker warten lieber auf unseren ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe.

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	1/01	91%
2	Diablo 2	Action-Rollenspiel	8/00	90%
3	Morrowind	Rollenspiel	7/02	89%
4	Gothic	Rollenspiel	4/01	88%
5	Earth & Beyond	Online-Rollenspiel	NEU	87%
6	Dark Age of Camelot dt.	Online-Rollenspiel	5/02	86%
7	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
8	Metal Gear Solid	Action-Adventure	1/01	86%
9	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
10	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
11	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
12	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
13	Neverwinter Nights	Rollenspiel	8/02	84%
14	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	6/02	84%
15	Vampire	Rollenspiel	9/00	84%
16	Arx Fatalis	Rollenspiel	8/02	84%
17	Nox	Rollenspiel	3/00	83%
18	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
19	Tomb Raider 4	Action-Adventure	1/00	83%
20	Resident Evil 3	Action-Adventure	12/00	83%
21	Plainscape: Torment	Rollenspiel	3/00	82%
22	Icewind Dale 2	Rollenspiel	11/02	82%
23	Harry Potter	Action-Adventure	1/02	82%
24	Throne of Darkness	Action-Rollenspiel	11/01	79%
25	Anachronox	Adventure	8/01	78%

Zu den Adventures gehören Spiele, deren Gattung Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, wie z.B. Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele.

Adventure-Inhalt

Tests

Earth & Beyond118

Westwood im Online-All

Earth & Beyond

Es sieht aus wie eine Science-Fiction-Simulation, ist aber ein Rollenspiel: Westwoods Internet-Galaxis betört durch Luxusgrafik und überirdische Motivation.



Auf CD/DVD:
Video-Special

Der Anblick von Elfen und kernigen Lederrüstungen erzeugt bei Ihnen allergische Hautausschläge? Kein Wunder! Fünf Jahre nach dem Genre-Urknall von **Ultima Online** haben sich Multiplayer-Rollenspielwelten zur Recycling-Anlage von Fantasy-Klischees entwickelt. Erlösung entspringt der Geburtsstätte der **Command & Conquer**-Serie: Westwood kreuzt Rollenspiel-Gerüst mit Science-Fiction-Szenario und einer Prise aus dem **Elite**- respektive **Privateer**-Streuer, veredelt durch farbenfrohe Weltraumgrafik und flauschigen Spielkomfort.

Fred vom Jupiter

Earth & Beyond macht unser Sonnensystem samt Nachbarschaft zur galaktischen Spielwiese. Je nach Berufswahl gehört Ihr Held zu den irdischen Terranern, den Jupiter-Kolonistenabkömmlingen Jenquai oder den vom Mars stammenden Progen. Die Entdeckung eines alten Sternen-



Unsere **Fünfer-Gruppe** knackt Kampfroboter in der Erdumlaufbahn. In der **Formation** fliegen alle Team-Mitglieder synchron zum Anführer, die geballte Feuerkraft ist sagenhaft. Gewitzt: Der **Bildschirmrand** dient als Radaranzeige.

tores beschäftigt alle drei Fraktionen ebenso wie mysteriöse Alien-Schiffe und Piratenaktivitäten.

Die insgesamt sechs Beruf-/Rasenkombinationen unterstützen durch Raumschiffe unterschiedliche Spielstile. Es gibt eine Kämpfer-, Entdecker- und Händler-Klasse sowie drei Mischvariationen. Wählen Sie Ihren Karriereweig mit Bedacht, denn viele der 39 Talente sind bestimmten der sechs Stände vorbehalten.

Rollenspiel im Weltraum-Pelz

Earth & Beyond hat Story und Look einer Weltraum-Simulation, ist aber überwiegend ein Rollenspiel. In Ihrem Raumschiff erkunden Sie rund 60 Galaxis-Sektoren, jeweils unterteilt in zahlreiche Navigationspunkte. Per Warp-Autopilot kommt man komfortabel, wenn auch etwas langsam, herum. Erst beim Andocken an eine Station wird Ihre Spielfigur sichtbar, die zu Fuß

durch 3D-Räumlichkeiten spaziert, aber leider nicht mit Schmuck oder Gimmicks verschönert werden kann. Im Gegensatz zur **Wing Commander**-Serie oder dem Online-Spiel **Jumpgate** sind Reflexe und Pilotengeschick kaum gefragt. Um zum Beispiel ein Weltraummonster zu bekämpfen, markieren Sie einfach das Prachtstück per Mausklick als Ziel, das Ihr Schiff (per »Space«-Taste) automatisch verfolgt. Sie kümmern sich um den Einsatz von Waffen, Sonderfähigkeiten und behalten die Schildanzeige im Auge, um notfalls zu fliehen. Wer doch mal abgeschossen wird, kann sich gegen einen Erfahrungspunkte-Abzug in die zuletzt besuchte Basis abschleppen lassen. Oder Sie warten auf einen lieben Mitspieler, der Ihr Schiff mit dem »Jumpstart«-Talent wieder flottmacht.



Jörg Langers »Defenderin« Almuth über der Oberfläche des Planeten **Swooping Eagle** (Sirius-System).

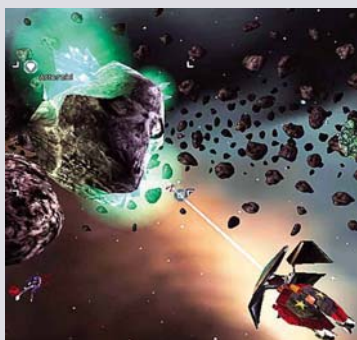
Drei Wege zum Ruhm



Kampf-Erfahrungspunkte: Gibt's fürs Abschießen von Monstern, Piraten, feindlichen Aliens.



Handel-Erfahrungspunkte: Durch Verkaufen von Waren und Herstellen von Gegenständen.



Entdeckungs-Erfahrungspunkte: Durch Bereisen unbekannter Systeme und Ressourcen-Abbau.

Erfahrungs-Terzett

Um allmählich in der Level-Hierarchie aufzusteigen und neue Fähigkeiten zu lernen, sammeln Sie in gleich drei Kategorien Erfahrungspunkte: Kampf, Handel, Entdeckung. Jede Klasse darf nach Lust und Laune erkunden, Weltall-Monster plätten oder mit Gütertransporten Geld verdienen. Es herrscht auch kein Mangel an konkreten Missionen. In der Ausbildungszeit erlernt jeder Charakter Klassenspezifische Fähigkeiten, indem er Azubi-Aufträge ausführt. Beim Erreichen bestimmter Er-



Nach dem **Andocken** an eine Station klettert Ihre Spielfigur aus dem Schiff, um mit NPCs zu reden oder Händler zu besuchen. Hier ergattern Sie lukrative Aufträge.

fahrungsniveaus erhalten Sie einen neuen Titel in der Standes-Hierarchie, verbunden mit einem dickeren Schiff und einer komplexen, mehrteiligen Klassen-Quest. Damit nicht genug, verteilt in den Raumstationen der Galaxis so mancher NPC konkrete Aufträge.

Einige Jobs sind bestimmten Berufsgruppen vorbehalten oder erfordern einen Mindest-Erfahrungsniveau. Etwas für jeden gibt es an den Missionsgenerator-Terminals, die kleinere, weniger dramatische Engagements in den Bereichen Kampf, Entdeckung und Handel offerieren.

Seid nett zueinander

Player-Killing bislang ist unmöglich (aber geplant), und Zusammenarbeit bleibt freiwillig. Vor allem in der Anfangsphase hat **Earth & Beyond** das Feeling eines Offline-Spiels. Aber je weiter man kommt, desto mehr lohnt sich die Kooperation. Zum Beispiel werden Sie bald feststellen, dass so mancher Mitspieler höherwertige Schiffsausrüstung in liebevoller Handarbeit anfertigt. Auch die Gegnerjagd fällt im Verband leichter. Bis zu sechs Spieler schließen sich in einer Gruppe zusammen, was dank einer Formationsflug-Funktion verdammt cool aussieht. Jede Berufsklasse steuert einen anderen Bonus bei, der für die gesamte Gruppe gilt. Je größer die »Raumschiff-Party«, desto mehr zusätzliche Erfahrungspunkte werden außerdem ausgeschüttet.

Rechnung offen

Bis zu 2.000 Spieler passen in eine Galaxis, derzeit stehen alle Server in den USA. Neben einem fixen PC brauchen Sie deshalb auch eine gute Online-Verbindung (unterhalb von DSL kann's holprig werden). Nach den ersten vier Wochen wird der Spaß gebührenpflichtig, je nach gewähltem Zahlungsintervall sind 11 bis 13 US-Dollar im

Heinrich Lenhardt



Sternhageltoll

Earth & Beyond hat, was den meisten anderen derzeitigen Online-Rollenspielen abgeht: einfache Bedienung, leichter Einstieg, frisches Szenario und High-

End-Grafik. Extralob für das motivierende Spieldesign, das nicht nur Kämpfernaturen belohnt. Der transparente Talent-Ausbau macht Spaß, und es herrscht kein Mangel an konkreten Missionen. Hoffentlich gibt's die angekündigten neuen Systeme und Events – für die saftige Monatsgebühr darf man einiges erwarten.

Nerven kann mich allenfalls die Warp-Flugdauer bei größeren Reisen. Hardcore-Profis vermissen vielleicht Spieler-gegen-Spieler-Bekriegungen. Doch für die Mehrheit dürften Komfort und Schönheit wichtiger sein – und in diesen Disziplinen ist Earth & Beyond der Konkurrenz um Lichtjahre voraus, bei etwas geringerem Tiefgang.

Monat per Kreditkarte fällig. Als Gegenwert verspricht Westwood den Teilnehmern monatliche Patches sowie ständige Erweiterung der Spielwelt mit neuen Sternensystemen und speziellen Story-Events. **HL**

Earth & Beyond Online-Rollenspiel

	Publisher: Electronic Arts, (0190) 754 464	Release (D): 30.9.2002
	Preis: ca. 60 Euro + ca. 15 Euro/Monat	Sprache: Englisch
	Ausstattung: US-Minibox, 2 CDs, 56 S. Handb.	USK-Freigabe: nicht geprüft

	Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung:	1 Stunde			Solo-Spaß: -				Multiplayer-Spaß: 100 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

<p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ schönster Weltraum aller Zeiten ➤ sanfte Lernkurve, klasse Bedienung ➤ Kampf/Entdeckung/Handel-Mix ➤ vielfältige Gruppen-Boni ➤ auch ohne Teamwork spielbar ➤ interessante Missionen 	<p>Kontra</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ lange Wege trotz »Warp-Speed« ➤ derzeit keine PvP-Server ➤ nur wenige Berufe ➤ geringere Komplexität als beim Mitbewerb
---	---

MULTIPLAYER

Internet (2.000 Spieler)
 Netzwerk (0 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,6 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
56K-Modem	ISDN-Anschluss	DSL-Anschluss

ALTERNATIVEN

<p>Dark Age of Camelot (86%, GS 5/02)</p> <p>Klassisches Internet-Rollenspiel in Fantasy-Welt; deutsche Software und Server vorhanden.</p>	<p>Jumpgate (78%, GS 10/01)</p> <p>Online-Weltraum mit Joystick-Steuerung. Komplex, aber schwierig und grafisch öde.</p>
---	---

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Sehr gut

Die Rollenspiel-Galaxis setzt Maßstäbe für Online-Welten.

Simulationen

Mick Schnelle



Mechs an die Front! Ohne Microsoft sähe es im Simulationsgenre derzeit düster aus. Das gilt nicht nur wegen der Zahl der Neuerscheinungen, sondern auch deren Qualität. Allen voran **MechWarrior Mercenaries**. Mit diesem **Battletech**-Spiel wetzt das Entwicklerteam Cyberlore die Scharfen aus, die die beiden schwachen Addons letzten Monat geschlagen haben. Der jüngste Spross der Reihe zeigt, dass gute Spiele auch ohne neue Grafik-Engine Spaß machen. Denn Spieltiefe, erstklassiges Missionsdesign und viel Liebe zum Detail verhelfen **Mercenaries** zur hohen Wertung.

Genre-Pflege. Ganz anders liegt der Fall beim **Combat Flight Simulator 3**. Dessen Vorgänger war gnadenlos hässlich. Deshalb entschloss sich Microsoft zu einer Radikalkur und entwickelte das Spiel komplett neu. Allerdings überfordert Teil 3 der Traditionreihe auch Luxusrechner, ohne sich grafisch aus dem »Ganz ordentlich«-Bereich herauszubewegen. Trotz dieses Ausrutschers: Microsoft kümmert sich immerhin regelmäßig (und gut) ums Genre. Ein Weg, dem hoffentlich häufig wieder mehr Publisher folgen. Zwei Titel haben die Charts verlassen: Der **Combat Flight Simulator** wird vom Nachfolger ersetzt. **B-17** ist mittlerweile nirgendwo mehr erhältlich.

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche 4	Flugsimulation	1/02	90%
4	MechWarrior 4	Mechspiel	3/01	90%
5	MechWarrior Mercenaries	Mechspiel	NEU	89%
6	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
7	Crimson Skies	Flugsimulation	12/00	88%
8	Eurofighter Typhoon Op. Icebreaker	Flugsimulation	08/02	87%
9	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
10	Freespace 2 Dimension Pack	Weltraumspiel	9/00	87%
11	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
12	Aquanox	U-Boot-Spiel	1/02	86%
13	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
14	Starlancer (US-Version)	Weltraumspiel	6/00	85%
15	Train Simulator	Eisenbahn-Simulation	9/01	85%
16	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
17	Starlancer (deutsche Version)	Weltraumspiel	7/00	84%
18	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	1/02	84%
19	Klingon Academy	Weltraumspiel	8/00	84%
20	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
21	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
22	Jane's Attack Squadron	Flugsimulation	06/02	83%
23	Silent Hunter 2	U-Boot-Spiel	1/02	82%
24	Combat Flight Simulator 3	Flugsimulation	NEU	81%
25	Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	7/00	81%

Zu den Simulationen gehören 3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen, etwa Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele.

Simulations-Inhalt

Tests

MechWarrior Mercenaries	122
Combat Flight Simulator 3	126
Medicopter 117 Vol. 3	129



Fantastische Gefechte mit kolossalen Mechs

MechWarrior Mercenaries



Die Kampf Giganten des 31. Jahrhunderts kehren zurück: Brachiale Schlachten locken Mechfans erneut in spektakuläre Gefechte der besonders spannenden Art.



Auf CD/DVD:
Video-Special



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Nach den schwachen Add-ons zu **MechWarrior 4** schickt Microsoft die Riesenroboter noch vor Weihnachten zurück ins Gefecht. Doch keine Sorge: Das ohne **MechWarrior 4** lauffähige **Mercenaries** hat mit den schmalbrüstigen Erweiterungen nur das Battletech-Szenario gemeinsam. Über 40 Missionen packte das Team von Cyberlore (das auch schon für das fantastische **Black Knight**-Addon verantwortlich zeichnete) in diese Quasi-Fortsetzung. Die neuen Einsätze sind allesamt spektakulär und spannend.

Zurück in die Zukunft

Wir schreiben das Jahr 3066. Vorbei sind die Zeiten, da Sie als Angehöriger eines der fünf szenariobekanntesten Herrscherhäuser über unbegrenzten Nachschub an Waffen und Munition verfügten. Denn als Anführer einer Söldner Einheit kämpfen Sie und Ihre Mannen für den Meistbietenden. Auf einer Karte des Battletech-Universums suchen



Knapp verfehlt ein **Energiestrah** unseren Mech. Zu allem Übel rattern noch zwei gegnerische **Hubschrauber** heran.

Sie sich eine Welt aus, auf der Sie Ihr Glück versuchen wollen. Dort erwarten Sie jeweils mehrere Missionen, die sowohl Bars als auch Ruhm einbringen.

Mit der Zeit steigt der Ruf Ihrer Truppe, wodurch Sie in den Genuss besser bezahlter, aber auch gefährlicherer Aufträge kommen. Allerdings spielt dabei auch das Ansehen beim Auftraggeber, sprich Herrscherhaus, eine gewichtige Rolle. Haben Sie gerade einen Konvoi der Lyranischen Allianz zerbröckelt, wird deren Archon Katrina Steiner Ihnen erst mal keinen Einsatz anbieten. Doch indem Sie schlechter bezahlte Aufträge annehmen, können Sie verlorenes Ansehen wieder gutmachen.

Mehr Abwechslung

Die Missionen sind allesamt erheblich komplexer aufgebaut als in **MechWarrior 4**. Zumal häufig

sich die Ziele urplötzlich ändern. So kann es Ihnen passieren, dass alle vorab erhaltenen Aufklärungsdaten sich als falsch erweisen und zu allem Überfluss die versprochene Verstärkung ausbleibt. Besonders einträglich sind Zusatzaufgaben wie der Schutz einer Palastanlage oder die Verfolgung fliehender Gegner. Lohn der Extra-Mühen: Fette Prämien, die Sie in die Reparatur beschädigter Mechs oder die Anschaffung neuer Systeme investieren. Getreu dem Battletech-Regelwerk rüsten Sie jede Ihrer Kampfmaschinen mit Waffen und Panzerung auf. Dabei müssen Sie die Hitzeentwicklung der einzelnen Komponenten im Auge behalten. Stei-



Dank **Zoom** behalten Sie auch weit entfernte Feinde im Auge.

Mick Schnelle



Spannend wie eh und je

Mercenaries hat mir fast so viel Spaß gemacht, wie das brillante MechWarrior 4. Stets kann ich die Gefechte auf unterschiedlichste Art gewinnen. Soll ich mich mit meinen Jungs anschleichen oder mit brutaler Gewalt den Weg freikämpfen? Zudem hat es das Cyberlore-Team ausgezeichnet verstanden, das Söldner-Flair rüberzubringen. So musste ich mehrfach aus finanziellen Gründen Missionen annehmen, die mir Ärger mit einem der wichtigen Herrscherhäuser einbrachten. Und endlich kann ich mal auf Solaris VII antreten, das in den Romanen immer wieder eine wichtige Rolle spielt.

Wasser-Probleme

Bei allem spielerischen Gehalt haben es die Entwickler versäumt, die Grafik an die heutigen Verhältnisse anzupassen. Die Explosionen sind zwar immer noch Klasse, aber Wasser muss man im Zeitalter von Morrowind und Comanche 4 viel schöner hinkriegen. Trotzdem werde ich noch lange mit meiner Söldnertruppe ins Gefecht ziehen. Mercenaries sollten sich Battletechfans auf gar keinen Fall entgehen lassen.

gen deren Wärmewerte zu hoch, schaltet sich Ihr Mech automatisch ab, bis er wieder abkühlt.

Teamwork

Da alle Einsätze sehr umfangreich angelegt sind, kommen Sie ohne Lanzenmitglieder nicht aus. Die Flügelleute agieren in MechWarrior Mercenaries sehr selbstständig, gehorchen aber auch Anweisungen. Auf Knopfdruck nehmen die Burschen und Mädels Ziele unter Beschuss oder ziehen sich zurück und lassen ihre Mechs in einer mobilen Feldstation reparieren.

Das ist sogar kostenlos. Nach dem Gefecht müssen Sie benötigte Ersatzteile teuer bezahlen. Außerdem dauert es dann immer ein paar Tage, bis der betreffende Kampfroboter wieder auf den Beinen steht. Zwischen den Missionen erfahren Sie aus Nachrichtenmeldungen von den komplexen Vorgängen im Battletech-Universum. Allerdings sind diese News auf Textmeldungen beschränkt – Sprachausgabe suchen Sie vergebens.

Eine Sonderstellung im Missionsdesign nimmt der Planet Solaris VII ein. Auf dieser sogenannten Spielerwelt treten Sie in einer Arena (samt Zuschauern und Moderator) mit einem Mech gegen sieben Kontrahenten an. Für einen Sieg gibt es kein Geld, sondern Ruhm, den Sie vor jeder Partie einem der Herrscherhäuser widmen.

Staubig Grafik

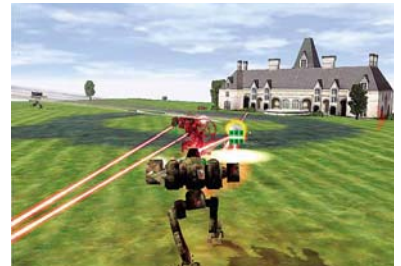
So viel sich spielerisch in Mercenaries verändert hat, so wenig unterscheidet sich die Grafik vom Vorgänger. Die war vor zwei Jahren zwar bildschön, könnte mittlerweile aber ein dezenteres Lifting vertragen. Vor allem das Wasser sieht etwa in Comanche 4 viel besser aus. Dafür wirken die bildschirmgroßen Explosionen so spektakulär wie schon in MechWarrior 4. Besonders gut gelungen sind die Funksprüche: Ständig haben Ihre Lanzenkollegen etwas zu plappern und tragen so viel zu der tollen Schlachtenatmosphäre bei. Allerdings handelte es sich bei unserer Testversion um die US-Fassung. Hoffentlich kriegt



Das Display unten links zeigt: Noch ein Treffer ins Bein, und der Mech fällt garantiert um.

Microsoft die Lokalisierung besser hin als im Vorgänger.

Wer gern zu mehreren Blech plättet, darf gegen bis zu 15 Freunde über Internet und LAN antreten. Dabei stehen Ihnen eine Reihe Deathmatch- und Capture-the-Flag-Varianten zur Verfügung. Außerdem können Sie Ihren Wunschmech vorher frei bewaffnen und konfigurieren.



Verbissen verteidigen wir das ungeschützte Gouverneursgebäude mit unseren Energiewaffen.

Die gegnerische Funkzentrale ist zerstört, weshalb keiner Hilfe holen kann.



MechWarrior Mercenaries Mechspiel

Publisher: Microsoft, (01805) 251 199 Release (D): 14.11.2002
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 1 CD, 50 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 1 Stunde Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: über 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Missionen spannender Funkverkehr ausgezeichnete Steuerung viel Battletech-Flair 	<ul style="list-style-type: none"> Grafik inzwischen angestaubt nüchterne Menüs

MULTIPLAYER
 Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße	1,0 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Flightstick

ALTERNATIVEN
MechWarrior 4 (90%, GS 3/01)
 Grafisch und spielerisch sehr ähnlich. Jedoch sind die Missionen einen Tick ausgefeilter.
Crimson Skies (88%, GS 12/00)
 Ebenfalls sehr actionlastig. Allerdings stehen hier Flugzeuge und eine Story im Mittelpunkt.

WERTUNG	
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Stimmungsvolles Mechspiel mit spannenden Missionen.



Benchmark für High-End-PCs

Combat Flight Simulator 3

Microsoft bläst mit ihrer neuesten Flugsimulation zur Luftschlacht im Zweiten Weltkrieg – und gleichzeitig zum Großangriff auf Ihre RAM-Reserven.

Der vorhergehende Teil aus der **Combat Flight Simulator**-Reihe war ein echter Reinfall. Miese Grafik und ein arg uninspiriertes Spielkonzept enttäuschten selbst echte Fans. Teil 3 wurde vom Entwicklerteam komplett neu entworfen. Bessere Grafik und eine Kampagne sollen Microsofts Kampfflieger in neue Höhen katapultieren.

Kampf um den Kanal

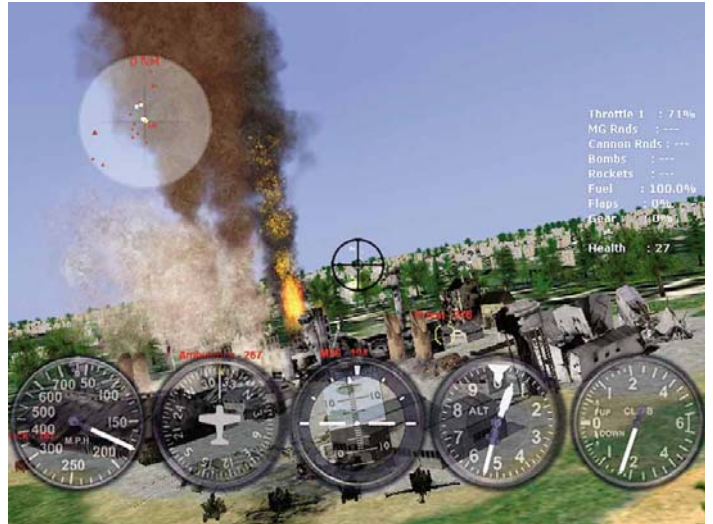
Das Kernstück ist die dynamische Kampagne, die im Europa des Jahres 1943 spielt. Wahlweise auf deutscher, britischer

oder amerikanischer Seite nehmen sie von der CPU generierte Missionen an. An erster Stelle stehen dabei Angriffe auf Versorgungsanlagen wie Fabriken oder Depots, die den gegnerischen Nachschub stören. Aber auch das Abfangen feindlicher Bomberflotten oder Attacken auf Schiffsverbände stehen auf dem Dienstplan. Nach jedem Einsatz bekommen Sie Erfahrungspunkte, die Sie in die vier Charaktereigenschaften Ihres Piloten investieren. Dadurch sieht er weiter, hat mehr Lebenspunkte oder verkräftet die G-Kräfte besser. Zusätzliche Erfolge fürs Geschwader bescheren Ihnen neue Maschinen oder dienen zum Start einer Bodenoffensive. Von Letzterer sehen Sie zwar nichts, aber die Front verschiebt sich zu Ihren Gunsten.

18 Flugzeugtypen (manche zusätzlich in mehreren Modifikationen) stehen Ihnen zur Verfügung. Mit dabei: Jäger wie Me-109, Me-262, Spitfire oder P-80. In den Bombern (etwa B-25, Go 229, B-26) dürfen Sie auch die Position des Maschinengewehr-Schützen übernehmen.

Hunger auf RAM

Wer mit dem **Combat Flight Simulator 3** flüssig die Westfront unsicher machen will, braucht extrem schnelle Hardware. Unter einem 1,5-GHz-System mit 128 MByte RAM sollten Sie nicht starten. Selbst bei 640 mal 480 Pixeln verkommt das Spiel sonst zur Diashow. Für 800 mal 600 Bildpunkte müssen es schon 512 MByte RAM sein. Windows-XP-User sollten ihren Hauptspeicher generell auf diese Größe hochrüsten. Erst ab dann kommt Bewegung in die Microsoft'schen Lüfte. **MIC**



Im Tiefflug haben wir ein gegnerisches Fabrikgelände in Flammen geschossen.



Für Angriffe auf Schiffe eignet sich am besten das MG.

Mick Schnelle



Hardware-Overkill

Endlich mal wieder eine dynamische Kampagne! Die Grafik sieht erheblich besser als beim öden Vorgänger aus, wenngleich sie hinter dem aktuellen Standard herhinkt. Der hohe Bedarf an Speicherplatz für die Kampagne ist allerdings eine Frechheit! Der Feldzug in Falcon 4 von 1999 war aufwändiger und benötigte nur einen Bruchteil an RAM.

Schade, denn die Missionen machen mir Spaß. Nur wird niemand ohne 2,0-GHz-Rechner mit 512 MByte RAM sie spielen können. Und auch dann nur mit 800 mal 600 Pixeln, 1024 mal 768 läuft auf keinem aktuellen System wirklich flüssig! Verfügen Sie über High-End-Hardware, ist der **Combat Flight Simulator 3** aber sein Geld wert.

Combat Flight Simulator 3 Flugsimulation

Publisher: Microsoft, (01805) 251 199 Release (D): 7.11.2002
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 50 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 152 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 2 Stunden			Solo-Spaß: 30 Stunden				Multiplayer-Spaß: über 10 Stunden		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> dynamische Kampagne realistische Flugphysik komfortable Steuerung belebte Welt volumetrische Wolken 	<ul style="list-style-type: none"> extrem hohe Hardwareanforderungen durchschnittliche 3D-Grafik hässliche Menüs

MULTIPLAYER
 Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Dogfight, kooperative Missionen

HARDWARE-KONFIGURATION		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 1,5 GHz	CPU mit 2,0 GHz	CPU mit 2,8 GHz
128 MByte RAM (256 MB für XP)	256 MByte RAM (512 MB für XP)	512 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN
Falcon 4.0 (92%, GS 01/99) Immer noch die spannendste Flugsimulation mit der besten dynamischen Kampagne.
World War 2 Fighters (86%, GS 01/99) Spannende Dogfights mit gut simulierten Maschinen des Zweiten Weltkriegs.

WERTUNG	
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Befriedigend

Interessante Kampagne – happiger Hardwarehunger.



Medicopter 117 Vol. 3

Anspruchsvolle Serien-Simulation.



Unsere Sanitäter holen einen Schwerverletzten mit der Krankentrage.

Alle Jahre wieder veröffentlicht THQ die Simulation zur RTL-Serie **Medicopter 117**. Auch in Volume 3 müssen Sie unter Zeitdruck Verletzte bergen und Schiffbrüchige retten.

Dazu stehen Ihnen diesmal neben dem bekannten Fernseh-Heli zwei weitere Drehflügler zur Verfügung: HH-65 Dolphin und SH-3 Sea King unterscheiden sich vor allem in Transportkapazität und Geschwindigkeit. Für jedes der drei Modelle existiert ein hochkomplexes Flugmodell. Einsteiger sollten erst ein wenig an der gut zugänglichen Actionvariante üben. Die Zahl der Missionen hat das schwedische Entwicklerteam von 40 auf stolze 90 hochgeschraubt. Geblieben ist die sparsame Grafik: Während die Hubschrauber nett aussehen, dümpelt die simple 3D-Landschaft noch auf Voodoo-1-Niveau. Besitzer der Vorgängers bekommen für 10 Euro eine Updateversion. **MIC**

Mick Schnelle

Kurz vor der Rente

So langsam, aber sicher sollten die Medicopter-Entwickler sich mal an eine neue Grafik-Engine wagen. Vor allem das hässliche Gelände ist im Zeitalter von High-End-Beschleunigern indiskutabel. Das eigentliche Spiel macht mit seinen fordernden Missionen aber nach wie vor Spaß. Für ein wenig zivile Rettungsaktion ist somit auch der dritte Medicopter-Aufguss noch gut. Fürs nächste Mal wünsche ich mir aber eine richtige Kampagne.

Medicopter 117 Vol. 3

Flugsimulation



Publisher: THQ, (0190) 505 511
Sprache: Deutsch

Release (D): 24.9.2002
Preis: ca. 20 Euro
USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Ausstattung: Pappbox, 1 CD, 60 S. Handbuch

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 2 Stunden Solo-Spaß: 25 Stunden Multiplayer-Spaß: -

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM

CPU mit 233 MHz
32 MByte RAM
450 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 300 MHz
64 MByte RAM
450 MByte Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 400 MHz
128 MByte RAM
450 MByte Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Spannende, aber hässliche Hubschrauber-Simulation.



Budget

Petra Schmitz



Ab in die Wüste! Zahllose Sonnenhungrige eilen in den kalten Herbst- und Wintermonaten in Richtung Süden? Vor allem Tunesien und Marokko sind beliebte Urlaubsziele – nicht zuletzt wegen dieser imposanten Dünenlandschaft vor der Tür, Sahara genannt. Aber ich finde: Auf die Dauer ödet dieser Sandkasten mächtig an! GameStar-Tours empfiehlt deshalb eine Reise auf den extratrockenen Wüstenplaneten Dune. Den Trip können Sie dank des Echtzeit-Strategiespiels **Emperor** von Westwood jetzt zum Budget-Preis unternehmen. Und in Gesellschaft der fiesen Harkonnen und der edlen Atreides kommt dort garantiert keine Langweile auf. Sie wissen ja: Das Spice muss fließen!

Flieger, grüß mir die Sonne... Finden Sie auch, dass die echte Fliegerei mit der Erfindung des Bordcomputers ein jähes Ende gefunden hat? Und dass Supermann gegen Tom Cruise in **Top Gun** mächtig abstinkt? Dann hätten wir da einen Vorschlag: **Crimson Skies** ist nicht nur eine wahnsinnig actionreiche Flugsimulation mit knackiger Geschichte und einem Bilderbuchhelden, sie spielt noch dazu in den 30ern. Da geht es mit fiktiven Doppeldeckern gegen fiese Luftpiraten. Klingt zum Abheben gut? Ist es auch.

Compilation- und Budget-Charts

Compilation-Charts

Platz	Sammlung	Publisher	Test in	Wertung
1	Play the Games 3	Eidos	10/00	93%
2	Age of Empires Collector's Edition	Microsoft	1/01	93%
3	Monkey Island Collection	LucasArts	2/01	92%
4	Mech Collection	Microsoft	8/02	90%
5	Totally Unreal	Infogrames	2/01	90%
6	Gold Games 6	Ubi Soft	10/02	88%
7	Blizzard Anthology	Blizzard	8/00	87%
8	Action Pack	Microsoft	2/02	87%
9	Freespace Pack	Interplay	10/01	87%
10	Gold Strategy Games	Topware	3/01	87%

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Baldur's Gate 2: Das Epos	Rollenspiel	1/02	91%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	7/02	91%
3	System Shock 2	Action-Rollenspiel	12/00	90%
4	Die Siedler 3	Aufbauspiel	10/00	90%
5	Diablo 2: Battle Chest	Action-Rollenspiel	9/01	90%
6	Colin McRae Rallye 2	Rennspiel	12/01	90%
7	Comanche 4	Flugsimulation	9/02	90%
8	Fifa WM 2002	Sportspiel	11/02	89%
9	Battlezone 2	Echtzeit-Strategie	7/01	89%
10	Deus Ex	Action-Rollenspiel	10/01	88%

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, kosten einzeln aber höchstens 25 Euro und sind immer noch spielenswert. Dazu gehören Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-Price-Labels.

Budget-Inhalt

Tests

Emperor	132
Swine	135
Crimson Skies	135
Aktuelle Budget-Spiele	136

Sandkastenkrieg

Emperor

Mit 3D-Grafik und neuen Verbündeten zurück auf den Wüstenplaneten: Das dritte Strategiespiel um die Wunderdroge der fernen Zukunft gibt's jetzt verbilligt.

Wie kleine Kinder balgen sich die adligen Atrides, Harkonnen und Ordos um den Wüstenplaneten Arrakis. Es geht um die Wunderdroge Spice, die im Sandmeer von Arrakis geerntet wird. Spice verlängert das Leben, erweitert das Bewusstsein und ist unverzichtbar für die Navigatoren der

dritten Mal als Vorlage für ein Echtzeit-Strategiespiel. Diesmal gibt's knallbunte 3D-Grafik mit tollen Explosionseffekten.

Mechs und Mutanten

Spielerisch steht **Emperor** fest in der Tradition der **C&C-Reihe**: Ernter sammeln Rohstoff für Gebäude und Einheiten, nur eben Spice statt Tiberium. Die Gebäude der drei Adelshäuser unterscheiden sich kaum, die Kämpfer dafür umso mehr. Infanteristen und Mechs sind das Rückgrat der Atrides-Armee, während die Harkonnen auf schwere Panzer schwören. Die listigen Ordos setzen dagegen auf Tarnung und leichte Fahrzeuge. Trotz dieser Unterschiede spielen sich die Parteien sehr ähnlich – kein Vergleich mit aktuellen Spieltiefe-Wundern wie **WarCraft 3** oder **Age of Mythology**. Zum Ausgleich spendieren Fremem, Teilaxu, Ixianer, Gilde und Sardaukar jeweils zwei Spezialeinheiten. Fremem-Fedaykin etwa reiten auf Sandwürmern, und die Teilaxu-Mutanten fresen feindliche Panzer.

Stress in der Wüste

Außerhalb der eigentlichen Echtzeit-Schlachtfelder müssen Sie in **Emperor** ein wenig strategisches Geschick beweisen: Zwischen den Kampagnenmissionen wählen Sie auf einer Übersichtskarte das nächste Einsatzgebiet aus und verschieben zwischen den Sektoren Reservearmeen. Deren Standort bestimmt darüber, wie oft Sie in den Kämpfen kostenlos Verstärkung bekommen. Dieses Mini-Risiko auf der Strategiekarte ist keine Spielerei, sondern kann über Sieg und Niederlage entscheiden. **MS**



Von Teilaxu-Leechs infizierte Schallpanzer der Atrides vergehen in spektakulären Explosionen.



Auf der **Strategiekarte** legen Sie den nächsten Einsatzort fest und verschieben fleißig Reserve-Armeen.

Raumfahrergilde. Frank Herberts Science-Fiction-Klassiker **Der Wüstenplanet** diente Westwood für **Emperor** schon zum

Markus Schwerdtel



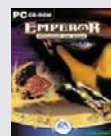
Spice macht süchtig

Nicht nur Dune-Anhänger sollten sich Emperor gönnen: Stilvolle Aufmachung und das unverwüstliche Spielprinzip aus Sammeln,

Bauen und Kämpfen fesseln jeden Strategiefan. Ganz besonders haben es mir die fünf Unterhäuser und die Strategiekarte angetan. Vor jeder Mission investiere ich gerne mehrere Minuten, um den Feldzug optimal zu planen. Das tröstet auch darüber hinweg, dass sich die drei Parteien sehr ähneln und die Aufträge stets das gleiche Ziel (»Zerstöre xyz!«) haben. Unbedingt anschauen: die hervorragenden Zwischensequenzen mit cholerischen Mentanten und hübschen, aber hinterlistigen Bene-Gesserit-Ordensschwestern.

Emperor

Echtzeit-Strategiespiel



Publisher: Electronic Arts, (0190) 776 663
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 4 CDs, 36 S. Handbuch
 Release (D): 26.9.2002
 Preis: 15 Euro
 USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 30 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
• farbenprächtige 3D-Grafik	• ähnliche Parteien
• praktische Strategiekarte	• manchmal unübersichtlich
• tolle Zwischensequenzen	• wenig abwechslungsreiche Missionen
• fünf Unterhäuser	

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Acht Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kryo2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 64 MByte RAM 620 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 620 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 900 MHz 256 MByte RAM 620 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

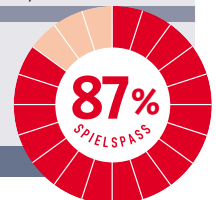
WarCraft 3 (93%, GS 8/02)
 Mitreißende Kampagnen, Helden und Spieltiefe machen Blizzards Meisterwerk zur Nummer 1.

Age of Mythology (92%, GS 11/02)
 Griechen, Ägypter und Wikinger hetzen im AoE2-Nachfolger Mythenmonster aufeinander.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Packendes 3D-Strategiespiel im Dune-Universum.



Swine

Saukomisches Taktikspiel.

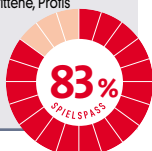


General Eisenhauer's Schweinepanzer erobern die detaillierte Hasenstadt.

Die Stadt Rübesheim könnte der Stolz der Hasennation sein, wäre sie nicht besetzt von General Eisenhauer's Schweinearmee. Als Karnickel-Kommandant sollen Sie in der ersten Hälfte des Echtzeit-Strategiespiels **Swine** die Metropole befreien. Nach zehn Missionen steht ein Seitenwechsel an, und Sie befehligen Ferkel-Söldner. Vor jedem Einsatz schrauben die Kontrahenten beider Parteien Extras wie Turbos oder Reichweiten-Upgrades an die knuffigen, toll animierten Panzer und Artilleriegeschütze. Das nötige Geld gibt's für abgeschosene Gegner. Sämtliche Einheiten gewinnen im Kampf an Er-

fahrung und begleiten Sie mitunter durch die vollständige Kampagne. Besonders wichtig ist der Schlepper: Er zieht Anhänger mit Munition, Benzin und Reparaturwerkzeug über die Schlachtfelder. Optisch ist **Swine** auch über ein Jahr nach seinem Erscheinen ein Genuss. Gelungen sind auch die lustigen Kommentare der Krieger. **MS**

Genre: Echtzeit-Strategie
Publisher: Jowood, (0190) 771 883
Preis: ca. 15 Euro
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Spieler: 1 bis 8
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 750 MHz
 256 MB RAM



Crimson Skies

Packende Flugzeugaction mit toller Story.



Der von unserem MG zersiebte Zeppelin stürzt getroffen ins Wasser.

Für schlappe 10 Euro bekommen Sie jetzt Microsofts Action-Simulation **Crimson Skies**. Als Luftpirat Nathan Zachary machen Sie die fiktiven Lüfte des Jahres 1937 unsicher. Die USA sind in diesem Alternativ-Szenario in etliche Bananenrepubliken zerfallen. Sie führen eine Truppe von Luft-Söldnern an, die in 24 Missionen einer Verschwörung auf die Spur kommt. Selbst Einsteiger freuen sich schnell mit der kinderleichten Steuerung an. Binnen weniger Minuten haben Sie Ihren ersten Gegner vom Himmel geholt – darunter gigantische Zeppeline und skurrile Flugvehikel. Grafisch ist **Crim-**

son Skies auch heute noch erste Sahne; die anspruchsvolle Story könnte einem guten Roman entsprungen sein. Allerdings werden sich auch fortgeschrittene Piloten an einigen Missionen die Zähne ausbeißen. Dennoch: Wer eine herausfordernde Action-Simulation zu schätzen weiß, sollte sich **Crimson Skies** nicht entgehen lassen. **MIC**

Genre: Flugsimulation
Publisher: Microsoft, (01805) 251 199
Preis: ca. 10 Euro
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Spieler: 1 bis 8
Sprache: Deutsch
Minimum:
 CPU mit 266 MHz
 64 MB RAM



Ihr Sparstrumpf freut sich

Aktuelle Budgetspiele

Aktuelle Budget-Spiele und Compilations in unserer praktischen Übersicht.

Sie sehen Rot? Prima, denn das bedeutet viele Neuzugänge in unserer monatlichen Übersicht der Niedrigpreis-Titel und Sammlungen. Besonders für Flugsimulationsliebhaber gibt es diesmal reichlich PC-Futter: Ob nun der **Combat Flight Simulator** oder **Crimson Skies** – da ist für jeden was da-

bei. Oder knobeln Sie lieber? Dann raten wir Ihnen zu **Myst 3**. Actionfans kommen mit der spannenden Zeitreise in **Daikatana** voll auf ihre Kosten. Aufgepasst: Einige Titel sind in der Liste zweimal vertreten, weil sie zu unterschiedlichen Preisen angeboten werden. Viel Spaß beim Stöbern! **PEI**



Zanzarah: Heldin Amy muss im grafisch wunderschönen Action-Adventure die Menschenwelt mit der von Elfen vereinen.

Budget-Liste

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label/Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
	Alone in the Dark 4	Action-Adventure	76%	2001	8/01	Infogrames	15 Euro	(0190) 771 883****
	Arcanum	Rollenspiel	74%	2001	9/01	Vivendi Universal	15 Euro	(06103) 994 040
NEU	Crimson Skies	Flugsimulation	87%	2000	11/00	Ak Tronic Pyramide	10 Euro	(0180) 525 19 99**
NEU	Crimson Skies	Flugsimulation	87%	2000	11/00	Microsoft	12 Euro	(0180) 525 19 99**
NEU	Colin McRae Rally 2.0	Rennspiel	90%	2000	1/01	Ak Tronic Pyramide	10 Euro	+44 (0) 192 681 60 65
NEU	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	83%	1998	12/98	Ak Tronic Pyramide	10 Euro	(0180) 525 19 99**
NEU	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	83%	1998	12/98	Microsoft	12 Euro	(0180) 525 19 99**
NEU	Commandos	Echtzeit-Taktik	85%	1998	7/98	Ak Tronic Pyramide	5 Euro	(0190) 839 582*****
NEU	Daikatana	Ego-Shooter	83%	2000	7/00	Ak Tronic Pyramide	5 Euro	(0190) 839 582*****
NEU	Dark Project	Action-Adventure	86%	1999	2/99	Green Pepper	7 Euro	(0700) 066 848 27**
	Desperados	Echtzeit-Taktikspiel	86%	2001	5/01	Infogrames	15 Euro	(0190) 771 883****
	Diablo 2	Action-Rollenspiel	91%	2000	8/00	Vivendi Universal	15 Euro	(06103) 994 040
	Driver	Actionspiel	83%	1999	11/99	Infogrames	15 Euro	(0190) 771 883****
NEU	Emperor	Echtzeit-Strategiespiel	87%	2001	6/01	Electronic Arts	15 Euro	(0190) 754 464****
NEU	Fakk 2	3D-Action	84%	2000	10/00	Ak Tronic Pyramide	5 Euro	(0190) 873 268 36*****
NEU	Flight Simulator 98	Flugsimulation	76%	1997	11/97	Ak Tronic Pyramide	5 Euro	(0180) 525 19 99**
	Fifa WM 2002	Sportspiel	89%	2002	6/2002	Electronic Arts	22 Euro	(0190) 754 464****
	Gold Games 6	Compilation	88%	2002	10/02	Ubi Soft	35 Euro	(0190) 882 412 10*****
NEU	Indiana Jones 5	Adventure	82%	1999	1/00	Ak Tronic Pyramide	5 Euro	(0190) 505 511****
	Industrie- + Verkehrsgig.	Compilation	-	2000	-	Jowood	13 Euro	(06102) 816 80 68
	Mall Tycoon	Aufbauspiel	-	2002	-	Take 2	8 Euro	(0190) 873 268 36*****
NEU	Medicopter 2	Flugsimulation	68%	2001	11/01	Ak Tronic Pyramide	10 Euro	(0190) 505 511****
NEU	Midtown Madness	Rennspiel	82%	1999	7/99	Ak Tronic Pyramide	10 Euro	(0180) 525 19 99**
NEU	Midtown Madness	Rennspiel	82%	1999	7/99	Microsoft	12 Euro	(0180) 525 19 99**
NEU	Monkey Island 3	Adventure	92%	1997	1/98	Ak Tronic Pyramide	5 Euro	(0190) 505 511****
	Monopoly Tycoon	Wirtschaftssimulation	69%	2001	1/02	Infogrames	15 Euro	(0190) 771 883****
NEU	Motocross Madness 2	Rennspiel	80%	2000	7/00	Ak Tronic Pyramide	10 Euro	(0180) 525 19 99**
NEU	Motocross Madness 2	Rennspiel	80%	2000	7/00	Microsoft	12 Euro	(0180) 525 19 99**
NEU	Myst 3	Adventure	70%	2001	10/01	Ubi Soft	15 Euro	(0190) 882 412 10*****
	No One Lives Forever	Ego-Shooter	91%	2000	1/01	Vivendi Universal	25 Euro	(06103) 994 040
NEU	Prince of Persia 3D	3D-Action	70%	1999	11/99	Ak Tronic Pyramide	5 Euro	-
	Rollercoaster Tycoon	Aufbauspiel	79%	1999	4/99	Infogrames	15 Euro	(0190) 771 883****
NEU	Siedler 2 Gold	Aufbauspiel	83%	1999	3/99	Ak Tronic Pyramide	5 Euro	(0208) 450 290
NEU	StarCraft	Echtzeit-Strategie	90%	1998	6/98	Ak Tronic Pyramide	5 Euro	(06103) 994 040
NEU	Star Trek Action Pack	Compilation	-	2002	-	Activision	30 Euro	(0190) 510 055****
	Swine	Echtzeit-Strategiespiel	83%	2001	12/01	Jowood	15 Euro	(06102) 816 80 68
	SWAT Pack	Compilation	-	2002	-	Virgin	25 Euro	(0190) 771 888****
	Wiggles	Aufbauspiel	85%	2001	11/01	Infogrames	15 Euro	(0190) 771 883****
NEU	Zanzarah	Action-Adventure	75%	2002	6/02	THQ	20 Euro	(0190) 505 511****
	Zeus – Herrscher des Olymp	Aufbauspiel	84%	2000	12/00	Vivendi Universal	15 Euro	(06103) 994 040

0,12 Euro/Minute *0,24 Euro/Minute ****0,62 Euro/Minute *****1,24 Euro/Minute *****1,86 Euro/Minute



Rostfreie Edelmetall-Klassiker

Für Oldie-PCs

Neues Hardware-Minimum: Ab sofort benötigen Sie einen Pentium 2/300 MHz, 64 Mbyte RAM und eine Riva TNT-Karte.

Der lästige Zahn der Zeit nagt selbst an unseren Rechner-Verteranen munter weiter, deshalb ziehen wir die Hardware-Schraube noch etwas nach. Oldie-Freunde brauchen ab sofort einen Pentium-II mit 300 MHz und 64 Mbyte RAM. Statt 3D-Karten mit Voodoo-Chipsatz gehört jetzt eine Riva TNT zur Grundkonfiguration.

Helden des Alltags

Deus Ex: Spätestens seit Akte X sind bizarre Verschwörungstheorien salonfähig. Auch im Action-/Rollenspielmix Deus Ex spinnt eine Gruppe geheimnisvolle Drahtzieher ein Intrigenetz. Nur der kybernetisch auf-



Deus Ex: Agent Denton ist einer Verschwörung auf der Spur.

gemotzte Agent J.C. Denton kann die Menschheit noch retten. Einbaubare Nano-Implantate verleihen ihm besondere Fähigkeiten. Damit trifft er besser oder läuft schneller. Insgesamt besucht der Super-Agent in einer möglichen Zukunft 15 Schauplätze quer über den Globus – von New York bis Tokio.

Dabei ist aber mehr als nur plumpes Ballern mit den 25 Waffen angesagt, denn J.C. kommt oft mit Schleichen weiter als mit Schießen. Fertigkeiten wie etwa Programmieren helfen, Tore zu öffnen oder E-Mails zu entschlüsseln. Es liegt bei Ihnen, ob Sie aus J.C. einen Superkrieger machen oder ihn zum Elektronik-Genie erziehen.

Die Sims: Das Spielprinzip der Sims bedarf keiner langen Erklärung: Sie steuern einen Durchschnittsbürger oder eine ganze Familie durch den simulierten Alltag eines Wohngebiets. Mit dem Verteilen von 25 Punkten auf sechs Charaktereigenschaften bestimmen Sie das Innenleben Ihrer Spielfigur. Vom schlampigen Partytiger bis zum schüchternen Spießier ist alles möglich. Wenn Sie die Wahl getroffen haben, braucht Ihr Zögling noch eine Heimat. Mit 239 Objekten basteln Sie Ihrem Sim ein kleines Traumhaus. Um sich ein angemessenes Eigenheim leisten zu können, ergreift Ihr Silizium-Ebenbild einen von zehn Berufen und macht Karriere. Nebenher lernt es Nachbarn kennen und hält Sie mit seinen Grundbedürfnissen nach etwa Nahrung oder Ordnung auf Trab.

Nox: Da sitzt der gute Jack entspannt vor dem Fernseher, als sich plötzlich ein Dimensionstor in seinem Wohnzimmer auftut. Das saugt ihn in die Fantasy-Welt Nox hinüber, wo



Die Sims: Die geschaffte Gattin will ins Bett, der Mann glotzt zur Entspannung.

Sie in seine Rolle schlüpfen. Sie steuern den Helden wider Willen in Diablo-Manier durch elf Missionen, um die Hexe Hecuba zu besiegen. Bevor es richtig losgeht, wählen Sie eine von drei Charakterklassen für Jack aus. Er kämpft entweder als Beschwörer, Zauberer oder Krieger gegen Monsterhorden.

Tony Hawk's Pro Skater 2: Im Funsportspiel rund um das Skateboard stehen am Anfang 13 Sportler zur Auswahl. Darunter sind neben dem »Birdman« Tony Hawk noch Rollbrett-Profis wie Bob Burnquist oder Elissa Steamer. Mit einer sehr einfachen Steuerung (Gamepad vorausgesetzt) lassen Sie die Skater springen und Tricks vollführen. Dabei ist es nur ausgefuchsten Liebhabern des Trendsports möglich, von Anfang an alle Ollies, Plants, Grabs und Grinds zu über-

schauen. Einsteiger freuen sich jedoch über die sanfte Lernkurve. In den gut designten Levels erfüllen Sie Aufgaben und bekommen zur Belohnung Geld, für das Sie Fähigkeiten tunen.

Comanche vs. Hokum: In der Flugsimulation steuern Sie entweder den US-Stealthkopter Comanche oder den russischen Panzerjäger KA-52 Hokum. Drei dynamische Kampagnen in Saudi Arabien, dem Libanon und China lassen Sie spektakuläre Kampfeinsätze fliegen. Darin gilt es meist, Hügelketten und Baumreihen als Deckung zu nutzen und aus dem Hinterhalt anzugreifen. Ein vorbildlicher Autopilot unterstützt Sie dabei und lenkt die Hubschrauber automatisch sicher unter Hochspannungsleitungen hindurch. Wenn Sie wollen, nehmen Sie an den Luftschlachten nur als Beobachter teil. **PH**

Daten und Fakten

Spiel	Genre	Wertung	Test	Preis ca.	Quelle	Hardware-Minimum
Deus Ex	Actionspiel	88%	8/00	ca. 20 Euro	Eidos Classics	Pentium2/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Die Sims	Aufbauspiel	87%	3/00	ca.40 Euro	noch im Handel	Pentium 233, 32 MByte RAM
Nox	Action-Rollenspiel	83%	3/00	15 Euro	EA Classics	Pentium 200, 48 MByte RAM
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	87%	1/01	10 Euro	noch im Handel	Pentium 233, 64 MByte RAM, 3D-Karte
Comanche vs. Hokum	Flugsimulation	81%	5/00	ca. 10 Euro	noch im Handel	Pentium2/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte



GameStar Clan-Turnier sponsored by MITSUMI

28 Stunden live auf Sendung

5. GS-Clanturnier

Nach 20 Spieltagen ging die bisher längste Saison der GameStar-Liga mit dem Clanturnier zu Ende – einem der größten Online-Events dieses Jahres.



Auf CD/DVD:
Clanturnier-Video



Auf DVD:
»Partie-Demos«
zu CS und TO

WWW

- Viele Infos & alle Ergebnisse
- Video-Streams

28 Stunden lang hautnah dabei: Im **Livestream** waren 25 der 48 Begegnungen zu sehen. (teilweise abrufbar auf www.gamestar.de).

Freitag, 18. Oktober 2002, kurz vor 18.00 Uhr. Das GameStar-Team kontrolliert noch einmal alle Einstellungen an den Servern. Insgesamt 48 Clans haben sich über eine 20 Spieltage lange Saison für das abschließende Turnier qualifiziert. In den nächsten drei Tagen werden Sie den jeweils Besten in den Disziplinen **Counterstrike**, **Tactical Ops** und letztmals **Unreal Tournament CTF** per K.O.-System ermitteln. In der Eröffnungsfeier wird das Team und die Technik vorgestellt. Die Aufzeichnung davon (sowie von wichtigen Partien und der Siegerehrung) finden Sie unter (www.gamestar.de Quicklink: [69](#)).

48 Spiele an drei Tagen, 25 davon per Livestream ins Internet übertragen, 28 Stunden live auf Sendung, Datentransfer: 700 Gigabyte. Ein Riesenaufgebot an Technik und das Team unseres Streamingpartners rpf sorgen dafür, dass die Livebilder über schnelle Server an die Zuschauer geschickt werden. Der in zwei Bandbreiten (ISDN oder DSL) abrufbare Stream erreicht durch eine verbesserte Komprimierung eine herausragende Bildqualität. Viele tausend Zuschauer warten bereits auf den Startschuss. Selbst die IRC-Channels, in denen der Spielverlauf als schnelle Textmeldung mitverfolgt werden kann, verzeichnen knapp 500 Besucher.

HFD, Phoenix und PGU kommen weiter. Für **UT-CTF** konnten wir wegen der Indizierung keine bewegten Bilder anbieten. Trotzdem verlief das Turnier keineswegs unbeachtet: Im extra eingerichteten IRC-Channel tummelten sich zeitweise bis zu 450 Interessierte, um die Textmeldungen unseres Livebots mitzuverfolgen. Mavericks, Hardcore Fast and Deadly, Ocrana|D-Link, BadCT, TdW und a-Losers.ut bahnten sich mit teilweise ungewöhnlich hohen Ergebnissen ihren Weg ins Viertelfinale. Große Überraschungen gab es somit nicht.

Neuer Rekord mit 21:1

Am späten Samstagnachmittag begannen die Viertelfinalspiele mit einem klaren Sieg des **Counterstrike**-Favoriten mousesports über Shuuk (vormals esp4all). Kurz darauf sorgten die Olympic Lurkers erneut für eine Überraschung: Mit 6:5 gegen THG zogen sie als zweite Mannschaft ins Halbfinale ein. Risk komplettierten ihre gute Leistung mit einem Sieg über den Vorjahres-Finalisten team radium. Den Abschluss des **CS**-Abends bestritt das Team der a-Losers, die den Favoriten Pro-Pain aus dem Rennen schlugen.

Bei **Tactical Ops** holten sich DkH und TRUTM ohne Probleme ihre Tickets für das

Auftakt mit Paukenschlag

Bereits um 20.45 Uhr steht fest, dass der Vorjahres-Sieger des **Counterstrike**-Turniers seinen Titel nicht mehr verteidigen kann. Deutschlands kranke Horde wird überraschend von den Olympic Lurkers mit einem knappen 4:3 aus dem Teilnehmerfeld geschossen.

Deutschlands kranke Horde hat aber noch ein zweites Eisen im Feuer. Ihre **TO**-Squad bringt das Achtelfinale mit einem klaren 8:1-Sieg gegen T5 hinter sich. Auch die anderen favorisierten Teams wie TRUTM,



Semifinale. Geh aB und PGU, zwei der Favoriten, mussten ihre Spiele überraschend an Phoenix und den BB-Clan abgeben.

Das auf der Karte »Gauntlet« ausgetragene Viertelfinale bei **UT-CTF** konnten Ocrana|D-Link, a-Losers.ut, HFD und Vorjahressieger Mavericks klar nach Hause bringen. Ocrana stellten bei ihrem Spiel das bisher höchste Ergebnis auf: Mit 21:1 fegten sie die Peacekeepers aus dem Turnier.

UT: Favoriten unter sich

Zur sonntäglichen Mittagszeit, exakt um 12.30 Uhr, fiel der Startschuss für die Halbfinalspiele bei **Counterstrike**. Zuerst traf mousesports auf die bis dahin überraschend stark aufspielenden Olympic Lurkers. Mit 10:1 aktiven Runden sicherte sich mousesports das erste Ticket fürs Finale. Um 14.00 Uhr trafen a-Losers.cs und Risk aufeinander. In einem besonders spannenden Spiel gab sich Risk erst in der Verlängerung mit 8:7 geschlagen.

Deutschlands kranke Horde konnte sich im **Tactical-Ops**-Turnier souverän gegen ihren Gegner durchsetzen: Mit 5:1 schickten sie TRUTM ins kleine Finale.

Die letzten vier Teams im **UT-CTF**-Wettbewerb waren auch gleichzeitig die besten der Liga. Ocrana|D-Link hatten hier aber am härtesten zu kämpfen. Ihr Spiel gegen Hardcore Fast and Deadly entschied sich erst in der Verlängerung mit einem gekonnt vorbereiteten Flaggenklau. Die zweimaligen Turniersieger Mavericks hatten mit den a-Losers.ut einige Mühe: Erst in den allerletzten Minuten der zweiten Halbzeit gelang den Mavericks ein schwer erkämpfter »Cap« – danach war der Wille des Gegners gebrochen.

Die Finalsplele

Die Kämpfe um Platz 3 begann HFD gegen a-Losers.ut, die eine harte erste Halbzeit vorlegten. Nach einem Cap von HFD lockerten die a-Losers ihre Verteidigung, und HFD sicherte sich mit drei weiteren Fahnen den un-



Ein ganzes Wochenende lang das »Zuhause« der Turnier-Crew: Der große Konferenz-Saal »Pat McGovern« im fünften Stock unseres Firmengebäudes.

Counterstrike

Achtelfinale	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
mousesports : toXic 8:3	mousesports : el.Sports 10:1	mousesports : Olymp.Lur. 11:1	Finale mousesports : Adv.Onl.L 10:3
el.Sports : ping-of-death 12:7			
Dtl.kr.Horde : Olymp.Lurk 3:4	Olymp.Lurk : The Next Ge. 6:5	[-Risk] : Adv.Onl.Losers 7:8	Spiel um Platz 3 Olymp.Lurkers : [-Risk] 2:1
Clan GameP. : The Next Ge. 4:5	[-Risk] : team-radium 6:4		
Game Over! : [-Risk-] 6:7	Adv.Onl.Losers : Pro-Pain 1:0		
Imperial : team-radium 2:3			
Adv.Onl.L. : team Armage. 5:3			
Pro-Pain : Biological Warf. 4:3			

Tactical Ops

Achtelfinale	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
Dtl.kr.Horde : [T5]CLAN 8:1	Dtl.kr.Horde : Xplosionz 6:2	Dtl.kr.Horde : T.RealUTM. 5:1	Finale Dtl.kr.Horde : Phoenix 10:3
DragØns N.D. : Xplosionz 3:4			
The RealUTM. : Mortis Vel. 7:0	The RealUTM. : Hardc.F&D 4:3	Phoenix : BB Clan 3:2	Spiel um Platz 3 The RealUTM. : BB Clan 4:1
Hardc.F&D : =Army o.D.= 13:0	Geh aB Clan : Phoenix 2:6		
Geh aB Clan : frontenDz 12:2	BB Clan : Priv.Germ.U. 2:1		
Phoenix : Swat Aufräumk. 6:3			
Last Man Stand. : BB Clan 4:7			
Priv.Germ.U. : Wild Bad W. 7:2			

UT-Capture the Flag

Achtelfinale	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
Ocrana : Ritter d. Tafelrund. 8:1	Ocrana : Peacekeepers 21:1	Ocrana : Hardc.F&D 2:1	Finale Ocrana : Mavericks 2:0
T-Majesty : Peacekeepers 0:4			
iNzanE : Insane Strike Force 0:1	Insane Str.F. : Hardc.F&D 1:12	Mavericks : Adv.Onl.L. 4:0	Spiel um Platz 3 Hardc.F&D : Adv.Onl.L. 4:0
Hardc.F&D : Lords of War 5:0	Mavericks : B@D Chaos T. 2:1		
Mavericks : Team Plore 1:0	Tötet d.W. : Adv.Onl.L. 0:13		
B@D Chaos T. : UnDeRgRo. 8:0			
Tötet d.W. : Squadron o.D. 3:0			
Adv.Onl.L. : team found. 14:0			

bedrängten dritten Platz im **UT-CTF**-Turnier. Auch die Olympic Lurkers konnten ihre gute Serie mit einem Sieg beenden, sie holten sich Platz 3 bei **Counterstrike** mit einem knappen 2:1-Sieg gegen Risk. In **Tactical Ops** verdiente sich TRUTM mit einem klaren 4:1 gegen den BB-Clan die »Bronze-Medaille«.

Die drei Finalsplele begannen um 16.30 Uhr mit **UT-CTF**. Dort trafen Mavericks und Ocrana aufeinander. Mit 2:0 holte sich Letztere verdient den ersten Platz bei UT-CTF. Eine knappe Stunde später stand auch der Sieger bei **Tactical Ops** fest: Deutschlands kranke Horde bestätigte seine Favoritenrolle und besiegte Phoenix mit 10:3.

Um 18.30 Uhr startete das mit Spannung erwartete **Counterstrike**-Finale. Mit mehreren zehntausend Zuschauern im Livestream, rund 500 Besuchern im IRC-Bot-

Channel und den Premium-Usern im HLTV hat dieses Spiel alle unsere bisherigen Zuschauerrekorde gebrochen. Zum Spiel selbst: Nach drei Schnupper-Runden von mousesports drehten die Jungs aus Berlin kräftig am Gashebel. Die Mannschaft der a-Losers konnte dem Tempo der »Mäuse« nichts mehr entgegenstellen. Mit verdienten 10:3 holte sich mousesports die Krone bei **Counterstrike**.

Siegerehrung

Die abschließende Siegerehrung wurde ebenfalls im Livestream übertragen. Die neun Gewinner in den drei Kategorien freuten sich über Sachpreise im Wert von mehr als 12.000 Euro, darunter Prozessoren, Mainboards, Grafikkarten und Maus/Keyboard-Kombinationen. Bis zur nächsten Saison! **WR**

Partys und Spiele



Die Live-Übertragung des fünften GameStar-Clanturniers: Im Premium-Bereich waren Fans dank Half-Life-TV und einer exklusiven Webcam hautnah dabei.



Hinter den Kulissen des GameStar-Clanturniers: Die Übertragung des Events ins Internet erforderte einen großen Technikpark. Hier kommentieren Petra Schmitz und Nico Ernst den Livestream.



Unser Raumschiff-GameStar-Archiv bietet Infos wie Titel, Spieldauer und Downloadgröße der einzelnen Folgen.

Wir haben nämlich die ersten zehn Videos der Serie im handlichen Divx-Format online gestellt. Auf unseren Archiv-Seiten gibt es zu jeder Folge ein Bild sowie Infos wie Spieldauer, Drehbuchautor und Downloadgröße. In den nächsten Wochen werden wir unser Angebot kontinuierlich ausbauen.

+ www.gamestar.de Quicklink: [19](#)

Petras Plauder-Party

Eine Party im Internet bietet zwar nicht die üblichen Zutaten wie Musik und alkoholische Getränke. Mit Petra Schmitz als Gastgeberin ist die gute Stimmung aber trotzdem garantiert: Ein vergnügter Haufen Premium-Mitglieder traf sich am 8. Oktober zur Fragestunde mit der GameStar-Redakteurin. Neben nicht ganz ernst gemeinter Lebenshilfe lernten die User die malerischsten Urlaubsorte in Dänemark kennen. **CM**

+ www.gamestar.de Quicklink: [16](#)

WWW
weitere Infos unter
[www.gamestar.de/
premium-oder-
quicklink](http://www.gamestar.de/premium-oder-quicklink) [18](#)

Das mittlerweile fünfte GameStar-Clanturnier sorgte wieder für heiße Multiplayer-Spannung. Dieses Jahr übertrugen wir die Begegnungen auf unserer Website nicht nur im Livestream: Premium-Nutzer konnten exklusiv per **Half-Life-TV** sämtliche 15 **Counterstrike**-Partien mitverfolgen. Damit entging unseren Abonnenten keine einzige Aktion der Profi-Spieler. Weil dieses Tool auf dem Originalspiel aufsetzt, war eine exzellente Bildqualität selbst bei Analogmodems garantiert.

Außerdem duften die User mit einer Webcam einen Blick hinter die Kulissen der Veranstaltung wagen. Die Kamera im Headquarter des Turniers, dem IDG-Meetingraum Pat McGovern, zeigte das GameStar-Team bei der Arbeit. Während die Clans sich spannende Matches lieferten, sammelten Premium-Kunden im Insider-Treff die lustigsten Bilder aus dem Übertragungsraum.
+ www.gamestar.de Quicklink: [22](#)

Neu: Battlefield-1942-Server

Blitzschnelle Gameserver gehören zu den Highlights unseres Premium-Angebots. Natürlich spielen Sie bei uns immer die aktuellen Multiplayer-Hits im Internet: Am Tag der deutschen Einheit lud Walter Reindl zur offiziellen Einweihungsfeier des neuen **Battlefield 1942**-Servers. 35 Abonnenten und der GameStar-Redakteur lieferten sich über vier Stunden Ausdauerschlachten. Besonders die Karte Omaha Beach bot für längere Gefechte beste Multiplayer-Unterhaltung.
+ www.gamestar.de Quicklink: [48](#)

Raumschiff GameStar

Wie alles bei Raumschiff GameStar begann, erfahren Sie bei uns im Premium-Bereich.



Spannende Battlefield-1942-Matches machen auf unseren feilschnellen GameStar-Spieleservern nicht nur mit Redakteuren Spaß.

Schon getestet?
→ www.gamestar.de/premium

Das Online-Abo für Spiele-Versteher kostet nur 2€ pro Monat zusätzlich, wenn Sie bereits ein Print-Abonnement von GameStar haben. Andernfalls zahlen Sie günstige 3€.

Jährliche Rechnungsstellung im Voraus, noch nicht genutzte Monate jederzeit kündbar.

Schönen Grüße vom Cyber-Kämpfer

Leserbriefe

Aktuell in der Leser-Diskussion: Wie neu ist UT 2003, warum erscheint StarCraft Ghost nur für Konsolen, und welcher Panzer trägt einen roten Stern?



Unreal Tournament 2003: »Ein derart geniales Spiel wie UT 2003 ist mir in diesem Jahr noch nicht auf die Platte gekommen.«

Unreal Tournament 2003

Was ist nur mit Unreal Tournament 2003 los? Ich hatte mich sehr darauf gefreut, und was muss ich feststellen? Weder großartige Neuerungen an den Waffen, noch tolle Innovationen bei den Sounds – sogar die Bots benutzen genau die gleichen Sprüche wie im Vorgänger! Die einzig wirklich nennenswerte Neuerung ist die Grafik, der neue Modus Bombing Run dagegen nur ein abgewandeltes Capture-the-flag. Ich habe eindeutig mehr erwartet.

Roland Sigmund

Ein derart geniales Spiel wie UT 2003 ist mir in diesem Jahr noch nicht auf die Platte gekommen. Die Grafik ist der Hammer, vor allem in den fantastischen Außenlevels. Auch die neuen Spielmodi gefallen mir sehr gut – mein echter Favorit: Bombing Run. Die Waffen sehen meist zwar aus wie im Vorgänger, sind aber komplett neu ausbalanciert. Ich verstehe also wirklich nicht, dass ihr diesem Meilenstein gerade mal 89 Prozent gegeben habt. Der 90er hätte da wirklich drin sein müssen. *Andreas Lang*

Ihr seid schwachsinnig und blöd! UT 2003 nur 89 Prozent? Ein Witz sondergleichen. Die Kommentare, die ihr abgibt, sind so schwach wie euer ganzes Magazin. Habt ihr überhaupt richtig hingeschaut und die ganzen Änderungen am Spiel gesehen? Mir bleibt nur zu sagen, dass ihr immer noch

das inkompetenteste PC-Magazin seid, das es überhaupt gibt. *Matthias Harmuth*

Für mich ist Unreal Tournament 2003 die Enttäuschung des Jahres. Ich hatte mich so auf das Spiel gefreut – und dann gibt es kaum echte Innovationen gegenüber dem direkten Vorgänger. Mich stört vor allem, dass es keine wirklich neuen Waffen gibt. Das macht doch gerade den Reiz daran aus, wenn man sich in einen Shooter »reinarbeitet« und allmählich lernt, welcher Schießsprügel ordentlich was taugt und welcher nicht. *Marcel Wahl*

Bei dem interaktiven Test auf der Heft-DVD ist mir aufgefallen, dass ihr wohl nur eine Beta-Version spielt. Die gezeigte Map »Molten« etwa gibt es in der fertigen deutschen Version nicht; sie tauchte erst einige Tage später im Internet zum Download auf. Auch Merkmale der Beta-Version wie das in der Verkaufsversion geänderte Menü der Charakterauswahl wundern mich. Ich hoffe, dass so etwas nicht mehr passiert und ihr lieber auf die finale Fassung eines Spiels wartet, bevor eine Beta-Version eine eindeutig zu schlechte Wertung bekommt. *Alexander Frings*

GameStar Für den Test und die Wertung lag uns die finale Version vor. Das zeigen im Heft unter anderem Screenshots einiger Menüs. Nur für die Videos mussten wir aus Zeitgründen eine Beta-Version filmen – die übrigens den anderen Magazinen auch zum Testen und Werten genügte.

Leider habe ich mir Unreal Tournament 2003 gekauft, bevor ich den Test gelesen habe. Deshalb überraschte mich zunächst das Fehlen des Liga-Modus und die mangelnde Möglichkeit, sich Spieler mit gewonnenem Geld zu kaufen. Nun habe ich in euren Test gelesen, dass Epic diese Features herausgenommen hat. Ich finde, dass Epic der Spielergemeinde eine Erklärung schuldet, immerhin habe ich mir das Spiel überwiegend deshalb gekauft, weil ich mir Liga-Modus und Bot-Kauf extrem spannend vorstellte. Übrigens finde ich eure Wertung von 89 Prozent passend! *Björn Ladwig*

GameStar Es ist tatsächlich kein korrektes Verhalten, wenn Entwickler neue Features wie den Liga-Modus ankündigen und dann nicht liefern. Andererseits: Neu ist so was kaum – schon seit den Anfangstagen der Menschheit gibt es Versprechen, die nicht eingehalten werden. Wir fänden es auch gut, wenn Epic sich äußert – empfehlen aber vor allem, Spiele-Kaufentscheidungen nur auf Basis von GameStar-Tests zu fällen.

Age of Mythology

Da freue ich mich schon seit über einem Jahr darauf, ob wohl Age of Mythology oder Warcraft 3 als Sieger aus dem Echtzeit-Duell herausgeht. Und dann testet ihr so ganz unvermutet das Ensemble-Spiel und beendet das Rennen. Aber im Ernst, der Test hat mir gut gefallen. Ihr habt schön klargemacht, wo die Stärken des Spiels sind und wer gleich am Erscheinungstag unbesehen zugreifen kann – ich zum Beispiel. *Werner Zimmer*

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

Bitte beachten Sie, dass Briefe und Emails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite: www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an: cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

A. B. O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstraße 7
80452 München
E-mail: idg@csj.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgabennummer angeben und Rechnung abwarten.

Mit dem Test zu Age of Mythology habt ihr mal wieder bewiesen, wie wichtig euch die Leser sind. Exklusiv als erstes Magazin, mega-ausführlich und dazu noch spannend: So etwas wünsche ich mir öfters. Auf die Art werdet ihr auch noch zum Mythos.

Christoph Schneider

Der Test zu Age of Mythology hat mir prima gefallen. Aber eines wundert mich doch: Da erscheint dieses hochspannende Spiel, das zumindest auf euren Bildern wirklich toll aussieht. Und dann geht ihr nur in ein paar Nebensätzen darauf ein, dass das Spiel auch auf vergleichsweise »alten« Rechnern noch problemlos läuft. Bei mir ist das wirklich wichtig! Mein Geld gebe ich lieber für Spiele

aus, anstatt mir ständig neue Grafikkarten oder gar Komplettsysteme zu kaufen. Age of Mythology ist da ein echter Pflichtkauf – deshalb solltet ihr auf derart gut programmierte Titel ruhig noch stärker hinweisen!

Frank Maan

GameStar Im Mittelpunkt unseres Exklusiv-Tests standen die spielerischen Inhalte. Allerdings hat Markus Schwerdtel doch sehr ausführlich im Meinungskasten die genügsamen Hardware-Anforderungen gelobt. Gleiches gilt für den Technik-Check.

StarCraft Ghost

Ich finde es eine Frechheit, StarCraft-Fans so etwas anzutun! Wie kommt Blizzard darauf, StarCraft Ghost – das an sich ja eine geniale Idee ist – nur für Konsolen herauszubringen? Tausende von PC-Spielern haben schließlich StarCraft am Leben erhalten und spielen es heute immer noch mit absoluter Begeisterung. Nie habe ich mir eine Fortsetzung, egal welcher Art, bei einem Spiel so sehr gewünscht. Die absolute

GameStar Um die Wogen etwas zu glätten: Ein wirkliches Blizzard-Spiel wird Ghost ja gar nicht, die eigentliche Entwicklung übernimmt Nihilistic. Außerdem soll es irgendwann für den PC ein echtes StarCraft 2 geben. Trotzdem halten auch wir die Entscheidung für unglücklich – mit alten Fans sollte man besser umgehen.

Battlefield 1942

In Ausgabe 11/2002 habt ihr im Test zu Battlefield 1942 einen kleinen Fehler gemacht. Der abgebildete Tank ist keineswegs ein Wehrmachtspanzer, sondern ein sowjetischer T-34/85, wie unter anderem der rote Stern am Turm zeigt. Zum Vergleich schicke ich euch ein Bild unseres T-34; der Mann in Grün ist mein Vater.

Moritz Pabst

GameStar Wie die Bilder zeigen, hatten wir da mehrere Kilo (rote) Tomaten auf den Augen – sorry! Der zuständige Redakteur bekam seine gerechte Strafe und muss den Panzer aus Streichhölzern nachbasteln.

GameStar hakt nach

Was mir mit meiner Creative Audigy Player widerfahren ist, spottet jeder Beschreibung. Da eine Neuinstallation meines Systems anstand, musste ich bei der Gelegenheit feststellen, dass die Treiber-CD für meine Soundkarte defekt ist. Treiber aus dem Internet zu laden schlug fehl, da es dort nur Updates gibt, die eine Installation der Treiber von der Original-CD voraussetzen. Der nächste Schritt war ein Anruf bei der Creative-Hotline. Dort wurde mir dann mitgeteilt, dass ich die CD ohne weiteres gegen einen Betrag von 10 Euro bekommen könne, oder eine CD, die nur die Treiber für Windows XP enthält, für 1,74 Euro. Obwohl das nun wirklich nicht kundenfreundlich ist, willigte ich ein. Daraufhin fragte mich die Dame am Telefon nach meiner Kreditkarte. Da ich verneinen musste, kam als Antwort, dass es nicht möglich wäre, mir diese CD ohne Kreditkarte zu schicken. Tja, ohne CD kein Sound... und die Karte kann wohl auf den Müll.

Markus Roth

GameStar Wir haben die Mail der Firma Creative vorgelegt. Die Antwort des Pressesprechers Carsten Bickhoff:

»Es ist tatsächlich so, dass über unseren Online-Shop nur per Kreditkarte bestellt und gekauft werden kann. Wir haben uns bewusst für diese Zahlungsmodalität entschieden, weil sie für beide Seiten den sichersten und bequemsten Weg darstellt. Diese Vorgehensweise hat sich bei den täglichen Bestellungen unserer Produkte bewährt. Ihren Ärger über die aufgetretenen Probleme bei der Nachbestellung einer einfachen Treiber-CD kann ich jedoch verstehen. Allerdings ist eine kaputte Installations-CD die Ausnahme. Die CDs werden in Massenproduktionen gefertigt, und ein Produktionsfehler zöge dann auch eine ganze Reklamationswelle nach sich. Ihr beschriebenes Problem ist also wirklich ein Einzelfall. Deshalb würde ich mich freuen, wenn ich Ihnen eine funktionierende CD mit den erforderlichen Treibern zusenden darf.«

GameStar Herrn Roth hilft das sicherlich, aber generell stellen wir uns Kundenservice anders vor. Wieso muss man überhaupt eine Treiber-CD kaufen? Warum stehen die Treiber nicht komplett zum Download bereit, oder werden per E-Mail verschickt? Das muss Creative besser lösen!



Battlefield 1942: »Der abgebildete Panzer ist keineswegs ein Wehrmachtspanzer, sondern ein sowjetischer T-34/85.«

Frechheit finde ich allerdings, dass die Firma auf der Homepage beispielsweise Ghost-Wallpapers für den PC anbietet. Werbung machen sie also übers Internet und den PC, aber um es zu spielen, muss ich mir eine Konsole kaufen?

David Clausen

Es ist beschämend, mitansehen zu müssen, wie mein Lieblingsspiel fortgesetzt wird: auf Konsole – ich fasse es nicht! Ich als alter PC-Spieler werde mir mit Sicherheit keine Konsole kaufen, nur weil dafür ein Shooter über StarCraft rauskommt. Als Spieler wartet man nun schon seit vier Jahren auf einen neuen Titel in dem Universum – und dann das!

Steffen Hornung

Ich finde es eine Unverschämtheit von Blizzard, das Spiel nur für die Xbox rauszubringen. Schließlich sind wir PC-Spieler ja die Haupteinnahmequelle für die Firma. Meiner Meinung nach ist das ein Schlag für den Ruf von Blizzard, den sie sich allerdings selbst zuzuschreiben haben.

Ingo Gerth

Ich habe mir den Internet-Test zu Battlefield 1942 durchgelesen und muss sagen, dass er mir aus der Seele gesprochen hat. Nur eine Kleinigkeit gibt es zu bemängeln: Ihr habt geschrieben, man bräuchte eine möglichst schnelle Anbindung ans Internet, um gut spielen zu können. Ich persönlich besitze ein 56-6er-Modem und kann bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln und mittlerer Detailstufe an manchen Gefechten ruckelfrei teilnehmen – und das sogar mit AOL!

Marc Wilde

GameStar Das ist schön, aber tatsächlich eine Ausnahme. Normalerweise braucht er einen ISDN-Anschluss und einen Provider mit schnellerer Internet-Anbindung.

Danke, dass ihr Battlefield 1942 die verdiente gute Wertung gegeben habt. Dies ist ein Zeichen, denn wer will schon die nächsten Jahre nur noch Counterstrike spielen? Man muss solchen innovativen Spielen den gerechten Erfolg geben und sich von Spielen losreißen,

die man schon auswendig kennt. Und hat dann mit Sicherheit mehr Spaß, denn Battlefield bekam nicht umsonst eine höhere Wertung als Counterstrike. *Martin Anders*

Neocron

Die Wertung zu Neocron ist ein schlechter Scherz. Man kann einfach ein Massively-Multiplayer-Online-Roleplaying-Game nicht mit einem Solospiel vergleichen, das sind zwei völlig verschiedene Dinge. Und eure Argumente sind vergleichsweise schwach: Die Storyline etwa startet, wie ihr richtig festgestellt habt, am 1. November. Vielleicht hätte man sich bis zu diesem Datum gedulden können. Außerdem: Solche Spiele muss

man länger als zwei Tage testen, bis sie ihr volles Potenzial entfalten. *Dirk Rathlev*

Warum habt ihr Neocron nur 73 Prozent gegeben? Ich spiele es schon seit der Beta 4 und bin begeistert. Ich gebe ja zu, dass es am Anfang ein bisschen langweilig ist, aber wenn man seinen Charakter erst mal auf einem hohen Level hat, macht das Spiel extrem viel Spaß. Ich hätte dem Programm 89 Prozent gegeben. *Joshu Wiebe*

GameStar Wir haben Neocron schon seit der Beta-Phase begleitet und auch nicht nur zwei Tage, sondern zwei Wochen lang getestet. Wir legen an Online-Spiele dieselben Spielspaß-Kriterien an wie an Solo-Titel. Dazu gehört, dass ein Spiel nicht erst nach harter Einarbeitungsphase Spaß machen sollte, sondern von Anfang an.

Report: Liesmich.txt

Glückwunsch zu dem Report über aktuelle Bücher rund ums Thema Computerspiele. Solche Berichte wünsche ich mir öfters – es erscheint immer mehr Literatur, die sich mit dem Thema Daddeln am PC beschäftigt. Kleine Anregung: Weist doch in einer regelmäßigen Rubrik auch mal darauf hin, wenn in aktuellen Romanen oder Filmen ganz spezielle Spiele genannt werden. *Patrick Schär*

Zu zweideutig?

In GameStar 11/02 sind mir zwei Formulierungen aufgefallen, die nicht sein müssen. Seite 11: Die Tuningoption des Spiels Speed Challenge wird als »f(r)ickelig« beschrieben. Seite 131: Hier ist bei Battle Realms von einer »hinterfotzigen« Sippe die Rede. Man versteht, was gemeint ist, aber es müssen doch nicht diese abgeschmackten Formulierungen sein. *Robert Hahne*

GameStar Schade, damit wäre unser Plan, heimlich die Jugend zu verdrängen, also gescheitert. Nie wieder Kommentare über fummelige Steuerungen, den ersten Platz auf der »Po«-le Position, Clans mit »sechs« Mitgliedern oder »dicke, lange« Knarren im Waffenarsenal. Schade eigentlich ...

Kolumne: Spiele für die Massen!

Ich kann eurer Kolumne nur zustimmen, dass auch deutsche Entwickler sich mal in angesagten Genres – Action – betätigen sollten. Ich selber spiele leidenschaftlich gerne Ego-Shooter und kenne von daher Leute, die für einen deutschen Publisher das Beta-Testing mit erledigen. Wie die selbst sagen, würden die in der Freizeit ihre eigenen Sachen niemals spielen, sondern lieber Counterstrike & Co. Und das ist bei vielen der Kollegen dort angeblich auch so. *Florian Aichele*



Neocron: »Die Wertung ist ein schlechter Scherz.«

Die Gewinner 10/2002

Die Gewinner der großen 40.000-Euro-Verlosung aus GameStar 10/2002, ab Seite 60:

Manuel Ade, Kirchberg/Murr • Andreas Aniol, Travemünde • Lukas Bachmann, Krefeld • Harald Baier, Freising • Peter Barisch, Düsseldorf • Jan Bartel, Bad Nauheim • Andreas Bauer, Friedberg • Sebastian Bauer, Blaubeuren 2 • David Bauer, Köln • Stefan Baumer, Lehen • Christian Baum-Harbig, Rückersdorf • Daniel Bearzatto, Wannweil • Patrick Beck, Bad Dürkheim • Marifred Becker, Troisdorf • Boris Becker, Ötigheim • Norbert Becker, Ravensburg • Marco Behle, Würseken • Christian Beilner, Wien • Martin Bendiks, Pfarrkirchen • Stefan Bensing, Ahaus-Alstätte • Martin Bernauer, Altenmarkt • Heiko Bernhard, Leonberg • Alexander Beyerle, Salzgitter • Roman Bielack, Dresden • Jürgen Bischoff, Neuzenheim • Claus-Michael Bisinger, Sigmaringendorf • Thomas Blank, Lichtenfels • Bernd Block, Hücseswagen • Benedikt Boecking, Kerkheim • Jürgen Böhner, Staig • Matthias Bollweg, Frankenberg • Marc Born, Saarbrücken • Oliver Bossmanns, Viersen • Dirk Brandenburg, Mahlzow • Gerhard Brandl, Nürtingen • Hans Brinkmann, Ratingen • Matthias Brinks, Eberswalde • Christian Brüder, Berlin • Markus Brust, Weissenhorn • Jürgen Bünenfeld, Arnsberg • Laurenz Calmbach, Karlsruhe • Robin Clemens, Velbert • Paus Crisan, Wuppertal • Gunnar Damaschke, Frankfurt/Oder • Benjamin David, Pittenhardt • Jens Deffner, Witten • Marc Deffize, Neuss • Tobias Dewerth, Lippstadt • Florian Dismann, Wangen • Mathias Frenzel, Hemleben • Manuel Frey, Rottenburg • Werner Fries, Köln • Sören Gehrke, Vierhöfen • Marco Geier, Wittstock • Michael Gottinger, Ampfing • Steffen Gottschling, Bad Wurzach • Dennis Graßmann, Bingen • Thomas Griesbeck, München • Alexander Grischkow, Dortmund • Ralf Groen, Rastede • Philipp Gruber, Kierspe • Tobias Grübl, Waldkirchen • Matie Günther, Hemmingstedt • Axel Günther, Olching • Jochen Habelt, Rothenburg • Andreas Hahn, Hünfeld • Günther Hamprecht, Köln • Dennis Hartge, Winsen/Luhe • Daniel Hast, Ennepetal • Jürgen Heberlein, Bad Brückenaue • Christoph Hebig, Suhle • Michael Hegel, Köln • Frank Heidenblut, Darmstadt • Markus Heim, Waldorf-Häslach • Rüdiger Heine, Leverkusen • Ronny Hellmer, Waiblingen • Patrik Hennebold, Rödermark • Oliver Herber, Uetersen • Robert Herrmann, Wendelstein • Gunnar Hirschfelder, Osnabrück • Matthias Hirschfelder, Stuttgart • Andreas Hirschfelder, Stuttgart • Andreas Hoffmann, Riedlingen • Andreas Hoffmann, Lippetal • Daniel Hofmann, Fürth • Johann Hofmann, Köfering • Andreas Holstetter, Grafing • Armin Hohlbein, Paderborn • Andreas Hölke, Bremen • Hans-Christoph Höpker, Alsbach 1 • Matthias Hoppe, Bochum • Karl-Heinz Hörmann, Zweibrücken • Ulf Hübner, Beerfeld • Michael Huch, Düsseldorf • Markus Isen, Hobbeg • Alexandra Jechorek, Stuttgart • Leonhard Kade, Seeshaupt • Florian Kadel, Birkenau • Gerald Käfinger, Innsbruck • Christian Kahl, Herne • Timo Kähny, Rheinfelden • Michael Kaiser, Berlin • Tatjana Kaiser, Isenbüttel • Benjamin Kaiser, Adelsdorf • Oliver Kämpf, Memmingen • Tobias Keinel, Regensburg • Darius Kellermann, Köln • Stefan Kern, Rülzheim • Markus Kessler, Ottweiler • Rodolfo Kiczka, Bad Segeberg • Philip Kiese, Eschwege • Frank Kilian, Stuttgart • Michael Kindt, Köln • Patrick Kirsonner, Eschach • Frank Kisikof, Remseck • Frederik Klein, Wienhausen • Michael Klein, Köln • Christian Klein, Leimen • Stefan Klemm, Radebeul • Tobias Klenz, Wetzlar • Bernd Knödler, Simmersfeld • Steffen Köpf, Sachsenheim • Andreas Kowatsch, Igensdorf • Thomas Krüger, Pinneberg • Philipp Kruspel, Ludwigshafen • Bernd Krütt, Haan • Werner Kuhn, Gelsenkirchen • Kamil Kuzik, Paderborn • Martin Kutzinger, Hollenbach • Michael Kurzmeier, Friesenheim • Winfried Lachenmayr, München • Christoph Lang, Rodgau • Jürgen Langhans, Mainz • Sebastian Lautsch, Oberursel • Mark Lehmann, Dormagen • Hans-Jürgen Lehr, Oldenburg • Volkmar Lenzen, Osnabrück • Markus Lidl, Schrolbenhausen • Matthias Lohmann, Olfen • Hanno Lohoff, Bochum • Thomas Ludziczky, Bochum • Tobias Maas, Selm • Robert Mader, Rheinberg • Thomas Mann, Mattisies • Katharina Marbach, Grafenwöhe • Timo Marbach, Massenbachhausen • Bernd Martin, Stuttgart • Julien Marx, Neuwied • Christian März, Abensberg • Andreas Maser, Eckental • Uwe Matthes, Coburg

• Timo Meier, Lautenbach • Thomas Meinke, Nördlingen • Guido Mertens, Hagen • Oliver Mertens, Köckte • Felix Mertens, Wesseling • Kristian Meyer-Morgenstern, Tostedt • Björn Middelborg, Scharbeutz • Jan Mikelson, Offenbach/a.M. • Jens Miller, Stuttgart • Nebojsa Milosevic, Stuttgart • Richard Modlinger, Holzkirchen • Werner Mühlfeld, Lippstadt • Roman Müller, Germering • Michael Müller, Mönchengladbach • Martin Müller, Oldenburg • Thomas Müller, Aachen • Thomas Müller, Fürstenfeldbruck • Oliver Munz, Walzbachtal • Stefan Müssemeier, Lage • Daniel Nagel, Porta Westfalica • Tobias Neeb, Lahnu • Robin Neuen, Köln • Thorsten Neukirch, Fambach • Detlef Neumann, Rösra • Gunnar Neumann, Pliezhäusen • Markus Nickel, Herten • Andreas Nolewaika, Neustadt/Aisch • Thorben Nüßler, Wuppertal • Felix Oechsler, Waghäusel • Christopher Ohm, Herscheid • Ersin Öner, Unterhaching • Marco Otto, Bürgeln • Marcel Pählig, Gütersloh • Oliver Pape, Lichtenstein • Gerhard Pawlak, Kaufbeuren • Martin Peller, Wien • Simon Plaus, Mannheim • Thomas Pfeffer, Esslingen • Jens Philipp, Berlin • Thomas Pietschmann, Nürnberg • Johannes Pledl, Lam • Michael Pohanka, Kahl/M. • Tilmann Prahl, Grenzach-Wyhlen • Matthias Prause, Weierstadt • Franz Pretzl, Teublitz • Johann Preuß, Marl • Sascha Radetzky, Backnang • Mike Reichel, Riedera • Stefan Remmler, Aalen • Josef Renner, Traunreut • Robertino Renz, Winnenden • Lutz Rethmer, Altenberg • Rudi Röhr, Sonthofen • Sebastian Römmig, Worms • Daniel Roos, Meckenheim • Jan Röper, Celle • Heiko Rößler, Duisburg • Sebastian Roth, Erlensee • Herbert Rüdingen, Nürnberg • Stefan Ruge, Celle • Philipp Ruschinski, Sonnenhardt • Erik Ruppert, Eichenau • Berthold Sämann, Plochingen • Vincente San Martin, Kiel • Sebastian Sander, Worms • Marcus Sax, Kinheim • Alexander Schachner, Bochum • Wilfried Schaufler, Kirchardt • Thorsten Schenk, Wolfsburg • Martin Scheuermann, Bonn • Sebastian Schlüter, Neuss • Martin Schmid, Ingolstadt • Holger Schmidt, Lippstadt • Andreas Schmidt, Bad Buchau-Kappel • Arne Schmidt, Gomaringen-Stockach • Christian Schmitt, Willich • Konstantin Schneider, Hagen • Michael Schoch, Nattheim • Bastian Schödl, Schauernheim • Karl Schroll, Töging/Inn • Marco Schuchardt, Immenhausen • Heinrich Schul, Köln • Thomas Schumburg, Bonn • Max Schunter, Schwäbisch Gmünd • Jonathan Schupp, Ober-Hilbersheim • Tobias Schuster, Forstinning • Daniel Schütze, Rodenbach • David Schwartz, Scheidegg • Thomas Schwarzer, Emmering • Stefan Schweikl, Regensburg • Thomas Schweimler, Rostock • Philipp Schweizer, Weil im Schönbusch • Daniel Schweizer, Frankfurt • Christian Seitzer, Waldstetten • Florian Semm, Unterpörlitz • Hans-Peter Semmler, Gammelshausen • Johannes Seybold, Wittmund • André Sigerist, Essen • Norbert, Skalla, Pulheim • Sebastian Solerker, Barnich • Sascha Sommerfeld, Hemer • Alexander Spies, Nünbrecht • Maximilian Spindler, Zolling • Andreas Spöck, Buchloe • Maik Springenberg, Recklinghausen • Bernd Springer, Wülfrath • Marcel Sroke, Oberhausen • Andreas Stamm, München • Sascha Stammer, Berlin • Klaus Starke, Herne • Lothar Steffens, Koblenz • Dirk Steigner, München • Stefan Steiner, Unterroth • Thomas Stobbe, Ludwigshafen • Janik Stommel, Aachen • Heiko Storjohann, Kalkenkirchen • Marco Stottrop, Essen • Wolfgang Stricker, Mainz • Ulrik Struve, Leonberg • Michael Stuber, Schwabach • Karin Swedziak, Voerde • Jan Tepelmann, Crailsheim • Julius Teske, Geislingen • Hans-Werner Theis, Solingen • Alexander Thorn, Neuheimsbach • Stefan Thum, Koblenz • Paul Tölle, Münster • Florian Tornow, Neu Broderstorf • Daniel Trimborn, Troisdorf • Gerhard Troll, Memmingen • Jan Nikolai Trzeszkowski, Krefeld • Robert Uhlig, Berlin • Florian Ullrich, Roth • Robin Ulmer, Wolfsburg • Matthias Viel, Schnaitsee • Sebastian Voelzkow, Dortmund • Christian Vogt, Worms • Günther von Arnell, Köln-Wahnheide • Martin Vonaesch, Basel • Felix Wagne, Heidenheim • Thomas Wakzyk, Brühl • Alexander Walke, Menden • Lorenz Wallner, Wörth/Isar • Viktor Weichselbaumer, Ried • Rudolf Weis, Schleiden • Sascha Welter, Köln • Christian Werle, Steinwenden • Wilfried Werner, Dormagen • Dirk Wetzlich, Mainz • Oliver Wieser, Berlin • Alexander Wieser, Ahrensböck-Gnissau • Nils Wild, Zweibrücken • Daniel Witte, Willich • Holger Wohlhüter, Rammingen • Andreas Wolf, Dachau • Frank Wölk, Neuenkirchen • Christian Wöll, Homberg-Mörhausen • Matthias Würzle, Bernhardswald • Nils Zachraj, Bottrop • Jenny Zanella, Bremen • Benjamin Zaun, Darmstadt • Andreas Zenz, Wuppertal • Andreas Zielinski, Bochum • Martin Zimmermann, Zürich • Martin Zink, Wiesbaden • Ralph Zoth, Wetztenberg • Erich Zwick, Maikammer

Wir gratulieren!

Impressum

Chefredakteur & Associate Publisher: Jörg Langer (la) (verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
Stellvertretender Chefredakteur: Florian Stangl (fs)
Heftkoordinator: Uwe Miethle • **Textchef:** Volker Lückenkemper
Redaktion: Markus Schwerdtel (ms, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Petra Schmitz (pet), Heiko Klinge (hk), Georg Valtin (gv) **Trainee:** Patrick Hartmann (ph)
Hardware-Redaktion: Michael Trier (mt, ltd. Redakteur), Daniel Visarius (dv), Trainee: Sascha Günther (sg)
CD/DVD-Redaktion: Jörg Spormann (js), Alexander Beck (ab), Trainee: Sascha Mutschler (sam)
Online-Redaktion: Frank Maier (fm, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr), Redaktion Merkel (cm), Jan Tomaszewski (jt)
Redaktionsassistenz: Isa Müller, Annie Weibenberger, Anita Thiel
Grafik und Layout: Sandra Strehle (Ltg.), Sigrun Rüb
Programmierung und Videoproduktion: Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Heinrich Lenhardt (hl), Christian Schmidt (cs), Daphne Cisneros, Anita Huber
© Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH
Layout-Entwurf und Titel: H2DESIGN.de
Einsendungen: Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Vernahmen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-CDs mit aktuellen Virenskannern keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der CDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die CDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenskanner zu prüfen.
Mediaberatung Print, CD, Online:
Anzeigenleitung/Markenartikel: Petra Hermann (-730), (verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
Stellv. Anzeigenleitung: Klaus Maurer (-673)
Key Account Online: Philipp Johnsen (-691)
Assistenz Anzeigen/Marketing: Melanie Bernard
Tel.: 0 89/360 86-670, Fax: -672
Assistenz Anzeigenverkauf/Markenartikel: Karin Hecker
Tel.: 0 89/360 86-321, Fax: -672

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135), Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)
Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), leitend Manfred Aumaier (-602), Andreas Mallin (-603), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)
IDG Global Solutions: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Olschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1.10.2001.
Zahlungsmöglichkeiten: Hypo Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München
Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Global Solutions, Europe, Middle East & Africa, Shane Hannam, 29-31 Kingston Road, GB-Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1784/210/210, Fax: -202. **Frankreich:** IDG Global Solutions, Hélène Fly, 5, rue Chantecoq, F-92808 Puteaux Cedex, Tel.: +33/1/4197/6126, Fax: -6202. **Niederlande:** IDG Communications Global Solutions, Rick van Dyck, Richard Holkade 8, NL-2033 PZ Haarlem, Tel.: +31/23/546/1090, Fax: -1199. **USA Ost:** IDG Global Solutions, Chip Zaborowski, 500 Old Connecticut Park, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, USA, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: -820/1639. **USA West:** IDG Global Solutions, Larry Arthur, 501 Second Street, Suite 114, San Francisco, CA 94107, USA, Tel.: +1/415/243/4141, Fax: -974/7368. **Hongkong:** IDG Communications (HK) Ltd., Care Tan – Sales Director, Suite 1701, K. Wah Centre, 191 North Point, Hong Kong, Tel.: +852/2861/3238, Fax: -0953. **Japan:** IDG Global Solutions, Noriko Nozaki – President, 3-4-5 Hongo, Bunkyo-ku, 8th Floor, Tokyo 113-0033, Japan, Tel.: +81/3/5800/3734, Fax: -3735. **Singapur:** IDG Global Solutions Asia Pacific, Sandra Tan – Sales Director, 80 Marine Parade Road, #17-01A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: -1581. **Taiwan:** The Infopro Group Inc., Sophia Yu – Sales Director, 8F 131 Sec. 3 Nanking E. Road, Taipei, Taiwan, ROC, Tel.: +886/2/2715/3000 ext. 329, Fax: -47/0634. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park – President, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka, Choongjungro Seodaemun-ku, Seoul, Korea, Tel.: +82/2/554/4182/3, Fax: -4184. **Indien:** Raghavan Associates, Ajay Sekhar – Sales Director, Ramaswamy Road 83, CP Alwarpet, IND-Chennai 600018, Tel.: +91/44/498/1872, Fax: -466/1989.
Vertriebsleitung: Josef Kreitmayr (-243)
Vertriebsmarketing: Peter Prieswaser (-154)
Marketingkoordination: Stefanie Kubeler (-451)
Vertriebsassistenz: Katrin Eisler
Vertrieb Handelsaufträge: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
Email: mvz@mvz.de, **Webseite:** www.mvz.de
Verkaufte Auflage (IVW Q III/2002): 326.511
Online-Reichweite (IVW 9/2002): 18.218.295 P. I.
 Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktionsleitung: Heinz Zimmermann
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf
DiscPac, ODS Optical Disc Service GmbH
Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Leopoldstr. 252 b, 80807 München, Tel.: 0 89/360 86-02, Fax: 0 89/360 86-501
Geschäftsführer: York von Heimburg
Mitglied der Geschäftsleitung: Stephan Scherzer
Verlagsleiter: Uwe Kielmann
 GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochter der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 290 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG.
 Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleineriger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

Leserservice

Website: www.gamestar.de **Email:** brief@gamestar.de
Nachbestellung älterer GameStar-Ausgaben:
 A.B.O. Verlagsservice GmbH, Ickstattstraße 7, 80469 München, Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11, Email: IDG@csj.de
Umtausch defekter CDs und DVDs: A.B.O. Verlagsservice GmbH, Ickstattstraße 7, 80469 München, Tel.: 0 89/2 09 59-333, Fax: 0 89/20 02 81-11, Email: IDG@csj.de
Abonnements: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 18 05/99 98 03, Fax: 0 71 32/9 59-166, Email: idg@dsb.net, Österreich: dsb AboService GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.
Jahresbezugspreis (D-Edition): 49,80 € (97,80 sfr, übriges Ausland und Österreich: 58,80 €). **DVD-Edition (Inland):** 53,00 € (106,00 sfr, übriges Ausland und Österreich: 62,60 €). **Schüler- und Studentenpreise (Inland):** 46,80 € (91,20 sfr, übriges Ausland und Österreich: 55,80 €). **DVD-Edition (Inland):** 48,80 € (97,00 sfr, übriges Ausland und Österreich: 57,80 €). Preise jeweils inklusive Porto und Verpackung. Eine Kündigung des Abos ist immer zur kommenden Ausgabe möglich.
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705
ISSN Nummern: ISSN 1610-6520 (GameStar Unplugged), ISSN 1610-6539 (GameStar CD), ISSN 1610-6547 (GameStar DVD)
So erreichen Sie die Redaktion:
 IDG Entertainment Verlag GmbH, Redaktion GameStar, Leopoldstr. 252 b, 80807 München, Tel.: 089/360 86-660 Fax: 089/360 86-652



Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Telefon	Fax	Online
Activision Deutschland GmbH	45	01805/225155**	089/96118848	info@activision.de
Advanced Micro Devices UK Ltd. aktronic	43 130	0044/1276/803100 02574/927-0	0044/1276/803298 02574/927-499	- www.aktronic.de
Allianz Versicherungs-AG	15	089/380000	-	www.allianz.de
Alternate Computersysteme	64-67, 133	06403/905010	06403/905020	www.alternate.de
AMS GmbH & Co. KG	83-86	02103/5051	02103/505251	-
ASUSTeK Computer GmbH avitos/IT-Media	153 72/73	02102/445011 0641/5655555	02102/ 442066 0641/5655565	www.asus.com.de www.avitos.com, info@avitos.com
AVM Computersysteme	143	030/399760	030/39976251	www.avm.de
CDV Software GmbH	32/33	0721/972240	0721/972242	www.cdv.de
Dell Computer GmbH	18/19	06103/9710	06103/971640	www.dell.de
Devolvo AG	147	0241/182790	0241/1827999	www.devolvo.de
digital tainment pool GmbH	51	040/6699100	040/66991010	www.dtp-ag.com
Deutsche Telekom	41	8003301000	-	-
Electronic Arts	39, 61, 71, 123, 137	0190/776633*****	02408/940111	www.ea.com
Electronics Boutique AG expert	97 125	0831/57515-0 0511/78080	0831/57515-55 0511/7808178	- www.expert.org
Flashpoint AG	79/91,103/105	040/710060	040/71006111	www.flashpoint.de
FortKnox Computer GmbH	160	0800/3678566	0800/3678329	www.fortknox.de, info@fortknox.de
GUILLEMET	129, 203	0211/338004466	0211/338001515	service@ubisoft.de
GyroTwister-Vertrieb Nam infogrames	U4 4/5, 109	089/31190302 06103/334100	089/31190304 06103/334220	sales@gyrotwister.de info@bomico.com
JoWood Prouctions Software GmbH	29, 127	0043/361429660	0043/3614296664	www.jowood.de
K&M Elektronik	169	07159/943121	07159/943246	www.kmelektronik.de
LISTAN OHG i. Gr.	120	040/71001837	040/71001838	-
Microsoft GmbH	25, 141	089/31760	089/31761000	www.microsoft.com/germany/mswelt
Mitsumi Electronics Europe GmbH	69	0180/5212530**	-	info@mitsumi.de
MSI Technology GmbH	149	069/408930	069/40893202	www.msi-computer.de
Norkom ASA	46/47	0047/33/454200	0047/33/454201	www.norkom.no
Okay Soft	159	09674/1279	09674/1294	www.okaysoft.de
PC cooling.de Hardware am Limit	114	04351/352690	04351/35269-14	www.pc-cooling.de
PC-King	128	02241/881765	02241/881764	www.pc-king.de
Powertech Electronics GmbH	98	02102/4397-0	02102/4397-11	www.powertech-electronics.de
RM Buch und Medien	139	05242/91450	05242/9140	-
Samsung Electronics	185	06196/660	06196/661855	www.samsung.de
Steinberg Soft- & Hardware GmbH	135	040/210330	040/211598	-
Strato Medien AG	145	030/886150	030/88615113	www.strato.de
Take 2 Interactive	U2	089/278220	089/27822111	www.take2europe.com
TerraTec Electronic GmbH	59	02157/81790	02157/817922	www.terratec.de
THQ Deutschland	119	02131/6070	02131/607011	www.thq.de
T-Mobil	29	0228/936-0	0228/936-9389	-
UbiSoft Entertainment	35	0211/3380050	0211/3380051	www.ubisoft.de
Ultron AG	134	0241/9551012	0241/9551022	www.ultron.de
Vivendi Universal GmbH	U3, 93, 95, 151	06103/99400	06103/994035	www.havas.de/www.cocktel.de
Waibel Systeme	157	07243/5770	07243/577599	www.waibel.com
Wcom	113	0190/866270*****	0190/866271*****	-
Beilagenhinweis	Telefon	Fax	Online	
1 & 1 Marketing GmbH	02602/160005	02602/160010	www.online.de	
Nägele Trading & Co.	0041/1/4011015	0041/1/4011018	-	

*kostenlos **0,12 Euro/Minute ***0,24 Euro/Minute ****0,62 Euro/Minute *****1,24 Euro/Minute *****1,86 Euro/Minute

CD/DVD-Inhalt 12 2002

Demo-Qualität. Wie sehr sich die Qualität einer Demo von der des kompletten Spiels manchmal unterscheidet, erstaunt nicht nur die CD/DVD-Abteilung, sondern auch die Kollegen Redakteure. Die Probierversionen sollen – zumindest dem gesunden Menschenverstand nach – einen ersten und vor allem positiven Eindruck vermitteln. Im Falle unserer beiden Exklusiv-Demos **Robin Hood** und **Total Immersion Racing** sowie der Top-Demo **Unreal Tournament 2003** gelingt das auch vorbildlich. Viel Abwechslung, spannende Levels oder Strecken sowie langer Spielspaß sorgen für die Qualitätsurteile »Ausgezeichnet« und »Sehr gut«. Warum wir als potenzielle Käufer allerdings in der **Fifa 2003**-Demo mit zwei läppischen Spielminuten weniger als notdürftig bedient werden, ist uns ein Rätsel. Im Programmcode sind nämlich alle Optionen für mehr Spielspaß vorhanden.

Hochkaräter. Im Bereich Mods und Levels bieten wir Ihnen über 60 Highlights zu **UT 2003**, **WarCraft 3**, **Stronghold** oder **GTA 3** an, dazu DVD-exklusiv die neuen Versionen der Half-Life-Mods **Action Half-Life** und **Firearms**. Für weitere Vorschläge (per E-Mail an cd@gamestar.de) sind wir stets dankbar. Als Top-Videos erwarten Sie diesmal ein interaktiver Test (DVD-exklusiv) zu **Anno 1503**, ein Bericht über **Doom 3** sowie Specials zu **Praetorians**, **Rallisport Challenge** und vielen anderen. Selbstverständlich startet auch **Raumschiff GameStar** wieder in die unendlichen Weiten des Spiele-Universums.

CD/DVD-Anleitungen

Robin Hood	156
Total Immersion Racing	156
UT 2003	158
Need for Speed 6	158
Fifa 2003	158
Platoon	158
Mods, Levels & Extras	159
Leserwettbewerb	159
DVD-exklusiv:	
Links 2003	159
Iron Storm	159
Emergency 2	159





Exklusiv-Demo

► **Robin Hood**

CPU mit 400 MHz, 128 MByte RAM
 Genre: Echtzeit-Taktik
 Sprache: Deutsch
 Installation: 115 MByte
 Umfang: Tutorial, 1 Mission
 Demo-Qualität: **Ausgezeichnet**



Vorsicht: Die **Wachen** des Sheriffs patrouillieren vor dem Burgtor.

Spellbound heimste schon mit **Desperados** Kritiklorbeeren ein. Mit dem Echtzeit-Taktik-Spiel **Robin Hood** soll das erneut gelin-

gen. In unserer Exklusiv-Demo reisen Sie in den Sherwood Forest: Sie befinden sich mit Ihrem Heldentrupp auf einem kleinen Pfad, der direkt zum Haupteingang der Burg von Leicester führt. Ihre Aufgabe ist es, in den Westturm der Burg einzudringen. Dort wird Robins Neffe gefangen gehalten. Setzen Sie zuerst die Wachen an der Zugbrücke außer Gefecht. Da Ihre Widersacher vorsichtig sind, ist die Zugbrücke natürlich hochgezogen. Suchen Sie im Südwesten der Karte den Fels im Burggraben. Robin Hood springt über diesen zum Efeu an der Burgmauer und klettert zu den Zinnen hoch. Oben angelangt, versetzen Sie die Wache per »Niederschlag« ins Reich der Träume. Arbeiten Sie sich so bis zum Tor vor und öffnen dieses. Jetzt können auch Ihre Gefährten die Burg betreten. Lesen Sie die zahlreichen Schriftrollen, die auf der Karte verteilt herumliegen. Diese geben Ihnen wertvolle Tipps und Tricks zum Spiel.

Installation & Start

Um die Demo zu installieren, klicken Sie in unserem CD/DVD-Menü auf den Button »Installation«. Im folgenden Dialog wählen Sie bei Bedarf das Zielverzeichnis, ansonsten bestätigen Sie die Vorgaben mit dem Button »Weiter«. Am Ende der In-



Ist der **Sichtkegel** grün ist, besteht keine Gefahr.

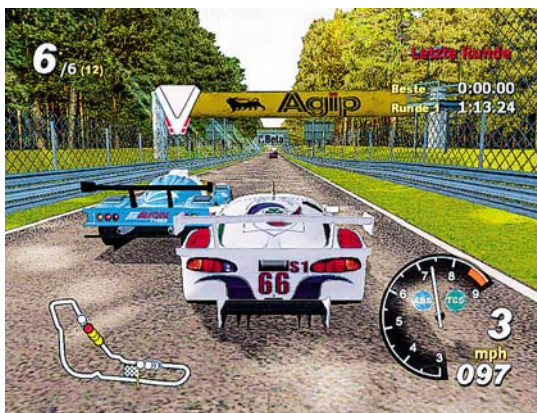
stallation klicken Sie auf »Fertigstellen«, und starten anschließend die Demo über die angelegte Desktop-Verknüpfung. **SAM**

- | | |
|------------------|--|
| Linke Maustaste | Charakter wählen, Zielpunkt festlegen, Aktion wählen |
| Rechte Maustaste | Charakterwahl, Aktion aufheben |
| ↑ ↓ ← → | Karte scrollen |
| Ziffernblock 0-9 | zoomen |
| 1 bis 5 | Charakter wählen |
| G | alle Charaktere wählen |
| D | Charakterwahl aufheben |
| C | hocken |
| S | stehen |
| G, H, J | Aktion 1 bis 3 |
| ALT | Sichtkegel anzeigen |
| F1 | schnellspeichern |
| F5 | schnellladen |

Exklusiv-Demo

► **Total Immersion Racing**

CPU mit 450 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
 Genre: Rennspiel
 Sprache: Deutsch
 Installation: 183 MByte
 Umfang: 2 Kurse, 2 Fahrzeuge
 Demo-Qualität: **Sehr gut**



Das **rote Dreieck** verdeutlicht: Der Fahrer des blauen Wagens ist uns böse.

Emotional agierende Computergegner sind das Highlight von Empires **Total Immersion Racing**. Um sich einen optimalen Eindruck von der Qualität des Rennspiels zu verschaffen, bieten wir Ihnen diesen Monat

eine zweite, exklusive Demoversion. Zwei Strecken stehen zur Auswahl: So brettern Sie in drei Schwierigkeitsstufen über den originalgetreuen Asphalt von Monza oder auf dem fiktiven Talheimring. Die Wahl des Boliden passen Sie Ihrem Können an. Für Einsteiger empfiehlt sich der Noble M12 GTO, der in der gemütlichen GT-Serie antritt. Deutlich rasanter wird's dann in der GTS-Serie, in der Sie mit dem Panoz Esperante GTR1 Ihre Rundenbestzeiten aufpolieren. Damit Sie am Ende nicht als letzter die Ziellinie passieren, trainieren Sie die Kurse im Modus »Zeitrennen« beliebig lange.

Emotionsgeladene Rennen

Langweilig sind die Rennen nie. Dafür sorgt bei **Total Immersion Racing** die neuartige KI. Allen computergesteuerten Fahrern haben die Entwickler eine Persönlichkeit verpasst, die im Rennverlauf deutlich zu Tage tritt. So treffen Sie beispielsweise auf vorsichtig agierende Kollegen, für die nur das Ankommen zählt. Oder aber auf regelrechte Pistenrowdys, die sich rempelnd einen Weg durchs Fahrerfeld bahnen. Zusätzlich reagieren die Fahrer auch auf Ihre Fahrmanöver. Berühren und schubsen Sie etwa wiederholt einen Kontrahenten, wird sich das Anfangs neutrale Verhältnis schnell verschlechtern. Per Druck auf die rechte Shift-Taste sehen Sie, wie Ihnen die jeweiligen Pi-



In der **Cockpitperspektive** lässt sich die halsbrecherische Geschwindigkeiten am besten erfahren.

loten gesonnen sind. Ein grünes Dreieck steht für neutrale, ein gelbes für eine leicht negative Stimmung. Bei Rot müssen Sie sich dann vor etwaigen Rachegehlüsten des Widersachers in Acht nehmen.

Installation & Start

Durch einen Klick auf den Button »Installation« in unserem CD/DVD-Menü wird die Demo auf Ihre Festplatte entpackt. Sie müssen lediglich das gewünschte Verzeichnis angeben. Gestartet wird die Demo über die angelegte Desktopverknüpfung. **AB**

- | | |
|--------------|----------------------------|
| ← → | nach links, rechts lenken |
| ↑ ↓ | beschleunigen, bremsen |
| CTRL rechts | Kameraperspektive wechseln |
| RETURN | nach hinten sehen |
| SHIFT rechts | Emotionen ein-, ausblenden |



Auf CD/DVD:
ausführliche
Beschreibungen

Top-Demo + 20 Maps

► **UT 2003**

CPU mit 733 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
Genre: Ego-Shooter
Sprache: Deutsch
Installation: 202 MByte
Umfang: 4 Karten, 4 Spielmodi
Demo-Qualität: **Ausgezeichnet**



Beim Bombing Run ist vor allem **Teampplay** gefragt.

Das Warten hat sich gelohnt: **UT 2003** ist endlich erschienen und hat im letzten GameStar eine respektable 89-Prozent-Wertung abgeräumt. In der Demo stürzen Sie sich mit den Spielmodi Deathmatch, Team-Deathmatch, Bombing Run und Capture-the-Flag in spannende Schusswechsel. Im Hauptmenü wählen Sie, ob das Match on-

line, im LAN oder gegen Bots ausgetragen wird. Der brandneue Spielmodus Bombing Run ist eine futuristische Fußballvariante. Anstelle eines Lederballs halten Sie auf den Karten nach einer leuchtenden Kugel Ausschau. Sobald Sie diese gefunden haben, rennen Sie kurzerhand darüber. Ab jetzt sind Sie von Lichtkreisen umgeben und so als Ballträger gekennzeichnet. Das Dumme daran: Ihre Waffen sind wirkungslos! Nun heißt es, unter dem Geleitschutz Ihrer Teamkameraden auf schnellstem Weg in das gegnerische Tor zu laufen, um zu punkten. Ihre Kontrahenten werden alles unternehmen, Sie aufzuhalten und den Ball in ihren Besitz zu bringen.

Zusätzlich haben wir für Sie 20 **UT 2003**-Karten auf die CD gepackt. Um die Maps zu spielen, benötigen Sie die Vollversion von **UT 2003**.

Installation & Start

Um die Demo zu installieren, klicken Sie in unserem CD/DVD-Menü auf den Button »Installation«. Im folgenden Dialog stimmen Sie der Lizenzvereinbarung zu und passen bei Bedarf den Zielordner an. Ansonsten bestätigen Sie die Vorgaben mit »Weiter«. Am Ende der Installation klicken Sie auf »Fertigstellen«. Kopieren



83 Schuss sollten ausreichen, um dieses **Duell** zu überstehen.

Sie dann den Patch für die Demo über den Button »Patch« in unserem Menü. Das Update behebt einige Fehler wie etwa Performance-Einbrüche beim Onlinespiel. Zudem werden jetzt auch Voodoo-3- und Matrox-G400-Grafikkarten unterstützt. Anschließend starten Sie die Demo über den Windows-Startmenü-Eintrag »Start/Programme/Unreal Tournament 2003 Demo/UT2003 Demo spielen«. **SAM**

- | | |
|------------------|------------------------------|
| Linke Maustaste | Waffe abfeuern |
| Rechte Maustaste | zweiten Waffenmodus benutzen |
| Mausrad | Waffen durchwechseln |
| W, S | vorwärts, rückwärts |
| A, D | Schritt nach links, rechts |

Demo-Highlights

► **Need for Speed 6**

CPU mit 600 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
Genre: Rennspiel
Sprache: Deutsch
Installation: 138 MByte
Demoumfang: 2 Autos, 1 Strecke
Demo-Qualität: **Sehr gut**



- | | |
|-----|--------------------------|
| ← → | links, rechts lenken |
| ↑ | beschleunigen |
| ↓ | bremsen |
| □ | Handbremse |
| C | Kameraperspektive ändern |
| H | Hupe, Sirene |
| R | Wagen zurücksetzen |
| A | Gang hochschalten |
| Y | Gang runterschalten |
| B | nach hinten sehen |
| ESC | Pause |

► **Fifa 2003 (auf Video-CD)**

CPU mit 350 MHz, 64 MB, 3D-Karte mit T&L
Genre: Sportspiel
Sprache: Englisch
Installation: 38 MByte
Demoumfang: 1 Partie
Demo-Qualität: **Sehr gut**



- | | |
|-----------------|--|
| ↑ ↓ | nach oben, unten laufen |
| ← → | nach links, rechts laufen |
| SHIFT + ↑ ↓ ← → | freie Kontrolle, Freistoßkurve |
| A | hoher Pass, Heber/Grätsche |
| S | Flachpass/Spieler wechseln |
| D | Schuss/Zweikampf |
| W | Beinschuss, Kopfball/Torhüter herauslaufen, Kopfball |
| Q | Laufrichtung ändern |
| E | sprinten |
| ESC | Spielmenü |

► **Platoon**

CPU mit 500 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
Genre: Echtzeit-Strategie
Sprache: Englisch
Installation: 225 MByte
Demoumfang: 1 Mission
Demo-Qualität: **Gut**



- | | |
|----------------------|------------------------|
| Linke Maustaste | Einheit auswählen |
| Rechte Maustaste | Befehle erteilen |
| Mausrad, Einfg, Pos1 | Karten zoomen |
| DELETE, END | Karte drehen |
| T | Ziel angreifen |
| G | Grenate werfen |
| C | hinlegen |
| V | gehen |
| B | laufen |
| TAB | Missionsziele anzeigen |
| ESC | beenden, Optionsmenü |

Demo-Hits exklusiv auf DVD

DVD Iron Storm

CPU mit 600 MHz, 256 MByte RAM, 3D-Karte
 Genre: Ego-Shooter
 Sprache: Deutsch
 Installation: 235 MByte
 Demoumfang: 2 Missionen, 4 Spielmodi
 Demo-Qualität: Gut



Linke Maustaste Waffe abfeuern
 Rechte Maustaste sekundäre Waffenfunktion
 ↑ ↓ ← → Bewegungsrichtungen
 Rechte **CTRL** gehen, rennen umschalten
 Rechte **CTRL** kriechen
0 bis **9** und **B** Waffen einzeln anwählen

DVD Links 2003

CPU mit 400 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
 Genre: Sportspiel
 Sprache: Englisch
 Installation: 276 MByte
 Demoumfang: 9 Löcher, Tutorial
 Demo-Qualität: Sehr gut



Linke Maustaste Zielmarkierung setzen
 Leertaste Real Time Swing ausführen
TAB Schläger auswählen
1 neuen Spieler hinzufügen
F1 Hilfe
ESC beenden

DVD Emergency 2

CPU mit 600 MHz, 128 MByte RAM, 3D-Karte
 Genre: Echtzeit-Strategie
 Sprache: Deutsch
 Installation: 172 MByte
 Demoumfang: 3 Missionen
 Demo-Qualität: Gut



Linke Maustaste Einheit auswählen
 Rechte Maustaste Befehle erteilen
F1 Feuerwache
F2 Polizeiwache
F3 Notfallwache
F4 Übersichtskarte

Specials

► Mod

Miss Liberty v1.0 Mod für GTA 3

► Mods exklusiv auf DVD

Firearms 2.65 Mod für Half-Life (dt.)
 Action HL Beta 5.5 Mod für Half-Life (dt.)

► Karten

UT 2003 20 Karten (13x Deathmatch;
 2x Bombing Run; 4x Capture-
 the-Flag; 1x Double Domination)
 WarCraft 3 30 Karten
 Stronghold 15 Burgen
 Stronghold Crusader 3 Bonusgegner

Wettbewerb: Leserprogramme

Damit bei Ihnen während der trüben Herbsttage keine Langeweile aufkommt, gibt es auch diesen Monat wieder die fünf besten Leserspiele. Sie finden die Programme samt Beschreibungen auf unserer Video-CD und der DVD. Von dort lassen sich die Programme problemlos installieren. Geben Sie auf der Mitmachkarte im Heft Ihren Favoriten an, um an unserer monatlichen Verlosung teilzunehmen. Der Gesamtsieger des Leserwettbewerbs bekommt ein PC-Spiel seiner Wahl. Wenn auch Sie einen interessanten Titel oder nützliches Tool programmiert haben und gewinnen möchten, dann schicken Sie es an:

IDG Entertainment Verlag
 GameStar-Lesersoftware
 Leopoldstr. 252 b
 80807 München

oder per E-Mail an:
 cd@gamestar.de

Gewinner 11/2002

Der Gewinner der letzten Ausgabe heißt Ferdinand Distler. Mit seinem actionlastigen Geschicklichkeitsspiel **Bomb** konnte er sich knapp gegenüber der starken Konkurrenz durchsetzen.



In Bomb verteidigen Sie mit Ihrem Lasergeschütz eine Stadt.

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Galaxy Attacks von Konrad
2. Revo Race von Mathias Kunter
3. Anno Dominus von Jochen Schneider
4. Dreamer von Jens Kürschner
5. Alien Blitz von Markus Fabian

GameStars

Wes Eckhart

Der Produzent bei Simulationsschmiede Novalogic war erst Student, dann Kartenabreißer und schließlich Beta-Tester. Nun entscheidet er, wo die Helikopter kreisen.



Alter: 30

Nationalität: US-Amerikaner

Wohnort: Los Angeles

Beruf: Producer bei Novalogic

Ausbildung: abgebrochenes Studium (Elektroingenieur, Computer-Wissenschaften)

Motto: »Rubbing is racing.«
(Zitat aus dem Film »Tage des Donners«)

Historie

Wann	Was gemacht?
1992	Armored Fist
1995	Comanche 2
1997	Comanche 3
1997	Armored Fist 2
1998	Delta Force
1999	Delta Force 2
2000	Tachyon (auch als Sprecher)
2001	Delta Force: Landwarrior
2001	Comanche 4
2002	Delta Force: Black Hawk Down

Die Meilensteine des Wes Eckhart



Armored Fist: Wes Eckharts erste Projektbeteiligung bei Novalogic. Damals half er aber nur als Beta-Tester an einigen Wochenenden aus.



Delta Force: Das intelligente, spannende Soldatenspektakel schickte uns 1998 zum ersten Mal als Teil der Elite-Truppe in den heißen Wüstensand.



Comanche 4: Voxelgrafik ist out, echte Polygone müssen her! Und mit denen zaubert Novalogic ein wahres Action-Feuerwerk auf den PC.



14 Fragen zu Billy Idol und Bier

Dein erstes Computerspiel?

Zork.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Wasteland, Descent, Gran Turismo 3.

Dein Lieblings-Multiplayer-Spiel?

Delta Force.

Du wartest momentan auf?

Medal of Honor: Spearhead.

Deine Lieblings-Webseite?

www.eonline.com

Dein Lieblings-Film?

Star Wars.

Deine Lieblings-TV-Serie?

Alias.

Deine Lieblings-Musik?

Billy Idol.

Dein Lieblings-Buch?

Der Herr der Ringe.

Dein Lieblingsessen?

Steaks.

Deine beste Entscheidung?

Meiner Frau endlich einen Heiratsantrag zu machen.

Dein Non-Computer-Hobby?

Rollerblading.

Dein Non-Computer-Traumjob?

Rennfahrer in der Nascar-Serie.

Bei dir im Kühlschrank liegen...

Cola, Milch, und Bier aus der Karibik.

»Ich würde Weihnachten nach hinten verschieben.«

Wes Eckhart über Beta-Tests, America's Army und Gran Turismo 3.

GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

Wes Eckhart Ich hatte gerade das College geschmissen und arbeitete in einem Kino als Aushilfe. Da sprach mich ein Freund an, der bei Novalogic arbeitete. Ich sollte ein Wochenende reinkommen, um beim Beta-Test von Armored Fist zu helfen. Ich dachte mir, dies ist mit Abstand das Coolste auf der ganzen Welt: Spiele spielen, bevor sie erscheinen! Danach habe ich bei Novalogic zuerst im technischen Support gearbeitet. Später als Missionsdesigner.

GameStar Was war der größte Bug, den du in deiner Karriere je übersehen hast?

Wes Eckhart Der größte was?

GameStar Was ist der Schlüssel zum Erfolg beim Designen von Spielen?

Wes Eckhart Mit wirklich guten Leuten zu arbeiten. Mein Team ist sehr talentiert. Ich mache eigentlich kaum etwas selbst und habe vor allem ein Auge auf das Projekt. Die harte Arbeit erledigen andere! Das Beste, was man als Producer machen kann, ist flexibel gegenüber diesen Leuten zu sein und ihr Talent zu honorieren.

GameStar Was für ein Spiel würdest du mit endlosen Ressourcen entwickeln?

Wes Eckhart Das perfekte Rennspiel. Gran Turismo 3 für die Playstation 2 war schon sehr cool, aber ich glaube, ich könnte es noch besser hinkriegen.

GameStar Wie findest du America's Army?

Wes Eckhart Ich halte es für eine großartige Sache. Wir haben uns den Titel auf der Spielemesse E3 genau angesehen und mit den Entwicklern geredet. Es ist natürlich in erster Instanz ein Rekrutierungsmittel. Kinder werden heute mit PC-Spielen groß, und die US-Army weiß das. Und es ist ja auch nicht wirklich ein Spiel. Viel mehr eine perfekte Simulation.

GameStar Wie entwickelt sich der Markt in den nächsten fünf Jahren?

Wes Eckhart Oh, das ist nicht einfach. Aber wenn man sich mal anschaut, was heute schon illegal über das Internet vertrieben wird, also Musik und Filme, dann glaube ich, dass der legale Internet-Vertrieb von Spielen nur der nächste logische Schritt sein sollte. Und ich glaube, dass noch viel mehr online passieren wird und dass die Genres da verschmelzen werden. Also vor allem Rollenspiele und Ego-Shooter.

GameStar Warum habt ihr für euer neues Spiel, Black Hawk Down, so ein hartes und realistisches Szenario gewählt?

Wes Eckhart Das ist das fünfte Delta-Force-Spiel. Und wir haben dafür bis jetzt immer fiktive Szenarios im Nahen Osten entworfen. Wir wollten einfach mal was Neues machen. Und dann passierte das am 11. September und der Einsatz in Afghanistan folgte. Das brachte uns irgendwie auf Somalia. Wir haben eine Menge recherchiert, um nicht nur das abzubilden, was Buch und Film schildern. Im Spiel passiert wesentlich mehr. Für die Leute, die damals wirklich dabei waren, ist der Einsatz übrigens nicht gescheitert: Sie haben einfach ihren Job gemacht.

GameStar Was würdest du an der Spiele-Industrie ändern, wenn du könntest?

Wes Eckhart Ich würde Weihnachten weiter nach hinten verschieben.

GameStar Was war das Verrückteste, was je in deiner Karriere passiert ist?

Wes Eckhart Wie arbeiteten an der Panzersimulation Armored Fist 2 und waren zu Recherchezwecken in der Marine-Corps-Base »21 Palms« in Süd-Kalifornien. Und da fanden gerade Schleichübungen in ei-

nem Feld statt. Wir standen also da, schauten über das Gras, sahen nichts. Plötzlich – mein Herz blieb fast stehen! – steht jemand genau vor uns auf. Wie der da hingekommen ist, weiß ich bis heute nicht.

GameStar Was kannst Du an Deinem Job überhaupt nicht ausstehen?

Wes Eckhart Ganz klar das Missverhältnis zwischen den coolen Ideen, die man vor der Entwicklung eines neuen Titels hat und dem, was am Ende dabei rauskommt. Gründe

»Rollenspiele und Ego-Shooter werden verschmelzen.«

gibt es viele: Mal mangelnde Zeit, mal entpuppt sich eine Sache als nicht umsetzbar. Gelegentlich liegt es aber auch daran, dass man der einzige auf der ganzen Welt ist, der etwas gut findet. **PET**

Auch Designer brauchen Idole!

Wes Eckhart liebt Elvis Presley. Folglich war er natürlich im Sommer 25. Todestag in Graceland. Hail to the King, baby!



Allgemeine Tipps und Lösung, Teil 1

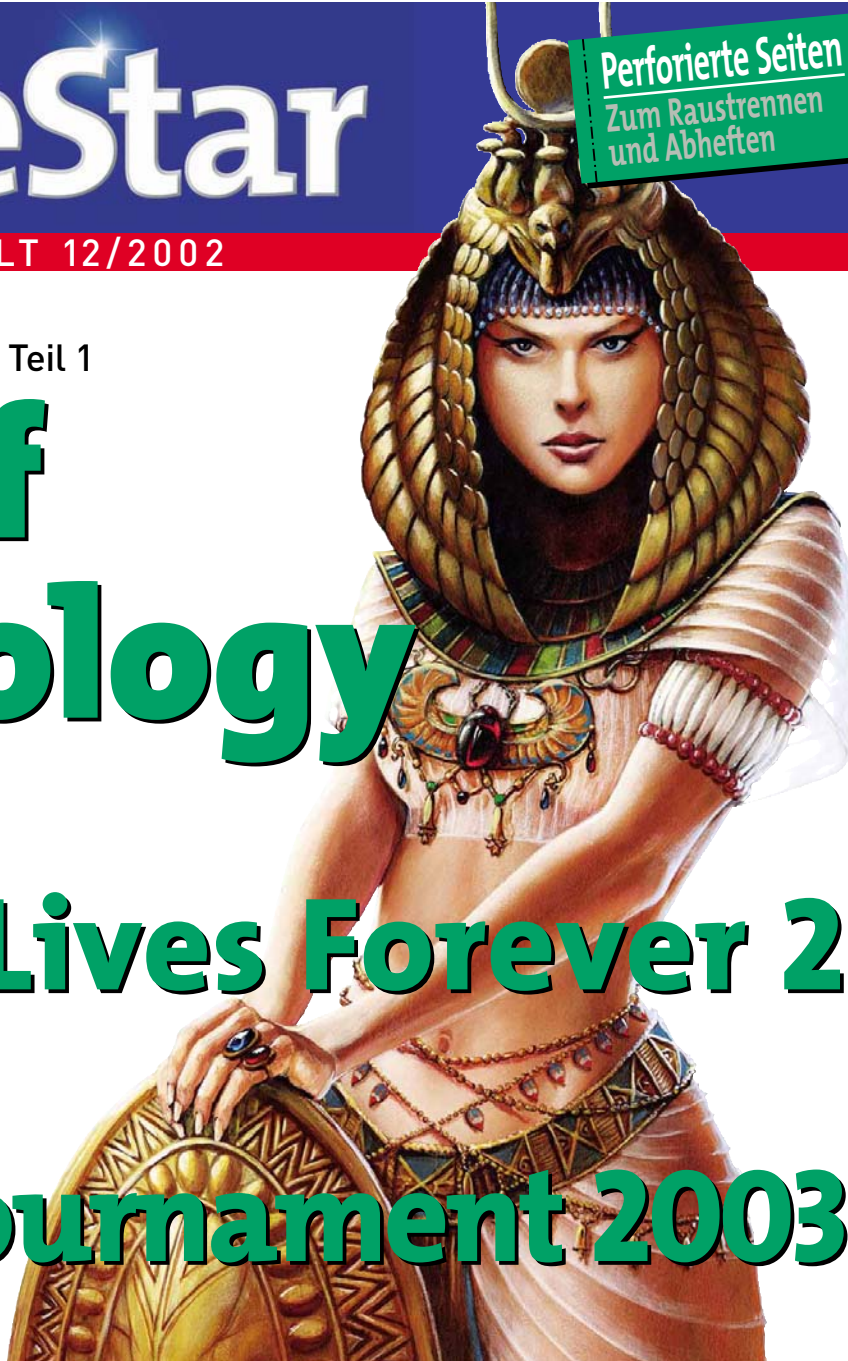
Age of Mythology

Komplett ausspioniert

No One Lives Forever 2

Profi-Kniffe

Unreal Tournament 2003

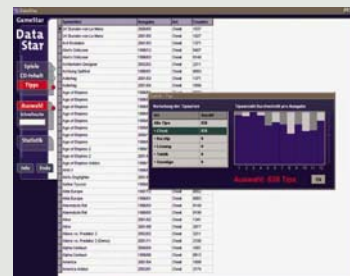


○ Tipps & Tricks-Index: 11 & 12 2002

Spielertitel *Ausgabe* *Art* (L Lösung, T Taktiken, K Kurztipp, C Cheats) *Counter* (Tipps-Seitenzahl)

1914 – The Great War	11/02	K	2467	Evil Twin	11/02	C	2473	No One Lives Forever 2	12/02	L	2505
Age of Mythology	12/02	L	2499	F1 2002	12/02	C	2491	Operation Flashpoint	12/02	K	2494
Alien vs. Predator 2:				F1 2002	12/02	K	2491	Pool of Radiance 2	11/02	K	2475
Primal Hunt	11/02	C	2467	Fifa 2003	12/02	T	2504	Prisoner of War	12/02	C	2494
Alone in the Dark 4	12/02	K	2490	Frontline Attack	12/02	C	2492	Rally Champ. 2002	11/02	C	2475
Der Anschlag	11/02	C	2467	Die Gilde	12/02	K	2492	Silent Hunter 2	11/02	K	2475
Arcanum	12/02	K	2490	Gorasul	12/02	K	2492	Die Sims	11/02	C	2471
Battlefield 1942	11/02	T	2484	Gothic	11/02	C	2473	Die Sims	11/02	K	2471
Battlefield 1942	12/02	K	2490	Gothic	11/02	K	2473	Starlancer	11/02	C	2475
Battle Realms	11/02	K	2472	Grandia 2	11/02	K	2473	Starlancer	11/02	K	2475
Beach Life	11/02	K	2467	Grandia 2	11/02	C	2475	Stronghold Crusader	11/02	L	2476
Beach Life	12/02	C	2490	GTA 3	11/02	C	2469	Sudden Strike	12/02	K	2494
Black & White	11/02	K	2467	GTA 3	12/02	K	2492	Swine	12/02	C	2496
C&C: Alarmstufe Rot 2	11/02	K	2467	Hitman 2	12/02	C	2492	Tony Hawk's Pro Sk. 3	12/02	K	2496
Conflict Zone	11/02	K	2472	IL-2 Sturmovik	11/02	K	2469	Tony Hawk's Pro Sk. 3	11/02	K	2471
Dark Project	12/02	K	2490	Mafia	12/02	K	2510	Unreal Tourn. 2003	12/02	T	2497
Dark Project	12/02	C	2491	Medieval	11/02	C	2469	Verkehrsgigant	12/02	K	2496
Delta Force: T. F. Dagger	11/02	K	2469	Medieval	12/02	K	2492	Verkehrsgigant	12/02	C	2496
Desperados	12/02	C	2491	Morrowind	11/02	K	2471	Virtua Tennis	11/02	K	2471
Diablo 2	12/02	K	2491	Morrowind	12/02	K	2493	WarCraft 3	11/02	K	2471
Emperor	12/02	K	2491	Morrowind	12/02	C	2493	WarCraft 3	12/02	K	2496
Empire Earth	11/02	C	2469	Motocross Madness 2	11/02	K	2475	Zeus	12/02	K	2496
Empire Earth	11/02	K	2469	Neverwinter Nights	12/02	K	2493	Zeus	12/02	C	2496

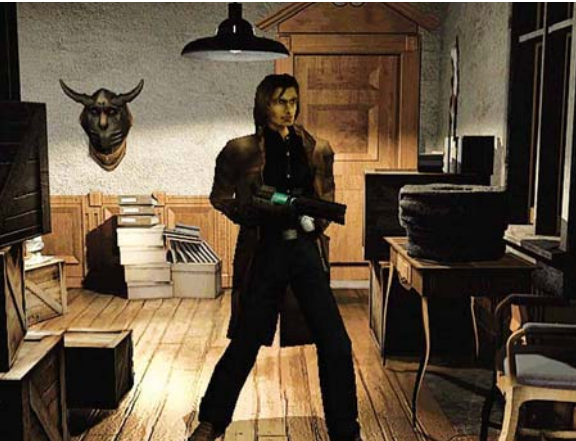
DataStar



Im DataStar befindet sich der komplette Index aller bisher im GameStar erschienenen Tipps und Lösungen. Die praktische Datenbank finden Sie auf unserer CD/DVD im Menüpunkt »Programme«. Das Programm lässt sich bequem direkt aus dem Menü starten. Weitere Informationen zum DataStar können Sie im CD-Inhalt nachlesen. Falls Sie die Ausgabe ohne CD/DVD erworben haben: Unseren DataStar gibt es auch online, unter www.gamestar.de/magazin/datastar3.htm

Alone in the Dark 4

Öffnen Sie auf dem Desktop mit der rechten Maustaste das »Eigenschaften«-Fenster der Programmverknüpfung. In der Zeile »Ziel« fügen Sie nach einem Leerzeichen die Option **-wizardmaster** an. Im Inventar des Spiels erscheint daraufhin ein Cheatmenü, in dem Sie unter anderem alle Levels anwählen, sich unverwundbar machen oder das Inventar füllen können.



Alone in the Dark 4: Auch in dunklen Räumen müssen Sie jetzt – dank Unverwundbarkeit und Cheats – keine Angst mehr haben.

Arcanum

TIPP 1: Zu Beginn des Rollenspiels erleichtern Sie den Gemischtwarenhändler Ristezze in Nebelbergen um riesige Geldsummen. Stellen Sie sich hinter ihn, und stellen Sie ihm den Schlüssel für das Hinterzimmer. Dort steht eine Truhe, in der alle Waren sind, die er zu verscherbeln hat. Bedienen Sie sich, und verkaufen Sie ihm sein eigenes Zeug wieder. Diesen Vorgang können Sie sogar beliebig oft wiederholen. **TIPP 2:** Wie schon in Fallout haben die Entwickler in Arcanum einen tierischen Begleiter untergebracht. Er wartet im oberen Teil von Ashbury. Dort müssen Sie ihn rasch vor dem Zorn eines wütenden Gnoms retten, damit er Ihnen folgt. Vor allem im Nahkampf ist das Haustier praktisch. **TIPP 3:** Per Hex-Cheat kommen Sie leicht an einen vollen Geldsack. Merken Sie sich dazu Ihren sechsstelligen Kontostand, und speichern Sie ab. Legen Sie eine Sicherheitskopie Ihres Savegames an, und laden Sie den Original-Spielstand dann in einen Hex-Editor (wie zum Beispiel SECK 4.0 von unserer CD/DVD). Rechnen Sie den Betrag in Hexadezimale um, und verdrehen Sie die Blöcke. Aus »27 10 00« (10.000 Einheiten) wird so »00 10 27«. Suchen Sie diese Zeichenfolge, um sie durch »FF FF FF« zu ersetzen. Nach dem Abspeichern starten Sie das Spiel neu und

laden den veränderten Spielstand. Als frisch gebackener mehrfacher Millionär sollte es nun leicht fallen, jeden erdenklichen Wunsch zu erfüllen.

TIPP 4: Falls Ihnen die Musik zu langweilig ist, ersetzen Sie einfach die Dateien im Unterverzeichnis /MODULES/ARCANUM/SOUND/MUSIC Ihres Spieleorders durch beliebige MP3-Dateien Ihrer Wahl. Dazu müssen Sie Ihre Wunschtitel allerdings entsprechend umbenennen.

Battlefield 1942

Um die teilweise arg eingeschränkte Sichtweite in den atmosphärischen Weltkriegsschlachten von EA Games zu erweitern, benötigen Sie nur einen Texteditor, wie zum Beispiel Notepad. Wechseln Sie in das Unterverzeichnis SETTINGS\PROFILES\XXX, wobei XXX Ihrem Profilnamen entspricht, und öffnen Sie die Datei VIDEO.CON mit dem Editor. Der Eintrag »game.setMenuViewDistance 100« bestimmt die Sichtweite. Ändern Sie den Wert auf 300, um in leichtem Nebel zu kämpfen. 400 bringt vollen Weitblick. Dabei sollte Ihr Rechner natürlich zur aktuellen Spitzenklasse zählen, damit das Spiel nicht zu einer Diashow verkommt.

Andy Jaeger



Battlefield 1942: Bei voller Sichtweite behalten Sie auf den großen Karten immer den Überblick.

Beach Life

In Eidos' kurzweiligen Strandmanager dürfen Sie nach Belieben cheaten. Tippen Sie die Schummelcodes aus der folgenden Tabelle einfach während des Spiels ein.



Beach Life: Den Ausbau Ihrer Feriensiedlung finanzieren Sie mit unseren zinslosen Cheats.

Cheat	Wirkung
costa del dosh	unbegrenzt Geld
quick quick quick!	schnelles Bauen
all buildings	alle Gebäude freischalten

Dark Project

Zwar schon ein alter Hut, aber für nur sieben Euro ein Schnäppchen. Deshalb noch einmal die besten Tipps zu Eidos' frühem Meisterwerk um den Dieb Garret.

TIPP 1: Wählen Sie den Expert-Modus, und befolgen Sie die Anweisungen Ihres Ausbilders bis zum Gefecht mit dem menschlichen Gegner. Bekämpfen Sie diesen, bis er sich zurückzieht, und folgen Sie ihm zur Holztür am Ende des Ganges. Schlagen Sie diese per Überkopffhieb mit Ihrem Schwert auf. Weichen Sie gleich zurück, damit die Tür sich öffnen kann. Im dahinter liegenden Raum findet sich alles, was zu einem zünftigen mittelalterlichen Basketball-Match notwendig ist.

TIPP 2: Alle Breitkopffleile, die Gegner verfehlen und nicht an die Wand fliegen, können Sie wieder aufsammeln. Lärm Pfeile lassen sich sogar immer wieder aufnehmen. Seilpfeile hingegen bekommen Sie nur dann zurück, wenn sie in Holz stecken.

TIPP 3: Vergessen Sie das Massenmorden typischer Haudrauf-Actionspiele, und lassen Sie auch nichtmenschliche Gegner lieber am Leben. Die Dino-Echsen halten beispielsweise so viele Treffer aus, dass sich ein Kampf nicht lohnt. Auch den lahmen Zombies können Sie leicht aus dem Weg gehen. Wägen Sie generell Risiko gegen Nutzen ab, bevor Sie Wachen ausschalten. Meist schleichen Sie leichter und schneller an Gegnern vorbei, statt sie gefahrvoll unter Waffeneinsatz niederzustrecken.

TIPP 4: Erwischt worden? Eine Wache hängt wie eine Klette an Ihnen? Dann heißt es Fersengeld geben! Bringen Sie so viele Mauerecken wie möglich zwischen sich und den Widersacher. Wenn die Wächter Sie nicht mehr sehen, geben sie nämlich meistens die Verfolgung auf. Manchmal reicht es sogar schon, um einen Pfeiler herumzurennen, und so den lästigen Häscher aus dem Konzept zu bringen.

TIPP 5: Keine Angst vor Sprüngen: Solange Sie auf Gras oder Teppichen landen, verursachen Sie praktisch kein Geräusch. In Häusern mit verräterischem Fliesenboden sind oft Läufer ausgelegt; wenn Sie sportlich und geschickt von Teppichinsel zu Teppichinsel hüpfen, können Sie trotzdem unbemerkt Wächter verfolgen.

TIPP 6: Verzichten Sie auf den Kauf von Lärm Pfeilen – die Wachen lassen sich auch billiger ablenken. Schnappen Sie sich

einfach eine Topfpflanze oder ähnliche Gegenstände, und werfen Sie das Objekt zum Beispiel gegen eine Wand. Der Aufprall wird die umstehenden Wächter und nach dem Rechten sehen lassen.

TIPP 7: Wenn Sie auf Zombies schießen, solange diese noch am Boden liegen, brauchen Sie nur einen statt zwei der wertvollen geweihten Pfeile.

TIPP 8: Die Laufgeschwindigkeit des Protagonisten erhöht sich, wenn Sie alle zwei bis drei Sekunden einen Sprung einlegen.

TIPP 9: Im ersten Level befindet sich ein Geheimgang. Gehen Sie dazu im Garten der Burg den Aufgang hinauf, und zerschneiden Sie den Wandteppich mit dem Schwert. Der dahinter liegende Gang bringt Sie auf die Deckenverstrebrungen über dem Vorraum des Thronsaals. Von hier können Sie die Wache sicher mit einem Pfeil erledigen und dann das Zepter rauben.

TIPP 10: Haben Sie den Patch auf Version 1.33 installiert, können Sie folgende Cheats aktivieren. Mit einem normalen Texteditor öffnen Sie die Datei DARK.CFG im Dark-Project-Verzeichnis. Fügen Sie dort die Zeile **CASH_BONUS XXX** ein. Jetzt bekommen Sie bei jedem Missionsstart eine Extrasumme Geld, wobei Sie für »XXX« einen Betrag einsetzen, der zwischen 1 und 3.300 Goldstücken liegen sollte.

TIPP 11: Um mit einer beliebigen Mission zu starten, bearbeiten Sie die Zeile »STARTING_MISSION XX«. Die beiden Buchstaben »XX« stehen hier für die Nummer des gewünschten Levels.

TIPP 12: Drücken Sie während des Spiels **CTRL**, **ALT**, **SHIFT** und **END**, um die laufende Mission erfolgreich zu beenden. Sie erhalten dann allerdings für den Einsatz kein Geld von Ihrem Auftraggeber.

Desperados

Spellbounds Western-Taktikspiel wird durch Cheats viel einfacher. Drücken Sie im Spiel gleichzeitig **SHIFT** und **F11**, und geben Sie dann die folgenden Codes ein:

Cheat	Wirkung
HOLLOW MAN	unsichtbar
CLINT	Level gewonnen
SHOW ME ALL	alle Objekte anzeigen
POWERMAN	neue Waffe
JACKAL	Munition
ZEUS	Gegner mit ALT + KLICK töten
MEDIC	Tipps
SCHNEIDER	Level beenden
TIMELESS	Zeit hält an
FIDEL CASTRO	Dialoge
EPITAPH	Siegbedingungen
SUPERSONIC	Lautstärke

Diablo 2

Wer Blizzards Action-Rollenspiel zum Budgetpreis liegen lässt, ist selber schuld. Unsere Tipps gibt es auf jeden Fall für lau.

TIPP 1: Wenn Sie nach dem Sieg über Diablo keinen Platz im Inventar haben, um die gewonnenen Gegenstände aufzunehmen, hilft Ihnen ein kleiner Bug. Wählen Sie den nicht ins Inventar passenden Gegenstand, und warten Sie die 60 Sekunden bis zum Spielende ab. Nach dem Neustart im nächsten Schwierigkeitsgrad haben Sie ihn immer noch angewählt. Auf diese Weise sparen Sie bis zu acht der kostbaren Inventar-Felder.



Diablo 2: Gegen Furcht einflößende Gegner wie diese Moon Lords helfen selbst gebaute Waffen.

TIPP 2: Wenn Sie im fünften Akt des Addons Baals Diener erledigen, bekommen Sie als Belohnung viele nützliche Gegenstände. Ist der letzte der Schergen hinüber, speichern Sie schnell ab und laden sofort wieder diesen Spielstand. Diese Aktion lässt sich beliebig oft wiederholen, sodass Sie massig Gegenstände einsammeln und verkaufen können.

TIPP 3: Um das Warenangebot beim Händler etwas aufzubessern, laufen Sie zum nächsten Wegpunkt. Teleportieren Sie sich aus dem Dorf, und kehren Sie gleich darauf wieder zurück. Nun hat der Kaufmann eine neue Lieferung bekommen, die vielleicht etwas Interessanteres bietet.

TIPP 4: Die Aufladefähigkeiten der Attentäterin sind sehr mächtig. Legen Sie die entsprechenden Fertigkeiten deshalb auf schnell erreichbare Tasten und den Finishing-Move auf die rechte Maustaste. Im Kampf schlagen Sie dann dreimal links, wechseln die Fähigkeit, schlagen wieder dreimal und vollenden mit der rechten Taste. Dadurch wird der Schaden der ersten beiden Aktionen noch einmal ausgeführt.

TIPP 5: Geben Sie ein einfach gesockeltes Einhand-Schwert zusammen mit drei Edelsteinen oder Runen der gleichen Art in den Horadrim-Würfel. Im Gegenzug erhalten Sie ein dreifach gesockeltes Einhand-Schwert mit dem jeweiligen Bonus der Edelsteine oder Runen.

Emperor: Battle for Dune

Sparen Sie sich das Bauen von Spice-Sammlern und Carryalls im Wüstenspektakel von Westwood. Errichten Sie stattdessen lieber eine zweite Raffinerie, denn da ist ein Sammler schon im Preis enthalten. Verkaufen Sie die alte, und setzen Sie die neue sofort auf deren Platz. Jetzt bauen Sie das Teil noch mit zusätzlichen Rampen aus, damit es keine Staus bei der Spice-Anlieferung Ihrer neuen Sammler gibt.



Emperor: Sobald Ihre neue Raffinerie samt Gratis-Sammler fertig ist, verkaufen Sie die alte.

F1 2002

TIPP 1: Wenn Sie in EA Sports' Formel-1-Simulation ohne langwieriges Training Ihre Statistikwerte verbessern möchten, benötigen Sie dazu nur einen Texteditor wie zum Beispiel Notepad. Öffnen Sie damit die Datei CAREER.BCH im Unterordner SAVE Ihres Spieleverzeichnisses. In dieser Datei sind alle Werte aufgeführt, und Sie können sie nach Ihren Wünschen verändern. *Sebastian Noßwitz*

TIPP 2: Im Qualifying und bei kurzen Rennen sollten Sie die Motordrehzahl auf maximale Leistung stellen, und den Tank nur für die entsprechende Anzahl von Runden befüllen. Bei Rennen, die kürzer als zehn Runden sind, ist die Wahrscheinlichkeit eines Motorplatzers sehr gering.

Sebastian Noßwitz



Formel 1 2002: Ein Crash schadet der Statistik, dank unserer Manipulationsanleitung bügeln Sie den Fehler aber im Nu wieder aus.

Frontline Attack: War over Europe

Um das schwierige Weltkriegskommando besser unter Kontrolle zu bekommen, tippen Sie **[ENTER]** und anschließend die Cheats aus der folgenden Tabelle.

Cheat	Wirkung
I'mCheater	Cheatmodus aktivieren
EagleEye	Karte aufdecken
MoneyMoney	
Money XXX	XXX Geld
Ups...	beschädigt feindliche Gebäude
GoToHell	zerstört sämtliche Feinde
StrongMan	heilt alle selektierten Einheiten/ Gebäude
ByeBye	zerstört selektierte Einheit/ Gebäude
HastaLaVistaBaby	zerstört alle Einheiten/Gebäude

Die Gilde

Diebe sollten zuerst die maximale Anzahl von Kollegen einstellen und diese dann bis zur höchstmöglichen Stufe im Kampf trainieren. Jetzt überfällt Ihre Bande das Wachhaus mit dem besten Zustand. Das lässt sich für mindestens 5.500 Pfund verkaufen. Solche Raubzüge können Sie dann auch noch auf andere Diebes-, Gardisten- oder Räubergebäude ausdehnen. Auf diese Weise kommen Sie sehr schnell zu einem großen Vermögen.

Marco Hegenberg und Marvin Multhaupt

GTA 3

Die Cabrios in Rockstars fesselnder Actionwelt lassen sich öffnen und schließen. Drücken Sie dazu einfach **[F]**, wenn Sie drinsitzen. So passen Sie Ihren Look immer dem wechselnden Wetter an.

Marcus Nolte



GTA 3: Sobald Sie im Auto sitzen, können Sie das Verdeck schließen.

Gorasul

Das Action-Rollenspiel enthält viele Kopfnüsse. Wir haben hier einige nützliche

Tricks für Sie gesammelt. Beachten Sie, dass sich die Wort-Lösungen auf den mittleren Rätsel-Schwierigkeitsgrad beziehen.

TIPP 1: Im Schloss sollten Sie die herum-schwirrenden Ratten, Fledermäuse und schwachen Skelette töten. Dadurch sammeln Sie schnell erste Erfahrungspunkte.

TIPP 2: Schalten Sie Roszondas mit der Taste **[L]** immer in den schnellen Rennmodus. Ansonsten schleicht er ermüdend langsam über den Bildschirm.

TIPP 3: Hier sind die Antworten für das Rätsel im unteren Turm-Stockwerk:

Statue	Antwort
Erste links	Nacht
Zweite links	Vier
Erste rechts	Siegel
Zweite rechts	Macht

TIPP 4: Im Dorf Tolip sollten Sie direkt vor dem Gespräch mit dem Meisterschützen Velaas (mittig rechts auf der Karte) speichern und ihn dann auf das Bogenschießen ansprechen. Er wird Ihnen daraufhin einen Versuch gewähren, ins Schwarze zu treffen. Gelingt das, erhalten Sie einen wertvollen Bogen geschenkt. Das Ziel zu treffen ist nicht ganz einfach, aber bei einem Fehler laden Sie einfach den Spielstand und probieren es von vorn.

TIPP 5: Dasselbe wie in Tipp 4 gilt auch für das Kampftraining in Tolip.

TIPP 6: Die Antwort auf die Frage des Koboldkönigs in Ninigod lautet »Wasser«.

TIPP 7: Damit die Kobolde gegen die dunklen Horden eine Chance haben, lassen Sie die Truppen auf der taktischen Karte stets von mehreren Seiten angreifen. So sollten Sie mindestens drei Kobolde auf einen Troll hetzen, um den Sieg davonzutragen.

TIPP 8: Um das penetrante Kobold-Mädchen loszuwerden, müssen Sie einfach dem jungen Kobold an der Brücke in Ninigod ein wenig Honig ums Maul schmieren.

TIPP 9: Die Antwort im mittleren Stockwerk der Tempelkatakomben ist »Luft«.

TIPP 10: Im unteren Geschoss der Tempelkatakomben heißt die Antwort »Körper«.

TIPP 11: Bei zu vielen Gegnern auf einem Haufen müssen Sie sich vorsichtig anschleichen und die Widersacher einzeln rauslocken. Anders werden Sie größere Massen kaum in die Knie zwingen können.

Hitman 2

Die Cheats des ersten Teils funktionieren auch im Nachfolger. Öffnen Sie die Datei HITMAN2.INI mit einem Texteditor, und fügen Sie die Zeile **EnableConsole 1** ein. Speichern Sie ab, und starten Sie das Spiel. Mit **[~]** öffnen Sie nun eine Konsole, in die



Hitman 2: Bei solchen Gegnermassen helfen Ihnen nur noch mächtige Schummelleien weiter.

Sie die unten aufgeführten Schummel-Codes eingeben. Mit **[TAB]** können Sie in der Konsole einfach durch alle Befehle scrol-len und sich die für Sie passenden zu jeder Gelegenheit raussuchen.

Cheat	Wirkung
god 1	unverwundbar
giveall	alle Waffen mit optimaler Munition
infammo	unbegrenzt Munition
invisible 1	unsichtbar

Medieval

TIPP 1: Um Unruhen in den eroberten Provinzen zu vermeiden, sollten Sie immer kleine Reservearmeen von Bauern dort stehen lassen. Vier bis sechs solcher 133 Mann starker Verbände sichern ohne große Kosten Ihre Provinzen. *Andreas Kutscher*

TIPP 2: Fraktionen, die kurz vor dem Aus stehen, sollten Sie auf jeden Fall komplett vernichten. Das erspart Ihnen später viel Ärger. *Andreas Kutscher*

TIPP 3: Wenn Sie ein Land mit schwacher Wirtschaft erobert haben, dessen Bevölkerung Sie hasst, wie zum Beispiel Portugal, dann sollten Sie dort einen General mit einer Armee von nicht mehr als 300 besseren Fußsoldaten stationieren. Setzen Sie dann die Steuern auf »sehr hoch«. Jetzt wird es in jeder Runde eine Revolte gegen Sie geben. Da die Revoluzzer zwar zahlreich, aber nur schwache Bauern sind, wird Ihre Streitmacht keine Probleme haben, den Aufstand niederzuschlagen. Der Kommando-Wert Ihres Generals steigt da-



Medieval: Für solche Belagerungen benötigen Sie unbedingt einen führungsstarken General.

bei extrem schnell, da er sich immer wieder gegen eine Übermacht durchsetzen kann. Sobald er Level 7 hat, ziehen Sie ihn für wichtigere Aufgaben ab und setzen ein Greenhorn auf seinen Platz.

Nicolai Knobloch

Morrowind

Die Tipps für die englische Version von Ubi Softs Monster-Rollenspiel gelten auch für die deutsche. Hier die komplette Sammlung für neue Reisende:

TIPP 1: Die unendlichen Möglichkeiten in Morrowind bringen Einsteiger leicht zur Verzweiflung. Mit den folgenden Schummereien wird die riesige Märchenwelt übersichtlicher. Drücken Sie , um die Konsole zu öffnen. Dort geben Sie jetzt **player->XXX** ein, wobei XXX einer der hilfreichen Cheats aus der Tabelle ist.

Cheat	Wirkung
TGM	unverwundbar
Help	listet alle Konsolenbefehle auf
SetFlying 1	Flugfähigkeit
SetSuperJump 1	mehr Sprungkraft
SetWaterWalking 1	auf dem Wasser gehen
SetWaterBreathing 1	unter Wasser atmen
SetLevel XXX	Charakter auf Level XXX
AddItem Gold_100 XXX	XXX Gold
SetFatigue XXX	Müdigkeit auf XXX
SetMagicka XXX	Magie auf XXX
SetHealth XXX	Gesundheit auf XXX

TIPP 2: Beschwören Sie eine Waffe mit dem Zauber »Bound«, stecken Sie diese in Ihr Inventar, und legen Sie das Teil anschließend auf den Boden. Wenn Sie jetzt warten, bis die Wirkung des Zaubers abgelaufen ist, können Sie die Waffe wieder aufnehmen. Diese ist jetzt ständig verfügbar und behält außerdem ihre Boni.

TIPP 3: Am nördlichen Ufer der Insel liegen eine ganze Menge Muscheln, die mit Perlen gefüllt sind. Jedes dieser Schmuckstücke ist 100 Gold wert und noch dazu recht leicht. Gerade zu Anfang des Spiels können Sie sich so ohne Gewichtsbelastung ein kleines Vermögen zusammensammeln.

TIPP 4: Schleichen erlernen Sie am einfachsten, wenn Sie sich in einem Raum mit einer anderen Person befinden, die sich nicht bewegt. Stellen Sie sich etwas abseits hinter den anderen, und drücken Sie die Schleichtaste. Am besten legen Sie einen schweren Gegenstand auf die Taste und schauen in der Zwischenzeit Ihre Lieblingsserie im Fernsehen. Wenn Sie erfrischt wieder zurückkommen, ist Ihr Alter Ego ein Schleichspezialist.

TIPP 5: Um Speechcraft zu steigern, sind Sklaven oder Minenarbeiter besonders hilf-

reich. Gehen Sie auf sie zu, und schmeicheln Sie ihnen, was das Zeug hält. Speichern Sie immer wieder. Gerade wenn Ihre Werte noch sehr niedrig sind, wird Ihnen nämlich nicht alles Anbiedern geglaubt.

TIPP 6: Pfeile eignen sich sehr gut, um einzeln verkauft zu werden. Durch jeden Verkauf für ein Goldstück steigt Ihr Ansehen zudem um einen Punkt. Wenn Sie also 100 Pfeile verscheuern, haben Sie ein Ansehen von 100. Damit können Sie die 100 Geschosse aber auf einmal für 60 bis 70 Goldstücke wieder zurückkaufen. So verdienen Sie Geld und steigern Ihr Ansehen, ohne einen einzigen Pfeil zu verlieren.

TIPP 7: Wenn Ihnen trotz des schönen Soundtracks von Morrowind die Rollenspielklänge zu eintönig sind, dürfen Sie auch eigene MP3-Dateien einbauen. Damit das funktioniert, gibt es einen simplen Trick: Öffnen Sie im Hauptverzeichnis von Morrowind den Ordner MORROWIND\DATA FILES\MUSIK\EXPLORE, und fertigen Sie von den dort enthaltenen Dateien eine Sicherungskopie an. Jetzt benennen Sie Ihre Wunschmusikstücke in die Soundtrack-Dateien um und kopieren sie in das oben genannte Verzeichnis. Wenn Sie das Rollenspiel erneut starten, ertönen während Ihrer Reise vorher die ausgesuchten Lieblingsklänge.

TIPP 8: Mit diesen Cheats bringen Sie jeden Charakter auf Vordermann. Dazu öffnen Sie mit (auf der Tastatur neben der 1) die Konsole und geben dort den Befehl **Set** ein. Jetzt müssen Sie nur noch eine Fertigkeit aus der folgenden Tabelle plus gewünschtem Wert hinzufügen (Eingabebeispiel: **Set Strength 18**), und Ihr Charakter wird zum Superheld.

Fertigkeiten

Strength, Intelligence, Willpower, Agility, Speed, Endurance, Personality, Luck, Block, Armorer, MediumArmor, HeavyArmor, BluntWeapon, LongBlade, Axe, Spear, Athletics, Enchant, Destruction, Alteration, Illusion, Conjuraton, Mysticism, Restoration, Alchemy, Unarmored, Security, Sneak, Acrobatics, LightArmor, ShortBlade, Marksman, Mercantile, Speechcraft, HandToHand, Health, Magicka, Fatigue, Reputation, Disposition, AttackBonus, DefendBonus, ResistMagicka, ResistFire, ResistShock, ResistDisease, ResistBlight, ResistCorprus, ResistPoison, ResistParalysis

TIPP 9: Fieslinge werden in Morrowind schneller reich. Reisen Sie nach Balmora, und stehlen Sie das Schwert auf dem Schrank im East Guard Tower. Besuchen Sie jetzt den Creeper im oberen Stockwerk des Hauses Ghorak Manor in Caldera. Verkaufen Sie ihm die Klinge für 5.000 Goldstücke. Nach Abschluss des Geschäfts lassen Sie ihn das Zeitliche segnen, bevor er Ihnen davonläuft. Jetzt haben Sie 5.000 Goldstücke, ein gutes Schwert, und der Mord wird nicht einmal verfolgt.

TIPP 10: Im Omalen Ancestral Tomb, nördlich von Kogoruhn auf halber Strecke zum Meer, finden Sie im letzten Raum ein am Boden liegendes Skelett. Daneben liegt ein Abschiedsbrief des Unglücklichen, in dem er seine Abenteuer und seine Familie beschreibt. Unterzeichnet ist das Ganze mit dem Namen des wohl berühmtesten Peitschenschwingers und Archäologen, seit es Steven Spielberg und Harrison Ford gibt.

Neverwinter Nights

Die Komplettlösung zu Infogrames actionlastigem D&D-Abenteuer finden Sie auf



Morrowind: Dank unserer Schummelanleitungen und Tricks reisen Sie völlig unbeschwert durch Balmora.

www.gamestar.de als PDF-Datei. Um während des Spiels nicht immer zum Browser wechseln zu müssen, markieren Sie den Text und kopieren ihn mit **CTRL + C** in die Zwischenablage. Im Unterordner LOCAL VAULT ist eine Textdatei mit dem Namen Ihres Charakters. Öffnen Sie diese mit einem Texteditor, und fügen Sie mit **CTRL + V** die kopierte Lösung ein. Im Spiel finden Sie dann die Komplettlösung in Ihrem Tagebuch unter »Notizen«. *Michael Schäl*

Operation Flashpoint

TIPP 1: Wenn Sie schnell von einem hohen Dach herunterkommen wollen, sollten Sie auf ein schräges Dach darunter springen. Dabei ist es egal, wie tief der Sturz ist. So lange Sie auf die Schräge hüpfen, werden Ihnen keine Gesundheitspunkte abgezogen.

David Stolze

TIPP 2: Hopsen Sie von einem Hausdach aus in die Äste eines Baumes, um sich dort zu verstecken. Von da haben Sie einen sehr guten Überblick, und Ihre Gegner werden Sie kaum finden.

David Stolze



Operation Flashpoint: Selbst tiefe Stürze sind kein Problem, wenn der gewählte Landeplatz die richtige Architektur aufweist.

Prisoner of War

Die spannende Ausbruchs-Simulation von Codemasters lässt sich abkürzen. Geben Sie dazu im Passwort-Bildschirm die folgenden Cheats ein.

Cheat	Wirkung
FARLEYMYDOG	alle Secrets
DINO	unbegrenzt Goodies
GERIENG5	alle Kapitel
DEFAULTM	normale Kapitel
FATTY	Widerstandskraft
QUINCY	Wächter-Wahrnehmung
MUFFIN	Wächter-Größe
BOSTON	Ego-Perspektive
FOXY	alles auf dem Kopf
GERIENG5	alle Levels freigeschaltet
DEFAULTM	Levels wieder blockiert



Prisoner of War: Mit Cheats ertragen Sie das Gefangenleben im deutschen Lager leichter.

Die Sims

TIPP 1: Sollten Sie per Addon über Silverterraketen verfügen, können Sie damit eine Menge Geld machen. Kaufen Sie sich eine, schießen Sie den Knallkörper ab, und warten Sie auf die Explosion. Gehen Sie jetzt sofort in den Kauf-Modus, und verkaufen Sie die Explosion. Dafür bekommen Sie meist über 2.000 Dollar.

Urs Preukschat

TIPP 2: Im Unterordner \UIGRAPHICS des Spieleverzeichnisses finden Sie alle BMP-Dateien. Die können Sie mit einem Bildbearbeitungsprogramm wie Paint Shop Pro nach Ihren Wünschen bearbeiten.

TIPP 3: In einem mindestens zweiköpfigen Haushalt können Sie sich ruhig zwei Telefone leisten. Das hat den Vorteil, dass Sie mit ein bisschen Timing gleichzeitig abnehmen können. Wenn Sie dann einen Bonus oder sonstige finanzielle Mittel gutgeschrieben bekommen, passiert dies auch doppelt.

TIPP 4: Um sich das Leben ein wenig zu vereinfachen, können Sie mehrere Tätigkeiten hintereinander stapeln, die dann abgearbeitet werden. Allerdings ist es nur durch einen Trick möglich, das Gleiche mehrmals zu tun: Wählen Sie, was Sie tun wollen, dann etwas beliebig anderes und anschließend erneut die gewollte Handlung. Jetzt können Sie mit einem Klick auf das Icon die nicht erwünschte Tätigkeit wieder löschen. So können Sie zum Beispiel mehrfach hintereinander mit einem zukünftigen Freund reden, um die Beziehung zu vertiefen.

TIPP 5: Wenn Sie ein paar Nachbarn mehr haben wollen, wechseln Sie im Windows-Explorer zum Unterordner

\USERDATA\X Ihres Spieleverzeichnisses, wobei »X« eine Zahl ist. Kopieren Sie den kompletten Ordner in ein temporäres Verzeichnis, und nennen Sie »X« in »6« um. Dann kopieren Sie den Ordner wieder zurück, um im Spiel eine sechste Nachbarschaft zu haben. Das klappt bis zur Nummer »99«.

Sudden Strike

Auch wenn Sie Ihren Offizier verloren haben, können Sie hohe Sichtweiten erreichen. Dazu benötigen Sie nur den richtigen Panzer. Bei den Deutschen ist das der »Luchs«, bei den Amerikanern der »Stuart« und bei den Russen der »T34-85«. Stellen Sie einfach eine Einheit auf den Panzer, und öffnen Sie dessen Luke. Mit dieser Kombination können Sie sogar weiter sehen als ein Offizier. Auch alle anderen Panzer erweitern ihre Sichtweite, wenn sie voll besetzt sind und die Luke offen steht.

Dennis Cierpka



Sudden Strike: Die Panzer oben links lassen sich ganz leicht als Ausguck benutzen, um die Gegend zu erkunden.

Swine

Im Krieg der Hasen und Schweine drücken Sie **SHIFT** und **ENTER**, um die Konsole zu öffnen, in der Sie folgende sehr praktische Cheats eingeben können.

Cheat	Wirkung
smarten	gewählte Einheit wird befördert
mo money	1.000 zusätzliche Credits
quicker than death	Gegner leichter zerstörbar
blitzkrieg	Level beenden
instant delivery	Einheiten schneller produzieren

Tony Hawk's Pro Skater 3

Die coole Mucke aus Activisions brillantem Sportspiel können Sie sich auch ohne zu spielen anhören. Wechseln Sie dazu ins Unterverzeichnis DATA\MUSIC Ihres Spieleordners. Den Dateien mit der Endung MUS müssen Sie jetzt einfach die Endung MP3 geben. Jetzt öffnen Sie alle Lieder mit dem Windows Media Player oder einem anderen MP3-Player.

Thomas Lauterbach



THPS 3: Den Soundtrack können Sie jetzt auch ohne Spiel am heimischen Computer genießen.

Verkehrsgigant

TIPP 1: Sollte Ihnen ein schwerer Unfall in Jowoods Wirtschafts-Simulation Ihre ganze Planung nebst Finanzen durcheinander bringen, speichern Sie gleich danach ab und laden diesen Spielstand dann wieder. Wie durch ein Wunder ist das Missgeschick verschwunden.

TIPP 2: Im Unterverzeichnis \KARTEN des Spieleordners finden Sie die Datei VEHICLES.CFG. Wenn Sie die mit einem Texteditor öffnen, lassen sich mehrere Einstellungen ändern. Dazu gehören zum Beispiel die Kaufpreise der Fahrzeuge, ihre Verfügbarkeit sowie die Wartungskosten.

TIPP 3: Im selben Verzeichnis wie die VEHICLES.CFG finden Sie die Datei REAL_1.CFG. Auch sie lässt sich mit einem Texteditor öffnen und bearbeiten. Unter »INITIAL_USER_MONEY« erhöhen Sie dann Ihr Startkapital. »MAX_WALKERS« bestimmt die Anzahl von Fußgängern in den Straßen und »MAX_CARS« die der

Autos pro Quadratmeter. REAL_2.CFG und REAL_3.CFG enthalten dieselben Einstellungen für die Schwierigkeitsgrade Normal und Fortgeschritten.

TIPP 4: Sie können sich die Aufträge um einiges einfacher gestalten, wenn Sie das Unterverzeichnis MISSION öffnen. Zu allen Missionen sind dort mehrere Dateien zu finden. Die mit der Endung MIS lassen sich mit einem Texteditor öffnen. Dort finden Sie die Ziele, die zu erreichen sind. Setzen Sie alle Werte auf »0«, und starten Sie das Spiel. Nach einem Monat haben Sie die Aufgabe geschafft und dürfen die nächste in Angriff nehmen.

WarCraft 3

TIPP 1: Sobald ein Tauren Chieftain seine Ausdauer-Aura zur Verfügung hat, sollten Sie ihn in Gefechtsphasen immer in der Nähe von Goldminen oder Holzfällern stehen lassen. Die Arbeiter bewegen sich dadurch schneller und bauen mehr Ressourcen ab.

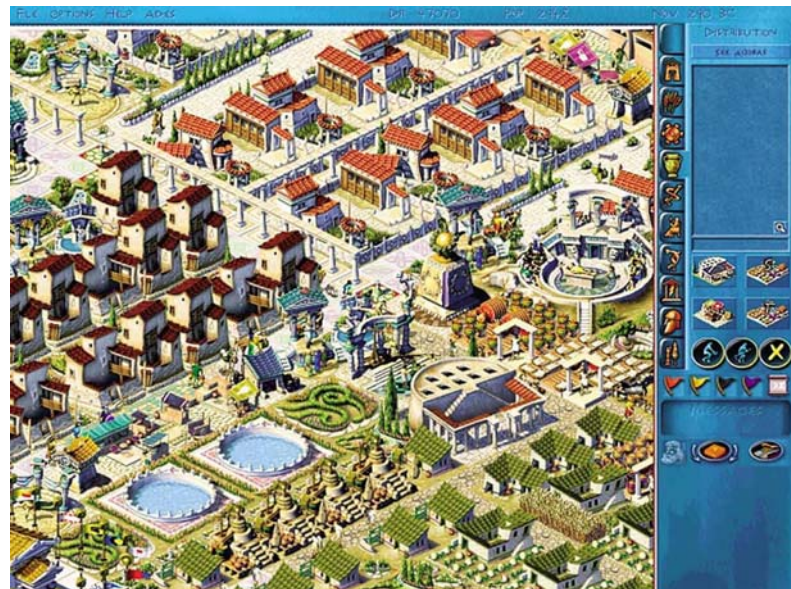
Michi Pfalz

TIPP 2: Sie können die Sammelpunkte Ihrer Kasernen auch auf den Helden setzen, um sich das lästige Zusammensuchen Ihrer Armee zu vereinfachen. Die neu ausgebildeten Kämpfer laufen dann immer zu ihrem Anführer.

Wolfgang Umhauer

Zeus

TIPP 1: Gerade zu Beginn einer Partie ist der Mangel an Arbeitskräften das drängendste Problem. Versuchen Sie deshalb, die Stadt so nahe wie möglich am Kartenrand an der Straße anzulegen. So kommen neue Arbeiter am schnellsten in Ihre Siedlung, um eifrig für Sie zu werkeln.



Zeus: Diese erfolgreiche Siedlung zaubern Sie mit unseren Cheats um einiges schneller herbei.

TIPP 2: Am Anfang jedes Szenarios sollten Sie die Spielgeschwindigkeit sofort ganz heruntersetzen. Das gibt Ihnen genug Zeit, um das Terrain in Ruhe zu begutachten und die Siedlung zu planen. Bauen Sie zuerst alle wichtigen Versorgungsgebäude, Straßen und Wohngebiete. Erst dann setzen Sie die Geschwindigkeit wieder hoch. Damit verkürzen Sie die Wartezeit auf Neueinzügler.

TIPP 3: Eröffnen Sie so schnell wie möglich Handelsposten für alle Verbündeten. Danach sollten Sie sofort die Geschäfte ankurbeln, damit der Warenstrom von Anfang an fließt. Denken Sie daran, für Seehandelsrouten die nötigen Docks zu bauen. Errichten Sie möglichst nahe an den Handelsposten Lagerstätten, damit die Wege der Träger kürzer sind.

TIPP 4: Schaffarmen und Olivenhaine müssen Sie oft weit abseits der Stadt bauen, um nahe am fruchtbaren Land zu sein. Legen Sie neben diesen Gebäuden ein kleines Wohngebiet an, damit ausreichende Arbeitskräfte parat stehen. Um die Versorgung der Wohnhäuser brauchen Sie sich nicht weiter zu kümmern.

TIPP 5: Steuern bringen Geld in die Kasse. Achten Sie darauf, dass die Steuereintreiber 100 % der Stadt abgrasen.

TIPP 6: Wenn Ihnen die Tipps nicht reichen, helfen diese Cheats sicher weiter: Drücken Sie während des Spiels **CTRL**, **ALT** und **C**, und geben Sie anschließend die Schummelleien aus der Tabelle ein. **PH**

Cheat	Team
Delian Treasury	1.000 Münzen
Ambrosia	Szenario gewinnen
Fireballs from Heaven	Feuerball
Bowvine and Arrows	Türme schießen mit Kühen
Cheese Puff	Arbeiter mit Käseanzügen

Überleben und siegen!

UT 2003

Dodgen? Was ist denn das? Wir verraten Ihnen die wichtigsten Special Moves und Waffentricks, damit Sie die Gladiatorenkämpfe der Zukunft sicher gewinnen.

Zu Epics actiongeladenem Ego-Shooter haben wir mit Hilfe der Profis von In-Unreal (www.inunreal.de) Tipps und Taktiken zusammengestellt, die Ihnen bei der wilden Ballerei die Haut retten. Mit ausreichend Training können Sie dadurch sogar zum Champion auf den hart umkämpften Servern werden. Für Spieler, die lieber offline ein wenig tricksen, gibt's zusätzlich noch die wichtigsten Cheats.

Waffenspezialitäten

Wie funktioniert die Shock Rifle Combo?

TIPP 1: Wie schon in Unreal Tournament verfügt die Shock Rifle in UT 2003 über einen Combo-Angriff. Dabei feuern Sie zuerst im sekundären Modus die langsame, große blaue Energiekugel in Richtung Gegner, die Sie dann mit dem Energiestrahl des primären Modus abschießen. Eine beachtliche Explosion ist die Folge. Der Schaden, den dieser Angriff verursacht, wurde im Vergleich zu UT jedoch um zirka die Hälfte reduziert.

Wie bringe ich mehrere Raketen genauer ins Ziel?

TIPP 2: Im voll aufgeladenen zweiten Feuermodus verschießt der Raketenwerfer drei Geschosse. Damit die Projektile konzentrierter einschlagen, drücken Sie während des Ladevorgangs zusätzlich die erste Feuertaste. Damit wirbeln die Rockets im

Flug um sich selber und treffen dadurch vor allem auf großer Distanz genauer.

Wie geht das mit der Zielerfassung?

TIPP 3: Wenn Sie es schaffen, zirka drei Sekunden mit dem Fadenkreuz des Raketenwerfers auf einem Gegner zu bleiben, schaltet sich die Zielerfassung ein: Das Fadenkreuz färbt sich rot, ein Piepen ertönt. Die nun abgeschossenen Raketen verfolgen den Gegner bis zum Einschlag – falls der Kontrahent sich nicht schon hinter einer der vielen automatischen Türen in Sicherheit gebracht hat.

Wie benutze ich die Shield Gun richtig?

TIPP 4: Achten Sie darauf, dass bei Gebrauch der Shield Gun der namensgebende Schutzschild (zweiter Waffenmodus) immer bis auf den Boden reicht. Andernfalls bieten Ihre Beine Angriffsfläche.

TIPP 5: Falls Sie aus großer Höhe abstürzen sollten, lohnt es sich, den Schild zu aktivieren und damit auf den sich schnell nähernden Boden zu zielen. Das fängt zumindest einen Teil des Schadens ab.

TIPP 6: Die Shield Gun eignet sich prächtig, um große Höhen zu erklimmen. Dazu lädt man die Waffe im primären Schussmodus durch Halten der Maustaste auf. Wenn Sie nun die Maustaste lösen und gleichzeitig die Sprungtaste drücken, katapultiert Sie der Rückstoß in die Höhe.

TIPP 7: Mit Hilfe der Shield Gun hebeln Sie die Wirkung der Shock Rifle aus und kehren sie gegen den Kontrahenten um. Der Schild wirft nämlich den Energieblitz aus dem ersten Feuermodus zurück.

Kann ich mit der Bio Rifle springen?

TIPP 8: Selbst mit der trägen Bio Rifle lassen sich große Höhen meistern – allerdings nur unter Zuhilfenahme einer Steigung. Sie rennen die Anhöhe rauf und schießen mit dem zweiten Modus genau unter sich, kurz bevor Sie wieder abrutschen. Das katapultiert Sie mit Schmackes den Hang hinauf. Noch mehr Höhe gewinnen Sie, wenn Sie gleichzeitig springen und die Waffe vorher kurz aufgeladen haben. Allerdings verlieren Sie bei diesem Manöver auch wesentlich mehr Ihrer wertvollen Gesundheitspunkte.

Special Moves

Mit dem Lift geht es höher.

TIPP 9: Fahrstühle wie auf der Karte Antalus arbeiten ähnlich wie Katapulte und lassen Sie besonders hohe Sprünge machen. Sie benutzen den Aufzug zunächst auf konventionelle Art, betätigen aber während der kurzen Reise nach oben die Sprungtaste. So geht es hoch hinaus. Wenn Sie dabei verfahren wie beim Double Jump (Tipp 10), fliegen Sie noch höher.



Tipp 1: Die Shock Rifle Combo macht anständig Schaden, ist jedoch nicht ganz einfach in der Anwendung. Genaues Zielen ist das A und O.



Tipp 3: Wenn der Raketenwerfer ein Ziel erfasst hat, erkennen Sie das unter anderem am rot eingefärbten Fadenkreuz. Jetzt trifft das Geschoss sicher.

Wie geht der Double Jump?

TIPP 10: In UT 2003 überwinden Sie spielend einfach große Distanzen und mittlere Höhen. Der Double Jump macht es möglich. Dazu springen Sie ganz normal aus dem Lauf und drücken genau am Scheitelpunkt Ihrer Flugkurve noch einmal schnell die Sprungtaste.

Was ist denn Dodgen?

TIPP 11: Echte UT-Veteranen beherrschen das Dodgen im Schlaf. Auch in Unreal Tournament 2003 können Sie sich wieder auf diese Art fortbewegen. Drücken Sie dazu zweimal schnell hintereinander auf irgendeine Richtungstaste, und Sie machen einen schnellen und flachen, aber sehr weiten Sprung. Um Geschossen auszuweichen, ist das geradezu ideal. Bei Raketenangriffen empfehlen wir allerdings den Double Jump, denn beim Dodgen bleiben Sie zu nah am Boden und kassieren in den meisten Fällen Schaden.

Von der Wand abprallen

TIPP 12: Mit einem Wall Jump wechseln Sie blitzschnell die Richtung und lassen jeden Gegner doof aus der Panzerung schauen. Ein Sprung gegen eine Wand mit anschließendem Dodge davon weg kapultiert Sie meterweit. Das ist nicht ganz einfach, aber auch bei UT 2003 gilt: Nur Übung macht den Meister.

Wie setze ich das Adrenalin ein?

TIPP 13: Überall in den Levels liegen orange-weiße Kapseln. Das ist das sogenannte Adrenalin. Sobald Sie 100 von diesen Pillen durch einfaches Drüberlaufen aufgenommen haben, können Sie über eine Tastenkombination einen von vier kurzzeitigen Power-ups aktivieren. Die halten so lange wie Ihr Adrenalinvorrat. Neuerliches Aufnehmen von Pillen verlängert die Phase. Wir sagen Ihnen anhand der Standardbelegung, wie das geht.



Tipp 16: 100 Adrenalin-Kapseln und die richtige Tastenkombination machen Sie unsichtbar. Man kann Sie noch an der Flugrichtung Ihrer Geschosse ausmachen.

TIPP 14: Mit der Tastenkombination **[W], [W], [W]**, also dreimal vorwärts, schalten Sie den Tempo-Modus frei. Damit sind Sie wesentlich schneller als vorher und können größere Sprünge machen.

TIPP 15: Mit **[S], [S], [S]**, also dreimal schnell rückwärts, schalten Sie den sogenannten Booster-Modus frei. Der regeneriert Ihre Gesundheit und Rüstung.

TIPP 16: Über **[D], [D], [A], [A]** gelangen Sie in den Unsichtbarkeits-Modus. Der Name sagt eigentlich alles. Bis Ihr Adrenalin verbraucht ist, kann man Sie nur an Ihren Geschossen ausmachen.

TIPP 17: Der letzte Super-Modus verbirgt sich hinter **[W], [W], [S], [S]**. Damit werden Sie zum sprichwörtlichen Berserker und verursachen gleich doppelt so viel Schaden. Zusätzlich steigt Ihre Feuerrate an.

Cheats und Konsolenbefehle

Wie gewinne ich gegen jeden Bot?

TIPP 18: Auch für UT 2003 gibt es schon haufenweise Cheats, mit denen Sie gegen jeden noch so guten Bot gewinnen können. Öffnen Sie einfach mit **[TAB]** die Konsole, und geben Sie Folgendes ein:

Cheat	Wirkung
allammo	volle Munition für alle Waffen
allweapons	alle Waffen
fly	fliegen
walk	Flug ausschalten
ghost	durch Wände gehen
god	unsterblich
loaded	alle Waffen, Munition und 100 Adrenalin

Nützliche Konsolenbefehle

TIPP 19: Neben den Cheats lassen sich auch andere Befehle in die Konsole eingeben. Die erleichtern Ihnen den Umgang mit UT 2003 erheblich.

Befehl	Wirkung
add bots XX (Zahl)	fügt XX (Zahl) Bots hinzu
behindview 1	Sie sehen Ihre Figur von hinten
behindview 0	Ego-Perspektive
exit	beendet die Partie
killbots	tötet alle Bots
quit	beendet UT 2003
setname XX (Name)	ändert Ihren Namen
open XX (Name)	öffnet Karte XX (Name)
suicide	Selbstmord
mem stat	zeigt Speicherbelegung
stat all	zeigt alle Statistiken
stat audio	zeigt Audio-Statistiken
stat fps	zeigt fps-Statistiken
stat game	zeigt Spiel-Statistiken
stat hardware	zeigt Hardware-Statistiken
stat net	zeigt Netzwerk-Statistiken
stat none	schaltet alle Statistiken ab
stat render	zeigt Render-Statistiken
demorec XX (Name)	nimmt eine Demo auf
demoplay XX (Name)	spielt eine Demo ab
stopdemo	stoppt Aufnahme der Demo
brightness XX (Zahl)	ändert die Helligkeit (Default: 0.8)
contrast XX (Zahl)	ändert den Kontrast (Default: 0.7)
fov XX (Zahl)	ändert das Sichtfeld (Default: 90)



Tipp 20: Da ist er, der versteckte Jeep.

TIPP 20: Epic wollte auch Fahrzeuge einbauen, hat diesen Plan jedoch wieder verworfen. Falsch! Öffnen Sie mit **[TAB]** die Konsole, und geben Sie »open vehicledemo« ein. Im darauf geladenen Level müssen Sie nur noch über einen Schalter laufen, und schon erscheint ein Jeep. Mit **[U]** steigen Sie ein und mit **[ESC]** aus.



Tipp 18: Mit dem Befehl »loaded« haben Sie sofort die Redeemer, die tödlichste Waffe in UT 2003, in der Hand – inklusive 999 Raketen.

Komplettlösung, Teil 1

Age of Mythology

Fürchterliche Wesen aus antiken Mythologien stellen sich Ihnen in den Weg.
Doch mit unseren Tipps reifen Sie zum heldenhaften Feldherrn.

Mit Age of Mythology setzen die Ensemble Studios die Tradition ihrer Echtzeit-Strategie-Knüller erfolgreich fort. Wir begleiten Sie mit unserer Lösung samt detaillierten Karten durch die Einzelspieler-Kampagne. Den Anfang machen die Griechen. Ägypter und Nordmänner folgen in der nächsten Ausgabe. Für unsere Karten gilt folgende Legende:

Legende

G	Gold
R	Relikt
DZ	Dorfzentrum

Allgemeine Tipps

Kavallerie

Wie nutze ich die schnellen Reiter?

TIPP 1: Die unterschiedlichen Reitertruppen haben vielfältige Aufgaben und sind daher sehr spezialisiert. Aufgrund ihrer Schnelligkeit eignen sich etwa Raubzug-Kavalleristen (Nordmänner) und Kataskopen (Griechen) sehr gut zur effektiven Aufklärung der Karte und für Überfälle.

Wen greife ich mit der Kavallerie an?

TIPP 2: Für den Kampf gegen andere Reiter setzen Sie am besten Prodomos (Griechen) und Kamelreiter (Ägypter) ein. Kriegselefanten (Ägypter) und Hetairoi (Griechen) sind erstklassig gegen Gebäude.

Wie arbeite ich mit den anderen Kriegern zusammen?

TIPP 3: Die Kavallerie hat in größeren Gefechten die Aufgabe, feindliche Bogenschützen und Belagerungswaffen in der Flanke anzugreifen. Vermeiden Sie dabei die Konfrontation mit den Nahkämpfern des Gegners, denn die machen kurzen Prozess mit der Reiterei. Die richtige Mischung der Truppen entscheidet auch in Age of Mythology über Wohl und Wehe.

Welche Monster passen zur Kavallerie?

TIPP 4: Einige mythische Wesen, wie zum Beispiel Zentauren (Griechen), Kampfwildschweine (Nordmänner) und Rächer (Ägypter), sind ebenfalls sehr schnell unterwegs. Deshalb bieten sie sich als Ergänzung der regulären Kavallerie an.

Infanterie

Wo stelle ich die Soldaten auf?

TIPP 5: Infanteristen bilden die vorderste Linie Ihrer Armee und halten gegnerische Fußsoldaten und Reiter davon ab, den eigenen Fernkämpfern und Belagerungswaffen zu nahe zu kommen. Für die Abwehr von Reitern rekrutieren Sie Hopliten (Griechen), Speerkämpfer (Ägypter) oder Ulfarks (Nordmänner). Axtkämpfer (Griechen), Hypaspisten (Griechen) und Axtwerfer (Nordmänner) kümmern sich derweil um die Nahkämpfer. So sind Sie auf jede Art von Angriff vorbereitet.

Wer kann den Kriegern gefährlich werden?

TIPP 6: Infanteristen sind gegenüber angreifenden Fernkämpfern deutlich im Nachteil. Daher sollten sie nur in Verbindung mit eigenen Bogenschützen oder Reitern in die Schlacht ziehen.

Welche Monster passen zur Infanterie?

TIPP 7: Zur Verstärkung der Nahkämpfer schicken die Völker schlagkräftige mythische Wesen mit. Minotauren (Griechen), Skorpionmänner (Ägypter) und Riesen (Nordmänner) räumen in den Schlachtreihen der Feinde ordentlich auf.

Fernkämpfer

Wann setze ich Fernkämpfer ein?

TIPP 8: Bogenschützen bilden die zweite Schlachtlinie hinter den Infanteristen und helfen ihnen gegen die feindlichen Nahkämpfer. Reiter und bestimmte Fußsoldaten (zum Beispiel Huskarl) sind die gefährlichsten Widersacher der Distanzkämpfer. Daher sollten sich immer ein paar befreundete Krieger in der Nähe befinden.

Welche Einheit für welches Ziel?

TIPP 9: Nur Ägypter und Griechen verfügen über reinrassige Fernkämpfer. Die Bogenschützen beider Völker beharken in erster Linie Nahkämpfer, während sich die Peltasten (Griechen) und Schleuderer (Ägypter) auf die Fernkämpfer stürzen.



Zu »Konsequenzen«: Plündern Sie unterwegs das Schiffswrack mit wertvollen Vorräten (1), bevor die Armee den Minotaurus (2) stellt.



Zu »Kratzen an der Oberfläche«: Sobald die Docks (1) fallen, kommt Agamemnon mit Hilfstruppen seiner Armee als Verstärkung an (2).

Welche Monster passen zu den Fernkämpfern?

TIPP 10: Die Griechen können den Gastrapheten ausbilden, der für die Zerstörung von Gebäuden eine große Armbrust trägt. Ansonsten begleiten etwa Mantikore (Griechen), Wadjets (Ägypter) und Trolle (Nordmänner) die Distanzstreiter.

Belagerungswaffen

Auf was schieße ich?

TIPP 11: Alle drei Völker können starke Belagerungswaffen herstellen, mit denen sie dann die feindlichen Gebäude und Mauern einreißen. Aber auch Schiffe und Truppenansammlungen sind lohnende Ziele.

Wie unterscheiden sich die Einheiten?

TIPP 12: Für den Angriff auf Gebäude setzen Sie am besten auf widerstandsfähige Konstruktionen wie den Belagerungsturm (Ägypter), den Helepolis (Griechen) oder die tragbare Ramme (Nordmänner). Bewegliche Ziele und größere Distanzen sind ein Fall für Ballisten (Nordmänner), Petrobolen (Griechen) und Katapulte (Ägypter).

Welche Monster passen zu den Belagerungswaffen?

TIPP 13: Einherjahrs (Nordmänner), Skarabäen (Ägypter) und Kolosse (Griechen) sind begnadete Abbruchspezialisten.

Helden

Wozu brauche ich Helden?

TIPP 14: Helden tun im Spiel das, was Helden halt am besten können: mythische Wesen plätten. Dazu verfügen sie häufig über ein besonderes Talent, das sie selbstständig einsetzen. Außerdem dürfen sie als Einzige Relikte in die Tempel tragen.

Welche Fähigkeiten haben die Helden?

TIPP 15: Kampagnen-Helden (etwa Arkantos) regenerieren ihre Gesundheit auto-

matisch, können aber nach einer Niederlage nicht wiederbelebt werden. Andere Herren wie Herkules müssen dagegen auf diese Heilkräfte verzichten, stehen aber nach ihrem Verlust – natürlich gegen Bares – zur Neurekrutierung bereit.

Taktische Manöver

Was bringt mir Aufklärung?

TIPP 16: Bereits zu Beginn einer jeden Mission klären Einheiten die Umgebung auf. Nur so können die eigenen Truppen rechtzeitig Schlüsselstellen befestigen, Relikte erobern oder Goldminen einnehmen. Pegas (Griechen), Raben (Nordmänner) und Priester (Ägypter) sind besonders flink und gut für diese Rolle geeignet.

Wie heile ich angeschlagene Krieger?

TIPP 17: Es ist einfacher und billiger, verwundete Einheiten zu heilen, anstatt neue auszubilden. Verwenden Sie dazu »Tempel der Heilung« (Griechen), Priester (Ägypter) oder die Götterfertigkeit »Heilquelle« (Nordmänner).

Welche Rolle spielen Handelsrouten?

TIPP 18: Neben dem Abbau von Gold sorgen Handelsbeziehungen zwischen den Märkten und Dorfzentren für eine volle Kasse. Daher sind die Handelsrouten der Gegner ein wichtiges Ziel für die eigene Reiterei. So schädigen Sie effektiv den Aufbau der feindlichen Truppen.

Götter

Wann beschwöre ich die Götterkräfte?

TIPP 19: Heben Sie sich die Kampfzauber wie »Meteorschauer« für den entscheidenden Angriff auf, statt ein großes Gewitter über einer kleinen Basis los zu lassen. Manche Zauber jedoch sollten Sie möglichst früh auslösen, etwa »Rohstoff-Schatzkammer« (Griechen), »Heilquelle« (Nordmänner) und »Zitadelle« (Ägypter).

Welchen Untergott soll ich wählen?

TIPP 20: Suchen Sie sich die Gottheiten sorgsam aus. Auf einer Wüstenkarte ist es unvernünftig, eine Gottheit mit Meeresungeheuern oder Marineverbesserungen anzubeten. Es lohnt sich auch ein Blick auf die Gottheiten späterer Epochen, um Verbesserungen effektiv zu kombinieren.

Kampagne 1: Die Griechen

1. Omen

Wie lautet die Aufgabe?

TIPP 21: Arkantos muss Atlantis vor den Piraten und ihren Kraken schützen. Dazu setzt er die Fernkämpfer und Hopliten in zwei Gruppen ein, um auf Angriffe an mehreren Stellen reagieren zu können. Mit seinem Schlachtruf verbessert sich die Kampfkraft seiner Truppe.

Wie bekomme ich mehr Vorwarnzeit?

TIPP 22: Mit der Entdeckung des »Leuchtuers« sind die Wachtürme in der Lage, Angreifer bereits aus größerer Entfernung zu sichten. So bleibt den Verteidigern mehr Zeit, sich an der richtigen Stelle in entsprechender Stärke zu sammeln.

Was soll ich erforschen?

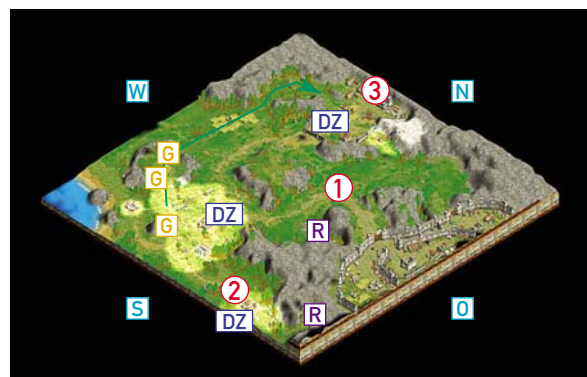
TIPP 23: Zwischen den Kämpfen tüfteln die einzelnen Handwerksstätten an weiteren Verbesserungen für Ausrüstung und Gebäude. Ein Tempel mit betenden Untertanen sorgt für mehr Göttergunst. Das ermöglicht zudem die Produktion von Zentauren, die sich durch ihre Geschwindigkeit sehr gut für die mobile Verteidigung und Aufklärung eignen.

Wann trifft die Verstärkung ein?

TIPP 24: Nach einigen kurzen Geplänkeln starten die Piraten einen Großangriff.



Zu »Ein guter Plan«: Stadtzentren (1, 2) liefern nach ihrer Eroberung Gold. Durch einen Unterwelttunnel (3) stürmen Sie von hinten das feindliche Tor (4).



Zu »Gerade genug Seil«: Nach dem Treffen mit Ajax (1) richten Sie eine Handelsroute (2) ein. Zum Schluss fällt der schwer verteidigte Vorposten des Gegners (3).

Glücklicherweise taucht gerade noch rechtzeitig die atlantische Armee (1) auf, um die Piraten ins Meer zurückzutreiben.

2. Konsequenzen

Wie gelange ich einfach an Nahrung?

TIPP 25: Mit der »Köder«-Herbeirufung lockt Poseidon Tiere in die Nähe des Heiligen Steines. Dadurch entfällt für die Arbeiter die Zeit raubende Jagd. So sichern sich die Atlantaer bereits früh einen großen Nahrungsvorrat. Erst später schwenken sie auf Fischfang und Ackerbau um.

Wo baue ich welche Gebäude?

TIPP 26: Die Bauwerke dürfen nicht zu dicht an der nahen Felswand stehen, da sonst die feindlichen Fernkämpfer von dort aus ungefährdet Schaden anrichten. Nur durch einen Tempel kann die neue Siedlung zügig in das klassische Zeitalter wechseln. Untergott Ares begünstigt mit seinen Verbesserungen den bevorstehenden Angriff auf die Piratenbasis. Hermes wiederum vereinfacht die Erkundung der Insel durch stärkere Kavallerie.

Wie erforsche ich die Umgebung?

TIPP 27: Während Arkantos die Aufbauarbeiten im Dorf überwacht, klären Reiter und Pegasi die Umgebung auf. Dabei entdecken Sie im Nordwesten ein Schiffswrack (1), in dem Vorräte lagern.

Wo greife ich an?

TIPP 28: Der Angriff auf die Piratensiedlung erfolgt mit allen verfügbaren Truppentypen. Die Helden Theseus und Hippolyta verstärken die Atlantaer. Sehr gut eignet sich die Route entlang des westlichen Strandes, um in den unbefestigten Rücken der Piratensiedlung zu gelangen. Sobald die Krieger das Dorfzentrum eingeschert haben, flüchtet der Minotaurus Kamos auf die nahe gelegene Klippe (2), wo ihn Arkantos stellt.

3. Kratzen an der Oberfläche

Was mache ich mit dem Relikt?

TIPP 29: Ajax und Arkantos führen die atlantischen Truppen zur Kreuzung im Südosten. Dort errichten Sie eine neue Siedlung. In einem Tal nahe Troja liegen drei geheimnisvolle Relikte verborgen, die den Atlantaern nützliche Vorteile bescheren. Dazu muss ein Held das Relikt einfach in den eigenen Tempel tragen.

Welcher Gott soll Arkantos helfen?

TIPP 30: Zuerst befestigen die Belagerer ihre Basis und schreiten bis in das Heldenzeitalter voran. Die Auswahl des Untergottes sollte sowohl Land- (Ares) als auch See- (Dionysos) begünstigen. Wer allein die Kavallerieeinheiten favorisiert, wählt Hermes und Dionysos.

Wie attackiere ich die Docks?

TIPP 31: Den Angriff auf die beiden feindlichen Docks (1) startet Arkantos vom Wasser aus, da ihn dort weniger Widerstand erwartet. Außerdem kann er so gleichzeitig die Seehoheit gewinnen. Eine gemischte Flotte aus Schiffen und Seeungeheuern übernimmt diese Aufgabe. Sobald das erste Dock einstürzt, stößt Agamemnon (2) mit frischen Kriegerern seiner Armee zu den geschwächten Atlantaern.

4. Ein guter Plan

Wo schürfe ich Gold?

TIPP 32: Die Reiterei übernimmt zu Beginn das trojanische Goldgräberlager nordwestlich der Siedlung. Später befestigen Arbeiter diese Geldquelle mit Wachtürmen. Alternativ können die Atlantaer auch die Minen auf der östlichen Insel ausbeuten. Als Nahrungsressource bieten sich in dieser Gegend neben dem Ackerbau auch die zahlreichen Fischgründe an. Schützen Sie alle Vorkommen mit Truppen.

Was mache ich mit dem Außenposten?

TIPP 33: Sobald das Militär etwas aufgerüstet ist, überfällt eine Kavalleriegruppe von etwa zehn Reitern den Außenposten (1), die Goldminen und die Handelsroute im Südwesten. So erschweren Sie die Finanzierung der trojanischen Armee, während Sie selber eine Handelsroute einrichten. Außerdem finden die Helden im südwestlichen und westlichen Tal wertvolle Relikte.

Welche Verbesserungen kann ich gebrauchen?

TIPP 34: Beim Aufstieg in das Heldenzeitalter empfiehlt sich Apollo mit seinem »Unterwelttunnel«-Zauberspruch, da dieser dem atlantischen Heer später bei der Erstürmung der Stadt das Überraschungsmoment sichert. Dazu passen Hephaestus' Verbesserungen der menschlichen Krieger im Mystikzeitalter.

Wen überfalle ich?

TIPP 35: Jetzt geht es der Siedlung im Osten an den Kragen. Zuerst besetzen Soldaten die Landenge im Norden, um die zweite feindliche Handelsroute zu kappen. Anschließend überrennen sie in Begleitung von Belagerungswaffen die gegnerische Stadt (2) im Nordosten und ebnen das Dorfzentrum ein. Zum Lohn finden die Helden ein weiteres verborgenes Relikt transportbereit in den Tempelruinen.

Wie gelange ich in die Stadt?

TIPP 36: Die Attacke auf das Außentor erfolgt von zwei Seiten gleichzeitig. Dazu schickt Arkantos mit Hilfe von Apollo eine Gruppe aus regulären und mythischen Einheiten durch den unterirdischen Tunnel in die Stadtmitte (3). Gleichzeitig rollen Belagerungswaffen und Infanterie aus Süden heran, um das nun schwach verteidigte Tor (4) einzureißen. Dieses Manöver finden Sie übrigens auch als Video auf der GameStar-DVD 11/2002, damit die Offensive sicher gelingt.



Zu »Hoffentlich klappt's«: Verteidigen Sie die Baustelle (1) gegen die berittenen Späher und anrückenden Kavalleristen von Troja (2).



Zu »Mehr Räuber«: Nach einem Kampf (1) befreien Sie die Zentauren (2) und erobern die Vorstadt (3). Wenn Sie die Festung (9) einnehmen, ist Chiron (10) frei.

5. Gerade genug Seil

Wo ist Ajax?

TIPP 37: Zuerst kommt Arkantos mit seinen Soldaten Ajax (1) zur Hilfe. Anschließend begleiten Sie ihn zum Dorfzentrum im Südwesten. Auf dem Weg dorthin sammelt einer der Helden das Relikt in der Kartenmitte auf. Ein weiteres liegt im Südosten des Areals versteckt.

Wie fülle ich die Kassen?

TIPP 38: Beim Basisbau setzen die Atlantaer verstärkt auf die Handelsroute zwischen ihrem und Agamemnons Camp (2) im Südosten. Dadurch kompensieren sie den Goldmangel in der Gegend.

Wie sichere ich die Siedlung?

TIPP 39: Durch Befestigung der Talausgänge mit Mauern, Toren und Türmen sind feindliche Überfälle leichter abzuwehren. Für den Fall, dass gegnerische Belagerungsmaschinen heranrollen, hält sich eine kleine Kavallerietruppe für zügige Ausfälle bereit.

Wo umgehe ich die Befestigungen?

TIPP 40: Im Nordwesten befindet sich eine schmale Schlucht, welche direkt zum gegnerischen Vorposten (3) im Norden führt. Arkantos, seine Soldaten und Mythenwesen wählen diesen Weg, da dort nur ein einsamer Wachturm steht. So umgeht er das deutlich stärker verteidigte Südtor.

6. Hoffentlich klappt's!

Wie halte ich die Späher auf?

TIPP 41: Reiter halten sich bereit, um mögliche Späher aufzustöbern, bevor diese vom Plan des Odysseus berichten können. Auch die auf Kavallerieabwehr spezialisierten Hopliten machen kurzen Prozess, sind jedoch für eine Verfolgung der feindlichen Aufklärer zu langsam. Achten Sie deshalb darauf, dass auch angeschlagene Feinde nicht davonkommen.

Womit stärke ich die Reiterei?

TIPP 42: Die Gegner reiten abwechselnd von Nordosten und -westen heran. Für zusätzliche Speerreiter müssen die Atlantaer unter Dionysos' Obhut schnell in das Heroenzeitalter voranschreiten und diese Vergünstigungen der Kavallerie zukommen lassen. Außerdem verleiht das Relikt, welches in der Siedlung steht, den Reitern zusätzliche Geschwindigkeit.

Wie fällen die Arbeiter schneller Holz?

TIPP 43: Erforschen Sie sämtliche neuen Techniken für Holzfäller, um die notwendigen Rohstoffe für das Trojanische Pferd schneller zu sammeln. Je mehr Arbeiter am Geheimprojekt arbeiten, desto eher kann das Täuschungsmanöver beginnen. Die Atlantaer, die sonst am Tempel beten, fassen ebenfalls mit im Wald an.

Was machen die Helden in Troja?

TIPP 44: In der Stadt schleichen sich die drei Helden am Ostwall entlang zu den Helepolis-Türmen und erledigen dort den Zyklopen und den Koloss. Danach räumen sie die Wachen am Tor aus dem Weg, damit sich die gerade eroberten Belagerungsgeräte ans Werk machen können.

Wie besiege ich die Verteidiger?

TIPP 45: Beim Sturm auf die Festungen beschwört Agamemnon auf zwei der Burgen und ihre Verteidiger einen Meteorschauer hernieder und schützt seine Kämpfer mit dem »Bronze«-Spruch. Mit der »Heilung«-Anrufung verarztet er seine angeschlagene Armee direkt im Feld.

7. Mehr Räuber

Wo stecken die Verbündeten?

TIPP 46: Ajax und Arkantos folgen der Straße nach Westen, wo sie die Geiseln vermuten. Unterwegs treffen sie auf bisher unbekannte Mythenwesen (1), die aber kaum eine Gefahr darstellen.

Was muss ich als Nächstes tun?

TIPP 47: Mit den befreiten Zentauren (2) fallen Sie über die Piraten in der Siedlung her und erobern so die Vorstadt (3) zurück. Die Relikte aus dem westlichen Schrein und dem Süden bringt einer der Helden in den Tempel, während sich die übrigen Krieger mit den anderen Heroen vor dem feindlichen Tor sammeln.

Wie stocke ich meine Rohstoffreserven auf?

TIPP 48: Nun zerstört der Helepolis-Turm erst das Stadttor und dann das feindliche Dorfzentrum (4). In der Zwischenzeit kümmern sich die Miliz-Soldaten und Zentauren um die Invasoren. Durch den Einsatz göttlicher Kräfte wie »Bronze« entscheiden Sie die Schlacht schnell für sich. Mit dem Holzvorrat (5) aus diesem Stadtteil und den zurückgewonnenen Gebäuden verstärken die beiden Helden ihre kleine Befreiungsarmee, bevor sie in das nächste Viertel weiterziehen.

Wo halten die Gegner Chiron gefangen?

TIPP 49: Äschern Sie den Tempel (6) und die Wachtürme ein. Im Südosten wartet ein Goldlager (7) und im Nordosten eine Rohstoff-Schatzkammer (8). Relikte stehen neben der Goldmine und im Norden der großen Karte. Nachdem Ajax und Arkantos abermals die Heimwehr verstärkt haben, folgt der Sturm auf die Migdol-Burg (9) und ihre Verteidiger, um den Zentauren Chiron (10) zu befreien.

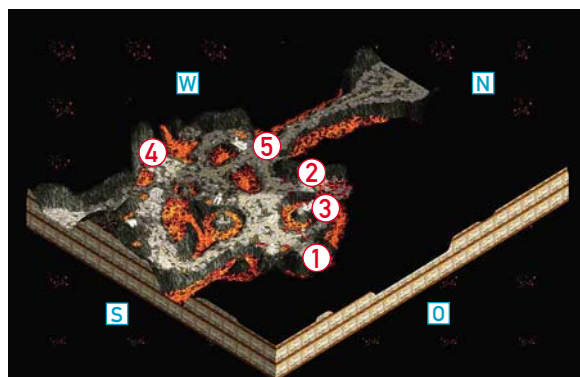
8. Schlechte Neuigkeiten

Wer sammelt welche Rohstoffe?

TIPP 50: Da an beiden Siedlungsorten unterschiedliche Ressourcen vorhanden sind, spezialisieren sich Arkantos' Mannen auf den Holzabbau und das Gefolge von Ajax auf die Goldschürferi. Nahrungseinheiten und Göttergunst können die Arbeiter in beiden Lagern sammeln.



Zu »Schlechte Neuigkeiten«: Treiben Sie die Gegner zu deren Basis (1) zurück, um die Sklaven (2) zu befreien. Sorgen Sie dabei ständig für Nachschub.



Zu »Offenbarung«: Felsen (1, 2) verschließen Nachschubwege. Der Löwe (3) hilft beim Sturm auf die Ramme (4). Halten Sie die reparierenden Arbeiter (5) auf!

Im Südosten der Karte entdecken die Helden ein nützliches Relikt.

Wie halte ich die Armee in Schuss?

TIPP 51: Zuerst konzentrieren sich die Atlantäer auf die Befestigung der Camps und rekrutieren zwei kleine, gemischte Eingreiftrups, um den zahlreichen Attacken von Belagerungswaffen und Kriegern zu widerstehen. Sobald Ihre Infrastruktur steht und die Helden das Mystikzeitalter erreicht haben, beginnt die eigene Offensive. Apollo ist als Untergott eine gute Wahl, da seine Tempel angeschlagene Einheiten Ihrer Invasionsarmee heilen.

Wozu brauche ich neue Siedlungen?

TIPP 52: Nun dringen die Atlantäer Stück für Stück nach Norden vor. Unterwegs pulverisieren sie die feindlichen Tore und Stützpunkte, um an den beiden Siedlungspunkten selber Dorfzentren zu errichten. Diese verstärken sie mit Toren, Wachtürmen und einem Tempel. So können sich die Verwundeten nahe an der Front heilen lassen. Für weitere Finanzmittel sorgen dann entweder die neu erschlossenen Goldminen oder mehrere Eseltransporte.

Wo sind die entführten Arbeiter?

TIPP 53: Im Westen der Karte befindet sich ein weiteres Relikt, das natürlich in einen atlantischen Tempel gehört. Wenn die eigenen Truppen stark genug sind, vernichten sie die gegnerische Basis (1) im Norden und befreien die Sklaven (2).

9. Offenbarung

Wie schneide ich den feindlichen Nachschub ab?

TIPP 54: Die drei Helden stürmen in die beiden Nebentunnel (1) und (2), um dort die großen Felsen umzustürzen. Das unterbindet den feindlichen Nachschub an Mythenwesen. Nach und nach stoßen auch frische Krieger zu Ihrer Truppe. Hel-

den sind besonders effektiv im Kampf gegen die mythischen Kreaturen und marschieren deswegen vorneweg.

Wie zerstöre ich die Riesenramme?

TIPP 55: Bei den Tempelruinen wartet ein Nemeischer Löwe (3) auf Arkantos und seine Begleiter. Jetzt folgt der Angriff auf die Riesenramme (4). Die Gegner versuchen, mit Arbeitern (5) die Ramme zu reparieren, was die Krieger natürlich verhindern. Außerdem kümmert sich eine kleine Gruppe Ihrer Armee um die Angreifer, welche die Ballisten zerstören wollen.

10. Fremde

Wozu sind die Schatten gut?

TIPP 56: Ein paar Meter westlich des Ausgangspunktes treffen die Helden auf einen unsichtbaren Schatten (1). Der eignet sich hervorragend als Aufklärer, da Sterbliche in der Unterwelt nur eine geringe Sichtweite haben. Bei der Ruine erfahren die Atlantäer von der nächsten Aufgabe, dem Sammeln dreier Relikte.

Wie bekämpfe ich die Monster?

TIPP 57: Da sich in diesem Abschnitt nur mythische Wesen tummeln, bleiben die regulären Truppen im Hintergrund, während die Helden die Spitze bilden. Bei zu großen Verletzungen ziehen diese sich einfach zurück und regenerieren in Ruhe.

Wie kämpfen die Schatten?

TIPP 58: Unterwegs stoßen weitere Schatzen zu Ihnen, die mit einer einzigen Attacke den Gegner ausschalten können, danach aber spurlos von der Bildfläche verschwinden. Setzen Sie diese Wesen lieber sparsam ein, da Sie die Geister später noch zum Kampf gegen die besonders starken Tempelwachen benötigen. Sobald einer der Helden ein Artefakt erreicht, öffnet sich ein neuer Weg, und die Götter spendieren eine zusätzliche Beschwörung.

Wie komme ich über den Fluss der Toten?

TIPP 59: Der Totenfährmann Charon (2) hilft Arkantos über den Styx und steht ihm mit seinen Schiffen und einigen Zentauren (3) im Kampf gegen die Kraken bei.

Wo sind die Tempel?

TIPP 60: Die Ruinenstadt (4) ist durch Hades' Zauberspruch von vielen Schlangen bevölkert, die aber nur über wenig Lebensenergie verfügen. Da sind die Tempelwächter (5) schon stärkere Kaliber. Konzentrieren Sie sich beim Angriff jeweils auf einen der Kolosse. Die Helden platzieren dann die drei Artefakte in den Tempeln (6).

11. Das verlorene Artefakt

Wie gelingt mir ein Ausfall?

TIPP 61: Zuerst bauen die Ägypter in alle drei Mauern (1) Tore ein, um den eigenen Truppen einen Ausfall zu erlauben. Dann verstärken sie die Anlagen mit zusätzlichen Verteidigungstürmen.

Wo schicke ich die Arbeiter hin?

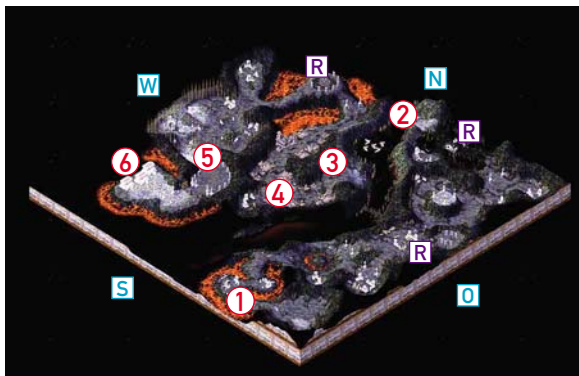
TIPP 62: Jeweils drei Arbeiter fördern eine Rohstoffart, genauso wie drei Arbeiter an der Ausgrabungsstätte (2) buddeln. Durch den Bau von Schmiede und Kaserne stoßen neue Krieger zu den Verteidigern.

Wie heile ich angeschlagene Krieger?

TIPP 63: In zwei Gruppen sichern die Ägypter die Tore. Mit einem Tempel haben sie auch Zugriff auf Priester, die in den Kampfpausen die Verwundeten heilen.

Wann habe ich gewonnen?

TIPP 64: Zwei bis drei Arbeiter sind im Dauereinsatz, um die maroden Mauern nach Angriffen wieder instand zu setzen. Sobald das Schwert ausgegraben ist, haben Sie die griechische Kampagne abgeschlossen. Herzlichen Glückwunsch! **MS**



Zu »Fremde«: Ein Schatten (1) geleitet Sie zu Charon (2). Zentauren (3) helfen gegen Schlangen (4) und die mächtigen Wächter (5) des Tempels (6).



Zu »Das verlorene Artefakt«: Verteidiger kümmern sich um die Tore (1), während Arbeiter das siegverheißende Schwert (2) ausbuddeln.

Den Abwehrriegel geknackt

Fifa 2003

Auf dem langen Weg zur Meisterschaft sind kleine Stolperer vorprogrammiert. Kein Problem, mit den GameStar-Taktiken gehen Sie als Sieger vom Platz.

Electronic Arts änderte mit der Ballphysik einen entscheidenden Bestandteil der Fifa-Reihe. Alte Taktiken haben in Fifa 2003 ausgedient, Sie müssen Ihre Spielweise an die neuen Verhältnisse anpassen. Wir verraten, welche Maßnahmen in der Offensive und Defensive zum Erfolg führen.

Angriff

Wann sind Alleingänge sinnvoll?

TIPP 1: In Fifa 2003 sind kurze, flache Pässe das wichtigste Mittel zum Spielaufbau. Mit kontrollierten Einzelaktionen schüteln Sie Bewacher ab oder öffnen einen sicheren Passweg. Das schaffen Sie oft, indem Sie Ihren Spieler kurz sprinten lassen, dann abstoppen und um die eigene Achse drehen. Schickt der Computergegner zwei Verteidiger auf den ballführenden Akteur, steht einer Ihrer Kicker frei.

Hohe oder flache Abspiele?

TIPP 2: Hohe Flanken und weite Abstöße vom Torwart kommen fast immer beim Gegner an. Lange, flache Abspiele sind viel zu lange unterwegs und enden ebenfalls regelmäßig beim anderen Team. Kurzpass-Spiel überbrückt die Strecke zum gegnerischen Strafraum am sichersten.

Wie effektiv sind Pässe in den freien Raum?

TIPP 3: Gegen dichte Abwehrreihen und in hohen Schwierigkeitsgraden bleiben Siege

aus, wenn Sie ohne diese Funktion agieren. Diagonale Zuspiele in den Strafraum stiften selbst in gut sortierten Viererketten Unruhe und werden von Stürmern als Direktabnahme in den Kasten befördert. Da die Spieler von allein zu langsam nachrücken, lassen sich erfolgreiche Konter nur mit öffnenden Pässen realisieren. Beachten Sie, dass die Kicker ausschließlich auf Knopfdruck zum Spurt ansetzen; eine Automatik für diese nützliche Funktion fehlt in Fifa 2003.

Freistöße herausholen

TIPP 4: Freistöße sind dank der neuen Steuerung Großchancen und sollten deshalb absichtlich herbeigeführt werden. Je länger Ihre Mannschaft den Ball in der Nähe des Strafraums hält, desto wahrscheinlicher wird ein Foul. Drehen Sie Ihre Spieler möglichst so, dass sie mit dem Rücken zu den Kontrahenten stehen. So provozieren Sie unfaire Attacken und müssen die geschenkte Chance nur noch verwandeln.

Verteidigung

Verhalten bei Ecken und Freistößen

TIPP 5: Lassen Sie bei direkten Freistößen unbedingt Ihre Mauer hochspringen, um den Ball schon auf dem Weg ins Tor abzufangen. Wenn Sie nach Standardsituationen im eigenen Strafraum in Ballbesitz gelangen, passen Sie möglichst nach außen und nutzen den Platz zum direkten Gegenstoß.

Wie störe ich den Spielaufbau?

TIPP 6: Statt sich nur in direkte Zweikämpfe zu stürzen, sollten Sie den Gegner beim Kombinieren stören. Wechseln Sie zu dem Spieler, der im möglichen Passweg steht, und halten Sie die Tackling-Taste gedrückt. Kommt der Ball in die Nähe des Aufpassers, fängt dieser das Zuspiel automatisch ab.

Nur von der Seite grätschen

TIPP 7: Grätschen Sie niemals von hinten, sonst gibt's die rote Karte. Frontale oder seitliche Attacken pfeift der Unparteiische seltener ab. Gutes Timing ermöglicht es außerdem, Pässe und Torschüsse abzublocken.

Unterzahlsituationen vermeiden

TIPP 8: Spieler auf Kommando in Richtung gegnerisches Tor zu schicken hat einen großen Nachteil: Erobert das gegnerische Team den Ball, gibt es in der Hintermannschaft riesige Lücken. Falls Sie deswegen immer wieder Treffer kassieren, wählen Sie eine defensive Formation wie »5-4-1«.

Unterstützung des Torwarts

TIPP 9: Keeper halten stramme Schüsse in den seltensten Fällen. Setzen Sie mit einem möglichst zweikampfstarken Abwehrspieler genauso entschlossen nach wie die Angreifer, um das Leder zu erobern. Riskieren Sie keine Dribblings, sondern befördern Sie das Streitobjekt behertzt aus der Gefahrenzone. **GV**



Tipp 4: Mit Pässen in den freien Raum stellen Sie jede Abwehr vor Probleme.



Tipp 7: Stören Sie den Gegner beim Spielaufbau, indem Sie seine Pässe abfangen.

Mit Cate unterwegs

No One Lives Forever 2

Wir verraten Ihnen, wie Agentin Archer die Welt vor den Terroristen von H.A.R.M. rettet, ohne dabei auch nur ins Schwitzen zu geraten.

Der spannende Agenten-Shooter von Monolith kann an einigen Stellen schon recht knifflig werden. Unsere allgemeinen Tipps und die Komplettlösung helfen Ihnen jedoch, die richtigen Entscheidungen zu treffen. So sind auch die fiesesten H.A.R.M.-Schurken ein Kinderspiel.

Allgemeine Tipps

Wer hilft mir?

TIPP 1: Ladebildschirme zu den einzelnen Levels enthalten immer gute und passende Tipps für Ihre Lösungsstrategie. Durch das ganze Spiel begleitet Cate zudem ein kleiner mechanischer Vogel namens Santa, der Hinweise zu aktuellen Aufgaben gibt.

Welche Tasten erleichtern mir das Agentenleben?

TIPP 2: Die Taste **[X]** dient zum schnellen Wechseln zwischen der aktuellen und der letzten Waffe, mit **[L]** aktiviert Cate die kleine, aber effektive Lampe an ihrem Schlüsselanhänger – besonders praktisch beim Durchforsten abgedunkelter Büros. Mit **[I]** ruft man das Inventar auf und

kann dort Spielstände verwalten, Informationen nachschlagen oder auch die gewonnenen Skill-Points auf Cates Fertigkeiten verteilen. **[F6]** drücken Sie zum schnellen Zwischenspeichern, **[F9]** zum Laden des letzten Quicksaves.

Wie neugierig muss ich sein?

TIPP 3: Boden und Wände sollten Sie immer im Auge behalten und vor allem stets sämtliche Schränke, Schreibtische, Schubladen und Toiletten untersuchen: Dort verbergen sich Zettel mit wichtigen Notizen oder Ausrüstungsgegenstände. Das bringt Ihnen nicht nur Hinweise oder neue Aufträge, sondern auch Erfahrungspunkte.

Was bedeuten all die Rucksäcke?

TIPP 4: Wenn Cate einen Gegner besiegt, bleibt ein Rucksack zurück. Darin befinden sich Waffen und Munitionsnachschub, gelegentlich auch Dokumente oder Schlüssel. Um an diese Dinge heranzukommen, durchsucht Cate die Rucksäcke, indem sie mit der rechten Maustaste darauf klickt, wenn das Wort »Durchsuchen« erscheint. Die Maustaste bleibt so lange

gedrückt, bis der gelbe Balken unter »Durchsuchung erfolgt« vollständig gefüllt ist. Genauso verfährt sie übrigens mit Akten, auf die sie in Schränken und Schubladen stößt. Auch wenn es Zeit kostet: Durchsuchen Sie alles und jeden!

Wie schlaue sind Cates Gegner?

TIPP 5: Mit dem gewählten Schwierigkeitsgrad variiert auch die Gegner-KI. Doch selbst im »Einfach«-Modus leisten die Bösewichte schon Beachtliches, verfolgen Cate, weichen Attacken geschickt aus, sehen recht gut und hören noch viel besser. Cate sollte also auf der Hut sein, stets Deckung suchen und möglichst wenig Lärm machen.

Wie viel Freiheit habe ich beim Lösen der Puzzles?

TIPP 6: NOLF 2 ist ein sehr lineares Spiel, das jedoch jede Menge optionaler Puzzles bietet. Wenn Sie keine Lust haben, diese zu lösen, werden Sie NOLF 2 trotzdem ohne Probleme zu Ende spielen können. Der einzige Nachteil: Wer freiwillige Aufgaben ignoriert, verzichtet damit auf Erfahrungspunkte. Viel Freiraum bietet NOLF 2 bei



Tipp 3: Cate kann nicht nur die Rucksäcke besiegtter Gegner, sondern auch fast alle Aktenschränke nach nützlichen Infos durchsuchen.



Tipp 7: Wenn Sie lieber drauflosballern, sollten Sie Ihre Skills in Sachen Treffsicherheit und Waffeneffizienz ausbauen und den Schleichwert unten lassen.

der Wahl der Waffen. Sie dürfen ganz nach Lust und Laune einfach drauflosballern oder sich vorsichtig anschleichen. In vielen Situationen haben Sie mit beiden Methoden gute Chancen auf Erfolg. Es lohnt sich durchaus, dieselbe Szene auf mehrere Arten durchzuspielen. Oft winken zusätzliche Punkte oder Gegenstände.

Wie verteile ich Erfahrungs-Punkte?

TIPP 7: Wenn Sie vorhaben, NOLF 2 lieber auf leisen Sohlen zu meistern, sollten Sie die Schleichfähigkeit und den Umgang mit Spezialgerät erhöhen. Juckt Ihnen jedoch der Abzugsfinger, bieten sich Zielgenauigkeit und Waffeneffizienz an. Tragkraft können Sie ignorieren.

Kapitel 1: Cate Archer muss sterben!

Wie verstecke ich mich vor Verfolgern?

TIPP 8: Wenn es brenzlig wird und Cate die Verfolger im Nacken sitzen, flüchtet sie sich am besten in dunkle Ecken. Das Augensymbol verrät, ob der Winkel sicher ist. Dort kann sie dann unentdeckt verschnaufen, bis die Luft wieder rein ist. Anschließend sollte sie ihren Weg schleichend (Taste **[C]**) und geduckt (Taste **[C]**) fortsetzen und mit **[Q]** bzw. **[E]** vorsichtig um Ecken lugen, um Feinden auszuweichen.

Was bedeuten die Fragezeichen-Zettel?

TIPP 9: Die Zettel ergeben zusammen klare Hinweise, wo sich die gesuchte Kontaktperson Hatori-san aufhält. Um die Hinweise zu entschlüsseln, braucht Cate einen Decoder, der in der Nähe eines roten Getränkeautomaten zu finden ist.

Wie finde ich meinen Kontaktmann Hatori-san?

TIPP 10: Cate sollte sich zu dem Süßwarenladen mit dem Kranichschild begeben,

den roten und den blauen Postkasten öffnen und den grauen geschlossen halten. Dann geht eine Tür auf der gesuchte Hatori-san meldet sich ganz von selbst.

Was hat es mit der »wütenden Katze« auf sich?

TIPP 11: Vor einem Haus im Osten des Dorfs befindet sich ein Graben, der sich teilweise bis unter das Gebäude erstreckt. Cate steigt in den Graben hinab, duckt sich und tastet sich im Dunkeln unter das Haus vor. Dort findet sie eine mechanische Katze mit gefährlichem Innenleben: Das »Wütende Kätzchen« wirkt von weitem wie eine echte Mieze. Sobald sich ihr jemand nähert, explodiert sie mit Getöse.

Kapitel 2: Leb wohl, Spionin

Wie weiche ich Gegnern aus?

TIPP 12: Cate findet einen so genannten Mehrzweckwerfer. Damit kann sie unter anderem unbemerkt Markierungspfeile auf Gegner abschießen. Der aktuelle Standort von Personen, die mit einem solchen Pfeil getroffen wurden, erscheint auf dem Kompass in der rechten oberen Bildschirmecke fortan als kleiner roter Punkt.

Kapitel 3: Projekt Omega

Wie bekomme ich das Schneefahrzeug in Gang?

TIPP 13: Nachdem Cate den Stromgenerator vor der Hütte gestartet hat, kann sie das Funkgerät im Haus nutzen. So erfährt sie, wie sie in den kleinen Schuppen nebenan gelangt. Dort liegen unter anderem die Schlüssel für das Schneefahrzeug und eine Landkarte der näheren Umgebung. Treibstoff holt Cate sich in einer nahe gelegenen Militärstation. Dort reißt sie sich

in einem Gitterschlag einen Kanister mit Benzin unter den Nagel.

Wie überwinde ich das Tor der Militärstation?

TIPP 14: Nehmen Sie einfach mit dem Schneefahrzeug Anlauf, und benutzen Sie das Brett über dem Öltank als Sprungschanze, um den Zaun zu überwinden.

Wie ver helfe ich dem Piloten zur Flucht aus der Station?

TIPP 15: Cate findet den Piloten in einem Gebäude der Station und spricht ihn einfach mehrmals an. Sie sagt ihm Bescheid, wenn er sich gefahrlos zur nächsten Deckung begeben kann. Hat sich der Pilot dann bis zum Ausgangstor vorgearbeitet, bittet er Sie, den Toröffner in dem kleinen Wachhäuschen zu betätigen.

Kapitel 4: In geheimer Mission

Wie öffne ich die Stahltür?

TIPP 16: Cate hat eine zum Schweißgerät umfunktionierte Spraydose im Gepäck. Mit deren Hilfe zerlegt sie diesmal ausnahmsweise nicht das Schloss der Tür, sondern deren Scharniere.

Wie schalte ich die Kameras aus?

TIPP 17: Sie nehmen wieder den Mehrzweck-Werfer zur Hand und laden ihn diesmal mit Kamerastörer-Munition. Ein gezielter Schuss aus einem guten Versteck legt jede Kamera lahm.

Wie mache ich Wachen leise unschädlich?

TIPP 18: Pirschen Sie sich von hinten an, und betäuben Sie die Wache mit der Mascara Stun Gun. Anschließend durchsuchen Sie den Schurken und sacken alle Waffen ein. Wenn der Soldat später wieder erwacht, stellt er keine Bedrohung mehr dar.



Tipp 13: Bevor Cate das Funkgerät nutzen kann, muss sie sich erst einmal hinter der Hütte am Generator um die nötige Stromversorgung kümmern.



Tipp 15: Der Pilot wird von den Gegnern in einem Lagerraum der Militärstation gefangen gehalten. Lotsen Sie ihn Schritt für Schritt in die Freiheit.



Wie deaktiviere ich den Generator?

TIPP 19: Cate läuft die Treppe hoch in den zweiten Stock des Gebäudes und betritt den Raum gleich rechts neben dem Treppenhaus. Von dort aus gelangt sie über ein Fenster in den Innenhof. Sie landet mitten in einem Müllhaufen und läuft von dort aus rechts durch eine schmale Gasse zu dem gegenüberliegenden Haus. Im Inneren befindet sich eine Art Kantine samt Küche. In einem mit Vorhängeschloss gesicherten Wandschränkchen entdeckt Cate eine Tüte mit Zucker. Sie bricht das Schloss auf, nimmt den Zucker an sich und kehrt in den Keller des Old Research Building zurück. Dort schüttet unsere Heldin den Zucker in den Tank des Generators. Damit ist der Strom abgeschaltet, und Cate kann den Durchgang zum Main Records Building (neben dem Wachturm auf der linken Seite des Old Records Building) passieren, ohne gebrutzelt zu werden.

Wo ist die Röhre für den Rechner?

TIPP 20: Die Röhre befindet sich in einem Schrank im Keller des Main Records Building. Im Computerraum im ersten Stock des Gebäudes gehört sie in eine Halterung auf der rechten Seite des Rechners.

Wie komme ich an das Passwort?

TIPP 21: Der Zettel mit dem für den Login nötigen Passwort befindet sich auf einem Schreibtisch in einem kleinen Büro ganz in der Nähe des Computerraums.

Kapitel 5: Nachtflug

Wie bereite ich Cates Flucht von dem Gelände vor?

TIPP 22: Cate platziert eine Bombe auf der Rückseite des Tanks neben dem Kantinengebäude. Wenn der Behälter explodiert, reißt er ein riesiges Loch in die Mauer.



Tipp 20: Erst auf den zweiten Blick zu erkennen: die Konsole, in die man die fehlende Röhre einsetzen muss, damit der Rechner funktioniert.

Wie überwinde ich Drahtzaun und Brücke?

TIPP 23: Cate nimmt wieder mit dem Schneemobil Anlauf und nutzt den Hügel auf der linken Seite als Sprungschance, um den Zaun zu überwinden. Auch die kurz vorher gesprengte Brücke überspringt sie einfach mit dem Schneemobil.

Wo treffe ich nach der Flucht den Piloten wieder?

TIPP 24: Der Flieger wartet versteckt in der Hütte in dem Verschlag unter der Treppe. Nachdem man ihn mit Kaffee wieder etwas aufgepäppelt hat (Kaffeekanne in der Küche auf dem Ofen, Tasse auf dem Tisch), gibt er Cate Tipps, wie es weitergeht.

Wie rette ich das Flugzeug?

TIPP 25: Es reicht nicht, die Gegner am Flugzeug zu erledigen. Man muss auch noch unter Zeitdruck mit der rechten Maustaste eine Bombe entschärfen, die am Rumpf des Flugzeugs unmittelbar hinter der Tragfläche angebracht ist.

Chapter 6: Tagebuch eines Doppelagenten

Wo finde ich das geheime Zimmer des Agenten?

TIPP 26: Cate betritt das Gebäude über die Kellertür. Gleich auf der linken Seite sticht ihr ein Poster ins Auge, das Sie entfernen sollten. Der Schalter dahinter lässt sich noch nicht aktivieren. Dazu braucht Cate frische Batterien, die sie im ersten Stock des Hauses findet. Dort gibt es ein Schlafzimmer mit einem Loch im Boden. Durch den begehbaren Schrank in diesem Raum gelangt die Agentin zu einem weiteren Schlafzimmer. In einer der Schubladen liegen die begehrten Energiespender. Damit geht es wieder in den Keller, um endlich den Geheimraum betreten zu können. Hören Sie sich zum Spaß die Tonbänder an!

Wie verlasse ich das Haus nach getaner Arbeit wieder?

TIPP 27: Cate muss sich wieder in den ersten Stock begeben. Durch das Fenster im Dachverschlag gelangt sie nach draußen auf ein Vordach und sieht sich einer massiven Ninja-Angriff ausgesetzt.

Wie kann ich fliehen?

TIPP 28: Nach einiger Zeit zerstört der Tornado den Gartenzaun an dem gelben Haus auf der linken Seite. Cate geht hindurch und findet ein Stückchen weiter im Zaun zwischen den Latten einen Durchschlupf. Kurz darauf folgt ein spektakulärer Kampf in einem fliegenden Haus, der dank gut platzierter Rüstungen und Heilpäckchen aber einfach zu meistern ist.

Kapitel 7: Falsches Spiel

Was mache ich mit den Polizisten?

TIPP 29: Den Polizisten sollte man auf jeden Fall aus dem Weg gehen, wenn man keine Prügel einstecken will. Am besten markiert man sie mit dem Mehrzweckwerfer, um sie im Blick zu halten. Noch eine Warnung: Wenn Cate einen Polizisten tötet, ist die Mission verloren.

Was mache ich mit den Bananen?

TIPP 30: Falls Cate von Polizisten in die Enge getrieben wird, kann sie ihre Gegner mit einer Bananenschale zu Fall bringen. In dem anschließenden Durcheinander gelingt ihr in den meisten Fällen die Flucht. Doch Vorsicht: Werfen Sie die Früchte immer möglichst weit. So entgehen Sie der Gefahr, selber darauf auszurutschen.

Wo sind die Beweise für Kamals Erpressung?

TIPP 31: Vom Torwarter Harij aus läuft Cate zurück, nimmt die erste Seitengasse links,



Tipp 23: Cate sollte sich durch die Explosion auf der Brücke nicht schrecken lassen und Vollgas geben. Mit einem Riesensatz geht es über den Abgrund.

geht durch die Tür weiter bis zum Ende und dann die Treppe nach unten. Hier muss sie das Schloss aufbrechen, um in den Keller zu gelangen. Auf dem Schreibtisch im zweiten Kellerraum findet Miss Archer den Beweis für Kamals Erpressung.

Wo finde ich Kamal?

TIPP 32: Kamal wartet nach einiger Zeit an dem Restaurant mit den gedeckten Tischen. Er gibt Cate die 50 Rupien, die sie zum Passieren von Harijs Tor braucht. Er versorgt sie ferner mit einem Stadtplan und hat im Zeitungskasten am Gewürzladen unmittelbar nach Harijs Tor eine Abhörwanze für sie deponiert.

Wie komme ich an das Passwort?

TIPP 33: Cate begibt sich im Hotel »Happy Guest« (schräg gegenüber vom Restaurant) in den ersten Stock und erledigt den schlafenden Malpani. Wenn sie ihn anschließend durchsucht, bekommt sie die Schlüssel zu seinem Safe. Dort befindet sich ein Dokument mit dem Passwort für die Tür.

Wie gelange ich in das Büro?

TIPP 34: Cate benutzt das Toilettenfenster, um in den Hof zu gelangen. Von dort schleicht sie sich an den Wachen vorbei zum Seiteneingang auf der linken Seite. Da gibt es ein gut bewachtes Treppenhaus, über das man zu dem gewünschten Büro im ersten Stock gelangt. Cate schleicht sich geduckt zu den Treppen, wenn die Wache im Erdgeschoß ihr rauchend den Rücken zukehrt. Sie arbeitet sich vorsichtig bis zum ersten Treppenabsatz vor und achtet dabei darauf, dass sie nicht von der Wache im ersten Stock entdeckt wird. Dann nimmt Cate die linke Treppe nach oben und verschwindet in dem Büro mit der Doppeltür. Dort platzieren Sie die Wanze auf dem Telefon und verstecken sich anschließend schnell hinter dem Paravent.

Was haben die Plakate zu bedeuten?

TIPP 35: Entfernen Sie, so schnell es geht, sämtliche Fahndungsplakate. Denn falls ein Passant einen Blick darauf wirft, wird er bei der nächsten Begegnung mit Ihnen schreiend davonlaufen und so die Ordnungshüter alarmieren.

Wie öffne ich den Tresor im Kino?

TIPP 36: Die Zahlenkombination zum Öffnen des Tresors entnimmt Cate einem blauen Brief, der jedoch nicht in jedem Spiel an derselben Stelle liegt. Suchen Sie zuerst an der Treppe. Der Panzerschrank selbst befindet sich im Nebenzimmer des Projektorraums direkt hinter dem Schreibtisch, verdeckt von einem Pferdebildnis.

Wo finde ich im Kino das geheime Filmarchiv?

TIPP 37: Ein Mechanismus in der Bestuhlung des Zuschauerraums öffnet den Zugang zum geheimen Filmarchiv.

Kapitel 8: Die Kunst d. Verbrechens

Wie komme ich unbemerkt an den Wachen vorbei?

TIPP 38: Cate rüstet ihren Utility Launcher mit Camera-Disabler-Munition aus, schaut vorsichtig nach links um die Ecke und aktiviert die Kamera. Die Wachen versetzt sie mit Betäubungspfeilen in Tiefschlaf und beraubt sie anschließend ihrer Waffen.

Wie meistere ich den Raum mit den Stachelplatten an der Decke?

TIPP 39: Cate betritt die erste Bodenplatte und lässt die Stacheln von der Decke herabsausen. Sobald diese beginnen, sich wieder nach oben zu bewegen, rennen Sie sofort geradeaus durch den Raum. Vor dieser brenzlichen Szene sollten Sie schnellspeichern und bei Bedarf wieder laden.

Wie befreien ich Cate und Armstrong aus dem Würfel?

TIPP 40: Zücken Sie die Schweißer-Spraydose, und trennen Sie damit die Verbindung der Glaskabine mit dem Drahtseil.

Wie komme ich aus dem Haus?

TIPP 41: Um in dem Gemäuer ihrem Ziel näher zu kommen, lässt sich Cate durch Löcher im Boden nach unten fallen und benutzt Balken statt Treppen, um ins nächsthöhere Stockwerk zu gelangen. Mit Brettern überwindet sie Abgründe und springt schließlich durch ein Fenster nach draußen auf eine Markise, um auf dem Hof mit den Zirkuswagen zu landen.

Kapitel 9: Eisstation Bosheit

Wie bringe ich die Stromversorgung wieder in Gang?

TIPP 42: Ohne Strom bleiben die elektronisch gesicherten Türen in der Arktis-Station verschlossen. Daher muss sich Cate zunächst daran machen, die defekte Sicherung durch eine neue zu ersetzen. Das ist nicht ungefährlich, denn im Raum mit der Ersatz-Sicherung strömen giftige Dämpfe aus. Es gilt also zuerst, an dem Rohrsystem das entsprechende Ventil zu schließen. Den hierzu erforderlichen Schraubenschlüssel findet Cate in einem Schrank, der unmittelbar neben den Kisten steht, über die Cate die Station betreten hat.

Kann ich den freigesetzten Super-Soldaten erledigen?

TIPP 43: Der Super-Soldat lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht besiegen. Stattdessen flüchtet sich Cate in den Raum mit dem Computer und klettert über das herabhängende Rohr dem Ausgang entgegen. Im Innenhof nimmt Cate die Holztreppe, platziert eine Bombe im Raum mit



Tipp 32: Ihren Informanten Kamal finden Sie bei den Tischen des kleinen Restaurants. Er gibt Ihnen das Geld, mit dem Sie das Tor passieren können.



Tipp 42: Mit Hilfe eines Decoders lassen sich die Zahlencodes von Sicherheitstüren knacken. Aber nur, wenn die Schlösser mit Strom versorgt sind.

dem brüchigen Boden und springt nach der Explosion durch das entstandene Loch nach unten. In einem Nebenraum findet die Agentin eine Rolle mit Kupferdraht, mit dessen Hilfe sie das letzte elektronische Türschloss reparieren kann.

Kapitel 10: Kalis Fluch

Wie beschütze ich die Zivilisten?

TIPP 44: Um die Zivilisten zu retten, muss Cate eine ganze Reihe von Bränden löschen. Dazu sammeln Sie den Holzzeimer auf, der auf der Straße liegt. Füllen Sie ihn immer wieder neu mit Wasser aus der Leitung neben der Treppe, über die Sie im Kapitel 7 in den Keller gelangt sind.

Kapitel 11: Die Eindringlinge

Wo finde ich die Bomben?

TIPP 45: Eine Bombe hängt an der Tür zum Herren-WC im ersten Stock, eine andere unter dem Globus am Empfangstresen. Ein weiterer Kracher klebt in der Cafeteria an der Wand. Die letzte Bombe entschärft Cate im ersten Stock am Treppenaufgang gegenüber der Bibliothek.

Wo hat sich Dr. Schenker versteckt?

TIPP 46: Dr. Schenker hat sich in den Raum zurückgezogen, den man vom Empfang aus über die linke kleine Treppe erreicht.

Kapitel 12: Unter Wasser

Wie erlange ich Zutritt zu den Räumen der Unterwasserstation?

TIPP 47: Cate muss in den abgeschlossenen Bereich auf der anderen Seite des Hafenbeckens vordringen. Das funktioniert nur mit dem Kran, für den sie jedoch ei-

nen Zündschlüssel benötigt. Um an den Schlüssel heranzukommen, geht Cate durch die erste Gittertür, dann nach rechts und anschließend in den Raum, der sich direkt vor ihr befindet. Dort liegt der Kran Schlüssel auf dem Schreibtisch.

Wie komme ich an die Daten im Rechner?

TIPP 48: Um den Rechner zu bedienen, benötigt Cate erst das Handbuch, das sie vom Super Computer Service Department über die nahe gelegene Funksprechanlage anfordert. Vorher muss Cate dem Service Department allerdings das Anforderungsformular 207-B vorlegen, das sie im großen Computerraum (mit den vielen Rechnern) am Boden findet. Mit dem Formular erhält Cate an der Funksprechanlage eine Zugangskarte, durch die sie ein Stockwerk tiefer ein Büro betreten kann. Dort findet sie das Handbuch auf dem Schreibtisch. Allerdings handelt es sich dabei nur um die Version 1.0 und nicht um die von Cate benötigte Version 2.0. Die erforderliche Supplement Service Card bekommt Cate von Spencer, den sie auf der Toilette trifft. Mit dieser Karte hat sie nun Zugang zum Computer Service Center und kann sich dort das Supplement 2.0 aus einer Schreibtisch-Schublade holen.

Wie überliste ich die Stimmerkennung?

TIPP 49: Einer der H.A.R.M.-Mitarbeiter hat seine Stimme auf einem Diktiergerät verewigt, das in einer der Kabinen liegt.

Kapitel 13: Schrecken in der Tiefe

Was passiert, wenn ich den linken Fluchtweg wähle?

TIPP 50: Cates Herausforderung besteht darin, unter Wasser einen Hebel zu bedienen, um die Sauerstoffzufuhr in Gang zu setzen. Danach muss sie den Durchgang

freilegen, den zwei Gasflaschen versperren. Dazu zerstört sie einfach mit ihrer Schweiß-Spraydose das Vorhängeschloss an der Kette, mit der die beiden Flaschen an der Wand befestigt sind.

Was muss ich tun, wenn ich den rechten Fluchtweg wähle?

TIPP 51: Cate springt hier gleich am Anfang ins kalte Nass und dreht das Pumpenrad. Anschließend füllt sich der Raum vollständig mit Wasser, und es gilt, möglichst schnell in einer Ecke die rettende Leiter nach oben zu entdecken. Wenig später versperrt ein Feuer den weiteren Weg. Mit einem Schraubenzieher, den Cate in einem Schreibtisch findet, aktiviert sie die Sprinkleranlage, um den Brand zu löschen und die Tür passierbar zu machen.

Kapitel 14: Endspiel

Wo finde ich den Stromgenerator?

TIPP 52: Cate folgt einfach dem Verlauf der grünen Kabelstränge zum Generator.

Kapitel 15: Präventivschlag

Wie erledige ich die Super-Soldaten?

TIPP 53: Cate bearbeitet die Super-Krieger mit dem Raketenkoffer. Am besten nimmt sie dabei den Kopf ihres Gegners ins Visier. Wenn die Munition ausgeht, greifen Sie zur Gordon-Maschinenpistole. Sobald die Super-Soldaten zu qualmen beginnen, schickt Miss Archer mit dem Utility Launcher eine Ladung von Dr. Schenkers Serum nach. Wenn die Monster erledigt sind, haben Sie das Spiel geschafft. Beginnen Sie doch gleich von vorne, um sämtliche Beweisstücke zu finden. Oder versuchen Sie sich an einem höheren Schwierigkeitsgrad! **PBT**



Tipp 45: Im gesamten Gebäudekomplex haben die Eindringlinge von H.A.R.M. vier Bomben versteckt. Cate soll sie alle entschärfen.



Tipp 53: Sobald die Super-Soldaten mit Dr. Schenkers Serum getroffen sind, stellen sie keine Gefahr mehr dar. Sie verschwinden mit einem Knall.

Leser-Tipps

Mafia

GameStar-Leser strotzen offensichtlich vor krimineller Energie, nutzen sie jedoch zum Glück nur für Tipps zum spannenden Gangsterdrama von Take 2.

Fette Beute für die Tipps-Abteilung: Hunderte von Lesern schicken uns Tipps und Taktiken zum Actionspiel Mafia. Die besten Einsendungen haben wir hier zusammengestellt.

Allgemeine Tipps

Wie überstehe ich Schlägereien?

TIPP 1: In einer Rauferei gehen Sie rückwärts, so lange sich der Schlagbalken (rot) füllt. Dann stehen bleiben und dreschen. Nach dem Schlag legen Sie wieder den Rückwärtsgang ein. So können die Gegner Sie nicht treffen, müssen aber selbst ordentlich einstecken. *Simon Mengen*

Schneller Nachladen

TIPP 2: Machen Sie während des elend langsamen Nachladevorganges eine Seitwärtsrolle. Die Befüllung wird zwar abgebrochen, die Bleispritze ist aber trotzdem voller Kugeln. *Willem Schulte*

Wie werde ich Polizisten los?

TIPP 3: Bleiben Sie stehen, bis die Gesetzeshüter aussteigen und zu Fuß auf Ihr Auto zulaufen. Jetzt tuckern Sie gemütlich mit etwa 15 km/h davon. In diesem Schnecken tempo lassen sich die Verfolger ein paar Häuserblocks von ihrem Polizeiauto weglocken. Erst dann geben Sie Gas und brausen davon. *Claudius Heinritz*

Wo ist Verbandszeug?

TIPP 4: Wenn Sie einmal schwer verletzt von einem Auftrag heimfahren, halten Sie einfach kurz bei Lucas Bertone. Der hat in seiner Werkstatt einen Erste-Hilfe-Kasten, der 50 Gesundheitspunkte bringt.

Florian Harlieb

Wo ist das Geisterauto?

TIPP 5: Kurven Sie im »Freie Fahrt«-Modus nach Hoboken zur Baustelle. Eine alte Holztür versperrt den Zugang zu einem kleinen Rohbau. Laufen Sie einfach durch die Tür hindurch, drinnen steht das Geisterauto Crusader Chromium Fordor. Das wird während der Fahrt nach und nach unsichtbar! *Tobias Czarny*

Lautlose Hupen?

TIPP 6: Bei manchen Autos (etwa dem Raketenwagen) ist im »Freie Fahrt Extrem«-Modus die Hupe nicht hörbar. Trotzdem sollten Sie fleißig tröten, denn die anderen Verkehrsteilnehmer reagieren auf das lautlose Signal und weichen aus.

Thomas Reichart

Wer ist die Frau am Pfahl?

TIPP 7: Im »Freie Fahrt Extrem«-Modus haben die Entwickler eine leicht bekleidete Dame versteckt. Fahren Sie über die East Marshall Bridge immer nach Osten, bis rechts ein Parkplatz auftaucht. Von

hier aus geht's zum Strand und per pedes zu den linken Klippen. Dort steht die an einen Pfahl gekettete Lady, die Sie mit einem Schuss auf die Ketten vor Nessie retten können. Die dazugehörige Mission erhalten Sie in Chinatown.

Christian Victor

Missions-Kniffe

Molotow Party

TIPP 8: In der Garage steht ein schnelles Auto, mit dem Sie nach der Zerstörung der Wagen zu Salieri düsen können. Paul fährt selbstständig mit dem alten Vehikel zurück.


Tarek Ouertani

Reine Routine

TIPP 9: Zerballern Sie alle Reifen des gelben Cabrios vor dem Motel. Der Gangster mit dem Geld kann dann nicht mehr fliehen und ist ein leichtes Opfer.

Bela Boettcher


Fairplay

TIPP 10: Wenn Ihnen das Rennen zu schwer ist, sollten Sie nach den ersten Kurven der Strecke die Abzweigung links nehmen. Die wird zwar von Steinblöcken blockiert, doch lassen sie sich leicht umfahren. Sobald die »Checkpoint«-Meldung erscheint, drücken Sie die Taste  und haben zurück auf der Strecke eine halbe Runde Vorsprung. *Philipp Tavra MS*



Tipp 3: Im Schleichgang locken Sie Polizisten ein paar Häuserblocks von ihren Streifenwagen weg, um dann mit Vollgas abzuhauen.



Tipp 10: Beim schweren Rennen ver helfen eine Abkürzung und die Taste  zu einer halben Runde Vorsprung. Das sollte für einen Sieg reichen.

12/2002

Kostenlose Beilage
zu GameStar 12/2002

GameStar

36 Seiten!

Guide

Anno 1503

- **Grundwissen**
- **Kampagne gelöst**
- **Muster-Siedlung**
- **Profi-Tipps**

GameStar Guide

Anno 1503

Die Geheimnisse von Anno 1503. Die enträtselt unser kostenloser GameStar Guide. Wir haben den komplexe Aufbau-Hit wochenlang durchleuchtet, um Ihnen brandaktuelle Tipps und klare Spielhilfen geben zu können. Kernstück dieses Booklets ist die Komplettlösung der knackig schweren Kampagne: Wir beschreiben Schritt für Schritt, wo Sie siedeln sollten, was Sie bauen müssen und wie die

Missionsziele erfüllt werden. Extragroße Karten helfen Ihnen dabei, die lukrativsten Rohstoffvorkommen aufzuspüren.

Einsteiger und Anno-Veteranen finden in unserem großen Taktiken-Teil grundlegende Hilfestellungen und viele kleine Kniffe, die das Händlerleben deutlich erleichtern. Zu

den wichtigsten Fragen bekommen Sie bei uns verständliche Antworten: Wie baue ich meine Siedlung auf? Wie verdiene ich Geld? Wie gewinne ich Schlachten? Eine klar strukturierte Mustersiedlung verrät Ihnen das kleine Einmaleins der Stadtplanung – kein Einstiegs-Frust!

Gefällt Ihnen der GameStar Guide? Schreiben Sie uns Ihre Meinung an brief@gamestar.de, Stichwort »GameStar Guide«

Viel Spaß beim Spielen,

Ihr GameStar-Team



Christian Schmidt

Inhalt

Taktiken

Anno-Grundwissen	3
Mustersiedlung	8
Profi-Ratgeber	35

Die Kampagne

Nova Fora (Teil1)	10
Nova Fora (Teil 2)	12
Kraut und Rüben	14
Trio Infernale	16
Packeis	18
Der Stein des Toguldur	20
Neue Bekanntschaften	22
Widerstand!	24
Genesis	26
Revanche	28
Quentins Riff	30
Gerechtigkeit	32
Bonus aut Malus	34

Impressum

Chefredakteur & Associate Publisher:
Jörg Langer (verantw., Anshr. d. Red.)

Stellv. Chefredakteur:
Florian Stangl

Booklet-Team:
Christian Schmidt, Christian Ludt

Heftkoordination:
Uwe Miethe

Layout & Titel:
Sandra Strehle (Ltg.), Sigrun Rüb

Verlag:
IDG Entertainment GmbH,
Leopoldstr. 252 b, 80807 München

Druck:
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf
(c) Copyright IDG Entertainment
Verlag GmbH

Dieses Booklet entstand unabhängig und ohne Unterstützung durch max Design oder Sunflowers. »Anno 1503« ist ein eingetr. Warenzeichen der Sunflowers Interactive GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Leitfaden für Siedlungsbauer

Anno-Grundwissen

Stadtplanung, Wirtschaft, Kampf – wir leisten Starthilfe und verraten Hintergrundwissen zu allen Bereichen von Anno 1503.

Wie baue ich meine Siedlung auf?

TIPP 1: Damit Betriebe effektiv arbeiten, müssen die Transportwege kurz sein. Eine Schlachterei platzieren Sie deshalb immer neben Rinderfarmen. Legen Sie Produktionsketten rund um ein Kontor an – wie, zeigt Ihnen unsere Mustersiedlung (Seite 8).

TIPP 2: Betriebe holen sich die Rohstoffe automatisch direkt vom Hersteller. Farmen, deren Waren verarbeitet werden (Schafe, Getreide etc.), dürfen also am weitesten vom Kontor entfernt liegen. Solche Höfe benötigen noch nicht mal einen Straßenanschluss, solange sie keinen Überschuss produzieren. Zwischen Produzent und Kontor siedeln Sie die verarbeitenden Betriebe an.

TIPP 3: Produktionsketten müssen nicht nahtlos an andere anschließen: Kontore funktionieren wie Teleport-Stationen – was am einen Ende der Insel eingelagert wird, ist sofort am anderen Ende verfügbar. Handwerker nehmen ihr Material dann einfach aus dem Lager.

Mein Werkzeug ist alle!

TIPP 4: Werkzeuge sind eines der wichtigsten Güter in Anno 1503 – und am Anfang knapp. Zur Herstellung benötigen Sie Siedler-Status. Legen Sie möglichst bald eine Eisenmine an, dann Erzschnmelze und Werkzeugmacher. Bis dahin müssen Sie das Handwerkszeug von fliegenden Händlern kaufen. Setzen Sie den Kaufpreis deutlich nach oben, um auch wirklich die gewünschte Menge zu erhalten.

TIPP 5: Ihre Einwohner verbrauchen Werkzeug, um Häuser aufzurüsten.

Sperren Sie im Kontor das Baumaterial, wenn Sie es für eigene Vorhaben benötigen. Solange entwickelt sich Ihre Siedlung nicht weiter.

Wie erreiche ich die nächste Entwicklungsstufe?

TIPP 6: Wenn in einem Wohnhaus alle Wünsche nach Gütern und Infrastruktur befriedigt sind, steigt es in die nächste Stufe auf. Dazu muss genügend Baumaterial (Werkzeug, Holz, Ziegel) vorhanden sein. Die Aufstiegs-kette endet bei Kaufleuten; Aristokratenhäuser müssen Sie bauen.

TIPP 7: Anno 1503 unterscheidet zwischen Grundbedürfnissen – die Wünsche, die erfüllt sein müssen, damit die derzeitige Stufe gehalten wird – und Aufstiegsbedingungen. Wenn ein Grundbedürfnis nicht befriedigt wird, dann fällt das Haus auf eine niedrigere Stufe zurück oder (bei Pionieren und Aristokraten) sogar komplett zusammen.

Was bringen die Entwicklungsstufen?

TIPP 8: Neue Gebäude werden ab einer gewissen Anzahl von Einwohnern freigeschaltet. So können Sie



Tipp 8: Einige Gebäude werden mit der Entwicklung Ihrer Stadt freigeschaltet – diese Kirche benötigt zum Beispiel 250 Siedler.

die Universität erst bauen, wenn 400 Bürger in der Stadt leben.

TIPP 9: Hochwertige Häuser bieten mehr Menschen Raum:

Maximale Bewohner	
Pionierhaus	8
Siedlerhaus	15
Bürgerhaus	28
Kaufmannshaus	42
Aristokratenhaus	30

TIPP 10: Mit dem Aufstieg in die zweite Entwicklungsstufe (Siedler) erhalten alle Kontore auf der Insel einen zweiten Transportkarren und können so schneller Waren von mehr Betrieben im Umkreis abholen.

TIPP 11: Ab der dritten Stufe (Bürger) werden aus Holzhäusern Steinbauwerke; damit sinkt die Brandgefahr. Weil mehr Leute auf engem Raum wohnen, steigt die Pestanfälligkeit.

Bedürfnisse der Einwohner

Stufe	Waren	Infrastruktur	Zum Aufstieg
Pioniere	Nahrung, Leder	-	Stoffe, Wirtshaus, Kapelle
Siedler	Nahrung, Leder, Stoffe, Salz	Wirtshaus, Kapelle	Tabakwaren, Gewürze, Kirche, Schule
Bürger	Nahrung, Stoffe, Salz, Tabakwaren, Gewürze	Wirtshaus, Kirche, Schule	Lampenöl, Seidenstoffe, Badehaus, Universität
Kaufleute	Nahrung, Stoffe, Salz, Tabakwaren, Gewürze, Lampenöl, Seidenstoffe	Wirtshaus, Kirche, Badehaus, Universität	-
Aristokraten	Nahrung, Kleidung, Schmuck, Wein	Kirche, Badehaus, Theater, Park	-

Wirtschaftstipps

Wie funktioniert die Wirtschaft?

TIPP 1: Jedes Wohnhaus wird durch einen Bewohner repräsentiert. Der befriedigt nacheinander seine Bedürfnisse: geht in die Kirche, besucht das Wirtshaus, kauft bei einem Marktstand ein. Das verringert den Warenvorrat und bringt Geld – je wertvoller das Gut, desto mehr. Im Wohnhaus wird die Ware langsam verbraucht. Kommt kein Nachschub, weil die Lager leer oder die Wege zum Marktstand zu weit sind, werden die Hausbewohner unzufrieden und entwickeln sich um eine Stufe zurück. Sind dagegen alle Bedürfnisse erfüllt, steigt das Haus in die nächste Entwicklungsebene auf.

Meine Siedlung macht Verlust!

TIPP 2: Geld gibt's nur durch den Verkauf von Waren. Hauptabnehmer ist die eigene Bevölkerung, die sich an Marktständen eindeckt. Die Buden sollten direkt neben Kontoren stehen, um die Zulieferwege kurz zu halten. Bauen Sie nur dann neue Märkte, wenn sich Menschengruppen bilden. Denn Ihr Umsatz hängt nicht von der Standdichte ab, sondern von der Einwohnerzahl.

TIPP 3: Wenn die Stadt in den Miesen steckt, hilft Expansion auf niedrigem Niveau. Stampfen Sie Wohnblocks

um einen Kern aus Kontor, Wirtshaus und Kapelle aus dem Boden. Solange die Güterversorgung steht, werden daraus im Nu Siedlerhäuser. Eine solche Trabantenstadt ist anspruchslos und wirft einige Hundert Goldstücke Gewinn ab.

TIPP 4: Hüten Sie sich vor Überproduktion! Volle Warenlager geben zwar Sicherheit, aber kein Geld – denn das fließt nur durch Verkäufe. Dafür zehren die Betriebskosten der Hersteller Ihr Barvermögen auf. Kleinere Vorräte sind sinnvoll, um Engpässe abzufedern; aber im Großen und Ganzen muss die Produktion dem Bedarf angepasst sein.

Wie kann ich Geld sparen?

TIPP 5: Trauen Sie sich ruhig, Produktionsstätten zeitweilig stillzulegen. Die Manufakturen brauchen dann nur einen Bruchteil der normalen Betriebskosten. Schalten Sie Farmen und Handwerker ab, wenn die Lager gut gefüllt mit der entsprechenden Ware sind, oder wenn die Dienste gerade nicht gebraucht werden. Das gilt vor allem für die Rüstungsindustrie und Zulieferer wie Erzschnelze, Seilerei und Köhlerei.

TIPP 6: Soldaten und Schiffe kosten Unterhalt (siehe Kampftipps, Seite 6). Wenn ein harter Sparkurs ange-

sagt ist, dann schicken Sie unnötige Einheiten in den Ruhestand. Überzählige Schiffe werden versteigert oder bei Zeitdruck einfach versenkt. Übrigens kostet sogar der Scout permanent Geld – nämlich ein Goldstück pro Zeiteinheit.

Lohnt sich Handel?

TIPP 7: Theoretisch verdienen Sie auch am Verkauf Ihrer Erzeugnisse an durchreisende Händler. In der Praxis bleiben Sie aber auf Standardwaren wie Alkohol und Leder immer sitzen, selbst wenn Sie die Preise in den Keller senken. Begehrt sind nur seltene Rohstoffe und Luxusgüter – aber die sind in der Herstellung so teuer, dass sich eine Überschussproduktion in der Regel nicht rechnet.

TIPP 8: Nachdem Sie einen Handelsvertrag mit Mitspielern abgeschlossen haben, können Sie per Schiff oder Scout Waren mit dem Partner tauschen. Der Vorteil: Bei einem Klick auf das Kontor des Geschäftsfreunds sehen Sie sofort, welche Güter er bietet und sucht. Allerdings hält sich der Gewinn bei Standardwaren in Grenzen. Zudem sind die Angebote unbeständig und die abgenommenen Mengen meist gering. Tauschgeschäfte verbessern Ihr Ansehen bei den Computerspielern.



Tipp 5: Legen Sie Produktionsketten vorübergehend still, wenn gerade kein Bedarf besteht.



Tipp 8: Handel mit den computergesteuerten Spielern bringt wenig Geld, steigert aber Ihr Ansehen.

Forschungstipps

Wie funktioniert Forschung?

TIPP 1: Um eine Erfindung zu machen, müssen vier Bedingungen erfüllt sein: 1. Genügend Wissenspunkte auf dem Konto – die produzieren Ihre Bürger in Schulen. 2. Ausreichend Geld – jeder Fortschritt kostet einen einmaligen Betrag. 3. Vorbereitende Entdeckungen sind gemacht – neue Technologien werden im Forschungsbaum schrittweise freigeschaltet. 4. Eine Universität eröffnet neue Forschungszweige.

Wieviel Wissen kann ich sammeln?

TIPP 2: Die Obergrenze der Wissenspunkte hängt von der Entwicklungsstufe Ihrer Bevölkerung ab. Fortschrittliche Erfindungen erfordern deshalb Kaufleute oder Aristokraten. In diesen Stufen erhöht eine Bibliothek den Wissensstand noch einmal um zehn Punkte.

Maximale Wissenspunkte

Pioniere	20 Wissen
Siedler	25 Wissen
Bürger	50 Wissen
Kaufleute	70 (80) Wissen
Aristokraten	90 (100) Wissen

Welche Erfindungen gibt es?

TIPP 3: Die Liste enthält alle Fortschritte aus den vier Entwicklungsgebieten. **Rot umrandete Erfindungen benötigen eine Universität.**

Zivile Forschung

 Brunnen	50 Gold, 5 Wissen Macht Felder fruchtbarer
 Feuerwehr	50 Gold, 5 Wissen Löscht Brände
 Tiefer Brunnen	200 Gold, 20 Wissen Macht mehr Felder fruchtbarer
 Weberei	300 Gold, 20 Wissen Effizientere Stoffproduktion
 Steinbrücke	200 Gold, 30 Wissen Höhere Spannweite als Holzbrücke
 Medikus	200 Gold, 50 Wissen Heilt die Pest

 Schnelle Heilung	500 Gold, 60 Wissen Medikus arbeitet schneller
 Bibliothek	2.000 Gold, 60 Wissen Plus 10 Forschungspunkte
 Große Erzmine	500 Gold, 40 Wissen Erreicht tiefe Erzadern
 Amtsgericht	200 Gold, 30 Wissen Verhindert Aufstände

Waffenproduktion

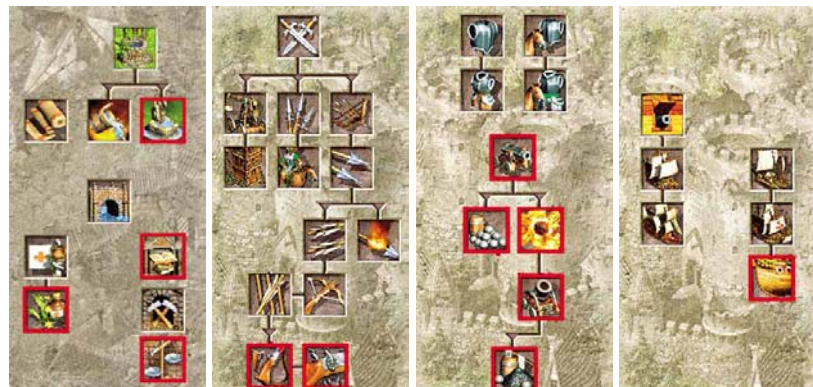
 Schwerver	100 Gold, 7 Wissen Schaltet die Waffenschmiede frei
 Katapult	200 Gold, 15 Wissen Schaltet Kriegsmaschinenbauer frei
 Belagerungsturm	100 Gold, 5 Wissen Neue Einheit: Belagerungsturm
 Lanzen	200 Gold, 10 Wissen Neue Einheit: Lanzenknecht
 Kavallerie	100 Gold, 7 Wissen Neue Einheit: Kavallerie
 Bogen	120 Gold, 8 Wissen Schaltet den Bogenbauer frei
 Gehärt. Spitzen	250 Gold, 10 Wissen Schadensbonus für Bögen
 Gefied. Schaft	250 Gold, 10 Wissen Höhere Reichweite für Bogenschützen
 Brandpfeile	250 Gold, 20 Wissen Bogenschützen attackieren Häuser
 Armbrust	150 Gold, 15 Wissen Neue Einheit: Armbrustschütze
 Reichweite Armbrust	150 Gold, 20 Wissen
 Muskete	500 Gold, 30 Wissen Neue Einheit: Musketenschütze
 Radschloss	500 Gold, 40 Wissen Schadensbonus für Musketen

Militärische Erweiterungen

 Verstärkte Infanterierüstung	100 Gold, 25 Wissen
 2x verstärkte Infanterierüstung	300 Gold, 50 Wissen
 Verstärkte Kavallerierüstung	100 Gold, 25 Wissen
 2x verstärkte Kavallerierüstung	300 Gold, 50 Wissen
 Kanone	1.000 Gold, 60 Wissen Schaltet die Kanonengießerei frei
 Genormte Kaliber	1.500 Gold, 70 Wissen Höhere Reichweite für Kanonen
 Explosivgeschosse	1.800 Gold, 80 Wissen Schadensbonus für Kanonen und Mörser
 Mörser	1.200 Gold, 80 Wissen Neue Einheit: Mörser
 Mörserpulver	2.000 Gold, 100 Wissen Höhere Reichweite für Mörser

Marinetechniken

 Schiffskanone	300 Gold, 18 Wissen
 Mittleres Kriegsschiff	600 Gold, 40 Wissen
 Großes Kriegsschiff	1.000 Gold, 60 Wissen
 Mittleres Handelsschiff	400 Gold, 25 Wissen
 Großes Handelsschiff	800 Gold, 50 Wissen
 Verst. Rumpf	1.000 Gold, 70 Wissen Höhere Haltbarkeit für Schiffe



Kampftipps

Welche Einheitentypen gibt es?

TIPP 1: Die untenstehende Tabelle zeigt Ihnen alle Einheiten in Anno 1503 mit den wichtigsten Werten. Die Rüstung der meisten Fußtruppen lässt sich durch Forschung verbessern. Andere Entdeckungen erhöhen die Kampfkraft bestimmter Soldatentypen. Mehr darüber erfahren Sie in unseren Forschungstipps (S. 5).

Brauche ich größere Festungen?

TIPP 2: Nein! Große Burgen bilden lediglich mehr Soldaten gleichzeitig aus und bieten zusätzlichen Raum für stationäre Verteidiger. Beides rechtfertigt die Baukosten nicht.

TIPP 3: Bug-Alarm: Wenn Sie eine Festung abreißen, in der Truppen stationiert sind, werden diese Einheiten zu »Geistern«: Sie existieren nicht mehr, kosten aber Unterhalt.

Wie nutze ich Gruppen?

TIPP 4: Aus Echtzeit-Strategiespielen kennen Sie die Möglichkeit, Soldaten einer festen Gruppe zuzuweisen. Das kann auch Anno 1503:

Markieren Sie dazu die gewünschten Einheiten und drücken Sie **CTRL** und eine Zifferntaste; das Team wird auf dieser Taste gespeichert.

TIPP 5: Weil die Schlachten im Spiel sehr unübersichtlich sind und die Truppen auf Befehle mitunter sehr eigenwillig reagieren, bilden Sie am besten kleine gemischte Gruppen. Die schlagen sich bei Angriffen ganz gut, ohne dass Sie jeden einzelnen Soldaten steuern müssen. Ein typisches Einsatzteam besteht aus je einem halben Dutzend Nah- und Fernkämpfern, zwei bis drei Geschützen und einem Sanitäter. Geraten die Kolonnen größer, werden sie zu schwerfällig. In der Schlacht weisen Sie den Teams Ziele zu und greifen nur ein, wenn die Situation zu brenzlich wird.

TIPP 6: Wenn Sie Gruppen einen Befehl erteilen, ziehen sich alle Einheiten erst an einem Punkt zusammen, bevor sie zum Ziel aufbrechen. Im Extremfall heißt das, dass an der Front kämpfende Kavallerie mal eben zu den Kollegen im Hinterland reitet, um dann für die Attacke zu-

rückzukehren. Als Konsequenz sollten Sie Ihre Teams eng zusammenhalten, ihnen wenige Anweisungen geben und in der Schlacht nur in Notfällen ganze Gruppen bewegen – besser, Sie helfen hie und da mit Einzelbefehlen nach.

TIPP 7: Bug-Alarm: Soldaten, die auf ein Schiff verladen werden, verlieren ihre Teamzugehörigkeit. Beim Aussteigen müssen Sie alle Gruppen noch einmal neu zuweisen.

Was bringen Formationen?

TIPP 8: Nichts. Weder wird die Geschwindigkeit der Einheiten angeglichen (wie im Handbuch behauptet), noch stellen sich die Soldatentypen in einer sinnvollen Staffellung auf. So ist der einzige Zweck einer Formation, automatische Schlachtreihen zu bilden; weil die aber im Kampf sofort auseinander brechen, ist auch das ziemlich unnützlich.

Wie gewinne ich Schlachten?

TIPP 9: Anno 1503 benutzt ein »Schere, Stein, Papier«-Prinzip für

Die Bodentruppen

Name	Schaden	Rüst.	Reichw.	Kosten	Unterhalt
Nahkämpfer					
Pikenier	6	50	1	90 Gold, 1 Holz	2 Gold
Schwertkämpfer	8	60	1	150 Gold, 1 Schwert, 1 Rüstung	2 Gold
Kavallerie	8	90	1	200 Gold, 1 Axt, 1 Rüstung	3 Gold
Lanzenknecht	17	80	1	150 Gold, 1 Lanze, 1 Rüstung	2 Gold
Musketier	14	100	1	150 Gold, 1 Schwert, 1 Muskete	4 Gold

Fernkämpfer

Bogenschütze	6	35	9	150 Gold, 1 Bogen	2 Gold
Armbrustschütze	7	40	9	200 Gold, 1 Armbrust	2 Gold
Musketen-schütze	20	45	7	220 Gold, 1 Muskete	2 Gold

Die Bodentruppen

Name	Schaden	Rüst.	Reichw.	Kosten	Unterhalt
Kriegsmaschinen					
Kanone	40	55	9	350 Gold, 1 Eisen, 5 Kohle	5 Gold
Katapult	55	75	10	300 Gold, 12 Holz, 1 Seil	5 Gold
Mörser	60	110	10	400 Gold, 1 Eisen, 5 Kohle	5 Gold
Belagerungsturm	0	250	5	700 Gold, 12 Holz	10 Gold

Sonstige

Bedienmannschaft	3	30	1	100 Gold	1 Gold
Sanitäter	9	25	1	350 Gold	5 Gold
Scout	3	25	1	50 Gold, 1 Werkzeug	1 Gold

die Einheitentypen: Schützen schlagen Schwertkämpfer, die besiegen Speerkämpfer, die taugen gegen Reiter, diese schnetzeln Schützen.

TIPP 10: Über Sieg oder Niederlage entscheiden in der Regel Geschütze. Ihre Fußtruppen müssen die Gegner nur aufhalten, dann feuern Kapulte und Mörser in die Menge. Ihre eigenen Mannen bleiben dabei unverletzt – sogar, wenn Sie sie absichtlich beschießen!

TIPP 11: Belagerungswaffen, die in Kämpfen die Bedienmannschaft verlieren, kosten immer noch Unterhalt! Wenn Sie keine Reserve-Mannschaften in der Hinterhand haben, zerstören Sie die nutzlosen Geschütze, bevor sie der Gegner erobert.

TIPP 12: Bug-Alarm: Wenn Sie das Spiel im Kampf schnell speichern (F10) und sofort wieder laden (F9), haben alle Einheiten – eigene wie gegnerische – ihre Befehle vergessen. In Scharmützeln spielt das keine große Rolle, weil sich nahe Feinde sofort neue Ziele suchen. Ein anrückendes Gegner-Heer (wie in der sechsten Kampagnenmission) können Sie damit aber stoppen. Nachdem Sie den Spielstand geladen haben, braucht der Computergegner rund zehn Sekunden, bevor er seinen Soldaten wieder Anweisungen gibt. Diese Zeit nutzen Sie, um Ihre Armee neu aufzustellen oder aus dem Feindesland zu evakuieren. Der Trick klappt beliebig oft.

Wie setze ich meine Flotte ein?

TIPP 13: Die Tabelle unten zeigt alle Schiffstypen. Wenn Sie den »Verstärkten Rumpf« erforschen, erhöht

sich die Haltbarkeit Ihrer Pötte.

TIPP 14: Auf dem Meer ist zahlenmäßige Überlegenheit entscheidend. Setzen Sie selbst große Fregatten nur in Verbänden von mindestens drei Schiffen ein.

TIPP 15: Schiffe kosten viel, deshalb schmerzt jeder Verlust gewaltig. Besser, Sie ziehen rechtzeitig die Reißleine: Angeschlagene Galeonen segeln zurück zur Werft und werden dort repariert. Bedenken Sie, dass beschädigte Schiffe langsamer fahren und von Gegnern eingeholt werden können. Kämpfe im eigenen Hafen tragen Sie am besten neben der Werft aus, denn dann lässt sich Ihr Kahn noch während der Schlacht wiederherstellen.

TIPP 16: Bug-Alarm: Schiffe vergessen ihre Befehle, wenn Gegner in Schussweite vorbeiziehen – sogar dann, wenn Sie die Eigeninitiative der Kähne auf »Passiv« geschaltet haben. Ihre Fregatten ignorieren angewiesene Ziele und ballern eigenwillig los. Solche Situationen kriegen Sie nur in den Griff, wenn Sie alle Seeangriffe von Hand führen und ständig überwachen.

Ich soll einen Gegner besiegen ...

TIPP 17: Eine gut funktionierende Gegnersiedlung spuckt mehr Truppen aus, als Sie auf einmal schlagen können. Deshalb sollten Sie die Wirtschaft Ihres Feindes zum Erliegen bringen. Gehen Sie zu diesem Zweck in Einzelschritten vor:

TIPP 18: Kappen Sie die Lebenslinien der gegnerischen Ökonomie: die Seerouten. Ihre Flotte lauert erst den Handelsschiffen auf und stößt dann

aggressiv gegen die Werften vor. So kann Ihr Widersacher keine neuen Außenposten gründen.

TIPP 19: Löschen Sie alle Trabanten-siedlungen aus. Die Plantagen sind praktisch immer unbewacht. Es genügt, die Kontore zu zerstören, dann zerbröseln nach kurzer Zeit auch alle Gebäude im Umkreis.

TIPP 20: Ohne Rohstoffnachschub verfällt die Stadt Ihres Gegenspielers; dadurch fehlt ihm das Geld für neue Bodentruppen. Sie können nun die Invasion starten: Räumen Sie zunächst mit Ihren Schiffen einen Küstenstreifen als Anlandestelle frei. Dann entladen Sie Geschütze, die alle Verteidigungsanlagen in unmittelbarer Nähe zerstören.

TIPP 21: Benutzen Sie Schiffe als Zufluchtsort, wenn sich Feinde nähern. Mit einem Soldaten als Köder locken Sie Gegner an die Küste; dort machen Ihre Bordkanonen kurzen Prozess. Ihre Soldaten bleiben unverletzt.



Tipp 21: An der Küste schießen Sie Feinde mit Schiffen zusammen.

TIPP 22: Wenn die Verteidigung geschwächt ist, stürmen Ihre Truppen die Stadt. Konzentrieren Sie das Feuer Ihrer Geschütze auf die Kontore, die Fußsoldaten halten gegnerische Kämpfer in Schach. Ihr Feind ist besiegt, wenn alle seine Marktplätze in Trümmern liegen.

Handelsschiffe

Name	Waren	Einh.	Kanon.	Kosten	Unterhalt
Kleines Handelsschiff	4	2	0	1.500 Gold, 15 Holz, 8 Stoffe, 5 Seile	10
Mtls. Handelsschiff	6	2	4	2.500 Gold, 25 Holz, 10 Stoffe, 7 Seile	15
Gr. Handelsschiff	8	3	6	3.500 Gold, 35 Holz, 15 Stoffe, 10 Seile	15

Kriegsschiffe

Name	Waren	Einh.	Kanon.	Kosten	Unterhalt
Kleines Kriegsschiff	2	6	6	1.500 Gold, 15 Holz, 8 Stoffe, 5 Seile	10
Mtls. Kriegsschiff	3	8	8	2.500 Gold, 25 Holz, 10 Stoffe, 7 Seile	15
Gr. Kriegsschiff	4	12	12	4.000 Gold, 40 Holz, 15 Stoffe, 10 Seile	25

Lernen am Modell

Mustersiedlung

Wie werden Waren schnell verarbeitet, wie nutzen Sie Bauland effizient? Wir verraten die besten Stadt-Layouts mit perfekten Wegen und Produktionsketten.



1

Produktionsbetriebe müssen Sie effizient anordnen: hohe Baudichte, kurze Wege. Ideal ist das Naben-System: Ein Marktplatz bildet den Mittelpunkt, auf zwei Achsen fächern kleeblattförmig Farmen aus. Das ist die beste Weise, Baugrund zu nutzen und die Güter gleichzeitig schnell von A nach B zu transportieren.



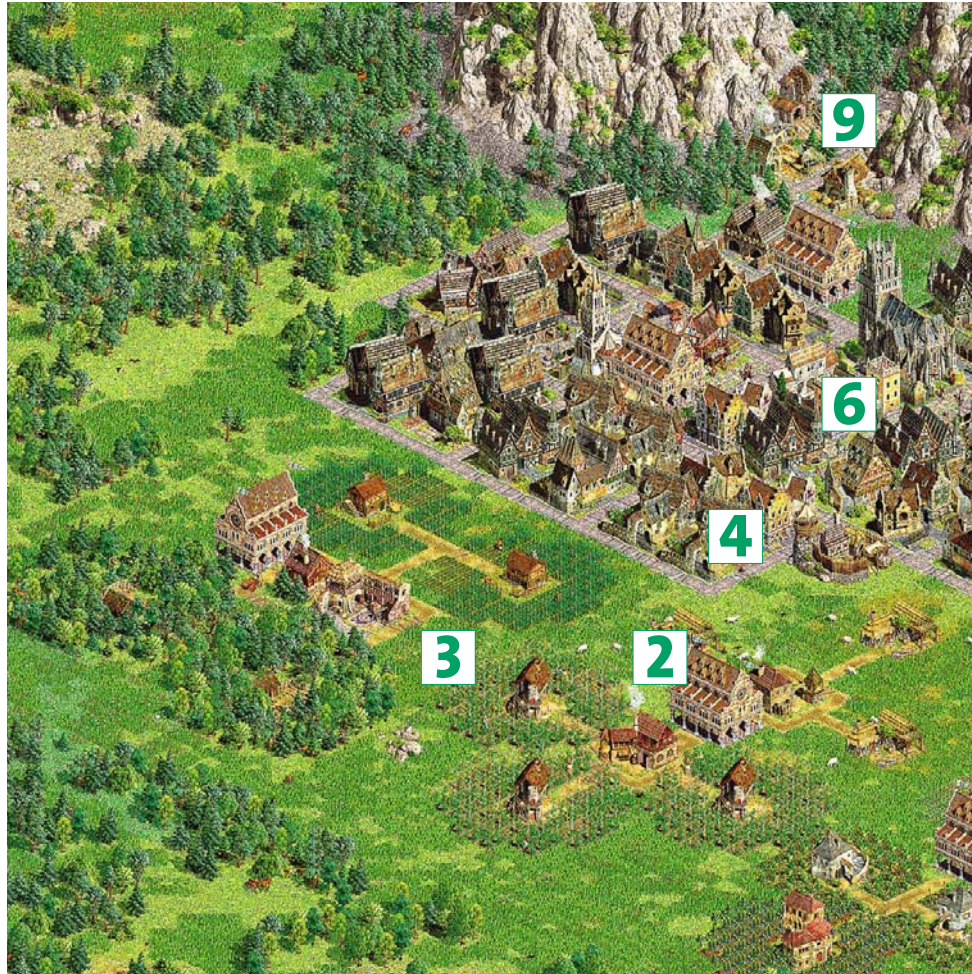
2

Sollen Waren zuerst in die Produktion gehen statt ins Lager, erweitern Sie die Nabe um **lokale Mittelpunkte** zwischen den einzelnen Farmen. Manufakturen an den Wegkreuzungen (im Bild eine Brauerei und eine Weberei) holen die Rohstoffe direkt von den Erzeugern, die fertige Ware kommt auf kürzestem Weg ins Lager.



3

Um Überproduktion zu vermeiden, legen Sie zuerst kleinere Naben mit nur zwei Feldern pro Seite an. Bei Bedarf erweitern Sie die Achsen nach außen hin, eventuell sogar um ein weiteres Farm-Duo. Im Bild sehen Sie eine **Produktionskette für Waffen**; Bogenbauer und Kriegsmaschinenfabrik erhalten die gleichen Rohstoffe.



4

Jedes Siedlungsgebäude benötigt einen **Straßenanschluss**. Die ideale Bauform ist deswegen ein Schachbrettmuster: Jeweils vier Häuser werden von einer Straße zum Block zusammengefasst. Die Reihenhaus-Siedlung kann beliebig lang sein (sechs Häuser, acht Häuser etc.), nur breiter als zwei Gebäude darf sie nicht werden.



5

Im Kern jedes Stadtviertels sollte ein **Service-Block** stehen: Markthalle, Wirtshaus, Kirche und ein viertes Gebäude Ihrer Wahl, etwa die Schule oder eine Feuerwehr. Vor das Lagerhaus reihen Sie Marktstände. Ein solches Zentrum macht alle Pioniere im Einzugsgebiet zu Siedlern – solange genügend Rohstoffe da sind.

11



Holzfäller und Jäger gehen eine ideale Symbiose ein, wenn Sie die Jagdhütte an Waldgrenzen stellen. Denn Tiere leben bevorzugt unter Bäumen; der Waidmann erlegt die Viecher, wenn sie aus dem Forst gelaufen kommen. Um die Felle zu verarbeiten, sollte eine Gerberei neben der Jagdhütte stehen. Sie können die Produktion an Tierhäuten steigern, wenn Sie die Nahrungsherstellung in der Jagdhütte sperren.

10



Einfache Rohstoffe aus Minen, die nur einen Bearbeitungsschritt benötigen, gewinnen Sie in Mini-Produktionsstraßen. Platzieren Sie die Betriebe auf kürzestem Weg zwischen der Abbaustelle und einem Lagerhaus. Jede Mine kann mehrere Handwerker versorgen, erweitern Sie die Kette also bei Bedarf um Produktionsgebäude. Legen Sie Minen und die angeschlossene Industrie bei Geldmangel still.



9



Minen sind immer der Ausgangspunkt für Produktionsketten. Setzen Sie die Gebäude in der Reihenfolge der Verarbeitungsschritte aneinander. Im Bild wird das Erz direkt neben der Mine geschmolzen und auf der gegenüberliegenden Straßenseite zu Werkzeugen und Waffen veredelt. Ein nahes Lager ist Pflicht, um die Versorgung mit zusätzlichen Rohstoffen (vor allem Holz und Kohle) zu gewährleisten.

6



Für höhere Entwicklungsstufen müssen Sie zwangsläufig bestehende Häuser im Stadtkern abreißen und durch **öffentliche Gebäude** (Kathedrale, Universität, Badehaus, etc.) ersetzen. Auch diese Platzfresser gruppieren Sie am besten zu Zentren, damit sich ihre Einzugsgebiete decken und so möglichst viele Einwohner erreichen.

7



Festungen brauchen weder einen Straßenanschluss noch die Nähe zu einem Marktplatz oder Produktionsgebäude. Sie können sie deshalb prinzipiell überall hinstellen, wo Platz ist. In der Praxis sollten Sie aber auf genügend Freiraum vor den Toren für rekrutierte Einheiten und kurze Distanz zum Hafen achten.

8



Wenn Piraten auf den Gewässern aktiv sind oder Sie sich Feinde unter den Mitspielern gemacht haben, dann schützen Sie Ihren Hafen mit **Kanontürmen** gegen Seeüberfälle. So schaffen Sie eine Sicherheitszone für Schiffe, die gerade nicht auf dem Meer pendeln. Jeder Turm fasst zwei Kanonenmannschaften.

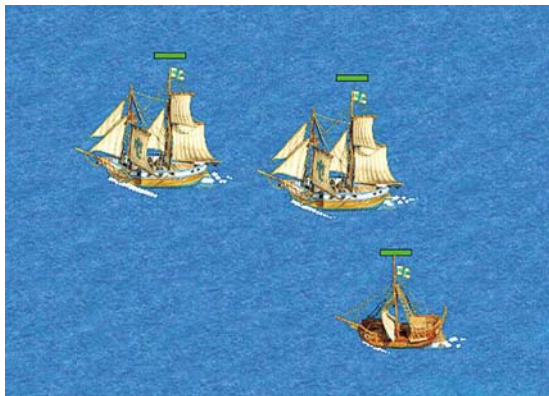
Mission 1: Nova Fora (Teil 1)

Fakten

Kartengröße:	mittelgroß
Inseln:	groß, kurze Entfernungen
Mitspieler:	keiner
Stämme:	vier
Startkapital:	20.000 Goldstücke
Startausrüstung:	kleines Handelsschiff Baumaterial Scout

1 Willkommen in der Kampagne! Beweisen Sie Ihrem Mentor, Baron von Breitenstein, dass Sie ein guter Bau- und Feldherr sind. Als erste Aufgabe soll auf der großen Insel im Norden eine Stadt entstehen, in der mindestens 250 Siedler (Entwicklungsstufe 2) leben. Errichten Sie den Hafen am besten an der Südküste, und bebauen Sie das Land zwischen den beiden Bergmassiven. Damit Ihre Gemeinde die verlangte Größe erreicht, benötigen Sie Wirtshaus und Kapelle. Zur Versorgung genügen zunächst zwei Schaffarmen plus Webstube, sechs Farmen (je drei mit und ohne Kartoffeln), ein Jäger nebst Gerberei sowie mehrere Holzfäller.

2 Sobald Ihre Siedlung gewachsen ist, schickt Sie von Breitenstein auf die Suche nach seiner Nichte. Katharina befindet sich auf der angrenzenden Insel im Süden; sie erscheint als grüner Punkt auf



Die Mission ist zweigeteilt; Sie übernehmen alle **Schiffe** und deren Ladung mit auf die nächste Karte.

der Übersichtskarte. Packen Sie das Mädel auf Ihr Schiff, im Dorf wird sie sicher wieder ausgeladen.

3 Der örtliche Mongolenstamm auf der Nachbarinsel schließt Freundschaft mit Ihnen, wenn Sie ihm 20 Tonnen Salz vorbeibringen. Dazu erweitern Sie Ihre Stadt nach Norden bis zu den Bergen und legen dort Salz-, Stein- und Eisenminen an. Weil die Minen viel Unterhalt benötigen, sollten Sie Bergwerke und die dazugehörigen Betriebe für einige Zeit stilllegen, wenn genügend Waren im Lager sind – das gilt vor allem für die Salzproduktion. Um die Kosten zu decken, muss außerdem Ihre Bevölkerung entsprechend mitwachsen. Sobald 20 Tonnen Salz im Lager liegen, verschiffen Sie die Ware zur Mongoleninsel. Ein Scout macht sich hier nützlich, denn die Eingeborenen sind nur zu Fuß zu erreichen.

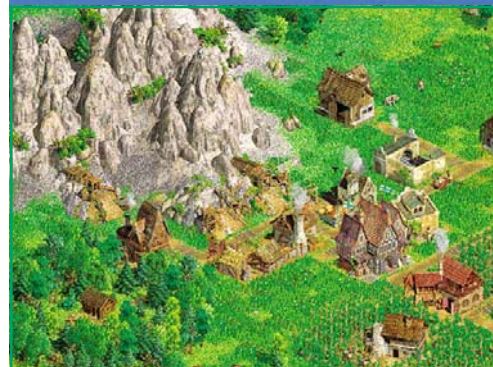
4 Zum Abschluss sollen Sie ein Expeditionsteam aus einem Scout, vier Schwertkämpfern und vier Bogenschützen zusammenstellen und mit 100 Tonnen Werkzeug und je 50 Tonnen Nahrung sowie Holz auf Schiffe verladen. Die Soldaten müssen erst in der Schule erforscht werden; dann können Sie Waffen- und Rüstungsmacher bauen. Am besten erfüllen Sie ein Pensum nach dem anderen und reißen die Betriebe danach sofort wieder ab – das spart Kosten. Als Truppentransporter dienen zwei kleine Fregatten, die Sie in der Werft bauen.

5 Komplette ausgerüstet segelt Ihre Expeditions-Flotte in die West-Ecke der Karte. Hier geht's automatisch weiter zum zweiten Teil der Mission. Dorthin übernehmen Sie die gesamten Schiffe und alles, was Sie an Bord haben – füllen Sie freie Laderaumplätze also bis zum Rand mit überzähligen Rohstoffen und Soldaten!



1 Errichten Sie auf der angezeigten Insel im Norden eine **kleine Siedlung**.

5



4_A Der Nordberg ist rohstoffreich. Bauen Sie hier **Minen** und Betrieb.



2 Ihr Schiff rettet die verloren gegangene **Nichte Katharina** von der Indianerinsel.



3
A



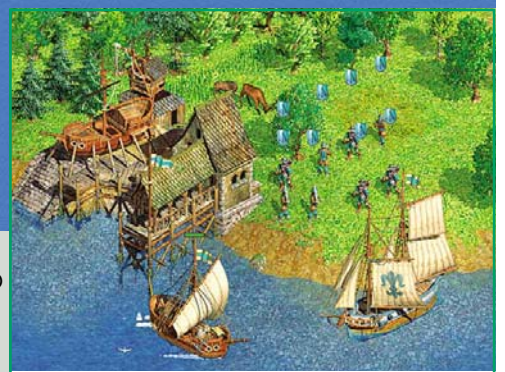
2



C



D



4_B Die benötigten **Soldaten** warten abreisefertig an der Küste.

- | | | | |
|-------------|------------|--------|---------------------------|
| Wein | Baumwolle | Indigo | A Mongolen: Oundo |
| Hopfen | Gewürze | Erz | B Indianer: Houmas |
| Heilkräuter | Zuckerrohr | Salz | C Afrikaner: Kolwa |
| Tabak | Seide | Gold | D Azteken: Cuahta |

Mission 1: Nova Fora (Teil 2)

Fakten

Kartengröße:	mittelgroß
Inseln:	klein, große Entfernungen
Mitspieler:	zwei
Stämme:	keine
Startkapital:	40.000 Goldstücke
Startausrüstung:	alles, was Sie aus dem ersten Teil der Mission mitgenommen haben

Gleich der zweite Einsatz ist einer der härtesten der ganzen Kampagne. Schuld sind zum einen die kleinen, schwer zu bebauenden Inseln, zum anderen die gewaltige Überlegenheit Ihres Gegenspielers Ramirez, der bereits einen Großteil der Karte besiedelt hat. Sie sollten zielstrebig auf den Aufbau einer großen Armee und Flotte hinarbeiten.

1 Als Startplatz empfiehlt sich die Grasinsel im Westen. Die bietet ausreichend Bauland, hat aber unebenen Untergrund. Zwar könnten Sie auch auf der geräumigen Insel Ihres Verbündeten Covana siedeln, dann müssten Sie allerdings Erz und Salz per Schiff von einem Außenposten herbeischaffen.

2 Erstes Ziel ist das Erreichen der zweiten Entwicklungsstufe und der Aufbau einer Erzproduktion, damit Sie Ihrem Partner Covana 25 Tonnen Metall liefern können. Sobald diese Menge im Lager liegt, verschiffen Sie die Ladung zur Nachbarinsel.

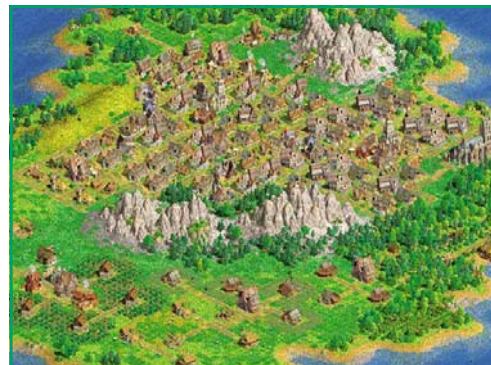


Eine starke Flotte kann Gegnergebäude beschießen.

3 Ihre Stadt soll Bürgerstatus erreichen. Für dieses Ziel genügt es, wenn einige Bürgerhäuser entstehen. Die gesamte Ortschaft dauerhaft mit Tabak und Gewürzen zu versorgen, ist wegen der großen Entfernungen ein echter Knochenjob. Legen Sie stattdessen auf geeigneten Inseln kleine Plantagen an. Sobald je fünf Tonnen Rauchwaren und Gewürze bereit stehen, kommt die Ladung aufs Schiff; die Außenposten werden abgerissen. Daheim in der Stadt genügt ein Tabakstand, um die neue Entwicklungsstufe zu erreichen.

4 Nun geht es dem blauen Spieler Ramirez an den Kragen – ein harter Brocken. Erforschen Sie in der Schule Katapulte, Schwertkämpfer und bessere Kriegsschiffe. Das beste Vorgehen ist, die Wirtschaft Ihres Gegners lahm zu legen. Mit einem halben Dutzend Katapulten an Bord schippern Sie von Außenposten zu Außenposten und äschern die unbewachten Plantagen ein. Es genügt, alle Marktplätze und Häfen zu beseitigen, dann fallen die übrigen Gebäude von allein. Eine Wachmannschaft muss in Ihrer Siedlung die Stellung halten, weil Ramirez gelegentlich mit kleinen Invasionsarmeen zurückschlägt.

5 Zum Abschluss geht's gegen die beiden feindlichen Städte. Die südliche Ortschaft ist einfach zu knacken, weil sie keine Verteidiger hat. Anders die bestens geschützte Nordsiedlung: Zuerst sollten Sie die küstennahen Kontore und Werften durch Beschuss vom Meer aus zerstören. Dann wagen Katapult-Teams kleine Vorstöße; fliehen Sie aufs Schiff, wenn die Gegnertruppen zu nahe kommen. Zerlegen Sie so Stück für Stück alle Marktplätze, bis Sie die Festung erreichen. Sobald die gefallen ist, bildet Ramirez keine Rekruten mehr aus; machen Sie nun kurzen Prozess mit ihm.



1 Die mittelgroße Grasinsel im Westen ist der Bauplatz Ihrer Wahl.



3 Einige Bürgerhäuser in Ihrer Stadt genügen zur Erfüllung des Missionsziels.



2 Ihr **Verbündeter** Covana wartet auf eine Ladung Metall. Liefere Sie per Schiff.



5 Setzen Sie schlagkräftige **Invasions-**truppen auf den Inseln des Gegners ab.

- | | | | |
|-------------|------------|--------|---------|
| Wein | Baumwolle | Indigo | Covana |
| Hopfen | Gewürze | Erz | Ramirez |
| Heilkräuter | Zuckerrohr | Salz | |
| Tabak | Seide | | |

Mission 2: Kraut und Rüben

Fakten

Kartengröße:	mittelgroß
Inseln:	groß, kurze Entfernungen
Mitspieler:	keiner
Stämme:	vier
Startkapital:	25.000 Goldstücke
Startausrüstung:	zwei große Handelsschiffe zwei große Kriegsschiffe ein kleines Handelsschiff ein kleines Kriegsschiff

1 Der örtliche Statthalter hat Nova Fora heruntergewirtschaftet, die Siedlung macht rund 2.500 Goldstücke Verlust. Mit Ihrer Hilfe soll sie wieder schwarze Zahlen schreiben. Verlangsamten Sie gleich den Zeitablauf (F8), und ergreifen Sie diese Sofortmaßnahmen:

- Reißen Sie alle Rüstungsbetriebe ab, auch Seilereien und Hanfplantagen; außerdem die Köhlerei, eine Erzmine und alle drei Schneidereien im Stadtzentrum.
- Die Salz- und Ziegelproduktion wird eingefroren und erst wieder gestartet, wenn die Vorräte auslaufen.
- Den Seiden-Außenposten im Süden benötigen Sie in dieser Mission nicht; ebenen Sie ihn komplett ein.
- Ihre Hauptsiedlung produziert einen Überschuss an Nahrung und Leder. Sie können auf die Hälfte aller Jagdhütten verzichten; setzen Sie an ihre Stelle Holzfäller. Vier bis fünf Rinderfarmen funktionieren Sie zu Schäfereien und Hopfenanbau um. Denn: Alkohol und Tuch werden dringend gebraucht.
- Einige Betriebe sind vom Straßennetz abgeschnitten, zum Beispiel die Heilkräuterplantage. Bessern Sie die Infrastruktur aus.
- Diese Maßnahmen dämpfen die Ausgaben, mehr Geld in die Kasse spülen aber nur Neubürger. Deshalb legen Sie im Westen einen neuen Stadtkern an, um den Sie großflächig Wohnhäuser bauen und in den

Siedler-Status hieven. Das wiederholen Sie so lange, bis die Bilanz positiv ist. Die zweite Bedingung (100 Bürger ansiedeln) ist von vornherein erfüllt, weil schon genügend Bürger in der Stadt leben.

2 Als Vorbereitung für eine Polar-Expedition müssen Sie Pelze organisieren. Die erhalten Sie nur nach einer langen Tauschkette: Die Mongolen wollen für ihre Pelze Schmuck, die Azteken handeln Geschmeide gegen Goldnuggets, die Indianer Nuggets gegen Wein, den die Afrikaner für Tabak abgeben. Tabak wiederum pflanzen Sie selbst an. Dazu erweitern Sie Ihre existierende Plantage im Westen um vier bis fünf Felder – vorher Ziegel von der Heimatstadt importieren!

3 Laden Sie 50 Tonnen Tabak und einen Scout (in der Festung ausbilden) auf ein Schiffchen und segeln Sie zu den Afrikanern. Getauscht wird zur Quote 2,5:1 – für Ihre 50 Tonnen Rauchkraut erhalten Sie 20 Tonnen Wein.

4 Nächste Station ist der Indianerstamm im Norden. Die Rothäute tauschen Wein im Verhältnis 1:1 gegen Goldnuggets. Die Transaktion muss der Scout ausführen.

5 Die Azteken im Süden sind dankbare Abnehmer für Ihre Goldnuggets, geben Ihnen im Gegenzug aber nur fünf Tonnen Schmuck. Keine Sorge, Sie wurden nicht betrogen – diese Menge reicht.

6 Noch einmal geht's ganz nach Nordosten zu den Mongolen. Dort tauscht Ihr Kundschafter den Schmuck zur Quote 1:4 gegen die erforderlichen 20 Tonnen Pelze.

7 In Ihrer Heimatstadt laden Sie zu den Pelzen 20 Tonnen Heilkräuter auf Ihr Schiff; Ihre Farm sollte inzwischen soviel produziert haben. Mit der Ladung an Bord schippern Sie in die Nordecke der Karte, um zur Polarreise aufzubrechen.



1A Fragezeichen zeigen Rohstoffmangel an – reißen Sie die Gebäude ab.



1c Eine Trabantsiedlung im Westen bringt Ihre Siedlung in die Gewinnzone.



1_B Das Icon zeigt, dass der Betrieb nicht ans **Sträßennetz** angeschlossen ist.



3 Die Handelskette beginnt bei den **Afrikanern**, die Tabak gegen Wein tauschen.

- | | | | |
|-------------|------------|--------|-----------------------------|
| Wein | Baumwolle | Indigo | A Mongolen: Visicula |
| Hopfen | Gewürze | Erz | B Indianer: Noveja |
| Heilkräuter | Zuckerrohr | Salz | C Afrikaner: Mabbauo |
| Tabak | Seide | Gold | D Azteken: Hidac |

Mission 3: Trio Infernale

Fakten

Kartengröße:	klein
Inseln:	mittelgroß, kurze Entfernungen
Mitspieler:	drei
Stämme:	zwei
Startkapital:	9.500 Goldstücke
Startausrüstung:	mittleres Handelsschiff Baumaterial Scout

1 Als Vorbereitung für die Expedition nach Norden werben Sie Experten für die Schiffscrew an – Navigator, Steuermann und Militärstrategie. Jeder der drei Männer lebt auf einer kleinen Insel und muss erst überzeugt werden, sich Ihnen anzuschließen. Zunächst sollten Sie aber die Verhältnisse in Ihrer Start-siedlung ordnen. In die Stadtmitte kommt eine Taverne; dadurch entwickeln sich nach und nach alle Pioniere zu Siedlern. Damit der Alkohol nicht ausgeht, wandeln Sie zwei Farmen in Kartoffelplantagen um und legen dazu noch zwei neue an. An die Südstraße passen noch ein paar zusätzliche Wohnhäuser.

2 Navigator O'Reilly (residiert im Süden) will 10.000 Goldstücke für seine Mitarbeit. Wenn Ihre Startstadt vollständig aus Siedlerhäusern besteht, wirft sie rund 150 Goldstücke Gewinn ab. So ist es nur



Voraussetzung für den Bau von **Katapulten** sind eine Seilereie und Hanfplantagen. Zwei Schleudern reichen aus.

eine Frage der Zeit, bis Sie O'Reillys Zustimmung kaufen können. Den Tribut überweisen Sie direkt über das Diplomatie-Menü.

3 Nur eine Warenlieferung von 50 Tonnen Gewürzen kann Madrugada (Südosten) dazu bewegen, sich ans Steuer Ihres Schiffes zu stellen. Die Kräuter gedeihen nicht auf Ihrer Startinsel, aber auf dem Eiland südlich der Kartenmitte. Legen Sie hier einen kleinen Außenposten mit Gewürzplantagen an.

4 Sobald Sie 50 Tonnen Gewürze beisammen haben, transportiert Ihr Schiff die Ladung zu Madrugadas Insel. Als Dank heuert er bei Ihrer Mannschaft an.

5 Admiral Pelés wohnt auf der Nachbarinsel im Westen Ihrer Siedlung. Sie müssen seine Festung zerstören, um ihn zu überzeugen – am einfachsten geht das mit Katapulten. Der Kriegsmaschinenbauer wird in der Schule erforscht; außerdem brauchen Sie Ziegel und Seile. Sobald zwei Katapulte gebaut sind, können Sie die Betriebe wieder abschalten, um Geld zu sparen.

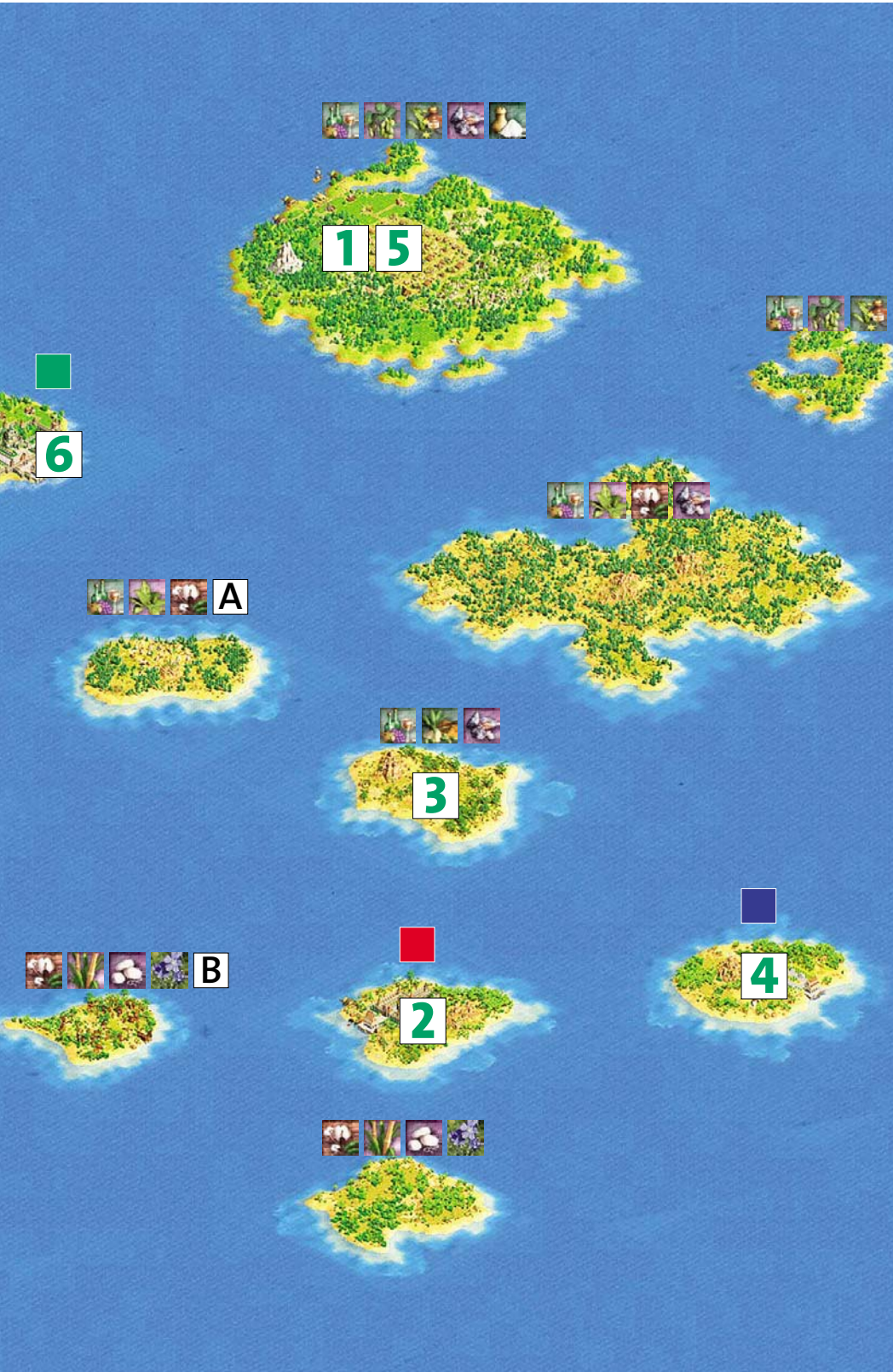
6 Um Pelés angreifen zu können, müssen Sie ihm per Diplomatie-Menü den Krieg erklären. Dann setzt Ihr Schiff die Belagerungsmaschinen an der unbewachten Nordseite von Pelés' Insel an Land. Von hier aus eliminieren Sie erst den Kanonenturm in der Nordmauer, dann die Festung. Mit Bodentruppen müssen Sie nicht rechnen, aber Ihre Katapulte sollten den Verteidigungslagern nicht zu Nahe kommen. Übrigens ist Ihr Startschiff bewaffnet: Sie können damit die Kanontürme an der Küste bombardieren. Allerdings dürfen Sie nur die Festung zerstören, nicht den Hafen und den Marktplatz, sonst ist das Spiel verloren! Wenn die Burg gefallen ist, knickt Pelés ein, und Sie haben Ihre Expeditions-Crew beisammen.



1 Hier fehlt ein **Wirtshaus**, um die nächste Entwicklungsstufe zu erreichen.



4 Die Insel des Steuer-manns liegt im **Südosten**. Sie müssen Gewürz liefern.



3 Ein **Mini-Außenposten** genügt, um die Gewürzlieferung zusammenzustellen.

6

6

A

3

B

2

4

- | | | | |
|-------------|------------|---------------|--------------------|
| Wein | Baumwolle | Indigo | Steuermann M. |
| Hopfen | Gewürze | Erz | Navigator O'Reilly |
| Heilkräuter | Zuckerrohr | Salz | Indianer: Jacas |
| Tabak | Seide | Admiral Pelés | Polynesier: Guani |



6 Katapulte bombardieren die Festung von Pelés aus sicherer **Entfernung**.

Mission 4: Packeis

Fakten

Kartengröße:	klein
Inseln:	klein, kurze Entfernungen
Mitspieler:	keiner
Stämme:	zwei
Startkapital:	5.000 Goldstücke
Startausrüstung:	großes Handelsschiff 25 Tonnen Heilkräuter Scout

Auch das noch: Die »Nördliche Hoffnung« läuft unversehens auf Packeis; die Mannschaft muss sich auf Monate im Schnee einstellen. Zum Glück starten Sie mit einem kleinen Außenposten plus Pelzjägerhütte. In dieser Mission drängt die Zeit, weil Ihr Geldvorrat stetig schwindet. Achtung: Später im Missionsverlauf müssen Sie ein Schiff bauen, dazu benötigen Sie noch mindestens 1.500 Goldstücke.

1 Zum Überleben braucht Ihre Stadt Hilfe. Schicken Sie den Scout nach Nordwesten, wo er eine Eskimo-Siedlung entdeckt. Die Ureinwohner stellen Nahrung her und sind bereit, diese gegen Pelze einzutauschen. Zwar könnten Sie eine bequeme Handelsroute einrichten, noch schneller laufen die Geschäfte aber von Hand. Denn so gehen Sie sicher, dass Sie den Eskimos nicht mehr Pelze aushändigen, als die gerade Nahrungsmittel vorrätig haben



Der Pelzjäger sichert Ihnen Anfangs das Überleben, später können Sie die Hütte abreißen.

– der Rest wäre verschwendet. Eventuell müssen Sie warten, bis die Schneebewohner wieder Nachschub an Lebensmitteln produziert haben.

2 Wenn das Lager voll mit Futtersachen ist, dürfen Sie Ihre Siedlung ausbauen. Die Pelzjägerhütte wird abgerissen, an ihre Stelle treten zwei Forsthäuser. Mit dem gewonnenen Holz errichten Sie sechs Wohngebäude, um die Einwohnerzahl auf 80 zu erhöhen. Nun steht ein Schiffsbau an. Zwei Schaffarmen und eine Webstube produzieren acht Tonnen Tuch für die Segel. Achten Sie beim Bau auf den Fruchtbarkeitsbalken, damit die Schäfchen auf möglichst saftigen Wiesen weiden – zur Not roden Sie Wald. Wenn die Holzfäller 15 Tonnen Bretter zusammen haben, können Sie die Hütten abreißen. Zimmern Sie dann ein kleines Handelsschiff. Falls das Geld nicht reicht (Kostenpunkt: 1.500 Gold), waren Sie zu langsam oder haben ineffizient gebaut, Sie müssen die Mission leider von vorne beginnen.

3 Die Eskimos berichten von einem Mongolenstamm auf einer Insel im Osten. Dort können Sie Heilkräuter gegen Walspeck eintauschen. Die Heilpflanzen liegen noch im Laderaum Ihres eingefrorenen Schiffs; es dümpelt im Norden Ihrer Siedlung. Der Scout transportiert die Ladung ab. Achtung: Weil der gute Mann nur 20 der 25 Tonnen auf einmal mitnehmen darf, muss er zweimal laufen.

4 Mit den Heilkräutern und dem Scout an Bord schippern Sie nach Osten. Auf der Mongoleninsel schleppt Ihr Landhändler die Ware zu den Eingeborenen und tauscht sie gegen Walspeck. Um die Mission zu gewinnen, müssen Sie die komplette Ladung Kräuter abliefern. Wie viel Speck Sie im Gegenzug aufs Schiff packen, spielt keine Rolle.



1 Die friedlichen Eskimos im Westen Ihrer Insel geben Ihnen Nahrung.



1



3 Im festgefrorenen Schiff liegt eine wertvolle Ladung Heilkräuter.



2 Schaffarmen und Holzfäller stellen Material zum Schiffsbau her.

4 Mit einer Express-Zustellung Heilkräuter an die Mongolen endet die Mission.

Mission 5: Der Stein des Toguldur

Fakten

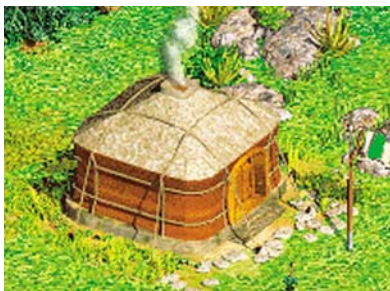
Kartengröße:	klein
Inseln:	klein, weite Entfernungen
Mitspieler:	keiner
Stämme:	einer
Startkapital:	10.000 Goldstücke
Startausrüstung:	mittleres Kriegsschiff zwei Mörser fünf Bogenschützen

Auf Bitte der Mongolen suchen Sie nach dem Stein von Toguldur. Problem: Ein feindlicher Stamm bewacht das Kleinod; die Widersacher müssen beseitigt werden, damit Sie das Artefakt ungestört in Besitz nehmen können.

In dieser Kampfmission bauen Sie keine Siedlung, sondern bekriegen mit Ihren Starteinheiten feindliche Eingeborene. Die Inselwelt ist diesmal nur Staffage, die ganze Action spielt ausschließlich auf dem Mongolen-Eiland mit dem Bergkessel. Ihre entscheidenden Einheiten sind die beiden Mörser; Sie dürfen die Geschütze keinesfalls verlieren, sonst ist die Mission vorbei!



Die beflaggten Zelte sind Märkte. Sobald Sie alle zerstört haben, ist das Dorf futsch.



In den braunen Hütten rekrutiert Ihr Gegner frische Kampfseinheiten.

1 Die Dörfer der Eingeborenen sind nach dem gleichen Schema angelegt wie Ihre Siedlungen, das heißt: Jeder Gebäudetyp hat seine Funktion. Wenn Sie die Marktplätze zerstören, fallen auch alle Häuser in der Umgebung zusammen. Vernichten Sie außerdem die Ausbildungslager, um Zeit für einen Vorstoß auf die Marktplätze zu gewinnen. Alle anderen Häuser können Ihnen gleichgültig sein. Der große, palastartige Bau im Norden ist übrigens eine Kirche.

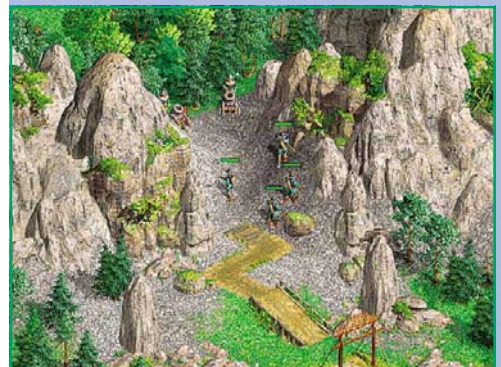
2 Ein Frontalangriff wäre sinnlos, weil die Mongolen verlorene Einheiten nach kurzer Zeit durch frische Rekruten ersetzen. Stattdessen attackieren Sie die Gebäude. Setzen Sie die Mörser an der Südküste ab. Von dort aus zerbomben die Geschütze erst die Soldatenhütte, dann den Marktplatz. Wenn Gegner anrücken, fliehen Sie aufs Schiff und lassen die Bordkanonen aufräumen. Weil Ihre Widersacher keine Fernkämpfer besitzen, kann Ihrer Fregatte nichts passieren. Die Mongolen bauen zerstörte Hütten langsam wieder auf, gehen Sie also zügig vor.

3 Der zweite Schlag folgt an der Nordküste: Von hier aus erreichen Sie die beiden verbliebenen Märkte. Ihre eher nutzlosen Bogenschützen verheizen Sie getrost als Kanonenfutter, um den Mörsern etwas mehr Luft für das Bombardement der Ziele zu verschaffen. Nutzen Sie wieder das Schiff als Zufluchtsort, wenn Feinde zu nahe kommen.

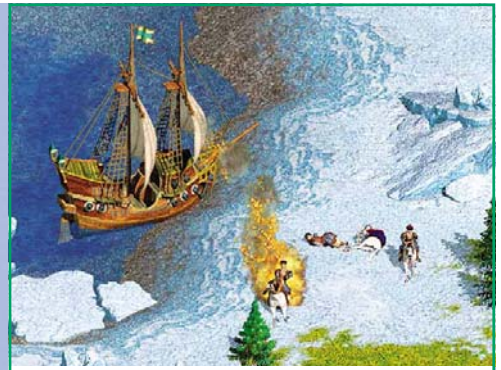
4 Sobald das Mongolenlager ausgeradiert ist, suchen Sie das begehrte Artefakt – es liegt im Inneren des Bergkessels. Um hineinzugelangen, müssen Ihre Mörser die Felsbrocken zerschleßen, die eine Talstraße auf der Westseite blockieren. Sobald ein Soldat den Stein erreicht, ist die Mission gewonnen. Als Belohnung erhalten Sie ein Amulettstück.



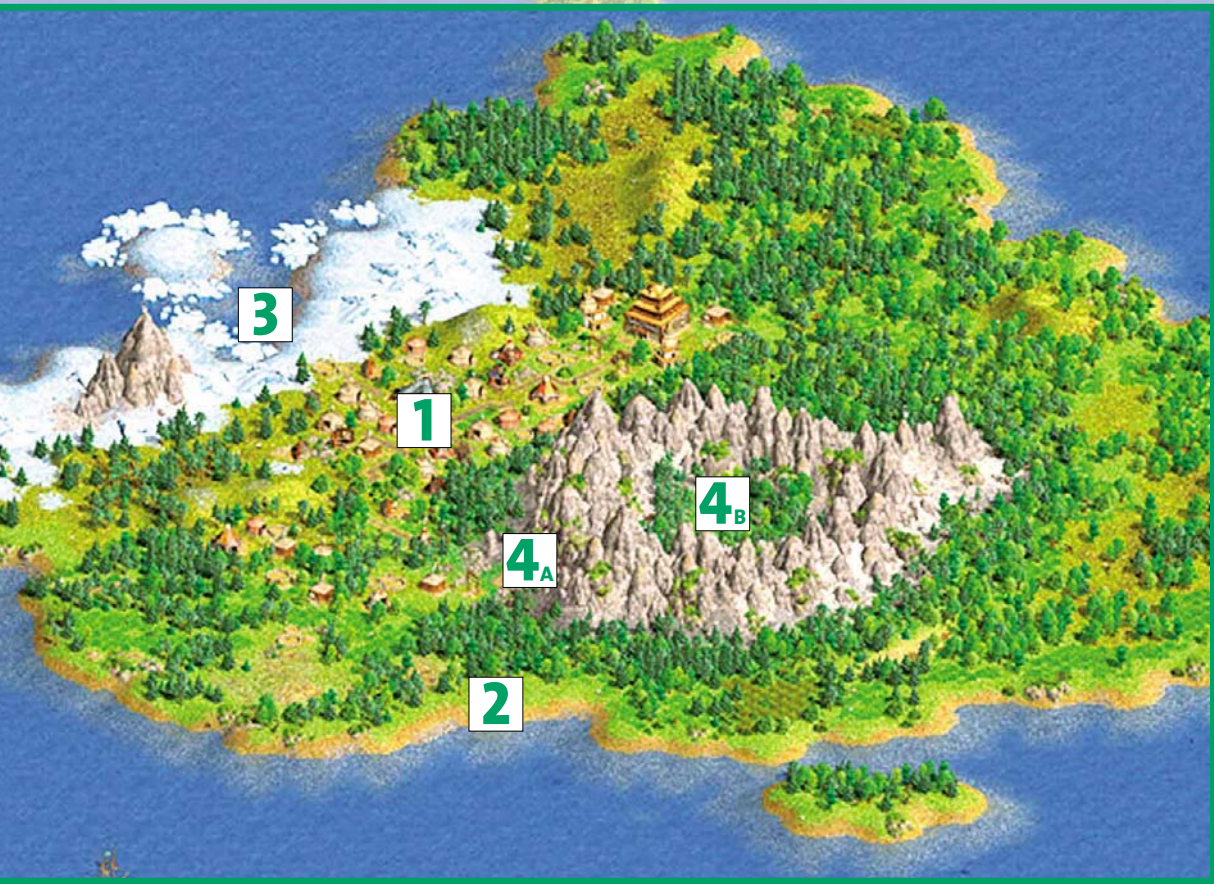
2 Als erstes fällt die südliche Soldatenhütte, sonst entstehen dort Gegner.



4A Mörser haben die verschüttete Straße im Westen freigeräumt.



3 Ihre **Schiffskanonen** schalten Gegnergruppchen in Küstennähe aus.



4B Der **Stein des Toguldur** liegt in der Mitte des Bergkessels.

Mission 6: Neue Bekanntschaften

Fakten

Kartengröße:	mittelgroß
Inseln:	mittelgroß, kurze Entfernungen
Mitspieler:	zwei
Stämme:	vier
Startkapital:	20.000 Goldstücke
Startausrüstung:	zwei große Handelsschiffe zwei große Kriegsschiffe ein kleines Kriegsschiff

1 Rund eine Minute nach Missionsbeginn marschiert eine Feindarmee auf den Feldern nördlich Ihrer Stadt auf. Nutzen Sie die Zeit bis zum Angriff, um Ihre Truppen am Nordtor zu sammeln. Holen Sie auch die Schützen von ihrem Posten auf den Stadtmauern. Das Heer wird in vier Gruppen eingeteilt: Belagerungswaffen, Reiter, Fern- und Nahkämpfer. Die Kavallerie hetzen Sie auf die gefährlichen Kanonen, Mörser feuern in die Menge, der Rest der Armee fängt die Nahkämpfer ab. Dank Ihrer Übermacht sollten Sie die Schlacht ohne große Verluste gewinnen.

2 Ihre Siedlung macht 3.000 Goldstücke Verlust. Verlangsamten Sie zunächst die Zeit. In Ihrer Hauptstadt reißen Sie alle Rüstungsbetriebe ab, planieren Hanffelder und Seilereien, zerstören Köhlereien und Schneider. Verzichten können Sie auch auf zwei bis drei



Ihre Flotte gibt den Landeinheiten **Feuerschutz**.

Jäger. Die gesamten metallverarbeitenden Betriebe werden eingefroren, alle Minen stillgelegt.

3 Sehen Sie sich nun die drei Außenposten an. Zwischen jeder Zweigstelle und der Hauptstadt pendelt ein Schiff auf einer voreingestellten Handelsroute. Im Westen besitzen Sie eine Gewürzplantage. Das Anwesen im Südwesten ist nicht an das Straßennetz angeschlossen, die Farm im Süden arbeitet ineffektiv, weil sie zu weit weg vom Lager liegt. Abreißen!

4 Der Außenposten im Osten stellt Rauchwaren her. Die Produktion läuft gut, lediglich die beiden Holzfäller sind überflüssig.

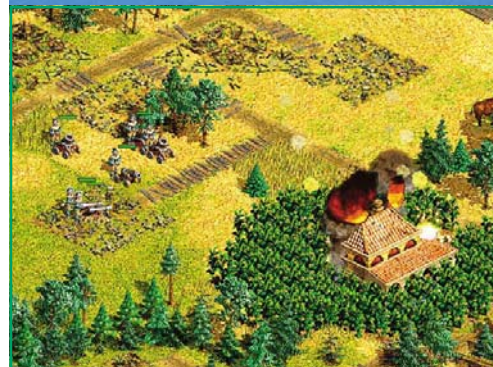
5 Im Süden werden neben Seide und Alkohol auch Stoffe hergestellt – aber nicht abgeholt. Geben Sie Ihrem Schiff die Transportorder, oder ersetzen Sie alle Baumwollfelder durch Seidenplantagen. Die Webereien können Sie dann abreißen.

6 Die Radikalkur bremst Ihre Verluste, bringt Sie aber nicht in die Gewinnzone; dazu ist Ihre Bevölkerung zu gering. Sie haben zwei Möglichkeiten: a) Die Stadt ausbauen. Neben deutlich mehr Wohnraum muss Lampenöl her; bauen Sie einen Walfänger-Außenposten im Norden. b) Sofort angreifen. Ziehen Sie alle Schiffe zusammen, laden Sie die Soldaten ein, und schippern Sie rüber zu Galerius.

7 Ihr Angriff erfolgt dreistufig. Zunächst schalten Sie die komplette Marine aus und zerstören die Werft. Dann ebnen Sie die beiden unbewachten Außenposten auf den Inseln im Südwesten ein. Zum Schluss überrollen Sie Galerius' Hauptquartier. Rücken Sie von Südwesten aus an; Ihre Schiffe geben Deckungsfeuer. Wenn die Festung zerstört ist, kann Galerius keine neuen Einheiten ausheben. Nun müssen nur noch alle Marktplätze fallen.



1 Wenn Sie Ihre **Übermacht** nutzen, reduzieren Sie Verluste auf ein Minimum.



7A Die unbewachten **Plantagen** Ihres Widersachers sind ein leichtes Ziel.



5 Im Süden wächst Baumwolle; allerdings rentiert sich hier **Seidenanbau** mehr.

7_B Beseitigen Sie alle **Marktplätze** von Galerius, um ihn zu besiegen.

- | | | | |
|-------------|------------|------------|-----------------------------|
| Wein | Gewürze | Erz | Elagabalos |
| Hopfen | Zuckerrohr | Salz | A Indianer: Novasa |
| Heilkräuter | Seide | Gold | B Mongolen: Visicula |
| Tabak | Indigo | Edelsteine | C Inkas: Mabbauo |
| Baumwolle | Wale | Galerius | D Azteken: Hidac |

Mission 7: Widerstand!

Fakten

Kartengröße:	klein
Inseln:	eine
Mitspieler:	einer
Stämme:	keine
Startkapital:	140.000 Goldstücke
Startausrüstung:	1 großes Kriegsschiff 2 mittlere Kriegsschiffe 2 kleine Kriegsschiffe 6 Reiter 12 Lanzenknechte 16 Armbrustschützen 14 Musketenschützen 6 Bogenschützen 8 Mörser 7 Kanonen 9 Sanitäter 22 Bedienmannschaften 3 Scouts

1 Der Buchhalter Laurenz Hohenzoller wird auf einer Festung gefangen gehalten – Sie sollen ihn raushauen. In dieser Kampfmission bauen Sie keine Siedlung.

Bereiten Sie zunächst Ihre Armee vor. Das Baumaterial wird von



Beschießen Sie die **Kontore** hinter der Stadtmauer Ihres Gegenspielers.



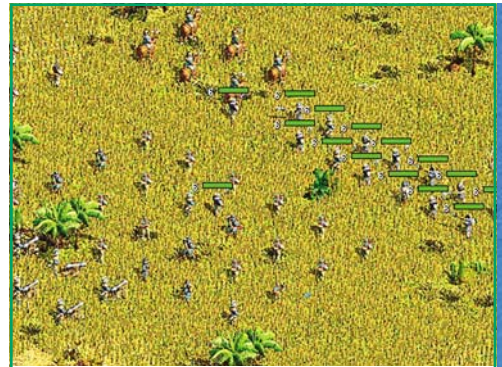
Ihre **Flotte** wird in diesen Szenario nicht gebraucht, kann aber Mauern attackieren.

den Schiffen auf die drei Scouts verladen. Verteilen Sie Ihre Einheiten gleichmäßig auf drei gemischte Kampfgruppen, und weisen Sie ihnen Nummern zu (**CTRL** + Zifferntaste). Die Mörser bilden eine eigene Staffel. Bedienmannschaften und Scouts bleiben am Startpunkt zurück.

2 Ihr Ziel ist die gegnerische Festung. Aber Vorsicht: Sie dürfen das Gebäude nicht zerstören! Von den vier Marktplätzen rund um die Burg muss mindestens einer bestehen bleiben. Den übernehmen Sie mit einem Scout, damit die Festung in Ihren Besitz übergeht.

3 Schlüssel zum Erfolg ist ein schneller Schlag gegen die Produktionsgebäude im Hinterland. Solange Ihr Feind genügend Rohstoffe hat, wird er ständig neue Einheiten ausheben. Der Nachschub bricht zusammen, wenn Sie die drei Markthallen hinter der Stadtmauer einäschern. Ihre wichtigsten Truppen sind die Mörser, die aus sicherer Entfernung Türme, Wachposten und Gebäude beschießen. Das Hauptheer ist nur für den Schutz des Abbruchteams zuständig. Ziehen Sie die verwundbaren Mörser hinter Ihre Fußsoldaten zurück, wenn der Gegner Ausfälle macht, und rücken Sie danach sofort wieder vor. Je schneller Sie die Marktplätze zerstören, desto weniger frische Rekruten kann Ihr Widersacher ausbilden. Denken Sie daran, dass Sie unbemannte gegnerische Kriegsmaschinen mit eigenen Bedienmannschaften übernehmen können!

4 Ihre Kanonen schlagen eine Bresche in die südöstliche Stadtmauer. Durch die Lücke erreichen Sie den vierten Marktplatz. Sobald der in Trümmern liegt, kann einer Ihrer Scouts ein Lagerhaus über der Ruine bauen. Beeilen Sie sich, sonst fällt das zerschossene Gebäude komplett in sich zusammen.



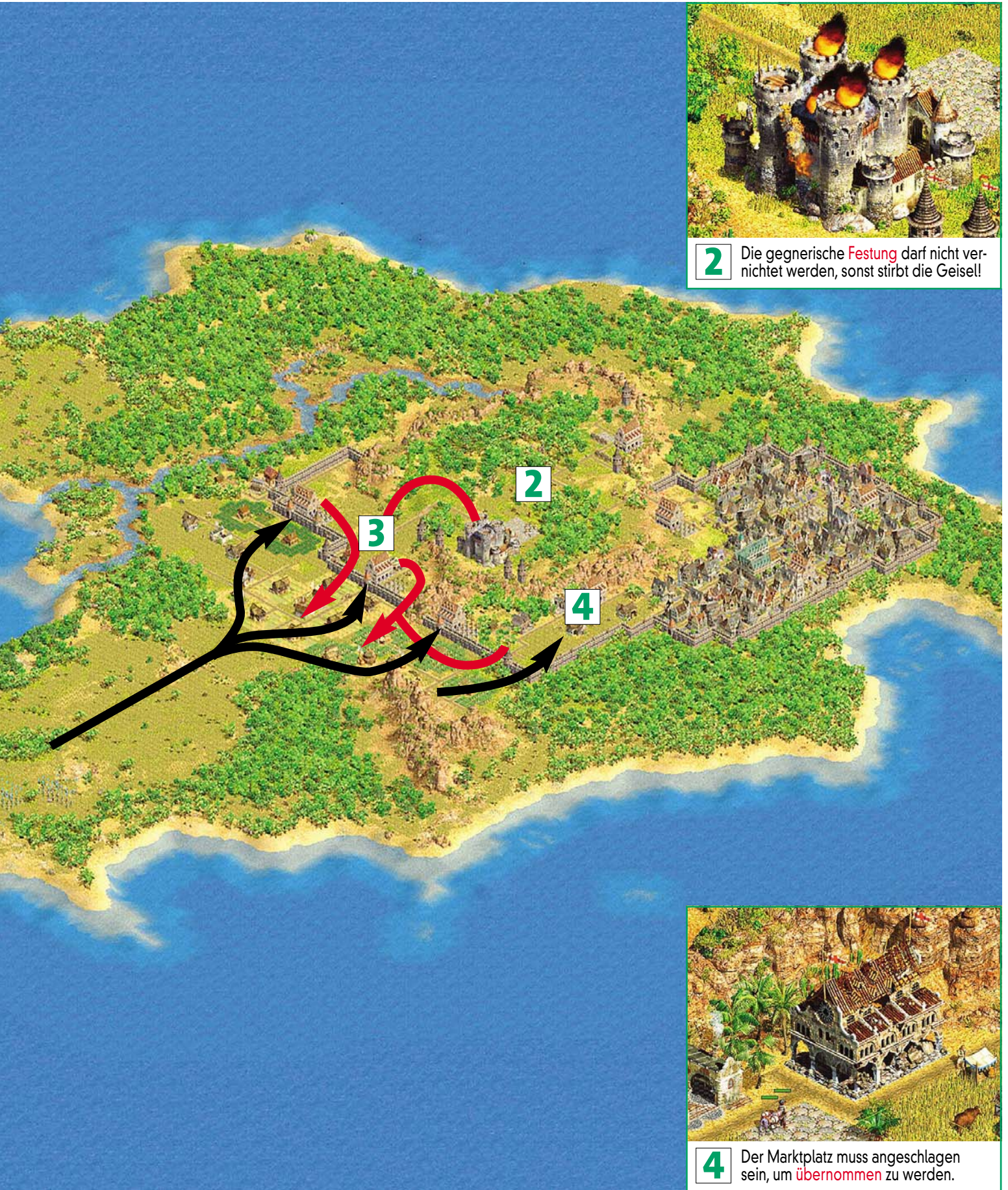
1 Nehmen Sie sich Zeit, Ihre **Truppen** für die bevorstehende Schlacht zu ordnen.



1



3 Schicken Sie Ihre Kämpfer als Abfang-Mannschaften gegen **Ausfälle** vor.



2 Die gegnerische **Festung** darf nicht vernichtet werden, sonst stirbt die Geißel!

2

3

4



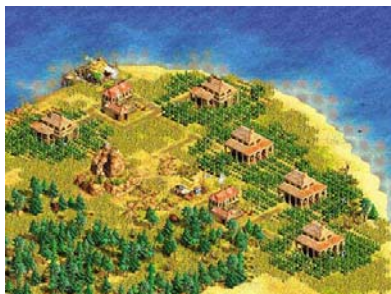
4 Der Marktplatz muss angeschlagen sein, um **übernommen** zu werden.

Mission 8: Genesis

Fakten

Kartengröße:	mittelgroß
Inseln:	groß, mittlere Entfernung
Mitspieler:	zwei
Stämme:	zwei
Startkapital:	80.000 Goldstücke
Startausrüstung:	großes Handelsschiff Baumaterial Scout

1 In diesem Teil der Welt verbirgt sich das letzte Stück des Amuletts. Als erste Aufgabe sollen Sie eine stabile Ansiedlung errichten, in der mindestens 700 Bürger leben. Der ideale Bauplatz ist die große Insel direkt westlich Ihres Startorts. Den Hafen legen Sie am besten an der Südküste an. Als Startgeschenk haben Sie ein komfortables Geldpolster von 80.000 Goldstücken mitbekommen. Solange Sie nicht unnötig prassen, reicht das Vermögen bis zum Ende der Mission. Rund die Hälfte der Inseln sind bereits im Besitz Ihrer zwei Mitspieler. Der rote Waltharius (im Süden und Osten)



Gründen Sie **spezialisierte Außenposten**, wie diese Tabakplantage, für Ihre Bürger.



Ein **Trupp Mörser** zerlegt die feindlichen Anlagen aus sicherer Entfernung.

ist Ihnen feindlich gesonnen, mit dem blauen Buccanon (Südosten) können Sie handeln.

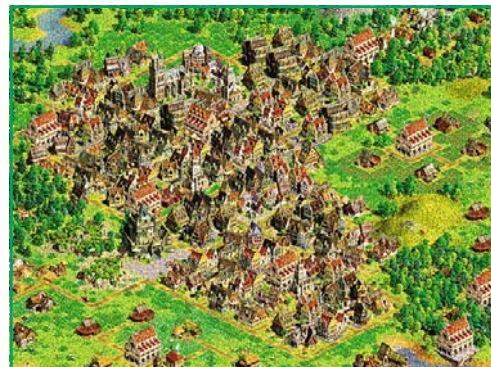
2 Um die dritte Entwicklungsstufe (Bürger) zu erreichen, müssen Sie expandieren. Auf der Mini-Insel im Süden wächst Tabak. Errichten Sie hier Außenposten Nummer 1 mit Plantagen und mehreren Rauchwaren-Betrieben.

3 Ein Stückchen östlich Ihrer Hauptinsel liegt ein Eiland, auf dem Gewürze gedeihen. Hier gründen Sie eine zweite Plantagensiedlung. Weisen Sie Ihr Schiff per Handelsroute an, Tabak und Gewürze von den Zweigstellen zu Ihrer Stadt zu transportieren. Nach einigen Lieferungen sollten sich die geforderten 700 Bürger in Ihrer Hauptsiedlung tummeln.

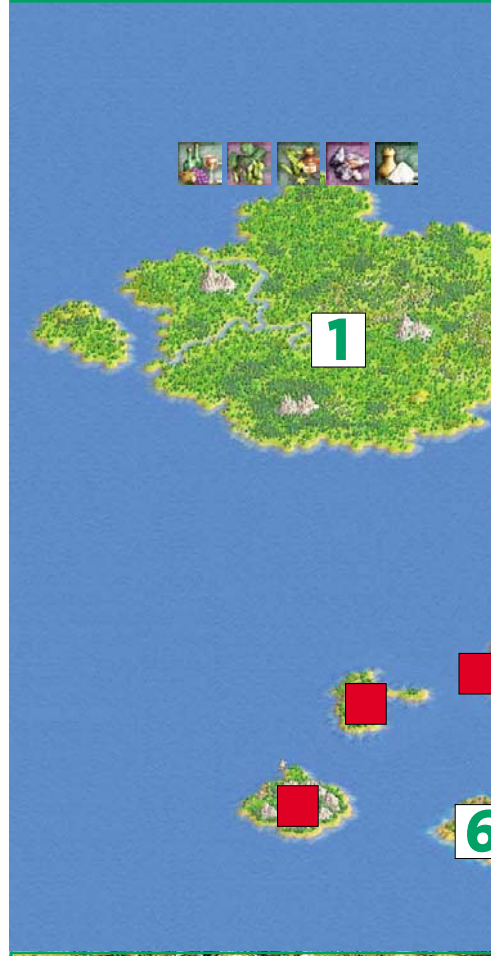
4 Um sich mit den örtlichen Indianern anzufreunden, brauchen Sie 20 Tonnen Heilkräuter als Geschenk. Die Pflanzen gedeihen auf Ihrer Hauptinsel – eine Farm genügt. Liefern Sie die Ware den Apa Maruk im Südosten. Scout nicht vergessen!

5 Finale Aufgabe ist die Befreiung der indianischen Toteninsel im Westen, die der rote Spieler Waltharius besetzt hält. Als Vorbereitung sollten Sie Ihre Stadt in die vierte Entwicklungsstufe (Kaufleute) hieven. Die nötige Seide wächst auf einer Insel im Nordosten Ihrer Hauptstadt. Errichten Sie hier eine Plantagensiedlung. Wale (liefern Tran für Lampenöl) gibt's bei den Schneeflächen im Nordosten.

6 Die Toteninsel wird nur von Kanonentürmen geschützt, Bodeneinheiten gibt es keine. Laden Sie ein halbes Dutzend Mörser oder Katapulte auf der Insel ab. Die Geschütze zerbomben dank ihrer hohen Reichweite gefahrlos die Verteidigungsanlagen. Zum Sieg genügt es, wenn Sie den Hafen und die vier Marktplätze zerstören.



1 Um die erste Teilaufgabe zu erfüllen, müssen Sie **700 Bürger** ansiedeln.



4 Liefern Sie 20 Tonnen Heilkräuter bei den **Indianern** im Südosten ab.



3 Idealer Außenposten: Die östliche Insel bietet Platz für Gewürzplantagen.



6 Kriegsschiffe helfen beim Bombardement der feindlichen Küstentürme.

- | | | | |
|-------------|------------|--------|---------------------|
| Wein | Baumwolle | Indigo | Waltharius |
| Hopfen | Gewürze | Wale | Buccanon |
| Heilkräuter | Zuckerrohr | Erz | Indianer: Apa Maruk |
| Tabak | Seide | Salz | Mongolen: Baffo |

Mission 9: Revanche

Fakten

Kartengröße:	groß
Inseln:	klein, kurze Entfernungen
Mitspieler:	zwei
Stämme:	zwei
Startkapital:	60.000 Goldstücke
Startausrüstung:	großes Handelsschiff Baumaterial Scout

1 Endlich haben Sie das Versteck des Erzschorlen De Freeren aufgestöbert; jetzt muss es nur noch geknackt werden. Der Siedlungsbau leidet in dieser Mission unter zwei großen Problemen. Erstens: Weil die Inseln klein sind, gibt es wenig Bauland. Wenn Ihnen der Platz ausgeht, sollten Sie eine zweite Stadt auf einer Nebeninsel aufbauen. Wir empfehlen als Startpunkt das nahe Indianer-Eiland. Hier finden Sie genügend Ressourcen und ausreichend Raum.

2 Zweites Problem: Es herrscht akuter Salzangel. Auf der ganzen Karte gibt es nur zwei Vor-



Wachtruppen in der Stadt sollten für Ihre Armee kein großes Problem sein.



Gewagtes Unterfangen: Ein Lampenöl-Außenposten lockt Kaufleute an.

kommen. Das erste liegt ausgerechnet neben der Stadt Ihres Gegners. Es ist unbebaut und zugänglich, aber nur Mutige sollten hier einen Außenposten errichten. Salzstock Nummer zwei befindet sich im Besitz des blauen Spielers (Master) auf einer kleinen Insel nördlich seiner Hauptstadt. Eine kleine Armee bewacht den Rohstoff. Da Master sein Salz nicht handelt, wird ihm die Quelle kurzerhand abgejagt. Erklären Sie ihm den Krieg, schießen Sie mit Ihren Schiffen die Wachmannschaft und den Hafen zusammen, und bauen Sie ein eigenes Lager über dem des Gegners (Baumaterial mitnehmen!). Das Salzmonopol ist nun in Ihren Händen.

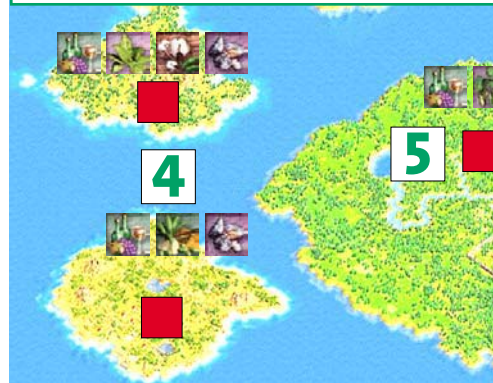
3 Expandieren Sie dann auf die Nachbarinseln. Im Südwesten wächst Gewürz, im Norden Seide, im Osten schwimmen Wale. Weil es auf dieser Karte keinen Marmor gibt, lohnt es sich nicht, die Städte flächendeckend mit Kaufleuten zu besiedeln. Investieren Sie stattdessen in eine Angriffsarmee. Drei mittlere Kriegsschiffe genügen – jeweils eins gefüllt mit Katapulten, Armbrustschützen sowie Schwertkämpfern. Wenn Sie noch Baumaterial übrig haben, ist es in unbeladenen Begleitschiffen gut angelegt. Andernfalls müssen Ihre angeschlagenen Schiffe nach Seeschlachten öfters zurück ins Reparaturdock segeln.

4 Die Attacke auf De Freeren folgt dem bewährten Schema: Erst seine Flotte versenken und die Werft abfackeln, dann planieren Sie die Außenposten. Weil die Plantagen unbewacht sind, erleidet Ihre Armee dabei noch keine Verluste.

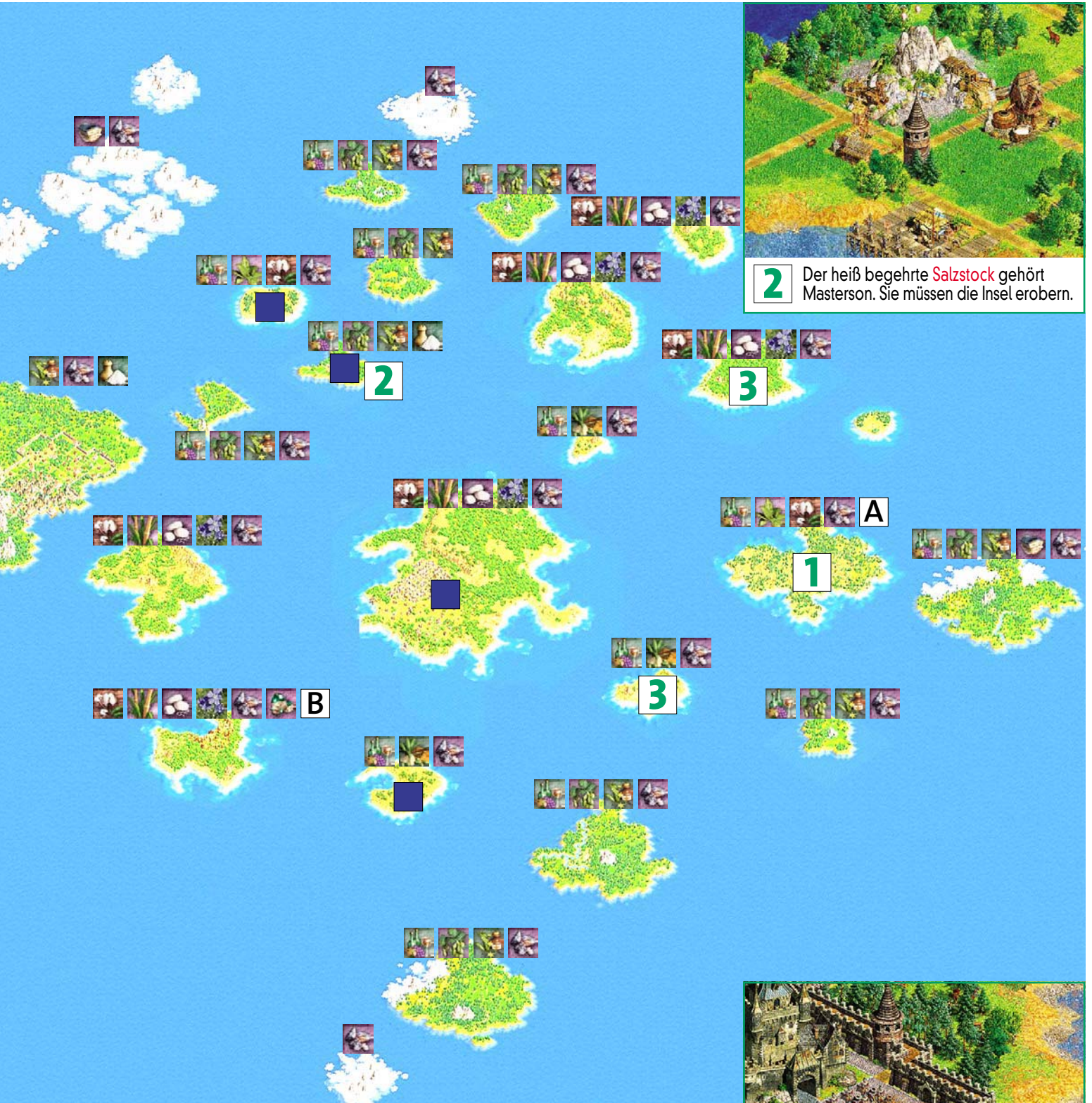
5 Zum Schluss kommt die feindliche Stadt dran. Von der Küste aus bombardieren Ihre Katapulte die Festung. Wenn sie fällt, ist der Rest nur noch Formsache – löschen Sie alle Marktplätze aus.



1 Die Indianer sind freundlich, und das Land ist groß genug für eine Startstadt.



4 Als Erstes fallen Ihrem Vergeltungsfeldzug die Außenposten zum Opfer.



2 Der heiß begehrte **Salzstock** gehört Masterson. Sie müssen die Insel erobern.



5 Die gegnerische **Festung** liegt direkt in Reichweite Ihrer Katapulte.

- | | | | |
|-------------|------------|------------|---------------------------|
| Wein | Gewürze | Erz | A Indianer: Hatch |
| Hopfen | Zuckerrohr | Salz | B Polynesier: Nuvi |
| Heilkräuter | Seide | Edelsteine | |
| Tabak | Indigo | De Freeren | |
| Baumwolle | Wale | Masterson | |

Mission 10: Quentins Riff

Fakten

Kartengröße:	klein
Inseln:	klein, weite Entfernungen
Mitspieler:	einer
Stämme:	keine
Startkapital:	unbegrenzt
Startausrüstung:	ein großes Kriegsschiff drei mittlere Kriegsschiffe vier kleine Kriegsschiffe

1 Der Schurke De Freeren konnte fliehen, obwohl Sie ihn besiegt geglaubt hatten; in dieser Seekampf-Mission sollen Sie ihn einfangen. Ihre Flotte besteht aus acht Schiffen, die Sie in zwei Teams aufteilen. Am besten schicken Sie die vier kleinen Kriegsschiffe zur großen Fregatte an der Westspitze der Eisinsel, die drei mittleren



Lassen Sie sich nicht in Kämpfe mit den **feindlichen Schiffen** verwickeln -- das lenkt nur von Ihrem Ziel ab.



Bei **Verfolgungsjagden** vergeuden Sie wertvolle Zeit. Fangen Sie De Freeren stattdessen auf seiner Route ab.

Kriegsschiffe bilden eine eigene Gemeinschaft. Weisen Sie den Teams Schnell Tasten zu (**CTRL** + Ziffer). Ziel ist es, die beiden Gruppen jeweils abwechselnd in De Freerens Weg zu stellen, damit sie seine Galeone unter Beschuss nehmen. Weil Ihre Schiffe nicht schneller sind als das Ihres Gegners, macht eine reine Verfolgungsjagd keinen Sinn.

2 Um De Freeren abzufangen, müssen Sie seine Route kennen. Er startet in der Westecke und steuert dann nacheinander die verbündeten Schiffskonvois in der südlichen Kartenhälfte an. Sein Ziel ist die befestigte Insel im Osten; wenn er den Hafen ohne nennenswerte Schäden erreicht, haben Sie die Mission verloren. Auf unserer Karte ist De Freerens Weg rot eingezeichnet.

3 Schicken Sie Ihre Schiffe nach Süden, und positionieren Sie sie so, dass De Freeren zwischen ihnen hindurchfahren muss. Ihre Fregatten eröffnen automatisch das Feuer, wenn die gegnerische Galeone vorbeizieht. Folgen Sie ihr nicht – Sie würden sie nicht einholen, aber unterwegs mit Feinden aneinander geraten. Jeder Kontakt mit der verstreuten Gegnerflotte ist unnötig. Überholen Sie De Freeren durch Abkürzungen, und lauern Sie ihm auf – unsere Karte zeigt geeignete Orte.

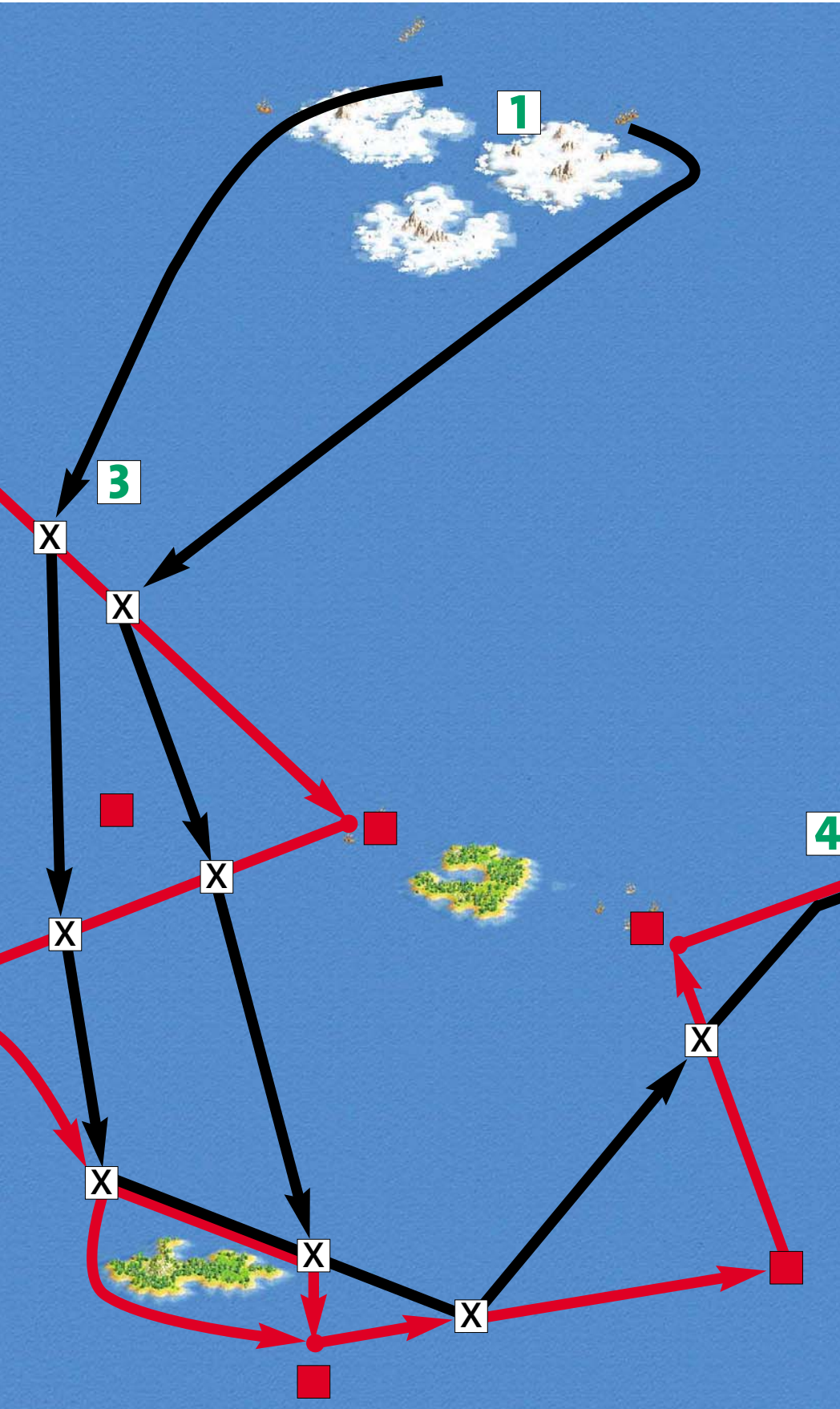
4 Weil Katharina an Bord des Gegnerschiffs ist, dürfen Sie es nicht zerstören. Es genügt, wenn Sie De Freerens Galeone zur Hälfte zerschießen – der Energie-Balken verfärbt sich dann orange. Durch den Schaden verliert sie außerdem an Geschwindigkeit. Weichen Sie nicht von der Seite des angeschlagenen Schiffs, aber vermeiden Sie weiteres Kanonenfeuer. Das geht nur, indem Sie Ihre Flotte ständig in Bewegung halten. Kurz vor der Zielinsel streicht De Freeren aufgrund der Schäden schließlich die Segel.



1 Eine in **zwei Teams** geteilte Flotte erleichtert die Abfangjagd deutlich.



3 Ihre Schiffe beschießen die **Galleone** von De Freeren automatisch.



2 Diese **Inselfestung** ganz im Osten ist das Ziel Ihres Gegners.



4 **Begleiten** Sie De Freerens angeschlagenes Schiff den Rest des Wegs.

→ De Freerens Route → Angriffskurs X Kampfpunkte ■ Gegnerschiffe

Mission 11: Gerechtigkeit

Fakten

Kartengröße:	groß
Inseln:	klein, weite Entfernungen
Mitspieler:	zwei
Stämme:	zwei + Piraten
Startkapital:	30.000 Goldstücke
Startausrüstung:	großes Kriegsschiff elf Pikeniere Baumaterial Scout

1 Baron von Breitenstein hat sich als Drahtzieher der entführung von Katharina entpuppt – ziehen Sie ihn dafür zur Rechenschaft! Die große Karte verlangt Ihren Organisationskünsten einiges ab. Bauland ist auf den Mini-Inseln rar, die Rohstoffvorkommen liegen weit auseinander. Zudem kreuzen jede Menge Kriegs- und Piratenschiffe auf den Meeren. Der Platz für Ihre Siedlung will sorgfältig gewählt sein. Erste Möglichkeit ist die Grasinsel nördlich Ihres Startpunkts. Hier gibt es Erz und Salz, aber vergleichsweise wenig Bauland. Weil Sie jedoch sofort lossiedeln können, sparen Sie wertvolle Minuten.

2 Ein alternativer Startplatz ist die Dschungelinsel ganz im Osten. Auf dem Weg dorthin verlieren Sie Zeit, dafür finden Sie relativ viel Raum vor – wenn auch auf unebenem Untergrund. Außerdem



Wichtiges Angriffsziel: Wenn die feindliche Festung zerstört ist, kommen keine neuen Rekruten mehr nach.

enthalten die Berge Goldvorkommen. Die umliegenden Inseln eignen sich gut für nahe Außenposten. Nachteil: Salz ist Mangelware.

3 Ihre Siedlung sollte Kaufmann-Status erreichen, damit Sie eine starke Angriffsarmee aufstellen können. Expandieren Sie frühzeitig, bevor Ihnen die Mitspieler bei der Rohstoffsuche zuvorkommen. Besonders begehrt ist das Eiland östlich der Kartenmitte, weil darauf Marmor und Edelsteine zu finden sind. Rechnen Sie hier mit Reibereien. Der gelbe Spieler Durden ist ein williger Handelspartner.

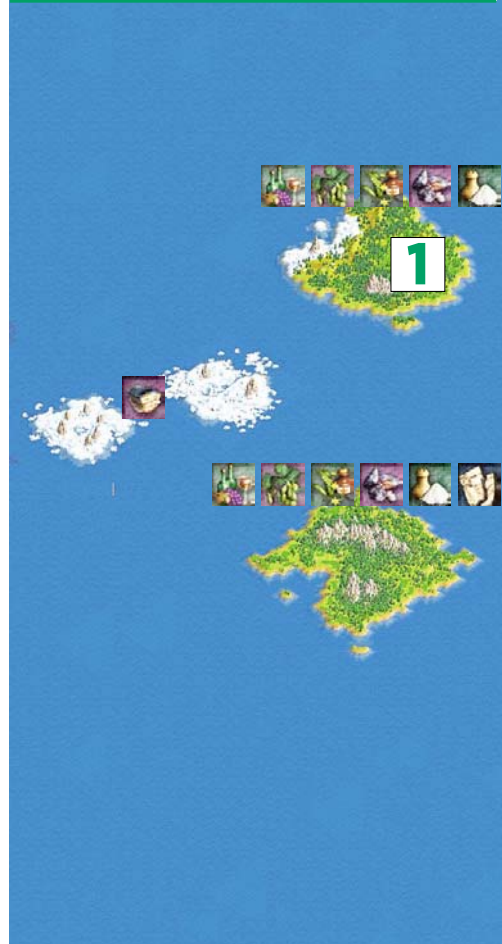
4 Ihr Startschiff trägt elf Pikeniere. Die Schutztruppe brauchen Sie, weil von Breitenstein gelegentlich kleine Angriffsteams auf Ihrer Insel absetzt. Konzentrieren Sie sich zunächst darauf, die Hoheit auf dem Meer zu erringen. Ein erster Schritt ist das Ausräuchern des Piratenlagers in der Kartenmitte.

5 Von Breitenstein besitzt eine Armada starker Kriegsschiffe. Sie sollten mit mindestens einem halben Dutzend Galeonen dagegenhalten. Stoßen Sie aggressiv bis zu seinem Hafen vor. Vernichten Sie die Werft und danach alle verbliebenen Gegnerpötte. So schneiden Sie gleichzeitig die Versorgungslinien Ihres Widersachers ab.

6 Die Zerstörung des Palasts ist vergleichsweise einfach, weil Sie direkt vom Hafen aus vorrücken können. Voraussetzung ist allerdings ein schlagkräftiges Team aus Kriegsmaschinen und eine mittelgroße Begleitarmee. Ihre Schiffe schießen ein Loch in die Stadtmauer, dann zerbomben Mörser die Festung, die direkt dahinter liegt. Konzentrieren Sie das Feuer nun auf den Palast; eine Schar Bodentruppen hält Ihnen die Gegnersoldaten vom Leib. Wenn der Prunkbau zerbröselt, haben Sie gewonnen – Glückwunsch!



2 Auf der Insel im Osten ist Platz für große Städte, aber Salzvorkommen fehlen.



4 Um die Piratenattacken zu beenden, äschern Sie den Freibeuter-Stützpunkt ein.

2 Wenn Sie nicht aufpassen, schnappen Konkurrenten die **Marmorinsel**.

3 Wenn Sie nicht aufpassen, schnappen Konkurrenten die **Marmorinsel**.

4

5

6 Durch eine **Bresche** in der Hafenmauer erreichen Ihre Truppen den **Palast**.

A Mongolen: Dalandza
B Afrikaner: Sokkat
C Piratenlager

Wein	Gewürze	Erz	von Breitenstein
Hopfen	Zuckerrohr	Salz	Durden
Heilkräuter	Seide	Marmor	A Mongolen: Dalandza
Tabak	Indigo	Gold	B Afrikaner: Sokkat
Baumwolle	Wale	Edelsteine	C Piratenlager

Mission 12: Bonus aut Malus

Fakten

Kartengröße:	mittelgroß
Inseln:	klein, kurze Entfernungen
Mitspieler:	keiner
Stämme:	einer + sechs Piraten
Startkapital:	10.000 Goldstücke
Startausrüstung:	großes Kriegsschiff vier Musketiere ein Musketenschütze zwei Armbrustschützen zwei Pikeniere ein Sanitäter zwei Scouts

1 Nach dem Sieg über von Breitenstein gehen Sie auf Schatzsuche. Ziel ist es, die verstreuten Inseln nach dem verborgenen Reich-

tum zu filzen. Dummerweise kreuzen Piratenschiffe auf dem Meer. Lassen Sie sich nicht in einen Kampf verwickeln – dadurch wird Ihr Schiff beschädigt und langsamer.

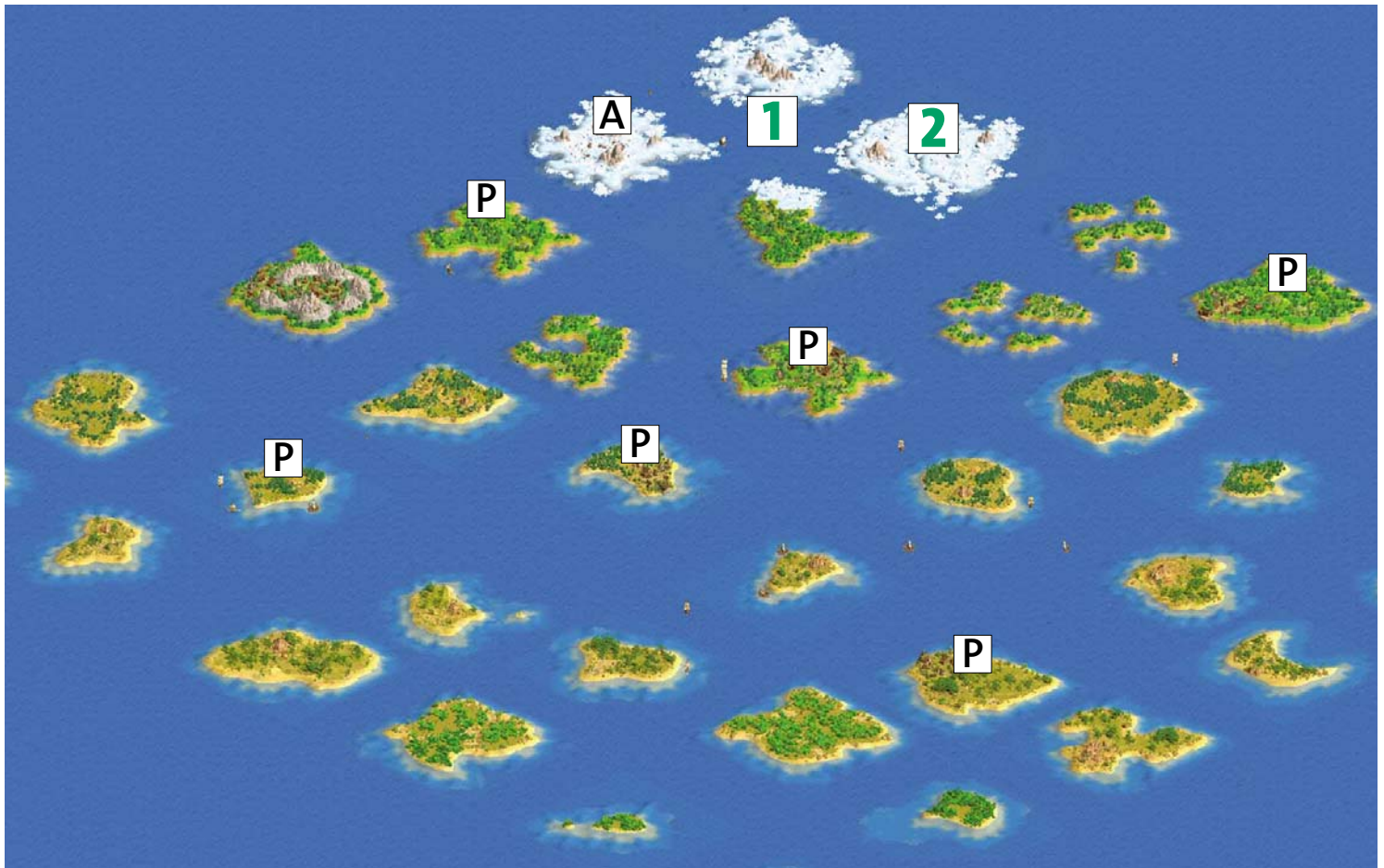
2 Die Regeln der Schatzsuche: Sie scheuchen Ihre Scouts einmal kreuz und quer über jede Mini-Insel. Wenn sie nichts entdecken, geht's auf dem nächsten Eiland weiter. Finden die Spurensucher dagegen die Schatzkiste, dann erhalten Sie eine Nachricht und haben die Mission gewonnen. Sie wollen ohne unsere Hilfe stöbern? Dann lesen Sie jetzt nicht weiter!

TIPP 1: Der Schatz ist nicht in der Nähe Ihres Startpunkts. Suchen Sie in der Südhälfte der Karte.

TIPP 2: Finden Sie die fliegende Ente! Wo die ist, verraten wir nicht – das wäre zu einfach. Aber wenn Sie mit einem wachen Auge und etwas Fantasie auf die Karte schauen, werden Sie bestimmt schnell dahinter kommen. Wir wünschen auf jeden Fall viel Spaß beim Buddeln!



So sieht die **Schatzkiste** aus; sie wird erst sichtbar, wenn Ihre Scouts sie entdecken.



A Eskimos: Fainna **P** Piratenlager

Einen hab ich noch!

Profi-Ratgeber

Oft sind es die kleinen Ratschläge, die das Leben leichter machen.

Hier finden Sie eine Auswahl von nützlichen Infos für erfahrene Spieler.

Sie beherrschen die Grundlagen von Anno 1503, Ihre Siedlungen wachsen und gedeihen? Dann geben wir Ihnen noch ein paar Hinweise mit auf den Weg und beantworten offene Fragen. Viel Spaß beim Aufstieg zum Anno-Profi!

Was tun, wenn's brennt?

TIPP 1: Feuer brechen in Anno 1503 immer in Wohngebäuden aus. Besonders gefährdet sind dicht besiedelte Blocks aus Pionier- oder Siedlerhäusern. Ab der Bürger-Stufe sinkt die Brandgefahr, ein Badehaus in der Umgebung beugt zusätzlich vor.
TIPP 2: Wenn die Flammen schon züngeln, gibt's zwei Abhilfen: Eine Feuerwehr löscht Brände im Einzugsgebiet automatisch und zuverlässig. Ist keine Löschmannschaft in der Gegend, dann reißen Sie das betroffene Haus einfach ab.



Tipp 2: Ein Block brennt, keine Feuerwehr in der Nähe – da hilft nur Abreißen.

Wie werde ich die Pest los?

TIPP 3: Die lästige Seuche bricht erst dann regelmäßig aus, wenn sie in die Siedlung eingeschleppt wurde; Sie erhalten eine entsprechende Nachricht. Das passiert in der Regel ab der Bürger-Stufe. Ein Medikus (muss in der Schule erforscht werden) heilt

betroffene Familien automatisch, sofern Sie Heilkräuter auf Lager haben. Alternativ ebnen Sie die Bude ein.

Meine Felder verdorren!

TIPP 4: Gegen Dürreperioden sind Sie machtlos. Behalten Sie daher von Farmprodukten immer ein kleines Vorratpolster im Lager, dann überstehen Sie die Trockenzeit in der Regel problemlos. Zur Not müssen Sie kurzfristig Ausweich-Betriebe in einem anderen Teil der Insel anlegen.

TIPP 5: Brunnen (gibt's in zwei Stufen, müssen in der Schule erforscht werden) sind nutzlos gegen die Dürre, machen aber unfruchtbare Bodenfelder ein wenig ertragreicher. Bewässerung ist wirkungslos, wenn Sie eine Farm in einer ungeeigneten Klimazone anlegen.



Tipp 5: Ein Brunnen macht mäßig fruchtbare Böden etwas ertragreicher.

Schwimmende Lager

TIPP 6: Gelegentlich müssen Sie eine bestimmte Warenmenge produzieren (um etwa Tribute zu entrichten); doch gleichzeitig verbraucht Ihre Bevölkerung das begehrte Gut. Dummerweise können Sie die Abgabe von Erzeugnissen nicht verbieten. Stattdessen laden Sie die Produktion Tonne für Tonne auf eines

Ihrer Schiffe; dort ist sie vor Zugriffen gieriger Bürger sicher.

TIPP 7: Sie dürfen Schiffe umtaufen. Das ist kein Gag, sondern eine sinnvolle Möglichkeit, um mehr Übersicht in Ihre Handelsrouten zu bringen. Wenn Sie ein Linienschiff von »Aurora« in »Tabak-Transport« umbenennen, sind die Ladung und die Route auf einen Blick klar.

Auf Schatzsuche

TIPP 8: Auf den meisten Endlosspiel-Karten (anders als in der Kampagne) sind Schätze verborgen. Die Truhen werden von Scouts entdeckt; daraufhin landen 2.000 Goldstücke auf Ihrem Konto. Suchen Sie bevorzugt auf kleinen, entlegenen Inseln, die zur Besiedlung ungeeignet sind.

Was wächst wo?

TIPP 9: Die perfekten Anbaugelände und Rohstoffvorkommen hängen von Klimazonen ab. Anno 1503 kennt fünf Gebietsformen: Grasland, Prärie, Steppe, Dschungel und Polareis. Getreide, Kartoffeln und Hanf gedeihen in jedem Klima, außer auf Schnee. Die restlichen Rohstoffe sind wie folgt verteilt:

	Gras	Wein, Heilkräuter, Salz Eisenerz, Hopfen, Marmor
	Prärie	Wein, Tabak, Baumwolle, Eisenerz
	Steppe	Wein, Gewürze, Eisenerz, Gold, Edelsteine
	Dschungel	Baumwolle, Zuckerrohr, Seide, Indigo, Eisenerz, Gold
	Polareis	Wale, Eisenerz

Karte ausfüllen, Daumen drücken

Mitmachen und gewinnen

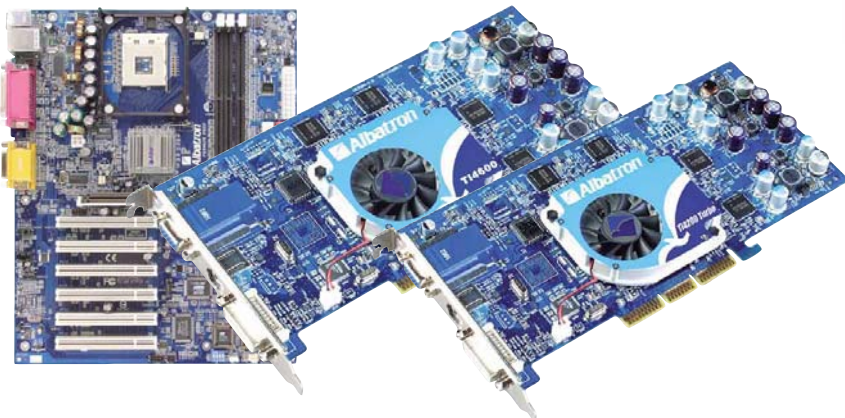
Hardware-Doping von Aopen

Zusammen mit Aopen bringt GameStar drei Leser-Rechner auf Vordermann. Dank des schnecken **H600b-Gehäuses** gewinnt ein Leser jeden PC-Schönheitswettbewerb. Zwei weitere Glückliche dürfen sich auf ein Tuning-Paket freuen, bestehend aus dem **Mainboard AX4B-533 Tube**, rasanter **Geforce 4 Ti 4200S-Grafikkarte**, sowie einem zuverlässigen **CD-Brenner**. Wert der Preise: rund **1.500 Euro**.



Grafikpower mit Albatron

Ob **Halo**, **Doom 3** oder **Unreal 2**: Mit den Preisen von Albatron können Sie jedem Hardware-Fresser eiskalt lächelnd gegenüber treten. Zwei Gewinner erreichen dank der Kombination aus einem übertaktbaren Mainboard **PX845PE Pro II** und rasend schneller **Geforce 4 Ti 4600** neue Framerate-Dimensionen. Für zwei weitere Glückliche gibt's mit der **Geforce 4 Ti 4200 Turbo** ebenfalls eine Extraportion Grafikpower für den heimischen Rechner. Spitzentechnik im Gesamtwert von zirka **1.500 Euro**.



Wer uns seine ausgefüllte Mitmachkarte schickt, nimmt automatisch an der Verlosung teil. Auch diesen Monat warten wieder Preise mit einem Gesamtwert von über **5.000 Euro**.

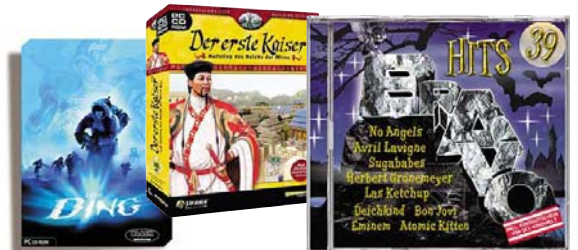
*Einsendeschluss ist der 30. November 2002.
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.*



SOLDIERS OF ANARCHY
WEEKEND IN BERLIN

Berlin-Reise und Hardware-Paket von Silverstyle

Die spannenden Strategie-Abenteuer von **Soldiers of Anarchy** gibt's ab 30. November im Laden. Ein glücklicher Leser darf sich sein Exemplar jedoch direkt bei den Entwicklern abholen. Silverstyle lädt den Gewinner zu einem Wochenende nach Berlin ein. Außerdem sollte er eine große leere Tasche mitbringen – bei der Abreise gibt's nämlich ein fettes **Hardware-Paket** für 1.000 Euro. Den Inhalt seines Abschiedsgeschenks darf sich unser Leser nach eigenen Wünschen zusammenstellen. Gesamtwert von Reise und Hardware: etwa **1.500 Euro**.



Spaß für Ohren und Augen mit Kick-Media

Kick-Media liefert Ihnen eine Komplettbedienung für die Sinne. Fünf Leser bekommen mit **Bravo Hits 39** Chartpower für ihre Ohren. Und mit der komplexen Aufbaustrategie **Der erste Kaiser** Extratraining fürs Gehirn. Weitere zehn Gewinner dürfen sich auf Grusel Spaß mit dem spannenden Action-Spiel **Das Ding** freuen. Gesamtwert der Preise: rund **950 Euro**.

Hardware



Michael Trier

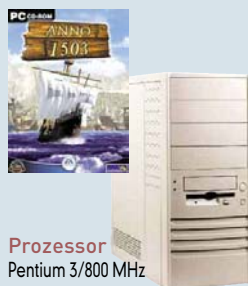
Wertewandel. Nach den Neuerungen der letzten Ausgabe gibt es mit diesem GameStar nun Wertungs-Feintuning: Angesichts von nur vier ernsthaft konkurrierenden Grafikkchips mit jeweils fast identischen Leistungswerten haben wir den Anteil der **Leistungsnote** an der Gesamtbewertung von 60 auf 50 Prozent zurückgefahren. Dafür trägt nun die **Techniknote** mit 30 statt 20 Prozent zum Testergebnis bei, um cleveres Design stärker zu belohnen. Das gilt auch für Mainboards: Einfach noch zwei Frames mehr aus alten Architekturen zu quetschen, reicht nicht für einen Testsieg; leise, stabile, schnelle PCs bringen's! Den Einkaufsführer haben wir natürlich komplett auf das neue System umgerechnet.

Abenteuer in Elektro-Land. Wir wollten wissen: Taugen Rechner von der Stange zum Spielen, und wer berät fair beim PC-Kauf? Zur Beantwortung der ersten Frage haben wir gängige Fertig-PCs durch unser Testlabor gehetzt und mal wieder festgestellt, dass ordentliche Komponenten allein noch kein schnelles System machen. Und dass flotte Sprüche noch lange keinen guten Einkauf garantieren, zeigen unsere Inkognito-Besuche in typischen Filialen von Media Markt, Saturn, Vobis und Co.

Spiele-PCs: Die Referenzklassen im November

Standard-PC

Bei jedem dritten Leser zu Hause. Für neue Action-Titel zu langsam.



Prozessor
Pentium 3/800 MHz
Arbeitsspeicher
128 MByte SD-RAM
Mainboard
Intel BX-Chipsatz
Grafikkarte
Nvidia TNT2

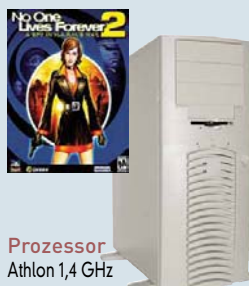
Typisches Spiel

Anno 1503
1024x768x32 bei allen Details

Weitere Spiele
Age of Mythology
Counterstrike
Warcraft 3

Mittelklasse-PC

Weit verbreitet, stellt die meisten Spiele flüssig dar.



Prozessor
Athlon 1,4 GHz
Arbeitsspeicher
256 MByte DDR-RAM
Mainboard
VIA KT266A-Chipsatz
Grafikkarte
Nvidia Geforce 2 MX

Typisches Spiel

No One Lives Forever 2
1024x768x32 bei mittleren Details

Weitere Spiele
GTA 3
Medieval
Need for Speed 6

High-End-PC

Die derzeit schnellste Hardware; wird von wenigen Titeln ausgereizt.



Prozessor
Pentium 4/2,8 GHz
Arbeitsspeicher
512 MByte RD-RAM
Mainboard
Intel i850E-Chipsatz
Grafikkarte
ATI Radeon 9700 Pro

Typisches Spiel

UT 2003
1280x1024x32 mit allen Details und Anti-Aliasing

Weitere Spiele
Combat Flight Simulator 3
Mafia
Morrowind

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Fertig-PCs im Test188
Vergleichstest Fertig-PCs190
Media Markt und Co. im Test194
Fertig-PCs optimieren197

Special

Athlon XP 2800+ und Boards200

Einzeltests

GF 4 Ti 4200 am Anschlag198
Brenner: LG GCE-8480 B202
Terratec Cinergy TV400202
Sega PC Arcade Stick202
Maus: Logitech MX 300203
Microsoft Wireless Mouse203

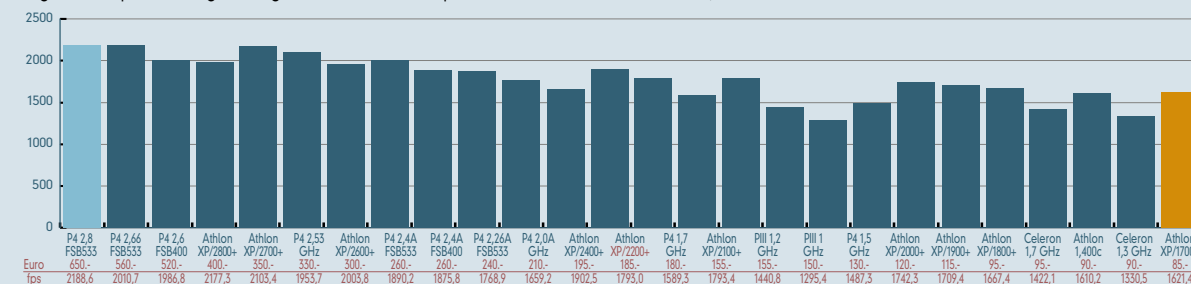
Service

Techtelmechtel204
Einkaufsführer206

Gamestar-Prozessorindex: Top 25 Preis-Leistungs-Tabelle

■ Performance-Sieger ■ Preis-Leistungs-Sieger

Aufgelistet finden Sie die 25 Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis, sortiert von links nach rechts nach ihrem Kaufpreis. Die Balken geben das pure Leistungsvermögen der Prozessoren in fps an. So erkennen Sie auf einen Blick, wie viel die CPU für ihren Preis bietet.



Stand: 18.10.2002

Ich bin doch nicht blöd?

Fertig-PCs im Test

Individuell optimierter Eigenbau oder Fertig-PC? So lautet die ewig aktuelle Frage aller Computerkäufer. Wir haben acht aktuelle PCs aus Spielersicht unter die Lupe genommen und zudem die Kompetenz der großen Elektronik-Anbieter getestet.

Woche für Woche schreien die meist roten Werbeblättchen der großen Elektromärkte eine ewig gleiche Abfolge von Schlagworten hinaus: mehr Power, mehr GByte, noch mehr MHz – immer zum gleichen Preis. Bei rund 1.000 Euro liegt die magische Grenze für fix und fertige PCs aus dem Großmarkt. Damit erhalten Sie laut Prospekt die Eintrittskarte für alle Regionen der Spiel- und Multimediawelt.

Und gerade für PC-Einsteiger und technisch wenig Interessierte klingen die Angebote ausgesprochen verlockend: Geforce, Intel oder AMD, CD-Brenner, DVD-Wieder-

gabe – alles bekannte Schlagworte. Laut den Anbietern sind die Komponenten auch noch perfekt aufeinander abgestimmt. Alles sei auf dem neuesten technischen Stand, scheint also zusammenzupassen. Angesichts solch lückenloser Argumentation sagt sich manch bastelfauler PC-Spieler: Die Komplett-Gelegenheit scheint günstig, also zuschlagen!

Vorsicht Falle!

Doch die Freude über technische Höchstleistungen ohne Installationsstress währt meist nur kurz. Schon nach einem Blick ins Kleingedruckte verziehen gut informierte Kaufwillige das Gesicht: Bremsende oder veraltete Komponenten sowie mangelnde Erweiterbarkeit machen aus den scheinbaren High-End-Schnäppchen oft lahme Krücken oder gar Frührentner.



Der Volks-PC von 4MBO ist sehr gut ausgestattet, eine Geforce 4 MX bremst aber die schnelle CPU auf **lachhafte Werte** runter.

Schwerpunkt

Fertig-PCs im Test	190
Beratungsqualität in Elektrogroßmärkten	194
Tuning: Fertig-PC optimal konfigurieren	197

Dabei ist es einfach, die Schwachstellen der PCs aufzudecken. Im Kasten unten haben wir die typischen Konfigurationsfehler von Komplett-Systemen für Sie illustriert. Doch was, wenn Werbeprospekte oder Anzeigen präzise Auskünfte über das PC-Innenleben verweigern? Dann schlägt die Stunde des beratenden Fachpersonals – beziehungsweise könnte schlagen. Denn in den personell meist unterbesetzten Media Märkten, Saturn-Filialen oder vergleichbaren Ketten suchen Sie wirkliche PC-Fachleute oft vergeblich. Eine Alternative bieten auf Computertechnik spezialisierte Fachmärkte wie Vobis oder PC-Spezialist. Doch werden Sie hier wirklich besser beraten?

Nepper, Schlepper, Bauernfänger

Wir wollten es genau wissen: Wie ist es um die Beratungskompetenz der großen Elektromärkte, aber auch der Fachketten bestellt? Was wir, getarnt als Otto Normalkunde, bei unseren Ausflügen in die Filialen von Media Markt, Saturn, Conrad-Elektronik, Vobis und PC-Spezialist an teils haarsträubenden Abenteuern erlebt haben, lesen Sie in unserem Report auf Seite 194. So viel sei vorweg genommen: In den Elektrogroßmärkten ist Beratung reine Glücksache. Denn wenn Sie endlich einen der überlasteten Verkäufer erwischen, will dieser Sie in der Regel möglichst schnell

wieder loswerden – natürlich erst, nachdem Sie etwas gekauft haben. Die Aussagen mancher Berater sind entweder Ergebnis reiner Unfähigkeit oder böswillige Täuschung: In jedem Fall schaden diese Falschinformationen Ihrem Geldbeutel. Besser ist die Lage bei den Computer-Fachmärkten: Hier schnitt eine der von uns getesteten Filialen sogar extrem gut ab.

Was darf's sein?

Unser Schwerpunkt gibt Ihnen das technische Wissen, großmüßige Papiertiger von leistungsfähigen Angeboten zu unterscheiden. Vor dem Gang zum Händler sollten Sie sich aber über Ihre Ansprüche klar werden. Schon die Preisspanne der getesteten Komplett-Rechner von ca. 900 Euro bis hin zu rund 2.900 Euro weist darauf hin, dass genügsamere Naturen einen Batzen Geld sparen können. Denn zum Spielen aktueller Titel in mittleren Auflösungen bei reduzierter Grafikkarte reichen alle getesteten PCs. Wer also den Rechner hauptsächlich für Arbeit und Internet nutzt, kann sein Budget entsprechend entlasten. In solchen Fällen darf selbst eine Geforce 4 MX (besser aber eine ATI-Radeon-9000-Grafikkarte) im Rechner stecken, und auch PC2100-Arbeitsspeicher (DDR266) schadet nicht.

Leidenschaftliche Spieler scheuen mächtige Komponenten allerdings wie der Teu-

fel das Weihwasser – sie sollten sich unbedingt an unsere Empfehlungen im Extrakasten halten. Dann reichen zwar in der Regel die in vielen Fällen anvisierten 1.000 Euro nicht mehr, aber bei sorgfältiger Sichtung der Angebote und einem Aufschlag von etwa 200 Euro für eine bessere Grafikkarte laufen auch die Spiele von morgen noch auf Ihrem System – garantiert!

So testen wir

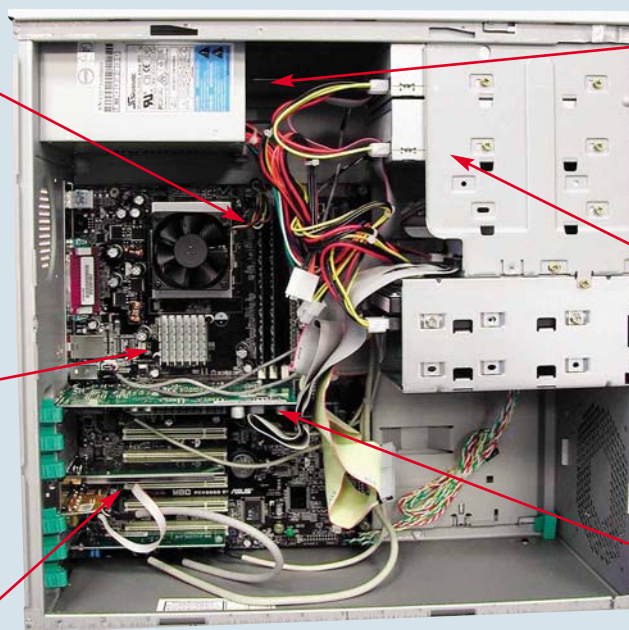
Wir haben acht bundesweit erhältliche Komplett-PCs aus dem aktuellen Angebot unterschiedlicher Anbieter ausgewählt. Diese Systeme unterzogen wir in unserem Testlabor einer eingehenden Prüfung. Wichtig waren uns dabei neben der Qualität der Einzelkomponenten vor allem deren Abstimmung untereinander sowie die Gesamtleistung der Systeme. Die mussten alle Kandidaten auf folgendem Test-Parcours unter Beweis stellen: Mit den synthetischen Benchmarks **3D Mark2001** (Default) und **PCMark2002** (Default) maßen wir die allgemeine Performance, die Festplattenübertragungsgeschwindigkeit, den Speicherdurchsatz sowie die CPU-Anwendungsleistung. Als Direct-X-8.1-Messlatte in Spielen fungierten **UT 2003** (Botmatch) und der **Aquamark. Quake 3** (Demo four.dm_67) und **Serious Sam: Second Encounter** (Große-Kathedrale-Demo) fragten die OpenGL-Leistung ab. **MT**

Der Supermarkt-PC: Typische Schwachstellen

Speicher: Achten Sie darauf, dass nicht alle Speicherbänke belegt sind. Insgesamt sollten drei Steckplätze für RAM-Riegel vorhanden sein. Als Speicher selbst kommt nur schnelles DDR-RAM in Frage, möglichst PC2700-Module (DDR333). In Pentium-4-Systemen darf außerdem teurer Rambus-Speicher (RD-RAM) arbeiten. Mindestens 256 MByte Hauptspeicher sind Pflicht.

Chipsatz: In manchen Fällen verwenden Fertig-PCs Mainboards mit veralteten Chipsätzen: Zur Zeit sollte als Basis für AMD-Systeme mindestens ein VIA-KT266A-Chipsatz (besser KT333 oder KT400) dienen. Für PCs mit Intel-CPU's optimal sind die Intel-Chipsätze I845E und I845PE für DDR-Speicher, in teuren Geräten empfiehlt sich ein I850E-Chipsatz mit Unterstützung für Rambus-Speicher (RD-RAM).

Erweiterbarkeit: Vielen Fertig-PCs mangelt es an PCI-Slots. Oft sind nur noch ein oder zwei Steckkartenplätze frei, die Ausbaufähigkeit ist damit stark eingeschränkt.



Netzteil: Um jederzeit ausreichend Strom für leistungshungrige Grafikkarten, mehrere Festplatten und andere Laufwerke liefern zu können, brauchen moderne PCs ein Netzteil mit mindestens 300 Watt Leistung, besser noch 350 Watt oder darüber.

CD/DVD-Laufwerke: Alle Laufwerke sollten von Markenherstellern stammen. Orientieren Sie sich an unserem Einkaufsführer und entsprechenden Einzeltests. Lassen Sie sich den PC immer vorführen und legen Sie eine CD ein: Oft sind die Laufwerke eine der Hauptärmquellen und steigern das Betriebsgeräusch ins Unerträgliche.

Grafikkarte: In jedem Fall sollte in einem Spiele-PC eine AGP-Grafikkarte arbeiten. Onboard-Grafikchips sind zu langsam. Meistens bauen die Hersteller billige Geforce-4-MX-Modelle in ihre Komplett-PCs. Die bremsen den Prozessor und kapitulieren vor den Effekten moderner Spiele. In einen Spiele-PC gehört eine Geforce 4 mit Ti-Kürzel oder eine ATI Radeon 9700 oder 9500. Die verbreitete Radeon 9000 ist zu langsam.

Acht Systeme im Test

Fertig-PCs für Spieler

Fertigrechner gibt's wie Sand am Meer, doch bei den wenigsten scheint die Sonne. Wir bringen Licht ins Dunkel und sagen Ihnen, worauf Sie beim Kauf achten sollten.



- Auf CD/DVD:
- Nvidia Detonator XP 40.41
- VIA 4in1-Treiber
- 3DMark2001
- PCMark2002

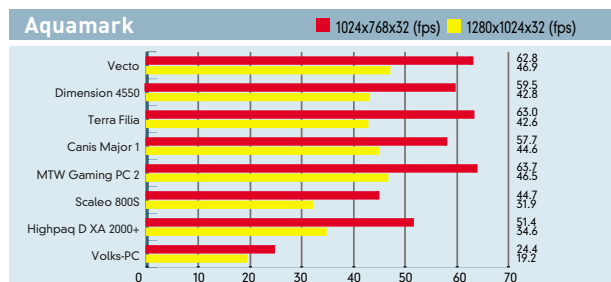
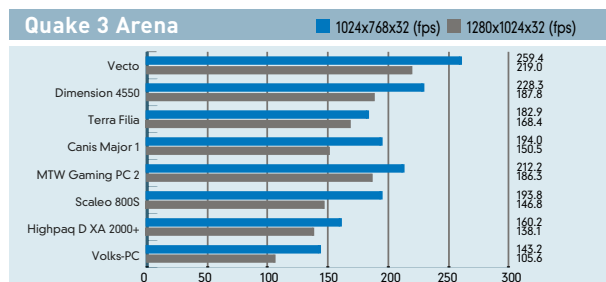
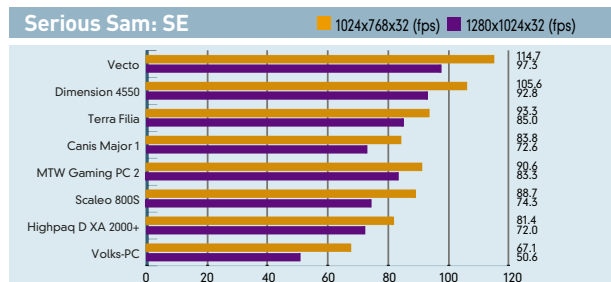
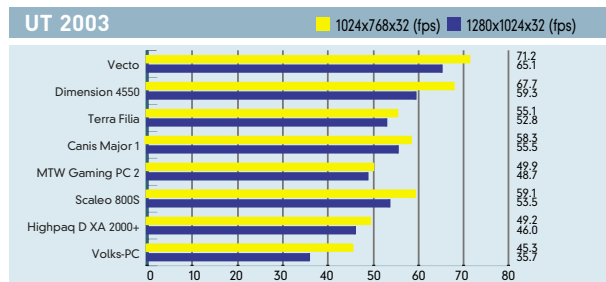
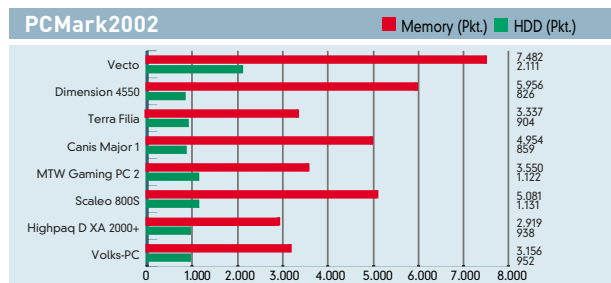
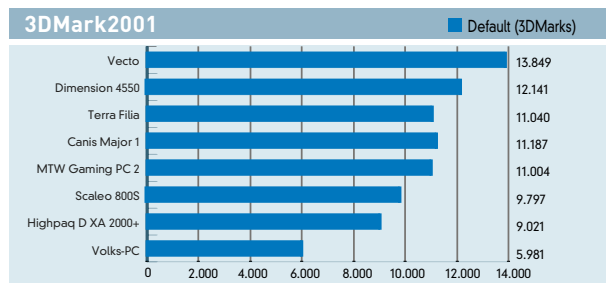
Aktuelle 3D-Kracher wie **UT 2003** oder **Battlefield 1942** verlangen viel von der Hardware – bei manchen Rechnern zu viel. Ruckelorgien selbst bei niedrigen Auflösungen verwandeln den Spielspaß schnell in einen Stellungskrieg. Falls es Ihnen genauso geht, haben Sie vielleicht schon ans Aufrüsten gedacht. Allerdings hat nicht jeder Zeit und Lust, an seinem Rechner herumzuschrauben. Fast zwangsläufig steht man dann vor den Komplett-PCs im nächsten Media Markt: Pentium 4/2,53 GHz mit Radeon 9000? Liest sich gut! Taugt aber nicht zum Spielen. Zwar sollte ein guter Spiele-PC eine ähnlich schnelle CPU haben, aber unbedingt eine bessere Grafikkarte à la Geforce 4 Ti 4200. 256 MByte Arbeitsspeicher sind ein Muss für **Windows XP**, sehr gute Systeme haben die doppelte Menge RAM. Wir ver-

gleichen acht PCs zwischen 950 und 2.880 Euro. Die Geräte verfügen über einen Athlon XP oder Pentium 4 und eine Geforce 4 Ti 4200 oder Ti 4600. Weitere Gemeinsamkeiten sind ein DVD-Laufwerk, CD-Brenner und ein 100-MBit-Netzwerk-Anschluss.

Benchmark-Parcours

Wir haben die Komplett-PCs im Originalzustand getestet. Veraltete Treiber oder falsche Systemeinstellungen führen zur Abwertung. In den Einzeltests weisen wir auf solche Detailmängel hin und liefern Problemlösungen. Da Alternate seinen **MTW Gaming PC 2** ohne Betriebssystem verkauft, spielten wir **Windows XP Home** auf. Als Chipsatz-Treiber verwendeten wir den VIA 4in1 4.40, der Detonator XP 40.41 befeuerte die Geforce 4 Ti 4600 dieses PCs.

Unser Benchmark-Parcour bestand aus sechs Tests: Die DirectX-8-Leistung analysierten wir mit **3DMark2001 SE** (Default), **UT 2003** (Botmatch) und **Aquamark**. Als OpenGL-Benchmark verwendeten wir **Quake 3** (four_dm_67) und **Serious Sam: Second Encounter** (Große-Kathedrale-Demo). Der **PCMark2002** misst CPU-, RAM- und Festplatten-Geschwindigkeit. Aus den Ergebnissen ergibt sich die Leistungs-Note, die mit 50 Prozent den größten Anteil an der Gesamtnote hat. Die Technik-Note (30 Prozent) bewertet Lautstärke, Kühlung, Qualität des Gehäuses sowie den inneren Aufbau und die Erweiterbarkeit. Mit 20 Prozent fließt die Ausstattungsnote in die Bewertung ein. Hier sind die gewählten Komponenten, das Software-Paket und die Eingabegeräte (Tastatur und Maus) relevant. **DV**



Proton-PC

Vecto 2800-RD/RG

Die Firma Proton verbaut im **Vecto 2800-RD/RG** hochwertige Komponenten, getrimmt auf flüsterleisen Betrieb und maximale Leistung. Herz des Systems ist ein Pentium 4/2,8 GHz auf einem Giga-byte **8IHPX**-Mainboard mit 512 MByte PC1066-RAM. Eine Geforce 4 Ti 4600 von Asus sorgt für flüssige Bilder – noch schneller wäre allerdings eine Radeon 9700 Pro. Drei 60-GByte-Festplatten von Maxtor (7.200 U/min) im Raid-Verbund bieten jede Menge Platz (180 GByte). Gefüttert werden die Platten durch das 16x-DVD-Laufwerk von Toshiba oder den 40x-Brenner von Teac. Maus und Keyboard von Logitech verwöhnen Ihre Hände, die **Soundblaster Audigy Player** Ihre Ohren. Der Rest des Systems arbeitet kaum hörbar. Solch eine Ausstattung hat natürlich ihren Preis: Proton verlangt stolze 2.880 Euro für das Luxus-System.

Höchste Leistung

Der **Vecto** liegt in allen Benchmarks deutlich vor dem übrigen Testfeld. Nur beim

Aquamark ist ihm der **Terra-PC** auf den Fersen. Im **PCMark2002** profitiert der Proton-PC sowohl vom schnellen Rambus-Arbeitspeicher als auch vom Raid-Controller mit den drei Platten. Hier liegen die Werte bis zu 100 Prozent über den Verfolgern. Das Software-Paket besteht aus **Windows XP Professional** mit **Service Pack 1**, dem Brennprogramm **Nero** und dem Standard-Spiele-Bundle **Aquanox** und **Midnight GT**. **SG**

→ www.gamestar.de Quicklink: **11**



Die drei Raid-Festplatten schlucken **180 GByte**. Die **Dämmmatten** (unten) machen den PC sehr leise.



Vecto 2800-RD/RG

Typ:	Fertig-PC	CPU:	Pentium 4/2,8 GHz
Hersteller:	Proton	Speicher:	512 MByte RD-RAM
Preis:	ca. 2.880 Euro	Grafikkarte:	Geforce 4 Ti 4600
Hotline:	(0228) 919 30 50	Festplatte:	180 GByte

Pro	Kontra
• sehr schnell	• extrem teuer
• leise	• Radeon 9700 Pro wäre passender als GF Ti 4600
• hochwertige Ausstattung	

Leistung 50%				1,4
Technik 30%				1,3
Ausstattung 20%				1,8

Fazit: Schnell und leise – der Proton gewinnt unseren Vergleichstest. Allerdings liefert der Rechner von Dell in Spielen fast gleiche Leistung für etwa 700 Euro weniger.

1,5

Vobis-PC

Highpaq D XA 2000+ Ti

Der von uns getestete Highpaq liegt mit 950 Euro knapp unter der magischen 1.000-Euro-Grenze. Auf einem schlecht erweiterbaren **7VTXE**-Mainboard von Gigabyte werkelt ein Athlon XP/2000+ mit 256 MByte PC2100-RAM (DDR266). Die MSI-Grafikkarte basiert auf Nvidias Geforce 4 Ti 4200 und hat 128 MByte Speicher. Wie das Gros der Konkurrenz verpasst auch Vobis seinem PC eine 80-GByte-Festplatte. Der Brenner beschreibt Silberlinge mit 32fachem Tempo. Zwar gibt's ein 16x-DVD-Laufwerk, das aber nervt mit extrem hoher Geräuschkulisse; ein Software-DVD-Player fehlt. Das büroorientierte Ausstattungspaket beschränkt sich auf **Windows XP Home** und die Microsoft **Works Suite 2002**. Maus und Tastatur wirken billig und sehr klapprig: Das Zielen mit dem Nager fiel uns ebenso schwer wie das Schreiben längerer Texte.

Viel Frames für wenig Geld

Im Lieferzustand rechnete der Vobis-PC relativ langsam. Beim **3DMark2001 SE** er-

reicht er nur 9.021 Punkte. Grund: Die veralteten Treiber bremsen den Rechner aus. Zwar genügt die Performance auch für aktuelle 3D-Kracher, aber bei höchsten Auflösungen und Effekten stößt das System an seine Grenzen. Wenn Sie allerdings aktuelle Treiber von unserer CD/DVD einspielen, erfüllt der Vobis diese Anforderungen. **Fazit:** flotter Spiele-PC für wenig Geld. Künftiges Aufrüsten wird aber schwierig. **SG**

→ www.gamestar.de Quicklink: **12**



Das Mainboard hat eine überflüssige **Onboard-Grafik** (roter Kühler) und lässt sich schlecht aufrüsten.



Highpaq D XA 2000+ Ti

Typ:	Fertig-PC	CPU:	Athlon XP/2000+
Hersteller:	Vobis	Speicher:	256 MByte DDR-RAM
Preis:	ca. 950 Euro	Grafikkarte:	Geforce 4 Ti 4200
Hotline:	(01805) 909 100	Festplatte:	80 GByte

Pro	Kontra
• sehr günstig	• veraltete Treiber
• Geforce 4 Ti 4200	• laut

Leistung 50%				2,1
Technik 30%				3,5
Ausstattung 20%				2,8

Fazit: Unser Preis-Leistungs-Sieger! Dank Geforce 4 Ti 4200 und Athlon XP/2200+ liefert der laute Vobis-PC für alle aktuellen Spiele ausreichend Leistung.

2,7

Dell-PC



Dimension 4550

Der Direktverkäufer Dell schickte uns seinen 2.200 Euro teuren **Dimension 4550-PC** mit Pentium/2,8 GHz und 512 MByte PC2700-RAM (DDR333). Das Intel-Mainboard bietet magere zwei DDR-Slots, bleibt also nur einer für künftige Speicher-aufrüstung. Unser Testrechner ist mit einer Geforce 4 Ti 4600 ausgerüstet. Für sehr preiswerte 60 Euro Aufpreis erhalten Sie aber auch eine schnellere Radeon 9700 Pro. Die gute PCI-Soundkarte kommt von Turtle Beach, Onboard-LAN und ein PCI-Modem verbinden Sie mit der Außenwelt.

Im Test arbeitete der **Dimension 4550** fast lautlos. Statt des üblichen CPU-Lüfters verwendet Dell nämlich einen langsamen und daher leisen 90-mm-Ventilator. Dieser bläst durch einen Luftkanal auf den voluminösen CPU-Kühler. Auch der übrige innere Aufbau überzeugte uns, das Gehäuse lässt sich ohne Schrauben aufklappen. In unseren Spiele-Benchmarks lag der Dell-PC (DDR-RAM) knapp hinter dem ähnlich ausgestatteten Proton-Rechner mit Rambus-Arbeitspeicher. Im **3DMark2001 SE** allerdings lautete das Resultat 12.141 gegen 13.859 Punkte. Dafür kostet der Dimension auch satte 700 Euro weniger und bietet auch noch **Windows XP Professional** sowie **Office XP**. **DV**

→ www.gamestar.de Quicklink: [20](#)

Dimension 4550	
Typ:	Fertig-PC
Hersteller:	Dell
Preis:	ca. 2.200 Euro
Hotline:	(0800) 335 56 71
CPU:	Pentium 4/2,8 GHz
Speicher:	512 MByte DDR-RAM
Grafikkarte:	Geforce 4 Ti 4600
Festplatte:	80 GByte

Pro	Kontra
• sehr leise	• durchschnittliche Tastatur
• schnell	• schlecht erweiterbares Mainboard
• gutes Gehäuse	

Leistung 50%	1,6
Technik 30%	1,5
Ausstattung 20%	2,0

Fazit: Angenehm leiser und sehr schneller Rechner. Für nur 60 Euro Aufpreis beschleunigt eine Radeon 9700 Pro das System nochmals deutlich.

1,7

Wortmann-PC



Terra Filia

Eine gute Hardware-Ausstattung zeichnet den **Terra-PC** von Wortmann aus. Im Gegensatz zum **Volks-PC** bremst keine langsame Grafikkarte den AMD-Rechner. Dafür ist der **Terra** mit 1.460 Euro aber auch rund 50 Prozent teurer. In seinem Midi-Tower arbeitet ein Athlon XP/2200+ auf einem Asus **A7V8X**-Mainboard mit 512 MByte PC2700-RAM (DDR333). Als Grafikkarte verbaut der Hersteller eine Geforce 4 Ti 4600 von PNY. Das DVD-Laufwerk rotiert mit 16facher Geschwindigkeit, der Brenner beschreibt Rohlinge mit 40fachem Tempo. Die Festplatte schluckt 80 GByte. Uns gefielen die hochwertige Cherry-Tastatur und Microsofts **IntelliMouse Optical**.

Windows XP Home ist ebenso vorinstalliert wie der DVD-Player **PowerDVD** und das Brennprogramm **Nero**. **Aquanox** stellt den Rest des knappen Software-Paketes. Wortmann installierte halbwegs aktuelle Treiber: Die Nvidia-Grafikkarte nutzt den Detonator XP 30.82, VIAs KT400-Chipsatz den 4in1 4.42. In unserem Testparcours schlug sich der Terra-Rechner ordentlich: Mit 11.040 Punkten bleibt er im **3DMark** zwar hinter dem Vecto (11.040 zu 13.849), doch für Spieler ohne höchste High-End-Ansprüche ist er eine gute Wahl. **SG**

→ www.gamestar.de Quicklink: [10](#)

Terra Filia	
Typ:	Fertig-PC
Hersteller:	Wortmann
Preis:	ca. 1.460 Euro
Hotline:	(0228) 919 30 50
CPU:	Athlon XP/2200+
Speicher:	512 MByte DDR-RAM
Grafikkarte:	Geforce 4 Ti 4600
Festplatte:	80 GByte

Pro	Kontra
• gut aufeinander abgestimmte Komponenten	• wenig Software
• schnell	

Leistung 50%	1,8
Technik 30%	2,0
Ausstattung 20%	2,0

Fazit: Komplettrechner mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Auch für ambitionierte Spieler liefert der Terra auf lange Sicht satte Performance.

1,9

Sirius-PC



Canis Major 1

Als einzigen PC im Testfeld liefert Sirius seinen **Canis Major 1** mit Lautsprechern. Das Creative-Set **Inspire 5.1** liefert zusammen mit der **Soundblaster Audigy Player** vorzüglichen Dolby-Digital-Raumklang. Der Sirius-PC basiert auf einem P4/2,4 GHz mit 256 MByte PC2700-RAM (DDR333) und einer Geforce 4 Ti 4600 von Gainward. Das MSI-Mainboard **845EMax** arbeitet zwar flott, aber die beiden bereits belegten DDR-Slots verhindern eine einfache Speicheraufrüstung (0,5 Punkte Abzug in der Techniknote). Als Scheibendreher fungieren ein 16x-DVD-Laufwerk und ein 32x-Brenner von Aopen. Die Festplatte speichert 80 GByte. Cherry-Tastatur und Logitech-Maus runden das 1.899 Euro teure Paket positiv ab. An Software liefert der Hersteller lediglich **Windows XP Home**.

In den Benchmarks blieb der Proband unter unseren Erwartungen. Der nominell langsamere **Terra Filia** schlägt den **Canis Major 1** in manchen Tests. Deutlich wird das im Open-GL-Spiel **Serious Sam: Second Encounter** (1280x1024x32) mit einem Ergebnis von 85,0 zu 72,6 fps. Dafür siegt der **Canis** in **3DMark2001** und **UT2003**. Bei Wortmanns **Terra-PC** bekommen Sie ähnliche Leistung für deutlich weniger Geld. **SG**

→ www.gamestar.de Quicklink: [13](#)

Canis Major 1	
Typ:	Fertig-PC
Hersteller:	Sirius
Preis:	ca. 1.899 Euro
Hotline:	(07275) 988 82 12
CPU:	Pentium 4/2,4 GHz
Speicher:	256 MByte DDR-RAM
Grafikkarte:	Geforce 4 Ti 4600
Festplatte:	80 GByte

Pro	Kontra
• hochwertige Komponenten	• schlecht konfiguriert
• Gehäuse hat viel Platz	• Speicherbänke belegt

Leistung 50%	1,8
Technik 30%	2,5
Ausstattung 20%	2,1

Fazit: Die vom Canis Major 1 gebotene Leistung ist für den sehr hohen Preis zu niedrig. Sparfüchse greifen besser zur Konkurrenz von Terra oder Alternate.

2,0

Alternate-PC



Fujitsu-Siemens-PC



4MBO-PC



MTW Gaming PC 2

Das Aluminium-Gehäuse des **MTW Gaming PC 2** wirkt edel. Alternate verbaute durchweg hochwertige Hardware. So erhalten Sie für 1.500 Euro einen Athlon XP/2200+ und das MSI-Mainboard **KT3 Ultra 2** samt 512 MByte PC2700-RAM (DDR333). Als Grafikkarte kommt eine Sparkle **SP7200T6-PT** (Geforce 4 Ti 4600) zum Einsatz. Die Festplatte schluckt satte 120 GByte, das DVD-Laufwerk schafft 16faches, der CD-Brenner 48faches Tempo. Maus, Tastatur und Betriebssystem fehlen im Lieferumfang und kosten, falls benötigt, zusammen noch mal rund 180 Euro.

In unseren Testfeld war der **Gaming PC 2** ganz knapp vor dem Terra-PC das schnellste Athlon-System. Bei **Quake 3 Arena** (1024x768x32) lag der Alternate direkt hinter den Rechnern von Proton und Dell auf Rang drei. Mangels vorinstalliertem Betriebssystem eignet sich der Rechner ausschließlich für erfahrene Anwender, da alle Treiber und Software manuell eingerichtet werden müssen. Zwar lief die Installation von Windows und den entsprechenden Treibern problemlos, das ist aber nicht jedermanns Sache. Spieler mit bereits vorhandener Windows-Lizenz bekommen bei Alternata einen schnellen PC zum fairen Preis. **SG**

→ www.gamestar.de Quicklink: [15]

Scaleo 800S

Den **Scaleo 800S** preist Fujitsu-Siemens als ultimativen Spiele-PC. Allerdings bleibt er weit unter den Möglichkeiten seines Prozessors. Das Gigabyte-Mainboard mit SIS-Chipsatz und auch die 512 MByte PC2100-Arbeitsspeicher (DDR266) bremsen nämlich den Pentium 4/2,53 GHz. Besser wäre hier ein Mainboard mit Intel i845E-Infrastruktur inklusive PC 2700-RAM (DDR333). Der alte Detonator 29.42 limitiert die gute Geforce 4 Ti 4200. So erreichten wir im **3DMark2001 SE** nur 9.797 Zähler. Ein ordentlich konfiguriertes System mit aktuellen Treibern käme auf knapp 12.000.

Der CPU-Lüfter des **Scaleo 800S** produziert unnötig viel Lärm. Statt des leisen Intel-Standardrotors verbaute Fujitsu-Siemens nämlich einen nervenden EKL-Ventilator. Punktabzug gibt's auch für das sehr schwer zu öffnende Gehäuse. Der innere Aufbau des Rechners ist ordentlich: Zwei leere PCI-Slots neben der 3D-Karte sichern deren thermische Stabilität. Die 80 GByte große Festplatte und der 32x-Brenner haben ebenfalls ausreichend Luft zum Atmen. Die brauchbare Tastatur bietet zehn Hotkeys. Insgesamt ist der **Scaleo 800S** ein solide aufgebaute Rechner, der sich mit etwas Treiberpflege auch für aktuelle 3D-Titel eignet. **DV**

→ www.gamestar.de Quicklink: [14]

Volks-PC

Für 999 Euro bekommen Sie beim **Volks-PC** vom 4MBO einen Komplettrechner mit umfangreicher Ausstattung. Allerdings bremsen die Geforce 4 MX 460 den Athlon XP/2200+ gewaltig. 256 MByte PC2700-RAM (DDR333) sind Standard, das gute Asus **A7V8X**-Mainboard basiert auf dem neuesten VIA-Chipsatz KT400. Es hat vier USB-2.0-Ports, eine Firewire-Anschluss und sechskanaligen Onboard-Sound. An der Gehäusefront warten neben einem Lesegerät für Compact-Flash-Karten drei weitere Ports auf Kontakt (zwei USB, ein Firewire). Für Netzwerk-Freunde gibt's Wireless-LAN, 100-MBit-Netzwerk und ein Modem. Als Laufwerke wurden eine 80-GByte-Festplatte, ein 40x-Brenner und ein 16x-DVD-Laufwerk eingebaut. Die Maus ist unhandlich, die Tastatur schwergängig. Das Software-Paket besteht aus **Windows XP Home**, der Microsoft **Workssuite 2002**, einem DVD-Player, **Power Director** und **Nero**.

In unseren Benchmarks landete der **Volks-PC** weit abgeschlagen auf dem letzten Platz. Das System erreicht nur 5.981 3D Marks, der Einbau einer flotten Geforce 4 Ti 4200 (ab 150 Euro) beschleunigte es auf 9.447. Selbst wenn Sie wenig Geld investieren wollen, wählen Sie besser den Vobis-PC! **SG**

→ www.gamestar.de Quicklink: [21]

MTW Gaming PC 2

Typ:	Fertig-PC	CPU:	Athlon XP/2200+
Hersteller:	Alternate	Speicher:	512 MByte DDR-RAM
Preis:	ca. 1.500 Euro	Grafikkarte:	Geforce 4 Ti 4600
Hotline:	(06403) 905 010	Festplatte:	120 GByte

Pro	Kontra
• schnell	• kein Betriebssystem
• Alu-Gehäuse	• ohne Eingabegeräte
• gute Komponenten	

Leistung 50%	1,8
Technik 30%	2,2
Ausstattung 20%	3,0

Fazit: Der Alternate-PC ist eine gute Wahl für preisbewusste Spieler, für die Leistung im Vordergrund steht. Die nötige Windows-Installation nervt Einsteiger.

2,2

Scaleo 800S

Typ:	Fertig-PC	CPU:	Pentium 4/2,53 GHz
Hersteller:	Fujitsu-Siemens	Speicher:	512 MByte DDR-RAM
Preis:	ca. 1.500 Euro	Grafikkarte:	Geforce 4 Ti 4200
Hotline:	(01805) 372 100	Festplatte:	80 GByte

Pro	Kontra
• schnelle CPU	• für eingebaute Komponenten langsam
	• lauter CPU-Lüfter

Leistung 50%	1,9
Technik 30%	3,0
Ausstattung 20%	2,5

Fazit: Solide verarbeiteter PC mit Detailmängeln. Die Performance liegt deutlich unter dem Potenzial der Komponenten. Nervig: der laute CPU-Lüfter.

2,4

Volks-PC

Typ:	Fertig-PC	CPU:	Athlon XP/2200+
Hersteller:	4MBO	Speicher:	256 MByte DDR-RAM
Preis:	ca. 1.000 Euro	Grafikkarte:	Geforce 4 MX 460
Hotline:	(01805) 462 672	Festplatte:	80 GByte

Pro	Kontra
• sehr gute Ausstattung	• lahme Grafikkarte
• gutes Mainboard	• schlechte Eingabegeräte
• günstig	

Leistung 50%	3,7
Technik 30%	2,8
Ausstattung 20%	1,8

Fazit: Umfangreich ausgestatteter, aber wegen der lahmen 3D-Karte nur für Gelegenheitsspieler geeigneter PC. Greifen Sie besser zum Konkurrenz-PC von Vobis!

3,0

Versteckte Leistungsreserven

Fertig-PCs optimieren

Die meisten Fertig-PCs sind üppig ausgestattet, aber so gut wie nie für maximale Leistung konfiguriert. Lesen Sie, wie Sie Ihr Fertig-System deutlich beschleunigen.

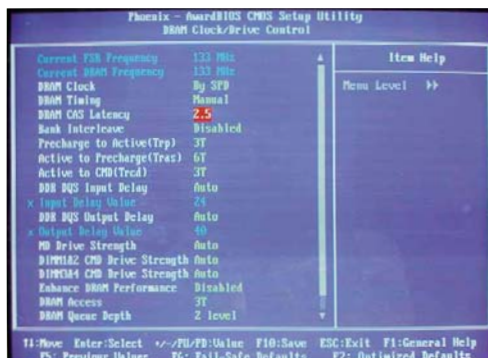
Komplett-Systeme werden in der Regel mit konservativen Bios-Werten für höchste Stabilität ausgeliefert, hier wirken schärfere Settings oft Geschwindigkeitswunder. Ein optimal konfiguriertes Betriebssystem und die neuesten Treiber machen zusätzliche Leistungsreserven frei.

andere. Als Erstes sollten Sie im Geräte-Manager (rechte Maustaste auf Arbeitsplatz »Eigenschaften/ Hardware«) überprüfen, ob der DMA-Modus für alle Laufwerke aktiviert ist. Hierzu doppelklicken Sie auf »IDE ATA/ATAPI-Controller«. Unter »Eigenschaften/Erweiterte Einstellungen« sehen Sie, getrennt nach primärem und sekundärem IDE-Kanal, den derzeitigen Übertragungsmodus. Aktivieren Sie den DMA-Modus, denn sonst werden Festplatten und CD/DVD-Laufwerke gebremst.

Die Größe der Auslagerungsdatei sollten Sie auf das Dreifache des RAMs setzen. Klicken Sie dafür auf »Systemsteuerung/System/Erweitert«, dann bei »Systemleistung« auf »Erweitert«. Im neuen Fenster klicken Sie auf »Erweitert/Ändern« und tragen den Wert ein. Mit »Festlegen/OK« übernehmen Sie die Einstellungen. Achten Sie darauf, dass die aktuellsten Treiber für alle Systemkomponenten installiert sind, oder lassen Sie sich vom Händler eine CD mit den neuesten Versionen brennen. Achten Sie darauf, dass die Version 30.82 des Detonator-Treibers installiert ist, neuere Versionen sind noch nicht ganz ausgereift. Alternativ finden Sie die wichtigsten Treiber auch auf der aktuellen GameStar CD/DVD.

Treiber-Settings

Neueste Treiber sind nur die halbe Miete, falsche Einstellungen bremsen das System unnötig aus. Sofern im Rechner eine 3D-Karte von Nvidia steckt, deaktivieren Sie das Antialiasing in den Grafikkartenoptionen unter »3D Antialiasing Settings«. Dazu wählen Sie »Anti-Aliasing-Modus manuell aktivieren/Aus (kein Anti-Aliasing)«. Andernfalls aktivieren einige Spiele von sich aus diese Funktion, was die ohnehin schwachen und in Fertig-PCs weit verbreiteten Geforce-4-MX-Karten nur noch mehr ins Schwitzen bringt. Falls in Ihrem PC eine schwächere ATI-Karte werkelt (etwa die Radeon 9000), sollten Sie ebenfalls Antialiasing ausschalten. Markieren Sie dazu »Standardeinstellung« bei Direct 3D und »Deaktiviert« für OpenGL im Grafikkartentreiber-Menü. Unabhängig von der verwendeten Karte empfehlen wir Ihnen, für hohe Geschwindigkeit bei allen Optionen den Wert für »Höchste Leistung« einzustellen. Freunden maximaler Grafikkraft entgegen so jedoch einige Effekte. Probieren Sie etwas mit den Einstellungen herum, um den besten Kompromiss aus Performance und Bildqualität zu finden. **SG**



Fertig-PCs bieten im Bios fast immer Raum zum Optimieren.

Bios-Tuning

Unsere Tipps beziehen sich auf das Award-Bios. Falls in Ihrem Rechner ein Bios von AMI oder Phoenix steckt, lauten die Bezeichnungen geringfügig anders, Vorgehensweise und Wirkung bleiben aber gleich. Setzen Sie den Wert für »CPU Level 1 Cache« und »CPU Level 2 Cache« auf »Enabled«. Unter »Chip Configuration« müssen Sie bei »SDRAM Configuration« erst »User Define« wählen, um die vier Optionen darunter manuell einstellen zu können. Hohe Werte stehen für Stabilität, kleinere für mehr Geschwindigkeit. Ändern Sie immer nur eine Option, und testen Sie danach das System. Läuft alles stabil, verringern Sie nach und nach die restlichen Settings.

Windows optimieren

Da auf allen momentan verkauften PCs Windows XP installiert ist, beziehen sich alle Tipps auf diese Version, für ältere Windows-Typen lauten die Pfade geringfügig

Für den Bios-Notfall



Der Jumper, mit dem Sie das Bios zurücksetzen können, besteht aus drei Pins mit einer Steckbrücke und sollte leicht zu finden sein.

Falls Ihr Rechner nach einer Änderung der Bios-Settings auf zu hohe Werte nicht mehr startet, setzen Sie das Bios durch Umstecken eines Mainboard-Jumpers zurück. Die genaue Position des Jumpers und die jeweilige Vorgehensweise entnehmen Sie Ihrem Mainboard-Handbuch. Mit dieser Aktion setzen Sie das Bios wieder auf seine »Default«-Einstellungen zurück, zuvor gemachte Änderungen müssen Sie also erneut vornehmen. So kann es sein, dass Ihre CPU nach dem Reset durch einen auf 100 MHz reduzierten Systemtakt langsamer läuft. Wenn Sie einen Prozessor mit 133 MHz Frontside Bus besitzen (etwa einen Athlon XP), ändern Sie diesen Wert entsprechend, damit die CPU wieder mit voller Geschwindigkeit arbeitet.



Auf CD/DVD:
Nvidia Detonator 40.72
via 4-in-1 4.42

Was taugt die Beratung bei Media Markt und Co.?

Abenteuer PC-Kauf

Gut beraten oder für dumm verkauft? Wir haben uns als »Einsteiger« in Elektrogroßmärkten beim Kauf eines PCs beraten lassen – und Haarsträubendes erlebt.



Es ist Donnerstag, der 26. September, 14.30 Uhr. Auf dem Monitor des Kassensystems rotiert ein Text als Bildschirmschoner: »Hardware ist cool«. Der Spruch dreht sich langsam, bei der 23. Umdrehung geben wir das Zählen auf. Wir befinden uns in einer der Münchner Saturn-Filialen und warten, trotz mäßigen Kundenandrangs, schon eine Viertelstunde auf ein Beratungsgespräch – wir wollen einen Spiele-PC kaufen. Eben waren wir schon bei Vobis, Media Markt und PC Spezialist, gleich kommen noch Conrad

Elektronik sowie K&M an die Reihe. Übermorgen, Samstag, sind wir wieder unterwegs und besuchen dieselben Läden zum Doppel-Check – natürlich mit anderer Mannschaft. Auftrag: die Beratungsqualität der großen Elektro- und PC-Märkte testen.

Ahnungslose Gesichter

Die GameStar-Hardware-Mannschaft zog zwei Tage lang durch zwölf Münchner Elektro- und Computermärkte, machte ein ahnungsloses Gesicht und stellte die dazu-

gehörigen Fragen: »Haben Sie einen Computer, auf dem die neuen Action-Spiele laufen? Was für einen Monitor empfehlen Sie dazu? Ist diese Kombination auch für UT 2003 optimal?« Dann vertieften wir die Nachfragen. Wurde uns zum Beispiel ein PC mit Intel-CPU empfohlen, bohrten wir nach einem AMD-System. Bei einem Athlon-Rechner kamen wir hingegen mit Vorurteilen: »Stimmt es, dass Athlon-Prozessoren dauernd abstürzen?« Außerdem muss die Geduld des Beratungspersonals auf den Prüfstand: In jedem Geschäft wollten wir ein TFT-Display auspacken, anschließen und nach Pixelfehlern untersuchen. Ein erheblicher Mehraufwand für den Verkäufer, der aber (bei gutem Kundenservice) selbstverständlich sein sollte. Um eine schlechte Tagesform des Personals ausschließen zu können, besuchten wir jede Filiale zweimal an unterschiedlichen Tagen. Natürlich ist diese Untersuchung nur bedingt repräsentativ für die jeweiligen Ketten, trotzdem zeigen die Ergebnisse sehr klare Tendenzen, die für Sie wertvoll sein können.

Media Markt

In beiden getesteten Münchner Niederlassungen von Media Markt versuchen die Verkäufer, uns einen Fujitsu Siemens High-Class P 25351 aufzuschwatzen. In der Filiale Einsteinstraße empfiehlt man uns die Kombination aus einem schnellen P4/2,53 GHz, 512 MByte DDR-RAM und einer lahmen ATI Radeon 9000 als »Supergerät, das für alles reicht.« Mit 1.150 Euro ist der PC allerdings nicht das angepriesene Sonderangebot, besonders wegen der schlechten Erweiterbarkeit (nur zwei freie PCI-Slots) und der langsamen Grafikkarte. In puncto Ausstattung ist der Rechner ein typischer Komplett-PC: CD-Brenner sowie ein DVD-Laufwerk, eine 80-GByte-Festplatte und Windows XP Home – alles heute Standard. Als wir uns schüchtern nach einem AMD-PC erkundigen, hat es der Verkäufer plötzlich eilig: »Ach, diese Firma da«, murmelt er noch und verschwindet, um kurz darauf mit Verstärkung wieder aufzutreten. Ab jetzt übernimmt sein Kollege die Beratung. Auf Nachfrage erklärt der so-

gar, dass die verbaute ATI Radeon 9000 nicht die optimale Grafikkarte für Spiele sei. Bei unserem zweiten Besuch erhalten wir erstmals korrekte Auskunft zum Thema TFT-Displays: »Für schnelle Spiele sollte die Antwortzeit unter 25 ms liegen.« Vor Ort testen durften wir allerdings nicht.

Die Filiale am Euro-Industriepark dagegen versagt in jeder Beziehung und bei beiden Besuchen: Die ATI Radeon 9000 Pro wird dort zur »schnellsten Grafikkarte auf dem Markt, schneller als eine Geforce 4 Ti 4600«. Das istbarer Unsinn, eine Radeon 9000 ist für High-End-Spiele schlicht zu langsam. Und zum Beweis für die Spieltauglichkeit von TFT-Displays spielt man uns stolz ein DVD-Filmchen auf einem Sonderangebots-TFT vor; die offensichtliche Schlierenbildung wird tapfer ignoriert. Auspacken und ausprobieren dürfen wir auch hier nicht. Gute Spiele-Rechner fehlen im Media-Markt-Sortiment. Und nur einer von vier Verkäufern hat uns auf darauf hingewiesen: sehr mangelhaft.

→ www.gamestar.de Quicklink: 27

Media Markt	
Kompetenz	★ ★ ★ ★ ★
Service	★ ★ ★ ★ ★
PC-Empfehlung	★ ★ ★ ★ ★
Gesamtnote	★ ★ ★ ★ ★

Saturn

Zitat von der Saturn-Webseite, Menüpunkt Unternehmensstruktur: »Die große Auswahl verlangt nach einer engagierten, fachlichen



Von nun an ging's bergab: PC-Kompetenz bei Saturn im Keller

Beratung.« Die Wirklichkeit sieht anders aus. In allen drei getesteten Filialen besteht die »große Auswahl« für Spiele-PC-Käufer aus genau zwei aktuellen Systemen. Daneben gibt es nur einige ältere PCs zu überbeurteilten Preisen. Auf die Oldies müsste es eigentlich einen Preisnachlass geben. Doch als wir im Haus an der Kaufinger Strasse einen Rabatt wollen, bekommen wir ein knappes »Eigentlich nicht« zur Antwort. So viel zur Kulanz.

Dass Saturn uns in allen Niederlassungen bei allen sechs Verkaufsgesprächen die gleiche Konfiguration zum identischen Preis wie der Media Markt aufschwätzen will (Name diesmal: Fujitsu Siemens **Scaleo 600**), wundert uns nicht. Die scheinbaren Erzrivalen kommen aus dem gleichen Stall, dem Metro-Konzern. Auch an der Schwanthaler Höhe und im Olympia Einkaufszentrum preist man das bekannte Saturn-Media-Markt-P4-Paket mit der unterdimensionierten ATI-9000-Pro-Grafikkarte an. Die Verkäufer beschreiben den PC wiederholt als »für alle Zwecke geeignet«. Auch käme »so ein Angebot so schnell nicht wieder«. Konsequenterweise fordert er uns auf, »sofort zuzuschlagen« oder eine Anzahlung zu leisten. Das es ein so ein »Schnäppchen« jede Woche gibt, behält der Mann für sich. In keiner der Filialen können wir ein TFT-Display vor Ort testen, einer der Verkäufer will allerdings dazu einen Termin vereinbaren, »wenn es ruhiger ist«. Insgesamt schwankte die Beratungsqualität der getesteten Saturn-Märkte zwischen katastrophal und bewusst irreführend. In keinem der Fälle wies man uns auf die schwächliche Grafikkarte hin, ein TFT-Display ist bei Saturn »genau so gut für Action-Spiele wie ein Röhrengerät« geeignet.

→ www.gamestar.de Quicklink: 28

Saturn	
Kompetenz	★ ★ ★ ★ ★
Service	★ ★ ★ ★ ★
PC-Empfehlung	★ ★ ★ ★ ★
Gesamtnote	★ ★ ★ ★ ★

Vobis

Bei Vobis an der Ingolstädter Straße empfiehlt uns der freundliche Verkäufer bei beiden Besuchen einen AMD Athlon XP/2000+ in Kombination mit einer Geforce 4 4200 und 256 MByte DDR-RAM. Für 999 Euro bekommen wir so einen guten Spiele-PC zum günstigen Preis. Doch ist das Gerät nicht vorrätig, zwei bis drei Tage Geduld sollen wir mitbringen. Das Angebot vor Ort ist gering, aber immerhin stehen sowohl Pentium- als auch Athlon-PCs parat – wenn auch mit schwächerer Geforce-4-MX-Grafik.

Wir wechseln in die Filiale Nähe Hauptbahnhof. Hier ist die verfügbare Pa-

Michael Trier



Besser zum Spezialisten

Wen wollen die Werbestrategen für dumm verkaufen? Die Beratungsqualität war bis auf eine Ausnahme in den Media Markt- und Saturn-Filialen eine Katastrophe. Je nach Ursache für diese Fehlinformationen ist das Inkompetenz oder versuchter Betrug. Während unserer Tests bekam ich auch hanebüchene Verkaufsgespräche mit älteren Kunden mit: »Siemens-PCs sind immer besser als ausländische«. Bei solchen Sprüchen fällt es schwer nicht dazwischenzurufen: »Alles Quatsch!«

Die auf PCs spezialisierten Ketten machen ihren Job besser, besonders Vobis mit attraktiven Preisen und PC Spezialist mit bester Beratungsqualität. In den roten Märkten wird man mich privat allerdings nicht mehr sehen. Aber vielleicht machen wir ja bald eine Wiederholung unsrer Testkäufe ...



Vobis: Günstige Preise, durchwachsene Technik-Kompetenz

lette größer: Einen Pentium 4/2,53 GHz mit flotter Geforce-4-Ti-4200-Grafikkarte und 256 MByte DDR-RAM hätten wir sofort mitnehmen können, für 999 Euro ein echtes Top-Angebot, dass auch bei unserer Kontroll-Visite empfohlen wurde. Bei Fragen nach den technischen Details kommt das meist geduldige Personal beider Niederlassungen ins Schwimmen: »Das Mainboard kann von unterschiedlichen Herstellern sein«, sagt man uns. Und dass schnelle Action-Spiele viele TFT-Displays überfordern, hat nur einer der Verkäufer schon mal gehört. Sein Kollege von der Ingolstädter Straße will uns gleich einen Billig-Flachmann mit einpacken: »Der tut's schon.« Erfreulich dagegen: In beiden Filialen konnten wir TFT-Displays direkt vor Ort testen. Insgesamt können wir mit den empfohlenen

Rechnern und dem Service leben, die technische Beratung wünschen wir uns allerdings noch deutlich kompetenter.

→ www.gamestar.de Quicklink: [32](#)

Vobis	
Kompetenz	☆☆☆☆☆
Service	☆☆☆☆☆
PC-Empfehlung	☆☆☆☆☆
Gesamtnote	☆☆☆☆☆

K&M

Die einzige K&M-Filiale in München versprüht den diskreten Charme einer Metzgerei kurz nach dem Zweiten Weltkrieg: gekachelter Fußboden, fast leere Regale, anstelle echter Ware ein paar Verpackungen, und hinter der Ladentheke langweilen sich vereinzelt einige Mäuse. Dafür ist der Verkäufer alles andere als von gestern: Schnell für uns da, versteht er sofort unser Anliegen und bietet eine durchdachte Konfiguration an. Endlich jemand, der ein spezielles Motherboard empfiehlt! Und das angepreisene Epox-Board ist tatsächlich eine gute Wahl für den Pentium-4/2,4-GHz-Prozessor aus dem K&M-Angebot. Eine Geforce 4 Ti 4200 sowie satte 512 MByte DDR-RAM und ein starkes Netzteil mit 400 Watt Leistung runden das Angebot ab. Der Preis ist allerdings happig, teure 1.330 Euro sollen wir berappen.

Bei unserem zweiten Besuch empfiehlt uns ein anderer Verkäufer ein fast identisches System, kein Zufall also. Allerdings fragen wir diesmal zusätzlich nach einer AMD-Alternative. »AMDs sind thermisch instabil«, will uns der Fachmann weismachen. Nun sind Athlons zwar manchmal wirklich schwierig zu kühlen, besonders für geräuschempfindliche Naturen ist der entstehende Lüfterlärm belastend. Aber die Behauptung ist so schlicht falsch. Als wir dann ein TFT-Display auf Spieletauglichkeit testen wollen, kommt es zu einer skurrilen Situation: Wir dürften, und das auch sofort – wenn eins vorhanden wäre. Bei K&M muss jeder PC und alle größeren Komponenten erst bestellt werden, die Lieferzeit beträgt etwa vier bis fünf Tage. Für ungeduldige Spieler eventuell zu lange. Unter dem Strich ist die empfohlene Pentium-4-Konfiguration mit Geforce Ti 4200 auch für neue Spiele voll ausreichend, aber im Vergleich zu teuer.

→ www.gamestar.de Quicklink: [29](#)

K&M	
Kompetenz	☆☆☆☆☆
Service	☆☆☆☆☆
PC-Empfehlung	☆☆☆☆☆
Gesamtnote	☆☆☆☆☆

Conrad

Conrad Elektronik ist mit zwei Filialen in München vertreten. Die PC-Abteilung im Geschäft nahe des Marienplatzes macht bei unseren Besuchen einen etwas unaufgeräumten Eindruck: Aktuelle und ältere Komponenten liegen in Glasvitrinen einträchtig beieinander, einen Verkäufer zu finden ist schwierig. Aber als wir endlich einen erwischen, erweist sich dieser auch im Trommelfeuer unserer Fragen als ausdauernd. Die Zusammenstellung unseres Wunschsystems geschieht, genau wie in der weniger besuchten Nebenstelle im Olympia Einkaufszentrum, auf rein



Bei Conrad im OEZ wurden wir solide beraten, aber PCs oder TFTs vor Ort ausprobieren war unmöglich.

elektronischem Weg. Der Verkäufer fragt uns detailliert nach Preisvorstellung und Einsatzzweck. Dann stellt er die entsprechenden Komponenten aus einer Datenbank zusammen und druckt einen Vorschlag aus. Fertige PCs zum Anfassen fehlen in beiden Ladenlokalen. In Sachen TFT-Display rät man uns ab: »Spieler fahren mit der Röhre einfach besser.« Ein Vor-Ort-Test wäre aber möglich gewesen. In allen Fällen dauert die Beratung etwa 30 Minuten, danach haben wir folgendes Angebot in der Tasche: ein Athlon XP2100+, in Kombination mit einer Geforce 4 Ti 4200 und 512 MByte DDR-RAM zum Preis von 1.272 Euro. Auf die Frage nach einer Intel-Alternative weist der Verkäufer bei beiden Besuchen sachlich auf das schlechtere Preis-Leistungs-Verhältnis hin. Insgesamt hat ein Einkauf bei Conrad zwar etwas von einer Online-Bestellung, aber die Beratungsqualität war durchgängig in Ordnung. Gleiches gilt für den Preis: unspektakulär und solide.

→ www.gamestar.de Quicklink: [30](#)

Conrad	
Kompetenz	☆☆☆☆☆
Service	☆☆☆☆☆
PC-Empfehlung	☆☆☆☆☆
Gesamtnote	☆☆☆☆☆

PC Spezialist

Unsere Besuche im Münchner Ladenlokal von PC Spezialist an der Waldfriedhofstraße haben sich gelohnt: Das Verkaufspersonal ist bei beiden Tests freundlich und engagiert, auch an der technischen Kompetenz ist nicht zu rütteln. »Eine ATI Radeon 9000 Pro ist eine gute Multimedia-Grafikkarte, aber wenn Sie hauptsächlich spielen wollen, nehmen Sie doch unsere Billig-Geforce4-Ti-4200, die ist auch noch günstiger.« Volltreffer, und dazu den eigenen Umsatz beschneiden, das nennen wir fair. Besonders umfassend berät uns der Händler in der Monitorfrage: »Bei Spielen wie UT 2003 oder Quake 3 Arena kann es vor allem aus der Bewegung heraus schwierig sein, einen Gegner zu treffen. Die Dinger reagieren einfach zu träge, für Könnler zumindest«, schätzt der Verkäufer die Lage genau richtig ein. Ein sofortiger Vor-Ort-Test des empfohlenen Displays mit einer Antwortzeit von 25 ms ist auch kein Problem.

Nachdem uns der junge Mann gerade einen Athlon-PC zusammengestellt hat, erhöhen wir den Nerv-Faktor: Uns sei gerade eingefallen, dass ein Freund über die hohe Lautstärke der Athlon-Originallüfter geflucht habe. Im Laden warten inzwischen schon einige Kunden auf einen Berater. Doch immer noch lächelnd stellt uns der Verkäufer einen komplett neuen PC auf Pentium-4-Basis zusammen: »Der ist leiser – und schnell.« Recht hat er, auf der ganzen Linie. Solch guter Service kostet neben einiger Geduld (Lieferzeit: etwa fünf Tage) einen Aufpreis: 1.257 Euro soll die Konfiguration aus Pentium 4/2,4 GHz, Geforce Ti 4200, 512 MByte DDR-RAM sowie hochwertigem Mainboard und Netzteil kosten – gut angelegtes Geld. **MT**

→ www.gamestar.de Quicklink: [31](#)

PC Spezialist	
Kompetenz	☆☆☆☆☆
Service	☆☆☆☆☆
PC-Empfehlung	☆☆☆☆☆
Gesamtnote	☆☆☆☆☆



Schnelle und gute Beratung, aber vier bis fünf Tage Wartezeit auf das ausgesuchte System bei PC Spezialist.

Preiswerte Spitzenleistung

GF 4 Ti 4200 am Anschlag

Preis-Leistungs-Sieger bei 3D-Karten für Spieler ist derzeit Nvidias Geforce 4 Ti 4200. Jetzt gibt's solche Platinen mit Ti-4600-Leistung – wir testen drei Karten bis 250 Euro.

Für ambitionierte Spieler sind 3D-Karten mit Nvidias Geforce 4 Ti 4200 genau das Richtige. Zusammen mit einer modernen CPU berechnen diese Preis-Leistungs-Wunder selbst **UT 2003** in 1024 mal 768 Pixeln bei 32 Bit Farbtiefe flüssig. Wer aber für höhere Auflösungen noch mehr Leistung braucht, zahlt für eine Geforce 4 Ti 4600 mindestens 270 Euro. Die derzeit schnellsten Karten, mit ATIs Radeon 9700 Pro kosten sogar stolze 450 Euro. Da kommen hochgezüchtete Ti-4200-Platinen gerade recht. Wir vergleichen drei Nobel-4200er von Albatron, Abit und Aopen zwischen 160 und 250 Euro. Dabei legen wir besonderen Wert auf Kühlung und Übertaktbarkeit. Weil jede ausgelieferte Karte einer Serie auf Übertaktungsversuche unterschiedlich reagiert, benoten wir die Leistung aber mit den voreingestellten Werten. In der

Benchmark-Tabelle und den Einzeltests finden Sie darüberhinaus unsere Übertaktungserfolge mit den Testexemplaren.

So testen wir

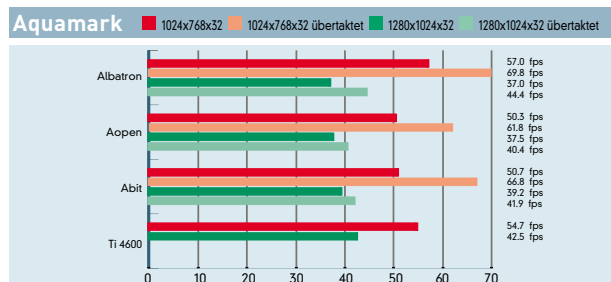
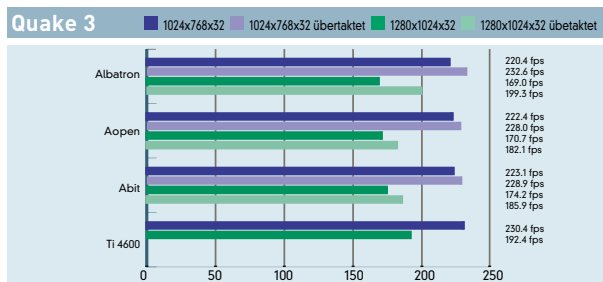
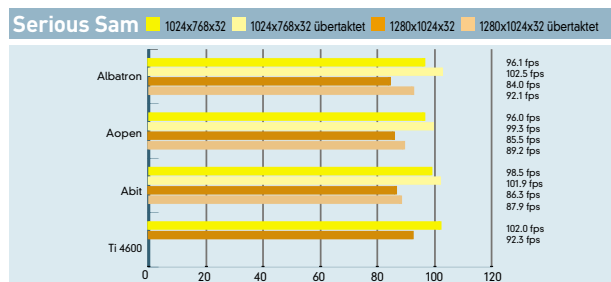
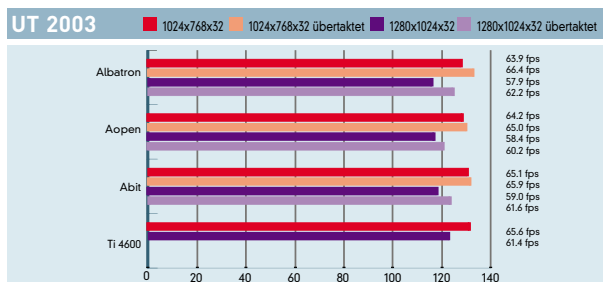
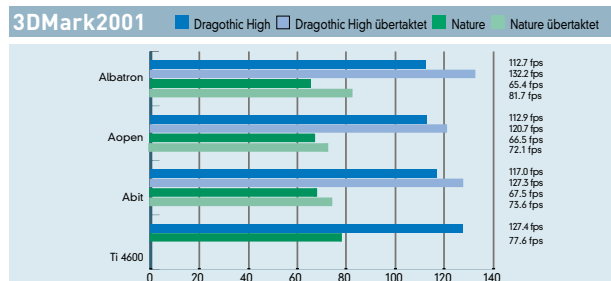
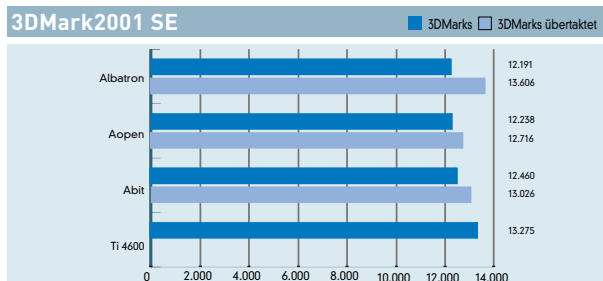
Unter Windos XP scheuchten wir die Testkandidaten durch fünf Benchmarks: **3DMark2001 SE** (Default), **Aquamark** und **UT 2003** (Botmatch) analysierten DirectX 8. **Quake 3** (four.dm_67) und **Serious Sam: 2nd Encounter** (Große-Kathedrale-Demo) maßen OpenGL. Unsere Testplattform bestand aus einem 4/2,53 GHz, dem Intel **D850EMV2**-Mainboard sowie 256 MByte PC1066-Rambus-RAM. Als Treiber verwendeten wir das Intel Chipset Installation Utility 4.04.1007 und den Nvidia Detonator XP 40.41. Zum einfacheren Leistungsvergleich finden Sie wir die Werte einer Asus **V8460 Ultra Deluxe** (GF 4 Ti 4600). **DV**

Daniel Visarius



Cleveres Design gewinnt

Selten hat mich eine 3D-Karte so genervt wie die OTES von Abit. Zwar kann ich sie weit übertakten, bin danach aber taub wegen des lauten Lüfters. Das hohe Gewicht nervt zusätzlich. Schlechter Abschluss-Witz: 230 Euro für eine 64-MByte-Karte. Die nur 20 Euro teurere Albatron hat die doppelte Menge Speicher, einen fast lautlosen Rotor und verkraftet sogar noch höhere Taktraten (schneller als Ti 4600). Ein durchdachtes Platinenlayout ist eben wichtiger als ein hochdrehender Lüfter!



3D-Karte



Albatron GF 4 Ti 4200P Medusa

Die **Geforce 4 Ti 4200P Medusa** mit 128 MByte DDR-RAM ist ein Traum für Übertakter. Zwar beträgt der werkseitig eingestellte Chip- und DDR-Speichertakt nur 250/552 MHz, doch unsere Karte hatte Spielraum bis 315/690 MHz. Gründe für die exzellente Übertaktbarkeit sind der 3,3 ns schnelle Speicher und das Ti-4600-Platinenlayout mit acht Ebenen (statt nur sechs wie bei normalen Ti-4600-Karten). Der Chip-Kühler besteht aus Kupfer, der Lüfter arbeitet leise. Doch gutes Design kostet Geld: Der Hersteller verlangt satte 250 Euro, trotzdem gibt es nur eine knapp überdurchschnittliche Ausstattung. Im Paket liegen ein DVD-Player, Videokabel sowie das Spielebundle **Motocross Mania** (GameStar-Wertung: 54 %) und **Serious Sam** (80%).

In den Benchmarks verlor die **Medusa** mit Standardtakt gegen die Abit-Konkurrentin. Im 3DMark2001 SE stand es 12.191 zu 12.460. **UT 2003** (1024x768x32) renderte der Proband mit 63,9 fps, die **OTES** mit 64,9. Laufen aber beide Karten mit maximalen Einstellungen, überholt die Medusa Ihre Gegnerin und sogar eine Ti 4600. Weil Albatron das nicht garantiert, gilt unsere Empfehlung nur für Übertakter. Alle anderen sind bei Aopen billiger dran. **DV** → www.gamestar.de Quicklink: [09](#)

3D-Karte



Aopen Aeolus GF 4 Ti 4200

Anders als Albatron und Abit baut Aopen seine **Aeolus Geforce 4 Ti 4200** nach Nvidias Vorgaben (Chiptakt: 250 MHz). Lediglich der von 444 auf 550 MHz erhöhte DDR-Speichertakt weicht davon ab. Das RAM fasst 128 MByte, die Zugriffszeit beträgt schnelle 3,6 ns. In unseren Benchmarks rechnete der Proband zunächst schneller als die Albatron. So gewann er den **3DMark2001**-Vergleich mit 12.238 zu 12.191 Punkten. Bei **UT 2003** (1024x768x32) rechnete die Abit ebenfalls etwas flotter (65,0 gegen 63,9 fps). Im Übertaktungstest erreichten wir allerdings nur 275/600 MHz. Das liegt zwar über Ti-4400-Niveau (275/550 MHz), aber unter den anderen Karten in unserem Vergleichstest. Im **3DMark2001 SE** gibt's übertaktet 12.716 Punkte, die Abit schafft 13.026 und die Albatron gewinnt mit satten 13.606.

Für 160 Euro ist die **Aeolus Geforce 4 Ti 4200** ein echtes Schnäppchen, andere ähnlich flotte Ti 4400 kosten rund 230 Euro. Die Leistung genügt für alle aktuellen 3D-Spiele, der Lüfter rotiert angenehm leise. Wenn Sie keinen Wert auf Zubehör legen, dann können Sie bedenkenlos zugreifen. Aopen packt ins Paket nämlich nur einen DVD-Player und einen S-Video- auf Cinch-Adapter. **DV** → www.gamestar.de Quicklink: [23](#)

3D-Karte



Abit GF 4 Ti 4200 OTES

Bei der 230 Euro teuren **Geforce 4 Ti 4200 OTES** (64 MByte RAM) verwendet Abit ein neues Kühlaggregat. Das namensgebende »Outside Thermal Exhaust System« saugt Luft mit 7.200 U/min an und bläst sie über den Chip-Kühler durch Kupferlamellen nach außen. Eine sogenannte Heatpipe verbessert zusätzlich die Kühlleistung. Chip- und DDR-Speichertakt betragen 275/550 MHz, im Übertaktungstest erreichten wir gute 310/600 MHz. Allerdings bleibt die Karte unter dem Niveau der Medusa und ist trotzdem erheblich lauter. Deshalb ziehen wir einen ganzen Punkt in der Technik-Note ab. Das eher durchschnittliche Ausstattungspaket besteht aus DVD-Player, Video-Kabel und einem DVI- auf VGA-Adapter.

In unserem Benchmarks arbeitete die **Geforce 4 Ti 4200 OTES** zwar schnell, ihre Leistung rechtfertigt aber weder Preis noch Lärm. Den **3DMark2001 SE** absolvierte die Abit-Platine mit 12.460 Zählern, im 310/600-MHz-Betrieb unterlag sie knapp einer Ti 4600 (13.026 gegen 13.275 3DMarks), aber deutlich der **Medusa**. Wir raten Ihnen vom **OTES**-Kauf ab: Der exorbitante Lärmpegel kostet Nerven, die **Aeolus** ist leiser und billiger. Übertakter bekommen bei Albatron eine höhere Performance. **DV** → www.gamestar.de Quicklink: [08](#)

GF 4 Ti 4200P Medusa

Typ: 3D-Karte (Geforce 4 Ti 4200)
 Hersteller: Albatron
 Preis: ca. 250 Euro
 Hotline: (0800) 776 21 88

Pro

- übertaktet schnell wie Ti 4600
- leiser Lüfter

Kontra

- teuer

Leistung 50%	1,8
Technik 30%	1,5
Ausstattung 20%	2,6

Fazit: Die edel layoutete und sehr leise Geforce 4 Ti 4200P Medusa lässt sich auf Ti-4600-Niveau übertakten. Allerdings garantiert Albatron das nicht.

1,9

Aeolus GF 4 Ti 4200

Typ: 3D-Karte (Geforce 4 Ti 4200)
 Hersteller: Aopen
 Preis: ca. 160 Euro
 Hotline: (02102) 157 777

Pro

- preiswert
- leise
- verkraftet Ti-4400-Takt

Kontra

- magere Ausstattung

Leistung 50%	1,8
Technik 30%	1,8
Ausstattung 20%	4,0

Fazit: Für 160 Euro sehr preiswerte 3D-Karte. Das flotte RAM hebt die Aeolus knapp über Ti-4400-Leistungsniveau. Allerdings bietet die Ausstattung nur das Nötigste.

2,2

GF 4 Ti 4200 OTES

Typ: 3D-Karte (Geforce 4 Ti 4200)
 Hersteller: Abit
 Preis: ca. 230 Euro
 Hotline: (0031) 773 204 428

Pro

- schnell wie Ti 4400
- prinzipiell gutes Kühlersystem

Kontra

- extrem laut
- teuer
- zu schwer

Leistung 50%	1,6
Technik 30%	2,6
Ausstattung 20%	3,5

Fazit: Exorbitant laute Ti 4200 mit 64 MByte Speicher für 230 Euro. Die deutliche bessere Medusa kostet lediglich 20 Euro mehr und schont Ihre Nerven.

2,3

Der schnellste AMD-Prozessor

Athlon XP/2800+

Für den Athlon XP/2800+ hat AMD die Verbindung zum Mainboard beschleunigt. Wir testen das neue Flaggschiff auf zwei ebenso neuen Mainboards.



- Auf CD/DVD:
- VIA 4in1-Treiber
- PCMark 2002
- 3DMark2001
- Demo UT 2003

Mit dem Athlon XP/2800+ zieht AMD mit dem Pentium 4/2,8 GHz gleich – zumindest der Bezeichnung nach, tatsächlich taktet die neue CPU mit 2.250 MHz. Doch rechnet der neue Prozessor dank einem von 133 auf 166 MHz beschleunigten Frontside Bus¹ (FSB333 statt FSB266) trotzdem so schnell wie Intels Flaggschiff? Wir testen ihn auf dem Leadtek K7NCR18D mit Nvidias brandneuem Nforce-2-Chipsatz und dem Nachfolger unserer Referenzplatine 8K3A+, dem 8K5A3+ von Epox.

Athlon XP/2800+ mit FSB333

Der nur 133 MHz schnelle Frontside Bus (FSB266) limitiert alle modernen Athlons bis zum XP/2600+. Zwar übermittelt er zwei Datenpakete pro Takt, aber die Bandbreite von nur 2,1 GByte/s beschränkt die Leistungssteigerung bei höherem Kerntakt. Mit 166 MHz (FSB333) erreicht der Athlon

XP/2800+ immerhin 2,7 GByte/s und damit das Niveau von PC2700-Arbeitspeicher (DDR333). Die reale Taktfrequenz beträgt 2.250 MHz, die Kernspannung 1,65 Volt. AMD verkauft die CPU allerdings erst ab Ende 2002 für rund 400 Euro, den etwas langsameren XP/2700+ (350 Euro) gibt's immerhin schon ab Ende November mit 2.166 MHz und ebenfalls FSB333.

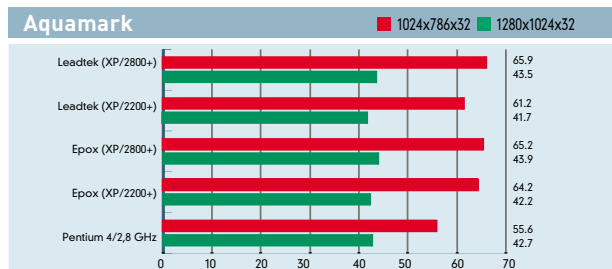
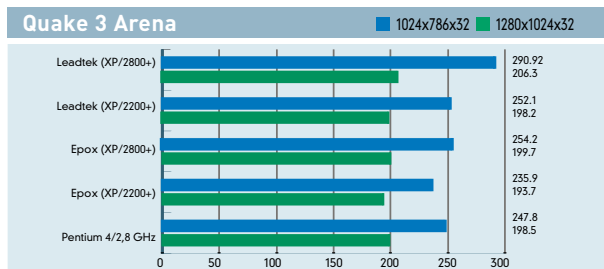
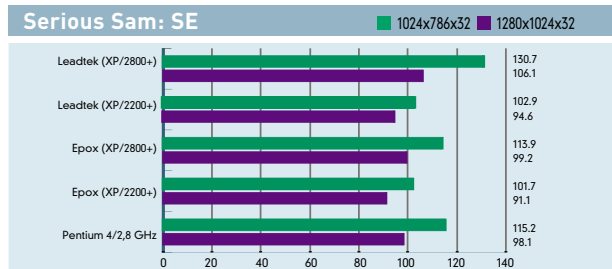
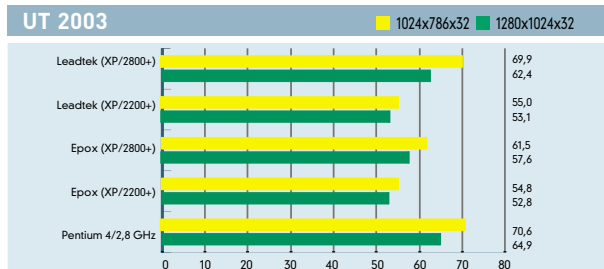
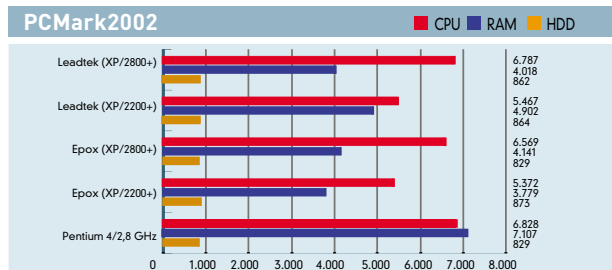
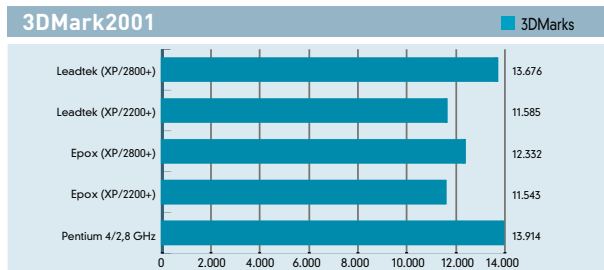
Leadtek K7NCR18D mit Nforce 2

Als erstes Nforce-2-Mainboard erreichte uns das Winfast K7NCR18D von Leadtek. Dessen 166 MHz schnelles Dual-Channel²-DDR-Interface schaufelt bis zu 5,4 GByte/s. Da der Athlon XP/2800+ aber maximal 2,7 GByte/s schafft, bleibt viel Speicherbandbreite ungenutzt. In unseren Tests lief das mit 130 Euro preiswerte Board sehr stabil und flott, letzteres allerdings nur bei einer synchronen Taktfrequenz mit FSB333 und PC2700-Speicher



Das Epox 8K5A3+ ist umfangreich ausgestattet. Erstmals lässt sich der vierte DDR-Speichersteckplatz vernünftig nutzen.

(DDR333). Ansonsten liegt es auf dem Niveau von VIAs KT400- und KT333-Chipsatz. Die Ausstattung besteht aus mageren zwei IDE- und vier PCI-Buchsen, der Hersteller nutzt zudem nur eine der zwei Netzwerkschnittstellen der Southbridge³ namens MCP2 (Media Communication Prozessor 2).



¹Frontside Bus: Kurz FSB genannt, verbindet den Hauptprozessor über die Northbridge des Mainboard-Chipsatzes mit Arbeitsspeicher, Grafikkarte und übrigen Komponenten.
²Dual-Channel: Ein zweikanaliges Speicher-Interface verdoppelt die Speichertransferrate. Nachteil: Die Speicherbänke müssen paarweise bestückt werden.



Bezahlbare AMD-Traumkombi: Athlon XP/2800+ mit FSB333, zwei gleichen PC2700-Module (DDR333) und der Nforce-2-Chipsatz schlagen den P4/2,8 GHz in Aquamark, Quake 3 und Serious Sam: 2nd Encounter.

Auch wenn sie kaum einer braucht, gibt's drei Firewire-Anschlüsse auf einer Steckkarte mit ACR-Anschluss.

EpoX 8K5A3+: Nachfolger der GameStar-Referenz

Das 150 Euro teure **8K5A3+** von EpoX ist die neue Version unserer Referenzplatine **8K3A+**. Wie ihr Vorgängermodell basiert sie auf VIAs KT333-Chipsatz für PC2700-RAM (DDR333). Die Hauptplatine schluckt bis zu 4 GByte Speicher und unterstützt alle Athlon-Prozessoren für den Sockel A. Wichtigste Neuerung ist ein vierter – ausnahmsweise stabil nutzbarer – Speichersteckplatz. Obwohl AMD die sogenannten Mounting Holes aus der Sockel-A-Spezifikation strich, unterstützt EpoX weiter die Befestigung großer Kühler. An den integrierten Raid-Controller können Sie bis zu acht Festplatten anschließen, der normale IDE-Controller verkraftet weitere vier. Allerdings sind die Laufwerks-Buchsen schlecht platziert. Eine Post-Code-Anzeige verkündet

den Betriebszustand Ihres PCs. Onboard-LAN und -Sound sowie sechs PCI-Slots komplettieren die sehr gute Ausstattung.

Testbedingungen

Unter Windows XP testeten wir beide Athlon-Mainboards mit aktuellsten Treibern und Bios-Versionen sowie 512 MByte PC2700-Arbeitsspeicher (DDR333). Als Vergleich zum **Athlon XP/2800+** nutzten wir einen XP/2200+. Der Pentium 4/2,8 GHz arbeitete auf dem Intel **D850EMV2**-Board mit 512 MByte Rambus-RAM (PC1066). Als 3D-Karte kam eine Geforce 4 Ti 4600 zum Einsatz (Asus **V8460 Ultra Deluxe**). Fünf Benchmarks analysierten die Leistung der Probanden: Als DirectX-8-Tests verwendeten wir den **3DMark2001 SE** (Default), **Aquamark** und **UT 2003** (Botmatch). **Quake 3** (four.dm_67) und **Serious Sam: 2nd Encounter** (Große-Kathedrale-Demo) ermitteln die OpenGL-Leistung. **PCMark2002** testet die CPU-, RAM- und Festplatten-Performance.

→ www.gamestar.de Quicklink: [25](#)

→ www.gamestar.de Quicklink: [24](#)

Daniel Visarius



Warten auf den Hammer

Der Athlon XP/2800+ werkelt rasend schnell, doch was hilft es Ihnen, wenn er bisher nicht erhältlich ist?

Zum Release Ende 2002 trotz Konkurrent Intel bereits mit einem 3 GHz schnellen Hyperthreading-Pentium-4 (bei gleichem Takt 30 Prozent schneller). Deshalb hinterlässt der XP/2800+ trotz toller Performance bei mir einen faden Beigeschmack.

Problem: Der XP/2800+ ist eigentlich nur ein ausgequetschter Thunderbird-Kern. Und ausgezeigte Chipdesigns profitieren immer weniger von erhöhter Taktfrequenz, auch die Verfügbarkeit verschlechtert sich. Zeit also für die neue AMD-Architektur x86-64, Codename Hammer. Ursprünglich geplant für Ende 2002, müssen wir noch mindestens bis Mitte 2003 warten.

Athlon XP/2800+ schnell wie Pentium 4/2,8 GHz

In **Aquamark**, **Quake 3** und **Serious Sam: 2nd Encounter** arbeiten **XP/2800+** samt Nforce 2 flotter als ein Pentium 4/2,8 GHz. Insgesamt liegen die Konkurrenten gleichauf. Der Athlon profitiert also vom beschleunigten Frontside Bus. Aber: Im Handel ist er bis Weihnachten nicht erhältlich. Die Kohlen aus dem Feuer holen kann für AMD nur der XP/2700+ (Ende November), der Test folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

Im Duell der Mainboards arbeitet das Leadtek-Board nur knapp schneller als die EpoX-Platine. Die rechnet mit FSB266-CPU's fast genauso schnell, die bessere Ausstattung macht das **8K5A3+** zur neuen GameStar-Referenz bei den Sockel-A-Mainboards. **DV**

→ www.gamestar.de Quicklink: [26](#)

Athlon XP/2800+			
Typ:	Prozessor (Sockel A)		
Hersteller:	AMD		
Preis:	ca. 400 Euro		
Hotline:	(089) 450 531 99		
Pro	Kontra		
extrem schnell	entfaltet Potenzial nur mit Nforce-2-Mainboard		
viel Leistung für's Geld			
Spieleleist. 70%			1,3
Arbeitsleist. 20%			1,3
Technik 10%			1,7
Fazit:	Der XP/2800+ profitiert vom schnellen Frontside Bus und rechnet so schnell wie ein P4/2,8 GHz. Allerdings ist er derzeit kaum erhältlich.		
1,3			

8K5A3+			
Typ:	Athlon-Mainboard (VIA KT333)		
Hersteller:	EpoX		
Preis:	ca. 150 Euro		
Hotline:	(09241) 991 740		
Pro	Kontra		
stabil, auch mit viel RAM	schlecht platzierte Laufwerksanschlüsse		
flott			
umfangreiche Ausstattung			
Leistung 50%			1,4
Technik 30%			1,5
Ausstattung 20%			1,3
Fazit:	Umfangreich ausgestattete, flotte Hauptplatine. Dank neuester Revision des KT333-Chipsatz arbeitet das 8K5A3+ äußerst stabil und ist neue GameStar-Referenz.		
1,4			

Winfast K7NCR18D			
Typ:	Athlon-Mainboard (Nvidia Nforce 2)		
Hersteller:	Leadtek		
Preis:	ca. 130 Euro		
Hotline:	(040) 251 707 07		
Pro	Kontra		
schnellstes FSB333-Board	nur mit zwei Modulen richtig schnell		
gutes Preis-Leistungs-Verhältnis	magere vier PCI-Slots		
Leistung 50%			1,3
Technik 30%			1,5
Ausstattung 20%			2,3
Fazit:	Das Leadtek K7NCR18D ist für FSB333-Athlons die derzeit schnellste Plattform. Besitzer von FSB266-CPU's greifen besser zum EpoX-Board.		
1,6			

Southbridge: Mainboard-Chip, der die Daten zwischen PCI-Steckkarten, Festplatten, USB-Anschlüssen sowie weiterer Peripherie und Northbridge verschickt.

CD-R/RW-Brenner



LG
GCE-8480 B

Neue Geschwindigkeitsrekorde stellt der **GCE-8480 B** auf: LGs neuester Brenner beschreibt CDs mit sagenhaftem 48fachen Tempo. Wieder beschreibbare Rohlinge füttert er mit 16facher Geschwindigkeit. Um die Daten sicher auf CD zu bannen, setzt der LG die »SuperLink«-Technologie ein, die einen Buffer-Underrun verhindert. Ein 2 MByte großer Datenpuffer sorgt für zusätzliche Sicherheit. Beim Einlegen eines Rohlings bestimmt eine Technik namens »Fail-free writing« automatisch die maximal mögliche Geschwindigkeit für das Medium. Die Brennsoftware **Nero** liegt in der Version 5.5.8.3 bei. LG liefert das Gerät ohne Rohlinge aus, wobei besonders für das hohe Brenntempo geeignete CD-Rs eine sinnvolle Beigabe gewesen wären.

In unserem Testdurchlauf glänzte der **GCE-8480 B** mit einer beeindruckenden Zeit von 2 Minuten und 54 Sekunden für 700 MByte Daten. Zum Preis von 120 Euro bekommen Sie mit dem zuverlässigen **GCE-8480 B** den momentan schnellsten Brenner. Aber auch einen sehr spartanischen: Aufgrund magerer Ausstattung und fehlender Funktionen wie beim Yamaha **CRW-F1** landet der LG nur auf Platz zwei unserer Hardware-Referenzliste. **SG**

-> www.gamestar.de Quicklink: **03**

TV-Karte



Terratec
Cinergy 400
TV Stereo

Die Fernsehkarte **Cinergy TV Stereo** von Terratec bringt Komfort an den PC: Ein automatischer Sendersuchlauf listet sämtliche verfügbaren Kanäle mit Namen auf, für den schnellen Überblick sorgt eine Thumbnail-Vorschau. Das TV-Bild läuft wahlweise formatfüllend oder im frei skalierbaren Fenster. Entsprechende Signale dürfen vom Kabelanschluss, der Satellitenschüssel oder Hausantenne kommen. Eine beiliegende Videorekorder-Software bannt Sendungen auf Ihre Festplatte, eine Fernbedienung schafft Distanz zur Tastatur.

Die Installation verlief problemlos: Schon 15 Minuten nach dem Auspacken der Karte lief das Formel-1-Training von Schumis Lieblingsstrecke Spa Francorchamps über unseren Monitor. Die Empfangsleistung des Tuners ist sehr gut, Bildgröße und Qualität bestimmen Sie von 160 mal 120 Pixeln bis zu 750 mal 576 Pixeln (DVD-Qualität). Die Terratec **Cinergy** unterstützt die meisten Audio- und Video-Codecs inklusive DivX. So können Sie gespeicherte Beiträge auf CD oder DVD archivieren. Die **Cinergy 400 TV Stereo** zeigt sich als eine technisch ausgereifte TV-Karte mit guter Software, lediglich die Menüstruktur sollte Terratec verbessern. **MT**

-> www.gamestar.de Quicklink: **05**

Joystick



Sega
PC Arcade
Stick USB

Die Hoffnung für Freunde von PC-Prügelspielen heißt Wolfsoft: Die schon aus Amiga-Zeiten bekannte Firma hat den original Dreamcast Arcade Stick für den PC umgebaut. Der **PC Arcade Stick USB** verfügt über einen analogen Joystick und sechs Feuertasten. Zum Anschluss an den Rechner verpasste Wolfsoft dem Gerät ein USB-Kabel. Unter allen Windowsversionen läuft der Stick ohne Treiberinstallation sofort nach dem Einstecken.

In unserem Test überzeugte uns der stabil verarbeitete **PC Arcade Stick** mit durchdachtem Tastenlayout. Auch nach langer Spielzeit gehen die »Combos« noch flott von der Hand. Durch sein Design eignet sich der **Arcade Stick** allerdings ausschließlich für Prügelspiele à la **Virtua Fighter** oder Seit-scroller im Stil von **R-Type**. Für Flugsimulationen und Mech-Spiele ist er unbrauchbar. Deshalb werten wir die Praxisnote des ansonsten guten Geräts entsprechend ab. Die Aufmachung ist wesentlich einfacher als beim aus Mahagoni gefertigten **Oldschool Joystick**, dafür kostet der **Arcade Stick** mit 45 Euro aber auch nur ein Zehntel. Eine klare Empfehlung für Nostalgiker und Freunde von Arcade-Titeln. Der Vertrieb erfolgt exklusiv über die Wolfsoft-Homepage. **SG**

-> www.gamestar.de Quicklink: **06**

GCE-8480 B

Typ: CD-R/RW-Brenner
Hersteller: LG
Preis: ca. 120 Euro
Hotline: (02163) 988 910

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| Pro | Kontra |
| • momentan schnellster Brenner | • kleines Softwarepaket |
| • sehr zuverlässig | • keine Rohlinge dabei |

Leistung 50%	1,2
Ausstattung 25%	2,0
Technik 25%	1,8

Fazit: LG bietet mit dem GCE-8480 B den bis dato schnellsten Brenner für günstige 120 Euro. Technische Neuerungen suchen Sie hier allerdings vergebens.

1,6

Cinergy 400 TV Stereo

Typ: TV-Karte
Hersteller: Terratec
Preis: ca. 70 Euro
Hotline: (02157) 817 914

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| Pro | Kontra |
| • simple Installation | • etwas konfuse Menüs |
| • gute Software | |
| • komfortable Bedienung | |

Praxistest 60%	1,5
Ausstattung 20%	1,8
Technik 20%	2,0

Fazit: Aktuelle Nachrichten verfolgen oder Ihre Lieblingsserie per DivX-Codec auf CDs archivieren? Die Cinergy 400 TV Stereo ist für beides eine gute Wahl.

1,7

PC Arcade Stick USB

Typ: Joystick
Hersteller: Sega/Wolfsoft
Preis: ca. 45 Euro
Hotline: (0700) 965 376 38

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| Pro | Kontra |
| • sehr gute Verarbeitung | • braucht viel Platz |
| • präzise Mechanik | • nur für Arcade-Titel |
| • gute Tastenanordnung | |

Praxistest 50%	3,0
Ausstattung 30%	1,7
Ergonomie 20%	2,0

Fazit: Für alle Nostalgiker und Fans von Prügelspielen ist der Arcade Stick erste Wahl. Freunde von Flugsimulationen oder Mech-Spielen sind hier fahlsch.

2,4

Optische Maus



Logitech MX300

Die kabelgebundene **MX300** rundet Logitechs neueste Nagergeneration preislich nach unten ab. Dank symmetrisch angeordneter Buttons eignet sich die Maus für Rechts- und Linkshänder. Dieser Symmetrie sind allerdings die seitlichen Zusatztasten der anderen MX-Modelle zum Opfer gefallen. Auf der **MX300** befinden sich lediglich zwei Knöpfe sowie ein Mousrad, das auch als dritte Taste fungiert. Genau wie seine großen Artgenossen verfügt die **MX300** zusätzliche über einen Button, mit dem Sie zwischen geöffneten Anwendungen wechseln. Alternativ können Sie den Schalter aber auch mit einer anderen Funktion belegen.

Mit nur einem Sensor schafft die **MX300** eine sehr gute Abtastrate von 800 dpi. Die Vorgängerin benötigte für diesen Wert zwei optische Einheiten. Dies erlaubt bei schnellen 3D-Actiontiteln wie **UT 2003** exakte Bewegungen. Die in Schwarz und Grau gehaltene **MX300** wirkt recht edel, die gummierte Oberfläche ist angenehm griffig. Auch nach stundenlangem Spielen ruhen die Finger noch entspannt auf dem kompakten Gerät, für große Hände ist die Maus aber etwas zu klein. Logitech legt dem 45 Euro teuren Mäuserich eine Treiber-CD und einen Adapter von USB auf PS/2 bei. **SG**

→ www.gamestar.de Quicklink: **01**

Optische Maus



Microsoft Wireless Optical Mouse

Ganz ohne Kugel und Kabel kommt Microsofts **Wireless Optical Mouse Blue** daher. Die Verbindung zum PC erfolgt über 27 MHz Funktechnik. Eine effektive Reichweite von 2,5 Metern (Microsoft gibt nur 1,8 Meter an) lässt Ihnen genug Spielraum beim Standort des Empfängers und ermöglicht theoretisch die Bedienung des PCs vom Sofa aus. Aufgrund der symmetrischen Form muss die Maus ohne zusätzliche Daumentasten auskommen, eignet sich dafür aber auch für Linkshänder. Die zwei Standard-Knöpfe haben einen gut spürbaren Druckpunkt, das geriffelte Mousrad bewegt sich mit angenehmer Rückmeldung.

Die Form der **Wireless Optical Mouse Blue** ist sowohl für große, als auch kleine Hände angenehm. Zum Lieferumfang gehört ein PS/2-Adapter für den Funkempfänger und eine Treiber-CD. Eine Ladestation wie bei Logitechs **MX700** gibt es nicht, der Betrieb erfolgt mit herkömmlichen Batterien. Die machen den Nager recht schwer. Günstiger als mit dem 50 Euro teuren Microsoft Mäuserich können Sie Funktechnik und optischen Mauskomfort nicht verbinden. 400 dpi Abtastgenauigkeit sind allerdings nur die Hälfte dessen, was die Konkurrenz von Logitech derzeit bietet. **SG**

→ www.gamestar.de Quicklink: **02**

MX300

Typ: Maus (optisch, kabelgebunden)
 Hersteller: Logitech
 Preis: ca. 45 Euro
 Hotline: (069) 930 321 65

Pro

- sehr präzise
- auch für Linkshänder
- Quickswitch Button

Kontra

- nur bedingt für große Hände geeignet

Praxistest 50%	1,6
Ausstattung 30%	2,2
Ergonomie 20%	1,5

Fazit: Logitechs MX300 ist momentan die beste Maus für Linkshänder und Spieler mit kleinen Händen und eine Alternative zur teuren, kabellosen MX700.

1,8

Wireless Optical Mouse

Typ: Maus (optisch, kabellos)
 Hersteller: Microsoft
 Preis: ca. 50 Euro
 Hotline: (01805) 251 199

Pro

- präzise
- auch für Linkshänder
- günstig

Kontra

- nur drei Buttons
- kein Ladegerät

Praxistest 50%	1,6
Ausstattung 30%	2,0
Ergonomie 20%	1,8

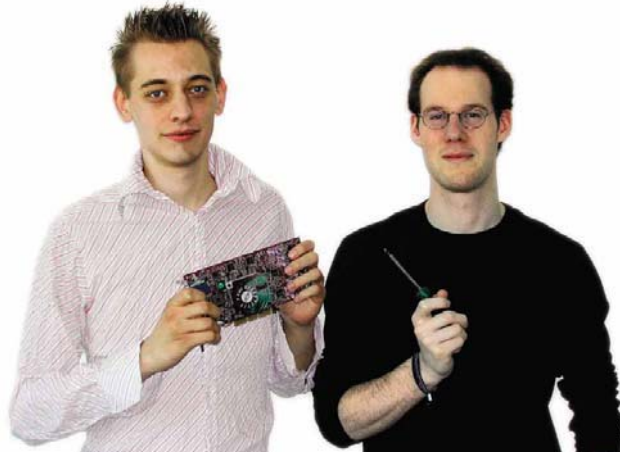
Fazit: In schickem Design vereint Microsofts Wireless Optical Mouse Blue die Freiheit der Funktechnik mit der Genauigkeit eines optischen Sensors.

1,8

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de



Langsamer Athlon?

Damit ich Spiele wie Morrowind und Battlefield 1942 mit maximalen Details in hoher Auflösung flüssig zocken kann, kaufte ich mir einen Athlon XP/2200+. Trotz des schnellen Prozessors läuft mein PC (512 MByte RAM, Geforce 4 MX-420, Windows 98 SE) in Spielen langsam. Ist der Prozessor defekt, oder muss ich für volle Leistung Windows XP installieren? *Michael Zabel*

Der Prozessor ist in Ordnung, auf Windows XP dürfen Sie verzichten. Vielmehr bremst die langsame MX-420-Grafikkarte Ihr System. Daher sollten Sie für hohe Bildraten in Spielen wie Morrowind eine neue 3D-Karte kaufen. Wir empfehlen Ihnen eine Geforce 4 Ti 4200. Karten mit diesem Chip haben derzeit das beste Preis-Leistungs-Verhältnis, die günstigsten Modelle von Sparkle oder Pixelview, kosten nur 150 Euro. Dagegen liefert eine Radeon 9700 Pro die derzeit beste Performance in Spielen – für 480 Euro.



Ti-4200-Grafikkarten haben das derzeit beste Preis-Leistungs-Verhältnis.

Aufrüsten

Derzeit habe ich ein A7V266-EX-Mainboard von Asus und einen Athlon XP/2000+. Weil sich der Prozessor beim Spielen stark erhitzt, möchte ich mir einen neuen Kühler kaufen. Welches Gerät können Sie empfehlen? Welche schnelleren Prozessoren unterstützt meine Hauptplatine? Außerdem will ich meinen Arbeitsspeicher um weitere 256 MByte aufrüsten. Welche DDR-Module brauche ich dazu? *Dennis Pansen*

Für Ihren Prozessor empfehlen wir Ihnen einen Thermalright AX7 mit regelbarem YS-Tech-Lüfter für zusammen rund 60 Euro. Damit können Sie Ihre CPU lautlos kühlen oder bei höherer Drehzahl (und somit mehr Lärm) übertakten. Zu Ihrer zweiten Frage: Laut der Support-Website von Asus unter (www.gamestar.de Quicklink: [07]) unterstützt das A7V266-EX alle AMD-Prozessoren bis einschließlich Athlon XP/2600+. Neueste CPUs mit einem 166 MHz schnellen Frontside Bus (FSB333) wie der XP/2700+ und der XP/2800+ verweigern allerdings die Arbeit. Für Ihr Mainboard brauchen Sie PC2100-Arbeitsspeicher (DDR266), am besten von Micron, Samsung oder Infineon.

USB-Maus spinnt

Wenn ich meine Logitech Mouseman Dual Optical an den USB-Port anschließe, stoppt Windows XP beim Herunterfahren oder Neustarten. Eine Neuinstallation des Betriebssystems und ein Treiber-Update blieben erfolglos. Am PS/2-Anschluss funktioniert die Maus, arbeitet aber deutlich ungenauer. Daher will ich wieder die USB-Schnittstelle verwenden. Was muss ich tun, damit mein PC ordnungsgemäß herunter-

fährt? Kann mein USB-Verlängerungskabel die Fehlerquelle sein? *Wolfgang Meier*

Vermutlich gibt es Probleme mit dem USB-Port auf Ihrem Mainboard. Vielleicht ist der defekt, oder Sie verwenden einen veralteten USB-Treiber. Noch wahrscheinlicher ist allerdings eine falsche Bios-Einstellung. Öffnen Sie direkt nach dem Start Ihres PCs



Für Word & Co. reicht der PS/2-Port (grün), Action-Spieler sollten ihre Maus per USB anschließen.

mit **[DEL]** das Bios, und stellen Sie die Option »USB-Mouse-Support« auf »Enabled«. Falls es eine Option »Assign IRQ for USB« gibt, sollte auch diese »Enabled« sein.

Speicher-Probleme

Vor einigen Tagen kaufte ich mir zu meinen 64 MByte PC100-RAM weitere 512 MByte PC133-Arbeitsspeicher. Allerdings bleibt der Bildschirm nach dem Einbau des neuen Speichermoduls schwarz. Wenn ich es rausnehme, startet der PC wieder. Was soll ich jetzt tun? *Stefan Haider*

Normalerweise laufen alle PC133-Riegel auch mit PC100. Eventuell schaltet Ihr Mainboard-Bios beim Einbau des PC133-

Riegels auf 133 MHz Taktfrequenz, und das PC100-Modul scheitert daran. Testen Sie das System also nur mit dem 512 MByte großen DIMM. Wenn der PC dann läuft, müssten Sie auf das 64-MByte-DIMM verzichten. Haben Sie jedoch ein älteres Mainboard, kann der Chipsatz das neue Modul möglicherweise nicht verwalten. Wenn Letzteres unzutreffend ist und auch unsere Tipps nicht helfen, sollten Sie den Speicherriegel umtauschen.



PC133-Arbeitsspeicher läuft meist problemlos auch im PC100-, aber nur selten im PC66-Betrieb.

Festplatte formatieren

Ich möchte meine virenverseuchte Festplatte formatieren. Allerdings beschwert sich Windows XP bei der Eingabe des Befehls »format c:« in der MS-Dos-Eingabeaufforderung, dass die »Bereitstellung des Volumes« nicht aufgehoben werden könne. Wie kann ich meine Platte formatieren? *Daniel Abele*

Es gibt zwei Möglichkeiten, um die Startfestplatte unter Windows XP zu formatieren. Entweder booten Sie den Rechner von der Windows-XP-CD. Dafür gehen Sie sofort nach einem Neustart mit **[DEL]** ins Bios. Im Menü »Advanced Bios Setup« stellen Sie die »Boot Sequence« auf »CDROM«. Jetzt speichern Sie die Änderungen mit »Save & Exit Setup«. Bestätigen Sie diesen Befehl mit dem Drücken von **[Y]**. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, betätigen Sie abschließend mit einer beliebigen Taste, um mit der Windows-Neuinstallation zu beginnen. Im Setup können Sie nun bequem die vireninfilzierte Partition formatieren. Falls Ihre CD oder Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht bootfähig ist, legen Sie die Betriebssystem-CD unter Windows in das CD-ROM-Laufwerk. Wählen Sie aus dem erscheinenden Menü »Windows XP installieren« und anschließend die Installationsart »Neuinstallation«. Jetzt stimmen Sie dem Lizenzvertrag zu und geben die Seriennummer ein. Dann markieren Sie unter »Erweiterte Optionen« den Eintrag »Installationslaufwerk und -partition während der Installation wählen« und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach etwa 15 bis 20 Minuten landen Sie auch auf diesem Weg im oben erläuterten Setup.

Spielstände sichern

Ich habe mir einen neuen PC mit Windows XP gekauft. Kann ich die alte Windows-98-Festplatte in den neuen Rechner einbauen, um meine Spielstände zu nutzen? Oder gibt es eine Möglichkeit, die Daten auf meine neue Festplatte zu bekommen? *Rene Fleckenstein*

Sie können Ihre alte Festplatte problemlos unter Windows XP verwenden. Dieses Betriebssystem liest nämlich auch das Windows-98-Dateisystem FAT32. Beim Einbau der alten Festplatte müssen Sie auf die sogenannte Jumperung achten. An der Rückseite der Laufwerke finden Sie eine Steckleiste, auf der Oberseite eine passende Erläuterung. Wenn zwei Laufwerke an einem IDE-Kabel hängen, muss dasjenige am Ende des Kabels als Master konfiguriert werden, das andere als Slave.

Winamp-Fenster weg

Ich habe den Equalizer und den Playlist Editor von Winamp 3 versehentlich unter die Startleiste geschoben. Wie erreiche ich die beiden Einstellungsdialoge? *Franz Senger*

Unter Windows XP bewegen Sie den Mauszeiger auf einen leeren Bereich der Taskleiste und öffnen dann das Kontextmenü mit einem Rechtsklick. Jetzt deaktivieren Sie »Taskleiste fixieren«. Abschließend positionieren Sie den Mauszeiger erneut in einem leeren Bereich der Leiste. Während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, verschieben Sie die Taskleiste an einen anderen Bildschirmrand. Jetzt lassen sich Playlist Editor und Equalizer bewegen. Unter Windows 95/98/ME genügt es, das Hindernis mit der Maus zu verschieben.

Bluescreen beim XP-Start

Als ich letztens meinen Rechner startete, verweigerte Windows XP seinen Dienst. Ein kryptischer Bluescreen behauptet, dass die Datei »c:\windows\system32\config\system« fehlt oder beschädigt sei. Muss ich Windows neu installieren? *Karl Eumel*

Nein, das vermeintlich schwere Problem lässt sich leicht lösen. Hierfür starten Sie Ihren Rechner von der Windows-XP-CD, öffnen die Reparaturkonsole und melden sich als Administrator an. Dann tippen Sie »cd %windir%\system32\config«. Verschieben Sie die endungslose Datei »system« mit dem Befehl »move system c:« auf Laufwerk C, gegebenenfalls ersetzen Sie »c:« durch einen anderen Laufwerksbuchstaben. Jetzt wechseln Sie mit »cd %windir%\repair« in das Windows-XP-Reparaturverzeichnis. Von hier aus spielen Sie ein Backup der

»system«-Datei ein: »copy system %windir%\system32\config«. Danach melden Sie sich mit »exit« ab und starten den PC neu. Eventuell müssen Sie einige Treiber neu installieren, aber Ihr Windows sollte wieder laufen.

Neues Athlon-Board

Ich will mir einen Athlon XP/2200+ und ein passendes Mainboard anschaffen. Ich interessiere mich für das Asus A7V333 mit KT333-Chipsatz, das in Ihrem Einkaufsführer fehlt. Soll ich mir besser ein dort gelistetes Sockel-A-Board kaufen? Es sollte USB 2.0, Raid und DDR-RAM unterstützen. *Werner Triezen*



Das Epox 8K5A3+-Mainboard ist der optimierte Nachfolger unserer Athlon-Referenz 8K3A+.

Das A7V333 fehlt in unserem Einkaufsführer, weil es deutlich langsamer werkelt als die besten KT333-Hauptplatinen. Das ca. 150 Euro teure 8K5A3+ von Epox entspricht unserer Sockel-A-Referenz 8K3A+, hat aber zusätzlich zu Onboard-Raid und -Sound auch USB-2.0-Unterstützung. Übrigens arbeiten alle KT333-Mainboards mit DDR-Arbeitsspeicher. Wir empfehlen Ihnen PC2700-RAM (DDR333). PC2100 (DDR266) ist nur 10 Euro billiger, aber je nach Anwendung bis zu 10 Prozent langsamer. **[DV]**

So erreichen Sie uns:

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: **TECHtelmechtel**
Leopoldstr. 252 b
80807 München

oder per E-Mail an:

E-mail: tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im **TECHtelmechtel** besprochen.

Die Besten aus dem GameStar-Testlabor

Einkaufsführer 12 2002

Viel hat sich diesen Monat bei den Mainboards und Grafikkarten getan: Durch unsere neue Noten-Gewichtung (siehe S.187) ändern sich einige Platzierungen und Noten. Bei den Socket-A-Mainboards gibt es ab dieser Ausgabe einen neuen Spitzenreiter.

Jeden Monat aktualisieren wir die Bestenliste, checken Preise, Wertungen und Verfügbarkeit. Alle Änderungen sind rot markiert.

3D-Karten ab 200 Euro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE >	1 Hercules 3D Prophet 9700 Pro	1,3	470 Euro	11/02	(09123) 965 80	schnellste 3D-Karte, gute Ausstattung
UPDATE >	2 Gainward Geforce 4 Ultra/750/XP	1,5	400 Euro	08/02	(089) 898 394 45	schnellste Ti 4600, Firewire-PCI-Karte
	3 Sapphire Radeon 9700 Pro	1,5	500 Euro	10/02	(00353) 180 778 26	DirectX 9, extrem schnell
	4 Asus V8420 Deluxe	1,6	290 Euro	10/02	(02102) 959 90	Ti 4200 mit Ti-4400-Leistung, super Ausstattung
UPDATE >	5 PNY Verto Geforce 4 Ti 4600	1,6	290 Euro	11/02	(02405) 482 62 55	günstige Ti 4600, sehr schnell, leise
Preistipp	Albatron GF 4 Ti 4200 P Medusa	1,9	250 Euro	12/02	(0800) 776 21 88	enormes Übertaktungspotenzial, leise



3D-Karten bis 199 Euro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1 Creative Labs 3D Blaster Ti 4200	2,0	175 Euro	10/02	(0800) 181 51 10	dank 3,6 ns-Speicher ideal zum Übertakten
	2 Leadtek Winfast A250 LE TD	2,1	185 Euro	10/02	(040) 251 707 07	DVI-Ausgang, preiswert
UPDATE >	3 Sparkle SP7200T2 Vivo	2,1	190 Euro	10/02	(06403) 905 010	viel Videoschnitt-Zubehör, Lüfter leise
NEU	4 Aopen Aeolus GF 4 Ti 4200	2,2	160 Euro	12/02	(02102) 157 777	preiswerte Ti 4200 mit 4400er Niveau
UPDATE >	5 PNY Verto GeForce 4 Ti 4200	2,2	170 Euro	09/02	(02405) 482 62 55	flotte Ti 4200, DVI und S-VHS
Preistipp	Sparkle SP7000T2 Geforce 3 Ti 200	2,8	120 Euro	10/02	(06403) 905 010	128 MByte RAM, schnell



Socket-A-Mainboards

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1 Epox 8K5A3+	1,4	150 Euro	12/02	(09241) 991 740	flott, extrem ausgereift
NEU	2 Leadtek Winfast K7NCR18D	1,6	130 Euro	12/02	(040) 251 707 07	derzeit schnellste Plattform für FSB-333-CPU's
UPDATE >	3 Epox 8K3A+	1,6	130 Euro	6/02	(09241) 991 740	schnelles Board, umfangreich ausgestattet
UPDATE >	4 Asus A7V8X	1,6	180 Euro	11/02	(02102) 959 00	schnellstes Socket-A-Board
UPDATE >	5 MSI KT3 Ultra ARU	1,7	160 Euro	9/02	(069) 408 931 91	pompöse Ausstattung, KT333-Chipsatz
Preistipp	Elitegroup K7S6A	2,7	70 Euro	06/02	(0190) 793 315	stabil, günstigste DDR-Plattform



Socket-478-Mainboards

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE >	1 Asus P4T533-C	1,5	190 Euro	7/02	(02102) 959 00	schnell dank RIMM-Speicher, Onboard-Sound
UPDATE >	2 Abit TH7-2	1,7	190 Euro	-	(0031) 773 204 428	hochwertiges Übertakter-Board
	3 Intel D850EMV2	1,8	200 Euro	8/02	(069) 950 960 99	sehr stabil und schnell, gutes Platinenlayout
UPDATE >	4 Gigabyte GA-8IEXP	2,0	170 Euro	9/02	(040) 253 504 10	schneller Chipsatz, prima Ausstattung
UPDATE >	5 Epox 4G4A	2,1	140 Euro	8/02	(09241) 991 741	schnelles DDR-Board, gute Übertakter-Features
Preistipp	Via P4XB-SA	2,6	65 Euro	-	(02241) 2560 606	schnelles DDR-Mainboard, Onboard-Sound



Soundkarten

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1 Terratec DMX 6Fire 24/96	1,4	235 Euro	2/02	(02157) 817 914	exzellenter Klang, universell einsetzbar
UPDATE >	2 Soundblaster Audigy Player	1,5	90 Euro	11/01	(089) 957 90 81	EAX Advanced HD, Dolby Digital
	3 Hercules Gamesurround Fortissimo	1,8	70 Euro	10/02	(09123) 96 58 0	sehr guter Klang, günstig
	4 Hercules Game Theater XP	1,8	120 Euro	3/01	(09123) 965 80	externe Anschlussbox
	5 Videologic Sonic Fury	2,0	75 Euro	2/01	(06103) 934 70	sehr gute Allround-Karte, Dolby-Decoder
Preistipp	Leadtek Winfast 4x Sound	2,0	40 Euro	3/01	(040) 251 707	guter Klang, Dolby-Digital-Unterstützung



DVD-Laufwerke

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE >	1 Toshiba SD-M1612	1,6	60 Euro	12/01	(0800) 182 94 71	sehr schnell, 512 KByte Lese-Cache
	2 Aopen DVD-1648	1,8	60 Euro	-	(02102) 157 777	gute Fehlerkorrektur, DVD-Player
	3 Benq DVP 1648A	1,9	100 Euro	-	(0800) 224 49 99	niedrige Zugriffszeit, hoher Datendurchsatz
	4 Pioneer DVD-A05 SW	1,9	110 Euro	-	(02154) 91 30	Slot-In, umfangreiches Softwarepaket
	5 Pioneer DVD-A06S	2,0	80 Euro	1/02	(02154) 91 30	schnell, gute Anleitung, spannendes Spielebundle
Preistipp	NEC DV-5800	2,2	50 Euro	-	(089) 962 740	flott, gute Fehlerkorrektur



CD-Brenner

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1 Yamaha CRW-F1	1,4	160 Euro	10/02	(00800) 926 242 22	extrem schnell, beste Audioqualität
NEU	2 LG GCE-8480B	1,6	120 Euro	12/02	(02163) 988 910	schnellster Brenner mit magerer Ausstattung
UPDATE	3 Plextor PX-W4012	1,6	130 Euro	5/02	(00322) 718 03 99	besonders flott und zuverlässig
	4 Teac CD-W524E	1,7	130 Euro	2/01	(0611) 715 83 00	sehr schnell, Burn-Proof, gute Fehlerkorrektur
	5 Teac CD-W516E	1,8	120 Euro	7/01	(0611) 715 60 00	Burn-Proof-Technik, schnell und zuverlässig
Preistipp	NEC NR 9100	1,9	85 Euro	12/02	(089) 962 742 33	schneller Brenner mit solider Technik



17-Zoll-TFT-Displays

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1 Iiyama AS4315	1,7	920 Euro	6/02	(089) 100 34 35	erstes voll spieleaugliches TFT-Display
UPDATE	2 Eizo L565	1,9	900 Euro	6/02	(02153) 733 400	sehr gute Bildqualität, gutes OSD-Menü
	3 Samsung Syncmaster 171MP	2,0	1.250 Euro	6/02	(01805) 121 213	auch bei Interpolation scharfes Bild, komplette Ausstattung
	4 Hyundai Imagequest L70A	2,4	800 Euro	6/02	(06146) 904 10	reaktionsschnell, DVI-Eingang
	5 Benq FP 781	2,4	850 Euro	10/02	(0190) 745 743	DVI-Ausgang, gute Ausstattung
Preistipp	CTX PV 720A	2,8	700 Euro	06/02	(089) 427 207 05	ordentliche Bildqualität, ausreichend schnell



17-Zoll-CRT-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1 Samsung Syncmaster 750p	1,5	230 Euro	4/01	(01805) 121 213	Top-Gerät mit hervorragender Bildqualität
UPDATE	2 Iiyama HM 704UTC	1,9	300 Euro	2/02	(089) 100 34 35	sehr gutes Bild dank planer Bildröhre
	3 Sony CPD-G220	1,9	365 Euro	6/02	(01805) 25 25 86	hohe Bildwiederholraten, kompaktes Gerät
	4 Quatographic Faqtor 17+	2,0	360 Euro	5/99	(0531) 281 381	gute Darstellungsqualität
	5 NEC Multisync 75F	2,1	360 Euro	1/00	(01805) 242 521	flache Bildröhre mit guter Qualität
Preistipp	ADI M700	2,2	195 Euro	10/00	(0421) 839 08 88	gute Bildqualität; 3D-Funktion integriert



19-Zoll-CRT-Monitore

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1 Eizo Flexscan T765	1,4	750 Euro	6/02	(02153) 733 400	perfektes Bild, hohe Wiederholraten
	2 Iiyama Vision Master Pro 454	1,5	490 Euro	5/02	(0800) 100 34 35	brillantes Bild, zwei VGA-Eingänge, USB-Hub
	3 Sony CPD-G420	1,6	630 Euro	6/02	(08105) 242 521	helles und kontrastreiches Bild
	4 LG Flatron 915FT Plus	2,0	400 Euro	6/02	(08105) 242 521	gehobene Bildqualität, integrierter USB-Hub
UPDATE	5 Samsung Syncmaster 957p	2,1	300 Euro	5/02	(08105) 121 213	günstiger Monitor mit gutem Bild, USB-Hub
Preistipp	Philips Brilliance 109S20	2,3	250 Euro	4/01	(0800) 181 71 43	sehr kompakt, einfache Bedienung



Mäuse

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1 Logitech MX700	1,5	70 Euro	11/02	(069) 930 321 65	sehr präzise, kabellos, mit Ladestation
	2 Logitech Mouse Man Dual Optical	1,6	45 Euro	2/02	(069) 930 321 65	extrem genau dank zwei Lasern, gute Form
UPDATE	3 Microsoft Wireless Explorer	1,7	65 Euro	2/02	(01805) 251 199	sehr gute Mischung aus Arbeits- und Spielmaus
NEU	4 Logitech MX300	1,8	45 Euro	12/02	(069) 930 321 65	präzise Maus, auch für Linkshänder
	5 Microsoft Intelli Mouse Optical	1,8	45 Euro	2/02	(01805) 251 199	auch für Linkshänder, vier Buttons
Preistipp	Microsoft Wheel Mouse Optical	2,5	30 Euro	-	(01805) 251 199	für Links- und Rechtshänder geeignet



Gamepads

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1 Thrustmaster Firestorm Wireless	1,9	45 Euro	2/02	(09123) 965 80	sinnvolle Tastenanordnung, drahtlos (Funk)
UPDATE	2 Logitech Wingman Cordless	2,0	65 Euro	2/02	(069) 930 321 66	gute Verarbeitung, Funk und Force Feedback
	3 Thrustmaster Firestorm Dual	2,1	30 Euro	2/01	(09123) 965 80	Force-Feedback-Pad mit zwei Analogsticks
	4 Logitech Wingman Rumble Pad	2,3	35 Euro	12/00	(069) 930 321 65	erstklassiges Gamepad mit Force Feedback
	5 Speed Link Bullfrog Gamepad	2,5	25 Euro	2/02	(01805) 512 51 33	günstiges Force-Feedback-Pad, angenehm geformt
Preistipp	Thrustmaster Firestorm Digital 2	2,8	15 Euro	10/01	(09123) 965 80	knopfstarke Einsteigerpad, guter Allrounder



Joysticks

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1 Thrustmaster Afterburner 2	1,9	60 Euro	2/02	(09123) 965 80	gute Verarbeitung, universell einsetzbar
	2 Logitech Wingman Strikeforce 3D	1,9	80 Euro	1/02	(069) 930 321 65	sehr gut und mit Force Feedback
	3 Saitek Cyborg 3D Force	2,0	70 Euro	2/02	(089) 546 127 10	Force Feedback, auch für Linkshänder
	4 Microsoft Sidewinder PP	2,2	40 Euro	10/99	(01805) 672 255	sehr präzise, hervorragender Allrounder
	5 Logitech Wingman Force 3D	2,3	60 Euro	12/00	(069) 930 321 65	Force Feedback, sehr präzise
Preistipp	Speed Link Rocketeer	2,7	35 Euro	2/02	(01805) 512 51 33	sehr gut ausgestattet, Stick zum Spartarif



Lenkräder

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1 Logitech Momo Force	1,7	170 Euro	2/02	(069) 930 321 65	luxuriöses FF-Wheel mit hoher Präzision
	2 Thrustmaster FF-Wheel	1,9	120 Euro	2/02	(09123) 965 80	ergonomisches Lenkrad mit Schaltknopf
	3 MS Sidewinder FF-Wheel	2,0	115 Euro	10/00	(01805) 672 255	sehr stabil, gute Force-Feedback-Effekte
UPDATE	4 Logitech Wingman Force GP	2,2	70 Euro	2/01	(069) 930 321 65	differenzierte Force-Feedback-Effekte, standfest
	5 Actlabs Force RS	2,2	170 Euro	4/01	(04287) 125 113	hohe Präzision, stabil, aber teuer
Preistipp	Thrustmaster 360 Modena	2,4	55 Euro	2/02	(06021) 840 653	gute Verarbeitung, schönes Design



Die Vorletzte

Motz & Levels

Ist Ihnen unser brandneues Mods-Sonderheft etwa zu kompliziert? Dann werden Sie hier geholfen!



Und hier die Schleichwerbung.

Kaum ein Spiel kommt heutzutage ohne Editor auf dem Markt. Doch für Otto Normalspieler sind die mächtigen Werkzeuge der Profis oft undurchschaubar. Mit unserem Tutorial bauen Sie einfach Ihr Wunschabenteuer – ganz ohne Skriptsprache, Compiler oder PC.

Kellerausbau

Was brauche ich?

SCHRITT 1: Vergessen Sie Programme wie 3D-Studio, Worldcraft, und wie sie alle heißen. Für unser Projekt benötigen Sie nur altbekannte Tools wie Pappe, Schere,

Kleber, Tesafilm und Stifte. Der Vorteil: Die meisten Spieler sind schon seit Kindergarten mit diesen Werkzeugen vertraut.

Die benötigten Tools sind in jedem Haushalt zu finden.



Mit was fange ich an?

SCHRITT 2: In unserem Abenteuer soll sich ein Held durch einen Dungeon schlagen, um eine Prinzessin zu retten. Also brauchen Sie zunächst einen Keller mit recht-

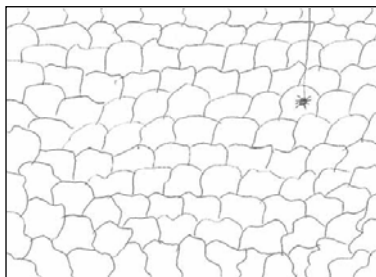
Diverse Monster (stärker)	Diverse Monster (noch stärker)	WC	Prinzessin-Gefängnis
Diverse Monster (schwach)	Diverse Monster (noch viel stärker)	Endgegner	Endgegner
Eingangshalle	Diverse Monster (brutal stark)	Heiltränke, Waffen	

Unser Dungeon basiert auf Neverwinter Nights.

eckigem Grundriss. Schuh- oder große Umzugskartons (für höhere Schwierigkeitsstufen) haben sich bewährt. Zeichnen Sie am Boden den Grundriss wie in unserem Beispiel auf. Die Beschriftung lassen Sie jedoch weg, sie dient nur zur Orientierung.

Gibt's keine Wände?

SCHRITT 3: Doch, die basteln wir aus den Deckellaschen des Kartons. Kleben Sie die zugeschnittenen Pappstücke einfach auf die entsprechenden Linien im Grundriss. Türen ausschneiden nicht vergessen! Wenn Ihnen die Mauern zu trist sind, pinseln Sie vor dem Aufkleben eine schicke Textur drauf.



Mit ein paar Strichen entsteht eine schicke Wandtextur.

Wo bleibt der Held?

SCHRITT 4: Es wird Zeit, dass ein strahlender Held die Bühne betritt. Kramen Sie in Ihrer alten Spielzeugkiste, Sie werden bestimmt fündig. Wir raten zu Ritter oder Magier als Hauptfigur. Vielleicht finden Sie beim Kramen auch gleich coole Waffen und Gegenstände, die Sie großzügig im Karton verteilen sollten.

Wie stark ist der Retter?

SCHRITT 5: Anders als viele Entwickler zwingen wir Ihnen kein starres Rollen-

SCHRITT 4: Die **Charakterauswahl** ist von Ihrer Spielzeugkiste abhängig.

spielsystem auf. Denken Sie sich einfach die Wunschwerte für Ihren Charakter aus, und schreiben Sie die auf einen Bierdeckel. Von der leidigen Jagd nach Erfahrungspunkten raten wir ab. Das provoziert nur Schummeleien, und außerdem soll die Story im Vordergrund stehen.



Her mit den Monstern!

SCHRITT 6: Kein Rollenspiel ohne garstige Gegner. Hier sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Bevölkern Sie den Dungeon mit allem, was Ihnen verhasst ist. Beliebte sind neben Heino-Actionfiguren auch Holzklötze mit aufgeklebten Gesichtern von Vorgesetzten oder ungeliebten Verwandten. Viel Spaß beim Metzeln!

Und der Endgegner?

SCHRITT 7: Am Ende des Abenteuers wartet ein Furcht erregender Endgegner. Der sollte wesentlich wilder als die sonstigen Monster ausfallen. Besorgen Sie sich also eine schaurige Actionfigur. Oder ein besonders großes Stück Holz.



Ein Endgegner lauert vor dem Kerker der Prinzessin. Wie geht's weiter?

SCHRITT 8: Natürlich darf die Quest nach der Prinzessinnen-Rettung weiter gehen. Besorgen Sie sich einfach noch mehr Kartons!

GameStar-Fotoroman Folge 39: Cate Schmitz

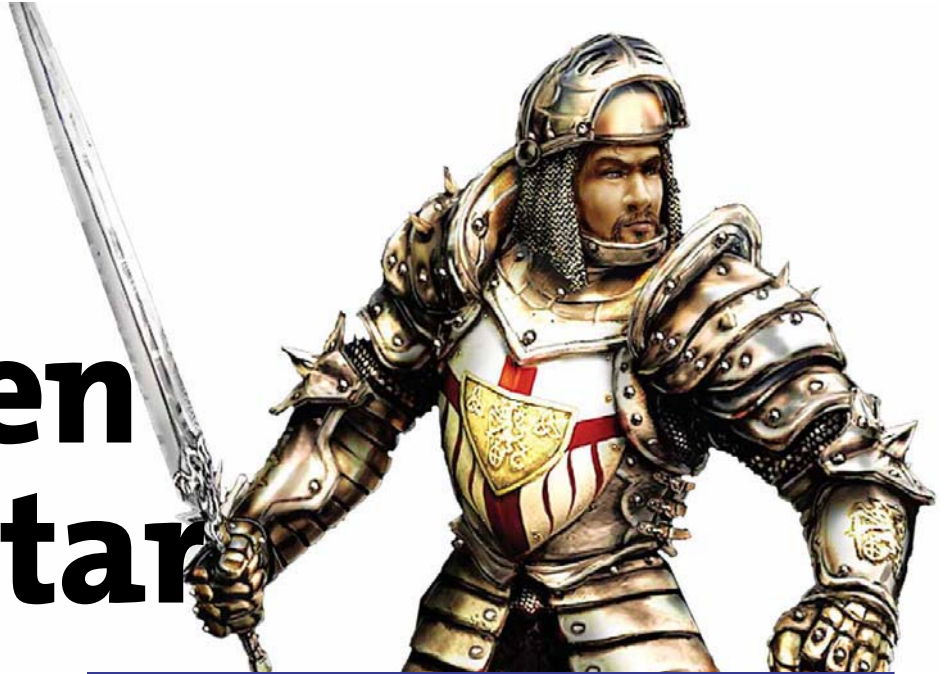
Die Gadgets aus NOLF 2 sind ideal für den Redaktions-Alltag.

Nie wieder muss ich den Videoraum-Schlüssel suchen – dank Spraydo-sen-Schweißbrenner.

Betäubungspfeile besänftigen den nörgelnden Chef vom Dienst.

Und per Beseitigungs-Pulver vertreibe ich Peter endlich von der Kaffeemaschine.

Im nächsten GameStar



In der Weihnachtsausgabe warten auf Sie: Kämpfer und Magier, Doppelnull- und andere Agenten sowie Generäle.

GameStar
1 2003
 erscheint am
 Mittwoch, dem
4. Dezember
 Abonnenten: bereits am 30.11.
 Vorab-Infos: www.gamestar.de

Gothic 2

Brandschatzende Ex-Sträflinge, rebellierende Bauern und eine anrückende Ork-Armee: Im Nachfolger des deutschen Rollenspiels **Gothic** stehen die Zeichen auf Sturm, und Sie als Held mittendrin. Als Kämpfer oder Zauberer entscheiden Sie, welche Aufträge der vielen Konfliktparteien Sie wahrnehmen wollen. Ob die Story von **Gothic 2** mit all den Verschwörungen und Intrigen genauso fesselt wie im Vorgänger, werden unsere Rollenspiel-Experten ausführlich testen.

Splinter Cell

Dank **Unreal 2**-Grafik ist die Optik des Schleich-Spiels tadellos. Doch wie steht es um die inneren Werten von **Splinter Cell** aus? Wir testen, ob Gegner-Intelligenz, Waffenbalance und Missionsdesign gelungen sind.



James Bond Nightfire

Der bekannteste Geheimagent ihrer Majestät will Cate Archer zeigen, wo die Walther PPK hängt. Die Counterstrike-Entwickler Gearbox kombinieren in **Nightfire** Grafik, Gadgets und Granaten zu einer explosiven Mischung.



Deus Ex 2

Ob in versifften Kneipen oder kühlen High-Tech-Gebäuden: **Deus Ex 2** erzeugt eine lebensnahe Welt voller Gefahren und Rätsel. Im nächsten GameStar lesen Sie, wie wir als JC Dentons Bruder Alex durch die halbe Welt reisen.

C&C Generals

Die sagenhafte 3D-Optik von **C&C Generals** spricht für sich. Mittlerweile hat EA Pacific fast alle Missionen eingebaut und die meisten Einheiten fertiggestellt. Grund genug für uns, die neueste Version genau anzuschauen.



Rise of Nations

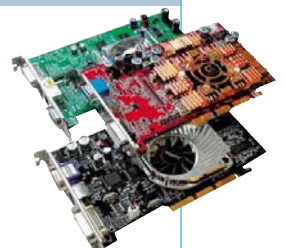
Komplex wie Rundenstrategie, aber so zugänglich wie Echtzeit-Spiele: **Rise of Nations** von **Civilization**-Veteran Brian Reynolds soll das Beste aus beiden Welten vereinen. Wir haben eine fortgeschrittene Version gespielt.

Tipps & Tricks

Unsere Lehrmeister bringen Ihnen in **Gothic 2** Schwertkampf, Magie und Rätselknackn bei und helfen bei der Bewältigung von **Age of Mythology**. Weitere Tipps und Kniffe liefern wir zu **Robin Hood** und **James Bond Nightfire**.

Zukunft der 3D-Karten

Lesen Sie alles über neue Technologien im 3D-Sektor. Was wird zum Beispiel die **GeForce 5** leisten? Plus: Nvidia gegen ATI – wir ermitteln den Performance-König und testen die besten Karten aller Klassen.



GameStar CDs & DVD

Wer kein DVD-Laufwerk hat, muss diesen Monat auf die Demo zu **James Bond Nightfire** verzichten. Aber keine Sorge, wir liefern sie allen CD-Besitzern nächsten Monat nach! Natürlich gibt es wieder exklusive Inhalte für beide Silberlinge: Wie gewohnt packen wir die besten **Spiele-Videos** auf die Scheiben – auf DVD natürlich in edelster Qualität. Dort finden Sie auch die neuesten **Mods**.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.