

01/2002

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

9,50 DM € 4,86
 SCHWEIZ Sfr 9,50
 ÖSTERREICH A 77,- / € 5,60
 ITALIEN Lit 13.500,- / € 6,97
 NIEDERLANDE Hfl 11,95 / € 5,42

9⁵⁰ DM

10 SPIELE AUF CD

2 CDs

EARTH 2150

www.gamestar.de AOL-Kennwort: gamestar

Anno 1503

Exklusiv angetestet: So gut ist der
 Nachfolger zum Bestseller Anno 1602

**+ Exklusiv-
 Video**

Empire Earth

18 Seiten Test + Lösung
 Wieso das heiß erwartete
 Strategie-Epos gegen
 AoE 2 verliert

**+Exklusiv-
 Demo (dt.)**

Return to Castle W.

Im id-Shooter stür-
 men Sie hinter den
 feindlichen Linien
 Burg Wolfenstein

3D-Marathon

32 aktuelle Grafikkarten im Test ★ Einbau-Tipps

GameStar 1/2002
 Spiele-CD

Vollversion
Earth 2150

9 weitere Spiele
 19 (Strategie-
 droiden)

GameStar 1/2002
 Demo-CD

3 Exklusiv-Demos
Comanche 4

Empire Earth
 (deutsch)

Reaver 2

Demos
 ne
 o Tycoon

10 Video-Specials
 Anno 1503 ★ Battle Realms (Multiplayer-Deal) ★ Mafia
 Harry Potter ★ C&C Renegade ★ Rally Champion
 Trip 2002 ★ Star Wars Galactic Battlegrounds
 Dark Age of Camelot ★ Soul Reaver 2
 Raumschiff GameStar

Exklusiv-Demo
COMANCHE 4

Exklusiv-Demo
EMPIRE EARTH (dt.)

Exklusiv-Demo
SOUL REAVER 2



Harry Potter: Test & Lösung ★ 50 Spiele-Tests: Ghost Recon, Civ 3, ST Armada 2 ★ Komplett-PCs

GameStart!

Weihnachtlich zumute war es uns ehrlich gesagt noch nicht, als wir dieses Heft gemacht haben: Bis all die Top-Themen und vielen Seiten beim Drucker waren, gab's einiges zu tun. Aber so lesen Sie nun exklusiv bei uns eine große Titelstory über alle Neuerungen von **Anno 1503**. Und finden ausführliche Tests zu **Empire Earth**, **Harry Potter**, **Return to Castle Wolfenstein** und 47 anderen Titeln: Wieso bleibt **Age of Empires 2** Genreprimus? Steckt hinter dem Potter-Hype ein gutes Spiel? Hat sich id mal wieder übertroffen?

Unsere Silberscheiben enthalten neben vielen spannenden Videos gleich zehn Spiele (darunter die Top-Vollversion **Earth 2150**) und drei Exklusivdemos. Besonders viele Zusatzinhalte passen diesmal auf unsere DVD, unter anderem acht weitere Demos und vier **Stronghold**-Burgen. Unsere Hardware-Redaktion hat derweil den größten **3D-Kartentest** ihrer Geschichte hingelegt: Sage und schreibe 32 aktuelle Beschleuniger wanderten durch den Testparcours. Egal welche Preisklasse, da ist für jeden das richtige Modell dabei. Und falls Sie die Anschaffung eines **Komplett-PCs** erwägen: Wir haben vier Systeme namhafter Großhändler getestet und raten zur Vorsicht – eines ist eine Mogelpackung, ein anderes für Spieler völlig ungeeignet.

Wenn Sie in Sachen Geschenke noch Unterstützung benötigen, erhalten Sie im traditionellen **Weihnachts-Shopping**-Artikel wieder persönliche Empfehlungen von unseren Redakteuren – und nicht von der Anzeigenabteilung, wie es bei anderen Heften vorkommen mag. Auf jeden Fall wünscht Ihnen das gesamte Redaktionsteam vorweihnachtliche Stressminimierung und erholsame Feiertage!

Viel Spaß beim Spielen,

Ihr GameStar-Team



1 2002

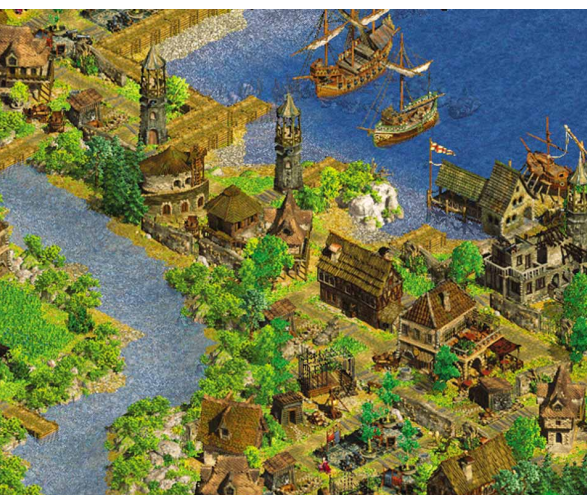


Titelstory

Anno 1503

20

Stechen Sie mit uns in See! Wir nehmen Sie mit zu einen Exklusivbesuch auf den Inseln von **Anno 1503**. Dort erfahren Sie alles über Aufbau und Handel, Soldaten und Piraten, Forschung und Diplomatie. Außerdem: Video-Special & Riesen-Screenshot.



Aktuell

Gerüchte, Szene

Colin McRae Rally 3	8
Tomb Raider 6	8

Spiele-News

No One Lives Forever 2	10
Deus Ex 2	10
Dungeon Siege	11
Jedi Knight 2	12

Deutsche News

Karibik-Patrizier	14
-------------------------	----

Technik-News

Nvidia-Mainboard	16
Geforce-3-Nachfolger	17

Kolumnen

Fans im Fadenkreuz	8
Kaufen Sie Geheimtipps!	10
3D-Wahn- und Wonne	16

Titelstory: Anno 1503

Die Mega-Preview	TITEL 20
Öffentliche Gebäude	23
Gefahr aus der Tiefe	24
Die ideale Anno-Stadt	26

Previews

Mafia	30
Mercedes-Benz Champions	34
C&C Renegade	38
Star Wars Galaxies	42
Planetside	44
Impossible Creatures	46
Car Tycoon	48
Warrior Kings	50
Termin-Update	52

Reports

Wir sind die Spieler!	54
Servicewüste Deutschland, Teil 4: Produkt-Unterstützung	62

Special

Weihnachts-Shopping	64
---------------------------	----

Online

Gamestar.de	158
Das 4. GameStar-Turnier	160
GameStar-Clanliga	161
Vermischtes	162

Tests

Das Team/Wertungskasten	72
-------------------------------	----

Action

Action-Hitliste	75
Return to Castle Wolfenstein ...	TITEL 76
Ballistics	79
Ghost Recon	80
Atlantis – Im Kreuzfeuer	82
Karnickeljagd	82
Carrera Grand Prix	82

Strategie

Strategie-Hitliste	85
Empire Earth	TITEL 86
Empire Earth vs. Age of Empires 2	90
Civilization 3	92
Star Trek Armada 2	96
Battle Realms	100
Star Wars Galactic Battlegrounds	102
Fritz 7 • Rails across America	103
Etherlords	104
Die Sims: Hot Date	106
Monopoly Tycoon	108
Ballerburg	108

Sport

Sport-Hitliste	111
Rally Championship 2002	112
Motorcity Online	114
Moto Racer 3	116
Tennis Masters Series	117
Cycling Manager	117
Skispringen 2002	118
Meistertrainer 01/02	118
Sega GT	118
Supercar Street Challenge	119

Simulationen

Simulations-Hitliste	121
Comanche 4	122
IL-2 Sturmovik	126
MechWarrior 4: Black Knight Expansion	128
Aquanox (Nachtest)	129
Silent Hunter 2	130

Adventures

Adventure-Hitliste	133
Harry Potter	134
Dark Age of Camelot	138
Soul Reaver 2	140
Frank Herbert's Dune	144
Druuna	144
The Final Cut	144

Tests

Budget

Budget-Hitliste	147
Chartbreaker	148
Diablo 2 Battle Chest	150
Baldur's Gate 2: Das Epos	151
Heroes Chronicles Box	152
Aktuelle Budget-Spiele	153

Für Oldie-PCs

Baldur's Gate	154
Civilization 2	154
Comanche Gold	154
Command & Conquer 2	154
The Reap	154
Virtua Fighter 2	154

Tipps & Tricks

Tipps-Inhalt	183
Jahres-Index	184

Lösungen & Taktiken

Harry Potter	193
Civilization 3	196
Stronghold	197
Aquanox	199
Fifa 2002	206
Empire Earth TITEL 207	

Kurztipps & Cheats

America Addon	185
Baldur's Gate 2: Das Epos	185
Codename Outbreak	186
C&C: Yuri's Rache	186
Commandos 2	186
Cossacks: Art of War	186
Diablo 2	186
Flight Simulator 2002	187
Formel 1 2001	187
Fussball Manager 2002	187
GTA 2	187
Mat Hoffman's Pro BMX	188
Moorhuhn 3	188
Myth 3	188
Operation Flashpoint	188
Paris-Dakar Rally	190
Pool of Radiance 2	190
Road Wars	190
Stronghold	190
Swine	190
Tomb Raider 5	190
World War 3	192
Zoo Tycoon	192

Hardware

Schwerpunkt: 3D-Karten

3D-Marathon TITEL 224	
3D-Chips: Leistungsbilanz	226
32 Grafikkarten im Test	228
3D-Karten bis 300 Mark	230
3D-Karten bis 600 Mark	231
3D-Karten über 600 Mark	232
Einbau-Ratgeber	234

Schwerpunkt: Komplett-PCs

4 Komplett-PCs im Test	236
PC System Athlon 1000 DDR	237
Fujitsu Siemens Highclass P170	237
Highpaq Power XP 1800+	238
Wannseesprinter 2010	238

Einzeltests

MP3-Player:	
Sonicblue Riovolt SP250	240
Force-Feedback-Lenkrad:	
Saitek R440 Force Wheel	240
Optische Maus:	
Logitech Mouse Man Dual Optical	242
Mainboard:	
Asus A7V266-E	242
Kombi-Laufwerk:	
Philips RWDV2010K/00	242
CPU-Kühler:	
Cooljag JAC 102C	243
DVD-Laufwerk:	
Pioneer DVD-A06S	243
Soundkarte:	
Terratec Sixpack 5.1+	243

Technik

TECHtelmechtel	244
Einkaufsführer	246

Rubriken

Editorial	3
Software: Magix Music Maker 7	156
Leserbriefe	163
Impressum, Inserenten	166
CD-Inhalt	171
CD/DVD-Inlays	171
Vollversion: Earth 2150 TITEL 172	
9 Freeware-Spiele	174
CD-Highlights	175
DVD-Inhalt	178
GameStars: Brian Raffel	181
Mitmach-Karte	219
Verlosung	222
Vorletzte	249
Vorschau	250

Wir sind die Spieler



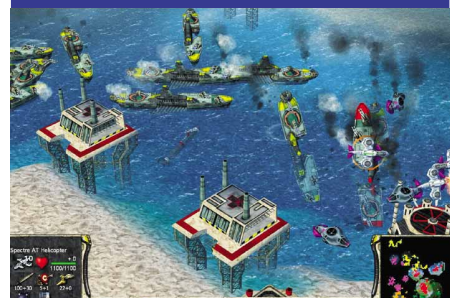
54 Nur verschrobene Einzelgänger zocken am Computer? Falsch! Unser Report zeigt, wie die PC-Spieler wirklich sind.

Return to Castle Wolfenstein



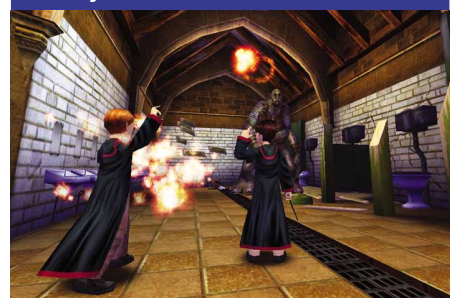
76 Wir haben ids neuesten Shooter getestet und bewertet: Für Actionfans ist die deutsche Version eine Empfehlung.

Empire Earth



86 Im Echtzeit-Epos Empire Earth bekämpfen sich 188 gut balancierte Truppentypen von der Steinzeit bis in die Zukunft.

Harry Potter



134 Test, Lösung und Cheats: Das Action-Adventure Harry Potter ist wider Erwarten kein Kinderkram.

Gerüchte, Szene



Colin McRae Rally 3: Mehr Polygone und eine noch bessere Fahrphysik sollen den Rennspiel-Thron gegen die Konkurrenz verteidigen.

Kolumne



Fans im Fadenkreuz

Bundesligaspiel Schalke gegen München. Anwälte stürmen die Tribünen und verbieten den Fans das Schwenken der Vereinsfahnen. Wer weiter winkt,

dem drohen empfindliche Geldstrafen.

Grund: Die beiden Fußballclubs haben das Urheberrecht an ihren Vereinswappen.

Undenkbar? Nicht in der Spielebranche! Infogrames stoppt ein engagiertes Fanprojekt, das Civilization 3 bis Weihnachten ins Deutsche übersetzen wollte. Infogrames selbst braucht bis März 2002 für die Lokalisierung. Auch Electronic Arts zeigt kein Herz für Fans: Während Schöpfer Richard Garriott dem Hobbyteam Peroxide ein 3D-Remake seines Ultima 1 erlaubte, will Rechte-Inhaberin EA das ehrgeizige Projekt verbieten. Beide Fangruppen hatten vorher nach eigenen Angaben schriftlich um Erlaubnis gefragt, aber keine Antwort erhalten. Erst als die Arbeiten weit fortgeschritten waren, legten die Publisher ihr Veto ein. Dabei lieferten die Hobbyteams durchaus Qualität: Die Screenshots zu Ultima 1 Reborn sehen richtig gut aus; die Fansite zu Civ 3 birgt gut geschriebene, fundierte Fakten.

Dass es auch anders geht, zeigt Valve: Die Entwickler von Half-Life arbeiten eng mit den Counterstrike-Machern zusammen und veröffentlichten mit den sehr guten Gunman Chronicles bereits ein internationales Fanprojekt.

Martin Deppe
Stellv. Chefredakteur

Colin McRae Rally 3

Die Rallye-Referenz geht in die nächste Runde: Codemasters kündigte **Colin McRae Rally 3** an. Zum geplanten Erscheinungstermin im 3. Quartal 2002 erwartet uns vor allem eine realistischere Grafik. So soll Colins Ford Focus diesmal aus über 13.000 Polygonen aufgebaut sein. Zum Vergleich: Sein altes Motormonster gleicher Bauart hatte nur zirka 800. Außerdem werden Colin und Beifahrer Nicky Grist realistisch animiert. In Zukunft sollen Sie aus den jeweiligen Perspektiven nicht nur sehen, wie Kupplung und Gas getreten werden. Bei Bremsmanövern drückt es die beiden nach vorne, und Nicky soll sich bei starker Kurvenlage sogar am Überrollbügel festhalten. Die ohnehin schon exzellente Fahr-Physik des zweiten Teils will Codemasters mithilfe des Ford-Racing-Teams nochmals verbessern.

Keine Civ-3-Fanübersetzung

Deutsche Fans, die nicht bis März 2002 auf ein lokalisiertes **Civilization 3** warten wollten, hatten begonnen, das Strategiespiel in Eigenregie zu übersetzen. Jetzt hat Publisher Infogrames eine Veröffentlichung per einstweiliger Verfügung verboten. Wie uns PR-Manager Michael Wetzel mitteilte, seien für diesen Schritt vor allem wirtschaftliche Gründe ausschlaggebend, da man Verkaufseinbußen der deutschen Version befürchte. Zusätzlich könnte der französische Mutterkonzern kostspielige Lokalisierungen in Frage stellen, wenn sich die deutsche Version von **Civilization 3** schlechter verkaufe als die amerikanische.

Tomb Raider 6

Laut Core Design wird Lara Ende 2002 wieder über den Bildschirm hüpfen. Während eines Besuchs in Paris wird sie eines Verbrechens beschuldigt. Auf der Flucht macht Lara dann unter anderem im Louvre Zwischenstation und benimmt sich dort wenig zimperlich. Außer ihr wird ein bis jetzt nicht näher definierter männlicher Charakter mit von der Partie sein. Rollenspiel-Elemente sollen dem Spielprinzip mehr Tiefgang verleihen. Zwar wird Lara immer noch springen, schwimmen und rennen. Doch verbessert sie nun wählbare Fertigkeiten in Rollenspiel-Mannier und erreicht nur noch bestimmte Orte.



Lara: überarbeitetes Spielprinzip mit brandneuer Engine.



Als blutrünstiger Bär überfällt Azgar sein Dorf.

Diablo-Comic

Der **Diablo-Comic Tales of Sanctuary** ist fertig. Erst im Sommer hatte Blizzard einen Vertrag darüber mit dem Dark-Horse-Verlag unterschrieben. In drei Geschichten ziehen Barbar Rentin und Totenbeschwörer Cairo gemeinsam los, um ein Relikt namens »Hand von Naz« zu finden. Paladin Hale kämpft gegen seinen persönlichen Erzfeind, während Druiden Azgar durch seine Gestaltwandel-Fähigkeiten in Schwierigkeiten kommt. Bislang ist das Heft hierzulande nur als Importversion erhältlich.

Ultima 1: Reborn

Ein Hobbyteam namens Peroxide werkelt mit eigener Engine schon seit 1999 an einer Neuauflage zu **Ultima** – mit Zustimmung von **Ultima**-Erfinder Richard Garriot. Titel des Projekts: **Ultima 1: Reborn**. Nun bekam auch Electronic Arts Wind davon. »EA besitzt die Rechte an Ultima und dessen Figuren. In diesem Fall wurde weder eine Erlaubnis angefordert noch erteilt«, sagt Jeff Brown, Sprecher von EA, zur Angelegenheit. Peroxide hingegen behauptet, dass man auf mehrere E-Mail-Anfragen keine Antwort erhalten habe. Bis jetzt ist noch nicht klar, ob **Ultima 1: Reborn**

Terminkalender: Netzwerk-Partys im Januar 2002

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort und Teilnehmer max.		Info-Adresse	Termin
Networkseries	34246 Vellmar	138	www.networkseries.de	4.1. bis 6.1.2002
Landays LAN 2002	82065 Baierbr.-Pullach	100	www.landays.de	4.1. bis 6.1.2002
L@N Homburg 2	61350 Bad Homburg	100	www.lan-hg.de	11.1. bis 13.1.2002
LAN-Inferno 5	21357 Bardowick	300	www.lan-inferno.com	11.1. bis 13.1.2002
Saarwars 2002.1	66265 Eiweiler	303	www.saarwars.net	12.1. bis 13.1.2002
Reload 01	15344 Strausberg	250	www.local-networkers.de	18.1. bis 20.1.2002
Lan-O-Mania	75365 Calw-Wimberg	300	www.lan-o-mania.de	18.1. bis 20.1.2002
Dimensions	72631 Aichtal-Grötzingen	220	www.dimensions.de	25.1. bis 27.1.2002
Netwar Tourn. 2002	72555 Bempflingen	216	www.netwar-tournament.de	26.1. bis 27.1.2002
NRW-Turnier Part 2	51278 Rheinberg	400	www.ncco3000.com	27.1. bis 28.1.2002



Ultima 1: Reborn hat bereits erstaunlich gute Grafik.



Edward Glucksmann spielt mit Bill Gates Xbox.

born in der geplanten Form und unter diesem Namen erscheinen darf.

→ www.peroxide.dk/ultima

Xbox-Verkaufsstart

Um Mitternacht am 15. November startete der Verkauf der Xbox – drei Tage vor dem Gamecube. Bill Gates überreichte im Zuge einer Party in New York dem ersten Käufer die Konsole. Zum Verkaufsstart wurden zirka 300.000 Exemplare ausgeliefert, die laut Microsoft bereits nach einem Tag nahezu ausverkauft waren. Der Konzern will pro Woche 100.000 weitere produzieren.

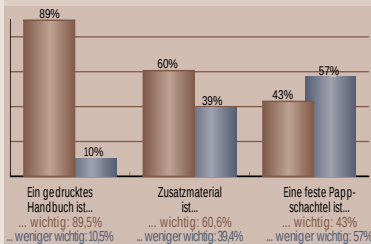
Bleem ist tot

Den beliebten Emulator **Bleem!** (machte Playstation-Spiele auf dem PC lauffähig) gibt es nicht mehr. Die Homepage des Herstellers zielt nur noch ein trauernder Sonic vor einem Grabstein mit der Aufschrift »Bleem! April 1999 – November 2001«. Bislang gibt es keinerlei Statements zu diesem plötzlichen Rückzug. Die Firma hatte einen langwierigen Rechtsstreit mit Sony zu bestehen. Der Riesenkonzern drohte sogar, die kleine Software-schmiede zu kaufen, um sich den lästigen Emulator vom Hals zu schaffen. **PET**

Frage des Monats

In Ausgabe 12/2001 fragten wir:

»Was ist Ihnen bei der Ausstattung eines Computerspiels wichtig?«



Ergebnis: Nur ein Zehntel unserer Leser hält ein gedrucktes Handbuch für entbehrlich. 60 Prozent freuen sich über Zusatzmaterial wie Landkarten, 43 Prozent über Pappschachteln.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (12/2001)

GameStar-Newsticker

★★★ **EVERQUEST:** Der Betatest des neuen Addons Shadows of Luclin ist abgesagt worden. Laut Verant müssen zunächst unvorhergesehene Probleme behoben werden. ★★★ **WARCRAFT 3:** Blizzard plant für ihren kommenden Echtzeitstrategie-Kracher einen öffentlichen Betatest im Januar 2002. ★★★ **RUNAWAY:** Adventuretreff.de hat eine Petition ins Leben gerufen, damit das Adventure hierzulande erscheinen kann. Publisher Dinamic ging vor kurzem Pleite. ★★★ **SERIOUS SAM:** Laut Entwickler Croteam wird bereits am dritten Teil des Ego-Shooters gearbeitet. ★★★ **AMERICAN MCGEE:** Zusammen mit Carbon 6 bastelt der Alice-Macher gerade an einer Umsetzung des Zauberers von Oz auf Basis der Doom-3-Engine. ★★★ **CAPCOM:** Der japanische Hersteller für Konsolenspiele hat jetzt seine eigene PC-Abteilung gegründet. Erstes Projekt: Dino Crisis 2. ★★★ **NIGHTFALL DRAGONS:** Digital Legends, ehemals Rebel Act, werkelt zurzeit an diesem 3D-Aktionspiel im Japano-Look. ★★★ **FM 2003:** Da der Fußball-Manager 2002 sich gut verkauft, will EA fortan alle Spiele der Serie in Deutschland entwickeln – und weltweit vertreiben. Die bisherigen Versionen entstanden in England. ★★★ **BATTLE BOTS:** THQ plant eine Umsetzung der in den USA sehr beliebten Fernseh-Show. Hierzulande heißt die Sendung Robot Wars und läuft auf RTL 2. ★★★

Spiele News

No One Lives Forever 2: Als Spionin Cate Archer sind Sie unter anderem im Orient unterwegs.

Kolumne



Kaufen Sie Geheimtipps!

Weihnachten steht vor der Tür, und auch GameStar testet brav massenkompatible Kost wie Harry Potter. Wieso auch nicht, das Spiel ist gut. Zu Empire

Earth füllen wir insgesamt 18 Seiten – vor allem mit der Komplettlösung. Es wäre nun aber verdammt schade, wenn sich in den nächsten vier Wochen nur diese beiden Spiele verkaufen würden. Denn zu den großen Monospiel-Stapeln in den Mediamärkten rennen alle. Die Juwelen aber, die ohne große Marketingkapagne auskommen müssen und oft mehr Spaß machen, finden nur gut Informierte.

Vermutlich freut es Sie genauso wie mich, dass No One Lives Forever 2 in der Maché ist – Extralob an den Hersteller, denn Teil 1 war kein Bestseller. Vielleicht kennen ja auch Sie den Namen Ed Castillo und sind bereit, seinem Battle Realms eine Chance zu geben. Eines der innovativsten Strategiekonzepte der letzten beiden Jahre war Shogun von Creative Assembly – nur verkauft hat es sich nicht. Hoffentlich ergeht es dem Nachfolger Medieval anders.

Und da kommen Sie ins Spiel! Denn nur wenn Sie und andere echte Spielfans auch mal Geheimtipps das Vertrauen aussprechen (und zwar in DM oder demnächst Euro), wird unser liebstes Hobby nicht in der 08/15-Weichspüllauge anderer Massenmedien enden. Als König Kunde haben Sie es in der Hand.

Jörg Langer
Chefredakteur

No One Lives Forever 2

Die »Lizenz zum Töten« ist verlängert, Geheimagentin Cate Archer arbeitet in **No One Lives Forever 2** erneut für die britische Regierung. Die Fortsetzung des erstklassigen



Per **Wurfstern** jagen Sie in Japan nach Schurken.

Ego-Shooters soll Sie unter anderem in den Orient führen. Auch in einer japanischen Siedlung jagen Sie nach Schurken – natürlich stilgetreu mit Wurfsternen. Welche weiteren Waffen und abgefahrenen Extras Sie in der Rolle der brünetten Schönheit einsetzen, ist leider noch nicht bekannt. Das Programm basiert auf der neusten Version der Lithtech-Engine von Monolith. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung gegen Ende 2002.

→ www.lithtech.com

Tropico: Paradise Island

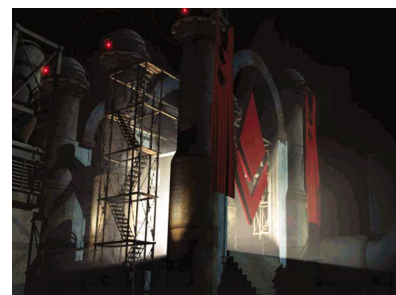
Hobby-Diktatoren sollten sich bis zum Januar 2002 schon mal mit Zigarren und Rum eindecken – Take 2 schickt sie dann mit dem **Tropico-Addon Paradise Island** zurück auf die Karibikinsel. Die Liste der geplanten Verbesserungen ist lang: Zwölf weitere Gebäude, 20 Szenarien, neue Spiel-

charaktere, Edikte und Diktator-Eigenschaften. Zudem will das Entwicklerteam Poptop viele Verbesserungsvorschläge von Fans umsetzen. So sollen sich endlich fast alle Bauten drehen lassen, Naturkatastrophen bringen Pfeffer in den Regierungsalltag. Außerdem dürfen Sie sich auf eine weitere Stunde beschwingter Calypso-Musik freuen. → Take 2, Tel. (01805) 217 316

Deus Ex 2

Das Beste ist gerade gut genug: Für das Action-Rollenspiel **Deus Ex 2** hat Chefdesigner Warren Spector bereits die **Unreal 2-Engine** lizenziert, jetzt kommt auch noch die derzeit stärkste Physik-Engine dazu. Das Programm-Modul des Herstellers Havok soll dafür sorgen, dass Objekte sich wirklichkeitsgetreu verhalten. So lassen Explosionen Mauern künftig überzeugend einstürzen und Kisten realistisch durch den Level purzeln. Die Entwicklung des Verschwörungs-Thrillers geht unterdessen zügig voran. In zwei frühen Levels erproben die Entwickler momentan vor allem das aufgebohrte Rollenspiel-System.

→ Eidos, Tel. (01805) 223 124



Deus Ex 2: Künftig stürzen solche Konstruktionen physikalisch korrekt ein (kein echter Screenshot).

Dungeon Siege

Es dauert noch bis April 2002, aber dann soll das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** tatsächlich fertig sein. Nachdem kürzlich mehrere Mitglieder des Entwicklerteams während eines Kurzurlaubs geheiratet haben – darunter auch Chefdesigner Chris Taylor –, geht es jetzt in die Endphase. Bis zur Veröffentlichung des grafisch spektakulären Titels will Gas Powered Games nicht nur Bugs beseitigen, sondern auch noch weitere Features einbauen. So bastelt Taylors Team an einer Menge zusätzlicher Zaubersprüche, Waffen und Rüstungen. Außerdem hat angeblich die Beobachtung von Spielern im Microsoft-Testlabor dazu geführt, dass die Entwickler ein ausführliches Tutorial programmiert haben, um Einsteigern die ersten Schritte und Kämpfe gründlich zu erklären. → Microsoft, Tel. (01805) 672 255



Dungeon Siege: Bis April 2002 soll das wunderschöne Action-Rollenspiel definitiv fertig sein.

IGI 2

Schlicht **IGI 2** heißt der Nachfolger des vor einem Jahr veröffentlichten Taktik-Action-



IGI 2: Die verbesserte Grafik-Engine soll noch schönere Außenlevels als in Teil 1 darstellen können.

spiels **Project IGI**. Erneut infiltrieren Sie als Elitesoldat Fabriken oder sonstige Anlagen. Die Solokampagne wird aus drei Kapiteln mit insgesamt 20 Missionen bestehen, die Sie nacheinander nach Russland, Libyen und China bringen. Neben der Grafik will das norwegische Entwicklerteam Innerloop vor allem die Gegner-KI kräftig überarbeiten, damit feindliche Einheiten koordinierter angreifen. Diesmal wird das Programm auch einen Mehrspieler-Modus enthalten. Nach aktueller Planung erscheint es im 2. Quartal 2002 – anders als der Vorgänger hoffentlich vom Start weg mit Speicher-Option während der Missionen.

→ www.codemasters.com/igi2

Medieval: Total War

Vom Samurai zum Ritter: Der Nachfolger zum gelungenen Echtzeit-Strategiespiel **Shogun** versetzt Sie ins Mittelalter. In Massenschlachten mit Hunderten von Einheiten sollen Sie in **Medieval: Total War** große Konflikte des 11. bis 15. Jahrhunderts nacherleben. So verteidigen Sie Europa gegen die Mongolen oder erobern in Kreuzzügen das Morgenland. Im strategischen Modus ziehen Sie Armeen über die Landkarte und bauen Festungen aus. Historische Figuren wie Kublai Khan und Jeanne d'Arc führen die Heere in den dreidimensionalen Kampf. Grafisch sind keine großen Änderungen zu **Shogun** geplant, dafür aber viel mehr Truppentypen. Den Feldherrenhügel dürfen Echtzeit-Generäle voraussichtlich in der zweiten Jahreshälfte 2002 erklimmen.

→ www.totalwar.com



Medieval: Historische Figuren führen die mittelalterlichen Heere an.

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	(1)	Diablo 2
2	(2)	Counterstrike (dt.)
3	(11)	Stronghold
4	NEU	Aquanox
5	(7)	Commandos 2
6	(6)	Half-Life (dt.)
7	(5)	Operation Flashpoint
8	(4)	Unreal Tournament
9	(3)	Age of Empires 2
10	(8)	Baldur's Gate 2
11	(17)	Red Faction
12	(9)	StarCraft
13	NEU	Fifa 2002
14	NEU	Wiggles
15	(10)	Deus Ex
16	NEU	NHL 2002
17	(13)	C&C: Alarmstufe Rot 2
18	(15)	Gothic
19	(–)	Die Siedler 4
20	(18)	Anstoss 3

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2001.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Fifa 2002
2	(4)	Stronghold
3	NEU	Flight Simulator 2002
4	(2)	Fußball Manager 2002
5	NEU	Zoo Tycoon
6	(17)	C&C: Yuris Rache
7	NEU	Wer wird Millionär? (2. Edition)
8	(18)	Die Sims
9	(1)	Commandos 2
10	(3)	Aquanox
11	(6)	Myst 3
12	(8)	Wiggles
13	(5)	Red Faction
14	(3)	Diablo 2: Lord of Destruction
15	(11)	Operation Flashpoint
16	(7)	NHL 2002
17	NEU	Patrizier 2 Addon
18	(18)	Die Sims
19	(14)	Train Simulator
20	(15)	Moorhuhn 3

Nov. 2001; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Jedi Knight 2

Das kommende Jahr wird zum Eldorado für **Star Wars**-Fans. Nicht nur der Film **Episode 2** steht an – auch **Jedi Knight 2** will mit Macht verführen. Der Ego-Shooter versetzt Sie erneut in die Rolle des Jedi-Rebellen Kyle Katarn, der die Galaxie vor einer großen Bedrohung retten muss. Derzeit werkeln beim Entwicklerteam Raven Software rund 30 Leute an dem potenziellen Megahit. Ein Arbeitsschwerpunkt liegt auf frischen Gegnern. Abgesehen von Sturmtrupplern laufen Ihnen auch neue Außerirdische vor die Wookiee-Armbrust. Nach aktuellem Stand erscheint das Programm im 2. Quartal 2002. Der nächste **Krieg der Sterne**-Film mit dem US-Titel **Attack of the Clones** kommt übrigens am 16. Mai in die Kinos – und zwar nicht nur in Nordamerika, sondern gleichzeitig auch in Deutschland. → www.lucasarts.com

Heli Heroes

Als Privatvergnügen begannen die **Earth 2150**-Entwickler Reality Pump, mit ihrer 3D-Engine eine arcadelastige Ballerei zu programmieren. Aus Spaß wurde Ernst, und jetzt steht **Heli Heroes** kurz vor der Veröffentlichung. Mit einem von zwei Hubschraubern – Apache oder Hokum – brettern Sie durch 30 Missionen. Für das Abschießen von Luft- und Bodenzielen gibt es Punkte und Extras. Den Highscore werden Sie auf eine Internet-Rangliste hochladen dürfen, um sich mit anderen Piloten zu messen. Ein echter Mehrspieler-Modus über das Netz ist allerdings nicht vorgesehen. Dafür können in bester Spielhallen-Manier zwei Ballerfreunde auf einem Bildschirm offline gegeneinander kämpfen. → www.realitypump.com



Heli Heroes: Mit dem Hubschrauber über 3D-Landschaften jagen.



Jedi Knight 2: Dieser grimmige Glatzkopf-Außerirdische ist neu in den Reihen der Star-Wars-Gauner.

Excalibur

Schwertschwingende Helden mussten bislang in Spielen wie **Severance** mit langweiligen Noname-Brotmessern Vorlieb nehmen, im 3D-Actionspiel **Excalibur** greifen Sie zur Markenklinge von König Artus. Mit der magischen Waffe spalten Sie Monsterschädel in den Welten von Albion, Avalon sowie einer finsternen Camelot-Version. Alternativ schießen Sie mit Bogen und Armbrust oder benutzen Angriffszauber. Sogar richtige Belagerungen mit Katapulten und Rammen soll es im Spielverlauf geben. Neben einer Einzelspielerkampagne sind auch Multiplayer-Arenen geplant. Grafisch macht das Spiel einen hervor-

ragenden Eindruck. Ein Veröffentlichungsdatum mag das australische Entwicklerteam Auran (**Dark Reign**) noch nicht nennen. → www.auran.com/excalibur



Excalibur: Eine edle Rüstung schützt Sie vor Monstern.

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Civilization 3	Strategiespiel	Infogrames	NEU	91%
2	Comanche 4	Flugsimulation	Novalogic	NEU	90%
3	MechWarrior 4: Black Knight	Mechspiel-Addon	Microsoft	NEU	89%
4	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	Ubi Soft	NEU	87%
5	C&C: Yuri's Rache	Echtzeit-Addon	Electronic Arts	12/01	87%
6	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Vivendi Universal	NEU	87%
7	Die Sims: Hot Date	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts	NEU	87%
8	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal	NEU	86%
9	Fifa 2002	Sportspiel	EA Sports	12/01	86%
10	Aquanox	U-Boot-Spiel	Fishtank	12/01	86%
11	Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Activision	NEU	85%
12	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	Ubi Soft	NEU	84%
13	Star Trek: Armada 2	Echtzeit-Strategie	Activision	NEU	83%
14	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	Activision	12/01	83%
15	Swine	Echtzeit-Taktik	Fishtank	12/01	83%
16	Ghost Recon	Taktik-Action	Ubi Soft	NEU	82%
17	Harry Potter	Action-Adventure	Electronic Arts	NEU	82%
18	Silent Hunter 2	U-Boot-Simulation	Ubi Soft	NEU	82%
19	Rally Trophy	Rennspiel	Jowood	12/01	81%
20	Etherlords	Strategiespiel	Fishtank	NEU	78%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 12/2001 und 1/2002.

World War 2

Erst zwei, dann drei – aber bei Initial Images zählt man offensichtlich anders. Nach dem Echtzeit-Strategiespiel **World War 3** arbeiten die Entwickler jetzt an **World War 2: Panzer Claws**. In den Jahren von 1941 bis 1944 kommandieren Sie deutsche und alliierte Panzereinheiten an der Ost- und Westfront. Realistische Landschaften mit Höhenstufen sowie Wetter- und Jahreszeit-Effekte machen Ihnen das Leben schwer. In **World War 2** kommt zum ersten Mal die nagelneue **Earth 3-Engine** zum Einsatz. Die nutzt statt herkömmlicher Polygone so genannte Bezierkurven. Das sieht laut Hersteller besser aus, bringt Geschwindigkeit und spart Speicherplatz. Vor allem Animationen sollen damit sehr realistisch wirken. Nach aktueller Planung rumpeln die Panzer bereits im 1. Quartal 2002 los. Nebenbei: **Earth 2160** ist als Online-Echtzeit-Strategiespiel mit der gleichen Engine in der Mache.

→ www.zuxxez.de

Archangel

Einen gutherzigeren Helden kann ein Spiel kaum bieten: Im Action-Adventure **Archangel** schlüpfen Sie in die Rolle eines Erzengels. Der war bis zu Spielbeginn ein junger Mann, der nach einem Autounfall die Grenze zwischen Leben und Tod überschritt. Fortan muss er sich im Mittelalter, im futuristischen Berlin sowie der Hölle gegen allerlei Monster wehren. Wahlweise steuern Sie ihn in der Ich-Perspektive oder mit Blick über die Schulter



Archangel: Als Erzengel kämpfen Sie im Mittelalter, der fernen Zukunft und der Hölle (siehe Bild).

durch imposante 3D-Welten. Statt auf Gernmassen müssen sich angehende Cherubins auf intensive Kämpfe mit einzelnen, sehr unterschiedlichen Opponenten einstellen. Außerdem wartet einiges an Rätseln, vor allem in Dialogen mit NPCs.

→ www.fishtankgames.de

Master of Orion 3

Der Griff nach den Sternen rückt in Reichweite. Ab Frühjahr 2002 führen Sie in der



World War 2: Spielen Sie die Panzerschlachten des 2. Weltkriegs in realistischen Landschaften nach.

dritten Auflage des Rundenstrategie-Klassikers **Master of Orion** wieder eine von acht Rassen zur Herrschaft über die Galaxis. Entwickler Quicksilver Games (**Starfleet Command**) will mit vielen Story- und Adventure-Elementen für Abwechslung im Imperator-Alltag sorgen. Dringenden Aufrüstungsbedarf hat allerdings noch die Grafik. Die 3D-Echtzeit-Weltallschlachten laufen ohne 3D-Karten-Unterstützung ab, auch die grau-blauen Menübildschirme erinnern derzeit mehr an eine Tabellenkalkulation als an ein Strategiespiel.

→ www.moo3.com

City of Heroes

Und noch ein Online-Rollenspiel – aber immerhin mit ungewöhnlichem Szenario. In **City of Heroes** lebt Ihr virtuelles Ich als Superheld in einer riesigen Stadt mit Wolkenkratzern und Slums. Aus mehreren Mega-Kräften und -Fähigkeiten sowie diversen Kostünteilen basteln Sie Ihr Alter Ego. Damit kämpfen Sie gegen das Böse, das Gute oder Aliens. Nach aktueller Planung startet im Frühjahr 2002 ein offener Beta-Test, im Sommer soll das Programm bereits fertig sein.

PS

→ www.cityofheroes.com



City of Heroes: Als kostümierter Superheld bewähren Sie sich in einer riesigen Online-Metropole.



Master of Orion 3: Spielerisch interessante, aber grafisch hausbackene Rundenstrategie im All.

Aktuelle Betatests

Kostenlos die künftigen Spiele-Hits kennen lernen: Bevor der Rest der Menschheit im Laden zugreift, können Sie die potenziellen Meisterwerke von morgen bereits jetzt spielen – als **Betatester**. An dieser Stelle finden Sie in GameStar regelmäßige Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiel	Genre	Hersteller	Info-Adresse
Counterstrike: C. Zero	Taktik-Action	Valve	beta.valvesoftware.com
Neocron	Online-Rollenspiel	Reaktor	www.neocron.com/html/beta_test.html
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	www.codemasters.com/dragonempires/
Earth and Beyond	Online-Weltraumspiel	Westwood	www.westwood.com
Project Entropia	Online-Rollenspiel	Mindark	www.project-entropia.com/betatest/apply.asp?topic=betatest
Legend of Mir	Online-Rollenspiel	Legend of Mir	www.legendofmir.net/download/download.htm



»Moonraker«: Karibik-Strategie à la Pirates, aber mit der Engine von Patrizier 2.

Karibik-Patrizier

Der Name **Moonraker** steht nicht nur für einen James-Bond-Film, sondern ist auch der Arbeitstitel von Ascarons bislang namenlosen **Patrizier 2**-Ableger. Der spielt, statt im Hanseraum, im Karibik-Gebiet des 17. Jahrhunderts – das Spielareal wird rund vier Mal so groß wie das des Original-Programms. Das auf der Patrizier-Engine basierende Spiel ist abenteuerlicher als der Quasi-Vorgänger und legt mehr Wert auf Aufbau und Entdeckung. Als Leichtmatrose arbeiten Sie sich zum Gouverneur hoch, legen sich mit Piraten an und hadern mit Engländern, Franzosen oder Holländern. Sie dürfen auch Städte erobern oder Seeschlachten führen. All das klingt wie eine inoffizielle **Pirates**-Fortsetzung, was den Fans von Sid Meiers Klassiker recht sein dürfte. Wenn Sie sich an der Namensfindung für das Spiel beteiligen wollen, können Sie das auf der Fan-Homepage www.patrizierwelt.de tun. Geplanter Erscheinungstermin: 2. Quartal 2002
→ www.ascaron.de

Natural Resistance

Im 3D-Echtzeit-Taktikspiel **Natural Resistance** befehligen Sie Soldaten in einem post-apokalyptischen Szenario. Ein großer Teil der Menschheit wurde von einer Seuche ausgelöscht, der Rest hat sich zu Clans zusammengerauft. Die bekämpfen sich gegenseitig, und Sie müssen sich für eine Seite entscheiden. Optisch macht das vom Berliner Team Silver Style (**Gorasul**) entwickelte Spiel bereits einen sehr guten Eindruck: Die dreh- und zoombaren Landschaften sind dicht bewachsen, was Sie taktisch für sich ausnutzen



Natural Resistance: Anfangs kontrollieren Sie nur kleinere Grüppchen, später ganze Armeen.

können. Die Einheiten werfen realistische Schatten. Ab dem ersten Quartal 2002 suchen Sie nach der Ursache der Seuche.
→ www.silver-style.de

IT-Stipendium von CDV

Die Firma CDV (**Sudden Strike**) sponsert ein Leveldesigner-Stipendium an der Berliner Games Academy. Die Ausbildung beginnt am 7. Januar 2002; der Kurs geht über acht Monate. Kandidaten sollten gute Computer- und Internetkenntnisse sowie grafisches Talent mitbringen, verlangt werden neben Bewerbung und Lebenslauf vor allem aussagekräftige Arbeitsproben. Weitere Infos bekommen Sie unter der untenstehenden Internetadresse oder unter (030) 297 791 20.
→ www.games-academy.de

Conseal

Das Oberhausener Entwicklerteam Similis hat mit dem 3D-Actionspiel **Conseal** ein viel versprechendes Eisen im Feuer. Die Pilotin Kitty Hawk wird über einer Insel abgeschossen. Auf sich allein gestellt, entdeckt



Conseal: Zu Beginn hat Kitty nur eine Pistole – neue Waffen nimmt sie ihren Gegnern ab.

sie ein furchtbares Geheimnis: Ein wahnsinniger Colonel züchtet genetisch optimierte Super-Soldaten heran und sucht dafür Frischfleisch. Aus der Schulterperspektive schleusen Sie Kitty durch Wälder und Militärbasen und schalten Widersacher ab Anfang 2002 möglichst unentdeckt aus. **PK**
→ www.similis.de

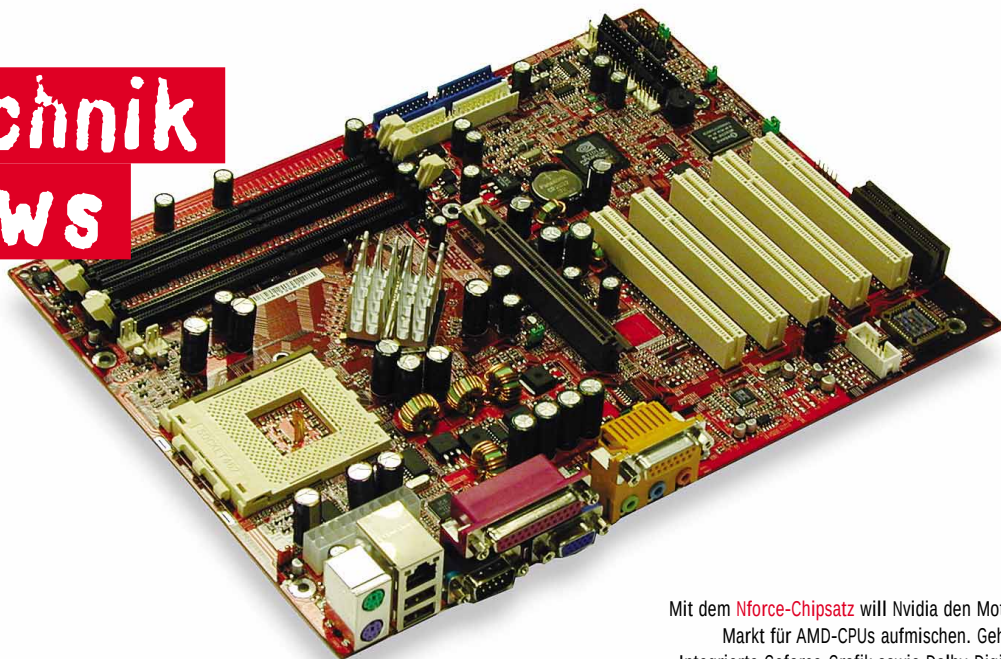
Firmen-Porträt: Related Designs



»Step by Step into the future!« – das ist das Motto der 1995 gegründeten Entwicklerfirma

Related Designs. Gemäß diesem Credo fingen sie klein an und entwickelten hauptsächlich Werbespiele (etwa für Schokolade- oder Zahnpasta-Marken). Der bislang größte Erfolg der mittlerweile auf knapp 20 feste und freie Mitarbeiter angewachsenen Firma war das Echtzeit-Strategiespiel **America** samt Addon. Derzeit schraubt das Unternehmen an einem 3D-Strategiespiel mit dem Arbeitstitel **No Man's Land**: Darin spielen Sie 300 Jahre amerikanische Geschichte nach. Die Entwickler versprechen, alle **America**-Kritikpunkte zu beseitigen und vor allem eine vernünftige Story einzubauen.
→ www.related-designs.de

Technik News



Mit dem **Nforce-Chipsatz** will Nvidia den Motherboard-Markt für AMD-CPU's aufmischen. Geheimwaffe: Integrierte Geforce-Grafik sowie Dolby-Digital-Sound.

Kolumne



3D-Wahn und -Wonne

A: »155 Frames bei Quake 3!« B: »Boah.« A: »In High Quality.« B: »Waaahnsinn!« A: »1.000 Mark.« B: »Upps ...«

Typisches Gespräch unter Spielern im Geforce-3-Zeitalter. B wird sich jetzt überlegen, ob er über 150 Bilder pro Sekunde so dringend braucht. So dringend wie den Kurzurlaub mit Kathrin, das erste Moped oder 200 Big Mäcs. A ist in Gedanken schon bei einer Wasserkühlung angelangt und verplant gerade die Budgets sämtlicher Weihnachts- und Geburtstagsfeste der nächsten drei Jahre.

Wo Hobby zur Passion wird, ist der blau eloxierte Kühler einer Ti 500 so sexy wie der Hintern von Jennifer Lopez – und damit für den Hardware-Freak jeden Pfennig wert. Aber wirklich nötig sind die Highend-Karten derzeit nicht, denn auch für technisch anspruchsvolle Spiele reicht heutzutage so gut wie jede Einstiegerkonfiguration aus (wie etwa in Komplett-PCs vom Discounter). Zur Zeit ist die beste Hardware eben nicht mehr Pflicht, sondern lustvoll zelebrierte Kür.

Michael Trier
Leitender Redakteur

Nvidia-Mainboard

Endlich marktreif: Nvidias lang erwarteter Nforce 420D-Chipsatz mit schneller, integrierter 3D-Grafik kommt erstmals zum Einsatz. Das **K7N420 Pro**-Mainboard von MSI unterstützt ausschließlich AMD-Prozessoren mit einem Frontside Bus von 100 oder 133 MHz. Der Nforce besteht wie üblich aus North- und Southbridge: Im nördlichen IGP (Integrated Graphics Prozessor) werkeln zwei 64-Bit-Speichercontroller, die maximal 3 GByte DDR-RAM adressieren, und eine Geforce 2 MX mit 175 MHz. Sofern zwei Speichermodule im Rechner stecken, liefert die Twin-Bank-Speicherarchitektur für Hauptprozessor und Onboard-Grafikkarte ausreichend Bandbreite. Bei Einbau einer separaten AGP-Grafikkarte nutzt allein die CPU den gewaltigen Speicherdurchsatz von 4,2 GByte/s. AMDs 800 MByte/s schnelles Hyper-Transport-Protokoll verbindet IGP mit der Southbridge und dem MCP (Media Communications Prozessor). Dieser beherbergt neben den Peripherie-Schnittstellen einen Echtzeit-Dolby-Digital-Encoder plus Netzwerk-Interface, einmalig auf dem Markt. MSI verbaut einen AGP und fünf PCI-Slots, drei DIMM-Steckplätze und sechs USB-Anschlüsse. Das **K7N420** kostet faire 470 Mark – die innovative Technik macht es zu einer der schnellsten Sockel-A-Plattformen.

→ www.msi-computer.de

Günstiger FF-Joystick

Wer meint, hinter »Force Vibration« verberge sich eine neue Technik, irrt: Hersteller Interact hat seinem brandneuen **Rocketeer**-Stick schlicht ein variables Force-Feedback

verpasst und dem seit 1998 bekannten Effekt einen neuen Namen gegeben. Doch auch hier geht es lediglich um die sensorische Rückmeldung physikalischer Vorgänge im Spiel. War dieser Zusatzkitzel vielen Spielern bisher schlicht zu teuer, gibt es jetzt diesen gut ausgestatteten Stick für ganze 69 Mark. Neben den zwei Motoren für den Rüttel-Effekt hat der Joystick sechs programmierbare Feuerknöpfe, Twist-Funktion, Schubkontrolle und einen 8-Wege-Coolie-Hat. Ob bei diesem Dumpingpreis noch solide Qualität geboten wird, wird ein gründlicher Test im nächsten Heft erweisen.



Low-Cost Rüttelknüppel: Der **Rocketeer** ist der derzeit günstigste FF-Joystick.

→ www.interact-europe.de

AMD-Pläne für 2002

AMD hat für 2002 ein beeindruckendes Produktportfolio. Im ersten Halbjahr 2002 schrumpfen die Strukturbreiten aller Chips auf Strom sparende 0,13 Mikron. **Thoroughbred** ersetzt den Palomino- beziehungsweise Morgan-Kern der aktuellen CPUs. Die Variante mit weniger Cache namens **Appaloosa** befeuert den Duron. Vorerst nur für Athlon kommt im zweiten Halbjahr 2002 der **Barton**. Ebenfalls in 0,13 Mikron gefertigt, verspricht seine SOI-Technologie 30 Prozent mehr Takt. Darauf basiert auch die beinahe zeitgleich erscheinende 32-/64-Bit-Symbiose **Clawhammer** für Performance-Desktops.

→ www.amd.de

Geforce-3-Nachfolger

Gerüchten zufolge veröffentlicht Nvidia schon im Januar 2002 den Nachfolger der erfolgreichen Geforce-3-Reihe. Der in 0,13-Mikron-Technologie gefertigte **NV25** soll »High Order Surfaces« unterstützen. Diese Technik kann endlich perfekt gerundete Polygon-Oberflächen berechnen. Auch Twin-View für die Unterstützung zweier Bildschirme soll der **NV25** beherrschen.

Bereits im Dezember erscheint der **NV17**. Dank Vertex Shader wird dieser die Geforce 2 Ti in den Low-Cost-Markt drängen. Der **NV17** läuft speichersynchron mit 250 MHz in zwei Bauformen: Die 4xx-Reihe schaufelt 8 GByte/s über eine 128 Bit breite Anbindung in den DDR-Speicher – die doppelte Menge des MX-400. Die kostenreduzierte 2xx-Variante hat wie Letzterer nur 64 Datenleitungen, wodurch sich der Durchsatz auf 4 GByte/s halbiert.

→ www.nvidia.com

DMX 6fire 24/96

Anfang Dezember erscheint mit der **DMX 6fire 24/96** Terratecs Antwort auf die **Soundblaster Audigy** von Creative. Sechs Lautsprecher (5.1-System) werden direkt am Slotblech der Karte angeschlossen, um etwa Dolby-Digital-codierte DVDs wiederzugeben. Ein Frontmodul aus Metall bietet optische und koaxiale Digitalein- und Aus-



Die Anschlussbox der DMX 6fire ist aus Metall.

gänge sowie analoge Anschlüsse für CD-Spieler, Mikrofon und sogar Plattenspieler. Per mitgelieferter Software können so alte Vinylschätzchen eingelesen und auf CD archiviert werden. Anders als bei der **Audigy** erfolgt nicht bloß die Wiedergabe mit 24Bit/96KHz Signalqualität, sondern auch Aufnahme und interne Weiterverarbeitung. Für den guten Ton bei Spielen sorgen die 3D-Modi Sensaura 3D, A3D sowie EAX 1.0 und 2.0. Mit **Power-DVD 3** und Sound-Tools soll die 6fire knapp 500 Mark kosten.

→ www.terratec.de

Socket-A von Abit

Auch Abit veröffentlicht jetzt ein Mainboard mit Via-KT266A-Chipsatz. Das 500 Mark teure **KR7-Raid** ist durch den verbesserten RAM-Controller der Via-Northbridge bei speicherintensiven Anwendungen bis zu 10 Prozent schneller als der Vorgänger. Wie alle Abit-Modelle bietet das **KR7-Raid** die jumplose Übertaktung von CPU und FSB über das Bios. Auf das ATX-Board passen sämtliche aktuellen AMD-Prozessoren und – dank vier DIMM-Steckplätzen – bis zu 4 GByte DDR-RAM. Dazu kommen AGP-Port, je sechs PCI- und USB-Anschlüsse sowie ein Raid-Controller. Inklusiv der Ports auf dem IDE-Controller der Southbridge können Sie so bis zu acht Laufwerke betreiben.

→ www.abit.nl

Wingman Cordless Pad

Auch das **Wingman Cordless Gamepad** folgt dem Funk-Trend; der Abstand zum PC darf laut Logitech fünf Meter betragen. Die Batterien sollen trotz Force-Feedback-Effekt für 50 Stunden ungebundenes Spielvergnügen reichen. Das Pad hat zwei Analog-Sticks und ein digitales Steuerkreuz. Neun Knöpfe lassen sich per Software mit Funktionen bele-



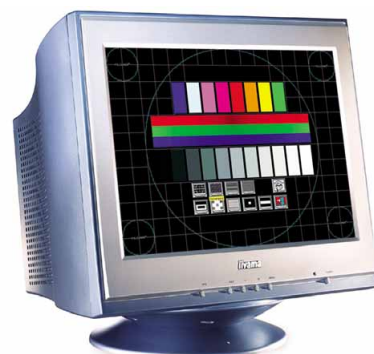
Das **Wingman Cordless Gamepad** überträgt Daten per Funktechnologie an den Computer.

gen, zudem gibt es einen Schubregler. Etwa 140 Mark wird Sie all die Freiheit kosten.

→ www.logitech.de

Design-17-Zoller

Beim futuristisch designten 17-Zoll-Monitor **HM704UTc** von Iiyama ermöglicht ein Helligkeitsbooster eine farbintensivere und leuchtstärkere Darstellung. Die Diamantron M2-CRT-Bildröhre mit 0,25 Millimeter-Streifenmaske ist absolut flach und arbeitet



Der neue 17-Zöller von **Iiyama** ist kompakt und findet so auch auf kleinen Schreibtischen Platz.

mit einer Horizontalfrequenz von 96 KHz. Das ermöglicht bei 1024 mal 768 Bildpunkten satte 120 Hz Bildwiederholrate. Preis des Geräts: 780 Mark.

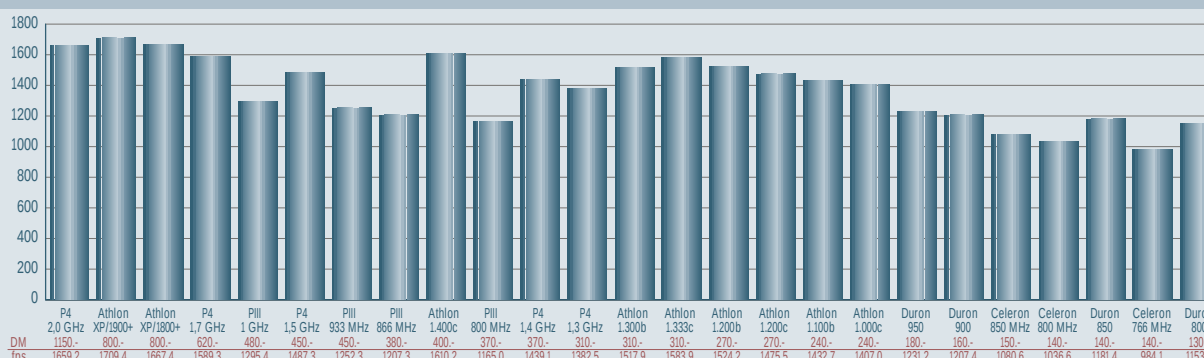
DV

→ www.iiyama.de

GameStar-Prozessorindex: Top 25 Preis-Leistungs-Tabelle

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: 19.11.2001

Siedeln, segeln, siegen

Anno 1503



Auf CD:
exklusives
Video-Special

Auf DVD:
Extralanges
Video-Special

WWW

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

Facts

- 250 Gebäude (170 eigene)
- 40 Produktionsketten
- 9 neutrale Völker
- 30 Truppentypen (12 eigene)
- 6 Schiffstypen
- rund 100 Figuren
- 4 Klimazonen
- 50 Tierarten

Exklusiv-Besuch bei den Anno-Machern: Wir haben mit zwei Redakteuren das fesselnde Aufbau-Epos zwei Tage lang fast nonstop gespielt.

Inhalt

Mega-Preview	20
Öffentliche Gebäude	23
Gefahr aus der Tiefe	24
Die ideale Anno-Stadt	26

Mit 190 km/h sausen wir von München ins hessische Langen. Denn dort entsteht beim Entwickler Sunflowers mit dem Aufbauspiel **Anno 1503** der Nachfolger zum erfolgreichsten deutschen PC-Titel, **Anno 1602**. Doch wir werden ständig überholt: Auf der Datenautobahn rasen Programm-Updates aus Österreich ebenfalls nach Langen, damit wir dort auch ja die aktuellste Version Probe spielen können. Bei Max Design im Wintersportparadies Schladming entsteht nämlich das Grundgerüst; Kampagnen und Kartendesign entwirft hingegen Sunflowers.

Zwei Tage lang spielen wir **Anno 1503** ausgiebig, fertigen eigene Screenshots an und filmen kräftig. Zwei Tage lang bauen wir unsere Inseln zu, zimmern Handelsflotten zusammen und versorgen unsere anspruchsvolle Bevölkerung. Zwei Tage lang sind wir kaum von den Rechnern wegzukriegen – das Restaurant hat Pech, wir nehmen den Pizzaservice.

Gierige Untertanen

Das fesselnde Spielprinzip des Vorgängers **Anno 1602** ist geblieben. Mit einem kleinen Segelschiff landen Sie an einer Insel, eröffnen ein Kontor und besiedeln Ihre neue Heimat. Damit die Bewohner sich weiterentwickeln, errichten Sie Produktionsketten zur Rohstoffgewinnung und Weiterverarbeitung. Ihre Untertanen stellen ständig neue Forderungen, also müssen Sie fleißig handeln und andere Inseln bebauen. Denn nur so bekommen Sie Güter, die Ihre heimische Wirtschaft nicht herstellen kann. Außerdem können Sie mit (sehr teuren) Kriegsschiffen und Armeen Nachbarinseln erobern. Kampf ist allerdings kein Muss: Wenn Sie keinen Krieg anzetteln, lässt der Nachbar Sie in Frieden.

Stochern im Nebel

Doch vor dem ersten Spatenstich ist die Suche nach der idealen Insel angesagt. Denn neuerdings bedeckt dicker Nebel al-



Piratenester schützen sich mit Geschütztürmen, Kanonen und Landstreitkräften. Für ein dickes Bestechungsgeld verkaufen die Seeräuber Ihnen sogar seltene Waren aus ihrem Beutegut.

le nicht erforschten Flächen. Auf der Übersichtskarte sind nur die insularen Umrisse zu sehen, lediglich Bergspitzen lugen schüchtern hervor. Gute Sicht ist generell wichtig: »Wenn du deine Siedlung in einem Talkessel

errichtest, kann die Konkurrenz dich kaum finden«, verrät uns Producer Jochen Bauer. Und weil Sie Ihr Dorf jetzt fernab der Küste hochziehen dürfen, zeugt nur das kleine Kontor von Ihrer Anwesenheit. Um das Produk-



Unsere ersten Untertanen sind zu Bürgern aufgestiegen und wohnen in schicken **Steinhäusern** mit Stufengiebel (oben). Die geforderten Waren und Gebäude für den Kaufmanns-Level sehen Sie rechts.

Die **Werft** bietet Ihnen sechs Schiffstypen zur Wahl, die Sie schon beim Bau mit Kanonen bestücken.



In der hinteren Reihe fahren unsere **Kriegsschiffe**, vorne die **Handelssegler**. Letztere sind jetzt auch (leicht) bewaffnet.



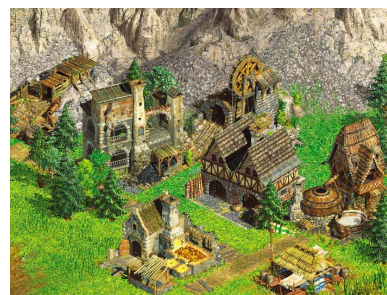
pen zimmern. Erst wenn die ersten Bedürfnisse Ihrer Schutzbeholdenen gedeckt sind, werden weitere Bauten freigeschaltet. So fordern Ihre Insulaner anfangs Nahrung, Leder, Holz und Salz, um sich von Pionieren zu Siedlern zu entwickeln. Auch öffentliche Gebäude sind gefragt, vom Wirtshaus bis zur Kathedrale. Manche Bauwerke wachsen mit: Wenn Sie etwa eine Kathedrale errichten, werden die Kapellen nicht (wie früher) überflüssig, sondern gratis zu Kirchen und steigern den göttlichen Beistand erheblich. In der höchsten der fünf Entwicklungsstufen entwickeln sich Ihre Leute zu Aristokraten und verlangen ungeniert Luxusgüter wie seidenen Kleidung und Schmuck.

Kitschfreie Idylle

Grafisch brennt **Anno 1503** ein Feuerwerk an Mittelalter-Charme ab, ohne in den **Siedler 4**-Knuddelkitsch zu verfallen. Liebevoll entworfene Blockhütten und Fachwerkhäuser stehen leicht windschief in der isometrischen 3D-Landschaft, Stufengiebel zieren Kaufmanns-Residenzen, und die Aristokraten residieren in kleinen Palästen. Dass die Spielwelt in Rechtecke unterteilt ist, sieht man kaum:

Die Bauwerke sind in schrägen Winkeln zueinander angeordnet, die Flächen dazwischen mit Grün gefüllt. Die Perspektive können Sie wieder in 90-Grad-Schritten drehen, außerdem gibt's drei Zoomstufen. Gebäude lassen sich ausblenden, was den Wegebau erleichtert.

Während sich in **Anno 1602** nur wenige Bewohner aus den Häusern trauten, herrscht jetzt echter Trubel. Über 100 verschiedene Figuren stapfen durch die Welt. Und wenn Sie zum Beispiel eine Forsthütte in dichten Wald setzen, schlägt deren



Die große **Waffenschmiede** (Fachwerkhäuser, Mitte) braucht viel Eisen. Das nötige Erz fördern wir in der tiefen **Erzmine** (am Berg, mit Wasserrad).

tionspotenzial eines Eilands zu ermitteln, reicht simples Andocken nicht mehr, Sie müssen einen Scout übers Gelände scheuchen. Salzstein, Erz und Gold

verstecken sich zum Beispiel ausschließlich im Gebirge – und längst nicht in jedem.

Zu Beginn einer Partie können Sie nur wenige Gebäudetypen

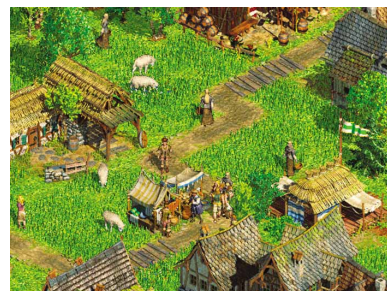
Belegschaft zu zweit auf die Bäume ein – früher war nur ein einzelner Holzfäller unterwegs. Rund 40 Tierarten tummeln sich in der Flora, etwa Giraffen,



Mit einem Klick auf die **Universität** (links, mit grünen Dächern) erforschen Sie neue **Technologien** (Menü rechts). Oberhalb des Galgens steht eine Papiermühle, links daneben die Druckerei. Deren Bücher brauchen Sie zur Forschung.



Diese Insel liefert **Tabak**, der auf unserem Heimat-Eiland nicht gedeiht. Neben der Plantage haben wir gleich eine Zigarrenmanufaktur errichtet.



Im **Marktplatz** (grüne Fahne) landen Ihre Güter. Die beiden umlagerten **Stände** füllen Ihr Konto.

Elefanten und Flamingos. Raubtiere sind echte Produktionshemmer – wenn Bären am Stadtrand auftauchen, verschanzen sich die Bürger zu Hause. Manche Viecher können aber auch Leben retten: So flattern Papageien aufgeschreckt aus dem Dschungel empor, wenn sich eine Streitmacht heimlich Ihrer Siedlung nähern will.

Gedeih und Verderb

Die Welt ist in vier Klimazonen unterteilt, die Vor- und Nachteile haben. In den gemäßigten Breiten wächst Getreide wunderbar, Tabak und Gewürze sind in südlichen Gefilden besser aufgehoben. Wo welche Pflanzen am besten gedeihen, sehen Sie neuerdings erst, wenn Sie die entsprechende Plantage errichten wollen. Ein farbiger Balken über dem Bauwerk zeigt vor dem Bau das Wachstumspotenzial: je grüner, desto mehr.

Über 300 vorgefertigte Inseln soll **Anno 1503** enthalten, Kampagne und Einzelszenarios zusammengezählt. Im Vorgänger waren's zwar 700, dafür sind die neuen bis zu fünfmal größer. Dennoch haben Stubenhocker wenig Chancen. Denn kein Eiland birgt alle Rohstoffe, Sie müssen also »Produktionsin-

seln« besiedeln, auf denen Seidenraupen, Indigo, Hanf oder Zuckerrohr wachsen können.

Steuerroase

Die neuen **Anno**-Bewohner brauchen weder Liechtenstein noch die Cayman-Inseln, sie zahlen einfach keine Steuern mehr. Dafür frönen die Insulaner nonstop dem Kaufrausch. Wenn Sie ihnen Marktstände hinstellen und für ein reges Angebot sorgen, klingelt Ihre Staatskasse. Jede der rund zehn Warengruppen hat einen eigenen Stand, für Schmuck, Nahrung und Salz oder auch Lampenöl. Anders als bei **Siedler 4** müssen Sie die Marktplätze zwar anklicken, um den Inhalt zu sehen; lange Schlangen verraten aber, dass beim Angebot etwas schief läuft.

Neutrale Seehändler klappern regelmäßig Ihre Kontore ab und achten dabei sehr genau auf die Preise – wenn Ihre Konkurrenten billiger verkaufen, bleiben Sie auf Ihren Wucherwaren sitzen. Das gilt auch umgekehrt: Falls Sie für die dringend benötigten Werkzeuge nur einen Spottpreis bieten, sucht das Handelsschiff gleich das Weiße. Farbmarkierungen verraten beim Festlegen Ihrer Angebote, wie Sie im Vergleich



Eine Armee mit Katapulten, Mörsern, Geschützen und **Belagerungstürmen** nähert sich dem Feind. Zur Artillerie gesellen sich später Bedienungsmannschaften, damit die Kanonen nicht alleine rumpeln.

zur Konkurrenz liegen. Außerdem checken die Computerhändler die Schaufenster aller Völker und zahlen Spitzensummen für seltene Waren.

Wettrüstung

Bei **Anno 1602** wirkten die Echtzeit-Schlachten noch aufgesetzt, von den vier Truppentypen nutzte man gerade die Hälfte, nämlich Kavallerie und Kanonen. **Anno 1503** rüstet mit zwölf Einheitentypen kräftig auf, da-

Öffentliche Gebäude

Marktplätze bunkern sämtliche Erzeugnisse Ihrer Produktionsstätten, außerdem erweitern sie Ihren Einflussbereich. Um Bedarfs- und Luxusgüter wie Lampenöl, Salz, Seidenklammotten oder Marmor zu verkaufen, stellen Sie spezialisierte **Marktstände** auf. Die Einnahmen füllen Ihre Staatskasse.



Eine **Kapelle** gehört zu den ersten Bauwerken, die Ihre Untertanen fordern. Das kleine Gotteshaus hat nur einen geringen Wirkungskreis, deshalb sollte es in der Ortsmitte stehen. Später können und müssen Sie auch Kirchen bauen – bis hin zur imposanten, aber teuflisch teuren Kathedrale.

Prost! Das **Wirtshaus** (in zwei Größen) hebt die Stimmung der Bevölkerung beträchtlich. Und Ihre, denn das Trinkgeld fließt in Ihre Taschen. Vier Muntermacher stehen auf der Getränkelliste: Rum, Wein und neuerdings Bier sowie Wodka, den Sie in der Destille aus Kartoffeln gewinnen.



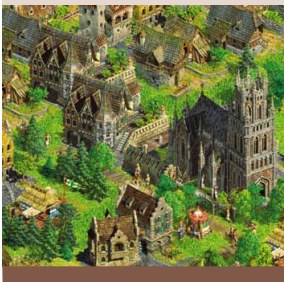
Mit der **Klosterschule** decken Sie die religiösen Bedürfnisse Ihrer Schützlinge. Gleichzeitig können Sie in der Schule forschen, wenn Holzfäller und Papiermühle der Druckerei genug Seiten liefern, um daraus Bücher herzustellen. Auch in normalen Schulen und der Uni ist Forschung möglich.



Aufrüstung: Die **Große Festung** bildet zwölf Truppentypen aus. Die benötigten Waffen und Harnische liefern Ihnen Waffenschmieden und Rüstungsmacher frei Haus. Dazu kommen vier verschiedene Kriegsmaschinen.

Alles im Blick

Mit den **drei Zoomstufen** behalten Sie Ihre Siedlung im Auge. Die Ansicht lässt sich außerdem in 90-Grad-Schritten **drehen**, was aber selten nötig ist: Wir mussten die Karte lediglich beim Platzieren unserer Bergwerke rotieren.



runter Bogenschützen, Musketenträger, Reiter und Artilleristen. Die Soldaten können zwar keine Gebäude ankratzen, doch dafür gibt's Geschütze: Mörser und Katapulte schleudern Geschosse im hohen Bogen über Stadtmauern, während Kanonen im flachen Winkel feuern. Belagerungstürme schaufeln



Die **Geschützgießerei** produziert mit Kohle und Eisen wahlweise Mörser oder Feldkanonen.

Ihre Mannen auf die Mauern, wo sie sich die Verteidiger im Nahkampf vorknöpfen.

Bis Sie allerdings eine starke Armee aufgestellt haben, müssen Ihre Rüstungsarbeiter malochen: Die militärischen Produktionsketten sind besonders lang. So brauchen Sie für Schwertkämpfer Holz und Erz, um in der Schmelze Roheisen zu gewinnen, das der Waffenschmied zu Klingen hämmert, während der Rüstungsmacher Harnische fertigt. Ein Katapult benötigt Holz und Stricke, die in der Seilerei aus Hanf gedreht werden. Wie beim Belagerungs-Epos **Stronghold** können Sie bei einigen Produzenten zwischen Waffentypen wählen.

Alles Böse kommt von oben

Bei den Gefechten spielen Höhenunterschiede eine wichtige Rolle – Bogenschützen auf der Stadtmauer schießen weiter als die Angreifer in der Senke. Die müssen obendrein erst einen Pfad anlegen, damit die Kanonen überhaupt bergauf kommen. Auch dichter Wald treibt die Geschützmannschaften in den Wahnsinn, denn die blöden Bäume blockieren den sperrigen Donnerrohren den Weg.

Die Kämpfer beherrschen mehrere Formationen; sie nehmen schwach gepanzerte Einheiten in die Mitte oder rücken gestaffelt vor, um Schützen durch Nahkämpfer zu decken. Ihre Mannen gewinnen mit jedem erledigten Gegner Erfahrung, die mit besseren Kampferten belohnt wird. Sunflowers plant drei bis fünf Erfahrungstufen und bastelt noch an den erreichbaren Boni. Es lohnt sich also, Sanitäter mitzunehmen, um vor allem die Veteranen nicht zu verheizen.

Bin schon da!

Konkurrenz belebt auch bei **Anno 1503** das Geschäft. Computergegner besiedeln Inseln, handeln und breiten sich aus. Die KI-Nationen sollen deutlich mehr Profil zeigen als ihre namenlosen Vorgänger in **Anno 1602**. So haben sie künftig eine eige-

ne Mentalität – die eine expandiert schnell, die andere bietet neutralen Händlern Dumpingpreise. Wie gehabt können Sie Handelsverträge, Friedensabkommen und Kriegserklärungen beschließen. Aber Vorsicht: Ihre Mitbewerber sollen ein viel besseres Gedächtnis bekommen und Ihre Taten sehr genau beobachten. Wenn Sie Ihren Teil eines Tauschgeschäftes nicht liefern, spricht sich das herum. Wer einmal den Stempel »Ich bin ein mieser Vertragsbrecher« trägt, hat wenig Entgegenkommen von den Computergegnern zu erwarten – eher eine gemeinsame Boykottklärung.

Softwarepiraten

Dummerweise sind Sie nicht der Einzige, der von Frachträumen voller Gold und Seide

mehreren Geschützdecken. Die Flotten beherrschen ebenfalls Formationen. So entfaltet eine Linie von Kriegsschiffen ihre gesamte Feuerkraft, für Eskorten empfiehlt sich das Viereck mit den Händlern in der Mitte. Wie bei den Truppen bewegt sich die Formation immer nur so schnell wie das langsamste Mitglied. Die Frachtkähne werden also nicht versenkt, während die Schutzschiffe schon vor der Hafenkneipe ankern.

Neuerdings beherrschen Ihre Kapitäne Entermanöver. Wenn Sie genügend Marinesoldaten an Bord haben, drehen Sie den Spieß einfach um und jagen den Piraten Beute ab, die sie der Konkurrenz entwendet haben. Dadurch kommen Sie auch an Waren, die Sie noch gar nicht selbst produzieren können.

Gefahr aus der Tiefe



Zwischensequenz: Ein **Riesenkrake** umarmt unser Schiff. Die Belegschaft hat mit Ihren lächerlichen Harpunen keine Chance und geht baden.

träumt – die computergesteuerten Piraten tun's auch. Gegen die Freibeuter hilft eine gute Bewaffnung oder besser eine kanonenstarrende Eskorte. Je drei Handels- und Kriegsschiffe können Sie zusammenzimmern, vom trägen Frachtkahn bis zur dicken Galeone mit

Oder Sie bestechen die Seeräuber – für eine ordentliche Summe fallen sie künftig ausschließlich über Ihre Konkurrenten her. Sie können mit den maritimen Plagegeistern sogar handeln, sobald Sie ihren geheimen Stützpunkt aufgespürt haben. Der bietet nämlich ein be-

sonders günstiges Sortiment an Kanonen, Musketen und Rum. Ein Piratennest ist allerdings noch schwieriger auszurauchern als zuvor, weil die Raubeine jetzt sogar eine eigene Landstreitmacht unterhalten.

Käpt'n, ein Iglu!

Neben den Konkurrenznationen und Piraten treffen Sie auf neun neutrale Völker. Ganz im Norden hausen die Eskimos samt Pinguinen (die eigentlich nur am Südpol watscheln...), in wärmeren Gefilden begegnen Sie Mauren, Afrikanern oder Beduinen. Jedes Volk lebt sein eigenes Klischee: Indianer rücken für billiges Feuerwasser edles Leder raus, Venezianer handeln mit allem und jedem, Mongolen fallen bevorzugt über leichtsinnig in der Nachbarschaft gegründete Siedlungen her. Die neutralen Niederlassungen sind besonders schön anzusehen. Da trocknen durchgefrorene Eskimos ihre Schneeschuhe an der Feuerstelle, bei den Azteken ragen imposante Steinpyramiden gen Himmel, und gehöckerte Karawanen ziehen durch die Beduinen-Zeltstadt.

Bäume machen klug

Umgehauene Bäume enden nicht nur als Baumaterial für Häuser, Schiffe und Spieße. In der Papiermühle hauchdünn geschnitten und in der Druckerei bedruckt, liefern sie in Buchform Lesestoff für Schule und Universität. Dort können Sie mithilfe eines Extramenüs forschen, um das Tempo Ihrer



Kleine und große Piratenschiffe bedrohen Ihre Handelsmarine. Vor diesem Seeräubernest sind schon mehrere Angreifer gesunken – ihre Wracks schimmern durchs Wasser.

Schiffe oder die Durchschlagskraft Ihrer Waffen zu erhöhen. Auch ganz neue Erfindungen sind möglich: Wenn Sie den tiefen Brunnen entwickeln und schließlich bauen, steigert sich der Ertrag Ihrer nah gelegenen Felder. Die wissenschaftlichen Fortschritte sind allerdings ebenso langwierig wie teuer. »Man kann die Kampagne aber auch ganz ohne Forschung gewinnen«, versichert uns Anno-Produzent Jochen Bauer.

Walkiller gegen Killerwal

Selbst ohne aggressive Konkurrenten und Piraten ist das Anno-Leben höchst unsicher. Im Meer hausen Riesenkraken, um unvorsichtige Segler ein paar

Etagen tiefer zu zerren. Ihre Walfangschiffe sind bei der Tranjagd ebenfalls gefährdet – und das nur, um die noble Gesellschaft daheim mit Lampenöl zu versorgen. Zum Glück können Sie Ihren Schiffen auch beim automatischen Transport Wegpunkte setzen, sodass sie berückigte Gebiete einfach weiträumig umfahren.

An Land droht wieder die Pest, die jetzt nicht nur die Bevölkerung dezimiert: Fremde Handelsschiffe schlagen einen großen Bogen um Ihre Kontore, wenn der Schwarze Tod die Sense schwingt. Gut, wenn auf Ihrem Gebiet Heilkräuter wachsen, mit denen der Apotheker die Seuche in den Griff kriegt. Viel erfreulicher sind da Ereignisse wie ein Schatzfund oder die Fertigstellung eines Schlosses, das Sie sich durch besonders gute Staatsführung verdient haben –

aber selbst bezahlen sollen. Vorausschauende (und optimistische) Inselherrscher reservieren also gleich ein großes Grundstück für den sperrigen Protzbau.

Musikpalast

Bei Alexander Röders Büro müssen wir besonders kräftig anklopfen. Der Musiker bastelt gerade lautstark an seinem nächsten Stück. Alex hat schon den sehr guten Anno 1602-Soundtrack komponiert, bei 1503 legt er richtig los: »Am schwierigsten waren die Eskimos. Oder wisst ihr, was die für Instrumente spielen?« Jedes Volk hat drei eigene Stücke, dazu kommen jede Menge für besondere Ereignisse wie Schlossbau, Intro und Zwischensequenzen. Zwei Titel haben wir Alex sofort abgeluchst – Sie können sie auf unserer CD/DVD als Hintergrundmusik genießen. **MD**



In klirrender Kälte hausen die Eskimos, die gerne Fisch und Tran verkaufen.

Anno 1503

Genre: Aufbauspiel
Termin: März 2002

Entwickler: Max Design
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Das bewährte Spielprinzip wird nicht verschlimmbessert, sondern sinnvoll erweitert: Mit den neun Neutralen kommt noch mehr Leben in die Bude, die vielen neuen Rohstoffe verzahnen geschickt ineinander. Und das aufgerüstete Militär dürfte auch diejenigen Strategen zufrieden stellen, die das alte Anno unterforderte.«

Grafikpracht und Wirtschaftsmacht

Die ideale Anno-Stadt

An isometric view of a medieval city in Anno 1503. A large stone fortress with multiple towers and battlements sits on a rocky hill overlooking a river. Below the fortress, a dense cluster of medieval buildings with red-tiled roofs and half-timbered facades forms the city center. A river flows through the landscape, with a small bridge crossing it. In the foreground, two large sailing ships are docked at a quay. The surrounding area is lush with green trees and grass, with some smaller buildings and farms scattered throughout.

Die **Große Festung** dient als Rekrutierungszentrum für fast alle Armee-Einheiten. Einige haben sich auf dem Vorplatz schon versammelt. Die beiden Geschütze stammen aus einer Kanonenschmiede.

Eine **Rinderfarm** erfüllt gleich zwei Zwecke: Zum einen produziert sie Fleisch, das in der benachbarten **Metzgerei** zu Nahrung verarbeitet wird. Zum anderen fällt als Nebenprodukt Leder ab.

Zwei **Segler** liegen im Hafen. Der rechte ist ein dickes Kriegsschiff und dient als Geleitschutz für den Handelskahn. So beschützt brauchen wir unterwegs lauernde Piraten nicht zu fürchten.

Diese Metropole ist bereits sehr weit entwickelt; die wichtigsten Versorgungsbetriebe befinden sich im Umland. So viel Wohlstand lockt natürlich Neider auf den Plan: Mit ihren Truppen versuchen sie, unsere gut befestigten Mauern zu erstürmen.

In der **Mine** (links am Berg) wird Eisenerz gewonnen. Das verarbeitet die **Schmelze** gegenüber zu Roheisen. Daraus fertigen Sie in Schmieden dringend benötigte Werkzeuge und Waffen.

Die **Brotproduktion** sichert die Nahrungsversorgung im großen Stil. Bei den Farmen wächst Weizen, der in der Mühle gemahlen wird. In der Bäckerei rechts oben entsteht dann das Brot.

Ohne die **Schneiderei** (oben) würden sich Ihre Insulaner nicht weiterentwickeln. Wolle kommt von der Schaffarm, daraus entsteht in der Weberei Stoff, der beim Schneider zu Kleidern veredelt wird.

Kirchen gehören zu den wichtigsten Gebäuden. Ohne seelischen Beistand entwickelt sich keine Stadt weiter. Die **Kathedrale** hat einen wesentlich größeren Einzugsbereich als eine Dorfkapelle.

Gegnerische Truppen stürmen unsere Stadtmauern mit Infanteristen, Reitern, Kanonen und sogar Belagerungstürmen. Doch unsere flinken Verteidiger stehen schon auf den Zinnen bereit.

Die Gesetzlosen

Mafia

Manche Menschen akzeptieren keine Regeln außer ihre eigenen. Als Mitglied der Familie können Sie bald lernen, wie lang der Arm des Gesetzes wirklich ist.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Das Leben ist gut zum jungen Tommy: Im Konkursgeplagten Amerika der 30er Jahre hat er einen sicheren Job als Taxifahrer. Eines Tages springen zwei dunkel gewandete Herren in seinen Wagen, auf der Flucht vor grimmigen Häschern mit MPs. Tommy fährt um sein Leben und hängt die Bande ab. Diese Leistung bringt ihm neben einem Trinkgeld auch einen Job ein – als Fahrer für den Don. Bald bekommt er

auch andere Aufträge, trägt eine Waffe und tötet für die Familie. Doch mit der Zeit beginnt Tommy zu begreifen, wie sehr er sein neues Leben verabscheut, und sucht einen Ausweg. All seine Sünden und Heldentaten dürfen Sie als Hauptdarsteller nachspielen – als »Rückblende« im 3D-Actionspiel **Mafia**.

Der vierte Pate

Laut Chefdesigner Daniel Vavra vom tschechischen Entwickler-

team Illusion Softworks (**Hidden & Dangerous**) war eine gute Story der wichtigste Aspekt bei der Entstehung von **Mafia**: »Wir schrieben erst eine tolle Story und dann das entsprechende Spiel.« Der Spieler soll ein Gespür dafür bekommen, was es hieß, ein 30er-Jahre-Mobster zu sein. Kenner von Gangster-Filmen wie **Der Pate**, **Goodfellas** oder **The Untouchables** werden viele Parallelen im Spiel finden. Teilweise lassen

Sie die Entwickler einige Szenen aus den Streifen nachspielen. Und bei der einen oder anderen Missionen haben sich die Designer sogar von tatsächlichen Mafia-Begebenheiten inspirieren lassen...

Zu einem realistischen Spielgefühl gehört eine gute Grafik. Und hier punktet **Mafia**: Die fiktive und gut 12 km² große Stadt »Lost Heaven« wurde vom Chicago und New York der 30er Jahre inspiriert. Fast alle Texturen sind Fotos, die die Grafiker aufwändig nachbearbeitet haben, um ein glaubwürdiges Straßenbild zu erzeugen. So durchqueren Sie abwechslungsreiche Stadtviertel, passieren Wolkenkratzer, Hotels oder schippern am Hafen entlang. Sie dürfen jederzeit anhalten und viele der Gebäude betreten: Mehr als 30 Locations sind aufwändig und detailgenau modelliert. Ob Flughafen, Banken, Galerien oder Restaurants – Sie treffen überall jemanden.

Spiel für die ganze Familie

In **Mafia** sind Sie meist allein unterwegs. Nur ab und zu geben Ihnen ein oder mehrere CPU-Kollegen selbstständig Rücken- deckung. Falls Ihnen Mitstreiter aus Fleisch und Blut lieber sind,

Vor jeder Mission gibt es ein Briefing in Spielgrafik.



greifen Sie zu den vielfältigen Multiplayer-Modi. Zwar steht noch nicht fest, wie viele Gangster maximal erlaubt sind, dafür aber bereits sämtliche Spielvarianten: Im »Deathmatch« ballern Sie wie in einem guten Ego-Shooter ohne Rücksicht auf Verluste einfach drauflos – entweder jeder für sich oder zwei Teams gegeneinander. Auch »Last Man Standing« ist für Solisten oder teamfähige Spieler gedacht: Der letzte lebende Schlapphutträger gewinnt. Alle vorher ausgeschiedenen Kandidaten dürfen dem Rest des Matches als Geist folgen.

Sprintstarke Langfinger werden sich in »Capture the Flag« heimisch fühlen: Dem gegnerischen Hauptquartier muss eine Flagge geklaut und in die eigenen vier Wände verfrachtet werden. Die beiden mit Abstand interessantesten Modi finden aber als Rennspiel auf vier Rädern statt: Entweder Sie wählen Ihr Vehikel, eine von 14 Strecken sowie Rundenzahl und tuckern drauflos. Oder Sie greifen



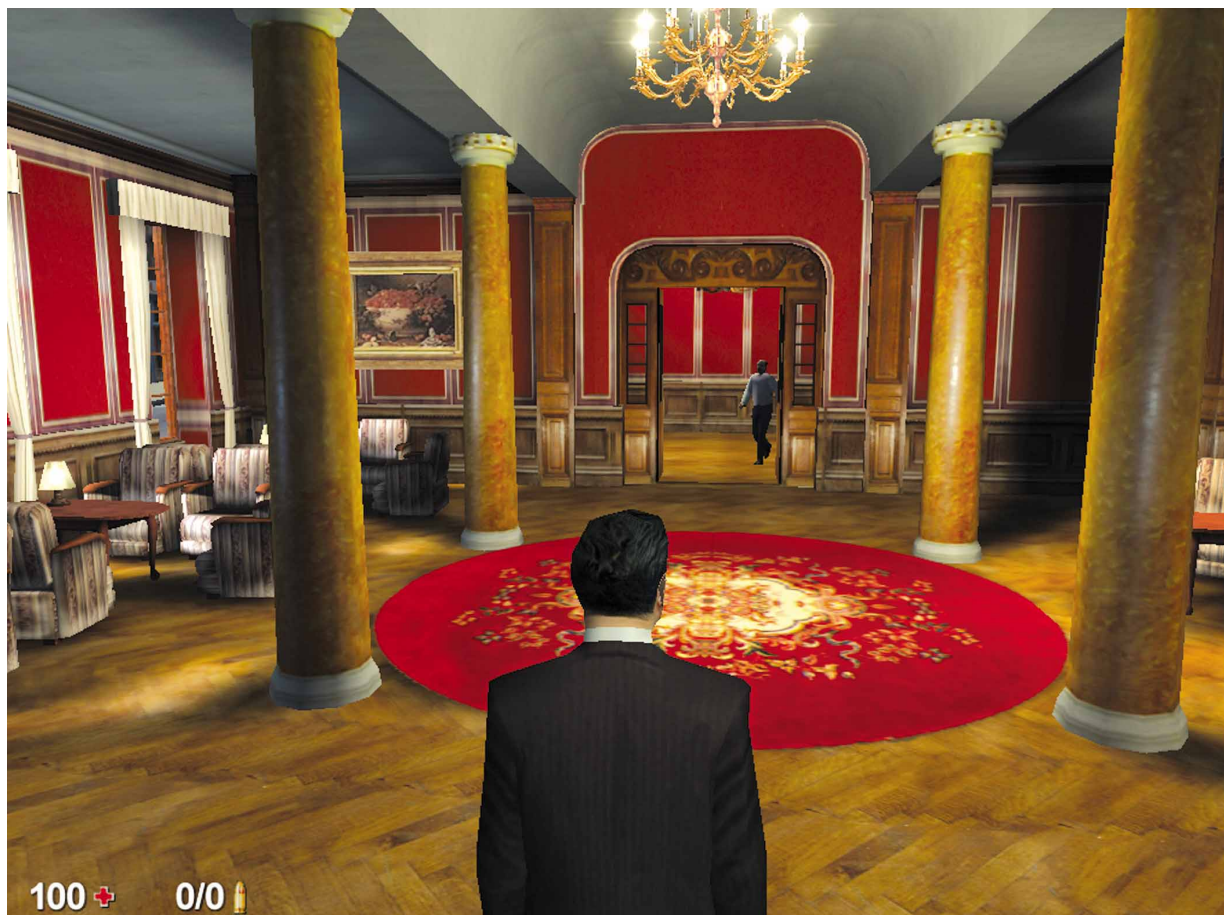
Wenn Ihnen nach einem **Ausflug** zumute ist, können Sie ganz Lost Heaven kreuz und quer durchfahren.

zum »Rennen mit Feuerwechsel«: Dabei verfügt jedes Fahrzeug über ein unbegrenzt munitioniertes MG, mit dem Sie den Wagen Ihrer Kontrahenten kunstvoll zersieben können.

Komm raus aufs Land

Insgesamt 18 Personen arbeiten seit mittlerweile eineinhalb Jahren an **Mafia**. Ein großer Teil dieser Zeit ging für die brand-

neue 3D-Engine drauf: Die so genannte »Insanity2«-Technologie bietet die neuesten technischen Tricks wie Environmental Mapping (beispielsweise auf den Wagen) oder Transforma-



Die **Inneneinrichtung** der Gebäude (hier eine Hotel-Lobby) haben die Entwickler detailverliebt modelliert.

Das Leben eines Mafioso



Ralph übergibt mir den neuen Wagen.



Die Fahrt durch Lost Heavens belebte Straßen.



Auftrag erledigt: Der Direktor ist dran.



Flucht per Auto ins schöne Umland.

1 Es war einer meiner ersten Aufträge für die Familie. Ich sollte den Direktor im Hotel ausschalten – er schuldet Don Salieri Geld. Ich ging zu meinem stotternden Bruder Ralph, der mir für den Auftrag einen hochglanzpolierten Wagen überließ.

2 Danach besuchte ich Vincenzo, von dem ich seinen Revolver bekam. Kurz darauf fand ich mich auf Lost Heavens belebten Straßen wieder. »Wirklich schönes Plätzchen hier«, dachte ich, während ich den Revolver lud und versteckte.

3 Beim Hotel angekommen zeigte mir der Pförtner, wo sich der Direktor aufhält. Ich setzte mein schönstes Lächeln auf, schlenderte zu seinem Büro, räusperte mich einmal und trat ein. Noch bevor er fragen konnte, was mir einfiel, hier reinzuplatzen, drückte ich bereits ab.

4 Danach musste ich die Beine in die Hand nehmen, denn seine Bodyguards hatten die Schüsse gehört. Das war mir egal, ich sprang in meinen Wagen, gab Vollgas und raste aus der Stadt hinaus. Der Don war sehr zufrieden mit meiner Arbeit.

tionen in Echtzeit. Wichtigste Eigenschaft der Engine: Weitläufiges Gelände rendert sie mit flüssigen Übergängen zwischen Außen- und Innenräumen und behält dabei unglaubliche Datenmengen im Speicher. Außerhalb der gigantischen Innenstadt wartet nämlich noch ein mehr als drei Mal so großes Areal mit Bergen, Wäldern, Feldern – und Rennstrecken. Denn Sie können nicht nur im Multiplay-ermodus Ihren Bleifuß belasten, sondern auch allein. Die Entwicklung der Wagenphysik hat ebenfalls einen großen Haken der bisherigen Programmierzeit verschlungen, das Endresultat scheint die Mühe aber mehr als wert zu sein: Über 100 physikalische Parameter (wie Trägheit,



Sie spielen hauptsächlich aus der Schulterperspektive.



Außerhalb der Stadt finden sich Rennstrecken.

Reibung oder Gewicht) beeinflussen das Fahrverhalten der klassischen Maschinen. Daniel Vavra »würde gern ein modernes Rennspiel mit unserem physikalischen Modell machen«, so sehr ist er von seinem Baby überzeugt – fraglich bleibt, ob die Renn-KI hinterhältig?

Die Ehre des Tommy

Trotz aller Spielereien geht es in **Mafia** um die Erfüllung von Aufträgen. Anfangs müssen Sie Banken überfallen, Verhöre führen oder den Bodyguard für Ihren Boss mimen. Doch früher oder später greifen Sie zur Waffe. Alle elf Ballermänner wie Magnum, Revolver oder Tommygun verfügen über eine realistische Ballistik. Mit Wummen ausreichend großen Kali-

bers können Sie sogar durch Wände schießen.

Der Vergleich mit Spielen wie **Driver** oder **GTA3** drängt sich förmlich auf. **Mafia** scheint die Highlights beider Spiele zu vereinen: das coole Fahrgefühl und die abwechslungsreichen Missionen von **Driver** sowie das Gangster-Feeling von **GTA3**. Mit den zusätzlichen Eigenheiten von **Mafia** dürfte im Frühjahr für viele Corleone-Fans ein Traum in Erfüllung gehen. **PK**

Im Laufe des Spiels müssen Sie sich immer wieder **verkleiden** (hier als Matrose).



Mafia

Genre: 3D-Action
Termin: 1. Quartal 2002

Entwickler: Illusion Softworks
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Paul Kautz: »Wenn Sie wie ich von Spielen wie **Driver** oder **GTA** nicht genug bekommen können, sollten Sie schon mal die Tage bis zum Erscheinungsdatum von **Mafia** zählen. Hoffentlich werden die Entwickler in keine »Familienangelegenheiten« gezogen und halten den Termin.«

Ein Silberstern am Horizont

Mercedes-Benz Champions

Rennspielvergnügen ohne Grenzen: Im neuen Projekt der Nice-2-Macher gehören Baumbanden und Buschbänder der Vergangenheit an.

WWW

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

Ungeachtet: Auch wenn sich PC-Raser ohne einen einzigen Tropfen Alkohol ans Lenkrad setzen, sehen sie ihre Pistenumgebung nur mit dem Tunnelblick. Links und rechts versperren Texturwände die Sicht auf die womöglich wunderschöne Landschaft – weil der Performance-Motor sonst ins Stottern geraten würde. Die technisch aufwändige Lösung dieses Problems heißt bei Syntec »Landscape Engine«. Im kommenden **Mercedes-Benz Champions** (Arbeitstitel), dem

neuen Spiel der Nice 2-Macher, heizen Sie nicht mehr durch »Streckenschläuche«. Bis zu sieben Quadratkilometer große Areale geben Ihnen und Ihrem Silberpfeil extra viel Raum zur freien Rennentfaltung.

Von der A-Klasse bis zum Tourenwagen

Doch was hilft die beste Technik, wenn man sie nicht spielerisch umsetzt. Syntec hat sich etwas Besonderes vorgenommen: Der Spieler soll die komplette Karriere eines Mercedes-

Benz-Werksfahrers erleben. Sie beginnen als mickriger Testpilot der A-Klasse und arbeiten sich bis zur Nummer eins des AMG-DTM-Teams hoch, um der Konkurrenz mit dem CLK-Tourenwagen die Rücklichter zu zeigen. Die Gütersloher Programmierer basteln an 20 Fahrzeugtypen mit insgesamt 200 Ausstattungs-Varianten. Der Fuhrpark umfasst dabei die Straßen-Serienmodelle, auch berühmte Klassiker wie den legendären Flügeltürer C-111 und die Autos der diversen Rennsport-



Zahlreiche Landschaftsobjekte wie Brücken, Tunnel und Viadukte sollen für Abwechslung sorgen.

teams. Einzig auf den aktuellen Formel-1-Boliden müssen Sie mangels Lizenz verzichten.

Sprint oder Marathon

Um die Blechschmuckstücke so real wie möglich auf den Monitor zu transportieren, darf Syntec auf die Original-Datensammlung der Stuttgarter »Welt-AG« zurückgreifen. Über 150 Werte haben Einfluss auf die Fahrphysik. Zum Vergleich: Beim indirekten Vorgänger **Mercedes-Benz Truck Racing** waren es »nur« 70. Damit sowohl Actionraser als auch Simulationsfans freudig durch die Landschaft kurven, soll jeder Spieler die Komplexität des Fahrmodells selbst bestimmen können. ABS, EPS, Abstandsradar und Navigationssystem bieten zusätzliche Unterstützung.

Auch die Streckenauswahl wird sich den Rennfahrerbedürfnissen anpassen. Jedes der acht geplanten Szenarien – darunter Australien, Arizona und eine Großstadt – verfügt über 40 bis 45 Kilometer Straße. Der Spieler legt seine Vorlieben fest:



Ein legendärer Silberpfeil W154, gebaut aus über 15.000 Polygonen, brettet an der malerischen Küste Australiens entlang.

Rundkurs oder Etappe, kurzer Sprint oder Marathon. Das Programm beachtet dann diese Vorgaben und die fahrerischen Möglichkeiten des verwendeten Autos für die Streckenzusammensetzung bei der nächsten Meisterschaft. Syntetic will so vermeiden, dass Sie mit einer lahmen A-Klasse über elend lange Geraden tuckern.

Neuer Grafikmaßstab

Grafisch könnte **Mercedes-Benz Champions** die Spitzenposition im Rennspiel-Genre übernehmen. Syntetic verspricht, dass die Silberpfeile mit über 15.000 Polygonen über die Pisten brettern – trotz des enormen Rechenaufwands der Landscape-Engine. Diese Detailverliebtheit wird auch dem geplanten Schadensmodell zugute kommen – jeden Boliden können Sie fachmännisch am Straßenrand verformen. Ob Daimler-Chrysler-Boss Schrempp weiß, was da mit seiner Edelmarke passiert?

Wechselnde Tageszeiten und Wetterbedingungen sollen nicht nur das Fahrverhalten beeinflussen, sondern auch effektiv in Szene gesetzt werden. Die GameStar-exklusiven Screenshots auf diesen Seiten verblüffen bereits mit einer schier unglaublichen Weitsicht – vor allem, wenn man bedenkt, dass jeder Zentimeter der Landschaft tatsächlich erreichbar ist.

Trotz all der Grafikpracht testen die Gütersloher Programmierer ihr Rennspiel-Baby derzeit »nur« auf einem Pentium 800 mit Geforce-3-Karte. Bis



In Arizona versorgt eine landestypische Tankstelle den detailliert modellierten Mercedes CLK mit Kraftstoff.



Die plastische Gebirgswelt beeindruckt uns mit einer enormen Sichtweite.

zum geplanten Erscheinungstermin im Winter 2002 dürften diese Hardware-Anforderungen keine große Hürde mehr

darstellen. Dank umfangreicher Möglichkeit zur Detailerstellung sollen allerdings auch kleinere Rechner einen Stern auf der Haube tragen können.

Renn-Rollenspiel

Wie schon in **Nice 2** sind Sie nur rund die Hälfte der Spiel-

zeit in Rennspiel-üblichen Meisterschaften unterwegs. Um im Karriere-Modus voranzukommen, müssen Sie Zusatzaufträge für Ihren Arbeitgeber absolvieren. So springen Sie beispielsweise für einen verletzten Kollegen in die Bresche und absolvieren eine Offroad-Testfahrt mit der M-Klasse. Außerdem stehen Vergleichs-Wettkämpfe zwischen Fahrzeugtypen und Öko-Rennen (Wer kommt mit zehn Litern am weitesten?) auf dem Programm. Storyelemente und die Entwicklung von Charakterwerten wie Risikobereitschaft und Fairplay dokumentieren Ihren Karrierefortschritt und wirken sich auf die folgenden Aufträge aus. Wenn Sie im Rennen durch einen besonders rabiaten Fahrstil auffallen, wird man Sie kaum als Testfahrer einer Luxuskarosse engagieren. **HK**



Erkundungsfahrten abseits der Straße sind dank Landscape-Engine möglich.

Mercedes Benz Champions

Genre: Rennspiel
Termin: 4. Quartal 2002

Entwickler: Syntetic
Ersteindruck: Sehr gut

Heiko Klinge: »Wenn Syntetic auch nur die Hälfte ihrer Pläne umsetzt, steht in Gütersloh ein echtes PS-Monster in der Werkstatt. Besonders Landscape-Engine und Karriere-Missionen versprechen ganz neue Rennspielerfahrungen. Ich hoffe nur, dass die Programmierer vor lauter ambitionierter Vorhaben nicht den Fahrspaß vergessen.«

Kopfüber in die Hölle

C&C Renegade

Ehemals ein Fünfpixelhoch in Command & Conquer 1, nun ein ausgewachsener Polygon-Recke: Einzelkämpfer Havoc bringt frischen Wind in das C&C-Universum.

Ein typischer Tag im Leben eines GDI-Einzelkämpfers: Die Nod-Basis zu infiltrieren war ein Kinderspiel, aber wie komme ich jetzt in das Generator-Gebäude? Fünf Wachen patrouillieren hin und her, dazu kommen noch ein paar im Haus. Donnernd rumpelt ein Tiberium-Sammler an mir vorbei und hält 20 Meter entfernt an. Das ist die Gelegenheit, auf die ich gewartet habe! In einem unbeobachteten Moment springe ich aus dem Versteck, hetze zum Fahrzeug und bepflastere es mit zwei C4-Päckchen. Ich renne weiter, schmiege mich an die Hausecke, atme durch und drücke das Knöpfchen – BOOOOM! Das hat ja wunderbar geklappt, die Wachen sind beschäftigt.

Aber vielleicht hätte das Ganze nicht so lange gedauert, wenn ich das Problem einfach mit der Pistole gelöst hätte? Aber wer weiß, eventuell hätte dann einer Alarm geschlagen. Kurzum: Keiner kann behaupten, dass das Heldenleben im Ego-Shooter **Renegade** einfach sei.

Wenig Strategie, viel Shooter

In den Strategiespielen der **C&C**-Reihe waren Sie ein mächtiger Kommandeur: Wenn die Gegenseite frech wurde, durften Sie Panzer, Flieger und massenhaft Truppen losjagen. Darunter in vereinzelt Missionen auch den zynischen Einzelkämpfer Nick »Havoc« Parker (»It's time to rock and roll!«). Im Ego-Shooter



Per **Scharfschützenvision** können Sie auch weit entfernte Feinde bekämpfen.

Renegade verlassen Sie sich statt auf Ihr strategisches Geschick auf den Ballerfinger: Als GDI-Krieger Havoc höchstpersönlich müssen Sie Dr. Möbius und sei-

nen Wissenschaftler-Stab befreien, den die wahnsinnigen Welteroberer der Bruderschaft von Nod unter der Führung des gerissenen Kane entführt haben. Wenn Sie sich schon die Hände schmutzig machen, dürfen Sie auch bestes Equipment einsetzen: Von der Minigun über Tiberium-Gewehre bis hin zum portablen Ionenschlag reicht Ihr Arsenal; 25 Waffen sind es insgesamt. Was Ihnen noch fehlt, können Sie Gegnern abnehmen. Die reagieren unterschiedlich auf verschiedene Waffen – nach dem Prinzip »Stein-Schere-Papier«. Einen Tiberium-Krieger mit einer Tiberium-Waffe anzugreifen, hat beispielsweise wenig Sinn.

Träne im Auge

Ihre Suche nach Möbius führt Sie von einer lauschigen tropischen Insel ins Innere eines Schiffes und von dort aus schließlich ins Herz einer Nod-Festung. Westwoods eigens entwickelte 3D-Engine liefert eine gute Weitsicht, ansehnliche Grafikeffekte und weiche Animationen von Freund und Feind – die Sie sowohl mit Havocs Augen als auch über seine



Der **Flammenwerfer** heizt den Standard-Widersachern besonders gut ein. Hier unterstützt uns eine befreundete Einheit.

Schulter betrachten können. Insgesamt wirkt die Optik jedoch etwas antiquiert – erstaunlich, wie langsam sie in unserer Vorab-Version dennoch teilweise ist. Spektakulär sind dafür die Zwischensequenzen: Im Gegensatz zur üblichen Westwood-Vorgehensweise (gerenderte Umgebungen mit einkopierten Schauspielern) wurden diese dieses Mal komplett gerendert. Die Animationen (inklusive Augen- und Lippenbewegung) sind toll, die Kamerabewegungen schön rasant. Deshalb fällt es kaum auf, dass die etwas groben Polygonmodelle aus dem Spiel verwendet werden.

Da **Renegade** auf dem **C&C**-Universum basiert, schöpfen die Entwickler aus dem Vollen: Ihnen begegnen jede Menge bekannte Flugzeuge (wie Orca-Helikopter), Infanteristen und Gebäude – zum Beispiel die Tiberium-Raffinerie, der Obelisk oder die Hand von Nod. Auch vertraute Fahrzeuge wie Tiberium-Sammler, Mammut-Panzer oder Nod-Buggys haben die Entwickler implementiert. Wenn Sie des Laufens überdrüssig geworden sind, springen Sie in einen Panzer und balancieren sich kettenrasselnd durch.

Schieß ich oder schleich ich?

Ihre Aufträge gliedern sich in Primär-, Sekundär- und Bonusziele. Während Erstere zum Abschluss der Mission erforderlich

sind, bringen Ihnen die Letzteren hauptsächlich Punkte, zusätzliche Waffen oder Fahrzeuge. Ihr Armband-Computer EVA informiert Sie über den aktuellen Stand der Missionen. So erfahren Sie, ob Sie den Hauptcomputer erfolgreich gehackt haben, die befreiten Personen entkommen konnten, das Gebiet gesichert oder der gefährliche Obelisk abgeschaltet ist. Darüber hinaus liefert Ihnen EVA detaillierte Infos, beispielsweise über neue Waffen oder Gegner im Zielgebiet.

Wie Sie **Renegade** angehen, hängt in erster Linie von Ihnen ab. Den Entwicklern ist Spielfreiheit wichtig, sodass Sie vor-



Dicke **Explosionen** sind ein Markenzeichen von Havoc.

sichtig schleichend ebenso erfolgreich sein können wie mit einem Augen-zu-und-durch-Lauf samt dauerfeuernder Kanonen. Teilweise bekommen Sie auch Unterstützung von befreundeten Bodeneinheiten, die sich meist mit etwas zuviel Mut in die Schlacht werfen.



Auf Wunsch können Sie **Renegade** auch aus der gut steuerbaren **Außenperspektive** spielen.



Überall finden Sie bekannte Gebäude, hier die **Hand von Nod**.

Gruppentreff

In der aktuellen Version reagieren die Feinde noch nicht allzu schlau, raufen sich gerne zu Gruppen zusammen oder standen unbeteiligt daneben, während ein Kollege durchsiebt wurde. All das soll natürlich noch bis zum Februar geändert werden. Hoffentlich sind da auch die Soundeffekte inbegriffen: Havoc hat zwar eine exzellente und sehr sarkastische Stimme, aber einige Gegner klingen eher wie beleidigte Teenager als wutchnaubende Nod-Krieger. Hervorragend gelungen hingegen ist der

treibende Soundtrack, der schon jetzt sehr gut zur Action passt.

Nichts Neues von der Multiplayer-Front: Neben den obligatorischen Deathmatch- und Capture-the-Flag-Modi gibt es auch die »Command & Conquer«-Variante, in der die generische Basis erobert werden muss. Ob der spannend klingende »Capture-the-Möbius«-Modus noch implementiert wird, in dem Sie den guten Doktor aus dem Lager Ihres Widersachers befreien müssen, ist nicht bekannt. Ungewiß ist bislang auch die Anzahl der maximal möglichen Mitspieler. **PK**



Die meisten Fahrzeuge können Sie benutzen – beispielsweise diesen mächtigen **Panzer**.

Renegade

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Westwood
Termin: 12. Februar 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Paul Kautz: »Na gut, Grafikfetischisten werden mit **Renegade** wohl nicht glücklich werden. Shooter-Liebhaber hingegen schon eher: Die Missionen sind abwechslungsreich, spannend und machen einfach Spaß. Cooles Szenario, schön abgedrehte Waffen – was will man mehr?«

Die Macht kommt ins Netz

Star Wars: Galaxies

Verlegen Sie Ihren Wohnsitz nach Tatooine: Star Wars erobert das Internet.

Einmal Wookiee sein, das wäre was! Okay, man könnte sich nur noch mit kehligem Belen verständlich machen, aber dafür dürfte man Stormtroopern mit der coolen Bowcaster-Waffe eins überbraten. Wenn Sie solche Fantasien bisher mit einem Seufzer ins Unterbewusstsein verbannt haben, kramen Sie sie schnell wieder hervor: Zu Weihnachten 2002 sollen Ihre Träume in Erfüllung gehen. Dann will LucasArts das Online-Rollenspiel **Star Wars: Galaxies** veröffentlichen, in dem Sie als Wookiee oder eine von sieben weiteren Rassen in eine weit, weit entfernte Galaxie reisen dürfen.

Handel oder Haue

Der erste Todesstern ist zerstört, doch der Machtkampf zwischen Imperium und Rebellen tobt noch immer unerbittlich. In dieser abenteuerlichen Zeit können Sie das Zünglein an der Waage sein. Ob Sie sich in die Online-Welt von **Star Wars: Galaxies** als Widerstandskämpfer oder loyaler Imperialier

verdingen, bleibt Ihnen überlassen. Genauso der berufliche Werdegang: Vom skrupellosen Kopfgeldjäger à la Boba Fett bis zum Barkeeper auf Tatooine stehen alle Wege offen. In einem Talentsystem verbessern sich dabei die Fähigkeiten, die Sie häufig benutzen. Ein waffenschwinger Kopfgeldjäger mag zwar irgendwann eine Fliege aus einem Kilometer Entfernung zwischen die Augen treffen, beim anschließenden Kneipenbesuch auf Tatooine wird er aber so richtig vom Barkeeper über den Tisch gezogen. Neben Luke Skywalkers Heimatplaneten sind auch die Waldwelt Yavin IV und Naboo (aus **Episode 1**) fest geplant, über den Einbau weiterer prominenter Gestirne denkt LucasArts derzeit angeblich noch nach.

Nutze die Macht!

Echte Fans bewegt aber vermutlich nur eine Frage: Kann ich ein Jedi werden? Ja, Sie können. Besser noch: Sie dürfen sich sogar vom Feld-Wald-und-Wiesen-Jedi zum noch stärkeren Jedi-Ritter hoch arbeiten und die gleiche Karriereleiter auf der dunklen Seite der Macht erklimmen. Jedis setzen nicht nur die Macht zu ihrem Vorteil ein (wie

das im Spiel funktioniert, will LucasArts im Moment noch nicht verraten), sondern basteln sich ein eigenes Lichtschwert. Die Einzelteile der mächtigen Waffe müssen Sie aber erst mal finden, das nötige Wissen zum

durch die Stadt marschieren, werden ganze Gaffer-Gruppen neidgrün aus den Schuhen kippen. Apropos grün: Als i-Tüpfelchen sollen Sie sogar bestimmen, in welcher Farbe Ihr Lichtschwert leuchtet. **CS**



LucasArts' selbst entwickelte 3D-Engine setzt für Online-Spiele neue Maßstäbe.

Zusammenbau genauso. Selbstverständlich stehen mit dem Schwert auch besondere Kampftaktiken zur Verfügung, etwa die Reflexion von Blasterschüssen – auch diese Manöver lassen sich durch Übung verbessern. Besonders ehrgeizige Charaktere sollen sich nach unzähligen Prüfungen sogar ein extrem seltenes Doppel-Schwert bauen können. Wenn Sie damit



Einen gebrauchten Sandgleiter gefällig? Mit genügend Kleingeld ist das kein Problem.



Star Wars: Galaxies

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2002

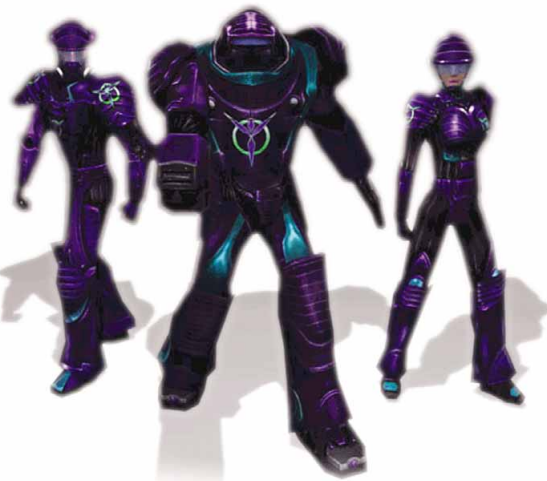
Entwickler: LucasArts
Ersteindruck: Gut

Christian Schmidt: »Ich spüre eine Erschütterung der Macht: Es ist, als ob Zehntausende Everquest-Spieler gleichzeitig aufschreien und begeistert zum LucasArts-Imperium überlaufen. Wenn Star Wars: Galaxies alle Versprechen hält, wird es möglicherweise der größte Knaller seit der Explosion des Todessterns.«

Karriere im Netz

Planetside

Auf Internet-Planeten ballern sich bald einfache Soldaten zum legendären Maus-Pistolero hoch.



Viel Feind, viel Ehr – im Online-Shooter **Planetside** können Sie sich bald so massiv mit Ruhm bekleckern wie in wohl kaum einem anderen Spiel. Enge Gassen, zwei Hand voll Mitspieler und ewig gleiche Missionsziele – das war gestern. Die

kämpfer, die durchs Gebirge schleichen und gezielt den feindlichen Anführer ausschalten.

Pro Server-Welt sind 13 gewaltige Kontinente mit einer Landmasse von bis zu 64 Quadratkilometern geplant. Darauf gibt es Wüsten, Seen und Flüsse sowie

Dann kommt das Kommando zum Angriff, und schon treiben Ihre Kumpels mit Granaten die Gegner auseinander. Gleichzeitig stürmen die Nahkämpfer herbei, während Sie aus der Distanz loslegen – bis das kleine Wäldchen und damit ein pro-

Aliens von Vanu. Jede Seite hat dezent andere Waffen; gut 30 Schießprügel sind jeweils vorgesehen. Auch die Vehikel unterscheiden sich leicht. Terraner etwa verfügen über besonders flotte Jeeps, die Alien-Rasse fliegt statt dessen schnelle Jets. Fünf bis sechs aufrüstbare Fahr- und Flugzeugtypen sind bei jeder Partei im Angebot. Je mehr Sektoren unter Aufsicht Ihres Blocks stehen, desto stärker füllt sich Ihr eigenes Geld- und Punktekonto. Die Einsätze sollen sich weitgehend aus der aktuellen Machtverteilung ergeben.

Digitale Netzhaut

Im Laufe Ihrer Online-Karriere werden Sie Ihr Alter Ego allmählich vom einfachen Fußsoldaten zum ebenso kampfkraftigen wie angesehenen Haudegen ausbauen können. Geld investieren Sie in Waffen und Rüstungen, vor allem aber in (nur kurze Zeit am Stück verwendbare) Implantate. Damit verbessern Sie wie in **Deus Ex** Ihre Laufgeschwindigkeit oder kleben sich einen Digital-Zoom an die Netzhaut, um besser zu sehen. Erfahrungspunkte hingegen stecken Sie in dauerhaft verfügbare Fähigkeiten. Das System in **Planetside** erinnert an den Skilltree aus **Diablo 2**. Rund 70 Fertigkeiten sind geplant, darunter unterschiedlich starke Selbstheilungskräfte. **PS**

Leichte, schwere und mittlere Rüstungen (von links) sind für jeweils andere Kämpferarten gedacht.



Zukunft bietet riesige Netz-Planeten, mehrere tausend Mitstreiter und Flexibilität. Clan-Krieger sollen genauso auf ihre Kosten kommen wie einsame Elite-

schneebedeckte Bergketten, jede Menge Gebäude und ausgedehnte Tunnelsysteme. Sogar das Wetter spielt auf den Netz-Kampffeldern eine Rolle: Ein heftiger Regenguss trübt die Sicht und lässt Vehikel wesentlich leichter schlittern. Bei Gewittern versagt schon mal die Elektronik – den Funkkontakt zur Basisstation oder Ihr neues Nachtsichtgerät können Sie dann vergessen.

Angriff im Wald-Sektor

Seit fünf Minuten liegen Sie auf der Lauer. Endlich sehen Sie mithilfe Ihres lasergestützten Scharfschützengewehrs, wie ein feindlicher Jeep heranrollt.

grammintern klar abgegrenztes Gebiet Ihrem Team gehört.

Drei Großmächte

Sie kämpfen für eine von drei waffenstarken Großmächten, etwa das Terraner-Imperium oder die mysteriösen



Jeeps sollen ein glaubwürdig-realistisches Fahrverhalten haben, das zusätzlich vom Wetter beeinflusst werden soll.

Planetside

Genre: Online-Ego-Shooter
Termin: 2003

Entwickler: Verant
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Da würde ich doch schon mal die Telefonleitung vor: Planetside hat das Potenzial zum launigen Online-Feuerwerk. Abgesehen von der schicken Grafik gefällt mir besonders die Möglichkeit zur langfristigen Netzsoldaten-Karriere.«

Panik beim Ethik-Rat

Impossible Creatures

Klon-Schaf Dolly war nur der Anfang. Neuerdings frankensteinen Sie mit den Genen von über 50 Tieren.



Kapitän Whitey Hooten verfolgt im Echtzeit-Strategiespiel **Impossible Creatures** (ehemals **Sigma**) einen schaurigen Plan: Auf einer Inselgruppe im Südpazifik will er wie der Bösewicht aus dem Roman **Die Insel des Dr. Moreau** eine Armee von Mutanten züchten. Die soll unter seiner Führung die Welt der 30er Jahre unterjochen. Zum Glück kommt Gentechnik-Azubi Rex Chance mit seiner kessen Assistentin Lucy Willing noch rechtzeitig auf den Inseln an. Mit der aus unerfindlichen Gründen in einer rostigen Lokomotive versteckten Sigma-Klonmaschine versucht er, den Kapitän aufzuhalten. Damit der gute Rex seinen Widersacher mit dessen eigenen Mitteln schlagen kann, ersannen die Entwickler von Relic (**Homeworld**) ein ausgeklügeltes System, mit dem Sie die Gene

der über 50 Tierarten der Inselwelt beliebig kombinieren. Eine eigens für das Spiel entwickelte 3D-Engine bringt die Kampfplätze kunterbunt auf den Monitor.

Strom und Schrott

Trotz dieser abstrusen Hintergrundgeschichte spielt sich **Impossible Creatures** wie die meisten Echtzeit-Strategietitel: Zunächst braucht Rex erst mal Wrackteile abgestürzter Flugzeuge und gestrandeter Schiffe als Rohstoff. Aus der wundersamen Lokomotive strömen tumbe Muskelmänner, die sich für ihn als Schrottsammler betätigen. Zusätzlich werden Sie ein paar Blitzableiter bauen müssen, die den nötigen Strom für die Experimente des Freizeit-Frankensteins liefern. Auch ein paar Ställe und Aquarien können nicht schaden. Sobald die Basis steht,

läuft die Sigma-Maschine an, und Sie basteln sich im Kreaturen-Editor tierische Kämpfer für die kommenden Schlachten. Dabei kreuzen Sie etwa Löwen mit Hummern oder Leguane mit Hyänen. Zumindest einen Teil der Eigenschaften der gekreuzten Kreaturen werden Sie auch im Endprodukt Ihrer Bemühungen finden: Kämpfer mit Nashorn-Herkunft sind recht widerstandsfähig, und eine Geparden-Kreatur läuft schneller als die Kollegen. Der Aufbau einer Armee soll nur wenige Minuten dauern, schließlich stehen die Kämpfe im Vordergrund.

Fisch in der Wüste

In den 15 Missionen der Kampagne werden Sie sich über zwölf Inseln bis zur Basis des Widersachers vorkämpfen. Dabei durchreisen Sie die Klimazonen Savanne, Eiswelt, Ozean und Wüste. Welche Schöpfungen Sie einsetzen, sollten Sie von der Art der Insel abhängig machen. Fisch-Mischlinge sind auf einem sandigen Wüsteneiland eher fehl am Platz. Dafür profitieren Kreaturen mit Kamel-Anteil von erhöhter Aus-

dauer. Fast immer brauchbar sind Chamäleon-Kreuzungen: In Verbindung mit einem Vogel erschaffen Sie sich flugs einen fliegenden, für Feinde unsichtbaren Aufklärer. Im Mehrspielermodus züchten bis zu vier Gentechniker um die Wette. **MS**



Geflügelte **Gottesanbeterinnen** dienen als Jagdgeschwader mit Schnäbeln und Klauen.



Auf Knopfdruck wird aus Schützenfisch und Nilpferd der fernkampftaugliche **Hiptfisch**.



Eine Gruppe von **Zebra-Schützenfischen** greift als Artillerie die gegnerische Basis an.

Impossible Creatures

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2002

Entwickler: Relic
Ersteindruck: Gut

Markus Schwerdtel: »Mit dem Gen-Baukasten wagt sich Relic auf gefährliches Terrain. Eine so große Menge an Einheiten steht auf wackligen Balance-Beinen. Die skurrilen Kreaturen-Kreuzungen sehen dafür schon jetzt richtig gut aus, und ich freue mich auf die ersten Gefechte zwischen Schimpansyänen und Fischofanten.«

Wolfsburg ist überall

Car Tycoon

Trauen Sie sich zu, einen Wagen zu bauen, der den Elchtest übersteht?
Dann los: In diesem Spiel managen Sie einen kompletten Autokonzern.

In der Fabrik rollen die Neuwagen vom Band – allerdings keine echten Marken und Modelle.



Das Jahr: 1950. Der Ort: die USA. Das Land boomt, und Millionen Amerikaner wollen nur eines: Autos kaufen. Sogar die klapprigen Kleinwagen, die in

schleudert und sind eh nur der Goldesel für Ihren nächsten Coup: den Sportwagen mit dem höchsten Spritverbrauch, den die Welt je gesehen hat. Wer ein echter **Car Tycoon** werden will, führt seinen eigenen Autokonzern in Fish-tanks Wirtschaftssimulation von bescheidenen Anfängen zu Weltruhm.

Modellkrieg

Im echten Leben dauert die Entwicklung eines Fahrzeugs Jahre, bei **Car Tycoon** reichen vier Mausclicks. Für Ihren Wunschwagen suchen Sie Karosserie, Motor, Fahrwerk und Innenausstattung aus, kurz darauf wird das Modell im Werk serienmäßig

schmierter Finsterling legt deren Produktion lahm. Im Kampf um die Kunden zählt auch technische Überlegenheit. Doch das beste Auto bringt keinen Gewinn, wenn man's nirgends kaufen kann. Deshalb sollten Sie gleichzeitig die Ausdehnung Ihres Imperiums vorantreiben und die USA nach und nach mit Filialen zupflastern.

Verkehrszählung

Die isometrische Stadtgrafik ist nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern der beste Indikator für Ihren Geschäftserfolg: Jeder verkaufte Wagen fährt tatsächlich auf der Karte herum. Wenn nur Konkurrenzfahrzeuge über die Highways rauschen, sollten Sie Ihre Firmenstrategie vielleicht überdenken. Während des Spiels soll die Stadtgrafik die Jahrzehnte widerspiegeln, aus Steinvillen werden Hochhäuser. Im Laufe der Jahre verändern sich auch die Kundenwünsche: Kaufen die Amis in den 50er Jahren vor allem Spritschleudern, boomen mit der Ölkrise in den 70ern verbrauchsarme Autos. Neben dem freien Spiel von 1950 bis 2006 gibt's 20 Szenarios, in denen Sie Ziele erfüllen – etwa eine bestimmte Anzahl an Limousinen verkaufen oder ein Millionenvermögen erwirtschaften. **CS**



Die Wagenfarben im Verkehr zeigen die Marktanteile der einzelnen Firmen.

Ihrem Werk vom Band laufen. Immerhin kosten die Karren fast nichts in der Produktion, werden mit Rabatt ans gemeine Volk ver-

suchten Sie Karosserie, Motor, Fahrwerk und Innenausstattung aus, kurz darauf wird das Modell im Werk serienmäßig

Car Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation **Entwickler:** Vectorcom
Termin: Dezember 2001 **Ersteindruck:** Gut

Christian Schmidt: »Das Land der Autonarren hat lange auf ein solches Spiel gewartet. Schade nur: Der Faszination Auto nähert sich der Car Tycoon über trockene Fenster. Statt nach Öl und Schweiß riecht das Spiel nach Tinte und Taschenrechner. Wer Zahlen-Management mag, darf sich auf ein solides Wirtschaftsmodell freuen.«

Feldherr und Bauer

Warrior Kings

Drei ungewöhnliche Parteien treffen in monumentalen Schlachten mit Hunderten von Einheiten aufeinander – Stronghold trifft Shogun.

Wie eine gelungene Kombination aus Aufbau- und Echtzeitschlachten aussehen sollte, hat gerade erst **Stronghold** eindrucksvoll gezeigt. Die englischen Entwickler von Black Cactus verfolgen mit ihrem ehrgeizigen Echtzeit-Strategietitel **Warrior Kings** ein ähnliches Ziel. Allerdings setzen die Programmierer bei ihrem Projekt auf 3D-Grafik mit frei beweglicher Kamera.

Zu Beginn der Kampagne oder einer Mehrspielerpartie schwingen Sie sich zum Gebieter über ein zunächst kleines Dorf auf. Umliegende Bauernhöfe liefern Ihnen als Lehensherrschaft Nahrung und Holz. Komplizierte Warenketten sind nicht geplant. Anfällig werden die Marktkarren sein, mit denen die Rohstoffe in die Stadt kommen. Gegner überfallen die langsamen Vehikel, um Ihren Nach-

schub zu unterbinden und die Waren selbst einzustreichen.

Ketzer oder Kleriker

Während die Bauern regelmäßig ihren Zehnten abliefern, sollten Sie überlegen, wie Sie Ihre militärische Macht ausrichten. Durch Entscheidungen im Lauf der Kampagne oder den Bau entsprechender Kasernen schwenkt Ihr Volk auf die heidnische, technische oder kirchliche Schiene. Diese Wahl beeinflusst, welche der 70 geplanten Einheiten Sie später in den Kampf schicken. Heiden setzen auf rohe Kraft und einfache Naturzauber. Renaissance-Techniker erfinden schon früh das Schießpulver und dominieren im Fernkampf. Die Paladine der göttlichen Fraktion sind dank Unterstützung von ganz oben hervorragende Zauberer. Sie können die Richtungen auch kombinieren, um etwa Musketiere und Priester gleichzeitig zu kommandieren. Dann bleiben Ihnen aber die besten Kämpfer der jeweiligen Richtung vorenthalten.

Rollende Imbissbude

Anders als etwa die Soldaten von **Stronghold** verfüttern die Kämpfer in **Warrior Kings** auch im Feld ständig Nahrung. Deshalb wird es immer nötig sein, einen Versorgungswagen voller Butterbrote mitzuschicken, damit

die Jungs nicht verhungern. In den mit bis zu 400 Einheiten pro Seite riesigen Schlachten sollen Formationsbefehle und Höhenstufen eine große Rolle spielen. Im Kreis auf einem Hügel aufgestellte Bogenschützen profitieren von einem drastisch erhöhten Verteidigungswert sowie größerer Sicht- und Schussweite. Steht dann noch ein Versorgungswagen in der Mitte des Zirkels, ist der Trupp höchstens



Eine heidnische Armee stürmt gegen Techniker, die vom Hügel aus genauer schießen. (1600x1200)



Gottlose Felswerfer überraschen heilige Krieger.

noch von weit reichenden Katakulten zu knacken. Sümpfe, Gebüsch und Wälder beeinflussen ebenfalls die Kampfkraft. Gut gefallen hat uns bei einer frühen Version von **Warrior Kings** die künstliche Intelligenz: Armbrustschützen rannten aus freien Stücken auf einen nahen Berg, um von dort aus effektiver zu kämpfen. Im Moment arbeiten die Entwickler nur am Mehrspieler-Modus. Erst wenn alle Einheiten stehen, geht es an die Solo-Kampagne. **MS**



Auf wogenden Weizenfeldern ernten Ihre Untertanen Nahrung für die Armee.

Warrior Kings

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Februar 2002

Entwickler: Black Cactus
Ersteindruck: Gut

Markus Schwerdtel: »Wirtschaft, Formationen, riesige Schlachten – in **Warrior Kings** stecken eine Menge guter Ansätze. Vor allem die drei sehr unterschiedlichen Parteien und ihre Misch-Möglichkeiten versprechen interessant zu werden, falls die Einheiten-Balance klappt.«

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in einer Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Und ob sich unser Eindruck vom Spiel verändert hat. **Alle Änderungen sind rot markiert.**

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 konnten, können von uns diese Bewertung erhalten.

Sehr gut

Wenn der Hersteller seine Pläne umsetzt wie angekündigt, erwartet Sie ein erstklassiges Programm. Grafik und Konzept versprechen hier 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
UPDATE	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	6/01, 7/01	Ausgezeichnet	Mai 2002
	Anno 1503	Aufbauspiel	Max Design	7/00, 10/00, 6/01, 1/02	Ausgezeichnet	März 2002
	Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	10/01	Sehr gut	Februar 2002
	C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	11/99, 7/00, 4/01, 6/01, 1/02	Sehr gut	12. Februar 2002
NEU	Car Tycoon	Aufbauspiel	Vectorcom	1/02	Gut	5. Dezember 2001
UPDATE	Chaser	Ego-Shooter	Cauldron	12/01	Sehr gut	Oktober 2002
	Counterstrike: Condition Zero	Taktik-Shooter	Gearbox	12/01	Sehr gut	1. Quartal 2002
	Doom 3	Ego-Shooter	id Software	4/01, 10/01	Noch nicht mögl.	4. Quartal 2002
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	8/99, 1/00, 7/01	Sehr gut	1. Quartal 2002
UPDATE	Dungeon Siege	Action-Rollenspiel	Gas Powered Gam.	5/00, 1/01, 6/01, 10/01	Ausgezeichnet	April 2002
UPDATE	Freedom Force	Echtzeit-Strategie	Irrational Games	8/01	Gut	1. Quartal 2002
UPDATE	Freelancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/00, 7/00, 2/01, 7/01	Sehr gut	2. Quartal 2002
	Halo	Ego-Shooter	Bungie	12/99, 2/00, 5/00, 5/01, 7/01, 12/01	Ausgezeichnet	Herbst 2002
	Hidden & Dangerous 2	3D-Action	Illusion Softworks	6/01	Sehr gut	2. Quartal 2002
	Imperium Galactica 3	Echtzeit-Strategie	Philos Laboratories	8/01	Sehr gut	1. Quartal 2002
NEU	Impossible Creatures	Echtzeit-Strategie	Relic	1/02	Gut	2. Quartal 2002
UPDATE	Industriegigant 2	Wirtschaftssim.	Jowood	10/01	Sehr gut	1. Quartal 2002
UPDATE	Loose Cannon	Ego-Shooter	Ubi Soft	1/99, 5/99, 5/00, 7/00, 12/00	Derzeit nicht mögl.	2. Quartal 2002
	Lords of the Realm 3	Strategiespiel	Impressions	12/01	Sehr gut	4. Quartal 2002
	Mafia	3D-Action	Take 2	12/00, 5/01, 11/01, 12/01, 1/02	Ausgezeichnet	1. Quartal 2002
	Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	7/01	Sehr gut	Februar 2002
NEU	Mercedes Benz Champions	Rennspiel	Synetic	1/02	Sehr gut	4. Quartal 2002
NEU	Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	3/01	Sehr gut	März 2002
	Neocron	Online-Rollenspiel	Reaktor	3/01	Gut	1. Quartal 2002
	Neverwinter Nights	Rollenspiel	Bioware	10/99, 7/00, 2/01, 8/01	Ausgezeichnet	März 2002
	Planetside	Online-Ego-Shooter	Verant	1/02	Gut	2003
UPDATE	Praetorians	Echtzeit-Strategie	Pyro	4/00, 7/01	Sehr gut	2. Quartal 2002
	Republic	Strategiespiel	Elixir	3/00, 7/00	Sehr gut	2. Quartal 2002
	Runaway	Adventure	Dinamic	8/01	Gut	Derzeit nicht mögl.
	Sabotage	Echtzeit-Taktik	Powderworks	12/01	Gut	4. Quartal 2002
NEU	Sovereign	Onl.-Echtzeit-Strat.	Verant	3/01	Gut	2. Quartal 2002
	Star Trek: Bridge Com.	Taktik-Simulation	Totally Games	8/00, 4/01	Gut	1. Quartal 2002
	Star Wars: Galaxies	Online-Rollenspiel	Verant	1/02	Sehr gut	4. Quartal 2002
	Star Wars: Jedi Knight 2	Ego-Shooter	Raven Software	8/01, 10/01	Sehr gut	2. Quartal 2002
NEU	Team Fortress 2	Ego-Shooter	Valve	4/99, 8/99, 3/00	Sehr gut	2. Quartal 2002
	Tony Hawk's Pro Skater 3	Sportspiel	Activision	10/01	Sehr gut	März 2002
	Unreal 2	Ego-Shooter	Epic Games	5/01, 7/01, 11/01, 12/01	Ausgezeichnet	2. Quartal 2002
	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Blizzard	11/99, 3/00, 6/00, 11/00, 1/01, 5/01, 11/01	Ausgezeichnet	1. Quartal 2002
NEU	World of WarCraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	11/01	Sehr gut	4. Quartal 2003
	Warrior Kings	Echtzeit-Strategie	Black Cactus	1/02	Gut	Februar 2002
	Yager	Actionspiel	Yager	9/01	Gut	3. Quartal 2002
	Zanzarah	Actionspiel	Funatics	5/01	Sehr gut	2. Quartal 2002



Gottverlassene Krieger, einsame Strategen?

Wir sind die Spieler!

Gängige Klischees reichen vom sozial inkompetenten Freak bis zum verschrobenen PC-Rambo. Die Wahrheit über die Fans binärer Unterhaltung ist freilich anders. Wir haben mit den echten Spielern gesprochen und neue Fakten ermittelt.

Vor dem seit Jahren ungeöffneten Fenster spannen sich Spinnweben, aus alten Pizzaschachteln dringt modriger Geruch. Spiele-Packungen und historische Betriebssystem-CDs liegen in wilder Eintracht. Inmitten des Chaos thront er vor seinem Rechner: der typische Computerspieler, das massive Übergewicht kaschiert durch ein schlabbriges Anti-Microsoft-T-Shirt. Egal, schließlich hat der Klischee-Zocker sowieso so gut wie keine sozialen Kontakte, seine be-

sten Freunde sind Duke Nukem, Lara Croft und Gordon Freeman.

Dieses falsche Bild steht beim Stichwort »Computerspieler« vorm inneren Auge so manches, vor allem älteren Zeitgenossen. Dabei sind Spieler ganz normale Menschen. Rund 21 Millionen PCs stehen laut dem Verband der Unterhaltungssoftware (VUD) in hiesigen Wohnungen, im ersten Halbjahr 2001 verkauften sich hier zu Lande gut 16,8 Millionen PC-Spiele – da haben wohl kaum nur Freaks zugegriffen. GameStar hat die mutmaßlichen Einsiedler bei Tageslicht getroffen und nachgeforscht: Wer sind diese Spieler eigentlich? In München haben wir mit ganz normalen Spiele-Fans über ihre Gewohnheiten gesprochen. Gleichzeitig ermittelten wir in Umfragen harte Fakten über Spielekäufer und ihre Vorlieben.

Voll normal

Die meisten Gründe für das schlechte Image von uns Spielefans gehen aufs Konto

bunter Tageszeitungen und Boulevardmagazine. Bevorzugt im Zusammenhang mit Bewegungsmangel, Erziehungsproblemen oder Gewalt berichten die über Menschen, die einen Teil ihrer Freizeit spielend am PC verbringen. Und selbst bei Eindrücken jenseits der Klischees rauschen oft genug andere skurrile Typen durch den Blätterwald. Etwa der Werkzeugmacher aus dem Sauerland, der im Keller ein Flugzeug-Cockpit nachbastelt und damit regelmäßig in Richtung Karibik startet.

Als Stellvertreter für den Homo Spieliuss taugt aber auch dieser virtuelle Pilot kaum. Ein klares Ergebnis unserer Recherchen: Der »typische Computerzocker« ist ein Mythos. In der Realität entpuppt sich der Chef eines **Counterstrike**-Clans durchaus als braver Bauarbeiter, der Rechtsanwalt bastelt eifrig Maps für **Die Siedler 4**. Klar – Spieler sind zum großen Teil jung und überwiegend männlich. Aber das gilt ebenso für Sterne-Köche, Taxifahrer oder Fußballspieler.

Hitliste

Welches Spiele-Genre mögen Sie am meisten?

1	Ego-Shooter (z.B. Half-Life)	31,9%
2	Echtzeit-Strategie (z.B. Age of E. 2)	18,8%
3	Taktik-Action (z.B. Counterstrike)	15,0%
4	Rollenspiele (z.B. Baldur's Gate 2)	8,5%
5	Action-Rollenspiele (z.B. Diablo 2)	6,5%
6	Restliche Nennungen	19,3%

Quelle: Umfrage unter 1.500 Teilnehmern auf GameStar.de

Spaßige Stunden

Verbringen Sie sieben Nächte am Stück vorm Rechner? Wir auch nicht – aber der Sitzfleisch-Asket gehört zur den beliebtesten Zerrbildern über Computerspieler. Unsere Umfragen beweisen das Gegenteil: Selbst hartnäckige Daddel-Fans gehen verantwortungsvoll mit ihrer knappen Zeit um. Gut 55,5 Prozent der Teilnehmer geben an, normalerweise zwischen drei und fünf Stunden am Tag zu spielen. 35,3 Prozent kommen nur auf ein bis zwei Stunden. Das sind dieselben Zeiten wie für ein gutes Buch oder einen TV-Abend. Gerade mal 3,9 Prozent verbringen regelmäßig mehr als acht Stunden vor dem Rechner – unter ihnen eine Hand voll professioneller Spieler. Dazu gehört beispielsweise der 20-jährige **StarCraft**-Spezialist Dominik Kofert, der Lebensunterhalt und Studium bei Wettbewerben in aller Welt finanziert.

Streit ums Spielen

Konflikte mit Familie, Eltern oder Freundin sind bei Spielern selten – aber sie kommen vor: »Leider lassen sich zocken und Freundin nur schwierig vereinbaren«, bedauert etwa Uwe Spring aus Chemnitz. »Da es fast immer eine Entweder-Oder-Entscheidung ist, muss ich die bösen Computer-Abende

wieder gutmachen.« Und der 14-jährige Schüler Robert Thummert aus München lässt gelegentlich auf Druck der Eltern die Finger von der Tastatur – die nutzen das Spiele-Zeitbudget als Motivationsmittel für Schule und Hausaufgaben.

Held in der Familie

Die Mehrzahl der PC-Spieler stellt sich allein der Herausforderung durch den Solo-Modus. Trotz Internet-Boom sieht sich über die Hälfte der Umfrage-Teilnehmer als selbstständiger Held, der wacker das Böse bekämpft oder bundesdeutschen Nationalkickern wenigstens virtuell zur Weltmeisterschaft verhilft. Allerdings: Allein heißt nicht zwangsweise einsam. Heutzutage ist der PC häufig bereits in die Familie integriert. Der zweifache Vater und **NHL**-Fan Gordon Winnewisser etwa sagt: »Wenn die Kids Lust haben, sitzen wir auch mittags mal vor der Kiste und spielen oder surfen ein bisschen rum. Alleine spiele ich immer erst abends, wenn die Kinder im Bett sind und meine Frau Emergency Room guckt.«

Alle Alter im Internet

Rund 25 Prozent der Befragten spielen regelmäßig im Internet. Ein Teil tobt sich als einsamer Kämpfer auf Deathmatch-Servern aus. Der andere tüfelt im **Counterstrike**-

Clan an Taktiken, um etwa beim GameStar-Clanturnier zu kämpfen. Wieder andere tauchen in gigantische Online-Rollenspielen wie **Dark Age of Camelot** ab. Und die Internet-Krieger sind keineswegs nur besonders junge Spieler: Interessanterweise antworten unterschiedliche Altersgruppen fast gleich auf die Frage, ob sie lieber alleine spielen oder mit anderen gemeinsam. So haben je rund ein Viertel der 15-jährigen ebenso wie der 35-jährigen Spaß an Partien im Internet.

Wochenende im Netz

Weit verbreitet sind mittlerweile private Home-LANs im Freundeskreis. Über 10 Prozent der befragten Spieler nehmen daran teil: Ein Hobbyraum, vier bis zehn gute Freunde, Berge an Essen und Getränken. Uwe Spring erzählt: »Der Freitagabend beginnt mit Rechner aufbauen, Sandwiches brutzeln und allgemeinen Begrüßungszeremonien. Anschließend wärmen wir uns meist zwei bis drei Stunden mit Quake 3 auf, dann schwenken wir auf was Neues, entscheiden, ob das LAN-fähig ist, und so weiter – bis es hell wird.«

Etwas für waschechte Hardcore-Zocker sind dagegen groß angelegte LAN-Partys, bei denen sich in Hallen Hunderte zu ausgedehnten Shooter- oder Strategie-Gelagen treffen. Gerade mal zwei Prozent der Umfrage-Teilnehmer sind solche Großveran-

Max Lang

Alter: 17

Beruf: Azubi zum Hotelfachmann

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: 4 bis 7 Spiele

»Mein aktuelles Lieblingsspiel ist Fifa 2002. Endlich gibt's da ein ordentliches Passsystem und glaubwürdige Sponsoren. Mir ist auch bei einem Sportspiel der Realismus sehr wichtig.«



Manfred Mayr

Alter: 21

Beruf: Polizei-angestellter

Wohnort: Tagmersheim

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: über 10 Spiele

»Das Actionspiel Max Payne gefällt mir sehr gut. Die Grafik ist einfach klasse, und vor allem hat es mit der Bullet-Time mal ein wirklich neues und innovatives Spielelement.«



Mathis Koschel

Alter: 15

Beruf: Schüler

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 6 bis 8 Stunden

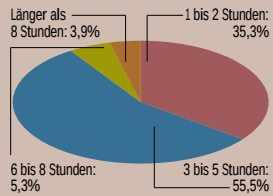
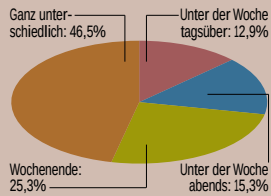
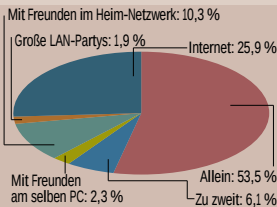
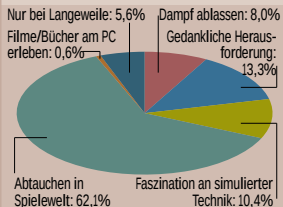
Spielt pro Jahr durch: über 10 Spiele

»Das Aufbauspiel Stronghold ist einfach super. Mir macht es ungeheuer viel Spaß, die Taktiken und Planungen des Angreifers zu durchschauen und ihn dann in Fallen laufen zu lassen.«



GameStar-Umfrage: So denken Deutschlands Spieler

Quelle: Umfrage unter 1.500 Teilnehmern auf GameStar.de

Spielzeit: Wie lange spielen Sie normalerweise am Stück?**Ergebnis:** Die überwältigende Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer spielt maximal bis zu fünf Stunden durch.**Spielzeit:** Zu welcher Zeit spielen Sie am meisten?**Ergebnis:** Die meisten Umfrage-Teilnehmer greifen normalerweise nach Lust und Laune zur Maus.**Spielgewohnheit:** Spielen Sie am liebsten allein oder mit anderen?**Ergebnis:** Die meisten Computerspieler beschäftigen sich weiterhin allein mit den Programmen.**Spielgründe:** Was ist für Sie der wichtigste Grund zu spielen?**Ergebnis:** Faszinierende Welten sind der Hauptgrund – sagt die Mehrheit der Umfrage-Teilnehmer.

staltungen besonders wichtig. Aber diese überzeugten Spieler geben dann auch viel für ihr Hobby: Den hochgepowerten Rechner müssen sie selber mitbringen, einige fahren am Wochenende quer durch die ganze Republik zu den Veranstaltungen.

Fremde Welten

Auch wenn Fans der PC-Unterhaltung oft anderes unterstellt wird: Es geht ihnen um mehr als nur ums Ballern. Dem Großteil bieten Spiele dasselbe wie anderen Leuten Romane und Filme (die noch immer akzeptier-

ter sind): das Abtauchen in fremde Welten. Über 60 Prozent der Umfrage-Teilnehmer marschieren aus diesem Grund gerne durch Fantasy-Wälder, erobern ferne Planeten oder bauen römische Reiche nach. »Das ist faszinierend, wie da im PC so eine Mini-Welt entsteht«, begeistert sich etwa der 22-jährige Rollenspielfan Bernd Jost. Theoretisch manchen könnte das zwar zum Problem werden – nämlich dann, wenn man sich von der Realität verabschiedet und in PC-Traumwelten ein neues Zuhause findet. Für die Allermeisten hat der Einstieg ins PC-Fantasyland

aber nur den Charakter eines Kurzurlaubs. »Für mich ist das Entspannung pur, mal raus aus dem Alltag«, sagt Jost. Außerdem könnte es bedeuten, dass Spieler darauf eingestellt sind, auch mal mit ungewohnten Umgebungen klarzukommen. Wer bereits mit Teilnehmern aus Amerika, Italien oder Japan im Online-Rollenspiel durch finstere Rollenspiel-Höhlen gezogen ist und dabei gemeinsam Herausforderungen gemeistert hat, reagiert vielleicht auch in der Schule oder im Arbeitsleben aufgeschlossener auf außergewöhnliche Situationen.

Robert Thummert

Alter: 14

Beruf: Schüler

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 1 bis 2 Stunden

Spielt pro Jahr durch: über 10 Spiele

»Ich habe Gothic schon ungefähr fünfmal durchgespielt. Die Mischung aus Rollen- und Actionspiel gefällt mir besonders gut. Auch dass es verschiedenste Arten gibt, um zum Ziel zu gelangen, ist klasse.«

**Uwe Spring**

Alter: 24

Beruf: Fachinformatiker

Wohnort: Chemnitz

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: 3 bis 4 Spiele

»An StarCraft mag ich vor allem die unheimlichen Kombinationsmöglichkeiten der Einheiten und Ausgeglichenheit der Rassen, obwohl die sich ja eigentlich sehr stark unterscheiden.«

**Gordon Winnewisser**

Alter: 31

Beruf: Krankenpfleger

Wohnort: Freiburg

Spielt maximal am Tag: 1 bis 2 Stunden

Spielt pro Jahr durch: 1 bis 3 Spiele

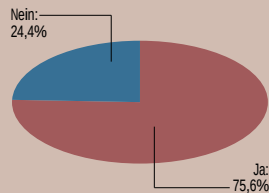
»Mit der 94er-Ausgabe fing die NHL-Sucht an. NHL 2001 von EA Sports ist meiner Meinung nach die mit Abstand beste Sportspielserie: coole Aufmachung, coole Action und superspannend.«



GameStar-Umfrage: So denken Deutschlands Spieler

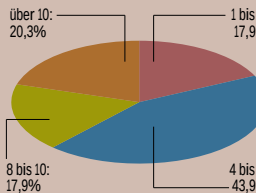
Quelle: Umfrage unter 1.500 Teilnehmern auf GameStar.de

Nur an Spieler unter 18: Spielen Sie gelegentlich indizierte Spiele?



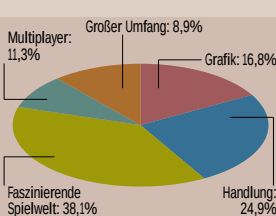
Ergebnis: Über drei Viertel der Umfrage-Teilnehmer unter 18 Jahren spielen indizierte Programme.

Wie viele Spiele spielen Sie pro Jahr ganz oder weitgehend durch?



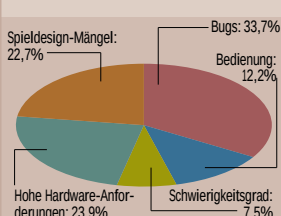
Ergebnis: Rund 60 Prozent der Umfrage-Teilnehmer spielen maximal sieben Titel im Jahr durch.

Worauf legen Sie bei einem Spiel den meisten Wert?



Ergebnis: Die Spielwelt ist den meisten Umfrage-Teilnehmern am wichtigsten – gefolgt von der Handlung.

Worüber ärgern Sie sich bei Spielen am meisten?



Ergebnis: Bugs in Spielen und die Hardware-Anforderungen – darüber ärgern sich die Umfrage-Teilnehmer.

Blut und Bevormundung

Da waren wir selbst überrascht: Bei vielen Nachfragen sorgte das Thema »Gewalt« lediglich für Achselzucken. In unserer Online-Umfrage gaben über 90 Prozent der Teilnehmer an, Gewaltdarstellungen in PC-Spielen zu akzeptieren. Ganz anders die deutschen Veränderungen gegenüber den Originalversionen – davon ist offenbar kaum jemand angetan. Der 21-jährige Manfred Mayr sagt klar: »Für mich ist das Bevormundung«. Langfristig stören lässt sich

davon allerdings kaum jemand: Auf den Schulhöfen sind indizierte Titel problemlos zu bekommen und gelten gar als besonders begehrt. »Ich habe fast alle Ego-Shooter-Originalfassungen der letzten drei Jahre«, sagte uns etwa stolz ein 16-jähriger. Laut Umfrage besorgen sich mit 75,6 Prozent über drei Viertel der Unter-18-jährigen auf die ein oder andere, oft illegale Art die US-Versionen indizierter Titel – was letztlich die Frage aufwirft, ob der bisher eingeschlagene Weg in Sachen Jugendschutz nicht grundsätzlich in die falsche Richtung führt.

Fazit

Die Daten und Fakten lassen nur einen Schluss zu: Der Griff zur Maus gehört 2002 zur Freizeit vieler Menschen und ist längst eine ernsthafte Konkurrenz zum Fernseher. Insgesamt gehen Computerspieler mit ihrem Hobby sowohl leidenschaftlich wie verantwortungsvoll um. Gerne lassen sie sich in die virtuellen Welten entführen, übertreiben dabei aber nicht, sondern stehen offensichtlich – wie die meisten – Menschen mit beiden Beinen im Leben. **PS**

Sebastian Decoopman

Alter: 20

Beruf: Fachinformatiker

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: 8 bis 10 Spiele

»Die Story von Half-Life ist spannend, und auch die Levels sind sehr gut aufgebaut. Übrigens spiele ich es online und offline. Im Vordergrund steht nicht die Gewalt, sondern einfach nur der Fun.«



Micheal Brandt

Alter: 32

Beruf: Techniker

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: über 10 Spiele

»Für mich ist Civilization 2 immer noch das Spiel überhaupt. Sein einfaches Spielprinzip, das sich mit fortlaufender Spieldauer zu einer komplexen Herausforderung entwickelt, ist absolut zeitlos.«



Bernd Jost

Alter: 22

Beruf: Jura-Student

Wohnort: München

Spielt maximal am Tag: 3 bis 5 Stunden

Spielt pro Jahr durch: 1 bis 2 Spiele

»Gothic von Piranha Bytes mag ich vor allem, weil die große Spielwelt so realistisch wirkt, und die Figuren sogar über richtigen Hintergrund und individuelle Tagesabläufe verfügen.«





Servicewüste Deutschland, Teil 4

Produkt-Unterstützung

Das Spiel ist durch, und ein neues gibt das Budget nicht her? Kein Problem, wenn der Hersteller kostenlos neue Extras oder Levels hinterherschleibt. Wir wollten wissen, welche Publisher ihre Titel auch nach der Veröffentlichung noch pflegen.

Service-Report

Thema	Ausgabe
Packungen, Preisgestaltung	10/01
Hersteller-Hotlines	11/01
Hersteller-Webseiten	12/01
Produkt-Unterstützung	1/02
Leser-Feedback	2/02

Da sitzt Kevin (18), stolzer Besitzer von **Metal Gear Solid**, unglücklich vor seinem PC: Zwar hat das Durchspielen Spaß gemacht, aber ein Multiplayer-Modus fehlt, und auf einen zweiten Durchgang hat er keine Lust. Also landet die teure Schachtel im Schrank, wird an den kleinen Bruder verschenkt oder bringt – im günstigsten Fall – noch ein paar Mark bei Ebay. Wer hingegen sein Herz vor Jahren an **Half-Life** verlor, hat dank Mods und Fanlevels auch heute noch viel Spaß mit dem Programm.

In der vierten Folge unserer Serie **Servicewüste Deutschland** sind wir der Frage nachgegangen, was die Publisher für ihre Spiele nach der Veröffentlichung tun. In den bisherigen Teilen ging es um Hotlines, Webseiten und Packungen. Die Artikelreihe soll schwarze Schafe enttarnen, aber auch positive Beispiele hervorheben.

Glücksfall: Mod-Szene

Der stärkste Lebensverlängerer für ein Spiel ist eine aktive Fan-Szene, die auf eigene Faust Levels, Kampagnen und Mods bastelt. Allerdings kommt das nicht von ungefähr – nur bei wirklich guten Spielen haben die

Hobby-Programmierer überhaupt Interesse daran, und nur mit einem vernünftigen Editor können sie überhaupt ans Werk gehen. Valve, die Macher von **Half-Life**, haben sehr früh die Bedeutung der Mods erkannt und beispielhaft Unterstützung geleistet. Die Folge: massenhaft hochqualitative Mods, von denen **Counterstrike** und **Gunman** sogar den Sprung in die Laden-Regale geschafft haben. Dazu kommt intensives Engagement durch die Valve-Programmierer direkt: Überraschend erschien Mitte 2001 die kostenlose Multiplayer-Erweiterung **Deathmatch Classics** für **Half-Life**. Aber auch Epic, die Macher von **UT**, engagieren sich stark bei den Mod-Machern.

Die Kür: Bonus-Levels

Besonders gut finden wir, wenn Hersteller entweder per vernünftig dokumentiertem Editor Fans zum Level-Basteln anregen oder gleich selber welche herausbringen. Codemasters und Bohemia Interactive beispielsweise pflegen **Operation Flashpoint** geradezu vorbildlich: Neben zahlreichen Updates mit neuen Fahrzeugen und Waffen gibt es auch massenhaft Fan-Szenarios im Inter-

net. Blizzard hat anfangs wöchentlich neue Karten für **StarCraft** veröffentlicht; mittlerweile ist die Frequenz nur noch monatlich – aber wie viele Spiele aus dem Jahr 1998 kennen Sie, die so intensiv (oder überhaupt noch) unterstützt werden?

Manche Firmen lassen in die veröffentlichten Patches Anregungen der Fans einfließen – oder bauen gleich noch ein paar Extra-Waffen oder Szenarios ein. Lionhead hat da bei **Black & White** gute Arbeit geleistet. Mittlerweile gibt es zwei Extras (das Fußball- und das Musik-Addon) zum Herunterladen, dazu sehr umfangreiche Patches und mehrere Multiplayer-Karten. Weitere Goodies sind angekündigt. Allerdings waren sowohl Fußball- als auch Musik-Addon

Nachtrag Webseiten

Der Eintrag für die **Jowood-Webseite** wurde in der letzten Ausgabe vergessen. Mit der Endwertung 7,3 landet der österreichische Publisher auf Platz 3. Die Seiten der Firma **Modern Games** wurden erst kurz vor Redaktionsschluss testbar, nach skandalösen sieben Wochen Offline-Zeit. Die Wertung: 4,6 (Platz 16)



Half-Life: Das vom Hersteller am besten gepflegte Spiel überhaupt – und auch das beliebteste.

schon für die Verkaufsversion eingeplant, wurden aber im letzten Moment gekickt.

Wie wichtig für weiter gehende Unterstützung allerdings kommerzieller Erfolg ist, zeigt das Beispiel **Dark Reign 2**: Anfangs kamen im Wochentakt Extras und Levels heraus; als sich schlechte Verkaufszahlen abzeichneten, stellte Activision das schnell ein.

Die Pflicht: Patches

Patches sind die Minimum-Anstrengung, die ein Publisher für ein neues Spiel unternehmen muss. In einer idealen Welt wäre das zwar nicht nötig, aber real sieht es so aus, dass derzeit kaum ein Titel fehlerfrei auf den Markt kommt. Der Käufer wird häufig als Betatester missbraucht. Dann geht es darum, möglichst rasch ein Update bereitzustellen. Zuweilen schaffen Hersteller nicht einmal das: Auf den einst hoch und heilig versprochenen KI-Patch zu **F1 Racing Championship** etwa warten die Käufer noch heute. Dasselbe gilt für das Update zu **Shogun**, das die von Fans schmerzlich vermisste Multiplayer-Kampagne nachliefern sollte. Ganz anders die Mini-Spieleschmiede Big Time: Das zunächst nur im Internet vertriebene **Combat Mission** wurde zigfach gepatcht, wobei auch Anregungen von Fans einfließen und sogar Texturen verbessert wurden. Käufer der später erschienenen deutschen Fassung kamen dann gleich in den Genuss der verbesserten Version.

Fazit: durchwachsen

Wir haben uns sämtliche in GameStar 1/01, also vor genau einem Jahr getesteten Spiele noch mal vorgeknöpft. Ergebnis: Extras wie Editoren, Maps, Zusatz-Autos et cetera gibt es zu genau fünf (von 55). Allerdings eignet

sich auch nur ein Teil aller Spiele für eine solche Unterstützung – ein **Monkey Island 4**-Käufer ist mit seinem Spiel sicher auch ohne Level-Editor oder Mod glücklich. Insgesamt sieht die Situation aber gar nicht so schlecht aus: Große Strategie- und Actiontitel werden – bei kommerziellem Erfolg – meist gut unterstützt; auch Sportspieler und Hobbyflieger haben dank aktiver Fans und teilweise aufgeschlossener Hersteller Chancen auf ein paar Extras. Freunde des gepflegten Rollen- und Abenteuerspiels schauen allerdings zumeist in die Röhre. Im nächsten Teil von **Servicewüste Deutschland** kommen Sie zu Wort: Schreiben Sie uns Ihre Meinung zum Thema unter dem Stichwort »Service Report«!

GUN

3-Klassen-Gesellschaft

Spitzengruppe

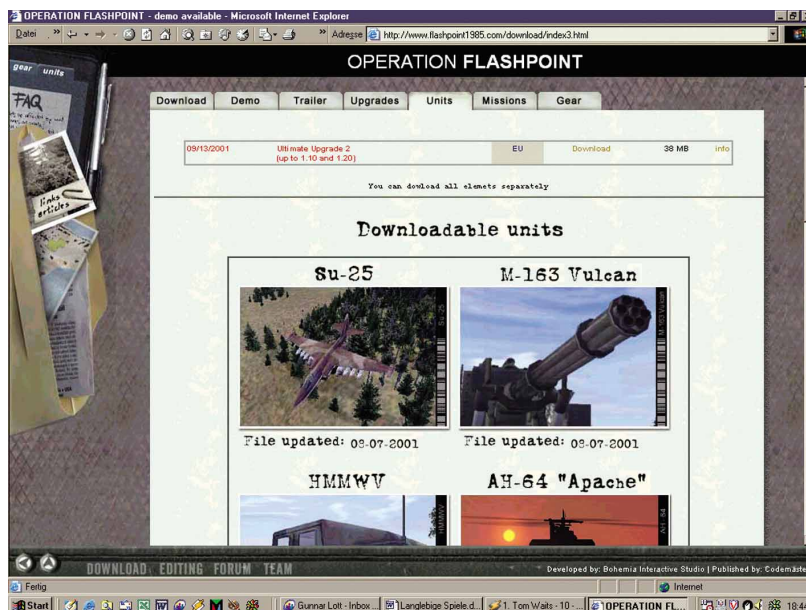
Vivendi	Sehr gute Arbeit bei Half-Life (durch Valve), gute Community-Unterstützung durch Tochter Blizzard, ansonsten wenig bis auf einige Levels.
Electronic Arts	Gute Unterstützung der Fifa-Fans; großes Engagement durch Töchter wie Westwood oder Maxis.
CDV	Bei Cossacks und Sudden Strike gute Unterstützung der Level-Bastler.

Mittelfeld

Ubi Soft	Vorbildliche Unterstützung der Blue-Byte-Spiele, besonders Siedler 4. Ansonsten wenig.
Take 2	Engagement nur bei einigen Titeln: Maps für Tropico, Editor für Serious Sam, Zusatzburgen und Mini-Kampagne für Stronghold (geplant).
Jowood	Teilweise vorbildlich (kostenloses Addon zu Die Völker 2), gute Unterstützung der Fans von Panzer Elite, ansonsten nichts Besonderes.
Codemasters	Leuchtendes Beispiel bei Operation Flashpoint, ansonsten beinahe überall Fehlanzeige.
Infogrames	Mittelmäßig: Gut bei Patches und Goodies wenig Fan-Support.
Microsoft	Eigentlich gute Unterstützung, leider nur auf der US-Webseite. Deutsche Spieler ohne Englisch-Kenntnisse bleiben außen vor.
Activision	Bei einigen Spielen sehr engagiert (ST Armada, Dark Reign 2), bei anderen nicht.
Eidos	Vereinzelte Levels zum Download, bei Tomb Raider 5 Beratung von Mod-Teams.

Schwarze Schafe

Virgin	International etwas Engagement, hierzulande Fehlanzeige bei Extras.
Koch Media	Fehlanzeige bei Extras.
Fishtank	Fehlanzeige bei Extras.
Modern Games	Fehlanzeige bei Extras.



Auf der schönen Webseite von **Operation Flashpoint** gibt's massenhaft Goodies zum Download.



Unsere Tipps für den Wunschzettel

Weihnachts-Shopping

Auf der Suche nach dem perfekten Geschenk? Die GameStar-Redakteure präsentieren ihre Favoriten für den umkämpften Platz unter dem Christbaum.

Weihnachten steht vor der Tür – in den Händlerregalen stapelt sich die Hard- und Software. Mit welchem Geschenk können Sie sich selbst oder anderen wirklich eine Freude machen? GameStar

versorgt Sie auch dieses Jahr mit unabhängigen (!) Tipps. Jeder Redakteur präsentiert Ihnen seinen persönlichen Favoriten für den Gabentisch. Alle Geschenkideen bekommen Sie problemlos im Fach- oder Ver-

sandhandel. Ob PC-Spiel, Hardware oder Nützliches für den Alltag: Für jeden Geschmack und Geldbeutel ist das Richtige dabei. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Stöbern, Kaufen und Schenken (lassen)! **HK**

Sidewinder Gamevoice (Kommunikations-Set)



Die Weihnachtszeit ist in Bayern angeblich die »staade Zeit« (leise Zeit) – außer bei mir. Schnell ein paar Freunde anrufen und den nächstbesten Spielservers ansteuern: Das dürfte an den Weihnachtstagen eine meiner Hauptaktivitäten werden. Dabei unterstützt mich das **Sidewinder Gamevoice** von Microsoft: Durch Sprach-Kommunikation statt schöner Tastatureingabe flutscht das Team-

spiel gleich viel besser. Selbst mit einer Modem-Verbindung kommen die Kommandos der Kollegen noch verständlich ans Ohr. Aber auch in ausgiebigen **Age of Empires 2**-Sessions ist das kleine Set hilfreich. Statt einem Mausklick genügt ein kurzer Befehl.

Hersteller: Microsoft

Preis: ca. 120 Mark

Hotline: (01805) 672 255



Walter Reindl

Civilization 3 (Strategiespiel)



Martin Deppe

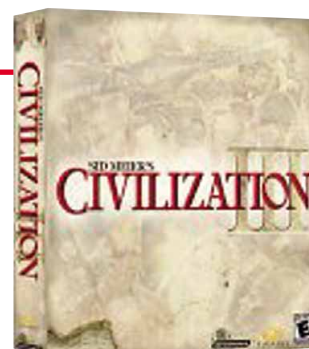
Es ist vier Uhr morgens, und lauter Prominente rennen mir die Bude ein: Bismarck will Krieg, Gandhi ein Bündnis, Elizabeth ein Handelsabkommen. Ein Traum? Ja – aber ein verflucht guter. Denn unter Sid Meiers Namen schenkt uns Firaxis mit **Civilization 3** ein Meisterstück der globalen Rundenstrategie. Die CPU-Staatschefs agieren fast menschlich, allein schon die diplomatischen

Möglichkeiten sind unglaublich ausgefeilt. Schöne Einheiten-Animationen trösten über die magere Grafik hinweg. Derzeit gibt's allerdings nur die US-Version mit deutschem Handbuch; die komplett lokalisierte Fassung erscheint im 1. Quartal 2002.

Hersteller: Infogrames

Preis: ca. 120 Mark (Deluxe-Version ca. 70US \$)

Hotline: (0190) 510 550





Mick Schnelle

Mouse Man Dual Optical (optische Maus)

Meine ehrwürdige, in etlichen Echtzeit-Gefechten erprobte **Intelli Mouse Explorer** geht endlich in Rente, aber Ersatz steht bereit: Logitechs **Mouse Man Dual Optical** erreicht dank Doppel-Laser eine noch höhere Genauigkeit. Was sich direkt in mehr Abschlüssen bei **Comanche 4** umsetzen lässt. Auch das hübsche rote Leuchten ist noch intensiver als bei anderen Mäusen. Äußerst

praktisch, wenn man wie ich ständig Gummibärchen auf dem unaufgeräumten Schreibtisch verlegt. Und: Verarbeitung und Handhabung sind auf hohem Niveau – alle Tasten und das präzise Vollgummirad liegen genau an der richtigen Stelle.

Hersteller: Logitech

Preis: ca. 100 Mark

Hotline: (069) 920 321 65



Q-DSL (DSL-Flatrate)



Für Viel-Surfer und Gelegenheits-Online-Spieler, die sich zu Weihnachten selbst beschenken wollen, ist eine **DSL-Flatrate** quasi Pflicht. Meine kommt von der Firma QSC und leistet mir mittlerweile seit einem halben Jahr treue Dienste – ohne Ausfälle oder Engpässe. Downloads rauschen mit 1.024 KB durch das Netz, Uploads mit 256 KB. Besonders wichtig: Die Pings bei Online-Spie-

len liegen durchweg niedriger als bei der Telekom-Konkurrenz. Außerdem garantiert QSC, dass zwischen Anmeldung und Freischaltung maximal vier Wochen vergehen. Allerdings hat Qualität in diesem Fall einen ziemlich hohen Preis: 115 Mark pro Monat.

Anbieter: QSC

Preis: 115Mark (monatlich)

Hotline: (0221) 669 800 0



Gunnar Lott

NHL 2002 (Sportspiel)



Jörg Spormann

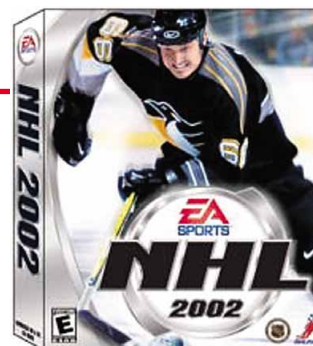
Geschafft! Erleichtert lösen sich die Hände vom Gamepad. Meine Philadelphia Flyers stehen in **NHL 2002** von EA Sports nach sieben spannenden Playoff-Matches erneut im Stanley-Cup-Finale. Temporeiche Schlagabtausche, packende Zweikämpfe und schön herausgespielte Tore gehören für mich in der Winterzeit zur Tagesordnung wie der Glühwein zum Weihnachtsmarkt. Dass ich dabei

auf die US-Version schwöre, ist eine Selbstverständlichkeit. Zwar sind die deutschen Sprecher dieses Jahr keinesfalls so schnarchnasig, doch nur mit den Original-Kommentaren kommt für mich das richtige **NHL-Feeling** auf. Wer wartet da noch auf die Bescherung?

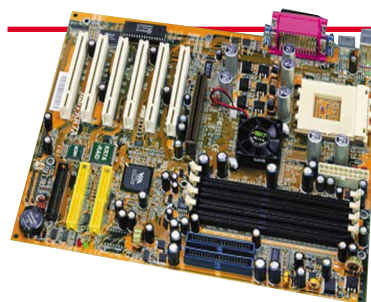
Hersteller: EA Sports

Preis: ca. 120 Mark

Hotline: (0190) 776 633



Abit KR7A-Raid (Athlon-Mainboard)



Ein neues Athlon-Mainboard muss unter den Christbaum. Blitzschnell soll es sein, mit vielen Übertaktungs-Einstellungen gesegnet, und als i-Tüpfelchen einen Raid-Controller haben. Da kommt das brandneue **KR7A-Raid** gerade recht. Auf Abits Kreation klemmt sich der KT266A fest, seines Zeichens flottester DDR-Chipsatz. Sitzt die mit sechs PCI-Slots und vier Speichersteckplätzen beglückte Pla-

tine einmal im Rechner, kann ich dank großzügigen Bios-Einstellungen munter übertakten. Jetzt hoffe ich nur noch, dass der KT266A wenigstens ein paar Monate aktuell bleibt und nicht innerhalb kürzester Zeit vom Performance-Thron geschubst wird.

Hersteller: Abit

Preis: ca. 490 Mark

Hotline: (0031) 773 204 428



Jochen Rist

DigiTheatre 5.1 (Surround-System)



Jörg Langer

Luxus, der sich hören lässt: 700 Mark kostet das Surround-System Videologic **DigiTheatre 5.1** in Schwarz. 7,5-Watt-Centerbox, 25-Watt-Subwoofer und vier 7,5-Watt-Satelliten hieven EAX- und 3D-Sound-Spiele in die dritte Dimension. Bei **Counterstrike** höre ich, wo der Gegner lauert, bei **Aquanox** zischen Torpedos von hinten an mich heran. Dank Soundgüte und Fernbedienung ist das Set auch fürs

Heimkino geeignet – wobei echte DVD-Fanatiker die DTS-Variante wählen. Die bläst für 1.200 Mark insgesamt 220 Watt in die Gehörgänge. Wer auf echtes 5.1 verzichten kann, kauft sich die LC-Variante für 400 Mark.

Hersteller: Videologic

Preis: ca. 700 Mark (LC-Variante: 400 Mark, DTS-Version: 1200 Mark)

Hotline: (06103) 934 70





Petra Schmitz

Gold Games 5 (Spielesammlung)

Zu Weihnachten geht sie wieder los, die Verwandten-Rundreise. Aber in diesem Jahr gehe ich locker an den Start. Warum? Ich bin mit dem besten und preiswertesten Geschenk ausgestattet, dass man Spielern und solchen, die es werden wollen, derzeit ange-deihen lassen kann: der Top-Compilation **Gold Games 5**. Für weniger als 70 Mark bekommen Schwager, Neffe und Cousin gleich

15 Spiele unter den Baum. Darunter solche Schätzchen wie **Siedler 3**, **Star Trek: Voyager** und **Tony Hawk's Pro Skater 2**. Damit sollten sie mindestens bis zum nächsten Geburtstag beschäftigt sein. Und vielleicht gibt es dann schon die **Gold Games 6**.

Hersteller: Ubi Soft

Preis: ca. 70 Mark

Hotline: (0190) 882 412 10



Wingman Rumble Pad (Gamepad)



Diese Weihnachten wird das **Wingman Rumble Pad** zu meinem täglichen Begleiter. Denn mit dessen Analog-Sticks kann ich das komplexe Pass-System von **Fifa 2002** richtig ausschöpfen und den Ball präzise auf den Schlappen meines Stürmers bugsieren. Auch EA Sports' **NHL**-Profis schlittern gleich eine ganze Spur präziser übers Eis. Da es in meiner kleinen, aber feinen Wohnung außerdem

an Platz für voluminöse Lenkräder mangelt, ist das kompakte Gamepad die nächstbeste Fahralternative. Die knackigen Force-Feedback-Effekte verleiten fast dazu, mein Lancia-Fulvia-Coupé in **Rally Trophy** freiwillig am nächsten Baum zu verschrotten.

Hersteller: Logitech

Preis: ca. 80 Mark

Hotline: (069) 930 321 66



Heiko Klinge

Palm m100 (organizer)



Markus Schwerdtel

Mein zerfleddertes Notizbuch wandert in den Papierkorb! Mit dem preiswerten **Palm m100** verwalte ich Adressen, Termine und Aufgaben künftig elektronisch. Der Bildschirm beherrscht zwar nur Graustufen, ist dafür aber kontrastreich, beleuchtbar und batteriesparend. Dank Infrarot-Schnittstelle flutscht der Austausch von Daten und Programmen mit anderen Organizern oder Handys. Und auf

öden U-Bahn-Fahrten knoble ich am von **Bard's Tale** inspirierten Rollenspiel **Dragon Bane**. Oder ich verdinge mich im **Elite-Klon Void** als Weltraumhändler. Oder lieber eine ruhige Runde **Shanghai**? Egal, Spiele gibt's für Palms Kleinsten jedenfalls mehr als genug.

Hersteller: Palm

Preis: ca. 180 Mark

Hotline: (069) 950 862 89



Pro Sparkle SP 6600 TI (3D-Karte)



Der Rechner-Frühjahrsputz findet bei mir im Licht der Christbaumkugeln statt. Das heißt vor allem: alte Grafikkarte raus, neuer 3D-Beschleuniger rein. Angesichts des extrem günstigen Preises von gerade mal 300 Mark entscheide ich mich für die **Pro Sparkle SP 6600 TI** mit flottem und vor allem T&L-fähigem Geforce-2-Chip und 64 MByte RAM. Dann bleibt noch Geld übrig für all die

3D-Spiele, die damit in schönster Grafik-pracht laufen – von **Duke Nukem Forever** über **Medal of Honor** hin bis zu **Unreal 2**. Und auch sonst befinden sich derzeit viele Titel in der Mache, die ordentlich was an Polygonen auf den Monitor bringen.

Hersteller: Sparkle/Alternate

Preis: ca. 300 Mark

Hotline: (06403) 905 010



Peter Steinlechner

Rio 600 (MP3-Player)



Paul Kautz

Die CD ist mal wieder zerkratzt, und Kassetten haben Sie noch nie über den Weg getraut? Das dauernde Discman-Gespränge beim Joggen oder Radeln sägt an Ihren Nerven? Geht mir genauso! Deshalb ist der MP3-Player **Rio 600** das perfekte Weihnachtsgeschenk für den Musikliebhaber. Federleicht, einfach zu bedienen, der Songtransfer geht per USB in null Komma nichts. Und eine einzige Batterie

hält satte zehn Stunden. Gut, mit 400 Mark ist er nicht ganz billig, und 32 MByte RAM reichen nur für knapp 30 Minuten Musik. Zusätzlicher Speicher lässt sich jedoch nachrüsten (250 Mark für 32 MByte). Und die Vorteile sind den Preis allemal wert.

Hersteller: Rio

Preis: ca. 400 Mark

Homepage: www.riohome.com



Das Team

Unseren Leser Harald Krämer (28) interessiert, womit sich das GameStar-Team nach dem Christbaumschmücken beschäftigt:

»Was spielt ihr während der Weihnachts-Feiertage?«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Auch wenn ich mich mit dem Kollegen Deppe darum prügeln muss, ich will unbedingt Heroes 4 spielen, egal welche Version, Alpha, Beta, irgendwas. Dann sind die Feiertage verplant. Der Weihnachtsbaum mag abbrennen, und selbst eine opulente Silvesterparty mit freiem Champagner hätte keine Chance, mich vom PC wegzulocken.«



MS

Markus Schwerdtel

Adventures, Strategie-spiele, Budgetspiele

»In die Heimat meiner Spielhelden kommt das Christkind nie. Über die Feiertage ziehe ich mit Battle Realms ins mittelalterliche Japan. Dort jage ich mit Kampfgeschrei statt Weihnachtsliedern dem Lotus- und Wolfclan Angst ein. Am Weihnachtsabend futtere ich aber mehr als nur Wasser und Reis!«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele

»Obwohl ich noch die letzte Empire-Earth-Kampagne spielen muss: Meine Weihnachtsfeiertage gehören ganz klar Civilization 3. Das Teil ist dermaßen spannend, vielfältig, zum Haare raufen, zum Freuen, zum Ärgern komplex – Stopp! Auf jeden Fall werden meine Lieben wenig von mir zu sehen bekommen...«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Auch wenn Knecht Ruprecht wegen meiner Wahl keine Geschenke rausbringen sollte: Ich greife zu Return to Castle Wolfenstein. Zur diesjährigen Winterszeit ist das der beste Shooter, und angesichts trauriger Weihnachtslieder und klebrigem Christstollen bereite ich wenigstens den Gegnern schöne Bescherung!«



PET

Petra Schmitz

Actionspiele, Weltraum-spiele, Jump-and-runs

»Hätte sich Chris Taylor ein bisschen mehr beeilt, müsste ich jetzt keine Sekunde nachdenken. Nun tobe ich halt nicht durch Dungeon Siege. Stattdessen habe ich weiter mordsmäßigen Spaß mit dem Online-Rollenspiel Dark Age of Camelot. Den würde ich auch haben, wenn nicht Weihnachten wäre.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategie- & Rollenspiele

»Oh, so vieles: Rally Trophy, um meine Zeiten weiter zu verbessern. Shogun, um Japan noch mal auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu erobern. Vielleicht Duke Nukem Forever, falls es wundersamerweise rechtzeitig kommt. Konsolige Abwechslung gibt's mit Virtua Tennis 2 (DC) und GTA 3 (PS2). Reicht doch, oder?«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategie-spiele, Actionspiele

»Die Weihnachtsferien bringe ich traditionell bei meinem Schwager. Der hat nämlich einen Computerladen samt flinkem Netzwerk – ideal für zünftige Gefechte mit Operation Flashpoint. Während draußen die Kunden zweifeln an die Tür klopfen, spielen wir zu viert im Koop-Modus Fan-Levels.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategie-spiele, Wirtschaftssims

»Natürlich Aquanox und Comanche 4. Keine Ahnung, wo ich mir die Zeit für die beiden Edelsimulationen abknapsen werde. Notfalls fällt das Heiligabend-Dinner dieses Jahr eben etwas kürzer aus. Und natürlich GTA 3, damit meine Playstation 2 sich über die Feiertage nicht so verlassen vorkommt.«



HK

Heiko Klinge

Sport- & Rennspiele, Strategiespiele

»Während es draußen schneit und friert, überrenne ich als Chinesen-Herrscher Kublai Klinge die Völker der Civilization-3-Welt. Die gemütliche Rundenstrategie verzeiht es mir im Gegensatz zu Sport- und Rennspiel, wenn nach einigen Tassen heißen Lumumbas (Kakao mit Schuss) die Reflexe ein wenig nachlassen.«

Der Wertungskasten

Informiert auf einen Blick: Unser detaillierter Wertungskasten nennt Ihnen alle wichtigen Facts wie Hardware-Anforderungen oder Multiplayer-Modi – und zwei Alternativen zum Testkandidaten.

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.



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



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

Entwickler/Publisher

Wir nennen den Entwickler (programmiert das Spiel) und Publisher (bringt das Spiel in die Läden) – Letzteren mit Hotline-Nummer.

Multiplayer-Modus

Wie viele Spieler können im Multiplayer-Modus antreten? Dabei trennen wir nach Internet, Netzwerk (LAN), Modem-Direktverbindung und Spielen am selben PC. Dazu nennen wir alle Multiplayer-Modi.

Alternativen

Hier empfehlen wir Spiele, die im selben Genre oder gleichen Szenario 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, desto höher die Note.

Spieltiefe: Hier bewerten wir Komplexität, Abwechslung – und auch Spielzeit.

Multiplayer: Gibt es spezielle Optionen, angepasste Levels oder Internet-Ligen?

Red Faction

Genre: Ego-Shooter Anspruch: Einsteiger, Fortgesch., Profis Sprache: Engl. (Dt. in Vorb.)
Entwickler: Volition Publisher: THQ, (0190) 505 511 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER
Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Team Deathmatch

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 64 MByte RAM 930 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 930 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1.000 MHz 192 MByte RAM 930 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN
Half-Life (92%, GS 4/99)
HL liegt inzwischen zwar bei der Grafik zurück, hat aber vor allem beim Levelaufbau die Nase vorne.
Star Trek: Voyager (87%, GS 11/00)
Voyager kämpft auch mit der kurzen Spielzeit – Grafik und Abwechslung sind jedoch besser.

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

Gute Story und flotte Schießereien auf dem Mars.



Die Spielspaß-Wertung

90 % und mehr: Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Traumwertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Messlatte für ihr Genre nach oben und sind ein Muss für jeden Computerspieler.

80 % bis 89 % Eine Wertung von mindestens 80 Prozent kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre voll ausreizen. Auch Genre-Fremde können zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70 % bis 79 % Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen, beispielsweise gute Klone bekannter Hits.

60 % bis 69 % 60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sein können.

50 % bis 59 % Bei Programmen in den 50ern handelt es sich um unscheinbare **Durchschnittskosten** mit diversen negativen Aspekten.

30 % bis 49 % Diese **mäßigen Spiele** taugen nur für überzeugte Sammler.

10 % bis 29 % **Sehr schwach** und nicht mal als Budget-Ware zu empfehlen.

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

3D-Karten

Wenn Ihre Grafikkarte **grün** dargestellt ist, sollte das Spiel damit auch bei hohen Auflösungen perfekt laufen. Ist sie **gelb**, läuft das Spiel überwiegend flüssig. Ein **rotes** Kästchen bedeutet, dass das Spiel auf Ihrer Karte nur mit geringer Auflösung oder wenig Details noch läuft.

Weitere Karten

Im Folgenden finden Sie acht 3D-Karten, für die im Wertungskasten kein Platz mehr war, und welchem dort aufgeführten Modell sie leistungsmäßig entsprechen:

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

Hardware-Angaben

Minimum (roter Kasten): Hier lesen Sie, ab welchem PC ein Spiel läuft – optimal nutzen lässt es sich damit allerdings nicht.

Standard (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung.

Optimum (grün) ist die Ausstattung für maximalen Genuss. Dazu gehören auch Eingabegeräte oder spezielle 3D-Karten.

Das GameStar-Testcenter

In unserem Testcenter stehen diverse PCs, auf denen wir die Spiele mit verschiedenen Prozessortypen, Grafikkarten und RAM-Bestückungen gründlich testen – insgesamt über 200 Kombinationen. Die Ergebnisse schlagen sich im Wertungskasten und in unseren Technik-Checks nieder.



GameStar-Prädikat

Auszeichnung für Ausnahmestspiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir außerordentliche Leistungen, etwa bei Spieltiefe und -idee, Atmosphäre, Grafik oder Multiplayer-Funktionen – und zwar unabhängig von der Spielspaß-Wertung.



Action

Peter Steinlechner



Fest für Feuergefechtler. So eine Auswahl wünsche ich mir nicht nur zu Weihnachten! Momentan gibt's für jeden Shooter-Fan das passende Spiel. Wer es lieber brachial mag und flotte Feuergefechte schätzt, der liegt mit **Return to Castle Wolfenstein** richtig. Zwischendurch ist auch mal vorsichtiges Vorgehen angesagt, aber im Zweifelsfall hilft das Motto »Erst schießen, dann denken« am ehesten weiter. Ganz anders das Taktik-Actionspiel **Ghost Recon**: Sorgfältige Planung ist das A und O; wildes Ballern schickt Sie stante pede in die ewigen Jagdgründe.

Wer schießt künftig im Internet? Gespannt bin ich, wie sich das Jahr 2002 in Sachen Multiplayer-Action entwickeln wird. **Counterstrike** ist momentan zwar immer noch die unumstrittene Nummer eins im Internet, aber ewig wird es das wohl nicht bleiben. Es könnte sogar passieren, dass ein großer Teil der Spieler schon demnächst zu **Castle Wolfenstein** oder **Ghost Recon** abwandert. Die bieten nämlich Mehrspieler-Modi, die speziell Fans des **Half-Life**-Mods ansprechen: Wie in **Counterstrike** spielt Taktik im Team dort die entscheidende Rolle, und nebenbei sehen die beiden Newcomer deutlich besser aus.

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	Ego-Shooter	4/99	92%
2	No One Lives Forever	Ego-Shooter	1/01	91%
3	Unreal	Ego-Shooter	7/98	91%
4	Counterstrike 1.0 (deutsch)	Taktik-Action	2/01	89%
5	Indiziertes Spiel	3D-Action	—	88%
6	Deus Ex	Action-Rollenspiel	8/00	88%
7	Operation Flashpoint	Taktik-Action	7/01	88%
8	Unreal Tournament	Ego-Shooter	9/99	88%
9	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	11/00	87%
10	Indiziertes Spiel	Ego-Shooter	—	87%
11	Rayman 2	3D-Action	12/99	86%
12	Severance	3D-Action	4/01	86%
13	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	12/00	86%
14	Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	NEU	85%
15	Rune	3D-Action	12/00	84%
16	Red Faction (dt.)	Ego-Shooter	11/01	84%
17	Fakk 2	3D-Action	11/00	84%
18	Giants	3D-Action	2/01	83%
19	Ghost Recon	Taktik-Action	NEU	82%
20	Alice	3D-Action	1/01	81%
21	Serious Sam	Ego-Shooter	5/01	80%
22	Delta Force Land Warrior	Ego-Shooter	1/01	80%
23	Undying	Ego-Shooter	4/01	79%
24	Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	9/00	78%
25	Airfix Dogfighters	Actionspiel	12/00	78%

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

Action-Inhalt

Tests

Return to Castle Wolfenstein	76
Ballistics	79
Ghost Recon	80
Karnickeljagd	82
Carrera Grand Prix	82
Atlantis	82

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	UT: Tactical Ops 2.0	Taktik-Shooter-Mod	9/01	86%
4	UT: Rocket Arena 1.6	Ego-Shooter-Mod	10/01	83%
5	HL: Firearms 2.5	Taktik-Shooter-Mod	10/01	75%

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.

Schloss Schreckenstein

Return to Castle Wolfenstein

Altes Gemäuer, neues Spiel: Im diesjährigen Ego-Shooter von id Software kommen dank einer packenden Kampagne endlich wieder auch Solisten auf ihre Kosten.

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

Facts

- 25 Levels
- Rund 25
Gegnertypen
- 15 Waffen
- 8 Multiplayer-
Levels
- 3 Multiplayer-
Modi

Unter normalen Bedingungen sind Amerikaner gern gesehene Gäste in alten Burgen. Hingebungsvoll schießen sie Fotos, kaufen den Andenkenladen leer und bewundern selbst den Geräteschuppen. Ganz anders sieht es aus, sollten hinter den alten Gemäuern eklige Experimente stattfinden. Wenn die Schlossherren sich weniger um Rosenzucht und mehr um Zombies, Mutanten sowie die Beschwörung eines Kriegsgottes kümmern, dann ist für B.J. Blazkowicz Schluss mit Sightseeing. Im Ego-Shooter **Return to Castle Wolfenstein** spielen Sie den

amerikanischen Agenten im Kampf gegen das Böse. Der Elitesoldat soll herausfinden, woran die Schergen der Paranormalen Division unter Helga von Braun und Heinrich Höllers Klan der Wölfe denn da forschen. Dabei landet er zunächst in den Kellerverliesen, aber wie es sich für einen Helden gehört, befreit er sich bald selbst. Von da an steuern Sie ihn durch eine Kampagne voll grusliger Überraschungen und skurriler Gegner.

Der Titel wurde unter Aufsicht der Spieleschmiede id Software bei dem Entwicklerteam Gray Matter unter Einsatz

der **Quake 3-Engine** programmiert. Für den Test lag uns die amerikanische Verkaufsversion vor, die hier zu Lande jedoch nicht vertrieben werden darf. Bei Publisher Activision konnten wir ausführlich die deutsche Fassung (USK-Freigabe: »16«) anspielen, auf die sich unsere Angaben zu Story und Personen im Text beziehen. Darin wurden Hakenkreuzsymbole sowie sämtliche Bezüge auf das Dritte Reich entfernt. Statt mit Heinrich Himmler haben Sie es mit Heinrich Höller zu tun, statt mit Nazis mit dem Klan der Wölfe. Unterschiede in der

Gewaltdarstellung gibt es nicht – nach Shooter-Maßstäben hält sich **Return to Castle Wolfenstein** sowieso eher zurück.

Schockige Rundreise

Auf der Flucht liefern Sie sich mit feindlichen Soldaten Feuergefechte in schummrigen Kellern, gelangen durch Bibliotheken und belauschen im Weinkeller die Wachposten beim Plaudern über edle Tropfen. Bisherige Spiele auf Basis der **Quake 3-Engine** hatten das Problem, nur enge Innenlevels schön darstellen zu können. Das war einmal: Dem Felsen-



Mit der futuristischen **Tesla-Gun** besiegen Sie im herrschaftlichen Anwesen selbst die starken Elitesoldatinnen locker.

Erst sehen, dann treffen



Vom **Balkon** aus sehen Sie, wie Energieblitz-Cyborgs den Laborkäfigen entkommen und die Wissenschaftler angreifen – wenig später stehen Sie selbst vor einem der **Monster**.



Gelegentlich können Sie sich an Feinde **heranschleichen** und sie per Messer ausschalten.



Zivilisten wie das blonde Fräulein dürfen Sie nicht mal anschießen – sonst wird neu gestartet.

nest entkommen Sie auf einer langen Seilbahnfahrt über verschneiten Bergrücken; auch später sind Sie in riesigen Außenarealen unterwegs. Anschließend ballern Sie sich durch dunkle Grabstätten, in denen Zombies so überraschend vor Ihrer Nase auftauchen wie in der Geisterbahn. Im weiteren Spielverlauf perforieren Sie Polygonsoldaten noch in vielfältigsten Umgebungen, etwa in geheimen Waffenlaboratorien, einem riesigen Luftwaffenstützpunkt und auf einem Staudamm. Erst zum Schluss geht es zur Abrechnung gegen die Drahtzieher zurück zu dem alten Gemäuer, in dem das Abenteuer begonnen hat.

Schick verschachtelt

Der Kampf gegen die Wölfe und die Paranormale Division erstreckt sich über 25 Missionen. Anders als in **Half-Life** sind das jeweils eigenständige Levels, die vor dem ersten Schuss komplett in den Speicher geladen werden und – bis auf ganz wenige Ausnahmen – nicht direkt miteinander verbunden sind. Pro Auftrag gibt's ein bis fünf Ziele: So jagen Sie einen Radarschirm in die Luft, retten verbündete Wissenschaftler oder schalten auch

einfach mal alle Feinde aus. Die Levels wirken grafisch schick, sind aber teilweise arg verschachtelt aufgebaut. Gelegentlich sorgt das für Frust. Etwa dann, wenn Sie einen Schalter drücken und selbst herausfinden müssen, welche der vielen Türen nun offen ist.

Fast ohne Waffengewalt müssen Sie durch einen der Außenlevels gelangen. Sobald ein Wachmann Sie bemerkt, flitzt er zum nächsten Alarmknopf und schon schrillen die Sirenen – Mission vergeigt, Sie müssen neu beginnen oder einen Spielstand laden.

Enges Leder

Die meiste Zeit gehen Sie menschlichen Soldaten an den Uniformkragen, vom Gebirgsjäger im Tarnanzug bis zum Elitekrieger. Besonders fies sind langhaarige Schönheiten im engen Lederkostüm, die ebenso flott ballern wie ausweichen; übrigens wirkt deren KI-Verhalten fast wie das der Ninja-Kämpferinnen in **Half-Life**. Kurz nach Beginn haben Sie es außerdem mit untoten Rittern, gegen Spielende mit mutierten Cyborgs zu tun. Eines dieser Mensch-Maschine-Wesen hopst auf einem Energiering durch die Umgebung. Sobald das



Dieser mutierte **Zwischengegner** war in der 3D-Sequenz davor noch eine Helga von Braun.



In **Norwegen** kämpfen Sie sich über Eislandschaften bis in ein Waffenlabor.

Technik-Check

Auflösung

Höhere Auflösungen als 1024x768 verbessern kaum die Optik, zehren aber an der Performance. Auf langsameren Systemen läuft Wolfenstein schneller, wenn Sie mit 800 mal 600 Bildpunkten spielen.

RAM/Festplatte

Die Quake-3-Engine verprascht RAM zum Frühstück – unter 128 MByte stockt das Spiel, und Ladevorgänge dauern ewig. 256 MByte sind das Optimum. Die Installation kopiert 665 MByte auf die Festplatte.

Tunig-Tipps

TIPP 1: Wenn Wolfenstein ruckelt, sollten Sie zunächst die Texturdetails reduzieren. Auf Kosten der Optik steigern »Medium« oder »Low« die Framerate immens. Besitzer von Geforce 2 oder besseren Karten können »Extra« wählen und bekommen noch feinere Texturen.

TIPP 2: Wenn Sie keine 1-GHz-CPU und eine T&L-lose 3D-Karte haben, beschleunigen »Low Geometric Details« die Darstellung.

TIPP 3: Mit dem Konsolenbefehl »\com_hunkmegs« nutzt die Engine mehr als 56 MB RAM. Als Maximum gelten zwei Drittel Ihres RAMs.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Vom Wachturm aus haben Sie freie Sicht über einen der großen Außenlevels.



Biest den Boden berührt, ist der Kontakt geschlossen, und wilde Blitze knabbern – selbst durch Wände und Decken hindurch – an Ihren Lebenspunkten.

Die KI spielt zwar nur eine kleine Rolle, weil der spielerische Schwerpunkt auf sehr schnellen und heftigen Gefechten liegt – aber sie erfüllt ihre Aufgabe überzeugend. Gegner gehen bei Bedarf in Deckung und lauern dann geduldig auf Sie. Einige verfolgen Sie sogar über Leitern hinweg, was sonst im Shooter-Bereich immer noch eine Ausnahme ist. Selbst auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade ist das Programm gegen Spielende eine echte Herausforderung. Immerhin dürfen Sie jederzeit bequem und flott speicherschnell laden.

Haufenweise Ballermänner

In der Waffenkammer des Agenten Blazkowicz landen im Spielverlauf 15 Kampfgeräte. Anfangs muss er mit Messer und Pistole auskommen, später jagt er seine Kugeln aus drei Arten von MP und zwei Scharfschützengewehren in Richtung Feind. Einige der Ballermänner basieren lose auf historischen Vorbildern, etwa der britischen Thompson. Andere wie die Tesla-Gun, aus der blaue Energiestrahlen züngeln, sind frei erfunden. Über alternative Feuermodi oder sonstige Feinheiten verfügt keines der Geräte. Dezentere Taktikein-

schlag: Zwei der besonders effektiven Maschinengewehre überhitzen rasch und blockieren dann – das zwingt zu durchaus spannenden Manövern der Marke »Ballern-Deckung-Kühlen-Ballern«.

Wölfe im Netz

Wer im Netz antritt, muss erstmals in einem 3D-Shooter ohne Deathmatch auskommen – das Programm setzt ganz auf Teamplay. Zwei Modi sind im Angebot: Der eine heißt »Checkpoint«, darin kämpfen die beiden gegnerischen Gruppen, bis

Jan Tomaszewski



Stimmung pur

Auf den ersten Blick scheint bei diesem id-Shooter alles zu stimmen. Knisternde Fackeln an den Gemäuerwänden, das finstere Gurren der Zombies und sanft wiegende Spinnenweben an den Decken sind ein Fest für Auge und Ohr. Nur: Automatisch schließende Türen oder fummelige Schalterorgien nehmen viel Tempo aus dem sonst erfreulich rasanten Shooter.

Besonders gut gefällt mir dafür der Multiplayer-Modus. Die Levels sind nahezu perfekt ausbalanciert und machen ab zehn oder mehr Spielern eine Riesengaudi. Wenn Sie sich für teambasierte Online-Titel begeistern, sollten Sie einen Blick auf diese deutsche Version werfen.

Peter Steinlechner



Flottes Ballerfest

Meine Maus muss sich auf Dauerstress einstellen: In nächster Zeit wird sie wegen Return to Castle Wolfenstein kaum zur Ruhe kommen. Endlich darf ich

mal wieder nach Herzenslust ballern. Das Kampftempo ist extrem hoch, die Grafik schick, und die Atmosphäre stimmt letztlich auch. Da mögen Handlung und ein Teil der Monster noch so trashig wirken – das Ding macht Spaß. Wenn Gruselzombies aus Särgen springen, ist zwar nicht gerade der Innovationsgipfel erreicht – aber ich zucke trotzdem zusammen. Schön auch, dass es grafisch abwechslungsreicher zugeht als in den meisten Konkurrenzprogrammen. Kaum eine Umgebung ähnelt der anderen, ständig sehe ich was Neues.

Komplizierte Levels

Die Schleich-Abschnitte kommen mir allerdings wie Nötigung vor, da würde ich mich viel lieber durchballern. Wirklich nervig ist der Aufbau mancher Levels. Mir macht es wenig Spaß, ein leer geräumtes Gebäude auf der Suche nach dem Ausgang nochmals abzuklappen, weil sich irgendeine der vielen Türen geöffnet hat. Das ist eine Designsünde, die der Vergangenheit angehören sollte. Wenn Sie sich auch nur ein bisschen für Ego-Shooter begeistern, können Sie sich die deutsche Version holen.

alle stationären Flaggen im Level mit der eigenen Farbe eingefärbt sind. In »Stockwatch« muss das angreifende Team bestimmte Aufgaben erledigen und beispielsweise einen speziellen Raum erreichen. Acht Karten liefern die Entwickler mit, alle bis auf eine basieren auf Levels aus der Solo-Kampagne. Die Teilnehmer treten als Soldat, Ingenieur, Arzt oder Lietenant mit jeweils spezifischen Vorteilen sowie spezieller Ausrüstung an – Letzterer darf per Funkgerät sogar Bombardements anfordern. **PS**

Return to Castle Wolfenstein

Genre: Ego-Shooter Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Entwickler: Gray Matter Publisher: Activision, (01805) 225 155 Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (32 Spieler) Netzwerk (32 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Stockwatch, Checkpoint – kein Deathmatch!

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kryo 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 128 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße Geforce-2-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße Geforce-3-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever (91%, GS 1/01)
Als Geheimagentin erleben Sie mehr Abwechslung, echte Schleich-Missionen und schräge Waffen.

Red Faction (84%, GS 11/01)
Auf dem Mars gibt's die spannendere Handlung, aber deutlich schwächere Grafiken.

WERTUNG

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

Schneller Ego-Shooter mit packender Atmosphäre.



Ballistics

Astronauten-Rennspiel am Heim-PC.



Derartigen Hindernissen müssen Sie stets **blitzschnell** ausweichen.

An den Nürburgring erinnert sich in der fernen Zukunft von **Ballistics** längst niemand mehr: Statt über Pisten in lauschiger Landschaft rasen Sie in dem Action-Rennspiel auf Ho-

ver-Motorrädern durch sieben enge Röhren. Und zwar dermaßen rasant, dass selbst von kilometerweit entfernten Hindernissen akute Gefahr ausgeht. Wahlweise im Schnellstart-Modus oder in der Kampagne brettern Sie gegen computergesteuerte Piloten um den Sieg. Mittels eines Seitwärts-Kipp-Manövers schubsen Sie lästige Konkurrenten aus dem Weg oder gegen Barrieren – sofern Sie mit den Reflexen eines Shaolin-Mönchs gesegnet sind. Ein individuelles Vehikel dürfen Sie aus 40 Komponenten wie Motor oder Kühlung selbst zusammenstellen. Ernst gemeinter Hinweis: Die teils extrem psychedelische Farbgebung und das enorme Tempo können bei empfindlichen Spielern für Übelkeit sorgen. **PS**

Peter Steinlechner

Nur für schnelle Jungs

Jede Wette, dass Ballistics in Wirklichkeit ein Nasa-Bewerbungsprogramm ist? Wenn Sie es erfolgreich durchspielen, sendet Ihr Computer heimlich eine Nachricht an die Raumfahrtbehörde, und in ein paar Monaten fliegen Sie zum Mars. Anders ist die Idee, Sie mit Hochgeschwindigkeit ausschließlich durch bunt bunte Röhren zu schießen, jedenfalls nicht zu erklären. Dabei haben die Entwickler durchaus solide Arbeit abgeliefert. Die Steuerung ist okay, die Engine kann was – allerdings fehlt es grafisch an Abwechslung.

Ballistics

Genre: Action-Rennspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Englisch
Entwickler: Xicat Interactive Publisher: THQ, (0190) 505 511 Preis: ca. 70 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wettrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM

CPU mit 300 MHz
64 MByte RAM
1 GByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 500 MHz
128 MByte RAM
1 GByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte

OPTIMUM

CPU mit 833 MHz
192 MByte RAM
1 GByte Installationsgröße
Geforce-3-Karte

WERTUNG

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



Rasantes Rennspiel für sehr gesunde Mägen.



In geheimer Mission

Ghost Recon

Wehrhafte Spezialisten unter Ihrer Kontrolle: Mit Teams aus sechs Elitekämpfern befreien Sie den Kaukasus von machthungrigen russischen Nationalisten.



Auf CD/DVD:
spielbare Demo

WWW

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

Verdammt, was geht da vor sich? In der Nähe fallen Schüsse, und vor uns raschelt was im Gras. Mit aktiviertem Nachtsichtgerät und der M-16 im Anschlag lauert unser Trupp auf dem Waldboden. Leise robben wir weiter zu einer Hütte. Dann geht alles ganz schnell: Tür auf, aus der Ferne schaltet der Scharfschütze den ersten Gegner aus, wir stürmen rein. Ein paar Feuersalven später ist die Kommunikationszentrale in unserer Hand und das Missionsziel erreicht.

Im Taktik-Shooter **Ghost Recon** agieren Sie als Chef einer Gruppe von Elitekämpfern – und zwar so geräuschlos und unsichtbar, wie es das Wörtchen »Gespenst« in Ihrem Namen verlangt. Die Spezialeinheit ist im Jahr 2008 auf gehei-

mer Mission im Kaukasus. Russische Nationalisten wollen die Macht an sich reißen, Sie helfen dem Widerstand. Dazu absolvieren Sie für die US-Regierung Spezialkommando-Aufgaben: Unbemerkt im Einsatzgebiet abgesetzt, dann strategische Objekte gesichert, erkundet oder ausgeschaltet – und anschließend nichts wie weg.

Sprung zum Soldaten

In der Ich-Perspektive steuern Sie immer eines der maximal sechs Gruppenmitglieder. Ein Knopfdruck genügt, und schon verkörpern Sie statt des Infanteristen den Scharfschützen. Vor Missionsstart bestimmen Sie, wen Sie mit dabeihaben wollen. Schützen agieren mit leichter Bewaffnung wie dem M-16. Ausrüster (katastrophale Über-



Diesen **russischen General** (links) haben wir als Kriegsgefangenen gefasst.

setzung von »Support«, Unterstützung) feuern mit einem schweren M-249 Bleisalven Richtung Feind. Sprengstoffexperten können als Einzige Bomben legen und feindliche Pan-

zer in die Luft jagen. Besonders wertvoll sind Scharfschützen – im Test haben wir in deren Rolle einen Großteil der Gegner beseitigt. Nach den Einsätzen spendieren Sie Ihren Recken in einem der Bereiche Waffen, Tarnung, Ausdauer oder Führung einen Statuspunkt. Die haben starke Auswirkungen, selbst ein schwacher Schütze mutiert damit bis zum Finale zum treffsicheren Superhelden.

Still und heimlich

Zu Beginn der 15 Missionen stehen Sie jeweils am Rand eines ausgedehnten Einsatzgebiets. Auf einer Karte sind drei bis vier Ziele markiert. Beispielsweise sollen Sie ein russisches Lager ausräumen, Panzer schützen oder einen gegnerischen General gefangen nehmen. Auf möglichst leisen Pfoten schleichen Ihre Leute durch lauschige Wälder, enge Straßenschluchten oder dunkle Sümpfe. Ein Großteil der Missionen spielt bei Dunkelheit – ein echter Vorteil für Sie, weil Gegner

Zusammen mit UNO-Blauhelmsoldaten beschützen Sie ein Gebäude.



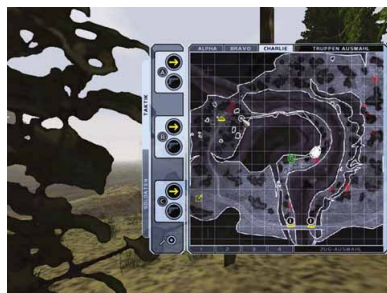


Schritt für Schritt kommt Ihr **hochgerüstetes Team** in den Straßen einer Kleinstadt voran.

im Nachtsichtgerät besser zu erkennen sind. Außerdem hilft ein Pseudo-Radar am Bildschirmrand: Gelbe Flächen zeigen, in welcher Richtung mittelweit entfernte Gegner lauern, ein roter Punkt warnt vor Feinden in unmittelbarer Nähe.

Befehl auf Mausklick

Auf der Kommandokarte erteilen Sie den Gefährten Befehle. Ein Klick auf einen Hügel, und



Per **Kommandokarte** erteilen Sie Echtzeit-Befehle.



Das **Nachtsichtgerät** zeigt klar Freund und Feind.

schon machen sich zwei Kollegen computergesteuert auf den Weg. Außerdem legen Sie das grundsätzliche Verhalten der Geisterkrieger fest – etwa, ob sie bei Feindkontakt anhalten oder ohne Rücksicht auf Verluste vorpreschen. In einigen Missionen geht ohne Koordination kaum was: Dann sollte der Scharfschütze auf erhöhter Position das Gelände überblicken, ein Team sichert den Seiteneingang, während Sie durch die Hauptpforte stürmen. Allerdings sind die Kommandos sehr allgemein gehalten und bieten zu wenig Optionen. So ist es nicht möglich, die Kollegen gezielt zum Objektschutz oder ganz besonders leisem Vorgehen aufzufordern – da müssen Sie selbst ran.

Brücke bleibt stehen

Die frisch programmierte 3D-Engine bietet auf schnellen Rechnern ansehnliche Grafiken. Bäume wippen im Wind, dynamischer Schatten liegt über der Landschaft, teils genießen Sie Weitsicht bis weit über die Fernrohrdistanz. Besonders schön sind die glaubwürdig animierten Spielfiguren. Enttäuschend: Wenn Sie eine Brücke in die Luft jagen, sehen Sie das

nicht, sondern bekommen lediglich eine Textmeldung. Auf Rechnern unterhalb der 600-MHz-Grenze müssen Sie einen Großteil der Details herunter-schalten und niedrig aufgelöste Texturen verwenden.

Gespenster im Netz

In Mehrspieler-Partien jagen sich bis zu 36 Teilnehmer in vier Teams. Es gibt eine Hand voll Modi, auch dezent actionlastige Deathmatches sind im Angebot. Besonders spannend

Peter Steinlechner



Fest für Taktiker

Die Nerven sind bis zum Zerreißen gespannt, dann knattert der Schusswechsel – und der letzte Trupp Bösewichte beißt ins Gras, meine Kameraden leben noch, die

Mission ist geschafft! In derartigen Momenten liebe ich Ghost Recon: Wenn ein sorgfältig geplanter Einsatz gelingt und das lange Warten im Gebüsch sich auszahlt. Ein dickes Lob gibt's auch für die schicke Grafik: Der fehlt zwar der Glitzer aktueller Ego-Shooter, dafür wirkt sie aber realistisch. Die stimmigen und extrem abwechslungsreichen Außengebiete gefallen mir von allen vergleichbaren Programmen am besten. Das neue Missionsplanungs-System könnte zwar ein paar Optionen mehr vertragen, ist aber schön unkompliziert und lenkt kaum vom eigentlichen Spiel ab.

Kleine Macken

Etwas enttäuscht bin ich von den starren, vorhersehbaren Einsätzen. Wer die Überraschungen in Operation Flashpoint kennt, fühlt sich hier kaum wie auf echten Kampfschauplätzen – zumal es keinerlei steuerbare Fahrzeuge gibt. Außerdem sind die 15 Missionen locker an einem einzigen Wochenende durchgespielt. Wenn für Sie bei Taktik-Shootern vor allem die erste Worthälfte wichtig ist und Sie auf eine gute Story verzichten können, möchte ich Ihnen dieses Programm aber wärmstens ans Herz legen.

ist es, die Kampagne im Coöperative-Modus mit sechs menschlichen Teilnehmern nachzuspielen. Internet-Kämpfe laufen über die brandneue, noch nicht ganz ausgereifte Multiplayer-Site von Publisher Ubi Soft. **PS**

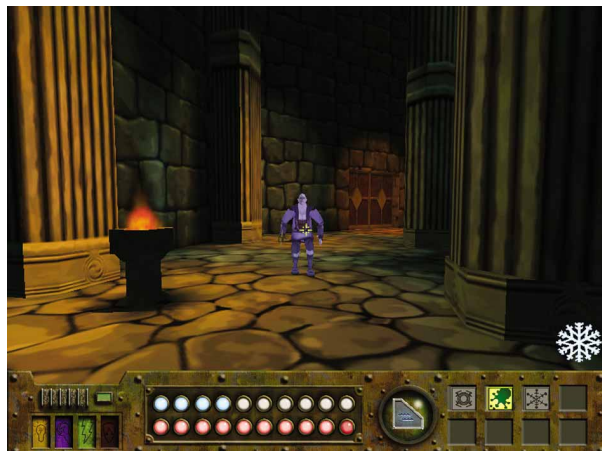
Ghost Recon

Genre: Taktik-Aktion	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: RedStorm Entertainment	Publisher: Ubi Soft, (0180) 555 49 38	Preis: ca. 80 Mark
MULTIPLAYER		
☐ Internet (36 Spieler) ☐ Netzwerk (36 Spieler) ☐ Modem (0 Spieler) ☐ an 1 PC (0 Spieler)		
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Deathmatch, Cooperative		
HARDWARE-KONFIGURATION		
Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kryo 2 Geforce 2 Geforce 3		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 1,0 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
1 GByte Installationsgröße	1 GByte Installationsgröße	1 GByte Installationsgröße
3D-Karte	Geforce-2-Karte	Geforce-3-Karte
ALTERNATIVEN		
Operation Flashpoint (87%, GS 7/01) Taktik-Shooter mit besserer Story und Atmosphäre, außerdem dürfen Sie Vehikel steuern.		
Delta Force Land Warrior (80%, GS 1/01) Das Programm prahlt mit riesigen Voxel-Außenarealen; restliche Grafik aber eher schwach.		
WERTUNG		
Grafik:		Gut
Sound:		Gut
Bedienung:		Gut
Spieltiefe:		Sehr gut
Multiplayer:		Gut
Anspruchsvolle Soldaten-Sim mit Schwerpunkt Taktik.		



Atlantis

Mieses Spiel zum Disney-Film.



Auf Gegner treffen Sie in den leeren Spielabschnitten nur sehr selten.

Weihnachtszeit – Disney-Zeit. Auch zu **Atlantis**, dem neuesten Streifen aus Old Walts Zeichentrickwerkstatt, präsentiert Disney Interactive ein PC-Spiel. **Atlantis – Im Kreuzfeuer** schickt Sie in klassischer 3D-Shooter-Manier auf die Spu-

ren der legendenumwobenen Stadt. Bei der Suche nach einem mysteriösen Tagebuch kämpfen Sie sich durch Eistunnels, durchstößern Gewölbe und erkunden ein sinkendes Tiefseeboot. Denn nur diese Kladde verrät, wo genau Atlantis liegt. Unterwegs tauchen sehr selten ein paar schusschwache Monster auf, die zwei, drei Mausklicks später das Zeitliche segnen. Gelegentlich steuern Sie ein Fahrzeug oder Schiff. Dann sind Felskanten erheblich gefährlichere Gegner als die mies animierten Hampelmänner, die das Spiel bevölkern. Spannend wird's nie, und die mäßige 3D-Grafik trägt das ihre dazu bei, den Spielspaß zu verderben. Lediglich das Rennspiel im Mehrspielermodus sorgt für etwas mehr Abwechslung. **MIC**

Mick Schnelle

Gähnende Leere

Eines vorweg: Ich mag Disneys Atlantis-Film. Denn der ist schön gezeichnet und sehr spannend – ganz im Gegensatz zum Spiel. Die grobkantige 3D-Grafik sieht aus wie direkt vom N64 importiert. Und die Levels sind leer. Die Hand voll Gegner bieten keinerlei Herausforderung. Am besten investieren Sie Ihr Geld in den tollen Kinofilm – selbst mit Popcorn und Cola wird der Spaß deutlich günstiger.

Atlantis – Im Kreuzfeuer

Genre: 3D-Action Anspruch: Einsteiger Sprache: Deutsch
Entwickler: Disney Interactive Publisher: Disney Inter., (06102) 816 80 68 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Rennen

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 266 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße	350 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend
Bedienung:	Befriedigend
Spieltiefe:	Mangelhaft
Multiplayer:	Ausreichend

Sterbenslangweilige 3D-Schießereien.



Carrera Grand Prix

Streckenweise lustiges Simpel-Rennspiel.

Nur die verwöhnten Nachbarsungen aus Kindheitstagen hatten sie: eine richtig große Carrera-Bahn. Wenn Sie damals immer neidisch auf die schwarzen Plastikteile geschaut haben, können Sie jetzt mit dem Rennspiel **Carrera Grand Prix** das Spielzeug-Defizit ausgleichen. Auf 30 vorgefertigten oder per Editor gebastelten Strecken heizen Sie mit sieben Autos gegen einen menschlichen (im Split-Screen) oder computergesteuerten Rivalen um die Wette. Lenken müssen Sie nicht. Wie im Kinderzimmer-Vorbild können Sie lediglich gefühlvoll Gas geben und die Spur wechseln. Extras wie Beschleuniger bringen ein bisschen Abwechslung in den sonst eher eintönigen Spielablauf. Im kniffligen Meisterschaftsmodus verdienen Sie sich neue Autos. Trotz der traurig einfarbigen Grafik und des



Viele Strecken führen über den Küchentisch.

einfachen Spielprinzips macht **Carrera Grand Prix** für kurze Zeit Spaß, besonders mit einem zweiten Rennfahrer. **MS**

Genre:	Rennspiel
Publisher:	Take 2, (01805) 217 316
Preis:	ca. 60 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler:	Einer oder Zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz 64 MB RAM, 3D-Karte



Karnickeljagd

Lahmes Moor-Kaninchen in 3D.

Auf vielen bundesdeutschen Büro-PCs hat **Moorhuhn** seinen festen Platz gefunden. Dorthin möchte auch **Karnickeljagd**. Das Spielprinzip ist fast identisch mit dem des großen Vorbilds. Zwar stehen Sie bei der Hasenhatz in einer 3D-Landschaft, können sich allerdings nur auf der Stelle drehen – was letztlich aber die nahezu gleichen Bewegungen per Maus oder Tastatur ergibt wie im gefiederten Seitwärts-Scroller. Unter Zeitdruck ballern Sie auf braune, graue oder schwarze Mümmelmänner. Gelegentlich ploppt aus einem der gemeuchelten Tiere ein Extra: So gibt es MP- oder Schrotmunition, Zeitverlängerer oder ein Zoom. Zwei halbwegs ansehnliche Bauernhof- und Wiesen-Levels dürfen Sie von Anfang an betreten, einen sehr hässlichen Extra-Einsatzort müssen Sie erst



Auf dem 3D-Bauernhof jagen Sie Hasen.

freischalten. Alles solide umgesetzt – aber mit dem kostenlosen **Moorhuhn** werden Sie genauso »gut« bedient. **PS**

Genre:	Actionspiel
Publisher:	Data Becker, (0221) 933 16 66
Preis:	ca. 30 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 300 MHz 64 MB RAM, 3D-Karte



Strategie

Jörg Langer



Episch oder nicht? Es gibt wohl wenige Leute, die sich auf **Empire Earth** mehr gefreut haben als ich. Historische Schlachten, epische Breite, viele Truppentypen – darauf stehe ich. Leider ist **Empire Earth** nun doch »nur« sehr gut geworden, aufgrund vermeidbarer Mängel. Dafür hatte ich **Battle Realms** unterschätzt, und das, obwohl ich Liquid-Chef Ed Castillo seit seinen **Command & Conquer**-Tagen kenne. Ich fürchte zwar, dass vielen das Szenario zu abgedreht ist, doch wer sich auf dieses gar nicht epische Spiel einlässt, erlebt Echtzeit für Feinschmecker.

Strategen überlegen. Und zwar gründlich – genau die richtige Mentalität für **Civilization 3**. Zwar hat Sid Meier darin nur als Galionsfigur mitgewirkt, doch elf Jahre Testphase (**Civ 1** erschien 1990) zahlen sich sichtlich aus. Um nicht zwei sehr ähnliche Firaxis-Spiele in unseren Top 5 zu haben, zieht sich **Alpha Centauri** nach zwei Jahren verdient in den Altersruhestand zurück. Eines müssen Strategen zur Zeit kaum fürchten: Munitionsmangel. Weltall-Generäle spielen **Star Trek Armada 2**, Soap-Fans **Die Sims: Hot Date** und Mittagspausen-Taktiker das kurzweilige **Ballerburg**. Und auch **Star Wars Galactic Battlegrounds** wird seine Rebellen finden.

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	Civilization 3	Strategiespiel	NEU	91%
3	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
4	Siedler 4	Aufbauspiel	4/01	88%
5	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	11/00	88%
6	Jagged Alliance 2	Strategiespiel	6/99	88%
7	Stronghold	Echtzeit-Strategie	11/01	87%
8	Battle Realms	Echtzeit-Strategie	NEU	87%
9	Commandos 2	Echtzeit-Taktik	10/01	87%
10	Emperor	Echtzeit-Strategie	6/01	87%
11	Tropico	Aufbau-Strategie	6/01	87%
12	C&C Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	11/00	87%
13	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
14	Empire Earth	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
15	Desperados	Echtzeit-Taktik	5/01	86%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	5/01	85%
17	Patrizier 2	Wirtschaftssimulation	1/01	85%
18	MechCommander 2	Echtzeit-Taktik	9/01	85%
19	Wiggles	Aufbauspiel	11/01	85%
20	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
21	Homeworld: Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
22	Zeus	Aufbauspiel	12/00	84%
23	Star Trek Armada 2	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
24	Swine	Echtzeit-Strategie	12/01	83%
25	Startopia	Aufbauspiel	08/01	83%

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

Strategie-Inhalt

Tests

Empire Earth	86
Duell: EE gegen AoE 2	90
Civilization 3	92
Star Trek Armada 2	96
Battle Realms	100
Star Wars Galactic Battlegrounds	102
Fritz 7	103
Rails across America	103
Etherlords	104
Die Sims: Hot Date	106
Monopoly Tycoon	108
Ballerburg	108

Monumentales Echtzeit-Epos



Empire Earth

Putschversuch gescheitert: Ärgerliche Kleinigkeiten verhaseln Rick Goodmans epischem Strategie-Spektakel den Sieg über Genreprimus Age of Empires 2.



Auf CD/DVD:
deutsche
Exklusiv-Demo



Komplettlösung
im Tipps- und
Tricks-Teil



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

Das Heimatmuseum in Ihrer Stadt zeigt nur die halbe Wahrheit: Die Faustkeile in den Vitrinen waren mehr als bloß Schabe- und Schneidewerkzeuge, sie spalteten auch viele Neandertaler-Schädel. Bei aktuellen Konflikten sind die Mittel mit Kampffliegern und Panzern zwar moderner, die Beweggründe aber die gleichen. Rick Goodman, ehemals Lead Designer von *Age of Empires*, will mit *Empire Earth* mehrere tausend Jahre Krieg in ein Echtzeit-Strategiespiel packen. Mit hübscher 3D-Grafik und bombastischem Umfang bläst sein

neues Spiel zum Angriff auf die Referenz *Age of Empires 2*.

Epochale Entwicklungen

Gold, Holz, Steine und Nahrung sammeln die Untertanen schon in *AoE 2*. Neu ist in *Empire Earth* das Eisenerz. Ein in jeder Mission unterschiedliches Limit begrenzt das Wachstum Ihres Volkes und bleibt auch beim Bau neuer Wohnhäuser gleich. Die heben lediglich die Moral und somit die Kampfkraft Ihrer Leute. Haben Sie genug Ressourcen angehäuft und ausgegeben sowie die wichtigsten Gebäude eines Zeitalters ge-

baut, beginnt das Dorfzentrum auf Knopfdruck den Aufstieg in die nächste der zwölf Epochen. Zugleich steigt das Bevölkerungslimit um einen in jedem Zeitalter anderen Wert.

Im freien Spiel oder in Multiplayer-Duellen arbeiten Sie sich so von der Steinzeit vor bis in das Jahr 2200, wo Laserkanonen und Mechs aufeinander treffen. Die Auswahl an Rohstoffen verändert sich dabei nicht, auch wenn der Verbrauch an Holz beim Bau neu-modischen Kriegsgeräts eher gering ausfällt. In der Moderne sind hauptsächlich Eisen

und Gold gefragt, vor allem für die Erforschung neuer Technologien. Wie ihre Vorfahren fördern Rock- und Anzugträger die Metalle per Spitzhacke aus Vorkommen in der Landschaft. Genauso wichtig wie im Vorbild: exzessiver Mauerbau zur Gebietssicherung.

Volks-Tuning

In *Empire Earth* finden Sie keine total unterschiedlichen Parteien nach Art von *StarCraft*. Einheiten wie der Albatross-Jagdflyer stehen in den Kampagnen zwar nur den Deutschen zur Verfügung, im Mehrspieler- und Geplänkel-

Facts

- 4 Kampagnen
- 29 Missionen
- 12 Epochen
- 188 Einheiten
- 24 Helden
- 17 Gebäude
- 6 Weltwunder
- 83 Technologien

Panzerschlacht in der Wüste. Die blaue Armee erhält aus der Luft Unterstützung durch eine Jägerstaffel. (1024x768)



Modus starten aber alle Kontrahenten mit dem gleichen Standard-Volk und somit der gleichen Ausrüstung. Dafür gibt es zu Beginn der Partie 100 Zivilisationspunkte, die Sie im Civ-Editor verbuchen. So erhöhen Sie in der Kategorie »Bürger« für vier Punkte die Geschwindigkeit Ihrer Arbeiter um 20 Prozent. Allerdings verteuert jede Investition die restlichen Verbesserungen in einer Kategorie. Dadurch wird eine Spezialisierung etwa im Bereich

vilisationspunkte als Belohnung, die Sie sofort ausgeben können. Das ist auch ratsam, denn die Veränderungen im Civ-Editor haben deutliche Auswirkungen auf die Werte Ihrer Einheiten. Im Mehrspieler-Modus verliert der Editor etwas an Bedeutung. Was nützen schon hochgerüstete Reiter, wenn Sie gegen Ende des Spiels mit Mechs kämpfen? Am besten investiert sind die Punkte sowieso in die Wirtschaft, also für Arbeiter und Gebäude.



In den Zwischensequenzen verlässt die Kamera ihren angestammten Platz, um etwa eine Szene aus der **Schlacht von Hastings** zwischen Engländern und Norwegern zu zeigen.

»berittene Fernkämpfer« fast unerschwinglich. Während der Kampagnen-Missionen gibt es für erfüllte Zwischenziele oft Zi-

Knüppel, Kanonen, Kampfroboter

Welche Truppen Sie ins Gefecht schicken, hängt natürlich vom Entwicklungsstand Ihrer Zivilisation ab. Anfangs schwingen Höhlenmenschen Keulen und bewerfen die Gegner mit Steinen. Erst in der siebten Epoche (Renaissance) erfinden die Forscher das Schießpulver. Richtig zur Sache geht es in der Zukunft: Dann stapfen schwere Mechs durch die gegnerischen Reihen und leuchten den Feinden per Laser heim. Spaßig sind die Spezialfähigkeiten mancher Kämpfer, die Sie allerdings nur aus dem Handbuch erfahren. So marschiert der Partisan durch normalerweise unpassierbaren Wald, und die Hyperion- und Poseidon-Roboter nehmen gerne mal eine Abkürzung über den Meeresgrund. Durch die riesige Zahl an Einheiten wird

Empire Earth allerdings schon zu komplex. Es ist fast unmöglich, sich die Eigenheiten sämtlicher Untergebenen ohne ausgiebiges Gedächtnistraining zu merken. Deshalb verdienen das sehr gute Handbuch und das beiliegende Poster ein Extralob.

Wenn Sie große Gruppen von Panzern oder Schiffen über die Karten befähigen, tritt eine der Macken von **Empire Earth** zu Tage: Die Kolosse verhaken sich gerne. Mehr als einmal war im Test eine Mission verloren, weil eine Fähre von festgefahrenen Kollegen blockiert wurde. Gegnerische Zerstörer versenkten das Transportschiff, bevor es das Ufer erreichen konnte. Große Landungsangriffe arten immer in ein Bedienungsdrama aus. Acht Formationsbefehle bringen am Land etwas Ordnung in das Chaos. Innerhalb einer Gruppe stellen sich Einheiten mit großer Reichweite automatisch nach hinten.

Wer gegen wen?

Egal, mit was für Truppen der Gegner auf Sie einstürmt, es gibt garantiert ein schlagkräftiges Gegenmittel. Mit welchen Einheiten Sie sich am besten wehren, erfahren Sie nur aus dem Handbuch und dem detaillierten Einheitenposter. Die Kräfteverhältnisse sind in den ersten Epochen noch leicht zu merken, werden aber spätestens in der Zukunft mit jeweils fünf Mechtypen und Cyberkriegern zum komplizierten Gedächtnisspiel. Nur manchmal verraten die Tipps im Missionsbriefing, wie Sie optimal reagieren. Dabei wären diese Informationen extrem wichtig, weil **Empire Earth** wie kaum ein anderes Spiel auf das bewährte »Papier Stein Schere«-Prinzip setzt, nur eben in einer wesentlich komplexeren Variante.

Praktisch: Ihre Kämpfer fassen Sie nicht nur mit komplizierten Tastenkombinationen zu Trupps zusammen, sondern auch per Klick in die Kästchen am unteren Bildschirmrand. Unglaublich nervig ist die Bedienung der Lufteinheiten: Um Jäger und Bomber zu starten, müssen Sie den



Im Nano-Zeitalter zerstören **Mechs** einen Tempel. Die Gebäude im Hintergrund stammen aus einer früheren Epoche.



Tierherden liefern beständig Nahrung, solange die Jungtiere der Gruppe in Frieden nachwachsen lassen.

Flugplätzen Wegpunkte setzen. Die Flieger selbst lassen sich erst umständlich in der Luft anwählen. Wenn der Sprit knapp wird, kehren sie kurz vor dem Ziel einfach um – anstatt schon beim Befehl die Ausführung zu verweigern. Oft holt die feindliche Flugabwehr Ihre stur dahinfliegenden Piloten vom Himmel.

Nebenaufgaben



In der dritten Engländer-Mission zerstört William der Eroberer ein **Banditencamp**. Für die Rettung entführter **Kinder** bekommt er fortan Rohstofflieferungen.

Martin Deppe



History mit Story

Wenn Geschichtslehrer ihren Stoff so packend erzählen würden wie *Empire Earth*, ginge ich glatt noch mal in die Schule.

Denn das Echtzeit-Epos inszeniert historische Wendepunkte wie den Fall Trojas, Waterloo oder die Weltkriege dermaßen spannend, dass mir die Beteiligten richtig ans Herz wachsen. Ungeschlagen gut: die getriggerten Ingame-Sequenzen mit ihren Kameraschwenks. Klar, die Fliegersteuerung nervt enorm, aber wenn meine Jäger sich elegant in die Kurve legen und dicke Bomber kurz vor dem wehrlosen Ziel vom Himmel holen, bin ich gleich wieder versöhnt. Und den heftigen Schwierigkeitsgrad ab Mitte der dritten Kampagne sehe ich nicht als Handicap, sondern als Herausforderung.

Jörg Langer



Schwergewicht

Da freue ich mich auf das nächste Age of Empires, also einen eleganten, technisch versierten Schwertmeister mit perfekter Balance. Und heraus

kommt ein riesenhafter Schwergewichtsboxer, der sich in Sachen Bedienung nur mühsam auf den Füßen hält. Sein bunter Championgürtel glänzt strahlend, er kennt zahlreiche Tricks, und wenn er zuhaut, knallt es richtig – aber die Finesse des Vorbilds erreicht er nicht.

Klasse bis zur Halbzeit

Empire Earth zerfällt in zwei Teile: Der an AoE erinnernde (bis etwa zur Renaissance) spielt sich extrem gut. Doch je mehr Gewehre, Flugzeuge und weit reichende Schiffe den Schlachtfeld-Sandkasten füllen, desto mehr Probleme tauchen auf. Flieger sind nicht vernünftig zu steuern, ganze Kriegsflotten versinken, weil sie nicht das tun, was ich will. Die Fähigkeiten der Einheiten sind freilich gut aufeinander abgestimmt. Mit viel Liebe designte, extralange Missionen bringen viel Spiel fürs Geld. Und die von Rauchwolken bedeckten Infanterie-Formationen machen richtig Lust aufs Ranzoomen. Schade, dass andererseits das Wegzoomen so beschränkt worden ist – die epischen Schlachten kämen sonst noch besser zur Geltung.

Schneller oder stärker

Sie haben drei Möglichkeiten zum Tuning Ihrer Streitkräfte. Im Civ-Editor verbessern Sie Tempo oder Kampfkraft ganzer



Schlachtschiffe greifen nicht nur Seeziele an, sondern auch Truppen an Land.

Klassen (z.B. Nahkampf-Infanterie). Per Forschung machen Sie Priester stärker oder erhalten neue Truppentypen. Zu guter letzt dürfen Sie im Statusfenster einer Einheit für den ganzen Truppentyp bis zu sieben Faktoren (wie Angriffsstärke) steigern. Allerdings nur sechs mal und pro Kategorie nur zwei mal. Manchmal können Sie sich zum Beispiel eine Reichweiten-Verbesserung sparen, indem Sie die Soldaten einfach auf einen Hügel stellen. Von hoch oben schießen Ihre Leute weiter und genauer.

Ab der dritten Epoche ziehen Sie mit einer von 24 historischen Persönlichkeiten ins Feld, es gibt zwei pro Zeitalter und Nation.

Steigen Sie eine Epoche auf, passt sich der Anführer per kostenpflichtigem Upgrade der neuen Zeit an. Helden wie Julius Cäsar, Richard Löwenherz oder Napoleon unterteilen sich in Kämpfer und Strategen. Erstere hauen besonders fest zu und stecken auch gehörig ein. Letztere erhöhen den Moralwert der umgebenden Soldaten und heilen selbstständig Verwundete. Das macht sie in Missionen ohne Basisbau besonders wertvoll. In den Hintergrundgeschichten der Kampagnen-Missionen sind die Helden die Hauptfiguren. Eine Sonderrolle nehmen auch die Priester und Propheten ein: Die in den ersten Epochen fast schon zu starken Gottesmänner

bekehren Feinde und beschwören sechs Naturkatastrophen wie Erdbeben oder Vulkane.

Heim zum Heilen

Schon in StarCraft oder Age of Empires 2 waren manche Gebäude mehr als Kämpfer-Generatoren und Forschungsstätten. Auch in Empire Earth kommt einigen Bauwerken zusätzliche Bedeutung zu. Im Umkreis des Krankenhauses etwa erholen sich verletzte Einheiten. Und rund um die Universität scheitern die Bekehrungsversuche feindlicher Priester. In der Nähe des Stadtzentrums steigt die Truppenmoral, und die Soldaten kämpfen besser. Das ist erst recht der Fall, wenn Sie dort 50 Arbeiter einquartieren und das Gebäude so zum Kapitol ausbauen. Die sechs kostspieligen Weltwunder sehen nicht nur hübsch aus, sondern bringen ihrem Erbauer brauchbare Vorteile (siehe Kasten Seite 89).

Volle Härte

Vier Kampagnen – Griechen, Engländer, Deutsche und Russen – mit insgesamt 29 Missionen umspannen in Empire Earth ein breites Spektrum der bisherigen und zukünftigen Weltgeschichte. Sie kämpfen als William der Eroberer 1066

Technik-Check

Auflösung

Einheiten und Bauten erscheinen in 1024x768 deutlich feiner als in 800x600. Noch höhere Auflösungen bringen aber nur auf großen Monitoren Vorteile und schmälern das ansonsten sanfte Scrolling.

RAM/Festplatte

Empire Earth braucht mindestens 64 MByte RAM – große Schlachten werden damit aber zur Ruckelpartie. Flüssiger kämpft es sich mit 128 oder 256 MByte RAM. Die Installation belegt 450 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Ältere Karten wie eine TNT, TNT2 oder Voodoo 5 haben Performanceprobleme im 32-Bit-Modus. Wenn Sie auf 16 Bit schalten, bekommen Sie ein sanfteres Scrolling ohne optische Nachteile.

TIPP 2: »Vertical Sync« vermeidet zwar eine zeilenverschobene Darstellung, frisst aber zu viel Rechenkraft. Zudem sind die »Tearing« genannte Effekte sehr selten und kaum wahrnehmbar.

TIPP 3: Reduzieren Sie nur im Notfall die Details. Das bringt kaum Leistung und macht die Gebäude-Texturen noch unansehnlicher.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Der eiskalte Atomschlag eines Bombers vernichtet sofort die meisten gegnerischen Einheiten.



Per Erdbeben zerstört der Prophet einen Turm.

6 Weltwunder



Turm von Babylon: verbessert Priester.



Kolosseum: erhöht Bevölkerungslimit.



Leuchtturm: deckt Wasserflächen auf.



Zeus-Tempel: Einheiten heilen selbst.



Tor von Ishtar: dreifache Mauerstärke.



Bibliothek: deckt Gebäude auf.

in der Schlacht von Hastings oder holen mit Manfred von Richthofen französische Bomber vom Himmel. Historisch nehmen sich die Entwickler von **Empire Earth** einige Freiheiten heraus: Am Ende des Zweiten

Durch ein Krankenhaus geheilt, schlagen die **Schwarzroben** die Panzer zurück.

Weltkriegs landen Sie als deutscher General in England und wehren sich gegen einfallende Amerikaner. Sämtliche Aufträge sind extrem umfangreich und dauern grundsätzlich mehrere Stunden. Fast immer bekommen Sie in filmartigen Engine-Zwischensequenzen mitendrin neue Ziele und Nebenaufgaben. So bleiben die Missionen trotz ihrer Länge immer interessant und motivierend. Motiviert sollten Sie auf jeden Fall sein, denn der hohe, nicht regulierbare Schwierigkeitsgrad wird Ihnen des öfteren herbe Rückschläge bescheren. Die Computergegner gehen hart ran und lassen Ihnen kaum Zeit zu überlegen. Selbst fortgeschrittene Echtzeit-Strategen sollten erst ausgiebig im freien Spiel üben, wo sie die Computer-Intelligenz in drei Stufen drosseln können. Die in unserer Preview-Version noch enthaltenen Einzelszenarien fehlen in der Verkaufsfassung.

Magere Modi

Gerade für Hardcore-Strategen sind Duelle mit menschlichen Gegnern wichtiger als Kampagnen und Einzelszenarios. Außer (Team-)Deathmatch und dem Sieg durch den Bau von Weltwundern hat **Empire Earth** in diesem Bereich nichts zu bieten. Reizvoll ist es dafür, Start- und Endzeitalter festzulegen. So fechten Sie die Kämpfe gegen Ihre Kumpels auf Wunsch nur im Zweiten Weltkrieg aus. Wenn die sieben Freunde für ein Spiel mit maximal acht Teil-

nehmern fehlen, springt auf Wunsch der Computer in drei KI-Stufen ein. Vorsicht: Einsteiger und unvorsichtige Feldherren putzt der Rechner auch auf der einfachsten Stufe im Nu von der zufallsgenerierten oder per Editor erstellten Karte. Der ausgiebige Betatest von **Empire Earth** hat sich ausgezahlt: Balance-Probleme oder übermächtige Einheiten gibt es nicht.

Viel zu nah

Wie viele 3D-Strategiespiele kämpft **Empire Earth** mit der zu nahen Kameraperspektive. Besonders in großen Schlachten werden Sie sich oft wünschen, per Mausrad weiter herauszoomen zu können. Das ging in den Preview-Versionen noch, ist nun aber wohl aus Performance-Gründen nicht drin. Be-

Markus Schwerdtel



Juwel ohne Feinschliff

Zum Glück wusste ich durch zahlreiche Preview-Versionen schon, was mit **Empire Earth** auf mich zukommt. Sonst hätte mich die schiere

Masse an Einheiten, Technologien und Missionen einfach erschlagen. Es spricht für die Entwickler, dass trotz des Truppen-Overkills Balanceprobleme ausbleiben. Doch viel zu oft lässt mich das Programm im Unklaren über die optimale Verwendungsweise meiner vielen Streiter, sodass nur ein Blick ins (sehr schöne) Handbuch hilft. Dafür gefällt mir im Gegensatz zu einigen Kollegen die 3D-Grafik im blockig-bunten Bastelbogen-Look. Der Hit sind allerdings die extrem gut designten Kampagnen mit ihren durchweg spannenden Geschichten.

Doppelt schwer durch Bugs

Geärgert habe ich mich über den hohen, unveränderbaren Schwierigkeitsgrad in den Missionen, der das Spielen oft zur harten Arbeit macht. Was nützt mir die schönste Hintergrundgeschichte, wenn mir vor lauter Schufferei die Lust vergeht? Dass sich Schiffe und Panzer oft hoffnungslos verkeilen, macht das Spiel auch nicht gerade leichter. Zumal die künstliche Intelligenz sonst recht gewieft und aggressiv vorgeht. Trotzdem können alle Fans von **Age of Empires 2** zugreifen. Denn epischer als in **Empire Earth** wird momentan nirgends gekämpft.

sonders beim Heranzoomen fallen die niedrige Polygonzahl und die einfachen Texturen negativ auf. Dafür gibt es durch die strikt nach Norden zeigende Blickrichtung keine Drehwurm-Verwirrungen. **MS**

Empire Earth

Genre: Echtzeit-Strategiespiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Stainless Steel Studios Publisher: Vivendi Univ., (06103) 994 040 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
8 Spieler pro Original (LAN) Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Weltwunder-Rennen

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Age of Empires 2 (93%, GS 11/99)
Dank perfekter Balance, stimmigem Szenario und Multiplayer-Güte immer noch die Nummer 1.

Battle Realms (87%, GS 1/02)
Vier Clans balgen sich im Japano-Szenario; viele neue Ideen und super Animationen.

WERTUNG

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

Umfangreiches Historien-Strategiespiel mit kleinen Mängeln.



Strategie-Brocken im Clinch

Empire Earth vs. AoE 2

Bombast-Umfang gegen stimmiges Spiel-Erlebnis: Wir bitten zum Schlagabtausch.



Empire Earth: Sie ändern die Geschichte und stürmen den Buckingham Palace.



Age of Empires 2: In vier Epochen arbeiten Sie sich ins Spät-Mittelalter vor.

Empire Earth		Age of Empires 2 (inkl. Addon)	
Missionen	Die 29 Missionen sind stark geskriptet. Immer wieder unterbrechen Zwischensequenzen das Spiel. Leider auch mitten in einer Schlacht, in die Sie währenddessen nicht eingreifen können. Ansonsten regiert die Abwechslung: Sie sammeln, eskortieren, belagern und zerstören. +	Etwas lockerer, aber trotzdem mit vielen Skripts laufen die Aufträge in AoE 2 ab. Die 50 Missionen der acht Kampagnen (inkl. Addon) dauern grundsätzlich mehrere Stunden. Zusätzlich erklärt ein nettes Tutorial mit dem schottischen Nationalhelden William Wallace die Bedienung. +	
Forschung und Upgrades	Sie befehlen zwar nur ein Volk, verfügen dafür aber über drei Werkzeuge zur Verbesserung: Per Civ-Editor, mit erforschbaren Technologien oder haarklein im Spiel per Einzelupgrade im Statusfenster der Einheiten. +	Generelle Upgrades für spezifische Einheitentypen oder ganze Waffengattungen erforschen Sie in Gebäuden. Das verhindert die völlige Freiheit, einzelnen Kategorien aufzupeppen und immer nur auf Geschwindigkeit zu setzen. -	
Wirtschaft und Basisbau	Die fünf Rohstoffe in Empire Earth gibt es meist im Überfluss. Nicht alle Gebäude sind mit ihren Einflussbereichen auch spielerisch sinnvoll. Lediglich Häfen und Krankenhäuser bringen wirklich brauchbare Vorteile. -	Handel und Diplomatie finden eher im Mehrspieler-Modus statt. Da Rohstoffe rar sind, entbrennen um die letzten Reserven meist verbissene Gefechte. Wäldern kommt als Flächen-Rohstoff taktische Bedeutung zu. +	
Kämpfe	Rund 90 Einheitentypen fordern vom Spieler ein Elefantengedächtnis. Schwächen in der Wegfindung machen manche Truppenbewegungen zum Glücksspiel und verschaffen dem guten Computergegner Vorteile. -	Mit 75 Truppentypen steht das Spiel zahlenmäßig nur an zweiter Stelle, die sind dafür perfekt ausbalanciert. Dank 2D-Grafik verlieren Sie nie die Übersicht. Formationsbefehle sind wie beim Konkurrenten sehr wichtig. +	
Multiplayer	Mit den Spielmodi (Team-)Deathmatch und Weltwunder-Rennen hat das Spiel weniger zu bieten als AoE 2. Start- und End-Epoche lassen sich festlegen, sodass Sie etwa nur im alten Griechenland kämpfen. Sie müssen mit einem Standardvolk vorlieb nehmen, das Sie nur per Civ-Editor variieren können. Löblich: Im LAN reicht eine CD für acht Spieler. +	Drei per Addon nachgelieferte Modi und zehn Karten halten die Fans auch zwei Jahre nach der Veröffentlichung bei der Stange. Der Clou sind allerdings die (mit Addon) 18 sehr unterschiedlichen Völker und ihre Spezial-einheiten. Im Team mit anderen Feldherren gibt's sogar nochmal einen speziellen Allianz-Bonus per Volk – strategisch äußerst anspruchsvoll. +	
Grafik	 Bunte, aber polygonarme 3D-Grafik. Die Kämpfer sind schön animiert, dafür wirken Gebäude wie Spielzeug. Großes Manko: Die Perspektive lässt sich nicht weit genug herauszoomen. Bauwerke werden durchsichtig, sobald sie Einheiten verdecken. -	 Schöner als in diesem nun schon zwei Jahre alten Spiel ist 2D-Grafik mit geschmeidigen Animationen und detaillierten Bauwerken kaum zu pixeln. Gut gelöst: Steht eine Einheit hinter einem Gebäude, zeigt AoE 2 nur die Silhouette der Kämpfer. +	
Endstand	+ + +	+ + + + +	
Fazit	Empire Earth hätte das Zeug zur neuen Echtzeit-Referenz gehabt, muss sich aber in wichtigen Punkten geschlagen geben. Die nahe Perspektive schadet der Übersicht. Und Fehler bei der Wegfindung sind eine unverzeihliche Sünde. Wer sich, dank gutem Handbuch, in die komplexen Zusammenhänge zwischen den Einheiten einarbeitet, wird aber monatelang Spielspaß haben.	Der König ist tot, es lebe der König! Auch von Empire Earth wird das Echtzeit-Juwel Age of Empires 2 nicht gestürzt. Zu perfekt sind Steuerung und Einheiten-Balance gelungen. Im Gegensatz zu Empire Earth wirken die vier Epochen wie aus einem Guss. Allein schon die Kampagnen fesseln monatelang, bevor Sie sich in die Mehrspieler-Arenen mit zig Karten- und Spielmodi wagen. MS	

Tausend Jahre sind ein Tag

Civilization 3



Bringen Sie Ihre Zivilisation lieber mit Gewalt, Diplomatie, Handel oder Kulturhoheit nach oben? Eines ist Ihnen auf jeden Fall sicher: extremer Schlafmangel.



Facts

- 66 Einheiten
- 82 Forschungsgebiete
- 29 Stadtbauten
- 24 Weltwunder
- 10 »kleine« Wunder
- 16 Nationen
- 6 Schwierigkeitsgrade

König Heini, der mächtige Herrscher von GameStar, brütet über seinen Amtsgeschäften. Soll er den Erpressungsversuchen der nervigen Griechen nachgeben und sich einen dauerhaften Frieden erkaufen? Oder die Azteken zu einem Militärbündnis überreden und mit Ihnen in die Offensive gehen? Dann müsste er noch einen Handels-Deal einfädeln, um genug Gummi für die Panzer-Produktion zu erhalten. Doch da reißt ihn seine wahre

Königin aus den staatsmännischen Gedanken: Das Essen steht auf dem Tisch, der Hund muss ausgeführt werden, und das Wohnzimmer verlangt nach gutbürgerlicher Staubsaugung.

Du gründest Stadt!

Ein Jahrzehnt nach Erscheinen des Sid-Meier-Geniestreichs **Civilization** beraubt der neueste Nachfolger unschuldige Bürger ihrer Freizeit. Das süchtig machende Spielprinzip wurde bei **Civilization 3** nicht groß geän-

dert. Sie übernehmen 4000 v. Chr. einen primitiven Nomadenstamm und führen ihn bis ins Jahr 2050. Dabei konkurrieren Sie mit bis zu sieben (und sogar 15, bei »Huge«-Karten) computergesteuerten Völkern. Keimzelle Ihres Imperiums ist die erste Stadt, deren Lage Sie mit viel Bedacht wählen. Abhängig vom umliegenden Terrain erwirtschaften die Bewohner Nahrung (Wachstum), Produktionsmittel (Gebäude, Einheiten) und Gold (Staatskasse, Forschung).



Bussi-Bild für Diplomatie-Siegerin Elizabeth.

Exklusive Truppentypen

Die 16 Kulturen, aus denen Sie Ihr Volk wählen, haben spezielle Eigenheiten. Jede besitzt zwei von insgesamt sechs Charakteristika: religiös, militaristisch, expansionistisch, wissenschaftlich, kommerziell und industriell. Zum Beispiel erhalten Expansions-Zivilisationen zu Spielbeginn einen Scout, mit dem sich die Landkarte viel schneller aufklären lässt. Militärstaaten erfreuen sich schnellerer Einheiten-Beförderungen und eines Discounts beim Bau von Kasernen und Festungen.

Außerdem startet jedes Volk mit einer bestimmten Kombination an bereits erforschten Wissensgebieten und erlangt im Spielverlauf eine Exklusiv-Einheit. So bekommen die Römer früh im Spiel den Legionär als überlegenen Truppentyp. Die Deutschen werfen einen Panzer in die Schlacht, der bis zu dreimal pro Runde angreifen darf. Erst spät profitieren die Amerikaner von ihrer Spezialität, wenn sie statt eines ordinären Kampf-Jets den schlagkräftigen F-15 produzieren dürfen.



Unsere **Armee** besteht aus zwei Infanteristen plus einem Panzer und hat entsprechend viele Hitpoints (grüne Pünktchen links an der Einheit). Auf den Terrainfeldern erkennen Sie **Rohstoffe** (die Tonnen repräsentieren z.B. Aluminium) sowie Ausbauten wie Straßen, Schienen und Minen.

Viele Wege zum Sieg

Hand in Hand mit der Völker-Vielfalt gibt es zwei neue Wege, um das Spiel zu gewinnen. Wer sich als geschickter Diplomat bewährt, wird womöglich zum Vorsitzenden der Vereinten Nationen gewählt, wenn er dieses Weltwunder vorher gebaut hat. Ihr Volk kann auch aufgrund seiner kulturellen Überlegenheit zum Weltmeister erklärt werden. Oder es erlangt die »Dominanz« und kontrolliert zwei Drittel der Spielwelt. Dazu kommen die bekannten Siegbedingungen Alleinherrscher (zerstören Sie alle anderen Zivilisationen) und »Besiedlung von Alpha Centauri« (bauen Sie als Erster ein bemanntes Raumschiff). Erreicht niemand bis zum Jahr 2050 eines dieser Ziele, entscheidet die Punktzahl.

Kulturelles Wunder

Jedes der 24 Wunder à la Pyramiden oder Newtons Universität kann nur einmal pro Spielwelt gebaut werden. Es hat segenreiche Auswirkungen auf Ihre Zivilisation, etwa kostenlo-



Gut intrigiert ist halb gewonnen: Im erheblich verbesserten **Diplomatie-Menü** können Sie so ziemlich alles auf den Verhandlungstisch packen. Hier überreden wir Freund Mao mit Gold und Ressourcen dazu, uns 20 Runden lang gegen die deutschen Angreifer beizustehen.

se Kornspeicher in jeder Stadt. Zusätzlich gibt es zehn »kleine Wunder« wie das Raketenabwehr-Projekt, die jede Nation einmal errichten darf.

Alle Wunder, aber auch Tempel oder Bibliotheken erhöhen die kulturelle Ausstrahlung einer Stadt. Je älter ein Gebäude, desto mehr Punkte produziert es. Sobald der Kultur-Score aufgefüllt ist, erweitern sich die Stadtgrenzen. Das macht zuvor außerhalb gelegene Ressourcen zugänglich und vergrößert das Hoheitsgebiet Ihrer Zivilisation. Und: Benachbarte Städte kulturell deutlich unterlegener Nationen laufen womöglich kampfflos über. Wer übrigens eine Ressource braucht, die weit außerhalb der Stadtgrenzen liegt, darf einen Arbeiter hinschicken und diesen in eine Kolonie umwandeln. Die beutet dann dieses eine Feld für die Heimatstadt aus.

Krieg und Frieden

Es kann der Frömmste nicht in Frieden lieben, wenn fünf Feindpanzer vor seiner Hauptstadt stehen. Sichern Sie sich mit Defensiveinheiten, oder gehen Sie selber in die Offensive, um Ihr Imperium zu erweitern. Bis auf wenige so genannte Bombard-Einheiten muss ein Trupp ins Feld des anderen zie-

hen, um ihn anzugreifen. Dann sehen Sie auf der Spielkarte den nett animierten Schlagabtausch. Ein Trupp hat zwischen ein und vier Hitpoints, bei jedem Treffen geht einer davon verloren. Kämpft eine Legion (Angriff 3) gegen einen Speerträger (Verteidigung 2), so trifft sie mit einer Chance von 60 Prozent, beim Gegenschlag hat der Speerträger eine 40-Prozent-Chance.

Auch das Terrain spielt eine Rolle: Hügel, Gebirge, Stadtmauern oder eine Festung bieten genauso Vorteile für den Verteidiger wie Flüsse (die sich neuerdings zwischen den Feldern befinden statt in ihnen). Letztendlich ist auch etwas Zufall im Spiel: Es kann sogar vorkommen, dass ein Langbogen-Schütze einen Panzer besiegt. Schnelle Truppen wie Reiter oder mechanisierte Infanterie ziehen sich vom Kampf zurück, sobald sie nur noch einen Hitpoint haben.

In the Army now

Durch Kämpfe oder Kasernen werden aus regulären Einheiten Veteranen; sie kämpfen besser und haben einen Hitpoint mehr. Veteranen werden zu Elite-Truppen, und diese verwandeln sich (sehr selten) in einen Anführer. Diese historischen Gestalten können ein einziges Mal eingesetzt werden: entweder zum vor-

zeitigen Abschluss eines Großprojekts, als Ersatz für die Karawanen von **Civ 2**. Oder Sie lassen den Knaben eine Armee bilden. Darin sammeln sich drei beliebige Einheiten, um im Pulk effizienter anzugreifen. Später im Spiel dürfen Sie eine Militäraka-

Neu dabei in Civ 3



Arbeiter verbessern Terrainfelder. Sie können ebenso wie Artillerie und Siedler von Feinden entführt werden.



Veraltete Militäreinheiten lassen sich jetzt durch eine Goldspende in **moderne Varianten** umtauschen.



Flugzeuge agieren indirekt: Von ihrer Heimatstadt aus haben sie einen bestimmten **Angriffsradius**.

Jörg Langer



Da weiß man, was man hat

Ja, ja: Keine Revolution, keine 3D-Effekte, keine Echtzeit – ich weiß schon, was einige Leute an diesem Spiel stören wird. Aber Ziviliza-

tion 3 ist endlich wieder mal ein perfektes Spiel für Rudentaktiker – und dabei zugänglicher und schöner als Alpha Centauri. Die netten Animationen der Einheiten haben es mir richtig angetan! Viele Spielmechanik-Verbesserungen sind etwas versteckt, etwa neues Ressourcen- und Unterhaltungssystem, indirekte Flugzeug-Steuerung, die »Kulturen«, die Bündnisse. Doch der Kenner entdeckt sie mit der Zeit und schätzt sie.

Am besten gefällt mir der »Alles auf einen Blick«-Aspekt. 80 Prozent des Spiels finden auf der Karte statt, 10 Prozent in der Stadtansicht, nur 10 Prozent in sonstigen Menüs. Es ist zwar schade, dass im Jahr 2050 unweigerlich Schluss ist. Aber dass die Formel »viele Spieljahre = viel Spaß« nicht aufgeht, hat zuletzt Call to Power 2 gezeigt. Die KI ist – trotz vereinzelter Im-Kreis-Laufen verwirrter Einheiten – tadellos, die Gegner machen mir das Leben richtig schwer. In den einfacheren Stufen ist Civ 3 dank Komfort-Interface auch für Einsteiger geeignet. Sie suchen ein Spiel für lange Winterabende? Sie haben es gefunden.

demie bauen, um weitere Armeen zu schmieden. Mit dem Pentagon-Upgrade passen dann sogar vier Einheiten rein.

Stichwort Armeen: Truppen werden nicht länger einer bestimmten Stadt zugeordnet und von dieser versorgt. Stattdessen bezahlen Sie sämtliche Einheiten aus Ihrem Goldvorrat. Die gefürchtete Negativauswirkung offensiv eingesetzter Soldaten in den Staatsformen Republik und Demokratie hat Firaxis ent-

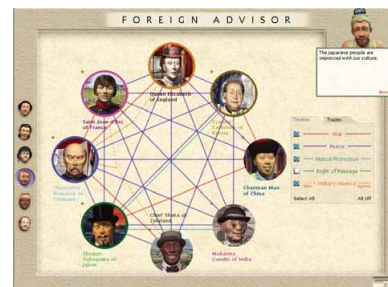
sprechend angepasst: Die neue »allgemeine Kriegsmüdigkeit« nimmt bei Angriffskriegen schnell zu und wirkt sich auf sämtliche Städte aus. Ist man selbst Opfer einer Kriegserklärung, sind die Bürger geduldiger. Und noch eine der vielen kleinen Verbesserungen: Im Kriegsfall dürfen Sie eine (Demokratie) bis drei (Kommunismus) Bevölkerungseinheiten zum Wehrdienst einziehen und damit direkt in Infanterie umwandeln.

Handelspakets zusammen. Auf diese Weise tauscht man Technologien aus, erkaufte sich Bündnispartner oder verzoct sogar ganze Städte. Der Umgang mit den Computergegnern ist sehr interessant, denn die KI-Regenten agieren wesentlich logischer als in **Civilization 2**.

Gut bedient

Die Grafik von **Civilization 3** ist nicht gerade epochal, aber recht ansehnlich und sehr zweckmäßig. Die Felder der isometrischen Landkarte sehen Sie in der Auflösung 1024x768. Per Tastendruck wechselt man in eine Zoom-Funktion, die mehr Übersicht bietet. Alle Einheiten werden als hübsche Sprites mit vorberechneten Animationen für Bewegungen und Kämpfe dargestellt. Zur jeweiligen Epoche passende Musik heitert die Soundkulisse erheblich auf. Enorm verbessert zeigt sich die Benutzerführung. Statt ellenlanger Pull-down-Menüs wie im Vorgänger gibt es nur noch wenige Bedienungsknopfen. Wichtige Infos stehen auf dem Spielfeld: Jede Stadt verrät, was sie bis wann baut und wann sie das nächste Mal wächst.

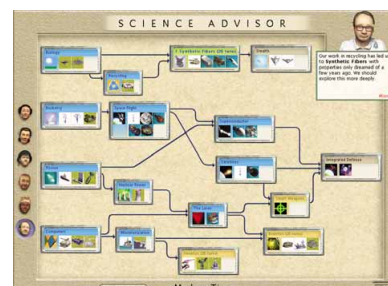
Außer der konfigurierbaren Zufallskarte gibt es nur die Weltkarte, aber keinerlei Zusatzszenarios. Der von ungetesteten US-Verkaufsversion fehlt ein Multiplayer-Modus.



Im **Außenminister-Menü** kontaktieren Sie andere Staatsoberhäupter und checken die »Wer mit wem«-Lage. Durch Militärbündnisse wird aus einem Klein-Konflikt schnell ein Weltkrieg.



Auf dem **Stadtbildschirm** verteilen Sie die Arbeitskräfte auf umliegende Felder und produzieren neue Einheiten. Die Verwaltung lässt sich auch auf einen Computer-Gouverneur delegieren.



Der **Forschungsbaum** ist sehr übersichtlich. Es reicht, das gewünschte Ziel auszuwählen, die einzelnen Forschungsschritte geschehen automatisch.

He, die Engländer haben Wein! Wenn das mal keine gute Ausrede ist, um mit unserer Zulu-Armee anzugreifen. Eine exklusive Impi-Spezialeinheit sichert Lott-Häuser ab, während unser Katakult Newcastle ins Visier nimmt.



Heinrich Lenhardt



Ich bin völlig beciht

Im ersten Moment setzt die Profi-Nase zur Rumpfung an: Das gleiche Spielprinzip wie in den Vorgängern, angereichert mit ein paar Alpha-Centauri-Features und ein-

gerollt in mittelaufregende neue Grafikkleider. Aber setzt man sich hin und spielt ein halbes Stündchen, ist es schnell um einen geschehen: Civilization 3 ist die reinste Spielspaß-Klette und birst fast vor sinnvollen Detail-Verbesserungen. Dank der Zufallskarten und Völker-Sondereigenschaften ist keine Partie wie die andere.

Freizeit-Fresser

Firaxis hat das bewährte Design geschickt poliert und entrümpelt, statt einfach wahllos Features und Einheiten draufzukippen. Schon nach ein paar Runden treffe ich eine interessante strategische Entscheidung nach der anderen und atme tief den Geruch grenzenloser spielerischer Freiheit ein. Etwas unzivilisiert kommt mir nur das Fehlen jeglicher Multiplayer-Modi vor. Und eine alte Civ-Macke ist geblieben: Die Anfangsphase macht am meisten Spaß, aber in späteren Spieljahren wird die Reichsverwaltung etwas unübersichtlich und langwierig. Solche Details sollen aber nicht von der Grandiosität des Spiels ablenken. Es gibt nicht viele Titel, die mich bis 5 Uhr früh am Monitor fesseln!

Gib Gummi!

Die in der Karte sichtbaren Zusatz-Ressourcen erhöhen nicht nur Nahrungsvorrat, Produktion oder Goldeinnahmen. Die neuen Luxusgüter steigern auch die Zufriedenheit der arbeitenden Massen. Zusätzlich existieren acht strategische Rohstoffe, die für die Produktion bestimmter Einheiten nötig sind. Sie wollen in der Antike Schwertkämpfer produzieren? Das klappt nur, wenn Eisen-Vorkommen per Straßennetz an Ihr Imperium angeschlossen sind. Im Laufe der Jahrhunderte gewinnen andere Ressourcen an Bedeutung. So können Sie ohne Salpeter kein Schießpulver für Ihre Kanonen produzieren.

Der Handel mit anderen Nationen hat einen entsprechend hohen Stellenwert. Gedealt wird im Diplomatie-Menü, wo sich nicht nur Luxusgüter und Bau-Ressourcen verschachern lassen. Im Prinzip ist alles mit den Computergegnern verhandelbar. Sie klicken sich aus zwei Spalten die angebotenen und geforderten Komponenten eines

Civilization 3

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Firaxis
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis
Publisher: Infogrames, (0190) 510 550
Sprache: Engl. (Dt. in Vor.)
Preis: ca. 120 Mark

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 300 MHz 32 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 700 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Alpha Centauri (90%, GS 3/99)
Civ-Nachfolger mit SF-Szenario und Einheiten-Baukasten. Komplex, vielfältig, grafisch grausig.

Call to Power 2 (78%, GS 1/01)
Activations Civilization-Klon leidet unter Pseudo-Komplexität, mäßiger KI und Bedienungschwächen.

WERTUNG

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

Gelungene Evolution der Strategie-Faszination.



Machen Sie es so!

Star Trek Armada 2

Der Krieg um den Alpha-Quadranten ist noch lange nicht vorbei. Föderation, Klingonen und Borg kämpfen verbissen – jeweils unter Ihrem Kommando.



WWW

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

Der Weltraum. Unendliche Weiten, unendlicher Ärger: Die Borg haben eine neue Waffe, mit der das lästige persönliche Assimilieren überflüssig wird. Die Maschinenwesen bestrahlen neuerdings ganze Planeten vom Orbit aus und haben wenig später Millionen willenloser Sklaven mit allerlei Technik am Körper. Das darf so nicht weitergehen! Als Befehlshaber im Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek Armada 2** zeigen Sie unter anderem dem Kollektiv, dass Widerstand doch nicht zwecklos ist.

lich komplexer: »Volle Phaser voraus!« klappt nur noch eingeschränkt. Sie spielen jetzt nicht nur auf zwei Ebenen, sondern können auch ein wenig nach oben und unten schweben. Der Nutzen dieser Funktion beschränkt sich lediglich auf Angriffe von oben oder unten; zum Überwinden von Hindernissen wie Asteroidenfeldern ist er nicht zu gebrauchen. Nach dem sechsteiligen Tutorial sollten Sie sich noch im Soforteinsatz warm spielen, in dem Sie unter allen sechs Rassen wählen können, eine Karte sowie die Missionsart aussuchen und dann in den Einsatz gelangen.

Komplexer Krieg

Knapp zwei Jahre ist es her, dass der Vorgänger **Star Trek Armada** im GameStar-Test respektable 78 Prozent erzielte. War jenes Spiel mehr auf Action-Strategie gemünzt, ist **Armada 2** jetzt deut-

auch auf eine nett anzusehende, aber spielerisch wenig sinnvolle 3D-Ansicht umschalten. Die Schiffe offenbaren in der Nahansicht schöne Details und torkeln nach Beschuss lodernd durch den Raum. Gelegentlich zerbricht ein getroffenes spektakulär (allerdings mit der immer gleichen Explosion), und Großangriffe sehen aus der dreh- und zoombaren 3D-Ansicht sehr gut aus. Ein weiteres schönes Beispiel ist der Stationsbau: Polygon für Polygon werden sie von herumschwirrenden Konstruktionsfliegern zusammengesetzt, was aus der Distanz schön wuselig aussieht. Weit herausgezoomt (und damit am übersichtlichsten) sind die eigenen Einheiten allerdings sehr krümelig.

Die drei Kampagnen mit je zehn Missionen müssen Sie

hintereinander absolvieren: Zuerst finden Sie als Captain Picard heraus, wie sich die Borg ungefragt in den Alpha-Quadranten schleichen konnten. Haben Sie die Würfelbewohner aus dem System vertrieben, steht schon die Klingonen-Kampagne auf dem Programm. Die langhaarigen Kriegerfanatiker ärgern sich mit den Cardassianern herum. Der letzte Feldzug steckt Sie in das Kostüm eines Borg. Ihrer Königin gelüftet es nach neuen Familienmitgliedern. Also assimilieren Sie und gehen dabei der brandgefährlichen Spezies 8472 aus dem Weg. Diese Wesen aus dem »Flüssigraum« bauen ihre Schiffe und Basen nicht, sondern lassen sie aus Drohnen wachsen – wie seinerzeit die Zerg in **StarCraft**. In allen Kampagnen be-

Buntes Universum

Sie blicken im Spiel aus der Vogelperspektive auf Ihre etwas platten Schiffe herab. Sie können

Facts

- 6 Völker
- 3 Kampagnen
- 30 Missionen
- 25 Einzelszenarios
- 121 Schiffstypen



Nur konzentriertes Feuer knackt die starken Schilde der Borgstation.



Spezies 8472 hat keine Chance: Der grüne Nebel regeneriert unsere Schilde.



Als Föderationskapitän schlagen Sie sich vor allem mit den widerstandsfähigen **Borgwürfel** herum. Die **3D-Ansicht** sieht zwar schön aus, eignet sich aber kaum zum Spielen.

gegen Sie auch Romulanern und räuberischen Ferenghi.

Jede Rasse hat eigene Schiffstypen, Stationen sowie Bauvorlieben. Während die Föderation eine gesunde Mischung aus Schiffsmenge, Schild- und Waffenstärke bietet, bevorzugen die Klingonen Massenangriffe. Die Borg verlassen sich auf wenige, aber mächtige Schiffe. Außerdem nutzen sie gerne den Überraschungseffekt. Ein Beispiel: In einer Föderationsmission sichern Sie den Ressourcen-Nachschub einer angeschlagenen Sternbasis. Kurz vor dem Ende des bis dahin ruhigen Auftrags schlägt plötzlich eine Borg-Armada zu.

Wer da nicht eine schlagkräftige Flotte parat hat, sieht alt aus.

Bauzauber

Im Gegensatz zum ersten **Armada** haben Sie jetzt eine große

re Ressourcen-Auswahl: Neben Dilithium und Personal kümmern Sie sich auch um die Versorgung mit Metall und Latinum. Das Eisen wird aus Planeten gehackt, während Latinum

sich in golden glitzernden Wolken verbirgt. Personal bekommen Sie von Sternbasen oder kolonisierten Welten. Um die zu bevölkern, suchen Sie einen tauglichen Himmelskörper und

Technik-Check

Auflösung

Über eine niedrigere Auflösung beschleunigen Sie die Darstellung, die Objekte wirken dann aber grober und kantiger. Die kleinste Einstellung beträgt 800x600, die größte 1600x1200.

RAM/Festplatte

Armada 2 benötigt zur Installation knapp 1,3 GByte auf der Festplatte. Mit nur 128 MByte RAM stockt es beim Zoomen und Scrollen. Bei 256 MByte RAM ist der Weltraum wieder in Ordnung.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Die 32-Bit-Farbtiefe nagt an der flüssigen Darstellung. Schalten Sie im Optionsmenü besser eine Farbtiefe von 16 Bit ein.

TIPP 2: Das Video-Fenster rechts unten verursacht gelegentliche Ruckler. Für eine bessere Leistung stellen Sie »Filmfenster« auf »Aus«.

TIPP3: Falls Ihre 3D-Karte Vertex-Beschleunigung beherrscht (beispielsweise Radeon 8500 oder Geforce 3), können Sie die Grafik mit »Hardware Vertex« auf »An« beschleunigen. Im Sound-Menü sparen weniger Kanäle und keine »Einheiten-Sprachausgabe« Rechenzeit.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 800x600											
400 MHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600											
500 MHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800x600											
700 MHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1024x768											
1,0 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 1024x768											
1,2 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Herausgezoomt sind Schiffe kaum zu erkennen.

Jörg Langer



Seekrieg im All

Man muss Star Trek nicht abgöttisch lieben, um Armada 2 zu mögen. Das Spiel hat viel von einer Seekriegssimulation. Auf der positiven Seite bedeutet das Aufklärungsrouten, Flottenformationen, Enterangriffe und Streit um wichtige Inseln (Planeten). Auf der negativen: zweidimensionale, flache Grafik – nur in der »Taktikansicht« gefallen mir die Kämpfe, und in der lässt sich das Spiel nicht vernünftig steuern. Doch Grafikfanatiker spielen eh lieber Homeworld Cataclysm; den direkten Konkurrenten Conquest schlägt Armada 2 mit links.

Paul Kautz



Viel drin, viel dran

Armada 2 nimmt den Trekker-Strategen dank seiner Atmosphäre von der ersten Minute an gefangen: Passende Grafik und spannende Missionen versüßen mir die Zeit. Die bittere Pille steckt in den Details: Asteroidenfelder lassen sich trotz der neuen Raumentiefe nicht umfliegen. Schiffe explodieren immer auf die gleiche Weise. Und so manche Mission zieht sich unnötig in die Länge.

Widerstand zwecklos?

Armada 2 ist recht komplex, aber keine Hardcore-Strategie. Mit diesem Spiel kann ich auch mal eine gemütliche halbe Stunde verbringen. Und das immer wieder, schon die 30 Missionen der Kampagne fordern ihre Zeit – 40 Stunden sollten Sie einplanen. Und zusätzlich gibt's ja noch die Schnellgefechte: Als Spezies 8472 heize ich dem ollen Borg-Kollektiv ein.

schicken ein Kolonialisierungsschiff hin. Sind die Pioniere abgesetzt, vermehren sie sich wie die Kaninchen und stellen in Windeseile Frischpersonal zur Verfügung. Das transferieren Sie dann auf Ihre Basen – Sie brauchen schließlich auch eine Besatzung für Ihre Schiffe.

Sie produzieren die teils aus den Serien bekannten, teils neuen Raumkreuzer in Werften. Für fortgeschrittene Technologie muss erst geforscht werden. Die Menge Ihrer Raumer hängt von Ihren Ressourcen und der Zahl der Offiziere ab. Je größer das Schiff, desto mehr Führungskräfte werden gebraucht – wenn Sie mehr dicke Pötte bauen, sind Ihre Offiziere schneller alle.

Neue Tricks

Ihre Einheiten sind jetzt eigenständiger als im ersten Teil. In drei Stufen geben Sie den Aggressionswert, Manövrierradius und Spezialwaffen-Einsatz vor. Letztere entspringen dem umfangreichen Technologiebaum und überlasten beispielsweise den gegnerischen Hauptreaktor. Das getroffene Schiff ist danach bewegungsunfähig, sodass Sie es gefahrlos aus der Distanz zerstören oder sich in Sicherheit bringen können. Romaner verfügen dafür unter anderem über einen Holo-Emitter, der falsche Warp-Signaturen verstreut und Ihnen dadurch Ihre eigenen Schiffe als feindlich markiert. Solche Spezialwaffen lassen sich aber nur begrenzt einsetzen. Natürlich können Sie die Raumer auch in Gruppen zusammenfassen (mit sieben Formationen) und auf Hotkeys legen – bis zu 16 Pötte passen in eine Flotte.

Geröllwarnung im All

In Armada 2 wird nicht nur geballert, sondern auch gehandelt – allerdings nur zwischen Sternbasen und mit den nach Lateinumgierenden Ferenghi. Die Aufträge haben mehrere Missionsziele und bieten mehr als Dauerfeuer: Sie bauen auch Versorgungslinien auf, eskortieren Schiffe oder kolonialisieren Planeten. Falls es Ihnen zu hektisch zugeht, lässt sich sowohl die Spielgeschwindigkeit als auch der Schwierigkeitsgrad innerhalb der Missionen anpassen.

Im Kosmos müssen Sie mit Umleitungen rechnen: So einen blockieren Asteroidenfelder den Weg, zum anderen schweben neben den Lateinumvorkommen sechs weitere bunte Nebel im luftleeren Raum: Während der grüne Ihre Schilde regeneriert, verseucht der gelbe im Handumdrehen Ihre Besatzung. Die rote Wolke schließlich zerstört Schiffe schneller, als Spock »Faszinierend!« sagen kann. Glücklicherweise sind Sie nicht nur auf den lahmen Impulsantrieb angewiesen, sondern können große Entfernungen blitzschnell mit Warp hin-



Als **Borg** assimilieren Sie Schiffe, die fortan samt Besatzung an Ihrer Seite kämpfen.

ter sich bringen. In diesem Modus umfliegen ihre Schiffe auch Hindernisse wie die erwähnten Nebel, während sie bei Schleichfahrt treudoof hineingleiten.

Feuer frei!

Neben der Star Trek-typischen atmosphärischen Musik ist vor allem die Sprachausgabe klasse: Captain Picard, General Martok und die Borg-Königin melden sich mit ihren deutschen Original-Stimmen oft und verständlich zu Wort. Dazu kommen Dutzende Statusmeldungen oder Erfolgsberichte. Auch die Soundeffekte sind richtig gut: Zischende Laser und wummernde Explosionen versetzen Sie mitten in die Raumschlacht.

Gesellige Kapitäne dürfen im Multiplayermodus per Internet oder Netzwerk zu acht das Universum bestrahlen. Dabei wählen Sie unter allen sechs Rassen und 25 Mehrspieler-Karten. Weiterhin lässt sich die Ressourcenmenge und Zahl der Computergegner festlegen. **PK**



Spezies 8472 züchtet ihre Einheiten aus Larven.

Star Trek Armada 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Mad Doc Software
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Publisher: Activision, (0190) 510 055
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Gegeneinander, Teamspiel

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 1,3 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 1,3 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 1,3 GByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

StarCraft (90%, GS 6/98)
Echtzeit-Juwel mit drei perfekt ausbalancierten Völkern. Mit Brood-War-Addon als Budget erhältlich.
Homeworld: Cataclysm (85%, GS 11/00)
Innovative 3D-Echtzeit-Strategie im Weltraum, mit edler Grafik und herausforderndem Missionsdesign.

WERTUNG

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

Strategisch ausgefeilte 3D-Schlachten im Star-Trek-All.



Zum Kämpfen gezwungen



Battle Realms

Innovationsstau ist ihm offensichtlich ein Fremdwort:
Der ehemalige Command & Conquer-Macher Ed Castillo wirft
ein vor Ideen strotzendes Echtzeit-Spiel in die Schlacht.



Auf CD/DVD:
Multiplayer-
Duell



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

Facts

- 4 Clans
- 18 Helden
- 50 Einheiten
- 2 Kampagnen
- 26 Missionen
- 28 Mehrspieler-Karten

Nach Meinung vieler Psychologen ist es in bestimmten Altersgruppen ganz normal, sich für seine Eltern zu schämen. Schwertkämpfer Kenji hat im Echtzeit-Strategiespiel **Battle Realms** auch allen Grund dazu: Als er nach sieben Jahren Auslandspraktikum heimkehrt, hat sein abtrünniger Papa als Oberhaupt des Schlangenclangs die Heimat in Schutt und Asche gelegt. Der Lotusclan und die Wilden vom Stamm der Wölfe nutzen die Gunst der Stunde und unterjochen das Land. Schon früh im Spielverlauf entscheiden Sie, ob Kenji die Führung von Papis alter Clique übernimmt. Oder er wird Häuptling des edlen Drachenclangs und schafft als solcher Recht und Ordnung. Damit **Battle Realms** nicht nur ein Spiel unter vielen ist, hat sich Designer

Ed Castillo (**C&C**) zusätzlich zur effektvollen 3D-Grafik eine Menge Kniffe einfallen lassen.

Schmale Kost für schicke Kämpen

Eine Hütte dient in fast jeder **Battle Realms**-Mission als Ausgangspunkt Ihrer Feldzüge. Das Gebäude produziert laufend Bauern, bis das Bevölkerungslimit von maximal 40 erreicht ist. Wenn sich mehr und mehr Untertanen im Dorf rumtreiben, sinkt die Geburtenrate. Sie schicken die Landarbeiter zum Wasserholen, Pferde zähmen oder aufs Reisfeld. Der Clou: Die drei Rohstoffe lassen sich kombinieren. Mit einem Gaul als Packesel holen die Knechte schneller Wasser, um damit die Reispflanzen zu gießen, die so schneller wachsen. Steht die



Im Kampf um das Reisfeld nutzen die Lotus-Zauberer ihren Höhenvorteil.

Grundversorgung, bauen Sie Gebäude wie Dojo oder Badehaus. Dort bilden Sie die Bauern zu Kämpfern oder Geishas aus. Wieder sind Kombinationen möglich: Marschiert ein

Schlangenclan-Schwertkämpfer vom Dojo in die Bogenschützen-Schule, wird er zum Banditen befördert. Das funktioniert auch umgekehrt, wenn sich ein Bogenschütze im Dojo immatrikuliert. Ein weiterer Abendkurs beim Alchemisten macht schließlich mächtige Ronins aus den Männern. Als Krönung der militärischen Laufbahn setzen Sie den Soldaten auf ein vorher eingefangenes Pferd. Damit wird er wesentlich schneller und profitiert von erhöhter Sicht- und Waffenreichweite. Sollte der Untersatz im Kampf fallen, holt sich der Ex-Reiter zwar ein paar blaue Flecken, kann aber weiterkämpfen.

Lohn der Angst

Im Gegensatz zu vielen Echtzeit-Strategiespielen zahlt es sich bei **Battle Realms** aus, schon früh auf Konfrontationskurs zu gehen. Nur im Kampf verdienen Sie (je nach Clan-Zugehörigkeit) Yin- oder Yang-Punkte. Die sind auch bitter nötig, um in den Kasernen Upgra-



Hoch zu Ross überfallen Drachenkrieger den Wolfclan. Die Banditen auf den Pferden sind sehr schnell und schießen weiter.

Der Wolfclan-Held **Sternfürst** (links) ebnet mit Vorliebe Gebäude per Faustschlag ein.**Geishas** heilen sich in Gefechten gegenseitig.**Yin-Klingen** ergattern mehr Forschungspunkte.

Jörg Langer

Genießer-Kost



Sicher, die epische Breite von *Empire Earth* hat *Battle Realms* nicht mal ansatzweise. Doch einfach alles in der (nur anfangs ungewöhnlichen) Fantasy-Japano-Welt passt zusammen. Ed Castillo und Crew haben viele nette, spielerisch sinnvolle Details eingebaut: vom wachsenden Reis über das Ausbildungssystem bis zu den einzufangenden Pferden, von denen meine Krieger heruntergeschossen werden können. Die Yin-Yang-Punkte zwingen zum dynamischen Vorgehen, das Terrain zu überlegter Taktik. Und die vier Clans spielen sich völlig anders. Mein Geheimtipp für Echtzeit-Liebhaber!

des für die Einheiten zu erfordern. Für zwei Punkte lernen etwa die Geishas die »Kunst der Liebe«. Das ist nichts Unanständiges, die Damen verbrauchen beim Heilen von Kollegen lediglich weniger der kostbaren Ausdauer-Energie. Die verbraten Sie auch, wenn Sie Ihre Gefolgsleute per Doppelklick laufen lassen oder Spezialfähigkeiten aktivieren. Apropos Spezialfähigkeiten: In zwei Gebäuden erfindet jeder der vier Clans gegen Wasser und Reis Kampftechniken für die Einheiten. Mit der lila glühenden Yin-Klinge erhöhen die Ronin etwa die Punkte-Ausbeute in Scharmützeln.

Kenji und Konsorten

Hauptfigur Kenji ist nur einer von 18 so genannten Zen-Meistern, die wichtige Spezialfähigkeiten beherrschen. Dabei gehören die Anführer nicht unbedingt einem Clan an. Finstere Typen stoßen während der Kampagne für kurze Zeit zu Ihnen. Der Totenbeschwörer erweckt zum Beispiel gefallene Soldaten zu Zombie-Kriegern. Andere Helden wie der Schwertmeister Otomo fechten extrem gut und stärken per Kampfschrei Einheiten in der Umgebung. Manchmal ist es aber schwierig, die Fertigkeiten sinnvoll einzusetzen. Mangels Formationsbefehlen stürzt sich meist die komplette Armee in die Gefechte. Obwohl selten mehr als 30 Streiter gleichzeitig

unterwegs sind, klumpen die Auseinandersetzungen öfters zum unübersichtlichen Getümmel. Dann bleibt Ihnen nur, per Tastendruck durch die hoffentlich vorher definierten Gruppen zu schalten und geschickt die Spezialfähigkeiten zu aktivieren. Weiterhin leidet *Battle Realms* unter demselben Problem wie *Empire Earth*: Man wünscht sich ständig, weiter herauszoomen zu können. Dafür sind die Martial-Arts-Animationen der sich drehenden, zuschlagenden, parierenden Krieger erste Sahn.

Martialisches Märchen

Ähnlich wie *Empire Earth* erzählt *Battle Realms* die Hintergrundgeschichte komplett in der Spiele-Engine, wenn auch nicht ganz so kinoreif und gut synchronisiert. Die Ziele bleiben während einer Mission gleich und laufen meist auf die Vernichtung sämtlicher Feinde hinaus – schwer genug.

Den vollen Spielspaß entfaltet *Battle Realms* allerdings erst im Mehrspielermodus. Dann wird das Terrain besonders wichtig. So können sich Gegner etwa im Wald vor Ihren Blicken verbergen. Bewegen sich die Widersacher aber zu schnell, verrät ein aufgeregter Schwarm Vögel die Position. Oder Sie stellen sich auf Hügel, die mit erhöhter Sicht- und Reichweite die glei-

che Funktion erfüllen wie Wachtürme. Ein plötzlicher Regenguss düngt Ihre Reisfelder und löscht Feuersbrünste, die gegnerische Banditen in Ihrem

Markus Schwerdtel



Ich folge dem Drachen

Ed Castillo hat Wort gehalten: Konsequent vermeidet er in seinem Spiel viele Fehler der Echtzeit-Konkurrenz. Feige Bunkerbauer haben im

actionreichen und dynamischen *Battle Realms* keine Chance. Das Samurai-Bildungssystem und die zwei erlernbaren aktiven Fertigkeiten lassen mir viel mehr Freiheiten als die langweiligen Kasernen in anderen Spielen. Ständig muss ich abwägen, ob meine Bauern lieber Reis organisieren oder zu Superkriegern werden sollen.

Fehlender Abstand

Leider sind die fantastischen Kampf-Animationen der Einheiten auf den Screenshots nicht zu sehen. Allerdings hätte ich mir gerade in den Gefechten mehr Übersicht und Kontrolle gewünscht, etwa durch Formationsbefehle. Unzufrieden bin ich auch mit der zu nahen Kameraperspektive, die sich nur minimal kippen lässt. Doch spätestens beim nächsten Angriff des Wolfclans sind diese Kritikpunkte vergessen. Wer vor dem ungewöhnlichen Szenario und der Vielzahl an coolen Neuerungen nicht zurückerschreckt, muss *Battle Realms* haben.

Dorf gelegt haben. Besonders lustig wird's, wenn Ihre Männer Felsbrocken in feindliche Dörfer kegeln, wo sie gehörig an die Bausubstanz gehen. **MS**

Battle Realms

Genre: Echtzeit-Strategie	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Liquid	Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10	Preis: ca. 90 Mark
MULTIPLAYER		
☐ Internet (8 Spieler) ☐ Netzwerk (8 Spieler) ☐ Modem (0 Spieler) ☐ an ein PC (0 Spieler)		
Acht Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Team-Deathmatch, HQ-Zerstörung, Kampf-Modus		
HARDWARE-KONFIGURATION		
■ Voodoo 2 ■ TNT ■ Voodoo 3 ■ TNT 2 ■ Voodoo 5 ■ Geforce 1/2 MX ■ Kyro 2 ■ Geforce 2 ■ Geforce 3		
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 750 MHz	CPU mit 1 GHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	256 MByte RAM
630 MByte Installationsgröße	630 MByte Installationsgröße	630 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte
ALTERNATIVEN		
Emperor (87%, GS 6/2001) 3D-Schlachten auf dem Wüstenplaneten. Eine Kamera verschafft Übersicht.		Empire Earth (86%, GS 1/2002) Episches 3D-Gefechte über 12 Epochen Geschichte. Hat ebenfalls Probleme mit der Perspektive.
WERTUNG		
Grafik:	Sehr gut	
Sound:	Gut	
Bedienung:	Gut	
Spieltiefe:	Sehr gut	
Multiplayer:	Gut	
Innovatives Strategiespektakel im Japan-Szenario.		



Star Wars im Mittelalter

Galactic Battlegrounds

Krieg der Sterne à la Age of Empires 2: In Echtzeit und isometrischer 2D-Grafik führen Sie sämtliche Seiten der Macht in planetare Schlachten Schlacht.

Mick Schnelle



Age of Star Wars

Bei Galactic Battlegrounds haben die Entwickler viel Potenzial verschenkt. Die Völker spielen sich sehr ähnlich, ganz egal, ob Sie für die Gungans oder das Imperium antreten. Und die isometrische Grafik sieht bei futuristischen Truppentypen etwas komisch aus. Klar, das tolle Spielkonzept trägt auch Galactic Battlegrounds über die Untiefen der Wertungsniederungen hinweg. Denn die Missionen sind dank zahlreicher Skriptereignisse sehr abwechslungsreich. Als Total Conversion wäre es eine nette Sache gewesen. Von einer Neuentwicklung zum Vollpreis erwarte ich allerdings mehr, als eine sklavische Kopie des großen Originals.



Auf CD/DVD:
Video-Special

Mit Star Wars-Strategie spielen tat sich LucasArts schon immer schwer. Damit sich Komplettausfälle wie das sterbenslangweilige **Rebellion** nicht wiederholen, lizenzierten die Kalifornier für **Galactic Battlegrounds** die Engine des Genreprimus **Age of Empires**.

res 2. Doch ohne rechten Mut zur Eigenständigkeit verhilft auch das beste Gerüst nur zum soliden Überdurchschnitt.

Helden ohne Story

Auf eine Hintergrundgeschichte haben die Entwickler verzichtet. Die Einsätze innerhalb der sechs Kampagnen sind nur durch lose Kurz-Episoden miteinander verknüpft. Alle Völker kennt man aus den vier Filmen: Die Handelsföderation nebst Gungans und Naboo-Truppen stammen aus **Episode 1**, Wookies, Rebellen und Imperium aus der berühmten Trilogie. Als Einzelpersonen treffen Sie kinobekannte Charaktere wie Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Prinzessin Leia, Luke Skywalker, Han Solo und natürlich Darth Vader. Diese Figuren haben wie die Helden in **Age of Empires 2** Spezialfähigkeiten. So kann Obi-Wan Truppen durch Gedankenmanipulation übernehmen – die Priester aus

Ensembles Vorlage lassen grüßen. Auch die restlichen Einheiten und Gebäude sind eins zu eins aus der Strategie-Referenz übernommen. Nur beim Missionsdesign trauten sich die Entwickler, mit sehr vielen geskripteten Ereignissen etwas Abwechslung ins Spiel zu bringen.

Roboter statt Leibeigene

Auch grafisch halten sich die Unterschiede in engen Grenzen: Statt Bauern und Rittern tummeln sich auf dem Schlachtfeld Droiden und Tie Fighter. Technisch entspricht die detaillierte Isografik nicht mehr dem aktuellen Stand. Spezialeffekte mit 3D-Karten-Unterstützung suchen Sie vergeblich. Besonders peinlich für

LucasArts, den Besitzer der original **Star Wars**-Lizenz, ist das Fehlen animierter Zwi-



Die Masse macht's: Die **Droidenarmeen** der finsternen Handelsföderation überrennen einen Außenposten der Naboo.

schensequenzen. Bei dem umfangreichen Filmmaterial wäre sicher mehr möglich gewesen als die einfabigen, langweiligen Standbilder. Immerhin gibt's einen umfassenden Editor, mit dem Sie sich Schlachten aus beliebigen Armeen zusammenbasteln können. **MIC**



In der berühmten Schlacht um Hoth bringen unsere Gleiter gerade die **Walker** ins Wanken.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Genre: Strategiespiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: LucasArts Publisher: Electronic Arts, (0190) 787 906 Preis: ca. 100 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Acht Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Teamspiel, Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kryo 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 32 MByte RAM 525 MByte Installationsgröße	CPU mit 400 MHz 64 MByte RAM 525 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 525 MByte Installationsgröße

ALTERNATIVEN

Age of Empires 2 (93%, GS 11/99)
Gleiche Grafik-Engine, aber spielerisch erheblich epischer. Auch die Szenarien sind ausgetüftelt.

C&C Alarmstufe Rot 2 (87%, GS 1/01)
Abgefahrenes Science-Technik-Szenario mit skurril-komischer Story. Originell designte Einheiten.

WERTUNG

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

Biederer Star-Wars-Klon von Age of Empires.



Rails across America

Spaßiger Streckennetz-Bau in Echtzeit.



Die New-York-Strecke ist besonders erfolgreich.

Ein Spiel aus der Kategorie »Unscheinbar, aber spaßig« ist **Rails across America**. In Echtzeit legen Sie Bahnstrecken kreuz und quer durch die USA. Dabei sind Sie immer auf der Suche nach den lukrativsten Verbindungen. Großstädte haben ein hohes Passagieraufkommen, in ländlichen Gegenden finden sich Farmen und Fabriken. Viele Komfortfunktionen nehmen Ihnen Fummelarbeit ab. So schlägt der Computer

auf Wunsch lohnende Streckenabschnitte vor. Ein Manager übernimmt die Instandhaltung des Schienennetzes. Dummerweise sieht **Rails across America** nicht viel besser aus als Sid Meiers berühmte (und mittlerweile über zehn Jahre alte) Vorlage **Railroad Tycoon**. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad gepfeffert. Eine Fehlinvestition, und der Computergegner hängt Ihre Eisenbahngesellschaft ab. Spaß macht es trotzdem, schade nur, dass keine europäische Karte mit dabei ist. **MIC**

Genre:	Wirtschaftsim.
Publisher:	Strategy First, strategyfirst.com
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	Einer
Sprache:	Engl. (Dt. i. V)
Minimum:	
	CPU mit 200 Mhz
	64 MB RAM

60%
SPIELSPASS

Fritz 7

Das mit Abstand beste Schachspiel.

Der König der PC-Schachspiele erscheint in neuer Version und vertraut schnörkellosem Design. **Fritz 7** präsentiert sich minimalistisch, zieht aber selbst Großmeister über den Tisch. Keine Angst, Sie haben trotzdem eine Chance gegen Ihren Rechner. Einsteigern schaut ein exzellenter Coach über die Schulter, die Spielstärke des Computers lässt sich vorbildlich anpassen. Fortgeschrittenen zeigt die Analysefunktion Fehler auf, Profis haben mit dem Durchstöbern der 350.000 integrierten historischen Partien einiges zu tun. Das neue **Fritz** ist jetzt auch Schnittstelle zum Internet. Über eine vielseitige Oberfläche greifen Sie auf www.schach.de zu, fordern menschliche Spieler heraus oder schauen bei einer laufenden Partie zu. Durch gewonnene Spiele sammeln Sie Punkte



Im Internet gegen Schachspieler aus aller Welt.

und arbeiten sich in der Online-Rangliste nach oben. Wenn Schach Sie interessiert, führt an **Fritz 7** kein Weg vorbei. **CS**

Genre:	Schachspiel
Publisher:	Eidos, (0190) 839 582
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschr., Profis
Spieler:	Einer bis zwei
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 166 Mhz
	32 MB RAM

85%
SPIELSPASS

Angriff auf Heroes 3

Etherlords

Schicke Optik, netter Magiemix – doch Zufallskämpfe verhindern höhere Weihen.

Mick Schnelle



Strategie-Mix mit Tücken

Bei Etherlords haben sich die Entwickler mit der suggerierten, übertriebenen Komplexität selbst ein Bein gestellt. So schwierig, wie Tutorial, Handbuch und Hintergrundstory tun, ist das Runden-Strategiespiel gar nicht. Bis man dahinterkommt, sind allerdings etliche Stunden vergangen. Dann entpuppt sich Etherlords als wunderschönes, fantasievolles Spiel.

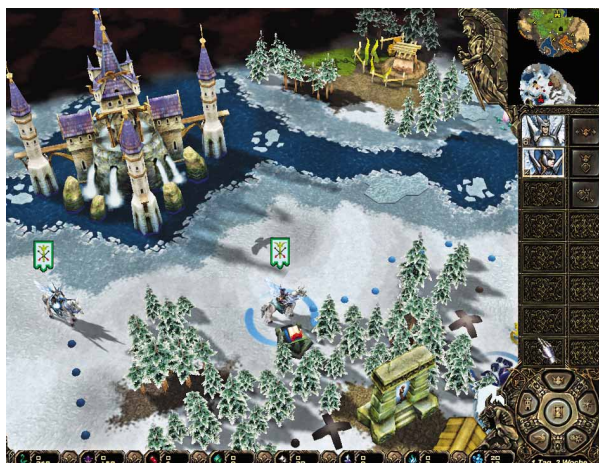
Allerdings nerven mich die zu zufallsabhängigen Kämpfe sehr. Als Beispiel mag der Hauptgegner des zweiten Levels dienen, den ich nur besiegt habe, weil ich im fünften Anlauf endlich die richtigen Sprüche zur richtigen Zeit bekam. Könnte man die Zauber frei auswählen, wäre Etherlords ein 80iger-Kandidat. So bleibt es ein Lückenfüller, bis Heroes of Might & Magic 4 kommt.

Rundenstrategie auf originelle Art: Effektvolle Monsterbeschwerden und zauberlastige Schlachten sind die Kernelemente von Nival Interactives **Etherlords**. Dank seiner bildschönen Grafik hätte es alle Chancen auf einen Spitzen-

platz im Genre, wären da nicht das wirre Szenario und der hohe Zufallsfaktor.

Mit Helden und Magie

Mit der merkwürdigen Hintergrundstory gibt sich **Etherlords** alle Mühe, potenzielle Spieler zu vergraulen. Dabei wäre das konfuse Szenario um vier abgefahrene Völker, die um die Weltherrschaft ringen, gar nicht nötig gewesen. Denn Sie müssen lediglich wissen, dass Sie zum Beschwören von Zaubersprüchen magische Energie benötigen, hier Äther genannt. Der Rest ist aus den **Heroes-** und **Magic-**Vorlagen bekannt: Sie bewegen Ihre Helden über eine Landkarte und suchen Ressourcen, die Ihnen zu mehr magischer Kraft verhelfen oder neue Zaubersprüche finanzieren. Jede Karte ist mit Monstern gespickt, die Sie auf einem Extra-Bildschirm effektiv bekämpfen. Pro Runde gibt's eine Anzahl von Etherpunkten, die Sie in die Aktivierung von Magie investieren. Damit rufen Sie Kreaturen herbei



Die strategische Karte, hier eine **Eiswelt**, können Sie drehen und zoomen.

und powern die Biester auf. Dummerweise bestimmt allein der Zufall, in welcher Reihenfolge die Sprüche aus Ihrem Gesamt-Pool verfügbar werden. Da hilft es auch nichts, dass Sie die Zauberdecks vor dem Kampf mit immer neuen Beschwörungen verfeinern können.

Schicke Schlachten

Grafisch präsentiert sich **Etherlords** von der opulenten Seite. Vor

allem die Gefechte in 3D sehen fantastisch aus. Auf der frei zoom- und rotierbaren Karte tummeln sich etliche geschmeidig animierte Wesen. Weniger schick gelungen sind die nicht sehr aussagekräftigen Icons. Außerdem ist die Tutorialfunktion wenig hilfreich: Statt die ellenlangen, konfuse Texte zu lesen, sollten Sie lieber einfach losspielen. Die wesentlichen Dinge versteht man so erheblich schneller. **MIC**



Ihre Monster tragen die toll animierten **Taktikkämpfe** in einer fantastischen 3D-Umgebung aus.

Etherlords

Genre: Strategiespiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Nival Interactive **Publisher:** Fishtank, (0751) 861 944 **Preis:** ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Duell

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kryo 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1 GHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße	1,4 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Heroes of M&M 3 (86%, GS 6/99)
 Vergleichbare Landkarten-Steuerung. Dafür kaum Zufallsfaktor in den Hexfeldkämpfen.

Final Fantasy 8 (85%, GS 3/00)
 Sehr episches Rollenspiel japanischer Bauart. Die Grafik in den Rundenkämpfen ist ähnlich opulent.

WERTUNG

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

Schöne Grafik, stark zufallsabhängige Kämpfe.



Endlich raus aus'm Haus!

Die Sims Hot Date

Um ein flüchtiges Abenteuer zu erleben oder den Partner fürs Leben zu treffen, veranstalten die Sims jetzt keine Partys mehr – sie fahren einfach in die Stadt.



Adelgunde spielt mit ihren Freundinnen Flipper im Freizeitzentrum, als Göttergatte Gernold sie überrascht.



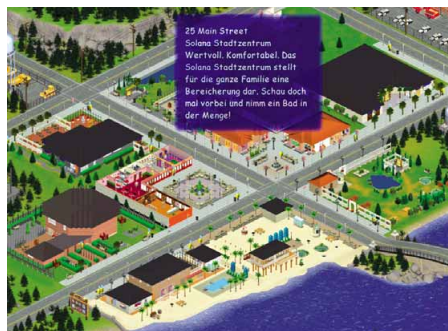
Auf DVD: zusätzliche Screenshots

Adelgunde Schmonz will shoppen gehen. Gatte Gernold kann sich dafür nur mäßig begeistern. Aber da gibt es ja noch Freundin Hedwig Vrumfondel. Also bestellt Adelgunde ein Taxi, und die beiden rauschen los ins Shoppingzentrum. Alles ganz normal, denken Sie? Aber doch nicht bei **Die Sims**! Für die Bewohner der Haushaltssimulation von Maxis war der Kosmos bis jetzt auf die eignen vier Wände und den Garten beschränkt. Doch dank des Addons **Hot Date** lockt

nun die große Stadt mit Boutiquen, Restaurants und Parks.

Hallo, Taxi!

Nach der Installation des Addons starten **Die Sims** automatisch im **Hot Date**-Modus. Dann braucht ein Sim nicht mehr viel, um den Mief der eigenen vier Wände hinter sich zu lassen: ein Telefon und 50 Dollar. Mit Ersterem wird ein Taxi bestellt, mit Letzterem die Benzindroschke bezahlt – Rückfahrt inklusive. Auf einer Karte des Stadtzentrums wählen Sie das Ziel der Fahrt: Restaurant, Amüsiertempel, Strandpromenade oder Einkaufszentrum. Dort wird dann flaniert, Geld für Süßigkeiten, Blumen oder neue Kleider ausgegeben oder fürstlich gespeist. Selbstverständlich können Ihre Sims auch zwischen den einzelnen Lokalitäten wechseln, so oft sie wollen – allerdings auch nur wieder per Taxi. Die Geschäfte haben rund um die Uhr auf. Während des



Auf der Übersichtskarte der Stadt wählen Sie Ihr Reiseziel.

Ausflugs wird die Zeit daheim angehalten. Negative Nebenwirkungen: Nach einer durchshoppten Nacht kommt Ihr Sim nach Hause und ist hundemüde. Dabei ist dort gerade erst Mittag.

Jagdrevier für Singles

Die Sims können allein oder zu zweit (etwa mit dem virtuellen Partner oder Nachbarn) in die Stadt fahren. Verabredungen in der City sind natürlich auch möglich. Steuern lässt sich jedoch nur der Initiator der Sause. Ihr Begleiter wird durch einen lilafarbenen Kegel über dem Kopf dargestellt. Single-Sims machen sich in der Stadt auf Partnersuche. Der Wunschkandidat kann einem auf der Straße begegnen, oder bei der Partnervermittlung als Karteikarte warten.

Über 40 neue Interaktionen dürfen Sie ausprobieren. Da wird getratscht oder über Hobbys geredet, gefüßelt, sich flüchtig oder gar leidenschaftlich geküsst. Für letztere Aktion ist das

Petra Schmitz



Heißer Sex...

... erwartet Sie nicht in Hot Date. Aber es wird ausgiebig geflirtet. Wer Jahre im Haus eingesperrt war, darf ruhig mal über

die Stränge schlagen und bis Mitternacht shoppen, Eis essen und mit potenziellen Partnern füßeln. So kommt endlich frischer Wind in den Sims-Alltag. Es gibt Unmengen zu entdecken, und die neuen Interaktionsmöglichkeiten verleihen dem Spiel eine neue Tiefe. Mit Hot Date wird auch die langweiligste Sims-Familie wieder interessant. Adelgunde findet es auf jeden Fall super, sie plant schon, mal einen Blick in die Datenbank der Partnervermittlung zu werfen.

Schmusesofa zu empfehlen. Sofern Sie noch kein anderes Addon haben, stehen Ihnen über 100 neue Objekte zur Verfügung. **Party ohne Ende**-Besitzer kennen bereits einige davon – etwa den Whirlpool. **PET**

Die Sims: Hot Date

Genre: Aufbauspiel-Addon Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Maxis Publisher: Electronic Arts, (0190) 900 030 Preis: ca. 50 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz
32 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
200 MByte Installationsgröße	200 MByte Installationsgröße	200 MByte Installationsgröße
Die-Sims-Installation	Die-Sims-Installation	Die-Sims-Installation

ALTERNATIVEN

Black & White (85%, GS 5/01)
Als Gott kümmern Sie sich um eine ganze Insel. Eine riesige Kreatur hilft Ihnen dabei.

Creatures 3 (75%, GS 1/00)
In einem Raumschiff ziehen Sie Puschelwesen groß und lehren ihnen das Sprechen und Basteln.

WERTUNG

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

Sehr gutes Addon mit spaßigen Erweiterungen.



Ballerburg

Mit Kanonen auf Mauern schießen.



Kanonenkugeln fliegen präzise, haben jedoch nur einen kleinen Wirkungskreis.

Gute Spielideen kehren immer wieder. Das uralte **Artillerie-Duell** erlebte bereits in der **Worms**-Serie ein erfolgreiches Comeback. Auch in Ascara's **Ballerburg** bedienen Sie Ihr Kriegsgerät ausschließlich

per Richtungs- und Winkelbestimmung. Dieses Mal schießen Sie nicht auf Würmer, sondern zerlegen mit zwölf Waffen (vom Katapult bis zum Raketenwerfer) feindliche Burgen.

Eine Extraportion Aufbauenspiel peppt die klassischen Festungsduelle gehörig auf. Bauernhöfe liefern zahlungswillige Untertanen, Steinmetze den Rohstoff für dicke Mauern, und Wissenschaftler forschen nach neuen Waffentechnologien. Neun Zaubersprüche wie Schutzschild und Blitzschlag bringen zusätzliche taktische Würze in die kurzweiligen Gefechte. Obwohl **Ballerburg** im Mehrspieler-Modus am meisten Spaß macht, motivieren auch die vier Solo-Kampagnen mit je acht Missionen ordentlich.

HK

Heiko Klinge

Multiplayer-Volltreffer

Was für ein Mittagspausen-Killer! Wenn ich fachgerecht die Kollegenbehausung in Einzelteile zerlege, kann mich selbst der Pizza-Bringdienst nicht von der »Arbeit« ablenken. Im Solo-Modus verlieren die Festungsduelle zwar deutlich an Reiz – für das unkomplizierte Gefecht zwischendurch sind sie jedoch durchaus geeignet. Ballerburg beweist mal wieder, dass unterhaltsame PC-Spiele weder Highend-Grafik noch Marinengraben-Spieltiefe brauchen.

Ballerburg

Genre: Action-Strategie Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Ascaraon Publisher: Ascaraon, (05241) 966 90 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)
Zwei Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Einzelgefecht

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 600 MHz	CPU mit 800 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
400 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße	610 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Besonders im Multiplayer spaßiges Burgenzertrümmern.



Monopoly Tycoon

Mäuse machen mit Monopoly.



Schon am frühen Nachmittag erwirtschaftet unser neues Kino Gewinn.

Noch aus der Microprose-Konkursmasse stammt der **Monopoly Tycoon**, den Infogrames jetzt in die Händlerregale bringt. Mit der schönen Brettspiel-Lizenz der mittlerweile abgewickelten Hasbro-Tochter ausgestattet, haben die Entwickler ein flottes Wirtschaftsspiel gebastelt. Sie errichten in einer schick gestalteten 3D-Umgebung Wohnhäuser und Geschäfte, um durch Mieteinnahmen und Verkäufe ordentlich Reibach zu machen. Je nach Mission müssen Sie mal am meisten Waren verkaufen, mal den Geschäftswert auf eine bestimmte Höhe pushen. Die Straßen tragen brav den Namen der Pappvorlage. Wer alle Grundstücke einer Farbe besitzt, darf Hotels bauen, die das Einkommen weiter steigern.

Zu Beginn macht **Monopoly Tycoon** dank netter Grafik einigen Spaß, allerdings gibt es zu wenig Abwechslung. Daran kann auch die komfortable Zeitbeschleunigung nichts ändern.

MIC

Mick Schnelle

Kurzfristiger Spaß

Meine ersten paar Missionen mit dem **Monopoly Tycoon** haben mir richtig Spaß gemacht. Die Steuerung flutscht, und die Grafik ist gelungen. Doch sehr schnell hatte ich das Spielkonzept ausgereizt. Danach kam nichts Neues mehr. Dem Bauabschnitt zu Beginn einer Partie folgt eine lange Wartephase, in der sich die Investitionen bezahlt machen müssen. Für ein unkompliziertes Spielchen zwischendurch reicht's allemal, langfristig wird aber zu wenig geboten.

Monopoly Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Infogrames Publisher: Infogrames, (0190) 771 883 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (5 Spieler) Netzwerk (5 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wie Solospiel

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
113 MByte Installationsgröße	113 MByte Installationsgröße	113 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Grafisch nett, spielerisch zu wenig Abwechslung.



Sport

Heiko Klinge



Sportsponage erwünscht. Masse statt Klasse: Noch verwöhnt vom letzten Monat müssen PC-Sportler diese Ausgabe einige Enttäuschungen hinnehmen. Besonders vom Trio **Rally Championship 2002**, **Moto Racer 3** und **Supercar Street Challenge** hatte ich mir trotz zweier 70er-Wertungen wesentlich mehr erhofft. Auch wenn wir wohl lange auf ein Rennspiel mit **Colin McRae**-Fahrphysik, **Need for Speed**-Karrieremodus und **Rally Trophy**-Grafik warten müssen: Ein wenig Kiebitzen bei der Konkurrenz hätte so manchen Faux Pas vermieden.

Einsam und gemeinsam. Interessantester Neuzugang ist diesen Monat **Motorcity Online**. Trotz aller vorhandenen Qualitäten spiele ich die Internet-Rennen mit gemischten Gefühlen. Electronic Arts hat im Prinzip nur den Multiplayer-Modus aus ihrer **Need for Speed**-Reihe seziert und mit ein paar Community-Extras wie Tauschhandel und Clubunterstützung erweitert. Sollte **Need for Speed 6** ohne Mehrspieler-Funktion erscheinen, um **Motorcity Online** zu pushen, werde ich jedenfalls ernsthaft sauer. Von einer hochklassigen Sport- oder Rennsimulation erwarte ich einfach, dass es Mannschafts- und Einzelsportler gleichermaßen versorgt.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 2002	Sportspiel	11/01	93%
2	Colin McRae Rally 2	Rennspiel	1/01	90%
3	Grand Prix 3	Rennspiel	9/00	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Anstoss 3	Manager	4/00	87%
6	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	1/01	87%
7	Nascar Racing 4	Rennspiel	5/01	87%
8	Fifa 2002	Sportspiel	12/01	86%
9	NBA Live 2001	Sportspiel	4/01	86%
10	Mercedes-Benz Truck Racing	Rennspiel	11/00	86%
11	Links 2001	Sportspiel	1/01	86%
12	Kicker Fussball Manager 2	Manager	12/00	85%
13	Superbike 2001	Rennspiel	12/00	85%
14	Sega Rally 2	Rennspiel	11/99	85%
15	Euro 2000	Sportspiel	7/00	84%
16	Need for Speed 5	Rennspiel	5/00	84%
17	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
18	Mat Hoffman's Pro BMX	Sportspiel	12/01	83%
19	Anstoss Action	Sportspiel	8/01	82%
20	Rally Trophy	Rennspiel	12/01	81%
21	F1 Championship Racing	Rennspiel	4/01	81%
22	Virtual Pool 3	Sportspiel	4/01	81%
23	Madden NFL 2002	Sportspiel	10/01	80%
24	Motocross Madness 2	Rennspiel	7/00	80%
25	PGA Championship Golf 2000	Sportspiel	10/00	80%

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

Rally Championship 2002	112
Motorcity Online	114
Moto Racer 3	116
Tennis Masters Series	117
Cycling Manager	117
Skispringen 2002	118
Meistertrainer 01/02	118
Sega GT	118
Supercar Street Challenge	119



Mittelklasse-Wagen

Rally Championship 2002



Tief fliegen statt schnell fahren: Mit einem actionlastigen Driftspektakel setzt Ubi Soft zum Sprung auf das Rallye-Siegerpodest an.



Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

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



Tückische Hindernisse wie diese Hausdurchfahrt gibt es auf fast jeder Etappe.

Heiko Klinge



Potenzial verschleudert

Realismus hin oder her: Wenn ich mit angezogener Handbremse elegant in eine Kiesgrube schlittere, um einen Kipplaster als Sprung-

schanze zu missbrauchen, ist das für mich pures Rennvergnügen. Die tolle actionlastige Fahrphysik und das interessante Streckendesign erzeugen eine ideale Spielweise für waghalsige Rallye-Stunts – inszeniert mit schicker Grafik. Auch der große Fuhrpark motiviert mich mit immer neuen Herausforderungen.

Unter Zeitdruck

Dass ich dabei häufig an Checkpoints vorbeirutsche, kann ich noch verzeihen. Richtig sauer macht mich dagegen das schlampige Spieldesign. Die miesen Beifahreransagen und vor allem die Ungereimtheiten bei der Zeitnahme hätten ohne großen Aufwand vermieden werden können. Wegen weihnachtlichem Zeitdruck wurde offensichtlich der TÜV vergessen und damit aus einem potenziellen Sieger-Auto nur ein annehmbarer Zweitwagen.

Am fleißigsten ist Ubi Soft, die mit **Rally Championship 2002** und einem neuen Entwicklerteam bereits zum vierten Überholversuch gegen PC-Champion **Colin McRae** ansetzt.

Wüste und Schnee

Die englischen Programmierer von Warthog müssen ausgesprochene Patrioten sein. Anders ist es nicht zu erklären, dass bei **Rally Championship 2002** drei der insgesamt sechs Rennen auf der britischen Insel stattfinden. Erst nachdem Sie Schottland, Wales und die irische Insel Manx durchpflügt haben, dürfen Sie in den USA, Kenia und Schweden durch den Rest der Rallye-Welt kurven. Abwechslungsreiches Streckendesign tröstet ein wenig über die geographische Armut hinweg. Auf nahezu jeder Etappe gibt es neue fahrerische Überraschungen zu bestaunen. So

schlittern Sie über einen Sandstrand, balancieren am Abgrund eines Canyons entlang oder navigieren durch Lagerhallen in einem Hafen.

Die 24 weitläufigen Strecken laden zur fröhlichen Suche nach Abkürzungen ein. Dabei passiert es allerdings häufig, dass Sie im Eifer des Gefechts an einem Checkpoint vorbeirutschen und Ihre Zeit nicht gewertet wird. Immerhin haben Rallye-Fahrer die Möglichkeit, sich vor der Wertungsprüfung die jeweilige Etappe in aller Ruhe anzuschauen. In diesem Modus lassen sich außerdem die Beifahrer-Ansagen den eigenen Bedürfnissen anpassen. Das ist auch bitter nötig, da die voreingestellten Hinweise Sie mit gnadenlos schlechtem Timing zielgenau ins nächste Hindernis befördern.

Reifenlose Stunts

28 Autos harren Ihrer Driftkünste. Sie beginnen mit Serienwagen wie dem Ford Puma und steigen im Verlauf Ihrer Karriere in die offiziellen Rallye-Boliden der WRC-Klasse sowie mit Audi Quattro und Lancia Stratos sogar in einige waschechte Klassiker. Die gutmütige, actionorientierte Fahrphysik erlaubt unkompliziertes Handbremsen-Schlittern, lässt aber trotzdem genügend Freiraum für fahrerische Verbesserungen. Nur die übertriebenen Flugeigenschaften der Blechkisten haben mit einem Rennspiel wenig zu tun. Bereits kleine Unebenheiten reichen aus, um die Kontrolle über das Auto zu ver-



Bevor Sie an den Start gehen, sollten Sie die Strecke ohne Zeitdruck abfahren und die schlecht voreingestellten Beifahreransagen optimieren.

lieren. Ein detailliertes Schadensmodell mit 13 Teilbereichen setzt die Folgen dieser Stunts in Szene. Erstmals in einem Rallye-Spiel können die Fahrzeuge sogar einzelne Räder verlieren.

Klassen-Unterschied

Immerhin 25 Piloten aus allen Rallye-Klassen befinden sich im Fahrerfeld. Die Erfolgsaussichten hängen deshalb stark vom Untersatz ab. Mit einem Skoda Felicia ist ein zehnter Platz noch aller Ehren wert, das gleiche Ergebnis kommt mit einem Subaru Impreza einer mittelschweren Katastrophe gleich. Ungeheimheiten bei der Zeitmessung ärgern uns deshalb besonders. So lagen wir bei unserem Test teilweise trotz Bestzeiten in allen Sektoren nicht in Führung. Zwischen den Etappen können Tüftler mit neun Tuning-Optionen ihren Wagen an die nächste Prüfung anpassen. Schlechtes Menü-Design und fehlende Erklärungen vermiesen jedoch die Lust am Herumschrauben. Die Auswirkungen von Bremsbalance und Reifenmischung auf das Fahrverhalten sind ohnehin nur marginal.

Rasenmäher-Sound

Bei der Grafik liegen Ubi Softs Rallyeboliden zumeist auf der Ideallinie, manchmal aber auch im nächsten Straßengraben. Einige Strecken wie die erste Schottland-Etappe sehen schlicht fantastisch aus. Ab und zu gibt es aber richtig peinliche Aussetzer. Da verkleinern hässliche schwarze Balken am Bildschirmrand künstlich die automatische Wiederholung, oder Fahrer schweben bei der Siegerehrung über dem Podest. Optisch halten die Wagen dank schicker Verschmutzungs-Effekte und animierter Fahrer noch mit der Konkurrenz mit, in Sachen Sound versagen sie auf ganzer Linie. Was wie ein satter, hochge-

züchteter Rallye-Motor klingen soll, erinnert eher an Nachbars Rasenmäher.

Karriere im Rallye-Auto

Mit seinen Spielmodi geht **Rally Championship 2002** andere Wege als **Colin** und Kollegen. Statt auf Extra-Kursen gegen die Konkurrenz hetzen Sie im Arkade-Modus auf den selben Strecken wie in der Meisterschaft von Checkpoint zu Checkpoint. Viel versprechend klingt zunächst der Challenge-Modus, in dem Sie eine Rallyefahrer-Karriere nachspielen. Mehr als



Die Checkpoints müssen Sie im Arkademodus genau erwischen



Schwedische Abkürzung: Risikofreudige Rallye-Piloten durchbrechen die Straßenabsperzung. Wir halten unseren Renault Mégane lieber auf der Ideallinie.



Nach einem allzu waghalsigen Fahrmanöver haben wir Motorhaube und Hinterrad verloren.

Preisgelder in neue Autos zu investieren, haben Sie allerdings nicht zu tun. Multiplayer-Piloten dürfen nur im Ghost-Modus gegeneinander antreten. Auf spannende Rempelen müssen Sie verzichten. **HK**

Rally Championship 2002

Genre: Rennspiel	Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Warthog	Publisher: Ubi Soft, (01805) 554 938	Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Modem (0 Spieler) an einem PC (4 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Etappe, Rallye

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 900 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
655 MByte Installationsgröße	655 MByte Installationsgröße	655 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte, Lenkrad

ALTERNATIVEN

Colin McRae Rally 2 (90%, GS 1/01)
Perfekte Fahr-Physik und enormer Spielumfang verteidigen die Spitze der Rallye-Simulationen.

Rally Trophy (81%, GS 12/01)
Wunderschöne Oldtimer-Rallye. Anspruchsvolles Fahrverhalten, aber langweiliges Strecken-Design.

WERTUNG

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

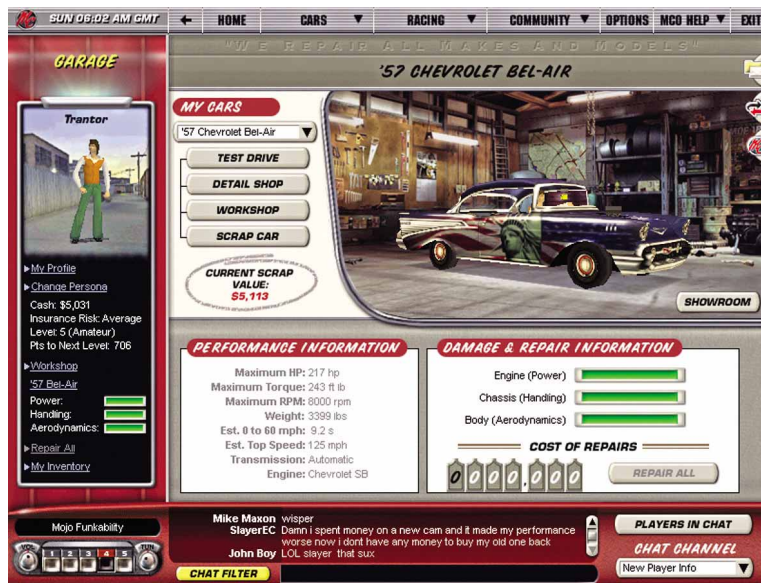
Amüsante Action-Rallye mit Designschwächen.

75% SPIELSPASS

Need for Internet-Speed

Motor City Online

Start frei zum ersten Online-Rennspiel! Willkommen in Motor City, wo Hunderte von virtuellen Kfz-Mechanikern Fahrzeugteile verdealen und um die Wette rasen.



Im Garagen-Menü brüten wir über dem nächsten Tuning-Upgrade. Unten ist das Chat-Fenster.

Freitagabend in Motor City. Der Geruch nach Schmiere und Auspuff-Abgasen liegt in der Luft, im Radio kündigt der DJ den nächsten Rock'n'Roll-Song

an. Hingebungsvoll werkeln die Auto-Fanatiker in ihren Garagen herum, tauschen Einzelteile aus und tunen ihr Schnuckelchen fürs nächste Rennen. Aber im-

mer schön vorsichtig fahren, denn das Ausdellen von Kerben im Kühler wird sonst teuer.

Das Motoröl- und Muscle-Car-Spektakel **Motor City Online** ist ein originelles Experiment im Internet. Wer bei der atmosphärischen Mischung aus **American Graffiti** und »Auto, Motor und Sport« mitmachen will, braucht einen durchzugsstarken Internet-Zugang nebst Kreditkarte, um die monatliche Spielgebühr von 10 Dollar zu entrichten.

Erfahrung einfahren

Electronic Arts hat sich genau angesehen, was bei Online-Rollenspielen für Motivation sorgt, und viele dieser Komponenten auf das Fahrersimulations-Genre übertragen. Sie absolvieren nicht nur Rennen gegen bis zu drei andere Spieler, sondern treiben auch regen Einzelteil-Handel und sammeln durch Pistenerfolge Erfahrungspunkte. Ihre



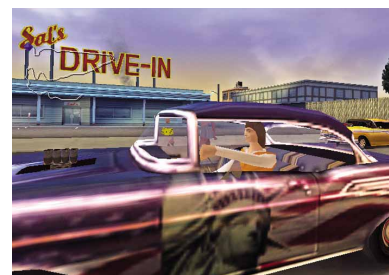
Gegenverkehr begünstigt Knautschzonen-Attentate. Die **Wendepunkte** bei Straßenrennen sind beliebte Treffpunkte – im wahrsten Sinne des Wortes.

Spielfigur arbeitet sich dadurch auf höhere Levels vor, was mit einer Gehaltserhöhung verbunden ist – leider nur in Spielgeld. Maximal zu viert unterwegs zu sein ist freilich etwas wenig für Internet-Rollenspieler, die Hunderte oder Tausende von Leuten gleichzeitig gewohnt sind.

Frisierte Ami-Schlitten

Von Öko-Steuer und 3-Liter-Auto hat man in Motor City noch nichts gehört. Hier steuern Sie rund zwei Dutzend lizenzierte Ami-Schlitten aus der goldenen Spritgurgler-Ära. Liebhaber neuzzeitlicher Gefährte müssen sich damit abfinden, dass der 71er Plymouth Duster das »modernste« Vehikel ist. Für jeden Wagen gibt es Dutzende authentischer Einzelteile. Reifen, Zylinderkopf, Kolben & Co. erwerben Sie ent-

Den Wagen vor uns fährt ein menschlicher Mitspieler. Wer am schnellsten rast, erhält keine **Erfahrungspunkte** für seinen Charakter.



Nicht schön, aber selten: Sie wählen Aussehen Ihrer **Spielfigur** und Auto-Lackierung. Die Freiheitsstatue aus der Sprühdose ist attraktiv und preiswert.

Grüße aus Motor City



Tief gelegt und voller Hoffnung beginnen wir unsere Karriere. Die kurzen Rennen auf dem Stauboval sorgen schnell für Erfahrungspunkte.



Endlich Level 5: Unser erstes Straßenrennen ist eine ziemliche Umstellung und voll Überraschungen: Hoppla, eine Telefonzelle...



Übung macht allmählich den Meister. Mit einem eleganten Lenkmanöver schlittert unser Chevy um Oma und Hydrant herum.

Unterhaltskosten

Motor City hat was von einer Neuwagen-Finanzierung: Rechnet man alle Abgaben und Gebühren zusammen, ist der Spaß teurer als erwartet.

Software: ca. 120 Mark (einmalig)

Motor City Online gibt es derzeit nur als US-Import mit entsprechend gesalzenem Preis. Der Release der deutschen Version erfolgt im April 2002.

Gebühren: ca. 22 Mark (monatlich)

Die ersten 30 Tage haben Sie freie Fahrt, dann verlangt Electronic Arts eine Autobahngebühr von 10 Dollar im Monat, das entspricht rund 22 Mark. Abgerechnet wird nur über Kreditkarte.

Eine Garage voller Klassiker – unbezahlbar

Wer einmal in der Community Wurzeln geschlagen hat und sich seine Traumautos begeistert zusammenbastelt, wird die Ausgaben nicht bereuen. Aber um nur ein paar Rennen zu fahren, ist Motor City auf Dauer zu teuer.

weder zum regulären Preis aus dem Katalog, über Auktionen oder in Tauschgeschäften mit anderen Spielern.

Reger Kreisverkehr

Das Rennmenü bietet vier Anlaufstellen: Im »Time Trial« fahren Sie ein paar Runden alleine gegen die Zeit – ideal für den scheuen Neuling, der sich mit der Steuerung vertraut machen will. Dragster-Rennen sind ultrakurze Beschleunigungs-Duelle. Am meisten los ist bei den Rundkursen, wo bis zu vier Spieler an der Startlinie stehen. Nur der Letzte geht leer aus, alle anderen Mitfahrer erhalten nach Ende des Rennens je nach Platzierung Erfahrungspunkte und etwas Geld. Sobald Sie Charakter-Level 5 erreicht haben, dürfen Sie auch an den kniffligeren Straßenrennen teilnehmen. Dabei gibt es die schönsten Strecken, aber auch die wenigsten Mitspieler.

Borgen ohne Sorgen

Nun haben Einsteiger mit ihren durchzugsschwachen Rostlauben wenig Chancen gegen einen erfahrenen Spieler und dessen getunten Überholspur-Hobel. Statt mit dem eigenen Auto zu fahren, können Sie deshalb an Sponsor-Rennen teilnehmen. Darin haben Teilnehmer die Wahl zwischen ein paar Leihwagen, die etwa im gleichen Leistungsrahmen liegen. Das ist fair und billig, denn Sie müssen die gepumpten Autos nicht reparieren. Dafür sind die Siegprämien niedriger als beim Einsatz eines eigenen Gefährts.

Damit all die vielen Upgrades auch Auswirkungen auf das Spielgefühl haben, steckt eine neue, real anmutende Physik-Engine unter der Programm-Haube. Zwar hat nicht jede Mikro-Justierung gigantische Auswirkungen, aber das Fahrverhalten ist durchaus etwas anspruchsvoller als in den früheren Solospieler-Episoden der **Need for Speed**-Serie. Dafür präsentiert sich die Fahrzeuggrafik weniger detailliert. Viel besser: die Soundkulisse mit schwungvoller 50er-Jahre-Rockmusik und brünstig röhrenden Motoren.

Kampf der PS-Clans

Motor City Online müht sich redlich um Community-Feeling. Jeder Mitspieler ist ein »Bürger«, die »Motor City News« informieren im Lokalzeitungs-Stil über neue Rekorde und Clubaktivitäten. Wenn Sie bei einem Clan Mitglied werden, nehmen Sie an Spezial-Wettrennen gegen Angehörige anderer Vereine teil. Pro Strecke wird wöchentlich der beste Club ermittelt, dessen Vorsitzender dann eine dicke Spielgeld-Prämie erhält.

Selbst mit schnellem Internet-Zugang innerhalb Nordamerikas kam es beim Test mitunter zu kleinen Aussetzern, aber meistens lief **Motor City** stabil. Von Deutschland aus empfehlen wir mindestens eine ISDN-Verbindung. Erscheinungstermin hierzulande: April 2002. **HL**



Während des Rennens haben Sie die Wahl zwischen je zwei Außen- und Innenansichten.

Heinrich Lenhardt



Über Gebühr getunt

Motor City profitiert von der bewährten Verkehrsregel »Es geht eben nichts über menschliche Mitspieler«. Dank der komfortablen Menü-Struktur finde ich

schnell Partner für ein paar flotte Runden. Mal crasht der eine, mal verbrämt sich der andere, Fun und Frohsinn garantiert. Aber will ich dafür wirklich jeden Monat 10 Dollar ausgeben? Für ein bisschen geselliges Geflitze reicht mir eigentlich die Multiplayer-Option des letzten oder vorletzten Need-for-Speed-Vertreters.

Diese gebührenpflichtige Rennspiel-Welt im Internet lohnt sich auf Dauer nur für Auto-Bastel-Fans. Wer sich nicht daran ergötzen kann, authentische Einzelteile in seinen amerikanischen Edel-Oldtimer zu schrauben, dem entgeht die wesentliche Motivations-Triebfeder. Der feuchte Traum verheirater Automechaniker geht in Erfüllung, aber Gelegenheitsfahrer bleiben im Tuning-Stau stecken.

Motor City Online

Genre: Rennspiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Englisch
Entwickler: Electronic Arts **Publisher:** Electronic Arts, (01905) 723 33 **Preis:** ca. 120 Mark

MULTIPLAYER

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

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 350 MHz 64 MByte RAM 525 MByte Installationsgröße 56K-Modem	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 613 MByte Installationsgröße ISDN-Karte	CPU mit 750 MHz 256 MByte RAM 613 MByte Installationsgröße DSL-Anschluß

ALTERNATIVEN

Need for Speed 5 (84%, GS 5/00)
Action-Raserei rund um Porsche. Solospieler-Karrieremodus plus Multiplayer-Optionen.

Rally Trophy (81%, GS 12/01)
Sehr hübsche Oldie-Auto-Alternative. Für Solo- und Multiplayer-Rallays gleichermaßen gut.

WERTUNG

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

Online-Rennwelt mit leicht stotterndem Spielwitz (Motor).



Auf zwei Rädern um die Welt

Moto Racer 3

Normale Motorrad-Rennen sind Ihnen nicht genug – Sie wollen auch Motocross? Und Trial-Fahrten? Durch Paris rasen? Dann sind Sie hier richtig.

Paul Kautz



Mehr Feintuning!

Moto Racer 3 hätte in allen Belangen Spitze sein können – Potenzial hat es wahrlich genug. Doch das Resultat riecht für mich sehr stark nach Weihnachts-Schnellschuss: Statt einer freien Joystick-Belegung muss ich umständlich per Tastenkombination durch vier fertige Muster blättern. Die starre Auflösung darf ich nicht verändern. Dabei macht das Spiel teilweise einen Heidenspaß: Besonders die Trial- und Verkehrs-Modi spielen sich herrlich unverbraucht. Na ja, vielleicht klappt's dann ja auch beim vierten Teil...

Eierlegende Wollmilchsaus

Sie können nicht nur Rennen fahren, sondern auch Motocross-Parcours bezwingen, Stunt-Arenen hinter sich bringen oder durch eine belebte Stadt rasen. Ganz neu ist der Trial-Modus, bei dem Sie mit einem leichten Bike herausfordernde Hindernis-Kurse bezwingen. Doch gerade hier stottert die Kollisionsabfrage: Zu oft bleiben wir an Hindernissen oder in der Luft hängen.

Innenstadt-Raser

Nach einigen Proberunden im Training oder Einzelrennen sind Sie auf die maximal 14 herausfordernd fahrenden Computergegner vorbereitet. Bis zu acht Helfreunde dürfen auch alle Strecken per Internet oder Netzwerk unsicher machen.

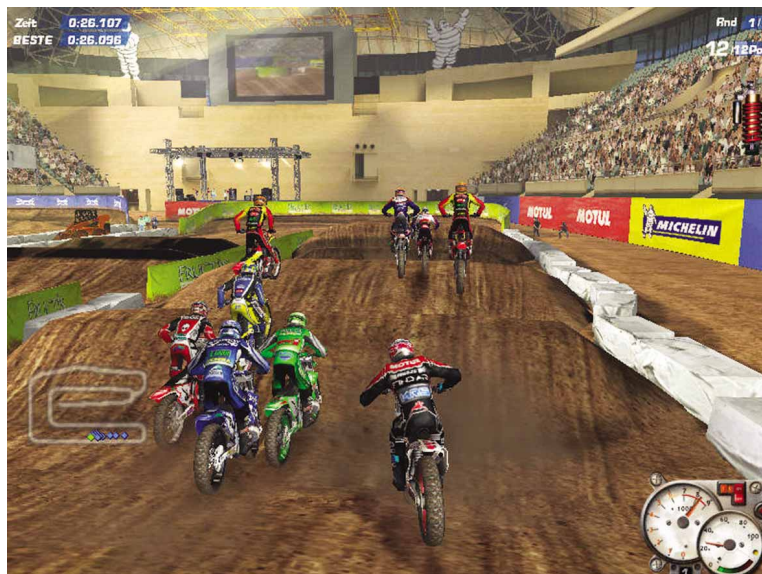
Als Solo-Raser müssen Sie möglichst aufs Siegeretrepchen. Dann winken Punkte, die Sie in neue Maschinen, Strec-



Während der Raserei durch Paris müssen Sie auf den **Straßenverkehr** achten.

ken oder sonstige Goodies investieren. Im »Verkehr«-Modus heizen Sie mit einem Konkurrenten durch Paris und kämpfen hauptsächlich gegen den dichten Verkehr. Die Grafik glänzt vor allem durch schöne Animationen und gute Lichteffekte. Mehrere Perspektiven stehen zur Wahl, wobei die Ego-Ansicht gerne Grafikfehler (wie

verzerrte Texturen) produziert. Dummerweise lässt sich die Auflösung nirgends verändern. Auch bei der Steuerung wurde geschlampt: Der Joystick lässt sich nur umständlich per Tastenkombination aufrufen. Abgesehen vom enthusiastisch brüllenden Arenen-Publikum, bleibt auch die Akustik nur Mittelmaß. **PK**



Auf den engen Stadionstrecken kommt es oft zu **Drängeleien** und wilden Überholmanövern.

Moto Racer 3

Genre: Rennspiel
Entwickler: Delphine Software
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Publisher: Electronic Arts, (0190) 900 030
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Gegeneinander

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 560 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 560 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 560 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Superbike 2001 (85%, GS 2/00)
Erstklassige Superbike-Simulation für Fortgeschrittene, mit hervorragender Grafik.

Motocross Madness (80%, GS 7/00)
Arcadelastiges Über-Stock-und-Stein-Rennen. Grafisch ausgezeichnet, mit vielen witzigen Ideen.

WERTUNG

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

Kurzweilige Bike-Simulation mit Bedienungsängeln.



Tennis Masters Series

Solider Aufschlag einer neuen Sportreihe.



Bei einem Halbvolley ist die Fehlerquote hoch.

Die inoffizielle Tennis-Weltmeisterschaft ist seit dem Umzug des Hannover Turniers nach Sydney für die meisten deutschen Tennissfans außer Besuchs-Reichweite. Mit Virgins **Tennis Masters Series** können Sie jetzt zumindest virtuell dabei sein. Dank offizieller Lizenz sli-
cken und topspinnen Sie sich durch alle neun Original-Stadien und -Hallen der ATP Masters Series zum Finale nach Australien. Auf die Tennistars selbst

müssen Sie mangels Namensrechten und Editor allerdings völlig verzichten.

Obwohl die Ballwechsel von **Tennis Masters** durchaus Spaß machen, ärgern einige spielerische Ungereimtheiten. So beantwortet der Computer Ihren Topspin vorzugsweise mit einem Smash von der Grundlinie und stellt sich viel zu häufig zum Netzduell. Grafisch benötigt der Newcomer weniger Training: Besonders die geschmeidigen Spieler-Animationen befinden sich fast auf EA-Sports-Niveau. **HK**

Genre:	Sportspiel
Publisher:	Virgin, (0190) 771 888
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Spieler:	Einer bis vier
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 450 MHz
	64 MB RAM

69%

SPIELSPASS

Cycling Manager

Vom Sprinter-Ass zum Rentner-Manager.



Paris ist nur am Triumphbogen zu erkennen.

Die Radsport-Saison ist so gut wie gelaufen, und das deutsche Sprinter-Ass Erik Zabel steht an der Spitze der Weltrangliste. Ob ein jubelnder Erik auf der Packung dem **Cycling Manager** zum Erfolg verhilft, bleibt angesichts der mäßigen Qualität des Spiels fraglich. Im Manager-Part kaufen Sie Fahrer, melden sich zu Rennen an und legen die Strategie für die nächste Etappe fest. Mit zehn Charakterwerten und umständlicher

Bedienung arten diese Aufgaben schon fast in Arbeit aus.

Eine hässliche 3D-Grafik inszeniert die Rennen in Echtzeit. Ihre Eingriffsmöglichkeiten beschränken sich auf generelle Anweisungen wie Einsatz oder Führungsarbeit. Direkte Positions-Wechsel dürfen Sie Ihren Radlern nicht befehlen, was besonders die Vorbereitung von Sprints erschwert. Nur wer sich jede Tour-de-France-Etappe von Anfang bis Ende anschaut, wird dieser behäbigen Strampelei etwas abgewinnen. **HK**

Genre:	Manager
Publisher:	Singularity Software
Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Profis
Spieler:	Einer bis 20
Sprache:	Deutsch
Minimum:	
	CPU mit 300 MHz
	32 MB RAM

41%

SPIELSPASS

Skispringen 2002

Mit Martin Schmidt auf Weitenjagd.



Die Schanzen (hier Oberstdorf) erinnern nur entfernt an ihre realen Vorbilder.

Die Formel 1 des Wintersports: Wenn Milka-Milchbubi Martin Schmidt und der Rest der deutschen Adler auf Weitenjagd gehen, kleben Millionen vor der Mattscheibe. Das

passende PC-Begleitprogramm liefert auch diese Saison VCC mit **Skispringen 2002**. Vier neue Schanzen (20 insgesamt) laden zum kurzweiligen Hüpfen ein. Neben Weltcup und Vier-Schanzen-Tournee dürfen Sie jetzt auch im Skifliegen und Team-Springen Ihr Können beweisen.

Per Maus halten Sie Ihren Athleten in der Schanzenspur, korrigieren die Flugposition und versuchen, den richtigen Absprung- und Landezeitpunkt zu finden. Zwischen den Wettbewerben investieren Sie die gewonnenen Preisgelder in Training und bessere Ausrüstung. Außerdem gilt es, die Skier mit der perfekten Wachsmischung auf die Witterungsbedingungen des nächsten Wettbewerbs abzustimmen. **HK**

Heiko Klinge

Spaßiges Jump-and-fly

Statt einer zünftigen Schneeballschlacht seife ich die Kollegen lieber bei Skispringen 2002 ein. Es gibt wenige Spiele, die so schnell so viel Spaß machen. Wenn ich beim Skifliegen die 200 Meter knacke, wird auch die veraltete Grafik zur Nebensache. Das umständliche Wachs-Tuning hätten sich die Programmierer allerdings schenken können. Skispringen 2002 ist kein Spiel für lange Winterabende, aber ein kurzweiliger PC-Pausensack während der Vier-Schanzen-Tournee.

Skispringen 2002

Genre: Sportspiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: VCC Publisher: RTL Playtainment, (01805) 60 55 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (16 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Wettkampf

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX Kyro 2 GeForce 2 GeForce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz	CPU mit 450 MHz	CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM	64 MByte RAM	128 MByte RAM
435 MByte Installationsgröße	435 MByte Installationsgröße	435 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

WERTUNG

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

Kurzweiliges Wintersport-Vergnügen.



Sega GT

Blinde Kuh auf Rädern.

Das Autorennspiel **Sega GT** beruht auf dem gleichnamigen Dreamcast-Titel vom letzten Jahr. Mit mehr als 130 Original-Wagen rasen Sie über 22 Strecken, bringen Prüfungen hinter sich und verdienen Geld, um sich bessere Kisten oder Ersatzteile zu leisten. Auch etwas Tuning des Wagens ist möglich und lohnt sich, um die Leistung und die Fahreigenschaften zu verbessern. Damit Sie sich an die träge Steuerung gewöhnen, empfehlen sich ausgedehnte Runden bei den Einzel- oder Zeitrennen. Für die Grafik scheint leider eine Gruppe programmierender Augenfeinde verantwortlich zu sein: Das Flimmern der Texturen in Kombination mit gehäuften Grafikfehlern lässt sich nur kurze Zeit ertragen. Grafik und Sound sind insgesamt schludrig konvertiert. Schade um das eigentlich



Die Wagen wurden ansehnlich gestaltet.

sehr spannende Spielprinzip und den guten Multiplayer-Modus für zwei Spieler (via Split-screen an einem PC). **PK**

Genre: Rennspiel

Publisher: Koch Media, (0180) 558 57 95
Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Spieler: Einer bis zwei
Sprache: Deutsch

Minimum:
CPU mit 300 MHz
64 MB RAM



Meistertrainer 01/02

Angelsachsen-Fußball ohne Flair.

Während EA Sports mittlerweile gemerkt hat, dass sich ein Fußballmanager englischer Bauart hierzulande nicht verkauft, und deshalb ein einheimisches Team aufbaut, hält Eidos unbeirrt am **Championship Manager** fest. Die deutsche Version heißt **Meistertrainer 01/02** und verspricht wie gewohnt den Charme einer Tabellenkalkulation. Auch die Spielstage dümpeln in grafischer Tristesse, wie man sie von den Briten kennt: Ein zweifarbiger Balken repräsentiert die Teams. Zusätzlich beschreiben karge Texte wichtige Spielzüge, die mit Ihren Vorgaben allerdings ganz und gar nichts zu tun haben. Neuerdings dürfen Sie beim DFB gegen Schiedsrichterentscheidungen Beschwerde einlegen und sogar Rechtsschritte einleiten. Protestieren sollten eher die Käufer, die ihr Geld in



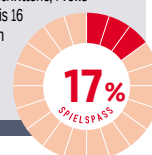
Nur ein öder Balken repräsentiert Ihr Team.

diesen Murks investieren – und zwar bei Eidos. Vielleicht bleibt uns dieses Trauerspiel dann nächstes Jahr erspart. **MIC**

Genre: Fußballmanager

Publisher: Eidos, (0190) 839 582
Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Spieler: Einer bis 16
Sprache: Deutsch

Minimum:
CPU mit 133 MHz
16 MB RAM



Supercar Street Challenge

Weltreise mit Eigenbau-Sportwagen.

Sogar die Kreationen von Enzo Ferrari und Ferdinand Porsche weichen von Ihren Vorstellungen eines Traumautos ab?

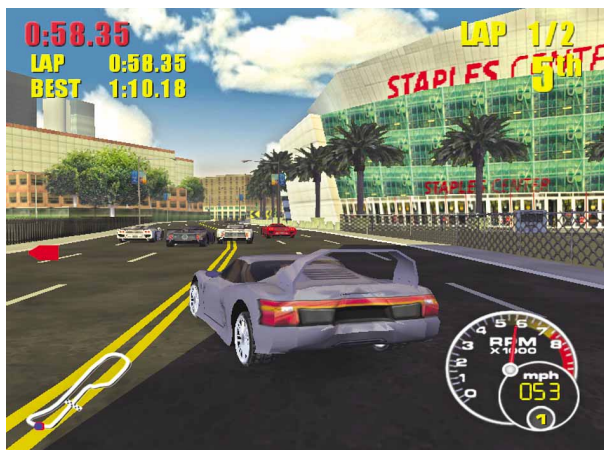
Heiko Klinge

Biederer Kombi mit Spitzenextra

Vom grandiosen Autobaukasten in Supercar Street Challenge träumt so mancher Freizeit-Fahrzeugdesigner. Doch was nützt das, wenn das eigentliche Spiel so aufregend ist wie ein Passat Kombi? Polygonarme Grafik und simples Fahrverhalten gibt's in jeder x-beliebigen Mittelklasse-Raserei. Also, liebe Need-for-Speed-Programmierer: Kein ernst zu nehmender Konkurrent, aber das Fahrzeug-Design dürft ihr euch gerne mopsen!

In **Supercar Street Challenge** dürfen Sie es besser machen. Neun Weltstädte mit insgesamt 23 Strecken bieten die ideale Bühne, um mit Ihrem Eigenbau-Schmuckstück der Konkurrenz davonzupreschen. Durch Siege gewinnen Sie nicht nur neue Bauteile, sondern auch Punkte, mit denen Sie die Fahreigenschaften Ihres Blechkumpels verbessern. Wer zu faul zum Selberschrauben ist, heizt mit lizenzierten Supercars durch die Metropolen.

So spannend das Konzept klingt, so bieder hat Entwickler Exakt Entertainment es umgesetzt. Grafik, Sound und actionlastige Fahrphysik verlieren sich im Durchschnitts-Niemandesland der Rennspiele. **HK**



Im **Eigenbau-Wagen** rasen wir auf die E3-Messehalle in Los Angeles zu.

Supercar Street Challenge

Genre: Rennspiel Anspruch: Einstieger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Exakt Entertainment Publisher: Activision, (01805) 225 155 Preis: ca. 90 Mark

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (2 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Splitscreen-Einzelrennen

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM

CPU mit 600 MHz
64 MByte RAM
420 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 800 MHz
128 MByte RAM
420 MByte Installationsgröße
3D-Karte

OPTIMUM

CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM
420 MByte Installationsgröße
3D-Karte, Lenkrad

WERTUNG

Grafik: ☐ Befriedigend
Sound: ☐ Ausreichend
Bedienung: ☐ Befriedigend
Spieltiefe: ☐ Befriedigend
Multiplayer: ☐ Befriedigend

Tolles Fahrzeug-Designen, unspektakuläre Rennen.



Simulationen

Mick Schnelle



Ein Fest für Simulanten. Wer hätte das gedacht? Rechtzeitig zu Weihnachten kommt eine wahre Flut hochklassiger Simulationen. Allen voran die hervorragende Action-Simulation **Comanche 4**: Verpackt in opulente Grafik bietet auch der neueste Teil der Helikopter-Saga rasante, spannende Gefechte, die dank eingängiger Maussteuerung sogar 3D-Shooter-Fans gefallen könnten. Freunde komplexer Simulationen werden bei **IL-2-Sturmovik** fündig. Das detaillierte Schadensmodell und die anspruchsvolle Flugphysik fordern auch Experten auf Monate. Und das **MechWarrior 4**-Addon **Black Knight Expansion** versetzt Sie erneut in die effektvollen Schlachten im Battletech-Universum.

Karge U-Boot-Optik. Etwas zurück bleibt **Silent Hunter 2**. Daran ist weniger das ansprechende Missionsdesign schuld, sondern hauptsächlich die schale Präsentation. Mir ist es unverständlich, wie bei einer über dreijährigen Entwicklungszeit die Grafik derart vernachlässigt werden kann. Vielleicht überarbeitet das Entwicklerteam die Grafik ja bis zum geplanten Kombispiel **Destroyer Com-mand** noch mal, damit die Seeschlachten nicht im Präsentationsmeer der opulenten Simulations-Konkurrenz untergehen.

Simulation-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	NEU	90%
4	MechWarrior 4	Mechspiel	3/01	90%
5	Gunship!	Flugsimulation	5/00	90%
6	Crimson Skies	Flugsimulation	12/00	88%
7	Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	6/01	87%
8	Tachyon	Weltraumspiel	7/00	87%
9	Freespace 2 Dimension Pack	Weltraumspiel	9/00	87%
10	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
11	Aquanox	U-Boot-Spiel	NEU	86%
12	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
13	Starlancer (US-Version)	Weltraumspiel	6/00	85%
14	Train Simulator	Eisenbahn-Simulation	9/01	85%
15	Armored Fist 3	Panzersimulation	12/99	85%
16	Starlancer (deutsche Version)	Weltraumspiel	7/00	84%
17	IL-2 Sturmovik	Flugsimulation	NEU	84%
18	Klingon Academy	Weltraumspiel	8/00	84%
19	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
20	Panzer Elite	Panzersimulation	10/99	84%
21	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
22	Allegiance	Online-Weltraumspiel	6/00	83%
23	Silent Hunter 2	U-Boot-Spiel	NEU	82%
24	B-17 Flying Fortress	Flugsimulation	1/00	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

Comanche 4	122
IL-2 Sturmovik	126
MechWarrior 4: Black Knight Expansion	128
Aquanox (Nachtest)	129
Silent Hunter 2	130



Himmelsstürmer



Comanche 4

Schöner als das Militär erlaubt und bis unter die Rotorspitzen vollgepackt mit rasanten Action-Einsätzen – Novalogics Edelsimulation erklimmt neue Wertungshöhen.



Auf CD/DVD:
Exklusiv-Demo



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

Für gewöhnlich ist es immer brandeilig, wenn uns ein Hersteller das heißersehnte Testmuster eines Spitzenspiels zuschickt. Im Fall von Novalogics **Comanche 4** hat der Kurierdienst diese Anweisung scheinbar ein bisschen zu wörtlich genommen: Denn das Päckchen mit CD verbrannte unterwegs beim Transport. Die

eilends nachgesandte zweite Version erreichte uns aber unversehrt. Fantastische Grafik und hochkarätiges Spieldesign ließen uns die Verzögerung schnell vergessen: Packender kann Luftkampf kaum sein.

Shooter-Steuerung

Wie in den drei Vorgängerspielen auch, steuern Sie den RAH-66 Comanche Helikopter, den die US-Streitkräfte frühestens 2006 in Dienst stellen wollen. Dabei haben die Entwickler diesmal sehr viel Wert darauf gelegt, dass auch Einsteiger und genrefremde Spieler sofort abheben können. Einen Flightstick benötigen Sie nicht. Mit Maus und Tastatur beherrschen Sie binnen weniger Minuten alle wesentlichen Kontrollen, verstecken sich im Schwebeflug hinter Hügelketten und feuern



Schön gestaltete Zwischensequenzen – hier der Wagen des **italienischen Premiers** – geben Ihnen am Anfang jeder Mission einen Überblick über die Einsatzziele.



Die beiden **Schnellboote** der Rebellen gehen in Flammen auf. Trotzdem hat ein Kämpfer am Bug überlebt.

Raketen und MG-Salven auf die zahlreichen Gegner ab. Besonders praktisch: Per Knopfdruck geben Sie eine von drei Flughöhen vor, die der Hubschrauber automatisch hält. Wollen Sie kurz aufsteigen, um

Gegner aus der Deckung heraus zu attackieren, drücken Sie einfach die Leertaste, und schon steigt der Helikopter auf die gewünschte Höhe. Lassen Sie wieder los, sinkt er auf die ursprüngliche Höhe herab, ohne mit dem Boden zu kollidieren. Wer mag, fliegt auf konventionelle Art mit Flightstick und Ruderpedalen – unterwegs können Sie jederzeit wieder in den Mausmodus zurückwechseln.

Facts

- 4 Perspektiven
- 6 Kampagnen
- 30 Missionen
- 16 Spieler im Multiplayer

Sämtliche Explosionen in **Comanche 4** sind ähnlich spektakulär wie diese hier. Unter dem Hubschrauber befindet sich ein **Ölfleck**, den ein zerstörter Gegner hinterlassen hat.



Prima Polygone

In den alten **Comanche**-Spielen sorgte die berühmte Voxel-Engine für die Landschaftsdarstellung. Diese CPU-intensive Methode hat das Team nun zugunsten einer schicken Polygondarstellung eingetauscht. Nach wie vor wirken die Terrains sehr organisch, die Berge und Täler wie natürlich entstanden. Doch einen großen Teil der Arbeit übernimmt die 3D-Karte, was den Hauptprozessor stark entlastet. Der zweite Vorteil des neuen Systems ist die Integration von Spezialeffekten. Alles, was Sie abschießen, explodiert



Die Stadt auf dem Balkan dient als opulente Kulisse für diese Rettungsaktion: Unter heftigem Beschuss müssen wir den Konvoi am unteren Bildrand schützen.

in mehreren Stufen, große Feuerbälle beleuchten das Schlachtfeld. Der Rotor des Comanche wirft auf dem Wasser Wellen; Staub wirbelt auf, wenn Sie über eine Wüste donnern. Sehr gelungen ist auch die Darstellung von Bodentruppen, die das Schlachtfeld bevölkern. Man merkt den geschmeidig animierten Polygon-Soldaten deutlich an, dass die Grafiker bereits drei Ego-Shooter der **Delta Force**-Reihe entworfen haben.

Rund um die Welt im Einsatz

Neben einem ausführlichen Training finden Sie in **Comanche 4** sechs Kampagnen. Jede

besteht aus fünf Missionen, die einem losen Handlungsstrang folgen. Die Einsätze sind streng geskriptet und nach Wegpunkten eingeteilt. Erst wenn Sie die Aufgabe am ersten Waypoint gelöst haben, geht es am nächs-

ten weiter. Das Repertoire ist dabei weit gestreut: So begleiten Sie Landeoperationen von Spezialtruppen, die ein gegnerisches Camp ausnehmen sollen. Oder Sie verteidigen eine Luxusyacht, die von philippinischen

Rebellen angegriffen wird. Besonders knifflig ist ein Einsatz auf dem Balkan: Da müssen Sie die Limousine des italienischen Ministerpräsidenten schützen. Enge Straßenschluchten geben Ihnen dabei Deckung – aller-

Technik-Check

Auflösung

Trotz erstklassiger Grafik begnügt sich Comanche 4 mit moderater Hardware. In 1024 mal 768 und 32-Bit-Farbtiefe können Sie mit einer 750-MHz-CPU und TNT 2 perfekt spielen.

RAM/Festplatte

Mit weniger als 128 MByte RAM ruckt Comanche 4 so stark, dass es nicht mehr spielbar ist. Ab 256 MByte gibt es keine Probleme mehr.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Vertrauen Sie ruhig der Grafikkarten-Erkennung von Comanche 4. Das Spiel ermittelt die richtigen Texturen.

TIPP 2: Das Reduzieren der Auflösung bringt reichlich Frames. Selbst in 640 mal 480 bleibt die tolle Grafik erhalten.

TIPP 3: Bei weniger als 196 MByte RAM: Vollinstallation (500 MB)!

TIPP 4: Wenn Sie eine Voodoo-3- oder TNT-2-Karte benutzen, sollten Sie die Farbtiefe auf 16 Bit zurückschalten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 800x600x16											
500 MHz	1024x768x32										
CPU mit 800x600x16											
650 MHz	1024x768x32										
CPU mit 800x600x16											
750 MHz	1024x768x32										
CPU mit 800x600x16											
866 MHz	1024x768x32										
CPU mit 800x600x16											
1.000 MHz	1024x768x32										

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Auch im virtuellen Cockpit stimmen die Instrumente.

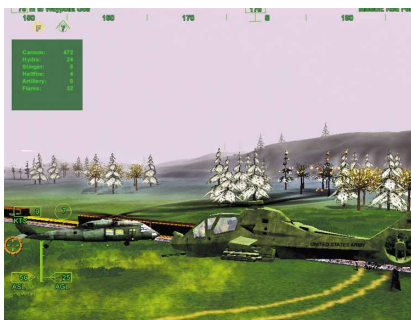
Martin Deppe



Taktieren und Rotieren

Fantastisch, was Novalogic nach neun Jahren und drei Vorgängern noch aus dem Comanche kitzelt. Ich kann mich kaum entscheiden, welche Grafik mir besser gefällt: Comanche 4 oder Aquanox? Auch spielerisch gibt's wieder Feuergefechte vom Feinsten. Vorsichtiges Anpirschen durch Täler und Industrieanlagen geht in rasante Gefechte über, ohne in stumpfes Ballern auszuarten. Dazu kommen gute Zugänglichkeit und perfekte Steuerung. Comanche 4 ist das Baldur's Gate der Simulationen: Wenn sich andere Entwickler daran ein Vorbild nehmen, ist das von vielen totgesagte Genre noch lange nicht am Ende...

In dem Transporthubschrauber sind **russische Spezialeinheiten**, die den Zug im Hintergrund bewachen sollen.



Mick Schnelle



Fast perfekt

Ich hätte nie geglaubt, dass man das unverwundliche Action-Simulationskonzept von Comanche noch verbessern kann. Doch Novalogic ist mit der unkomplizierten Maussteuerung genau dieses Kunststück gelungen. Mittlerweile verzichte ich sogar freiwillig auf meinen Flightstick – auch wenn das Simulations-Veteranen ungern hören. Klar, so ganz realistisch ist das nicht, doch dank Aufpopp-Funktion via Leertaste und der Möglichkeit, meinen Hubschrauber rasant umzudrehen, habe ich manche Gegnerhorde ausgehoben.

Edel-Optik

Die Grafik ist schlichtweg fantastisch. Vor allem die mehrstufigen Explosionen haben es mir angetan. Und derart wundervoll animiertes Wasser habe ich noch in keinem Spiel gesehen. Einige Missionen bin ich nur deshalb mehrfach geflogen, weil ich die tollen Effekte nochmal sehen wollte. Simulationsfreunde, die nach unkomplizierter Flugaction suchen, sollten mit Comanche 4 unbedingt auf den Kampfpfad gehen. Und auch, wenn Sie bislang lieber Ego-Shooter gespielt haben, dürfen Sie sich dieses Highlight nicht entgehen lassen.

dings auch dem Feind und seinen Heckenschützen.

Masse und Klasse

Bereits die Vorgänger-Programme waren stark action-orientiert angelegt. Auch in Teil 4 scheint die schiere Gegnermasse überwältigend. Dank der erstklassigen Maussteuerung drehen Sie den Kampfhelikopter blitzschnell um die eigene Achse, um herannahende Feinde aus allen Richtungen unter Feuer zu nehmen. Per rechter Maustaste schalten Sie die Ziele durch, die linke löst die Schüsse aus. Aber mit schnellen Reaktionen allein kommen Sie nicht immer weiter: Stets müssen Sie darauf achten,

unter Ausnutzung von Bergen, Tälern und Gebäuden ungesehen zur Hauptstreitmacht vorzudringen, und die dann Einheit für Einheit auszuschalten. Sehr hilfreich dabei: die Artillerie. Auf einen Befehl von Ihnen nehmen die Jungs

ganze Bereiche großflächig unter Beschuss. Das eignet sich besonders für große Basen oder wenn sich viele Gegner auf engem Raum befinden. Alle Waffensysteme, wie MK und die zielsuchenden Hellfires wurden quasi unverändert von den Vorgängern übernommen, lediglich die Hydra-Raketen sind neu. Eigentlich fliegt dieser Raketentyp schnur gerade aufs Ziel zu. In **Comanche 4** hingegen berechnen die Flugkörper beim Abfeuern, wo sich der Gegner beim Auftreffen wahrscheinlich befinden wird. Nur wenn der Feind seinen Kurs in letzter Sekunde radikal ändert, verfehlen die Dinger ihn noch.

Wir haben die US-Version getestet. Der Mehrspieler-Part war schon vollständig eingebaut. Allerdings lief der Novaworld-Server noch nicht, über den Sie laut Hersteller gegen bis zu 15 Mitspieler antreten. Deshalb haben wir auf eine Wertung vorerst verzichtet. **MIC**



Der Wald hat unserem Helikopter ausreichend **Deckung** gegeben, um sich an das gegnerische Lager heranzuarbeiten und überraschend unter Beschuss zu nehmen.



Details zum Feuern: Alle **beweglichen Teile** am Comanche sind voll animiert; darunter die Rumpfklappen, der Heckrotor, die schwenkbare Bordkanone und der Hauptrotor.

Comanche 4

Genre: Flugsimulation Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Engl. (Dt. in Vb.)
Entwickler: Novalogic Publisher: Novalogic, (0190) 787 906 Preis: ca. 100 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Kooperativ

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 190 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 16 MByte RAM	CPU mit 650 MHz 128 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 32 MByte RAM	CPU mit 750 MHz 256 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 64 MB-Karte, Flightstick

ALTERNATIVEN

Aquanox (86%, GS 1/02)
Noch actionlastiger, grafisch einen Tick schöner. Die Story ist allerdings gewöhnungsbedürftig.

Comanche vs Hokum (81%, GS 7/00)
Gute dynamische Kampagne. Erheblich realistischer, optisch zwei Generationen zurück.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nachbewertung in der nächsten Ausgabe.

Action-Simulation mit Grafik- und Missionsgüte 1A.



Angriff auf das Reich des Bären

IL-2 Sturmovik

Luftschlacht an der Ostfront: Bildschön und mit höchstem Realismus donnern Sie über Russland oder kämpfen ums alte Berlin.

Mick Schnelle



Grandiose Gefechte

Puh, in Sturmovik muss ich wirklich einige Arbeit stecken, wenn ich die Maschinen auf dem höchsten Realitätsgrad in der Luft halten will. Vor allem die russischen Modelle sind für westliche Hobbypiloten ungewohnt. Der Lohn der Mühe: ein erstklassiges Fluggefühl. Einsteiger werden die auf ein Viertel runterschaltbare Geschwindigkeit schätzen. Denn die Zeitlupe eignet sich ausgezeichnet, das Verhalten der Feindpiloten zu studieren.

Massig Missionen, müde Märsche

Grafisch habe ich wenig zu meckern: detailliert gestaltete Flugzeuge, schicke Landschaft. Der Sound dagegen ist weniger gelungen; die Marschmusik ging mir auf die Nerven. Außerdem spielen sich die Missionen sehr ähnlich. Dafür sind die Kämpfe dank klasse Gegner-KI sehr spannend. Wer sich für Luftschlachten auf die klassische Art interessiert, sollte mit Sturmovik durchstarten – die passende Hardware vorausgesetzt.



Der Himmel über Berlin: Gegen Ende des Krieges greifen russische **Sturmoviks** sogar die Reichshauptstadt an.

Die Lüfte des Zweiten Weltkriegs konnten wir schon häufig unsicher machen. Aber den Ereignissen des Russlandfeldzuges widmete sich bislang kein Programm. Dem wollen der russische Simulations-Experte

Oleg Maddox und sein Team abhelfen: In **IL-2 Sturmovik** stehen Einsätze zwischen Moskau und Berlin auf dem Dienstplan. Die todschicke Grafik soll Einsteiger vor den Monitor locken. Flugveteranen dürfen sich an der

realitätsnahen Flugphysik die Zähne ausbeißen.

Mit MiG und Messerschmitt

Elf Jägertypen stehen zur Wahl. Die beiden deutschen, Focke-

Wulf 190 und die legendäre Me-109 dürften den Genrefans bestens bekannt sein. Weit weniger populär sind die acht Typen russischer Produktion. Allen voran die namensgebende IL-2 Sturmovik, die nicht nur



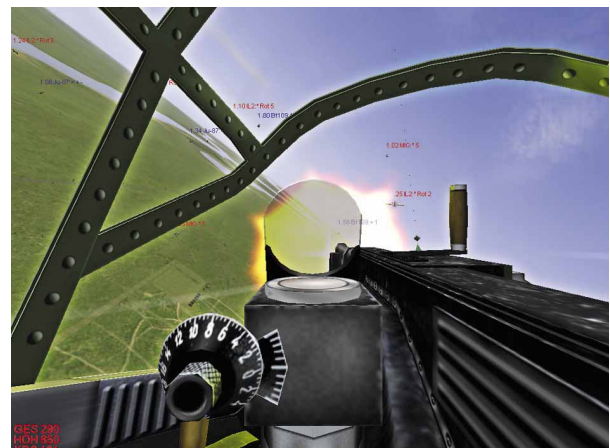
Nur auf DVD:
Video-Special



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



Der Gegner hängt uns gefährlich nah im Nacken. Jetzt hilft nur eine gewagte **Rolle**, um der drohenden Gefahr elegant zu entkommen.



In der zweisitzigen Sturmovik-Variante nehmen Sie als **Heckschütze** herannahende Feindflieger per Maus unter heftigen Beschuss.

im Luftkampf, sondern auch für Bodenangriffe eingesetzt wird. Das Modell gibt es auch als Zweisitzer, wobei Sie jederzeit zwischen Pilotensitz und Heckschützen-Position wechseln dürfen. Der Rest sind einsitzige Jäger, wobei das Repertoire von der eher schwächlichen Yak 1 B bis zur allerersten MiG reicht. Schließlich gibt's noch eine freundliche Leihgabe aus den damals mit der UdSSR verbundenen USA: den P-39-Jäger.

Missionen-Masse

Bei der Anzahl der Missionen hat das Entwicklerteam aus dem Vollen geschöpft: Stolz 124 Einsätze auf deutscher und 143 Schlachten auf russischer Seite erwarten Sie. Dazu kommen je acht beziehungsweise 13 Solo-Gefechte und zwölf Mehrspieler-Szenarios. Während Sie die Einzelmissionen in beliebiger Reihenfolge absolvieren, gibt es bei den Kampagnen am Anfang drei Möglichkeiten: Sie kämpfen sich als deutscher Pilot Mission für Mission von der Krim bis Stalingrad vor. Als Sowjetsoldat fliegen Sie Bombereinsätze an Bord der IL-2 oder starten eine Jagdpilot-Karriere mit der LaGG-3. Am Schluss stehen auf beiden Seiten Kämpfe über Berlin an. Letzteres haben die Entwickler besonders aufwändig gestaltet: 250.000 Gebäude bilden die ehemalige Reichshauptstadt. Die sehen Sie aber auch bei voller Detailstufe nie alle auf einmal.

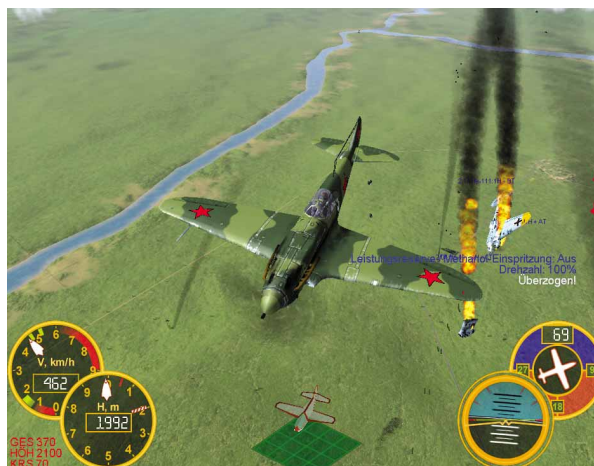
Clevere KI

Alle Missionen sind halbdynamisch aufgebaut. Sie klappern Wegpunkt für Wegpunkt ab, die Gegner erscheinen stets an den gleichen Stellen. Die Luftschlachten entwickeln sich aber immer anders. Da die Gegner-KI sehr ausgefeilt ist, gruppieren sich die Verbände um und reagieren auf Ihre Aktionen. Ihre Kameraden sind nicht immer ganz so helle. So brettet Ihnen schon mal ein Staffelfkamerad beim Umformieren ins Leitwerk. Dabei und bei den Abschnitten zeigt sich sehr gut das detaillierte Schadensmodell: Flügel brechen bei zu eng geflogenen Kurven unter

der hohen Belastung einfach ab. Im Feuer Ihres MGs fetzen vom Ziel nach und nach Panzerung und Steuerelemente weg. Zerstört trudelt das brennende Wrack zu Boden und zerschellt.

Der Preis der Grafik

Grafisch präsentiert sich **Sturm** opulent: Die Landschaften wirken durch mehrschichtige Texturwälder sehr plastisch. Städte bestehen aus etlichen Gebäuden. Panzer samt Flakgeschützen bevölkern die Gegend. Besonders detailliert sind die Flugzeugmodelle – man kann



Der Gegner **bricht auseinander**, wir konnten gerade noch ausweichen.



Aus der Nahaussicht können Sie sogar das **Gesicht** des Piloten erkennen, der in der Me-109 nach Zielen Ausschau hält.

dem Piloten ins Gesicht sehen, wobei er sogar seinen Kopf bewegt. Allerdings fordert diese Pracht einen hohen Preis: Ohne eine CPU mit 500 MHz brauchen Sie gar nicht erst in die Schlacht zu ziehen. Aber auch mit einem 1-GHz-Hauptprozessor sollten Sie über 128, besser 256 MByte Hauptspeicher verfügen. Wer Berlin mit seiner viertel Million Gebäuden erleben will, kommt um 512 MByte RAM nicht herum. Als Alternative können Sie die Texturqualität herunterzustellen. Das bewährt sich vor allem in Gefechten mit vielen Bodeneinheiten sehr gut. Denn die vielen Panzer und Kanonen bekommen Sie sowieso nur selten zu Gesicht. **MIC**

IL-2 Sturmovik

Genre: Flugsimulation	Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch
Entwickler: Maddox Games	Publisher: Ubisoft, (0190) 882 412 10	Preis: ca. 100 Mark

MULTIPLAYER			
☒ Internet (16 Spieler)	☒ Netzwerk (16 Spieler)	☒ Modem (2 Spieler)	☒ an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original			
Multiplayer-Modi: Kooperativ, Basis verteidigen			

HARDWARE-KONFIGURATION			
☒ Voodoo 2	☒ TNT	☒ Voodoo 3	☒ TNT 2
☒ Voodoo 5	☒ Geforce 1/2 MX	☒ Kryo 2	☒ Geforce 2
☒ Geforce 3			

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 400 MHz	CPU mit 1 GHz	CPU mit 2 GHz
64 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße	600 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte, Flightstick	Geforce-3-Karte, Flightstick

ALTERNATIVEN	
Eurofighter Typhoon (87%, GS 6/01) Moderner Hightech-Flieger mit dynamischer Kampagne. Auch für Einsteiger gut zugänglich.	European Air War (84%, GS 12/98) Ebenfalls im Zweiten Weltkrieg angesiedelt. Erstklassige Gegner-KI, Missionsdesign etwas eintönig.

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

Opulente Flugsim mit extrem detailliertem Schadensmodell.



Mehr Mechs, mehr Missionen

MechWarrior 4 Black Knight Expansion

Der Kampf um Kentares geht weiter, doch diesmal auf Seiten der ehemaligen Gegner.



Auf CD/DVD:
Deutscher Patch



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

Mit **MechWarrior 4** feierte Microsoft vor gut einem Jahr einen furiosen Einstand im Mechspiel-Genre. Für die Missions-CD **Black Knight** haben die Redmonder das Team von Cyberlore verpflichtet. Die Experten für **WarCraft**- und **Heroes of Might & Magic**-Addons

beweisen mit der **MechWarrior 4 Expansion**, dass sie auch spannende Roboterschlachten in Szene setzen können.

Käufliche Krieger

Wie im Hauptprogramm spielen die meisten Einsätze auf Kentares. Doch diesmal sind Sie das jüngste Mitglied einer Söldnereinheit – und zwar im Kampf gegen Ian Dresari, Held aus **MechWarrior 4**. Die 21 Einsätze sind ähnlich packend wie die erstklassigen Original-Missionen. So locken Sie überlegene Gegnerverbände durch Scheinangriffe in einen Hinterhalt. Oder legen eine komplette Raumbasis in Schutt und Asche, um den Start eines Sprungschiffes zu verhindern.

Schnell und schwer bewaffnet

Fünf neue Mechs sind mit von der Partie. Besonders bemerk-

wert ist der namensgebende Black Knight. Der ist mit zwei Partikelprojektor-Kanonen und drei schweren Lasern gut bewaffnet – aber trotzdem sehr flink. Zwischen den Gefechten rüsten Sie Ihre Kampfroboter wie gewohnt mit erbeuteten Bauteilen und Waffen aus. Neuerdings gibt es zusätzlich einen Schwarzmarkt. Dort tauschen Sie die Beutestücke gegen Ihr Wunsch-equipment.

Auch den Mehrspielerpart haben die Entwickler veredelt: So dürfen jetzt reine Clan-Mechs gegen die unterlegenen herkömmlichen Modelle antreten. Damit das nicht zu ungerecht wird, bekommen die schwächeren Einheiten für ihre

Treffer mehr Punkte. Geblieben ist die tolle Grafik. Vor allem das Blitzen der Energiewaffen sorgt für Schlachtenflair. Anders als auf der Packung angegeben, können Sie auch die US-Version mit dem deutschen **MechWarrior 4** nutzen. Sie müssen dazu nur den deutschen Patch



Der **Black Knight** ist einer der neuen Mechs, die Sie steuern.

Mick Schnelle



Toller Nachschlag

Gratulation an Cyberlore: Genau so stelle ich mir ein gelungenes Addon vor: Ähnlich viele Einsätze wie im Hauptprogramm – und die sind ebenso spannend wie gelungen. Auch die Mehrspielermodi passen gut. Schade nur, dass Videos fehlen und die etwas dünne Story hinter dem Missionsflair zurückbleibt. Das »Allein gegen die fiesen Invasoren«-Gefühl kommt nie so recht zum Tragen. Dennoch, wenn Sie die Missionen aus **MechWarrior 4** in- und auswendig beherrschen, sollten Sie auf jeden Fall bei den Black Knights anheuern.



Auf diesem **Raumhafen** soll unsere Lanze das Sprungschiff am Start hindern.

MechWarrior 4: Black Knight Expans.

Genre: Mechspiel-Addon Anspruch: Fortgeschrittene, Profis Sprache: Engl. (Dt. in Vor.)
Entwickler: Cyberlore Publisher: Microsoft, (01805) 251 199 Preis: ca. 50 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Belagerung, Clan vs. Innere Sphären

HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 580 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 580 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 580 MByte Installationsgröße 3D-Karte, Flightstick

ALTERNATIVEN

MechWarrior 4 (90%, GS 1/01)
Packende Mech-Gefechte in wunderschöner Umgebung. Die Story ist etwas interessanter.

MechWarrior 3 (88%, GS 7/99)
Weit weniger dynamische Schlachten. Dafür haben die Mechs ein komplexeres Schadensmodell.

WERTUNG

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

Spannendes Addon mit sehr guten Missionen.



Aquanox

Nachtest: Gut gepatcht!



Unsere Torpedos haben dem feindlichen Pott ordentlich eingeheizt.



Auf CD/
DVD:
Patch 1.12

Obwohl das U-Boot-Spiel **Aquanox** Massen virtueller Kapitäne in den Bann zog, gab es viel Ärger für den Entwickler. In dem Programm sausen Sie

als Emerald Flint durch die Meere und sorgen für interozeanischen Frieden. Jetzt behebt Patch 1.2 die meisten Schnitzer. So ist es nun möglich, vom Hauptmenü aus zu laden, sowie im Einsatz zu pausieren. Auch sonst wurde die Bedienung etwas verschlankt – Mausunterstützung fehlt in den Menüs jedoch immer noch. Außerdem sind die unteren Schwierigkeitsgrade nun deutlich einfacher, weshalb wir das Programm als Einsteiger-freundlich einstufen und um einen Prozentpunkt besser bewerten. Auf der technischen Seite ist vor allem die Inkompatibilität mit einigen USB-Mäusen und -Joysticks behoben, auch kleinere Probleme mit 3D-Karten sind beseitigt. **PS**

→ Original Test in Heft 12/2001

Peter Steinlechner

Taucht besser

Warum denn nicht gleich so! So gut mir Aquanox vom Start weg gefallen hat – den einen Monat bis zu den jetzigen Verbesserungen hätte ich gerne noch gewartet. Allein schon der »Laden«-Knopf im Hauptmenü erscheint mir wie ein Geschenk des Himmels! Warum es in den Menüs aber immer noch keine Mausunterstützung gibt, ist mir unverständlich. Auch an unserem Haupt-Kritikpunkt, der drögen Story-Präsentation und dem damit einhergehenden Atmosphäre-Malus, ändert sich durch die Patches nichts.

Aquanox

Genre: U-Boot-Spiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Massive Development Publisher: Fishtank, (0751) 861 944 Preis: ca. 80 Mark

MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Capture-the-Flag, Team Deathmatch

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM

CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM
870 MByte Installationsgröße
3D-Karte

STANDARD

CPU mit 750 MHz
128 MByte RAM
870 MByte Installationsgröße
Geforce-2-Karte

OPTIMUM

CPU mit 1 GHz
256 MByte RAM
870 MByte Installationsgröße
Geforce-3-Karte

WERTUNG

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



Pracht-Grafik in Meerestiefen – aber schwache Story.

Wölfe des Nordmeers

Silent Hunter 2

Angriff auf hoher See: Mit Torpedos und MG bekämpfen Sie die alliierte Flotte.

Mick Schnelle



Spannung in der Tiefe

Endlich gibt's mal wieder eine vernünftige U-Boot-Simulation, die im Zweiten Weltkrieg spielt. Die Kampagne ist sehr spannend und abwechslungsreich. Außerdem kann ich mir meine Gegner selbst aussuchen.

Aber warum sieht die Grafik so öde aus? Vor allem der Wellengang war schon im alten Aces of The Deep schöner animiert. Dagegen kann ich den fehlenden Mehrspielerpart gut verschmerzen, denn die CPU-Gegner sind eine echte Herausforderung. Warum man die Karte nicht scrollen kann, sondern umständlich über Zoom- und Autozentrierung bedienen muss, wird auf ewig ein Rätsel der Entwickler bleiben. Dennoch: Freunde spannender U-Boot-Gefechte kommen um Silent Hunter 2 nicht herum.

Mit über zweijähriger Verspätung schippert **Silent Hunter 2** endlich in die Händlerregale. Trotz der zusätzlichen Zeit musste der Mehrspielerpart weichen. Deshalb kämpfen Sie als Kapitän eines deutschen

U-Bootes allein gegen die CPU. Dabei sind Sie immer auf der Jagd nach Handelsschiffen und gefährlichen Zerstörerverbänden im Zweiten Weltkrieg.

Patrouille in feindlichen Gewässern

Sie verlassen am 31. August 1939 mit Ihrem Boot Wilhelmshaven. Zu Beginn steht nur die polnische Marine auf der Jagdliste. Also arbeiten Sie sich an die Burschen bis knapp außerhalb der Sichtweite über Wasser heran. Dann tauchen Sie ab und nehmen die Pötte mit einer Hand voll Torpedos unter Beschuss. Diese erste Mission in der Weltkriegs-umspannenden Kampagne dient als leichter Einstieg. Ernsthafte Gegenwehr setzt eine Patrouillenfahrt später ein.

Dann sollen Sie England vom Nachschub abschneiden. Doch der ist gut geschützt, zudem kreisen überall Feindflieger. Nähert sich einer von denen, heißt es abtauchen oder die Flugzeuge per MG vom Himmel holen.

Die meiste Zeit verbringen Sie vor der Seekarte von Atlantik und Nordsee, auf der Sie gegnerische Verbände und die eigene Position ablesen. Per einblend-

Ihr Boot entdeckt wird. Sobald die Zerstörer Wasserbomben schmeissen, ist Ihr vorzeitiges Ende praktisch besiegelt. Den ursprünglich geplanten Mehr-



Karg, aber übersichtlich: die Karte. Rund um England lauert Beute.

barer Menüs steuern Sie Ihr Boot oder nehmen Gegner ins Visier. Wenn Sie tauchen, verschwinden die Kontakte, sofern Sie das Periskop nicht ausfahren. Dann erhöht sich jedoch die Wahrscheinlichkeit, dass

spielerteil wollen die Entwickler erst mit der Zerstörer-Simulation **Destroyer Command** nachliefern. Allerdings erscheint das Spiel erst im nächsten Jahr – und bis dahin fließt noch viel Wasser in den Atlantik. **MIC**



Rumms, den **Kahn** hat's voll erwischt. Im Hintergrund dampft der Rest des Verbands weiter.

Silent Hunter 2

Genre: U-Boot-Simulation Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Engl. (Dt. in Vb.)
Entwickler: Ultimatum Publisher: Ubi Soft, (0190) 882 412 10 Preis: ca. 90 Mark

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

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz	CPU mit 400 MHz	CPU mit 500 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
780 MByte Installationsgröße	780 MByte Installationsgröße	780 MByte Installationsgröße
3D-Karte mit 16 MB RAM	3D-Karte mit 32 MB RAM	3D-Karte mit 32 MB RAM

ALTERNATIVEN

Aquanox (85%, GS 12/01)
Wunderschöne Grafik und hervorragendes Unterwasserflair. Erheblich actionorientierter.

Sub Command (70%, GS 11/01)
Simulation eines modernen U-Bootes. Sehr technisch, grafisch ähnlich mager wie Silent Hunter 2.

WERTUNG

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

Grafisch bieder, aber spielerisch spannend.



Adventures

Martin Deppe



Ruhe da oben! Mit Kollegin Petra im gleichen Haus (nicht gleiche Wohnung!) zu leben, hat seine Vorteile. Mein Auto kriegt Winterschuhe in der Werkstatt? Nimmt Frau Schmitz mich halt morgens mit. Schlimm wird's hingegen, wenn sie bis in die Puppen **Dark Age of Camelot** spielt. Dieses Nonstop-Schwertergeklirre macht schon die ganze Nachbarschaft wahnsinnig, die sie sich gerade vom **Counterstrike**-Dauerfeuer zu erholen begann. Das hochklassige Online-Rollenspiel jagt mir richtig Angst ein: Ich will mich unbedingt in seine riesige Fantasywelt stürzen. Aber gleichzeitig fürchte ich die Suchtgefahr. Vielleicht spiele ich Weihnachten mal los – nur ganz kurz, ehrlich!

Schotter-Potter. Wenn die Merchandising-Maschinerie einmal läuft, überrollt sie uns überall. **Harry Potter** im Fernsehen und Radio, auf Bettwäsche und Kaffeebechern. Sogar Bücher soll's jetzt geben! Umso besser, dass die PC-Umsetzung seiner Abenteuer so gut wurde. Das Action-Adventure **Harry Potter und der Stein der Weisen** ist liebevoll designt, spannend und für alle Altersgruppen geeignet. Genau der richtige Einstieg in die faszinierende Magie der PC-Spiele. Falls Sie also noch ein Geschenk suchen...

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Ultima 9	Rollenspiel	2/00	92%
2	Monkey Island 3	Adventure	1/98	92%
3	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	1/01	91%
4	Diablo 2	Action-Rollenspiel	8/00	90%
5	System Shock 2	Rollenspiel	10/99	90%
6	Gothic	Rollenspiel	4/01	88%
7	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
8	Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	NEU	87%
9	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
10	Monkey Island 4	Adventure	1/01	86%
11	Metal Gear Solid	Action-Adventure	1/01	86%
12	Dark Project 2	Action-Adventure	5/00	86%
13	Asheron's Call	Online-Rollenspiel	1/00	86%
14	Final Fantasy 8	Rollenspiel	3/00	85%
15	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
16	Vampire	Rollenspiel	8/00	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	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
22	Harry Potter	Action-Adventure	NEU	82%
23	Technomage	Action-Rollenspiel	1/01	82%
24	Indiana Jones 5	Action-Adventure	1/00	82%
25	Icwind Dale	Rollenspiel	9/00	82%

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

Harry Potter	
und der Stein der Weisen	134
Dark Age of Camelot	138
Soul Reaver 2	140
Frank Herbert's Dune	144
The Final Cut	144
Druuna	144



Der Hogwarts-Hype

Harry Potter

Millionen verkaufter Bücher können nicht irren – oder doch? Wir gehen dem spielerischen Nährgehalt des bekanntesten Rotzlöffels auf den Grund.



Auf CD/DVD:
Video-Special



Im Tipps-Teil:
Komplettlösung



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

Facts

- 5 Zauberformeln
- 5 Kapitel
- 28 Levels
- Quidditch als Spiel im Spiel

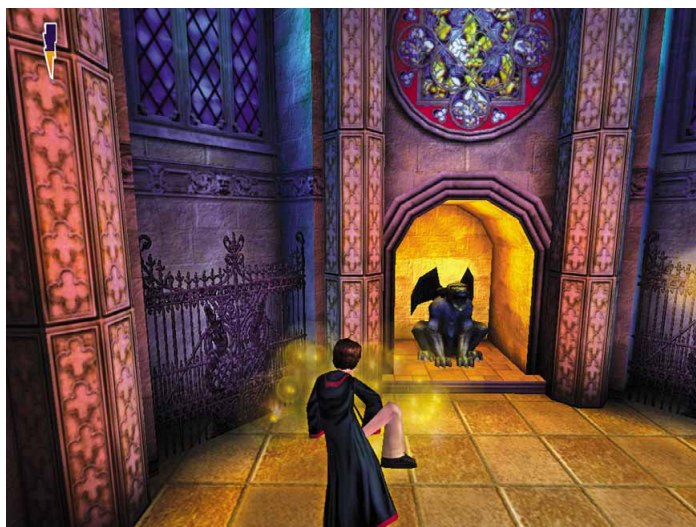
Der kleine Zauberer mit der blitzförmigen Narbe auf der Stirn begegnet Ihnen nicht nur im gerade angelaufenen Kinofilm. Sondern auch auf Kaffeetassen, Zahnputzmitteln oder Kalendern. Seine hochmodische Nickelbrille können Sie auf der Nase tragen. Und nun dürfen Sie sogar Harry selbst sein, im Action-Abenteuer **Harry Potter und der Stein der Weisen**. Doch bevor unsere volljährigen Leser das Weite suchen: Entwarnung, das Spiel ist trotz des vorpubertären Streberhelden kein Kinderkram!

Zaubern leicht gemacht

Die Vorgeschichte wird kurz und schmerzlos per Bilderfolge abgehandelt: Als magiebegabter

Zaubererspross lebt Harry bei normalen Menschen (»Muggles« genannt), bis er Schüler der Zauberer-Akademie Hogwarts wird. Das Spiel dreht sich (wie auch das Buch) ums erste Schuljahr. Sie müssen magische Sprüche erlernen, Gegenstände finden oder jemanden verfolgen. Je nach Harrys Leistung gibt es am Ende jeder Aufgabe mehr oder weniger Punkte für sein »Haus« Gryffindor – das mit den anderen Schüler-Verbindungen Slytherin, Ravenclaw und Hufflepuff konkurriert.

Der Lernprozess beim Sprüchetraining erinnert etwas an **Black & White**: Sie ziehen ein am Bildschirm vorgegebenes Muster möglichst präzise nach. Je besser Sie das machen, desto mehr Hauspunkte kassieren Sie. Nach bestandener Prüfung benutzen Sie den Zauber fortan



Agil wie Lara klettert Harry an Vorsprüngen oder (wie hier) magischen Stufen herum.

per Tastendruck. Je nachdem, auf welches Objekt Sie dabei zielen, wählt das Programm den passenden aus. So lernen Sie, wie man Feuerbälle wirft, Pflan-

zen einschläfert, Kisten öffnet oder Kessel umwirft. Gerade die letzten beiden Aktionen sind nützlich: Oft finden sich »Bohnen aller Geschmacksrichtungen« (Bonuspunkte), knusprige Schokofrösche (Lebensenergie) oder magische Sammelkarten. Letztere werden abgeheftet und können durchblättert werden – sofern Sie tatsächlich Bilder alter Hogwarts-Lehrer mögen.

Geheimniskrämerei

Wer durch die Levels hetzt, übersieht manch versteckten Gang oder magischen Spiegel. Dahinter verbergen sich meist

Cheats

In allerletzter Sekunde erreichten uns folgende Cheats, die kleinen und großen Zauberern das Abenteuer erleichtern. Geben Sie sie einfach mitten im Spiel per Tastatur ein.

Cheat	Wirkung
harrydebugmodeon	alle Levels anwählbar (per F7 deaktivierbar)
harrygetsfullhealth	Volle Lebensenergie



Beim **Quidditch-Spiel** müssen Sie den Schnatz der gegnerischen Mannschaft wegfangen.



Den Einsatz von Magie begleitet ein farbenfrohes Feuerwerk.

die reichlichen, aber eher unkomplizierten Puzzles Marke »Schalter drück«. Komplexer wird es erst zum Ende des Spiels bei den Prüfungen, die zum Stein der Weisen führen.

Mit **Harry Potter** kommen auch Wenig-Spieler problemlos zurecht. Das merkt man besonders deutlich an der Steuerung: Prinzipiell reichen zwei Bewegungs- und eine Maustaste. Denn im Optionsmenü dürfen Warmduscher eine »Auto-spring«-Funktion aktivieren, die Harry immer im letzten Moment abhüpfen lässt. Das Programm kommt Einsteigern auch sonst sehr entgegen: Harry klettert

automatisch auf Vorsprünge und hält sich von selbst fest. Allerdings ist die Speicherfunktion eingeschränkt: Wenn Sie über eines der sporadisch verteilten Bücher hinweglaufen, wird Ihr

einzigster Spielstand überschrieben, selber sichern geht nicht.

Zauberland

Die Grafik von **Harry Potter** basiert auf der immer noch leis-

tungsfähigen 3D-Engine von **Unreal Tournament**. Das sieht man den teils wundervollen Umgebungen auch sofort an. Besonders die Figuren sind äußerst knuffig gehalten und mit Liebe

Technik-Check

Auflösung

Aufgrund der Unreal-Tournament-Engine skaliert Harry Potter stark mit steigendem CPU-Takt. Bei Prozessoren unter 600 MHz sollten Sie daher die Auflösung auf 800x600 oder 640x480 stellen.

RAM/Festplatte

Zum flotten Zaubern sollten Sie mindestens 128 MByte Arbeitsspeicher haben. Mit weniger geht es zwar auch, aber nur mit erheblichen Leistungseinbußen. Die Installation frisst 500 MByte.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Die Auflösung hat kaum Einfluss auf die Bildqualität – wenn Harry ruckelnd durch Hogwarts tigert, hier zuerst reduzieren.

TIPP 2: Schwächere Grafikkarten, insbesondere TNT 1 und 2 sowie Voodoo 3 haben ein lahm 32-Bit-Performance. Mit 16 Bit sieht kaum schlechter aus, bringt aber einige Bilder mehr in der Sekunde.

TIPP 3: Falls sonst nichts hilft, schalten Sie die Objektdetails herunter. Allerdings sind die Texturen dann viel größer.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 2	TNT	Voodoo 3	TNT 2	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2	Geforce 3	Radeon 8500
CPU mit 400 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 500 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 600 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 700 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CPU mit 800 MHz	800x600x16	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Professor Quirrel wirft ein scharfes Auge auf unsere Fortschritte beim **Lumos-Zauber**.

Mick Schnelle



Prima Potter

Mit dem Harry-Potter-Spiel ist es Electronic Arts gelungen das Flair der Buchvorlage ausgezeichnet einzufangen. Genauso habe ich mir Hogwarts immer vorge-

stellt: Überall lauern Geheimnisse, hinter jeder Ecke finde ich Überraschungen. Besonders gelungen: Die schräg-komischen Auftritte der Weasley-Brüder. Klar, die nicht taufrische Unreal-Engine ist ein wenig kantig, aber die detaillierten Texturen entschädigen dafür.

Spielerisch gibt's kaum was zu meckern: Das Herumexperimentieren mit den witzigen Zaubersprüchen macht jede Menge Spaß, und die Flugeinlagen auf dem Besen kommen mir als Simulationsfreund gerade recht. Kein Spiel für Shooter-Fans, aber für aufgeschlossene Spieler.



Die spielerisch zwecklosen **Zauberer-Sammelkarten** sind meist gut versteckt.

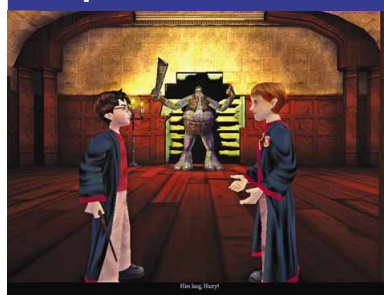
zum Detail animiert. Die weiten Flure und Klassenzimmer von Hogwarts wirken teils fantastisch – was nur bedingt für die Außenlevels gilt. Gerade die Schulgärten sehen teilweise sehr blockhaft aus. Dafür sind die Zaubersprüche umso schöner: Mit vielen Licht- und Partikeleffekten versehen, füllen sie den Bildschirm mit kunterbunten Farben. Und zwar häufig, denn in Hogwarts ist es gefährlicher, als es sein sollte. Sägen anfangs nur überdimensionierte Mücken oder klaufreudige Gnome an Ihren Nerven, kommen später Feuerschnecken oder beißwütige Pflanzen dazu. Nicht zu vergessen Harrys Erzrivalen Draco Malfoy und den dreiköpfigen

Gegner, Mannschaftskameraden und gefährliche Kugeln schwirren. Sind Sie einmal in Schnatz-Nähe, erscheint eine Grafik, die Harrys Arm und den flüchtenden Schnatz zeigt. Nun müssen Sie im richtigen Augenblick die Sprung-Taste drücken, um sich die Murre zu greifen. Das bringt Ihnen den Sieg, Respekt sowie großes Hallo Ihrer Freunde. Dieses rasanteste Spiel-im-Spiel wurde von den Entwicklern sehr gut umgesetzt. Nur die Besensteuerung ist ein wenig hektisch, deswegen sollten Sie vor Beginn der Matches die Trainingslektionen nutzen.

Geschwätzige Kollegen

Erstaunlicherweise meldet sich Harry im Spiel selten zu Wort – von den Zaubersprüchen abgesehen. Dafür reden die anderen Personen im Spiel umso mehr, seien es Mitschüler oder seine Freunde Ron und Hermine, der bärbeissige Hausmeister Hagrid oder Professor Dumbledore. Die meisten Figuren aus dem Buch sind vorhanden und sehen teils herrlich verschoben aus. Die Dialoge werden, wie auch die Zwischensequenzen, in Spielgrafik präsentiert. Dazu ertönen gute deutsche Sprachausgabe, (besonders der hysterische Stadionsprecher beim Quidditch ist klasse) und sanfte, atmosphärische Klänge. **PK**

Kampf dem Troll



Jump-and-Run- sowie Actionsequenzen gehen fließend ineinander über: Zuerst werden Harry und Ron von einem **tosenden Troll** überrascht. Daraufhin muss der Kleine Fersengeld geben und über auftauchende **Bodenlöcher** springen, während das Ungetüm hinter ihm herpöft. Anschließend bekommt der Troll per Magie noch die eigene Keule übergezogen – Sie müssen allerdings seine **Wurfgeschosse** abwehren.

Paul Kautz



Einfach zauberhaft

Ich dachte lange, Harry Potter sei nur was für Kinder – bis ich das erste Buch gelesen habe. Das Spiel entspricht genau meinen korrigierten Erwartungen: Liebevoll

gestaltet, nicht zu kompliziert und einfach zum Gernhaben. Damit verbringe ich gern meinen Feierabend. Und meine Freundin übrigens auch.

Immer schön ruhig

Wenn es an Harry Potter etwas auszusetzen gibt, ist es die Unterforderung leistungsorientierter Spiele-Profis. Die Jump-and-Run-Einlagen verlieren durch das zuschaltbare automatische Springen ihren Schrecken, die Puzzles sind nicht der Rede wert, die Gegner kein wirkliches Problem. Und recht kurz ist das Spiel auch, nach ungefähr zehn Stunden werden die meisten Bösewicht Voldemort bezwungen haben. Falls Sie aber wie ich ein erkundungsfreudiger Zauberschüler sind, werden Sie Harry in Ihr Herz schließen.

Riesenköter Fluffy. Netterweise richtet sich Harry immer automatisch auf seine Gegner aus, was die Orientierung erleichtert.

Dein Freund, der Besen

Früher oder später besteigen Sie als künftiger Magier den Besen und nehmen die ersten Flugstunden. Kurz darauf brausen Sie mit Karacho durch die Wälder um Hogwarts und verfolgen den ewigen Nervot Malfoy. Danach wartet auch schon die nächste Herausforderung: Auf Ihrem hochglanzpolierten Putzgerät spielen Sie eine echte Partie Quidditch – dem beliebtesten Zauberer-Sport. In einer großen Arena verfolgen Sie als »Sucher« einen kleinen geflügelten Ball, den so genannten Schnatz. Den müssen Sie einfangen, während um Sie herum

Harry Potter

Genre: Action-Adventure Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Know Wonder Publisher: Electronic Arts, (0190) 900 030 Preis: ca. 100 Mark

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

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz 64 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 3D-Karte mit 8 MB RAM	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 800 MHz 256 MByte RAM 500 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

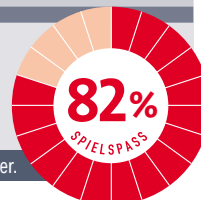
Rayman 2 (86%, GS 12/99)
Kunterbuntes Jump-and-Run. Witziges Leveldesign und mittlerweile als Budget erhältlich.

Tomb Raider 5 (78%, GS 1/01)
Laras Abenteuer aus mehreren Zeitperioden, mit ein paar frischen Ideen und betagter Technik.

WERTUNG

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

Liebenswerte Filmumsetzung für große und kleine Zauberer.



Bestes Online-Rollenspiel

Dark Age of Camelot

Schnödes Monsterkloppen war gestern:
Im neuesten Online-Rollenspiel bekriegen
sich drei völlig unterschiedliche Reiche.



Vor den mächtigen Mauern der Hauptstadt **Camelot** in Albion probiert die frischgebackene Bannsängerin Liane zaghaft ihr erstes magisches Lied.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Die Platzhirsche **Everquest** und **Asheron's Call** wittern Gefahr: bereits kurz nach US-Release auf Platz 1 der Charts, Lieferengpässe der Importversion – das Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** beherbergt bereits mehr als 40.000 Spieler auf seinen zurzeit 16 Servern. Als Abgesandter von Albion, Hibernia oder Midgard wählen Sie

aus 16 Rassen mit insgesamt 33 Klassen. Dann beginnen Sie den mühsamen Level-Aufstieg, indem Sie Monster plätten und mit anderen Spielern zusammen Raubzüge unternehmen. Neben oft langwierigen Quests, die Sie schon mal durchs ganze Land führen, bringen auch zeitkritische »Tasks« (kleine Aufgaben) Erfahrungspunkte.

Streitende Staaten

Die Welt von **Dark Age of Camelot** besteht aus drei riesigen Reichen, die sich in Vegetation, Architektur und vor allem Bewohnern unterscheiden. Albion ist nach dem Tod König Arthurs vom Zerfall bedroht; dort tummeln sich die Menschen und handelsüblichen Klassen. Das

zweite Reich erinnert an die lieblichen Landschaften Irlands: In Hibernia gehen vor allem magisch begabte Rassen wie Elfen ihrem filigranen Tagewerk nach. Ganz anders Midgard, wo kriegerische Zwerge und Trolle ihren nordischen Göttern dienen. Das Kerngebiet jedes Reichs hat eine Hauptstadt und mehrere Provinzen, es kann von

Facts

- 3 Fraktionen und Reiche
- 12 Rassen
- 33 Klassen
- über 250 bekannte Quests
- Player-vs.-Player-Schlachten

Troll Quambo auf den Zinnen einer der Grenzfesten: Dahinter führt ein gefährlicher Weg zu den **Borderlands**, in denen menschliche Invasoren gegen menschliche Verteidiger kämpfen. (1024x768)



den Konkurrenzvölkern nicht betreten werden. Dafür aber die drei Grenzländer: Hier treffen Invasoren und Verteidiger aufeinander und liefern sich heftige Player-vs-Player-Gefechte.

Wie im Bilderbuch

Majestätische Festung an verschneitem Berghang. Säulenallee vor den imposanten Mauern von Camelot. Malerisches Elfen-



In Hibernia wirken selbst die Häuser verzaubert. Nahezu jeder Charakter ist dort magisch begabt.

dorf am Seeufer. Das sind in Worte gefasste Impressionen, die Ihnen den Atem stocken lassen könnten. Die detaillierten Figuren, Gebäude und Landschaftsmerkmale machen die etwas verwaschenen Texturen mehr als wett. Das Interface allerdings passt sich nicht an die jeweilige Bildschirmauflösung (800x600 bis 1600x1200) an – oberhalb von 1024x768 werden das fitzelige Inventar und die Quest-Texte schwer erkennbar. Da alle drei Länder gigantische

Ausmaße haben, wäre zudem ein Radar wie in *Asheron's Call* praktisch. Als Orientierung dient Ihnen lediglich die beiliegende Karte sowie ein zuschaltbarer Kompass. Trotzdem: Die Grafik ist ein Highlight des Spiels, Sie können sogar Ihre Rüstung färben oder mit einem Gilden-Logo bemalen.

Auf in den Kampf

Bis Level 5 lernen Sie die Grundzüge des Spiels und kämpfen gegen furchterregende Monstren wie »Weischalen-Krebse« oder »Wolfswelpen«. Danach wird das Leben härter, Sie spezialisieren sich von Ihrer Anfangsklasse aus auf einen Beruf. So wird aus einem Wikinger ein Berserker (schnell), Krieger (kampfkräftig), Kampfmagier oder Unterstützungszauberer. Grüppchenbildung mit bis zu sieben anderen Spielern bringt die üblichen Vorteile, doch auch solo haben Sie Erfolge.

Sehr interessant ist das Kampfsystem. Sie tauschen automatisch Schläge mit dem anvisierten Gegner, dürfen aber nach bestimmten Attacken oder Fehlschlägen durch Mausclick besondere Manöver ausführen. Diese müssen Sie durch Fertigkeitspunkte-Zahlung erst erlernen, ebenso wie Zaubersprüche. Ins-Gras-beißen ist bei *Asheron's Call* oder *Everquest* fies, weil ein Teil oder alles Ihrer Ausrüs-

tung bei der Leiche bleibt. In *Dark Age of Camelot* tauchen Sie zwar auch am letzten »Bindungspunkt« wieder auf, müssen aber nur dann an den Ort Ihres Ablebens zurück, wenn Sie die (erträgliche) Erfahrungspunkte-Strafe halbieren wollen.

Krieg der Welten

Pro Server können Sie bis zu vier Charaktere anlegen – allerdings nur in einem Reich. So verrät niemand aus Midgard den Elfen, dass in Kürze 100 bis an die Zähne bewaffnete Trolle in Hibernia einfallen. Denn zwischen den drei Ländern herrscht ein immerwährender Krieg. Ab Stufe 15 können Sie versuchen, mit anderen Spielern eine der fünf Burgen im Grenzland der Feindstaaten zu erobern oder gar eines der beiden Reichsrelieks zu klauen. Gelingt letzteres, erhalten Sie Unmengen von »Reichspunkten« und alle Ihre Landsleute Boni. Da die drei Grenzgebiete von den Kernländern durch mächtige Festungen getrennt sind, brauchen Friedfertige keine Angst zu haben: Wer nicht will, muss niemals gegen andere Spieler kämpfen, sondern kann als Monsterkiller, Waffenschmied oder Gildenchef Karriere machen.

Wir haben die US-Version getestet; im Januar soll es eine lokalisierte Version und deutschsprachige Server geben. **PET**

Petra Schmitz



Mein zweites Ich

Ich gebe es zu, ich führe zurzeit ein Doppelleben. Tagsüber bin ich Erdenbürgerin und GameStar-Redakteurin – nach Dienstschluss ein magiebegabter

Level-17-Troll namens Quambo, der jungen Damen verlorenen Ringe zurückbringt. *Dark Age of Camelot* hat mich mit seinen drei Sagenwelten in seinen Bann geschlagen. Atmosphärisch stimmiger wurde ich bis jetzt noch nie ins Internet gelockt. Sicher sehen »normale« 3D-Spiele etwas besser aus, aber wenn sich bei Morgenrot eine Riesenburg vor mir aus dem Nebel schält...

Wie jedes Online-Rollenspiel ist *Dark Age* ein tödlicher Zeitfresser – wer nicht zig Stunden pro Woche online ist, hat nicht ganz soviel von der dynamischen Fantasy-Welt. Spielspaß ist aber dank Bedienungsfreundlichkeit und Quest-System auch für Gelegenheitshelden garantiert – nur, ob die rund 20 Mark pro Monat Mitspiel-Gebühren zahlen wollen?



Um sich lange Fußmärsche zu ersparen, kann man sich (nicht steuerbare) Pferde mieten. Der Ritt quer durch ein Reich dauert bis zu zwanzig echte Minuten!



Als hochstufiger Troll-Veteran fackelt man in Midgard nicht mehr lange und jagt den Gegnern zur Begrüßung den mächtigen Zauberspruch *Thors Hammer* auf den Pelz.

Dark Age of Camelot

Genre: Online-Rollenspiel Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Entwickler: Vivendi Universal Publisher: Mythic Entertainment
Sprache: Englisch (Dt. in V.)
Preis: ca. 120 DM + 20 DM/Monat

MULTIPLAYER

Internet (unbegrenzt) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an ein PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße 56K-Modem	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße ISDN-Anschluss	CPU mit 1 GHz 256 MByte RAM 600 MByte Installationsgröße ISDN-Anschluss

ALTERNATIVEN

Asheron's Call (86%, GS 1/00) *Everquest* (85%, GS 6/99)
Spielhilfen wie Radar erleichtern die Handhabung. Hierarchiesystem fördert Gruppen-Aktionen. Ältestes 3D-Online-RPG. Dank Addons extreme Region- und Monstervielfalt. Nur für Profis.

WERTUNG

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

Das beste Online-Rollenspiel dank verfeindeter Reiche.



Seelenfänger zwischen den Welten

Soul Reaver 2

Der einzige Ex-Vampir der Spielegeschichte kehrt zurück. Und bringt clevere Rätsel, packende Kämpfe und eine wunderschöne Grafik mit.



Auf CD/DVD:
spielbare
Exklusivdemo
Videospecial

WWW

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

Ex-Blutsauger und Vorzeige-Zombie Raziel geht es schon seit langem nicht mehr gut. Seit er im Action-Adventure *Soul Reaver* von Obervampir Kain in den Höllenschlund gestoßen wurde, sinnt er auf Rache. In *Soul Reaver 2* hat sich Raziels Situation nicht maßgeblich gebessert. Noch immer ist er untot, und noch immer geistert ihm dauernd Erzfeind Kain über den Weg. Nun mischt sich zusätzlich der zwielichtige Mönch Möbius in die Angelegenheit ein und konfrontiert Raziel mit seiner Vergangenheit als Mensch.

Zwischen den Dimensionen

Raziels großes Talent ist das Springen zwischen der Geisterwelt und dem Reich der Sterblichen. Dabei wechselt er in eine Paralleldimension, verlässt aber niemals seine direkte Umgebung. Dann verändert sich so ziemlich alles um ihn herum. Robuste Steinquader bekommen organische Formen, imposante Säulen verwandeln sich in Schutt, und wo gerade noch eine Felswand stand, ist jetzt eine Treppe. Diese Fähigkeit stellt



Raziel in der **Welt der Lebenden**: Mit ihren eigenen Waffen bekämpft er die Gegner und trinkt ihre Seelen.

nicht nur ein optisches Gimmick dar, sondern bietet oft den einzigen Weg aus einer vermeintlichen Sackgasse. So lassen sich Rätsel, die den Weg blockieren, meist nur durch meh-

rere Dimensionssprünge lösen. Etwa, wenn Raziel eine Reihe Hohlspiegel so anordnen soll, dass das Licht auf eine bestimmte Stelle fällt, die gigantischen Reflektoren aber allesamt

hinter Gittern eingesperrt sind. Wenn Sie die Hilfe-Funktion aktiviert haben, verraten Ihnen zu Beginn des Spiels kleine Hinweise, wann und wo Dimensionswechsel sinnvoll sind.



Nur in der Tagwelt kann Raziel Dinge wie diesen **Sockel** bewegen.



Selten für einen Vampir: Raziel bewundert den **blauen Himmel** über Nosgoth.

Petra Schmitz



Staunen & stöhnen

Eigentlich sind Zwischensequenzen ja was Tolles, Belohnung für einen harten, knapp bestanden Level. Wenn sie jedoch so geballt auftreten wie in Soul Reaver

2, mich mit endlosen und ewig gleichen Erzählungen langweilen und ich sie nicht mal abbrechen kann, dann ist das eingedenk der Speicher-Zumutung an der Schmerzgrenze.

Dennoch bin ich vom Ausnahmespielprinzip genauso angetan wie beim Vorgänger. Die nur durch Dimensionssprünge lösbaren Rätsel sind clever entworfen – die Kämpfe gehen dank des neuen Aufschaltens flott von der Hand, der Schwierigkeitsgrad steigt gerade im richtigen Maß an. Vor allem anderen aber rangiert die stellenweise grandiose Grafik – der Morphing-Effekt ist schlichtweg umwerfend. Action-Adventure-Fans mit einem Faible für das Ungewöhnliche sollten ruhig mal einen Blick in Raziels zwei Dimensionen wagen.

Die **Zwischensequenzen** sind gut gemacht, aber elendig lang.



Eigenwillige Kamera

Optisch hat **Soul Reaver 2** im Vergleich zum Vorgänger Einiges gewonnen. Zwar sind die Levels immer noch ein wenig

karg, aber farbenfroher. Raziel selbst ist dank aufgestockter Polygonzahl eine echte Augenweide. Schade, dass die Umsetzung von der Playstation 2 auf den PC in Sachen Steuerung nicht so problemlos funktioniert hat wie bei der Grafik-Engine. Durch die stetigen automatischen Kamerawechsel lenkt sich der Ex-Vampir zu Anfang etwas mühselig. Vor allem wenn Sie mit der Maus spielen, schwankt die Perspektive gelegentlich wie ein Vampir, der statt Blut zu viel Rotwein konsumiert hat. In einer der häufigen Schwimminlagen kann das schon mal zum totalen Orientierungsverlust führen. Immerhin haben die Designer jetzt eine Ausrichtungsfunktion eingebaut, mit der Sie in den zahlreichen Kämpfen immer den am nächsten stehenden Gegner ins Vi-

sier nehmen. Die Duelle sind rasant und unkompliziert – wo Raziel in Teil 1 seine Vampir-Gegner noch mühsam pfählen musste, genügen nun ein paar Schläge mit Schwert oder

Hellebarde. Die Feinde sind nicht nur Klingenfutter, sondern auch Energiespender, denn unser Held braucht ihre Seelen, um in der Welt der Lebenden nicht zu vergehen.

Das magische Schwert Soul Reaver hat dem Spiel seinen Namen gegeben. Schade allerdings, dass die Klinge nur im Reich der Toten voll einsatzfähig ist – in der Parallel-Dimension ist ihr Gebrauch

zeitlich begrenzt, sodass Raziel zuweilen mit seinen Klauen auszukommen hat. Zwar darf er herumliegende Waffen aufnehmen, verliert sie aber beim nächsten Welten-Wechsel wieder.

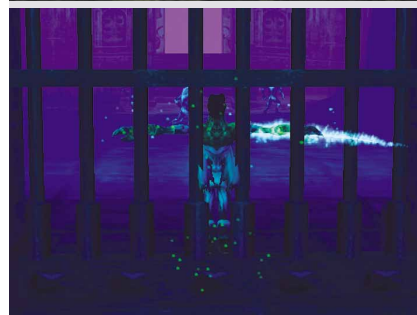
Zwischen-spiele

Die Story wird in vielen Zwischensequenzen vorangetrieben. Die sind stellenweise so schön wie ein Kinofilm, aber auch fast so lang – und oben-dreien nicht abbrechbar. Von den ersten fünf Spielstunden nehmen die Videoszenen gut drei Stunden

ein. Darin monologisiert Raziel die meiste Zeit über seine Vergangenheit, die nahe Zukunft und sein schreckliches Schicksal. Inhaltlich ist das alles in zehn Sätzen abzuhandeln und

deswegen spätestens nach dem fünften Aufguss gnadenlos öde. Richtig unerquicklich wird es aber erst durch die vergeigte Speicherfunktion. Konsolentypisch schreibt Ihnen das Spiel

Dimensionssprung



In der **Welt der Sterblichen** kann Raziel die magischen Gitterstäbe nicht passieren. Im **Reich der Toten** schwebt er einfach durch sie hindurch.

vor, wo Sie Ihren Spielstand sichern dürfen. Da das aber nur zirka alle 30 Minuten der Fall ist, müssen Sie nach erneutem Laden mit 20 Minuten Altfilmmaterial rechnen. **PET**



Auf Tastendruck dreht sich Raziel dem markierten Feind entgegen (**roter Kreis**).

Soul Reaver 2

Genre: Action-Adventure **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Crystal Dynamics **Publisher:** Eidos, (0180) 839 582 **Preis:** ca. 90 Mark

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

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 450 MHz	CPU mit 700 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
850 MByte Installationsgröße	850 MByte Installationsgröße	1 GByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN

Rune (85%, GS 12/00) Wikingerheld Ragnar kämpft sich mit Schwert und Schild durch die nordische Sagenwelt.
Tomb Raider 5 (78%, GS 1/01) Letzter Teil der erfolgreichen Spieleserie. Frau Croft hüpft und schießt, die Engine stöhnt.

WERTUNG

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

Prächtiges, aber laaberlastiges Action-Adventure.



Frank Herbert's Dune

Spielspaß verdurstet im Treibsand.



Blaues Blut: Die Gegner von Paul Atreides sind adlige Harkonnen.

Als Vorlage für ein Computerspiel immer wieder genommen – die **Wüstenplanet**-Romane des verstorbenen Frank Herbert. Nach Westwoods Echtzeit-Strategiespiel **Emperor** folgt

jetzt Cryo mit dem Action-Adventure **Frank Herbert's Dune**, das sich am ersten Buch der Reihe orientiert. Also stolpern Sie als potenzieller Fremenfürer und Messias in spe Paul Atreides durchs Wüstendorf und hören von dessen Bewohnern immer die gleichen, nichts sagenden Phrasen. Manchmal wird Paul auch zum Wüstenkrieger: Mit Messer und Pistole schaltet er imperiale Wachen und Harkonnen aus. Eine vermurkste Steuerung und die oft ungünstige Kamera machen die Gefechte aber zum Glücksspiel. Zudem ist **Dune** deutlich anzumerken, dass gleichzeitig die Version für die Playstation 2 entstanden ist: Gespeichert wird nur am Ende eines Levels. Dafür gibt's aber viele Rücksetzpunkte. **MS**

Markus Schwerdtel

Schade um die Lizenz

Als Wüstenplanet-Fan bricht mir dieses Spiel das Herz. Dabei sah auf den ersten Blick alles so gut aus: Toller Sound und dank Renderware-Engine schicke Grafik machen neugierig auf Sandwürmer und Fremendörfer. Die tumben Rätsel und öden Kampfszenen holen mich aber auf den Wüstenboden zurück. Und warum bluten die Gegner blau? Gibt es doch Wasser auf Arrakis? Da bleibt nur, weiterhin Emperor zu spielen und auf ein vernünftiges Adventure mit Paul Atreides und Konsorten zu hoffen.

Frank Herbert's Dune

Genre: Action-Adventure Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: Widescreen Games Publisher: Cryo, (02408) 959 209 Preis: ca. 70 Mark

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

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 GeForce 1/2 MX Kyro 2 GeForce 2 GeForce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 500 MHz	CPU mit 750 MHz	CPU mit 900 MHz
64 MByte RAM	128 MByte RAM	128 MByte RAM
550 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße	550 MByte Installationsgröße
GeForce-1-Karte	GeForce-2-Karte	GeForce-2-Karte

WERTUNG

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

Trotz Edelgrafik vergeudete Wüstenplanet-Lizenz.



The Final Cut

Rätselkost für Hitchcock-Fans.

Als Privatdetektiv Joseph Shamley sollen Sie im Adventure **The Final Cut** eine über Nacht verschwundene Filmcrew wieder aufspüren. Ihr Auftraggeber ist ein stadtbekannter Drogenboss und besessener Hitchcock-Fan, dessen Anwesen stark an den Kinofilm **Psycho** erinnert. Joseph steuern Sie per Tastatur durch nett gerenderte Hintergründe, den intelligenten Cursor per Maus. Die Rätsel folgen logischen Bahnen. Gelegentlich wird Ihnen auch Wissen über den Altmeister der Spannung selbst abverlangt. So sollten Sie die Namen einiger seiner wichtigsten Filme kennen. Einige ärgerliche Schlamereien trüben den ansonsten ordentlichen Knobelspaß: Zum Starten des Programms brauchen Sie immer die erste der zwei CDs, zum Spielen anschließend die zweite. Videos,



Das **Psycho-Haus** lädt Sie zum Rätseln ein.

die Ihnen Tipps geben, sehen Sie nur ein einziges Mal. Und die ewig gleiche Musik zehrt schnell an den Nerven. **PET**

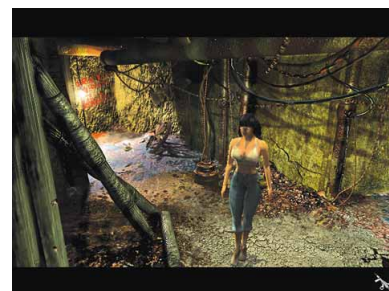
Genre:	Adventure
Publisher:	Wanadoo, (02408) 959 209
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 333 MHz 64 MB RAM, 3D-Karte



Druuna

Spielspaß-Albtraum auf sechs CDs.

Der Untertitel des Adventures **Druuna** lautet »Morbus Gravis«. Das heißt schlicht »Tödliche Krankheit«. Der Name passt hervorragend, denn das Spiel ist zum Sterben schlecht. Als namensgebende Heldin sollen Sie die Welt vor einer grässlichen Seuche retten – doch die Lust dazu vergeht selbst Gutwilligen: Die hässlich texturierte Druuna stakst ungelenkt über mäßig gerenderte Ödnis-Hintergründe. Steuern lässt sie sich über Tastatur oder Joystick. Jedoch klappt das nur bedingt, da lediglich zwei von zehn Versuchen, geradeaus zu laufen, funktionieren. Die Geräusche ihrer Schritte klingen, als würde jemand mit dem Fingernagel auf einen Tisch klopfen. Rätsel kommen nur alle Jubeljahre vor und beschränken sich auf »Finde den Weg« oder »Gebe die richtige Antwort«. Alles andere als inno-



Druuna latscht gerne planlos durch **Katakomben**.

vativ sind die interaktiven Videos, in denen Sie zur rechten Zeit eine Cursor-Taste drücken müssen – sonst stirbt Druuna. **PET**

Genre:	Adventure
Publisher:	Microids, (0190) 771 880
Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger
Spieler:	Einer
Sprache:	Deutsch
Minimum:	CPU mit 400 MHz, 64 MB RAM, 3D-Karte



Budget

Petra Schmitz



Tschüss, reales Leben! Lieber Leser, es wird Zeit, Adieu zu sagen. Wünschen Sie Ihren Angehörigen alles Gute für die Zukunft. Küssen Sie Ihren Partner ein letztes Mal. Denn sollten Sie sich **Baldur's Gate 2: Das Epos** zulegen, wird die Schwertküste Ihre neue Heimat. Streng nach dem AD&D-Regelwerk kämpft sich Ihre Party durch eine wunderschöne Fantasywelt – und das richtig lange. Weit über 100 Stunden Spielspaß müssen Sie beim König der Rollenspiele plus Addon schon einplanen. Falls Sie ehre ein Faible für actionbetontes Heldentum haben, bietet sich **Diablo 2** mit seinem Addon an: Ein schneller Klickfinger sind in unserem Spiel des Jahres 2000 das A und O.

Klassenziel knapp erreicht. Mehr Glück als Patches hat die Spielesammlung **Chartbreaker Vol.1** von THQ. Der Hersteller ignorierte die goldenen Compilation-Regeln, dass Titel entweder in den aktuellsten Versionen vorliegen oder alle Patches auf einer Zusatz-CD zu finden sein sollten. Dennoch hat die nicht sehr umfangreiche Sammlung den Sprung in unsere Hitliste knapp geschafft. Das verdankt sie guten Programmen wie **Colin McRae Rallye 2** und **GTA 2**. Dennoch, THQ, das geht um einiges besser!

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	Totally Unreal	Infogrames	2/01	90%
5	Gold Games 5	Ubisoft	11/01	87%
6	Blizzard Anthology	Blizzard	8/00	87%
7	Freespace Pack	Interplay	10/01	87%
8	Gold Strategy Games	Topware	3/01	87%
9	Jack Quiz Pack	Take 2	3/01	85%
10	Chartbreaker Vol. 1	THQ	NEU	84%

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Baldur's Gate 2: Das Epos	Rollenspiel	NEU	91%
2	System Shock 2	Action-Rollenspiel	12/00	90%
3	Die Siedler 3	Aufbauspiel	10/00	90%
4	Diablo 2: Battle Chest	Action-Rollenspiel	NEU	90%
5	Colin McRae Rallye 2	Rennspiel	NEU	90%
6	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	11/00	89%
7	Battlezone 2	Echtzeit-Strategie	7/01	89%
8	Deus Ex	Action-Rollenspiel	10/01	88%
9	Grand Prix 3	Rennspiel	10/01	88%
10	Anno 1602	Aufbauspiel	1/01	88%

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, kosten dafür einzeln aber höchstens 50 Mark und sind immer noch spielenswert. Dazu gehören Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-Price-Labels.

Budget-Inhalt

Tests

Chartbreaker Vol.1	148
Diablo 2 Battle Chest	150
Baldur's Gate 2: Das Epos	151
Heroes Chronicles Box	152
Aktuelle Budget-Spiele	153

Rasen, rätseln, randalieren

Chartbreaker Vol. 1

Wagemutige Rennfahrer, windige Ganoven und eine üppige bezopfte Brünnete sind die Helden der neuen Spielesammlung von THQ.

Petra Schmitz



Gut, aber zu teuer

Wenn ich Gold Games 5 oder Play the Games 4 mit Chartbreaker vergleiche, heißt das Ergebnis für die THQ-Sammlung: zu teuer. Trotz des Rennhits Colin McRae Rally 2 und den guten Titeln GTA 2 und Tomb Raider 5 sind 80 Mark einfach zu viel. Damit klettert man nicht an die Spitze der Compilation-Charts. Für eine nette Idee halte ich den Musikbaukasten Music 2000. So kommen bestimmt einige Spieler auf den Komponistengeschmack, die sich solch ein Programm niemals einzeln gekauft hätten.

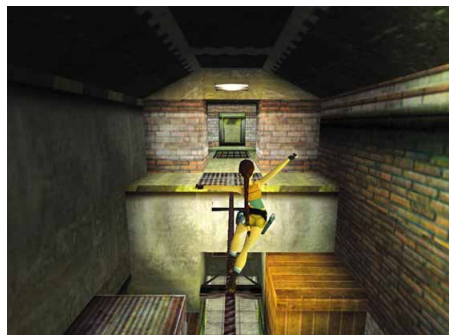


Auf Video-CD:
aktuelle Patches

Mit der Mini-Compilation **Chartbreaker Vol.1** will THQ kurz vor Weihnachten an den Erfolg der Sammlungen von Ubi Soft (**Gold Games 5**) und Infogrames (**Play the Games 4**) anknüpfen. Handbücher liegen nur als PDF-Dateien auf den jeweiligen CDs vor, und Patches müssen Sie sich mühsam eigenhändig aus dem Internet besorgen – oder einfach von unserer Video-CD installieren.

Lizenz zum Blechschaden

Enge Kurven, Schotter und vor allem hohe Reifen bestimmen das erstklassige Rennspiel **Colin McRae Rally 2**. Mit allen 16 Au-



Tomb Raider 5: Bevor Lara Croft die Archäologie aufgibt, lernt sie noch ein paar neue Bewegungen.

tos der WRC-Klasse schlittern Sie über 80 Etappen in acht Ländern dem Sieg entgegen. Dabei ist das Tuning Ihrer Motormonster mindestens so wichtig wie der geschickte Einsatz der Handbremse. Das Streckendesign ist anspruchsvoll, lässt aber Einsteigern genauso wie Profis immer die Möglichkeit, die Rundenzeiten zu verbessern. Unerreicht realistisch verhalten sich die Wagen und verleihen dem Rallye-Spiel dadurch eine Tiefe, die fast Simulations-Charakter hat. Wer bei der Weltmeisterschaft pausieren will, kann sich im Arcade-Modus mit fünf Gegnern messen. **Colin McRae Rally 2** haben wir vor einem Jahr mit dem GameStar für besonderen Spielwitz geadelt.

Schnell und gefährlich geht es im Actionspiel **Grand Theft Auto 2** zur Sache. Sie sind ein kleiner Ganove, der für Mafia und Yakuza in einer namenlosen Stadt die Dreckarbeit erledigt. Mit dem verdienten Geld ziehen Sie ins nächstbessere Viertel. Ihre Untaten werden in altmodischer Top-down-Grafik dargestellt. Aufträge erhalten Sie über ein öffentliches Telefon. Beispielsweise sollen Sie bei einem Banküberfall assistieren und zwei Wachmänner ausschalten. Das Fluchtauto besorgen Sie sich, indem Sie einfach einen wehrlosen Fahrer aus seinem Wagen zerren. Dann geht es ab zum Geldinstitut, wo Sie den Weg freiräumen.

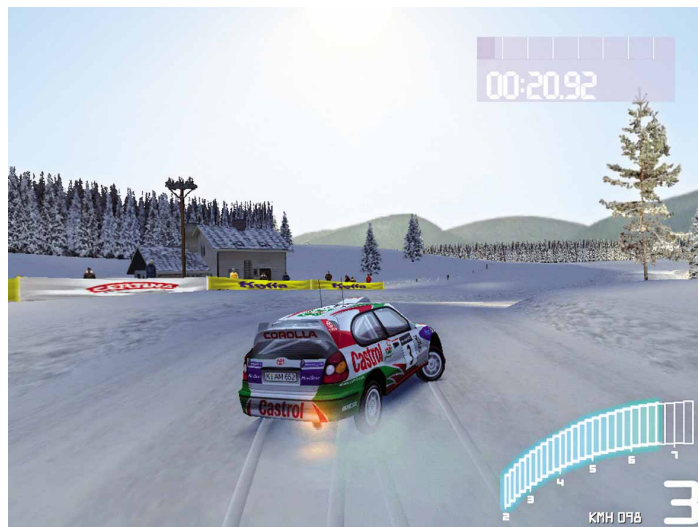
Das Ende einer Ära

Im Action-Adventure **Tomb Raider: Die Chronik** tobt Miss Croft zum bisher letzten Mal als ansprechend geformte Archäologin durch die Weltgeschichte. Eigentlich ist die Gute seit ih-

rem letzten Ägypten-Aufenthalt spurlos verschwunden; ihre Freunde halten sie für tot. Am Kaminfeuer lassen sie die agile Dame jedoch wieder auferstehen – in vier Geschichten, die Sie durchspielen sollen. Zunächst geht es nach Rom, wo sich Lara mit ihrem alten Gegner Larsen um ein kostbares Relikt balgt. In Irland will sie als 16-jährige Göre einen Untoten erlösen. Das Ziel der dritten Episode ist ein geheimer U-Boot-Stützpunkt in Russland. Zu guter Letzt tritt sie in einem Hoch-

haus gegen Hightech-Krieger an. Wie in den vier Vorgängern ballert und schiebt sich Frau Croft den Weg frei, hüpfert über Abgründe und hangelt an Klippen. Die Qualität der Levels schwankt zwischen grottig und sehr gut. Die Grafik hinkte schon beim Original-Release vergleichbaren Titel wie **Falk 2** hinterher.

Wer genug von Autos und muskulösen Frauenbeinen hat, kann versuchen, mit dem brauchbaren Musikbaukasten **Music 2000** einen echten Chartbreaker zu produzieren. **PET**



Colin McRae Rally 2: Anspruchsvoller Rennspaß mit unerreicht realistischer Fahrphysik.

Chartbreaker Vol. 1

Preis: ca. 80 Mark
Publisher: THQ, (0190) 505 511
Festplatte: ab 2 MByte

Sprache: Deutsch
System: Win 95/98/2000

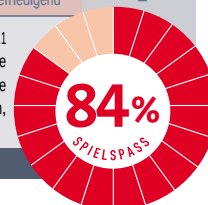
Anleitung: Deutsch

Hardware: CPU mit 300 MHz, 64 MByte RAM, 4fach CD

SPIEL	GENRE	EINZELWERTUNG	TEST IN
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Sehr gut	1/01
Grand Theft Auto 2	Actionspiel	Gut	12/99
Tomb Raider 5	Action-Adventure	Gut	1/01
Music 2000	Musiksoftware	Befriedigend	–

Zusammenfassung: Kleine Sammlung, großer Preis. Chartbreaker Vol.1 bietet für fast 80 Mark verhältnismäßig wenig, hat aber mit Colin McRae Rally 2 ein echtes Schmuckstück in petto. GTA 2 besitzt mittlerweile Kultstatus. Und Tomb Raider 5 gibt echten Lara-Fans, was sie wollen, alle anderen kriegen gute Hüpf-und-Schieß-Hausmannskost.

Autorenreinschere und actionreiche Minisammlung, aber zu teuer.



Hauptprogramm plus Addon



Diablo 2 Battle Chest

Den Rollenspiel-Hit 2000 gibt es jetzt mit der 2001er Erweiterung. Nur Sie können als einer von sieben Helden Diablo und seinen Bruder Baal aufhalten.



Auf CD/DVD:
Patch 1.09

Seit Sommer 2000 nutzt Blizzard den Jagdtrieb von Computerspielern gnadenlos aus. Hunderttausende steigen täglich online oder im kostenlosen Online-Battlenet in tiefe Dungeons, um dort per Maus-klick Monster zu meucheln. Sollte Ihnen das erstklassige Action-Rollenspiel **Diablo 2** noch in Ihrer Sammlung fehlen, ist jetzt

die Gelegenheit. Denn in die **Battle Chest** hat Blizzard neben dem Hauptprogramm auch das hervorragende Addon **Lord of Destruction** gepackt.

Sieben am Waffenschrank

Am Anfang Ihrer Krieger-Karriere entscheiden Sie sich für eine von sieben Charakterklassen. Damit wählen Sie zugleich den Spielstil: Barbaren prügeln meist im Nahkampf, Druiden lassen lieber beschworene Tiere für sich antreten. Jeder Charakter kann 30 Fertigkeiten oder Zaubersprüche in jeweils 20 Stufen erlernen. Nach jedem Levelaufstieg investieren Sie einen Punkt in eine Fähigkeit Ihrer Wahl, um etwa Ihre Amazone fitter im Umgang mit Speeren oder Bögen zu machen.

Weil ohne die richtigen Waffen der beste Held versagt, packen die Entwickler Tonnen von Gegenständen in das Spiel. Neben normaler, magischer, seltener oder gar einzigartiger Ausrüstung finden Sie auch gesockelte und Set-Items. In Erstere bauen Sie Edelsteine ein, um etwa Waffen durch Feuerschaden aufzupeppen. Letztere entfalten erst dann ihre volle Wirkung, wenn zum Beispiel eine Garnitur aus Rüstung, Helm und Handschuh komplett ist. Die Jagd nach besserem Rüstzeug macht einen Großteil der Faszination von **Diablo 2** aus.

Baal macht schön

Schon **Diablo 2** schickte Sie in vier Akten auf 21 teilweise sehr



Diablos Bruder **Baal** hetzt in Akt 5 seine aggressiven Diener auf Sie.

lange Quests, **Lord of Destruction** legt einen weiteren Akt mit sechs Aufgaben obendrauf. Das Addon bringt aber mehr als nur größeren Umfang und die beiden neuen Charaktere Druide und Assasine. Denn mithilfe der Erweite-

rung können Sie auch in einer Auflösung von immerhin 800 mal 600 Pixeln spielen. Etliche Vereinfachungen in der Bedienung werden Sie ebenfalls bald nicht mehr missen wollen. **MS** → Original-Tests in 8/2000 und 9/2001



Set-Gegenstände wirken nur komplett in voller Stärke.

Markus Schwerdtel



Nicht totzuklicken

Andertalhalb Jahre sind seit der Veröffentlichung von **Diablo 2** vergangen, und noch immer hetze ich meinen Druiden durch das Battlenet. Die Jagd nach Gegenständen und Erfahrungspunkten ist selbst nach Monaten ungemein motivierend und frisst jedes Wochenende ein paar Stunden. Besonders mit dem umfangreichen Addon hat Blizzard das Spiel gehörig aufgepeppt, zumal mit dem aktuellen Patch (der allerdings in der Packung fehlt) etliche Balance-Probleme beseitigt wurden. Optisch kann das Spiel allerdings nicht mehr punkten, auch wenn einige Zauber-reien recht prächtig ausfallen. Falls Sie **Diablo 2** noch nicht haben, sollten Sie jetzt zugreifen.

Diablo 2 Battle Chest

Genre: Action-Rollenspiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis Sprache: Deutsch
Entwickler: Blizzard Publisher: Vivendi Univ., (06103) 994 040 Preis: ca. 60 Mark

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Cooperative

HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT Voodoo 3 TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Kryo 2 Geforce 2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 1,3 GByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 1,7 GByte Installationsgröße 3D-Karte	CPU mit 700 MHz 128 MByte RAM 1,7 MByte Installationsgröße 3D-Karte

ALTERNATIVEN

Nox (83%, GS 3/00)
Bunttes Action-Abenteuer mit drei Charakteren, aber auf die Dauer nervigen Schatten-Effekten.

Throne of Darkness (79%, GS 11/01)
Japano-Rollenspiel mit sieben Charakteren. Triste Grafik und überflüssiger Formations-Editor.

WERTUNG

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

Sucherzeugender Genre-Primus nebst tollem Addon.



Baldur's Gate 2

Das Epos

Bombast-Rollenspiel als Komplettpaket.

Das Rollenspiel **Baldur's Gate 2** war einer der Weihnachtshits des letzten Jahres. Wer es noch nicht hat, bekommt nun das Original plus Addon

Thron des Bhaal zum halben Preis. Mit einem sechsköpfigen Heldenteam legen Sie sich im sonnigen Fantasy-Land Amn mit dem fiesen Zauberer Irenicus an – der entführt prompt Ihre Ziehschwester. Klar, dass Sie die Verfolgungsjagd ausgerechnet in die übelsten Kerker führt. Erkundet und gekämpft wird in Echtzeit. Zum Glück können Sie die Zeit per Tastendruck anhalten, um ungestört taktische Anweisungen und Zauber auszuwählen. Weil alles durch schöne Dialoge, die feine Story und lebensecht reagierende Mitstreiter zusammengehalten wird, kommt Leerlauf praktisch nicht auf. **CS**
→ Original-Tests in 11/00 und 8/01

Christian Schmidt

Giganto-Spielwelt

Festplatte freiräumen, Telefon ausstöpseln und Lebensmittelvorräte für mehrere Wochen bereitlegen: In Amn werden Sie bildhübsche Städte und spannungsgeladene Katakomben erforschen, nägelkauend knackige Schlachten schlagen und Freundschaften mit Ihren eigenwilligen Kameraden schließen. Eine größere und ausgefeiltere Spielwelt als in diesem Doppelpack ist nicht in Sicht – 50 Mark waren noch nie so gut angelegt.



Mama hat noch gesagt: Kinder, reizt mir den **Drachen** nicht!

Baldur's Gate 2: Das Epos

Genre: Rollenspiel **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Deutsch
Entwickler: Bioware **Publisher:** Virgin, (040) 897 033 **Preis:** ca. 50 Mark

MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Cooperative

HARDWARE-KONFIGURATION

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

MINIMUM

CPU mit 233 MHz
32 MByte RAM
980 MByte Installationsgröße

STANDARD

CPU mit 350 MHz
64 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße

OPTIMUM

CPU mit 700 MHz
128 MByte RAM
3,6 GByte Installationsgröße
3D-Karte

WERTUNG

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



Extradickes Edel-Abenteuer zum Vorzugspreis.

Heroes Chronicles

Endlich vereint: die vier Extra-Kapitel.

Ein »kostspieliges Vergnügen«, urteilten wir vor Jahresfrist über die **Heroes Chronicles**, die vier eigenständig laufenden Extra-Kampagnen zum Strategiespiel **Heroes of Might & Magic 3**. Jetzt kosten die Kapitel zusammen rund 50 Mark – damals lag jedes einzelne bei

frechen 60 Mark. Im Mittelpunkt der insgesamt rund 30 Missionen steht Held Tarnum. Rundenweise erobern Sie Städte und Bergwerke, heben Truppen aus, bekämpfen Monster und feindliche Armeen. Die Karten sind überwiegend klein und mittel; große gibt's nur selten, XL-Maps gar nicht. Zwei Missionen haben wir beim Test sogar in nur fünf Runden gemeistert. Dass die Feldzüge trotzdem viel Spaß machen, liegt zum einem am unverwundlichen, Sucht erregenden Spielprinzip, zum anderen an der spannenden Story, die mit einigen neuen Zwischensequenzen garniert ist. Neue Einheiten oder Zauber gibt's aber nicht. Falls Sie nur einzelne Kapitel spielen wollen: Am besten sind **Clash of the Dragons** und **Conquest of the Underworld**. **MD**
→ Original-Tests: 12/00, 02/01

Martin Deppe

Warum nicht gleich so?

Vier Kampagnen für 240 Mark – das war unerschämmt. Vier Kampagnen für 50 Mark, in einer schönen Box – das ist okay. Dutzendweise Kampagnen für ein paar Pfennig Downloadkosten – das sind die Fan-Sites. Die kommerziellen Chronicles kann ich Ihnen trotzdem empfehlen, denn die sehr gute, fesselnde Story um Held Tarnum zieht sich durch alle vier Kapitel. Da verschmerze ich auch die fehlenden XL-Karten. Allerdings sollte 3DO langsam mit Heroes 4 rüberkommen, anstatt das alte überzustrapazieren. Selbst beinharte Fans wie ich verlieren irgendwann die Geduld...



Tarnum hat sich die Inferno-Stadt **Cinderspire** unter die Barbarennägel gerissen.

Heroes Chronicles

Genre: Strategiespiel Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene Sprache: Deutsch
Entwickler: 3DO Publisher: Infogrames, (0190) 771 883 Preis: ca. 50 Mark

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

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

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 133 MHz 32 MByte RAM 220 MByte Installationsgröße	CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM 220 MByte Installationsgröße	CPU mit 450 MHz 128 MByte RAM 450 MByte Installationsgröße

WERTUNG

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

Vier Extra-Kampagnen mit guter Story, aber etwas kurz.



Die Seite für Sparsame

Aktuelle Budgetspiele

Neue Spiele-Schnäppchen versüßen die bitterkalten Wintermonate.

Die Tage werden kürzer, die Einkäufe hektischer. Damit Sie ohne Stress einige Schnäppchen für die Festtage ergattern können, haben wir wie immer die aktuellen Preiskracher des Monats zusammengestellt. Die Neuzugänge erkennen Sie an der Nikolausfarbe Rot. An Weih-

nachten können Sie dann beispielsweise mit den kleinen Modellflugzeugen aus **Airfix Dogfighters** durchs virtuelle Wohnzimmer fliegen. Oder Sie knobeln sich mit dem schusseligen George Stobbart durch **Baphomets Fluch 2**, auf der Suche nach seiner geliebten Nico. **PEI**



Baphomets Fluch 2: klassisches Point-and-click-Adventure mit lebenswerten Charakteren und witzigen Dialogen.

Budget-Liste

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label/Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
	Anno 1602 Königsedition	Aufbauspiel	88%	1999	12/99	Electronic Arts	40 Mark	(0190) 900 030****
	Anstoss Meister Edition	Compilation	85%	2001	12/01	Ascaron	70 Mark	(05241) 966 90
NEU	Airfix Dogfighters	3D-Actionspiel	78%	2000	12/00	Eon Digital	40 Mark	—
NEU	Baldur's Gate 2: Das Epos	Rollenspiel	91%	2001	1/02	Interplay	50 Mark	(0190) 771 888****
NEU	Baphomets Fluch 2	Adventure	84%	1997	11/97	Interplay	20 Mark	(0190) 771 888****
NEU	Caesar 3	Aufbau-Strategie	83%	1998	12/98	Vivendi Universal	20 Mark	(06103) 994 040
NEU	Chartbreaker Vol.1	Compilation	85%	2001	1/02	THQ	80 Mark	(0180) 560 551**
	Colin McRae Rallye 2	Rennspiel	90%	2001	2/01	Codemasters	30 Mark	(0190) 900 045****
	Deus Ex	Action-Rollenspiel	88%	2000	8/00	Eidos	40 Mark	(0190) 839 582****
NEU	Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	11/98	Vivendi Universal	15 Mark	(06103) 994 040
NEU	Diablo 2 Battle Chest	Action-Rollenspiel	90%	2001	1/02	Vivendi Universal	60 Mark	(06103) 994 040
NEU	Die Völker 2 Gold	Aufbauspiel	68%	2001	8/01	Jowood	50 Mark	(0190) 510 550****
	Dino Crisis	3D-Action	81%	2000	8/00	Electronic Arts	20 Mark	(0190) 900 030****
	Gold Games 5	Compilation	88%	2001	11/01	Ubi Soft	70 Mark	(0190) 882 412 10*****
NEU	Grand Theft Auto	Actionspiel	75%	1997	1/98	Interplay	20 Mark	(0190) 771 888****
	Ground Control	Echtzeit-Taktik	82%	2000	8/00	Vivendi Universal	25 Mark	(06103) 994 040
	Gunman Chronicles	Ego-Shooter	86%	2001	2/01	Vivendi Universal	25 Mark	(06103) 994 040
	Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	92%	1999	4/99	Vivendi Universal	25 Mark	(06103) 994 040
	Heroes Chronicles Box	Compilation	77%	2001	1/02	Infogrames	50 Mark	(0190) 510 550****
	Homeworld Cataclysm	Echtzeit-Strategie	85%	2000	11/00	Vivendi Universal	25 Mark	(06103) 994 040
	Insane	Rennspiel	79%	2000	1/01	Codemasters	30 Mark	(0190) 900 045****
NEU	Jack Orlando Director's Cut	Adventure	61%	1997	11/97	Jowood	20 Mark	(0190) 510 550****
NEU	King's Quest 8	Action-Adventure	67%	1998	1/99	Vivendi Universal	20 Mark	(06103) 994 040
NEU	Legends of Might & Magic	Multiplayer-Shooter	73%	2001	8/01	Infogrames	50 Mark	(0190) 510 550****
	Links LS 2000	Golfsimulation	86%	1999	1/00	Microsoft	40 Mark	(0180) 525 1199**
NEU	Leisure Suit Larry 7	Adventure	—	1996	—	Vivendi Universal	15 Mark	(06103) 994 040
	Planescape Torment	Rollenspiel	82%	2000	2/00	Interplay	30 Mark	(0190) 771 888****
	Play the Games 4	Compilation	83%	2001	11/01	Infogrames	70 Mark	(0190) 510 550****
	Project IGI	Taktik-Shooter	69%	2000	1/01	Eidos	40 Mark	(0190) 839 582****
NEU	Pro Pilot 99	Flugsimulation	78%	1999	2/99	Vivendi Universal	20 Mark	(06103) 994 040
	Railroad Tycoon 2 Platinum Pack	Wirtschaftssimulation	—	2001	—	Take 2	50 Mark	(0190) 873 268 36*****
	Rune	3D-Action	85%	2000	12/00	Take 2	50 Mark	(0190) 873 268 36*****
NEU	Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	75%	1999	3/99	Vivendi Universal	20 Mark	(06103) 994 040
	Star Trek: Away Team	Echtzeit-Taktik	81%	2001	4/01	Activision	30 Mark	(0190) 510 055****
	Star Trek: Voyager	Ego-Shooter	87%	2000	10/00	Activision	30 Mark	(0190) 510 055****
	Thandor	Echtzeit-Strategie	79%	2000	2/00	Innonics	20 Mark	(05 11) 336 137 90
	The Nomad Soul	Action-Adventure	82%	1999	12/99	AK Tronic Pyramide	20 Mark	(0800) 252 58 00**
	Tiger Woods 2000	Golfsimulation	78%	2000	6/00	Electronic Arts	30 Mark	(0190) 900 030****
	Totally Rollercoaster	Compilation	—	2001	—	Infogrames	60 Mark	(0190) 510 550****
	Undying	Ego-Shooter	79%	2001	4/01	Electronic Arts	45 Mark	(0190) 900 030****

* kostenlos ** 0,24 Mark/Minute *** 0,48 Mark/Minute **** 1,21 Mark/Minute ***** 2,42 Mark/Minute ***** 3,63 Mark/Minute

Klassiker für kleine Rechner

Für Oldie-PCs

Alt, aber nicht veraltet: Diese Spiele-Oldtimer machen auch heute noch mehr Spaß als so mancher Jungspund – und laufen auf jedem PC mit 166 MHz und 32 MByte RAM.

Ein gutes Buch behält Jahre nach Erscheinen noch seinen Reiz. Bei Computerspielen schaffen das nur die absoluten Klassiker. Wir stellen Ihnen diesen Monat sechs Perlen vor, die noch nichts von ihrem Glanz verloren haben und auf jedem Pentium 166 mit 32 MByte problemlos laufen – auch ohne 3D-Karte.

Prügeln und prügeln lassen

Baldur's Gate: Das Rollenspiel-Genre galt als ausgestorben – bis Biowares episches Meisterwerk erschien. Schicke Iso-Grafik, pausierbare Echtzeit-Kämpfe und eine spannende Story machten das Spiel zum Mega-hit. Getreu den AD&D-Regeln wandern Sie durch eine riesige Fantasy-Welt um das Geheimnis Ihrer Herkunft zu lüften.

Hunderte von Waffen und über 80 Zaubersprüche helfen, freche Monster-Störenfriede ins Jenseits zu schicken. Bis zu fünf Helden-Kollegen begleiten Sie bei den Abenteuern, kommentieren lautstark Ihre Taten und wachsen Ihnen mit liebevoll ausgearbeiteten Charakterzügen schnell ans Herz.

Civilization 2: In Sid Meiers Strategie-Meilenstein geleiten Sie ein Volk durch 6.000 Jahre Weltgeschichte. Rundenweise erforschen Sie mit Kampfeinheiten die isometrische Landkarte und gründen neue Städte. Während Sie mit Straßen, neuen Bauten und Weltwundern die Infrastruktur Ihres Imperiums verbessern, forschen Wissenschaftler nach neuen Technologien. Bis zu sechs Konkurrenzstaaten versuchen mit Mili-

tärgewalt oder ausgeklügelter Diplomatie, Sie auf der Evolutionsleiter zu überholen.

Comanche Gold: Wer auf Hubschrauber-Action steht, sollte in die 98er Gold-Version von Novalogics Stealth Copter ein-

auf den fiktiven Schlachtfeldern. Schräge Videos unterhalten zwischen den Einsätzen.

Virtua Fighter 2: Gute PC-Prügelspiele sind eine Seltenheit, Segas Automaten-Umsetzung gehört mit Sicherheit da-

zu. Als einer von zehn geschmeidig animierten Kampfsportlern schicken Sie in klassischer Prügel-Manier Computergegner oder Ihre Freunde auf die 3D-Matte. Jeder Kämpfer beherrscht über 30 Manöver, die Sie dank präziser Steuerung schnell er-



Comanche Gold: In diesem Hubschrauber-Kampfeinsatz müssen Sie eine Bohrinsel verteidigen.

steigen. Die plastischen Voxellandschaften sehen auch heute noch gut aus. Dank des konfigurierbaren Flugmodells machen die spannenden Missionen Profis und Simulations-Einsteigern Freude. Richtiger Waffeneinsatz und die Zusammenarbeit mit Ihrem Flügelmann entscheiden über Erfolg oder Niederlage.

Command & Conquer 2: Basis hochziehen, Truppen bauen und Gegner plätten – als russischer oder alliierter Echtzeit-Strategie erleben Sie dieses altbewährte Spielprinzip. Stark geskriptete Missionen und abgefahrene Spezialeinheiten sorgen für reichlich Abwechslung

lernen. Statt wildem Tastengehämmer führt gezieltes Attackieren und Kontern zum Erfolg über den Gegner.

The Reap: Spektakuläre Grafikeffekte können Sie auch ohne 3D-Grafikkarte bestaunen. Wenn Sie mit Ihrem bis an die Zähne bewaffneten Raumschiff in klassischer 2D-Shooter-Manier böse Alien-Eindringlinge bekämpfen, platzt der Bildschirm fast vor knalligen Explodierten und bunten Lichteffekten. Ein durchdachtes System von Extrawaffen und monströse Endgegner laden immer wieder zu einer flotten Ballerei für zwischendurch ein. **HK**



Baldur's Gate: In pausierbaren Echtzeitkämpfen setzen Sie sich auch mit kleinen Drachen auseinander.

Daten und Fakten

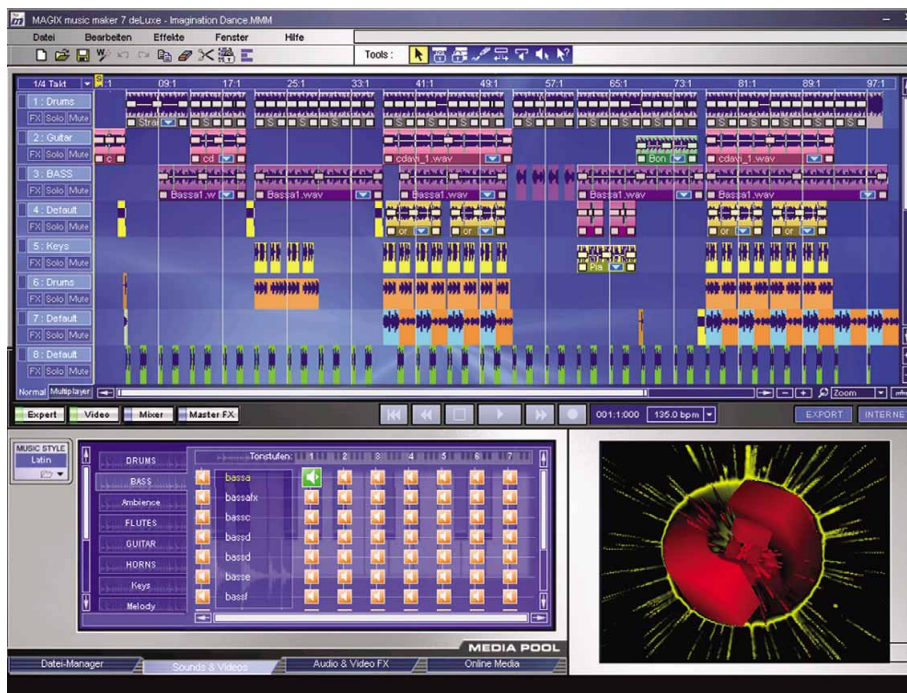
Spiel	Genre	Wertung	Test	Preis ca.	Quelle	Hardware-Minimum
Baldur's Gate	Rollenspiel	89%	2/99	20 Mark	Interplay White Label	Pentium 166, 32 MByte RAM
Civilization 2	Strategiespiel	88%	8/99	20 Mark	AK Tronic	Pentium 75, 16 MByte RAM
Comanche Gold	Flugsimulation	89%	7/98	40 Mark	EA Classics	Pentium 166, 32 MByte RAM
Command & Conquer 2	Echtzeit-Strategie	87 %	9/99	20 Mark	AK Tronic	Pentium 100, 16 MByte RAM
The Reap	Actionspiel	80%	1/98	20 Mark	Virgin Sold Out	Pentium 133, 16 MByte RAM
Virtua Fighter 2	Prügelspiel	81%	11/97	20 Mark	AK Tronic	Pentium 166, 32 MByte RAM

Mein Lied geht um die Welt

Music Maker 7

Der beliebte musikalische Bastelkasten erschließt das Internet.

Oben liegt das Arrangement-Fenster, unten links der Datei-Manager, rechts daneben der Video-Monitor.



Songschreiber sind begehrt: Ralf Siegel und Dieter Bohlen haben ständig neue Schönheiten im Arm, aber am Charakter, na ja, daran kann's ja nun eigentlich nicht liegen. Geht Liebe vielleicht doch durch's Ohr? Probieren Sie es einfach aus – mit dem **Music Maker 7** von Magix komponieren Sie Ihre eigenen Lieder, ohne auch nur eine Note zu Gesicht zu bekommen. Und ein Gestampfe wie »Cherie, Cherie Lady« zimmern Sie an einem Nachmittag zusammen.

Stein an Stein

Das Geheimnis des **Music Maker** ist sein Baustein-System: Sie klicken Ihr Musikstück nicht aus einzelnen Noten zusammen, sondern reihen vorgefertigte Klangstücke aneinander. Einzelne Trommelschläge sollen zum Beispiel Ihre Sorge nicht sein, zig Schlagzeughrhythmen liegen schon fix und fertig

auf der CD. Sie suchen lediglich den passenden aus, ergänzen ihn um eine schmissige Melodie samt Bass-Spur, und die Grundlage Ihres zukünftigen Disco-Knallers steht. Auch um Tonarten, Taktzahl und Akkorde müssen Sie sich keine großen Gedanken machen. Der **Music Maker** rechnet alle Bausteine automatisch in den pas-

sen. Die Arbeit mit dem Lego-System ist gewohnt komfortabel; Sie ziehen die Bauteile mit der Maus an die passende Stelle und verändern mit einfachen Schubreglern Länge und Lautstärke jedes einzelnen Samples. Ihr Song kann bis zu 64 Spuren gleichzeitig belegen – so viel werden allerdings selbst ehrgeizige Musiker kaum brauchen.



Schick, aber umständlich zu bedienen: Das **Effekt-Gerät**.

senden Takt um. Die meisten Melodie-Samples liegen in sieben Tonstufen vor, mit denen Sie Variationen erzeugen kön-

nen. Die Arbeit mit dem Lego-System ist gewohnt komfortabel; Sie ziehen die Bauteile mit der Maus an die passende Stelle und verändern mit einfachen Schubreglern Länge und Lautstärke jedes einzelnen Samples. Ihr Song kann bis zu 64 Spuren gleichzeitig belegen – so viel werden allerdings selbst ehrgeizige Musiker kaum brauchen.

Rock oder Hiphop?

Jeder Baustein in Ihrem Stück lässt sich mittels eines Effekt-Mixers individuell verändern. Der Wunderkasten beherrscht nicht nur Standards wie Echo oder Verzerrungen, sondern variiert auch die Tonhöhen und streckt oder staucht das Tempo. Seit dem sechsten **Music Maker** steuern Sie die Effekte nicht

mehr über Menüs, sondern mit einer grafischen Oberfläche. Doch in den Touchscreens gerät das Drehen an virtuellen Rädchen und Knöpfen unnötig umständlich. Ärgerlich auch, dass der **Music Maker 7** immer mal wieder eigenwillig in der Song-Ansicht herumspringt; gerade bei größeren Arrangements verursacht das viel Zoom- und Scroll-Arbeit.

Über jeden Zweifel erhaben ist dafür die Ausstattung des Programms. Zwei Silberscheiben mit neuen, sehr gut ausgewählten Samples aus fünf Stilrichtungen liegen in der Packung; neben Techno-Tracks dürfen Sie auch harte Rocksongs oder Hiphop-Rhythmen komponieren. Im Gegensatz zu früheren Versionen sind diesmal deutlich mehr Filmschnipsel mit dabei, die Sie zu eigenen Videoclips zusammenschneiden können. Musiker von morgen nutzen auch die schöne neue Online-Welt: Der **Musik Maker 7** greift auf ein ordentliches Sortiment von Internet-Samples zu und stellt Ihre fertige Kreation auf Wunsch auf www.magix.net online – damit alle Welt Ihre Komponierkunst bewundern kann. **CS**

Music Maker 7

Genre: Musik-Baukasten
Hersteller: Magix
Preis: ca. 100 Mark
Sprache: Deutsch
System: CPU mit 400 MHz
64 MByte RAM

Grafik				Befriedigend
Sound				Sehr gut
Bedienung				Sehr gut

Fazit: Genialer Baukasten mit mehr als umfangreicher Ausstattung – die ultimative Spielwiese für jeden PC-Besitzer mit einem Quantchen Rhythmus im Blut.



GameStar.de

→ www.gamestar.de

Weihnachten kommt bald, aber GameStar.de macht keine Pause. Auf der beliebtesten Spiele-Site Deutschlands gibt es dank eines Suchbild-Gewinnspiels die Chance zur zweiten Bescherung: Dabei stellen wir

scheinbar identische Screenshots gegenüber; Sie müssen die Unterschiede herausfinden. Mit ein bisschen Glück sind tolle Preise abzusahnen. Doch das ist noch längst nicht alles. Trotz Weihnachtsferien informieren wir Sie in regelmäßigen Abständen über die neuesten Magazininhalte und bieten Ihnen somit einen exklusiven Ausblick auf die spannendsten Artikel des Januar-Hefts.



Im Suchbild-Gewinnspiel haben wir einige Fehler versteckt.

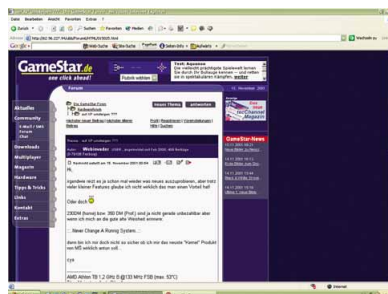
Das Update und die Folgen

Laut einer Online-Umfrage auf GameStar.de wollen ein Viertel der Teilnehmer auf das neue Betriebssystem von Microsoft, **Windows XP**, umsteigen. Wenn der Bildschirm nach dem Update aber nur noch 256 Farben liefert und das ISDN-Modem ein unbekanntes USB-Gerät ist, müssen neue Treiber her. Am einfachsten geht das über unsere umfangreiche Treiber-Datenbank (www.gamestar.de/downloads/treiber.htm). Dort sind alle **XP**- und **2000**-Treiber komfortabel und übersichtlich aufgelistet.

Manchmal bereitet das System jedoch aus scheinbar unerklärlichen Gründen Probleme. Bevor Sie eine erboste Mail an billg@microsoft.com schicken, gehen Sie doch lieber in unser Software- und Hardware-Forum. Dort treffen Sie Leute, mit denen Sie über mögliche Lösungen und die neuesten Produkte diskutieren können. Unser Leser »Baseballbatboy« zum Beispiel hat dank eines Ratschlags von Rene Hadler sein altes **Half-Life (dt.)** zum Laufen bekommen.

Redaktions-Rundgang

GameStar-Redakteure sind auch nur Menschen – dies ist das eindeutige Fazit der Forums-User nach dem virtuellen Redaktionsrundgang. Unserem Leser »The Mick« fiel ein Stein vom Herzen: »Vor allem der Anblick der Redaktionsräume hat mein Gewissen, was die Ordnung bei mir zu Hause angeht, beruhigt.« Mittlerweile ist eine Vielzahl neuer Fotos hinzugekommen, die wir mit passenden Erklärungen versehen haben. (www.gamestar.de/service/rundgang.htm).

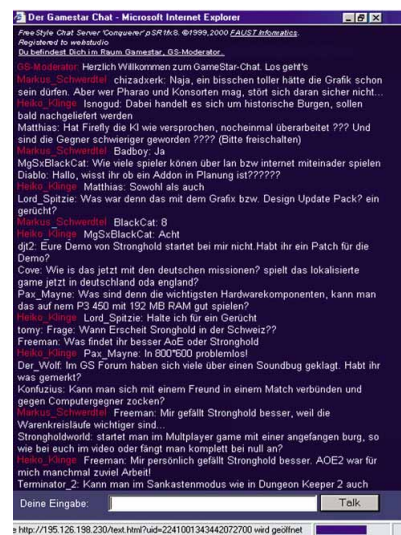


Die User im GameStar-Forum stehen Ihnen bei Windows-XP-Problemen mit Rat und Tat zur Seite.



Chats mit Redakteuren

Stronghold und dessen viel diskutierter Test in der vorletzten GameStar-Ausgabe waren Thema des Chats am 18. Oktober. Echtzeitstrategie-Fans hatten die Möglichkeit, mit unseren Experten Heiko Klinge und Markus Schwerdtel zu plaudern. Dabei standen vor allem Tipps zum Einstieg in das knifflige Spiel im Mittelpunkt. Wenn Sie Genaueres wissen wollen, dann schauen Sie sich doch einfach das Logfile an: www.gamestar.de/forum/chat.htm. **CM**

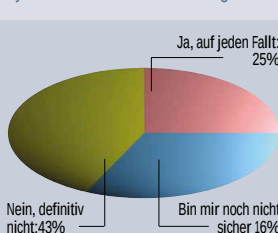


Ein kurzer Ausschnitt unseres Chats am 18. Oktober.

Ihre Meinung zählt

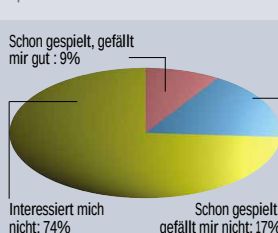
Jede Woche finden Sie auf GameStar.de eine neue Umfrage zu Themen, die Spielern unter den Nägeln brennen. Hier die Ergebnisse der jüngsten vier Meinungspolls, an denen sich insgesamt fast 30.000 Leser beteiligt haben.

Planen Sie, auf das neue Betriebssystem Windows XP umzusteigen?



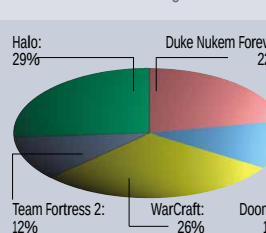
Fazit: Ein Viertel der Teilnehmer will den Sprung auf Windows XP wagen – der Rest ist momentan skeptisch.

Wie stehen Sie zum Simpel-Shooter-Spiel Moorhuhn 3?



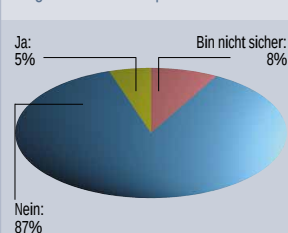
Fazit: Moorhuhn 3 ist für GameStar.de-Leser kein Thema. Nur ein Bruchteil findet Gefallen am Spiel.

Welches Spiel wird am längsten in der Warteschleife hängen bleiben?



Fazit: Unsere User sind wenig zuversichtlich, dass sie Halo und WarCraft 3 demnächst ihr Eigen nennen dürfen.

Würden Sie sich eine Xbox nur wegen dem Actionspiel Halo kaufen?



Fazit: Ein gutes Spiel garantiert noch keinen Erfolg: Microsoft muss sich für PC-Fans mehr einfallen lassen.

Die Entscheidung naht

4. GameStar-Turnier

Die GameStar-Arena ist wieder geöffnet. Vom 7. bis 9. Dezember 2001 kämpfen die besten Teams dieser Saison aus Counterstrike, TacOps und Unreal Tournament um den Titel des Champions. Seien Sie dabei – per Livestream, Half-Life-TV oder Chat.



Vier Monate lang kämpften die besten Teams Deutschlands um die Teilnahme am großen GameStar-Clanturnier. Konstant gute Leistungen und kaum Streitfälle zeichnen die Clans aus, die auf den ersten 16 Plätzen ihrer jeweiligen Liga stehen. Die Sieger werden in unserem Turnier vom 7. bis 9. Dezember durch ein K.O.-System ermittelt. Die endgültige Teilnehmer-Liste steht Anfang Dezember fest, die Tabelle rechts zeigt den Stand vom 15. November. Während des Turniers informieren wir Sie laufend auf unserer Webseite www.gamestar.de/multiplayer/turnier.htm über aktuelle Spielstände und Ergebnisse. Auch Chats mit der Turnierleitung werden dort angekündigt. Das Turnier beginnt am Freitag um 18.00 Uhr, im Anschluss an die Eröffnungsfeier. Nach den Finalspielen am Sonntag findet gegen 21.00 Uhr die Siegerehrung statt.

Spannendes Finale

Zu den Favoriten bei Counterstrike zählen fast nur bekannte Namen der Szene. Ob nun Pro Gaming (die Sieger des letzten Turniers), unLimited, Heinerfest oder shuuk, allen ist der Turniersieg zuzutrauen. Trotzdem kann noch einer der jetzt niedriger platzierten Clans wie Plage, Troopers oder der Finalist des vorletzten Turniers, Shotgun Brothers, Revenge für eine Überraschung sorgen.

Auch bei Unreal Tournament sind die Rollen klar. Titelverteidiger Mavericks be-

hauptet sich seit Beginn der Saison mit einem makellosen Punktekonto auf dem ersten Platz. Zusammen mit Bad Chaos Troopers, Ocrana, Sudden Death Force, inzane, Mortal Domination und Fallen Souls bilden sie den engeren Kreis der Favoriten. Welche Clans letztendlich in die Finalsspiele am Sonntag (9.12.) einziehen, wird nicht zuletzt von der Tagesform abhängen.

Tactical Ops musste während seiner zweiten Saison in der GameStar-Liga einige Rückschläge einstecken. Die Version 2.0, die zu Anfang der Saison eintraf, erfüllte nur teilweise die hochgesteckten Erwartungen. Matrix, die Gewinner des 3. GameStar-Turniers, sind genauso dabei wie Geh ab, Veiovis und Deutschlands kranker Horde, ehemals Club der fraggenden Dichter. Weitere Titel-Aspiranten: frontenz, Dragons never die, der BB-Clan und Xplosionz, die erst kürzlich mit dem Clan Last Man standing fusionierten. Spannende Matches garantiert!

Verbesserter Livestream

Auf unserer Webseite halten wir Sie das ganze Wochenende auf dem aktuellen Stand. Spielergebnisse und neue Rundenpaarungen sind schon Minuten nach Matchende abrufbar. Zudem kommt wieder unser bewährter Livestream zum Einsatz. Auf vielfachen Wunsch haben wir die Qualität der Live-Bilder erhöht. Diesmal verwenden wir die so genannte Surestream-Technologie, die je

nach vorhandener Internet-Anbindung unterschiedliche Bildgrößen erlaubt. Die interessantesten Partien übertragen wir live ins Internet, GameStar-Redakteure sind bei jedem Spiel als Kamera-Leute im Spectator-Modus dabei und kommentieren die Spielzüge.

Fast wie im Fernsehen

Alternativ zum Livestream bieten wir 500 Counterstrike-Fans einen Sitzplatz auf unserem Half-Life-TV-Proxy an. Der zaubert die spannendsten Matches direkt auf Ihren Monitor – und zwar mit Vollbild und in vier selbst wählbaren Ansichten. Beachten Sie aber, dass Sie dafür Counterstrike 1.3 und die Half-Life-Version 1.1.0.8 auf Ihrem PC benötigen, beziehungsweise die CS-Kaufversion mit dem aktuellen Patch auf 1.003. Das Spiel, die IP und den Port des HLTV-Proxy geben wir jeweils etwa 15 Minuten vor Spielbeginn auf der Webseite bekannt. Wegen der möglichen Weitergabe entscheidender Informationen durch Zuschauer wird HLTV und der Live-Stream mit einer Verzögerung von 45 Sekunden abgegeben.

Jeder kann gewinnen

Nicht nur die Top-Clans können bei unserem Turnier Sachpreise im Wert von mehreren tausend Mark gewinnen. Auch unsere Leser dürfen wieder mittippen. Wer die Sieger der drei Einzeldisziplinen voraussagt, kann aktuelle Spiele und andere Sachpreise abräumen. Informieren Sie sich rechtzeitig auf unserer Webseite www.gamestar.de/multiplayer/turnier.htm. **WR**



Mit unserem Livestream sind sie immer mitten im Geschehen.

Die letzten Spieltage

Die GameStar Liga

Die Saison geht zu Ende, 667 Clans sind noch dabei. Wer schafft bis zum 28.11. die Qualifikation für das Clan-Turnier? Vor dem 14. Spieltag war noch vieles offen.

Die Teilnehmer der Counterstrike-Playoffs stehen so gut wie fest. Um die Plätze 17 und 18 wird in den beiden verbleibenden Spieltagen hart gekämpft. Beide Teams könnten sich nur durch einen Punktverlust der darüber platzierten Clans qualifizieren.

Bei Unreal Tournament sind die Plätze 14 bis 20 mit punktgleichen Teams belegt. Das Verhältnis der Caps wird hier voraussichtlich über die Teilnahme entscheiden. Es sei denn, einer der Clans muss noch eine unerwartete Niederlage hinnehmen.

Anders ist die Situation bei Tactical Ops, der 16. Platz markiert die Linie für den Einzug in die Finals. Wenn sich die Clans auf den Positionen 13 bis 16 keine groben Schnitzer mehr erlauben, ist das GameStar-Turnier für sie so gut wie gebucht. **WR**

Counterstrike – 1. Liga				
13. Spieltag, 431 Clans in vier Ligen				
Pos.	Clanname	Spiele	Punkte	Caps
1	unLimited uL	13	39	332:21
2	pro-gaming.de -[pG]-	13	39	314:49
3	shuuk shuuk	13	39	238:51
4	DtL. kranke Horde DkH	13	36	280:76
5	Knights of Apoca. KoA	13	36	249:80
6	- nocturne.de -	13	33	259:39
7	Heinerfest [HF]	13	33	208:76
8	team radium	13	30	244:86
9	Pro-Pain [Pro-Pain]	13	27	194:127
10	Biological War	13	25	209:155
11	unlimited Teamplay uTp	13	25	176:126
12	eSports for all e.V.	13	24	198:125
13	PLAGE PLAGE	13	24	182:148
14	Zoulless Zoldierz [zZz]	13	23	209:148
15	Troopers [Troopers]	13	23	192:139
16	-[team fraggerworld]-	13	22	211:131
17	The Revenge of Shotg.	13	22	167:135
18	Kommando Totenkopf	13	21	175:158
19	The Next Generation	13	19	192:146
20	black mesa forces bmf	13	19	181:176
21	:: factio Devotion :: [fD]	13	18	187:213
22	Camper In Action	13	17	172:150
23	Essen auf Rädern [EaR]	13	16	185:138
24	team-relentless trl	10	15	87:84
25	Wächter von Wathall	10	15	115:130
26	United Pot Smokers	13	15	145:161
27	BuBu BuBu	13	15	132:188
28	the - [pGin] -is- unbel.	13	13	178:178
29	Golden Lords -lord-	12	13	114:204
30	-Kinder des Konsums-	11	12	104:165
31	-Just For Fun- -JFF-	13	12	141:203
32	Viribus Unitis [-=VU=-]	13	12	130:215
33	Da German Freakz	13	10	110:191
34	Jubo @Hamburg Jubo	13	9	110:192
35	KRAUTS [KRAUTS]	13	9	99:257
36	GrandMasters GM	13	8	128:229
37	-- The Untouchables --	6	7	50:64
38	G-FORCE [G-F]	8	7	68:116
39	Deutsche Bruderschaft	13	6	111:263
40	12Monkeyz 12M]	13	6	113:292
41	Immortal Fighters if	3	3	24:51
42	DtL. Daddel Connection	11	3	40:232
43	Adv. Tact. Fighters [ATF]	13	3	47:339
44	=] team eternity [=	1	0	11:17
45	The Evil Angels [TEA]	1	0	0:20
46	Elite-Force [E-Force]	2	0	0:40
47	DarkOmens DO	2	0	0:40
48	Sons of Rainbow 6 sR6	4	0	15:87
49	Rising Stars *RS*	5	0	11:92
50	CaDaVeR CoMnAnDo	7	0	27:181

Unreal Tourn. – 1. Liga				
13. Spieltag, 111 Clans in zwei Ligen				
Pos.	Clanname	Spiele	Punkte	Caps
1	Mavericks [Mv]	13	39	262:6
2	BtD ChaosTroopers	13	39	203:9
3	Ocrana ocr*	13	37	173:21
4	Sudden Death Force	13	36	266:44
5	iNzanE *iNz	13	36	178:21
6	Mortal Domination mD°	13	36	159:24
7	FallenSouls _FS_	13	34	152:36
8	«[i]nstruct» «[i]»	13	33	292:19
9	Allied-Enemies «AE»	13	33	199:31
10	Team-Majesty -m-	13	33	160:12
11	OrangUtanClan	13	30	158:59
12	UnDeRgRoUnD [-u-]	13	30	153:58
13	XAN-Clan xAn*	13	30	129:37
14	Silent Death =s_ =	12	24	140:35
15	team foundation f	13	24	114:44
16	German FunFraggers	13	24	112:49
17	Illuminati Clan DtL.	13	24	99:43
18	[Hero]-Clan [Hero]	13	24	83:52
19	Squadron of Death	13	24	80:54
20	Imperial [Imperial]	13	24	97:73
21	Lords of War -LoW-	13	21	91:50
22	dungeon connection dc.	13	21	76:72
23	Napalm «N»_	13	18	41:92
24	Ritter der Tafelrunde	13	15	87:79
25	United Clan Network	13	15	82:79
26	Friends & Fraggin «F&F»	13	15	90:113
27	WhyClan wh.]	13	15	102:113
28	Right hand of darkness	13	15	51:101
29	DarkLordZ [DLZ]	13	15	57:162
30	Absolute Beginnerz Clan	6	12	42:20
31	Legion legion	13	12	100:99
32	Warlords 4 Ever [W4E]	13	12	55:115
33	Operation X [oX]	13	12	40:125
34	»DéviltZ« »D«	13	9	52:112
35	Alliance =A=	13	9	33:94
36	Insane Strike Force	13	9	31:132
37	[FlaTClan] [FlaTClan]	13	9	39:142
38	HuNReal Clan HuN	13	9	42:193
39	Brotherhood of Gods	13	9	27:226
40	Monkeyz [M]	13	6	29:128
41	German Terror Corps	13	6	27:167
42	Unreal Chaos Clan	13	6	28:209
43	Sonder Einsatz Kom.	6	3	12:127
44	Try 2 Kill us [T2Ku]	2	2	0:20
45	Rocketz of Destruction	2	1	0:25
46	DigitalForce [DF]	2	0	0:40
47	Mortal Kombat --MK--	5	0	2:146
48	no Phear` ``nP` ``	11	3	12:171
49	Radical organized	10	0	7:214
50	Veni Vidi Vici (VVV)	13	1	16:337

UT Tactical Ops – 1. Liga				
13. Spieltag, 125 Clans in zwei Ligen				
Pos.	Clanname	Spiele	Punkte	Caps
1	Geh aB Clan GaB]	13	39	242:59
2	Veiovis vE	13	36	296:42
3	DtL. Kranke Horde	13	36	297:44
4	The MaTriX =MaTriX=	13	36	279:50
5	frontendz fdz	13	34	274:59
6	Dragons Never Die [DND]	13	31	243:84
7	BB Clan [BB]	13	31	224:78
8	Xplosionz « _z »	13	30	241:67
9	UniTed Killer Com.	13	30	236:85
10	Swat Aufräumkom.	13	30	212:103
11	Frontline Warriors	13	30	214:106
12	UT Killer Zone «Jutkz »	13	30	216:114
13	Fantastic SuckerZ	12	27	201:93
14	The Real UT Masters	13	25	190:116
15	AllgemeinesAufräum	13	25	143:131
16	Fatal Strike *FS*	11	24	204:107
17	Die Weichen !=DW!=	13	24	180:112
18	Mortis Velas [v]	13	24	157:105
19	Black\$SnakeEating-\$par.	13	22	205:133
20	Imperial [Imperial]	13	22	150:106
21	GERMAN HEADHUNTERS	13	21	142:114
22	Anti Terror Kommando	13	20	188:145
23	Delta-Clan «_ C »	13	19	146:119
24	Physical Wreck [PsW]	13	19	148:176
25	WildCardsOnline	13	18	110:121
26	Last Man Standing	13	18	135:162
27	Legion from Hell LfH*]	9	16	127:78
28	DareDevilz =DD=	13	16	124:203
29	FreakZ United [*FzUd*]	13	16	110:235
30	Killaz vom Dienst	13	13	124:138
31	the Lost Strike Force	13	13	133:153
32	No Wucking Forries	9	13	84:109
33	[T5] [T5]	13	12	151:208
34	Tac Ops Clan d. Nullen	13	10	81:182
35	Masters of Mischief	9	9	93:155
36	German Tactical Corps	13	9	91:170
37	Unreal Mafia Online	12	9	52:206
38	Tactical Paladins =[TP]=	13	7	79:191
39	Synthetic Witness :SW	9	6	68:132
40	Hostage Resc. Troopers	13	6	73:184
41	Bad Old Terrorists [BOT]	13	6	70:216
42	BlackSnake Tac Ops Clan	13	4	54:325
43	Anti Terror Unit =aTu=	4	3	17:93
44	Unreal Tactical Forces	13	3	60:269
45	UT Fight Club [UTFC]	13	3	43:264
46	Psychedelic Butch. Boys	12	3	66:309
47	Tactical-Night-Force	2	1	8:45
48	Terror Crew [TC]	4	1	8:104
49	OperationX-to oX^to	7	1	34:135
50	Pixelgeneration	8	1	17:125

Quicktime 5

→ www.apple.com/quicktime

Der Apple **Quicktime**-Player ist vielen nur im Zusammenhang mit Kino-Trailern bekannt. Dabei vermag der Konkurrent des Microsoft-**Media-Player** weit mehr als nur abzuspielen und vorzuspulen. Das Programm beherrscht bildschirmfüllende Präsentationen, Internet-Radio, MP3 sowie Streaming und glänzt durch seine logische und übersichtliche Benutzeroberfläche. **IT**

Quicktime 5

Kategorie: Software Preis: 0 oder 60DM
Anbieter: Apple Sprache: Deutsch

Fazit: Leicht zugängliche Bedienung und hohe Kompatibilität zu vielen Video-Formaten. Professionelle Optionen in der Bezahl-Version.

2,0

Tactical Ops

→ www.tactical-ops.de

Für die deutsche **TO**-Community hat sich tactical-ops.de als besonders wertvolle Webseite herauskristallisiert. Abgesehen von News, .plan-Updates der Entwickler und einem sehr aktiven Forum bekommen Interessierte die neuesten Downloads, Spielberichte und eine deutschsprachige Starthilfe zur **Unreal-Tournament**-Modifikation. **IT**

www.tactical-ops.de

Kategorie: Webseite Preis: kostenlos
Anbieter: tactical-ops.de Sprache: Deutsch

Fazit: Zuverlässige Quelle für alle TO-Begeisterten, mit einem herausragenden Angebot an kompetenten Informationen und Rubriken.

1,4

Westwood

→ westwood.ea.com

Das Online-Domizil von Westwood präsentiert sich in einer Mischung aus aktuellen Inhalten und einem erfrischend extravaganten, aber nicht aufdringlichen Design. Fein säuberlich sortiert und katalogisiert strotzt die englischsprachige Webseite vor Informationen – sowohl zu Oldies als la **Command & Conquer** als auch zu demnächst erscheinenden Titeln wie **C&C Renegade**. Dabei wurden allen Spielen eigene Sektionen gewidmet, die mit unterhaltsamen Dreingaben geschmückt sind. Außerdem bietet die Seite eine tadellose Download-Rubrik, unterteilt in Updates, Videos, Demos und Musik. Im Backstage-Bereich können Sie sich zu aktuellen Betatests anmelden und über das Firmen-Profil informieren. Bei Problemen und Fragen stellt die Support-Sektion einen hilfreichen Anlaufpunkt dar, gute Englischkenntnisse sind aber Voraussetzung. **IT**



Für Westwoods Webseite benötigen Sie das **Macro-media**-Flash-Plugin, sonst fehlt die Navigation.

westwood.ea.com

Kategorie: Webseite Preis: kostenlos
Anbieter: Westwood Sprache: Englisch

Fazit: Viel Inhalt und erstklassige Präsentation zeichnen die offizielle Westwood-Webseite aus. Lange Ladezeiten sind allerdings inbegriffen.

1,5

PowerToys

→ www.microsoft.com

Mit den **WindowsXP-PowerToys** hat Microsoft eine kostenlose Sammlung an Hilfsprogrammen für Benutzer seines neuesten Betriebssystems zusammengeschürt. Den wichtigsten Bestandteil bildet **Tweak UI**, mit dem Sie bis zu 100 Windows-Einstellungen konfigurieren und an Ihre Bedürfnisse anpassen. Selbst nur umständlich erreichbare oder versteckte Optionen lassen sich damit komfortabel verändern. Eine zusätzliche Erweiterung ist der **Task Switcher**, der zu den üblichen Programm-Symbolen während des Task-Wechsels mit **ALT** + **TAB** ein Preview-Fenster anzeigt. Da die Vorschau in Echtzeit generiert werden muss, bremst dieses Tool das System allerdings stark aus. Das ungefähr 1 MByte kleine Toolpaket ist selbst mit einem 56k-Modem schnell heruntergeladen, fix installiert und sofort betriebsbereit. **IT**



Insgesamt elf **PowerToys** erleichtern den Windows-Alltag. Darunter Tweak UI und User-Switch.

PowerToys XP

Kategorie: Software Preis: kostenlos
Anbieter: Microsoft Sprache: Englisch

Fazit: Klein und effizient: Microsofts kostenlose Hilfsprogramm-Sammlung ist eine sinnvolle Ergänzung für jeden Windows XP-Benutzer.

1,8

GameStar-Surftipps

★★★ beta.valvesoftware.com Half-Life-Entwickler Valve sucht für einen nicht näher spezifizierten Betatest experimentierfreudige Spielernaturen. ★★★ www.ig3.de Imperium Galactica (bzw. CDVs Homepage dazu) schwebt seit kurzem im Online-Orbit. Virtuelle Kosmonauten finden Infos, Hintergrundgeschichte und Bildmaterial. ★★★ www.gmistudios.com Die Entwickler von Return to Castle Wolfenstein stellen sich vor: Firmenprofil samt Geschichte, Neuigkeiten und Informationen zu den Gray-Matter-Spielen gibt's in diesem Umfang nur hier. ★★★ www.noonelivesforever.com/downloads Publisher Fox Interactive bietet ein 50-MByte-Paket an zusätzlichen Multiplayer-Karten für No One Lives Forever an. Cate-Archer-Fans dürfen sich auf (f)rohe Weihnachten einstellen. ★★★ www.soundblaster.com/support/winxp Creative Labs hat die Windows-XP-Treiber für diverse Soundblaster-Modelle an – darunter Audigy, Live! und PCI 512. ★★★ www.starwars.com Darth Vader, Obi Wan und Königin Amidala sind wieder in aller Munde. Den weltweit heiß ersehnten Filmstart von Star Wars: Episode 2 zelebrieren die Mannen von George Lucas auf der offiziellen Webseite. Erste Trailer und Bilder sind bereits online. ★★★

Post-Express

Leserbriefe

Statements der GameStar-Leser: So denken sie über Halo, Aliens vs Predator und den Service der Publisher.

Halo

Ich finde euren 12-seitigen Bericht über Halo echt superklasse. Tolles Spiel, aber es ist ja wohl unter aller Sau, dass die PC'er noch so lange warten müssen. Nur wegen Halo werde ich mir die Xbox zu diesem Preis nicht kaufen. *Katrin Schmidt*

So sehr ich mir wünschen würde, Halo bald spielen zu können – zum Kauf der überkauften Xbox werde ich mich wohl doch nicht hinreißen lassen. Hatte Microsoft nicht vor einem Jahr angekündigt, die Konsole würde »zu einem konkurrenzfähigen Preis« angeboten? *Stephan Perreos*

Der Test von Halo hat nichts in der Game Star zu suchen. Was steht auf der Titelseite?

»Die ganze Welt der PC-Spiele«. Gibt es etwa Halo für den PC? *Dirk Hellmuth*

GameStar Die Story zu Halo war eine Preview, kein Test. Natürlich ist Halo noch nicht auf dem PC erschienen, aber viele andere Titel etwa Half-Life 2 oder World of Warcraft sind noch weiter entfernt – dennoch berichten wir schon jetzt.

Handbücher

Euer Artikel zur Servicewüste Deutschland haben mir gut gefallen. Das Weglassen mancher Handbücher durch die Hersteller ist mir rätselhaft. Dass ihr solche Spiele abwertet, finde ich super. *Daniel Dittrich*

Offener Brief an Microsoft – Vorschläge zur Gewinnmaximierung bei PC-Spielen: Nachdem das Handbuch als Kostenfaktor erkannt und folgerichtig eliminiert wurde, schlage ich vor, auch den restlichen Packungsinhalt zu eliminieren. Dazu erhalten alle lizenzierten Microsofthändler ein MMPLS (Microsoft-Multi-Purpose-License-Sheet). Das ist ein DIN-A4-Blatt mit Hinweisen auf (kostenpflichtige) Hotlines, Lizenzbestimmungen, EAN-Code und dem 40-stelligen Produkt-Key. Gegen eine Gebühr von 50 Euro dürfen Kunden das Blatt von Hand abschreiben. Unter Angabe des Product-Key schicken die Käufer dann ei-

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 wenden Sie sich bitte an:
cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

nen CD-Rohling sowie einen frankierten Rückumschlag an Microsoft. Bei MS wird dann die Software auf den Rohling überspielt und im Rückumschlag verschickt. CD-Cover, Handbücher und andere unwichtige Paperware können bei Microsoft Press separat erworben werden. *Axel Neue*

Vorweg: Ich finde es auch nicht toll, dass der FS 2002 so teuer ist und ohne Handbuch erscheint. Aber Microsoft ist ein kommerzielles Unternehmen. Als Aktionär der Firma würde ich Wert darauf legen, dass sie den höchsten Preis durchsetzt, der möglich ist. Wenn die Konkurrenz zu blöd ist, sich was vom Kuchen abzuschneiden, ist halt der Kunde der Dumme – das nennt sich



Halo: »Dafür würde ich mir keine Xbox kaufen«



Die PC-WELT 01/2002 mit CD-ROM – jetzt am Kiosk!

Aktuell: News & Trends • Neue Hard- und Software • Viren, Updates & Treiber • Free- und Shareware

Titel: Top 100: Die beste Free- und Shareware • Neue Treiber für Windows: 640 MB auf CD • Neue TFT-Displays im Test

Hardware: Kaufberatung: DVD-Laufwerke • Perfekter Rohling: Die richtigen Medien für Ihren Brenner • Top 150

Software/Online: Daten: Top Secret • Ihr PC: Fit für den Euro

Die PC-WELT im Februar mit CD – ab 05.01. am Kiosk

Der virtuelle PC: So funktioniert's • Linux kinderleicht • Windows XP: Die neuen Treiber • Wie privat sind Ihre Mails?

Flight Simulator

2002: »Die meisten, die das kaufen, sind eh' Piloten.«



Marktwirtschaft. Ihr solltet daher nicht abwerten, wenn es keine – vielleicht preiswertere – Alternative zum FS 2002 gibt.

Guido Leister

GameStar Das hat nichts mit der Konkurrenz zu tun – wenn Microsoft die Ausstattung ihres Spiels soweit herunterfährt, dass der Spielspaß beeinträchtigt ist, werten wir

ab. Und wenn der FS 2002 die einzige Simulation auf der Welt wäre.

Wozu braucht man bei Flight Simulator 2002 ein Handbuch? Die meisten, die das kaufen, sind Piloten wie ich auch. Nicht-Piloten sind bei dem Programm eh' falsch – ein normaler Mensch weiß ja nicht einmal, was CVFR oder IFR ist. Ihr solltet so was oh-

nehin nicht testen, wenn ihr nicht selber Piloten seid – ich würde euch empfehlen, jemanden ranzulassen, der PPL-C, PPL-B, PPL-A-Scheine besitzt.

Patrick Kuhn

Aliens vs. Predator 2

Der Test zu Aliens vs Predator 2 war ja echt die Härte! Wie kann man nur bei einem Spiel wegen »übertriebener Gewaltdarstellung« Grafik- und Gesamtwertung weglassen? Wenn ein Spiel in irgendeiner Weise Maßstäbe setzt, muss es auch fair und unabhängig bewertet werden. In den Medien sehen wir jeden Tag mehr Gewalt.

Mike Ludwig

GameStar Bei Spielen liegt der Fall ein bisschen anders: Da ist es der Spieler, der sie – virtuell – ausübt. Wenn Unterhaltungsprodukte den Einsatz von Gewalt gegen Unschuldige oder Wehrlose fördern (siehe der berühmte Alien-Kopfbiss) läuft da schon etwas falsch. Und die sinnlose Splatterei (Leichen können noch zerhackt werden) ist weder für Jugendliche geeignet noch dem Spielspaß förderlich. Nochmal zur Klärung: Wir bewerten keine Spiele, in denen entweder stark übertriebene Splattereffekte vorkommen oder Gewalt gegen Wehrlose zum Weiterkommen notwendig ist. Das trifft auf Kingpin, Hitman, Messiah und AvP 2 zu;

Die Gewinner der großen Jubiläumsverlosung (11/2001)

Thomas Ahlbrecht, Hamburg • Florian Ahrendt, Bielefeld • Thomas Albrecht, Schwarzensee • Deniz Alpan, Witzwort • Andreas Aniol, Travemünde • Gerhard Artinger, Kelheim • David Augustin, Lippstadt • Reinhard Baatz, Bayreuth • Felix Bach, Bielefeld • Alfons Ballast, Königsmoo • Markus Bauer, Darmstadt • Fritz Beck, Celle • Roland Beck, Augsburg • Patrick Beck, Bad Dürkheim • Dennis Becker, Lüdenscheid • Stefan Behringer, Ditzingen • Freddy Beier, Bremen • Marc Beinhauer, Staig • Achim Bellingroth, Bonn • Enrico Benkenstein, Braunlage • Andreas Benschel, Konstanz • Peter Berg, Heidesheim • Daniel Bertram, Beindersheim • Sebastian Biegl, München • Martin Bierbaumer, Villach • Florian Birnthal, Abensberg • Lutz Bittner, Saarbrücken • Michael Blankenburg, Stolzenhagen • Simon Blonski, Duisburg • Hendrik Blumenstock, Crailsheim • Klaus Blumenthal, Essen • Hans Böck, Hamburg • Johann Bockenmeyer, Wiesloch • Wolfgang Bode, Göttingen • Friedrich Boger, Dietenheim • Thomas Böker, Paderborn • Carsten Böttcher, Bochum • Sascha Bragulla, Liederbach a.T. • Christopher Braun, • Norken • Roman Braunmüller, Augsburg • Torsten Brauns, Mannheim • Björn Brede, Kiel • Oliver Breitmayer, Buchholz • Andreas Bretfeld, Münster-Sarmsheim • Thomas Brunner, Ruhmannsfelden • Christopher Buchholz, Förderstedt • Matthias Buhl, Siegen • Johann Bund, Erlangen • Andreas Burkert, Nürnberg • Christopher Busch, Bornheim • Robert Chiaradia, Heidelberg • David Christmann, Holzkirchen • Markus Chup, Heidenheim • Michaela Coppola, Friedrichshafen • Thorben Costabel, Stralsund • Eric Danielski, Salzwedel • Mario de Bortoli, Sömmerda • Klaus Deucker, Pegnitz • Harry Deutsch, Kall • Dennis Dewald, Aachen • Till Dickmann, Celle • Andreas Diel, Fulda • Detlef Dierich, Braunschweig • Frieder Dillmann, Nortorf • Uwe Drees, Wolfsburg • Manfred Dreyer, Horstedt • Tobias Ebernickel, Hannover • Thomas Ebinger, Lübeck • Olaf Ecke, Karlsruhe • Henning Ecklebe, Hohenlockstedt • Heinrich Eder, Cham • Tobias Eggert, Bruckmühl • Philip Eickenbusch, Hamm • Andreas Eimesser, Fürstfeldbruck • Manuela Elholm, Kirchheim/Teck • Martin Ellermann, Riedenburg • Heiko Ellinger, Köln • Fabian Ernst, Berlin • Doris Everhart, Köln • Sven Fahrenheim, Flintbek • Martin Fehrenbach, Reute • Florian Felke, Salem • Markus Fengler, Eschweiler • Waldemar Feinstein, Tuttlingen • Andreas Feuerstein, Bad Nauheim • Michael Fiedler, Lübeck • Thomas Fischer, Kirchheim • Marc Fischer, München • Daniel Fischer, Trier • Marc Fischer, Hameln • Jonas Fischer, Inhofen • Ingo Flick, Cölbe • Chris Forberger, Blankenhain • Thomas Frahrer, Ulm • Christopher Friedemann, Flörsheim • Thomas Friedrich, Obersulm • Thomas Friedrich, Walsleben • Thomas Friesinger, Peißenberg • Uwe Fromme, Peine • Steffen Fuchs, Traustadt • Andreas Fuchs, Landshut • Christian Fuchs, Waldbrunn • Stefan Gaebel, Unna • Nikolas Galbenis, Essen • Maximilian Gass, Bad Neustadt • Dominik Gast, Nürnberg • Mario Gaudlitz, Schwalmatal • Christian Gehrke, Bliesdorf • Joachim Geiger, Großschafhausen • Robert Genderjahn, Magdeburg • Guido Germann, Koblenz • Jochen Gerold, Schwäbisch-Hall • Adam Glinka, Sindelfingen • Marc Glucker, Hüttlingen • Jakob Göbel, Münster •

Rüdiger Göbel, Menden • Jens Gottwald, Königsdorf • Torsten Gräff, Mandel • Philip Grasse, Lübeck • Julia Griese, Frickingen • Ralf Grieser, Tarp • Gunnar Grimm, Hannover • Ralf Groen, Rastede • Alexander Gröling, Mendig • Werner Gronau, Paderborn • Simon Groneberg, Essen • Günter Grosse, Aldenhoven • Jörn Grosse, Freiburg • Martin Gruschke, Norden • Roman Gsell, Pforzheim • Ozan Haag, Fulda • Christian Hage, Ottstedt am Berge • Andy Hagen, Hamburg • Florian Hainzel, Trostberg • Patrick Hamm, Röttenbach • Peter Hänsel, Braunfels • Henrik Hansen, Schleswig • Andreas Hartmann, Germering • Ivo Hartmann, Frankfurt • Lars Hase, Reinbek • Simon Hastreiter, Tann • Burghard Hauck, Schöllkrippen • Thomas Haufen, Wesseling • Thomas Heck, Tettnang • Daniel Hedwig, Bremen • Sebastian Heiermann, Oberhausen • Marcus Heimann, Berlin • Tobias Heimbach, Berlin • Jens Heihold, Blaufelden • Michael Heinrich, Waldenweiler • Felix Heinz, Wannweil • Felix Held, Wembach • Siegfried Hellmann, Aurich • Rafael Hellmann, Goslar • Ronny Hellmer, Waiblingen • Heribert Hemm, Aschaffenburg • Michael Henn, Bergisch-Gladbach • Yves Hennrich, Wörth • Gordon Henske, Oldenburg • Stephan Herget, Kleinrinderfeld • Heiko Herold, Kaisheim • Konstantin Hert, Zweibrücken • Timo Hilbring, Winsen/Luhe • Klaus Hinsch, Erdweg • Christian Hinz, Bremen • Stefan Hippen, Aurich • Markus Hise, Wiesbaden • Jörg Hoffmann, Obernkirchen • Stefan Hofmann, Maßbach • Andreas Hofstetter, Grafing • Andreas Höhler, Timmendorfer Strand • Andreas Holtz, Rostock • Sven Horbul, Heide • Thomas Hotz, Bickendorf • Patrick Hummel, Essen • Raphael Huppertz, Ravensburg • Michael Hürth, Bochum • Malte Husemann, Gütersloh • Thomas Hüser, Schweinfurt • Ralf Hüttemeyer, Bremen • Gernot Igers, Gruensfeld • Torben Jakob, Nürnberg • Bernd Jakobs, Wilhelmshaven • Philipp Jankowitsch, Kulmbach • Hendrik Jaskowiak, Wetter • Alexander John, Düsseldorf • Enno Jung, Heidelberg • Dennis Kage, Paderborn • Thorsten Kallmeyer, Emden • Ronny Kara, Neuenhagen • Marcel Kaspar, Köln • Karsten Keese, Lauenau • Steffen Keine, Dormagen • Felix Kerscher, Nürnberg • Jörg Kiefer, Eppelborn • Tommy Kieffer, Stockdorf • Sven Kimmel, Mosbach • Tobias Klär, Saarbrücken • Jörg Klawuhn, Gladbeck • Thorsten Klein, Fockbek • Matthias Klein, Weilheim • Sebastian Klein, Bad Salzuffen • Sebastian Kleine-Flaßbeck, Bielefeld • Norbert Klelotko, Nürnberg • Petra Kletzsch, Rottenburg-Oberndorf • Jonas Knipper, Leer • Michael Knipprath, Willich • Steven Koch, Schönebeck • Norbert Kogel, Eschweiler • Peter Kohlert, Blumberg • Philip Kolvenbach, Rodgau • Peter Komrowski, Salzgitter • Alexander König, Neuwed • Joachim Konken, Bordesheim • Ernst Konrad, Oberrieden • Gerrit Kopp, Itzehoe • Martin Korn, Augsburg • Mathias Koschker, Rastatt • Christian Köster, Bochum • Thomas Kotzinger, Vachendorf • Andreas Koziol, Sindorf • Oliver Kraft, Vaihingen • Martin Kraft, Forchheim • Robin Kratz, Bexbach • Uwe Krause, Neu-Ulm • Konstantin Krauss, Gauting • Micha Kreb, Fellldorf • Daniel Kreidl, Remscheid • Dominik Kröner, Berlin • Dominik Krzysztok, Wuppertal • Norman Kuenstner, Rostock • Jörn Künder, Bark • Robin Lach, Linsen-

nicht aber auf das – ansonsten auch reichlich brutale – Max Payne.

Im Gegensatz zu anderen Fachzeitschriften wagen es Frau Schmitz und Herr Langer, aufgrund der Gewaltdarstellung keine Wertung zu geben. Ich möchte den Verantwortlichen für diesen mutigen Schritt danken, denn exzessive Gewalt hat in Spielen (die ja auch Kindern zugänglich sind) nichts verloren.

Michael Krainer

Ich finde die Nicht-Bewertung von Aliens vs Predator 2 scheinheilig. Das Spiel basiert auf einem Film, in dem das Alien eine hochgezüchtete Killermaschine ist, die sich nun mal (überspitzt gesagt) von Hirn ernährt. Es erscheint mir auch logisch, dass es lieber unbewaffnete Gegner angreift.

Aarni Kuoppamäki

GameStar Und wenn ein Spiel auf den Markt kommt, bei dem man – mit allem Realismus – einen Serienmörder verkörpert, ist das auch okay, solange nur die Logik gewahrt ist? Das Programm bietet als Identifikationsmöglichkeit eben die von Ihnen erwähnte »hochgezüchtete Killermaschine« an – das halten wir für zynisch. Davon abgesehen, kommt der Kopfbiss zur »Energiegewinnung« in den Alienfilmen und -comics nicht vor.

Aquanox

Die Kritik mancher Leserbrief-Schreiber an Aquanox halte ich für ziemlich unsinnig. Das Spiel ist – fünf Jahre nach Schleichfahrt – in Sachen Atmosphäre nicht auf der Höhe der Zeit. Aber zu behaupten, dass Schleichfahrt die bessere Stimmung hatte, und dass all dies in Aquanox fehlt, ist Unsinn. Nachtrauerer wie der Herr Lauxtermann sollten Schleichfahrt noch mal anspielen, dann Aquanox direkt hinterher und mir dann noch mal sagen, welches Spiel die bessere Atmosphäre hat.

Thomas Kötze

GameStar Aquanox hatte – in der ungepatchten Version – so viele kleine, aber nervige Fehler, dass es leicht war, in der Aufregung darüber die Güte des Spiels zu vergessen. Wir empfehlen, die gepatchte Fassung noch mal vorurteilsfrei anzutesten.

Stronghold

Wie kann man ein Game ohne Endlosspiel nur derart hoch bewerten?

Andreas Niederkleine

Unserer Meinung nach hat man auch mit den Missionen von Stronghold sehr viel Spaß. Zudem gibt es ein Endlosspiel: den »Free-Build-Modus«, wenn auch ohne Gegner.

Condition Zero

Ahhh! In der Preview zu Condition Zero zeigt ihr einen Screenshot mit einer Steyr-Aug, auch Bullpup genannt. In der Bildunterschrift wird sie hingegen als Sig-Commando bezeichnet.

Daniel Kurtsiefer

GameStar Böser Fehler. Die zuständige Redakteurin freut sich aber, dass niemand den anderen Fehler im Text bemerkt hat: Die M1A4 wurde durch einen Tippfehler als M4A1 deklariert. Sorry.

CD-Verpackung

Ihr habt euch mit der neuen CD-Verpackung was echt Cooles einfallen lassen. So gut wie im letzten Heft waren sie noch nie verpackt.

Michael Schneider

Tutorials

Ich besitze Unreal Tournament und den dazu gehörigen Editor. Wie wär's, wenn ihr in einer der nächsten Ausgabe einen Workshop dafür macht.

Jan-Gerd Mess

GameStar Leider fehlt uns der Platz, um umfangreiche Editor-Tutorials anzubieten. Auf folgenden Webseiten finden Sie allerdings kompetente Hilfe: www.utcenter.de; www.thewall.de, www.unrealediting.de.

Die Gewinner der großen Jubiläumsverlosung (11/2001)

gericht • Jochen Lämmle, Konstanz • Jan Lampe, Hannover • René Lange, Plauen • Markus Langer, Rheinfelden • Lars Langner, Rüsselsheim • Andrea Last, Wahlstedt • Matthias Lätsch, Nürtingen • Martina Lauster, Verl • Günther Lehle, Kressbronn • Hendrick Leichsenring, Alkersum/Föhr • Tim Lenter, Heist • Matthias Lerche, Freising • Christopher Lermen, Pfaffenhofen • Arno Lichtenheldt, Mainz • Patric Lichti, Attenkirchen • Markus Lidl, Schrobenehausen • Norbert Liebhardt, Umkirch • Harald Lindemann, Edingen • Tommy Lindemann, Sevetal • Moritz Linke, Krefeld • Derek Lohmann, Glinde • Thomas Lotter, Ingolstadt • Thomas Lubig, Quickborn • Sebastian Luck, Schwarza • Kai Lueg, Schwerte • Marko Mähling, Pinneberg • Christian Maibaum, Herne • Sören Maier, Springe • Rafael Malewski, Münster • Harald Märten, Delmenhorst • Roland Martin, Dillingen • Ralf Martius, Kirchberg • Michael Marx, Bochum • Thomas Maschner, Köln • Benedikt Mayenberger, Bergatreute • Patrick Mayenberger, Meckesheim • Thorsten Mayer, Lüneburg • Tim Meinecke, Sassenburg • Frank Meinhardt, Ellerstadt • Paul Meissner, Berlin • Stefan Menzel, Bremen • Marius Meyer, Meine • Matthias Miesbauer, Meppen • Csaba Millei, Haiger • Janus Mojescik, Münster • Peter Moll, Donauwörth • Gernot Möller, Eschau • Robert Moschke, Offenburg • Michael Mowlai, Stuttgart • Jörns Müller, Lingen • Michael Müller, Lippstadt • Wolfgang Müller, Ettlingen • Ingo Müller, Heinrichsthal • Michael Müller, Mülheim • Marco Mutz, Hannover • Jürgen Nägeler, Berlin • Andreas Nelles, Jülich • Carsten Nohlen, Münster • Patrick Noll, Bedheim • Dirk Nolte, Stolberg • Carsten Nommels, St. Peter-Ording • Daniel Nowak, Stuttgart • Rüdiger Oegl, Peutling • Jan-Lukas Oepen, Bad Kreuznach • Martin Oldenburg, Rotenburg (W) • Maik Oltmann, Glückstadt • Günther Orlowski, Polch • Oswald Ort, Glashütten • Philipp Pablo, Hösbach • Matthias Pahmeier, Lemgo • Andreas Pape, Bremervörde • Thomas Partsch, Kiedrich • Karl-Heinz Peterhansl, Erbendorf • Thomas Pfeffer, Stuttgart • Georg Pietsch, Bergisch-Gladbach • Oliver Pitthan, Solingen • Sebastian Potyka, Euskirchen • Michael Preiß, Wernigerode • Daniel Preißner, Celle • Stefan Prietsch, Bielefeld • Oliver Prütz, Rostock • Carsten Pussack, Jever • Axel Quellenberg, Kamen • Thomas Rackow, Oldenburg • Sven Rappold, Geseke • Sebastian Rauh, Bischberg • Marco Rausch, Karlsruhe • Stefan Rauscher, Kiefersfelden • Karsten Rehder, Pinneberg • Norbert Reich, Riedingen • Jan Reichelt, Dieburg • Jochen Reichl, Weinheim • Lothar Reinelt, Puchheim • Holger Reinhold, Euskirchen • Frank Reismann, Rottenburg • Daniel Reitsch, Bochum • Ilja Resch, Fockbek • Jan Richter, Wiesbaden • Matthias Riedel, Eilsbrunn • Winfried Ries, Hanau • Sören Rochow, Wismar • Jörg Römer, Erpolzheim • Lothar Röpkes, Südbrookmerland • Michael Rose, Erfurt • Matthias Roth, Gründau • Ralf Rothenberger, Erfurt • Patrick Rothweil, Landshut • Frank Rottbaudner, Gelsenkirchen • Thomas Ruda, Heidelberg • Sören Runge, Peine • Frank Ruser, Istein • Friedhelm Sammet, Herborn • Jochen Sander, Darmstadt • Christoph Sander, Geiselbach • Thomas Sauer, Zweibrücken • Torsten Sauer, Wilhelmshaven • Jens Savas, Norderstedt • Ulrich Schadwinkel, Mülheim • Claus Schäfer, Lemberg • Marc Scheiter, Dillenburg • Björn Scherzer, Osnabrück • Marco Schieber, Zweibrücken • Matthias Schielein, Röttbach • Alexander Schimming, Kirchheim • Wilfried Schink, Kempen • Jochen Schirmbeck, Wiehl • Stephan

Schlößler, Köln • Franz-Josef Schlummer, Schwabhausen • Christopher Schmelter, Ingolstadt • Rainer Schmidt, Lörrach • Michael Schmidt, Frankfurt • Oliver Schmitt, Mellrichstadt • Florian Schmitt, Kronberg • André Schmitz, Bad Segeberg • Hans-Jürgen Schmuck, Elmshorn • Hartmut Schneemann, Göttingen • Ulrich Schneider, Haltern • Thomas Schneider, Gelnhausen • Peter Schneider, Passau • Willy Schneider, Berghem • Lutz Schneider, Heidenheim • Michael Schnitzler, Düren • Dirk Schnurr, Lüdenscheld • Thomas Schönfeld, Hamburg • Rafael Schraml, Stuttgart • Christian Schreiber, Hannover • Jens Schubert, Weidenberg • Frank Schulte, Meppen • Thomas Schulz, Berlin • Karsten Schulze, Stendal • Gunther Schumacher, Tuttlingen • Christian Schumann, Hückelhoven • Hans Schuster, Rodgau • Christian Schwetz, Nürnberg • Peter Seibert, Langen • Wolfgang Seidelmann, Ramstein • Lars Seifert, Herne • Rafael Sellin, Wuppertal • Alexander Siemon, Solingen • Marko Simic, Biedenkopf • Alexander Simon, Waghäusel • Sebastian Simon, Schliersee • Tufan Sirmagül, Selb • Sven Sochacki, Wolfsburg • Clemens Sontheim, V-Hindelang • Thomas Sosnik, Stutensee • Daniel Sprengler, Lauf • Michael Staiger, Walsrode • Markus Stang, Waldalgesheim • Bernd Stefener, Siegen • Thilo Steinberg, Oberhaid • Mirko Steinfeldt, Elmshorst • Stefan Stemplinger, Feldafing • Florian Stephan, Zorneding • Werner Stick, München • Martin Stohr, Offenbach • Ralf Straßner, Edesheim • Joachim Streutgens, Oberhausen • Wolfgang Stricker, Mainz • Joachim Sutter, Dannstadt • Alfred Teichmann, Kitzingen • Manuel Thieme, Alsfeld • Michael Thomas, Wiesbaden • Karsten Tiede, Goslar • Sven Tiltsen, Hockenheim • Toni Timm, Neukirchen • Cord Tomforde, Bremervörde • Anton Tontchev, Wolfenbüttel • Gerhard Trautmannsberger, Schweitenkirchen • Günther Turri, Bernried • Johannes Uhl, Bad Mergentheim • Markus Ulfing, Hagen • Sven Unkelbach, Saarbrücken • Sebastian Urban, Berlin • Otto Utz, Konstanz • Abel Varga, Lünen • Benedikt Villhauer, Mannheim • Tilmann Volk, Sinzig • Jörg Vollmer, Dornhan • Thomas Voos, Leichlingen • Markus Vorpapel, Kappeln • Markus Voss, Stockelsdorf • Stephan Wailersbacher, St. Wendel • Stephan Walldtmann, Kiel • Michael Walesch, Warngau • Thomas Walter, Göppingen-Holzheim • Fabian Walter, Agathenburg • Daniel Walter, Herleshausen OT. Wommen • Karsten Watzka, Borken • Alexander Wehr, Buchholz • Thomas Weidmann, Mainz • Ute Weinowski, Spay • Karin Weinreich, Bochum • Josef Weiss, Ebenau/SBG. • Robert Weißenhomer, Röttingen • Fabian Weller, Freiburg • Moritz Welter, Tübingen • Marco Wendel, Bühl • Mathias Wendt, Wietze • Adrian Wenzel, Laatzen • Michael Weppler, Bielefeld • Kai Wesche, Essen • Sebastian Wick, Garching • Carsten Wiebel, Groß Gerau • Marcus Wigand, Mühlthal • Heinrich Wild, Aufhausen • Andreas Wilde, Bremen • Franz Wilk, Übersee • Wolfgang Willenberg, Schotten • Dennis Winter, Büddenstedt • Stefan Winters, Karlsfeld • Martin Witte, Osnabrück • Christian Wittich, Bebra • Marco Wittki, Bottrop • Tobias Wortmann, Rödinghausen • Jonas Wrage, Bargeheide • Dominik Zapf, Ebersfeld • Dirk Zehetmaier, Braunschweig • Stefan Zeller, Niefern • Alexander Ziech, Kirchlinteln • Matthias Zilz, Walsrode • Björn Zimmer, Neumünster • Paul Zimmermann, Zimdorf • Robert Zimmermann, Weingarten • Oliver Zwerschke, Bochum

Wir gratulieren!

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Deppe (md)
Heftkoordinator: Uwe Miethe
Textchef: Volker Lückenkemper
Redaktion: Gunnar Lott (gun, ltd. Redakteur),
Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic),
Markus Schwerdtel (ms), Paul Kautz (pk), Heiko Klinge (hk)
Trainee: Petra Schmitz (pet)
Hardware-Redaktion: Michael Trier (mt, ltd. Redakteur),
Jochen Rist (jr), Trainee: Daniel Sparsius (dv)
CD-, DVD-Redaktion: Jörg Spormann (js)
Trainee: Alexander Beck (ab)
Online-Redaktion: Frank Maier (fm, ltd. Redakteur),
Walter Reindl (wr), Christian Merkel (cm), Jan Tomaszewski (jt)
Redaktionsassistent: Isa Müller, Annie Weissenberger
Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)
Grafik und Layout: Sandra Strehle (ltg.), Natalie Segan
Layout-Entwurf und Titel: H2DESIGN.de
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Heinrich Lenhardt (hl),
Christian Schmidt (cs), Daphne Cisneros, Anita Blockinger
Einsendungen: Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung
oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der
urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbe-
sondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne
vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig.
© Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH
Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können
Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffent-
lichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines
eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne
Gewährleistung einer freien Anwendung benützt. Ferner können
wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-CDs mit aktuellen
Virenschern keine Haftung für eventuelle Schäden überneh-
men, die aus der Benutzung der CDs entstehen könnten. Wir
empfehlen, die CDs zusätzlich zur Benutzung mit einem eigen-
en, aktuellen Virenscher zu prüfen.
Mediaberatung Print, CD, Online:
Anzeigenleitung/Markenartikel: Petra Hermann (-730),
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)
Stellv. Anzeigenleitung/Key Account Online: Klaus Maurer (-673)
Key Account International Sales: Andrea Banko (-691)
Assistenz Anzeigen/Marketing: Melanie Bernard
Tel.: 0 89/360 86-670, 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. 4 vom 1.10.2000.
Zahlungsmöglichkeiten: HypoVereinsbank, 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, Kumaran Ramanathan, 29-31 Kingston Road, GB-Stai-
nes, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1784/210/210, Fax: -202.
Frankreich: IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble
La Fayette, 2 Place des Voges, Cedex 65, F-92051 Paris la
Défense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: -7830. **USA Ost:** IDG
Global Solutions, Johanna O'Connor, 500 Old Conneticut Path,
P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, USA Tel.: +1/508/
879/0700, Fax: -820/1639. **USA West:** IDG Global Solutions,
Carol Ann-Tonn, 501 Second Street, Suite 114, San Francisco,
CA 94107, USA, Tel.: +1/415/243/4141, Fax: -974/7368. **USA
Florida:** IDG Global Solutions, Elba Intriago, Norma Intriago,
8390 NW, 53rd Street, Suite 105, Miami, FL 33166, USA, Tel.:
+1/305/477/9004, Fax: -468/7982. **USA Kanada:** IDG Global
Solutions, Rob Linvingston, 55 Town Centre Court, Suite 700,
Toronto, ON MIP 4X4, Canada, Tel.: +1/416/290/0892, Fax:
-296/1259. **Hongkong:** IDG Communications (HK) Ltd., Vera
Chan - Sales Director, Suite 1701, K. Wah Centre, 191 North
Point, Hong Kong, Tel.: +852/2861/3238, Fax: -2861/0953.
Japan: IDG Global Solutions, Keichi Maesato - President,
Landic 2nd, Torasomon Bldg. 3F, 3-7-8 Torasomon, Minoto-Ku,
Tokyo 105-0001, Japan, Tel.: +81/3/5777/1681, Fax: +81/3/
3459/6125. **Singapur:** IDG Global Solutions Asia Pacific,
Jimmy Yu - 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., Carolee Pao -
Sales Director, 8F 131 Sec. 3 Nanking E. Road., Taipei, Taiwan,
ROC., Tel.: +886/2/2717/0571, Fax: +886/2/2547/0601.
Korea: Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President,
Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka, Choongjungro Seo-
daemun-ku, Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182/3, Fax: -4184.
Indien: Raghavan Associates, Ajay Sekhar - Sales Director,
Ramaswamy Road 83, CP Alwarpet, IND-Chennai 6000018,
Tel.: +91/44/498/1872, Fax: +91/44/466/1989.
Vertriebsleitung: Josef Kreitmair (-243)
Vertriebsmarketing: Peter Priewasser (-154)
Marketingkoordination: Stefanie Kußeler (-451)
Vertriebsassistent: Katrin Elslar
Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb,
Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113
Email: mzv@mzv.de, Webseite: www.mzv.de

Verkaufte Auflage (IVW Q 3/2001): **321.513**

Online-Reichweite (IVW 10/2001): **13.627.831** 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, OSD 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 Heimbürg
Mitglied der Geschäftsleitung: Stephan Scherzer
Verlagsleiter: Uwe Kielmann
GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH,
einer Tochter der IDG Communications, München. IDG Com-
munications 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 Communica-
tions Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter
der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.
Vorstand: K. Arnot, K. P. Conlin, Y. v. Heimbürg, R. P. Rauchfuss
Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

Leserservice

Website: www.gamestar.de **Email:** brief@gamestar.de
Nachbestellung älterer GameStar-Ausgaben: Computer-
service Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München,
Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11
Umtausch defekter CDs und DVDs: Computerservice
Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München,
Tel.: 0 89/2 09 59-132, Fax: 0 89/20 02 81-11
Abonnements: dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckars-
ulm, 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.
Abonnement-Bestellungen nehmen auch der Verlag oder
jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis (Inland): 97,80 DM (738 ATS, 97,80 sfr,
übriges Ausland: 115,20 DM). **DVD-Edition (Inland):** 117,00 DM
(951,12 ATS, 117,00 sfr, übriges Ausland: 135,00 DM).
Schüler- und Studentenpreise (Inland): 91,20 DM (636,00 ATS,
91,20 sfr, übriges Ausland: 108,60 DM). **DVD-Edition (Inland):**
108,00 DM (886,68 ATS, 108,00 sfr, übriges Ausland: 126,00 DM).
Preise jeweils inklusive Porto und Verpackung. Eine Kündi-
gung des Abos ist immer zur kommenden Ausgabe möglich.
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt
Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705
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

Anzeigen bewerten und gewinnen!

Ihre Stimme zählt. >> Wählen Sie jetzt die Anzeige, die Ihnen am besten
gefällt - und mit etwas Glück gewinnen Sie einen Monitor von ADI. Einfach in
die Kästchen die Anzeigenbewertungsnummer (siehe Inserentenverzeichnis) der
Werbeanzeige eintragen, die Ihrer Meinung nach ein oder mehrere Kriterien
erfüllt - und dann ab die Post bis zum 23.01.2002 an: IDG Entertainment
Verlag GmbH, Mediaberatung GameStar, Leopoldstraße 252b, 80807 München >>
oder faxen: 0 81 24/51 72 >> oder online ausfüllen: www.sing-vs.de/gamestar



Ausgabe 01/2002:
1 Monitor
von ADI

Anzeigenbewertungs- kriterien

Anz.-Nr.
s. Inserentenverzeichnis

weckt Kaufinteresse
aufmerksamkeitsstark
informativ
witzig/unterhaltsam
intelligent
gut gestaltet
ehrlich/glaubwürdig

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Wohnort _____

Telefon, Fax _____

E-Mail-Adresse _____

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
20th Century Fox	103	27	069/609020	—	—
Activision Deutschland GmbH	57,107	41,42	01805/225155	089/96118848	info@activision.de
Adobe Systems GmbH	51	28	089/317050	089/31705705	—
ak tronic	149	12	02574/927-0	02574/927-499	www.aktronic.de
Alternate Computerversand	68/69,70/71	55	06403/905010	06403/905020	www.alternate.de
Amazon.de GmbH	110	69	0811/882321	0811/882333	www.amazon.de
ampak computer systems GmbH	168/169	70	0621/3386700	0621/3386719	www.ampak.de
AMS GmbH & Co. KG	59,60/61	56	02103/5051	02103/505251	—
ASUSTeK Computer GmbH	213	68	02102/445011	02102/ 442066	www.asuscom.de
AVM Computersysteme	105	7	030/399760	030/39976251	www.avm.de
Bigben Interactive GmbH	120	13	02271/498590	02271/49859-99	info@bigben-interactive.de
CDV Software GmbH	143,155	54,53	0721/972240	0721/9722424	www.cdv.de
Cherry-Mikroschalter GmbH	173	9	09643/180	09643/18295	www.cherry.de
Close Up Posters	18/19	67	01803/450450	—	www.closeup.de
Coca Cola GmbH	U4	59	0201/821-01	—	—
Codemasters	36/37	37	089/499910	089/49991-500	www.touringcar.com
Creative Labs GmbH	53	16	089/9928710	089/99287122	www.creativelabs.com
Dell Computer GmbH	4/5	47	06103/9710	06103/971640	www.dell.de
Disney Interactive	U2	21	089/993400	089/99340249	—
dittrich design GmbH	151	58	02324/9061-0	02324/9061-20	—
Eidos Interactive GmbH	28/29	33	040/30633400	—	www.eidosinteractive.com
eJay GmbH	91	46	0711/966669-00	0711/966669-01	—
Electronic Arts	145	49	0190/776633***	02408/940111	www.ea.com
Electronics Boutique AG	95	38	0831/57515-0	0831/57515-55	—
Elsa AG	47	11	0241/6060	0241/4099	www.elsa.de
EURO Kartensysteme	137	26	069/79220	—	www.eurocard.de
expert	141	50	0511/78080	0511/7808178	www.expert.org
FortKnox Computer GmbH	170	52	0800/3678566	0800/3678329	www.fortknox.de, info@fortknox.de
Freecom Europe GmbH	109	51	030/611299-0	030/6116588	www.freecom.de
Group 3G UMTS GmbH Quam	15	25	089/85634-0	089/85634-4876	www.group3g-umts.com
Guillemot	241	57	0211/338004466	0211/338001515	service@ubisoft.de
GyroTwister-Vertreib Nann	U3	60	089/31190302	089/31190304	sales@gyrotwister.de
Iiyama Electric GmbH	239	63	089/900050-0	089/90005050	www.iiyama.de
Infogrames	49	19	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
K&M Elektronik	217	5	07159/943121	07159/943246	www.kmelektronik.de
Kabel NRW	83	14	0221/37792-0	—	www.knrw.de
Kellas International	189	15	02921/785840	—	—
LiComp	211	61	05931/85660	05931/85662	www.licomp.de
Logitech GmbH	43	30	089/89467-0	089/89467200	www.logitech-oem.com
MAGIX AG	79,129	34,35	0180/4899999	05741/310768	www.magix.com
Microsoft GmbH	45	17	089/31760	089/31761000	www.microsoft.com/germany/mswelt
Okay Soft	177	64	09674/1279	09674/1294	www.okaysoft.de
PC-King	180	22	02241/881765	02241/881764	www.pc-king.de
Philips Consumer & Business GmbH	33	31	040/2852-0	040/2899-2854	www.philips.de
Ravensburger Interactive Media	84	65	0751/860	0751/861941	—
Saitek	117	18	089/5467570	089/54675741	www.saitek.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	203	24	05021/910416	05021/910403	www.softsale.de
Strato Medien AG	157	39	030/886150	030/88615113	www.strato.de
Take 2 Interactive	131	48	089/278220	089/27822111	www.take2europe.com
TerraTec Electronic GmbH	235	10	02157/81790	02157/817922	www.terratec.de
T-Mobil	119	36	0228/936-0	0228/936-9389	—
UbiSoft Entertainment	74,125	44,43	0211/3380050	0211/3380051	www.ubisoft.de
Val-u Marketing	40/41, 99	6,29	02602/160005	02602/160010	www.online.de
Virgin	67	32	040/89703300	—	www.vid.de
Vivendi Universal GmbH	223	66	06103/99400	06103/994035	www.havas.de/www.cocktel.de
Vizzavi Deutschland GmbH	159	45	—	—	—
Waibel Systeme	233	62	07243/5770	07243/577599	www.waibel.com
Wcom	152	40	0190/866270****	0190/866271****	—
GameStar Service	Seite	Telefon	Fax	Online	
Abonnenten	146	01805/999803	07132/959166	www.gamestar.de/freunde	
GameStar Weihnachtsaktion	191	01805/999803	07132/959166	www.gamestar.de/shop	
Raumschiff GameStar Kollektion	132	—	—	www.gamestar.de/shop	
Beilagenhinweis	Telefon	Fax	Online		
Editions Atlas Verlag S.A.	0180/2588588	—	www.lego.de		
LEGO München	030/886150	030/88615113	www.strato.de		

* kostenlos ** 1,21 Mark/Minute *** 2,42 Mark/Minute **** 3,63 Mark/Minute

CD-Inhalt 1 2002

Jörg Spormann



Ein dreifach Exklusiv! Bis kurz vor dem CD-Mastertermin mussten Alexander Beck und ich zittern, aber die **Soul Reaver 2**-Demo traf gerade noch rechtzeitig ein. Damit präsentieren wir Ihnen, passend zu den Tests in dieser Ausgabe, ein exklusives Demo-Paket zu drei absoluten Top-Spielen. Bei **Comanche 4** fliegen Sie einen spektakulären Einsatz, die deutsche Demo von **Empire Earth** schickt Sie in gleich sechs Missionen. Und alle Fans von **Raumschiff GameStar**, die schon Entzugerserscheinungen hatten, können aufatmen: Die neue Folge birgt viel Action und einen Gastaufttritt unseres Oberbosses Pat McGovern – Herr über weltweit 13.000 IDG-Mitarbeiter.

Echtzeit-Strategiegröße. Weihnachten brauchen Sie keine Langeweile an den Feiertagen zu fürchten: Mit unserer Vollversion des Echtzeit-Strategiehits **Earth 2150**, die vor zwei Jahren satte 87 Prozent einstreichen konnte, bekommen Sie jede Menge Spaß, Spannung und eben Spiel. Überzeugen Sie sich selbst, dass neben guter Grafik eine gelungene Kampagne und dramatische Missionen das A und O in Sachen Echtzeit-Strategie sind. Ich fand's richtig spannend, mich beim nochmaligen Testen an den anspruchsvollen Schlachten zu versuchen. Darüber hinaus beschenken wir Ihnen neun Spiele aus dem Freeware-Bereich.

Spiele-CD

Vollversion Earth 2150

Earth 2150 Install.exe
Handbuch Handbuch\Earth2150_Handbuch.pdf
Komplettlösung Teil 1 Handbuch\1_00.pdf
Komplettlösung Teil 2 Handbuch\2_00.pdf

Freeware-Spiele

Atom und Molekül DX Aumdx\Auminst.exe
Bobby Volley Bobbyvolley\Bobbyvolley.exe
Bonzala Bonzala\Bonzala.exe
Frontier 2400 Frontier2400\Frontier2400.exe
GLtron GLtron\GLtron-0.61-win32.exe
Ice Hockey Icehockey\Hockey.exe
Ploing Ploing\PLOING05_16levels.exe
Puzznic Puzznic\Puzznic.exe
Stokedrider Stokedrider\Stokedrider.exe

\Patches\...

Aquanox V1.12 (dt.) Aquanox\AquaNox_Patch_100_112_ger.exe
Commandos 2 Patch 1 (int.) Commandos2\Internationalpatch.exe
Emperor: Battle for Dune V1.09 (dt.) Emperor\Em109de.exe
Etherlords V1.00 (dt.) Etherlords\EI100d.exe
FM2002 Datenbank-Update (dt.) FM2002\data_upd1.exe
FM2002 Textmodus-Update V3.0 (dt.) FM2002\textmodus3.exe
Operation Flashpoint V1.30 (int.) Opflash\OPFPatch_Ugrade3.exe
Stronghold V1.1 (dt.) Stronghold\Stronghold_v1_1.exe
Swine V1.3 (dt.) Swine\Swinepatchd1.3.exe
Tropico V1.05 (int.) Tropico\Trop105.exe
Virtual Pool 3 V3.1.0.4 (engl.) Virtualp3\3p3104.exe
Wiggles V1.0.814 (von V1.0.707, dt.) Wiggles\Wiggles_10814.exe
Wiggles V1.0.844 (von V1.0.814, dt.) Wiggles\Wiggles_Patch_10844.exe

\Treiber\...

ASUS TNT-, TNT-2- und Geforce-Ser. Asus\2181\Anvsetup.exe
Elsa Erazor 2 Elsa\2181\Elsa_w9x.exe
Elsa Erazor 3 Serie Elsa\2181\Elsa_w9x.exe
Elsa Erazor X Serie Elsa\2181\Elsa_w9x.exe
Elsa Gladiac Serie Elsa\2181\Elsa_w9x.exe
Elsa Gloria Serie Elsa\2181\Elsa_w9x.exe
Elsa Synergy Serie Elsa\2181\Elsa_w9x.exe
Elsa TNT 2 Vanta Elsa\2181\Elsa_w9x.exe
Matrox G200 MMS Matrox\G550\Setup.exe
Matrox Millennium G400 Matrox\G550\Setup.exe
Matrox Millennium G450 Matrox\G550\Setup.exe
Matrox Millennium G550 Matrox\G550\Setup.exe
Nvidia Detonator XP V21.83 Nvidia\Win9X_21.83.exe
Nvidia Det. XP V21.83 (Win 2000/XP) Nvidia\W2k\WinXP_21.83.exe

\DirectX\...

DirectX 8.1 für Windows 95/98/ME (dt.) Dx81ger.exe

\Acrobat\...

Acrobat Reader 5.0 Ar500deu.exe

Demo-CD



\Demos\...

Strategie
Empire Earth (dt.) Empire\Empire_earth_DE.exe
Swine Swine\SWI.N.E._Demo.exe
Zoo Tycoon Zootyco\Zootycoondemo.exe

Simulation

Comanche 4 C4setup\Setup.exe

Adventure

Soul Reaver 2 Sr2\Sr2demosetup.exe

\Videos\...

Anno 1503 Anno.mpg
Battle Realms (Multiplayer-Duell) Battlempp.mpg
C&C Renegade Renegade.mpg
Dark Age of Camelot Darkage.mpg
Harry Potter Harry.mpg
Mafia Mafia.mpg
Rally Championship 2002 Rally.mpg
Soul Reaver 2 Soul.mpg
Star Wars Galactic Battlegrounds Starwars.mpg
Raumschiff GameStar Episode 34 Rsgs_e34.mpg

\Programme\...

DataStar (von CD) Datastar\Dstarcd.exe
DataStar (von Festplatte) Datastar\Dstarhd.exe
Powerstrip 3.10 \Powerstrip\pstrip.exe



F-Secure Anti Virus Fsecure\Setup.exe
GameWiz 32 Gw32\Gw32try.exe
Savegame Editor Construction Kit, Tool Seck\Setup.exe

\Mods\...

Tactical Operations 2.1 (von 2.0) Tacops\T0Patch210.exe
Galactic Wars 3.7b Starmada\Galactic_wars.exe

\Extras\...

Titelmusik Demo-CD Musik\Aufbruch.mp3
Titelmusik Spiele-CD Musik\Landinsi.mp3

\Desktop\...

Desktopmotive *.jpg

\Leser\...

Bubbles 2000 Bubbles2000\Bubbles2000.exe
Blue and Yellow Blayel\Blaye.exe
X XX.exe
Struggle of Power Struggleofpower\Struggleofpower.exe
Tank 3 Tank3\Tank3.exe

Unter Windows 95/98/ME/2000/XP startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

12002 Vollversion Earth 2150

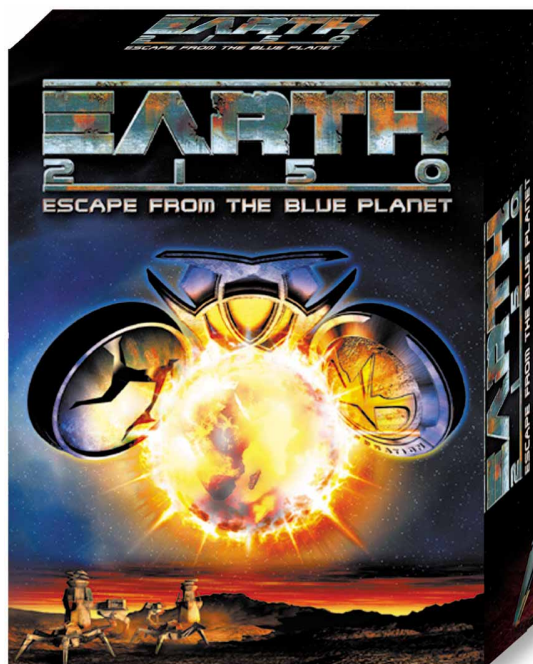
Komplexe Echtzeit-Strategie mit gelungener Kampagne, dazu schicke 3D-Grafik – das bietet unsere komplett deutsche Vollversion Earth 2150, inklusive Handbuch und Lösung.

► Earth 2150

CPU mit 233 MHz, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Sprache: Deutsch

Installation: 486 MByte



Unsere Gleiter der Lunar Corporation verteidigen einen Außenposten.

W eihnachten lässt nicht mehr lange auf sich warten. Aus diesem Anlass beschenkt Sie GameStar schon vorab mit einer hochwertigen Vollversion, die für viele Stunden Spielspaß sorgt. **Earth 2150** bietet aufregende Echtzeit-Strategieschlachten in fester 3D-Grafik und konnte sich lange Zeit erfolgreich in unseren Strategie-Charts behaupten. Das Spiel verschlägt Sie in die ferne Zukunft des Jahres 2150, die der Menschheit wahrhaft Schlechtes verheißt. Denn die Erde hat ihre normale Umlaufbahn verlassen und befindet sich auf direktem Kollisionskurs mit der Sonne. Nur 183 Tage bleiben Zeit, um wenigstens einer kleinen Minderheit die Flucht mit einem riesigen Raumschiff zu ermöglichen – zum Mars. Allerdings sind die benötigten Ressourcen für den Bau dieser futuristischen Arche Noah derart knapp, dass bald ein erbitterter Kampf um jeden Erzklumpen entbrennt.

Drei in einem

Sie wählen zu Beginn eine von drei kriegstreibenden Parteien aus. Als Feldherr für die United Civilized States befehlen Sie modernstes Kriegsgerät wie wuchtige Mechs. Auf eher konventionelle Ausstattung setzt die Eurasian Dynasty. Hubschrauber und schwere Panzer sollen ihr den Weg auf den roten Planeten ebnen. Und schließlich gibt es da noch die relativ kleine Lunar Corporation, die über die am höchsten ent-

wickelte Technologie verfügt. Zu ihrem Repertoire gehören vor allem leichte, dafür aber sehr wendige Schweben-Einheiten.

Kampagnensystem

Jede Fraktion in **Earth 2150** besitzt zu Beginn eine voll funktionsfähige Basis, in der fleißig geforscht und Kriegsgerät produziert



Die Hauptbasis forscht und schickt per Landungsschiff Nachschub.

wird. Die Rohstoffgewinnung erfolgt dabei in den Einsatzgebieten. Diese sind stets frei wählbar und führen die Einheiten meist weit weg von ihrem Hauptstützpunkt. Dort müssen dann für die Dauer der Mission Außenposten errichtet, Feinde bekämpft und Ressourcen gewonnen werden. Lange weile kommt dabei nie auf, denn auch in der Basis gibt es stets einiges zu tun. Ständige Wechsel zwischen den Einsatzorten, um etwa Einsatzgruppen an die Front zu bringen, sorgen für ungewöhnliches Spielgefühl.

Grafikpracht

Auch heute noch wirken die 3D-Landschaften sehr ansehnlich. Die verbleiben-

den Tage bis zum Untergang der Erde werden nicht nur einfach dröge runtergezählt. Echte Tag-Nacht-Zyklen sowie Wettereffekte wie Nebel, Regen und Schnee tragen zur Spielatmosphäre bei. Und umso näher die Sonne rückt, desto mehr verändert sich die Umgebung. Eis und Schnee beginnen zu schmelzen, und es wird sichtlich heißer auf der Erde. Neben den schönen Außenarealen machen auch diverse Spezialeffekte eine gute Figur, etwa Scheinwerfer, das Gleißeln der Energiewaffen und spektakuläre Explosionen.

Multiplayer-Spaß

Für actiongeladene Gefechte mit Freunden ist durch den umfangreichen Mehrspielerbereich von **Earth 2150** gesorgt. Bis zu acht Mitspieler kämpfen in sechs Multiplayer-Modi um den Sieg. Dazu stehen 32 spezielle Karten zur Auswahl, die stark in Größe, Aussehen und Terrain variieren. Das Beste dabei: Für alle Spieler reicht nur eine einzige CD. Und wer sich mal schnell seine eigene Traumkarte basteln will, kann auf den enthaltenen Editor zurückgreifen. Mit ihm lassen sich alle Wünsche komfortabel und vor allem einfach verwirklichen. **AB**

Installation

Legen Sie die Special-CD in Ihr Laufwerk, das GameStar-Menüprogramm startet automatisch. Sollte dies nicht passieren, klicken Sie bitte doppelt auf »Autorun.exe« im Hauptverzeichnis der CD. Im eigentlichen CD-Menü klicken Sie nacheinander auf »Vollversion«, »Earth 2150« und »Installation«. Danach startet die vollautomatische Installationsroutine, bei der Sie lediglich noch das gewünschte Verzeichnis auf Ihrer Festplatte angeben müssen. Gestartet wird das Spiel über den Eintrag »Earth 2150« im Windows-Startmenü unter »Start/Programme/TopWare/Earth 2150«, wobei Sie zuerst unter »Setup« die Grafikeinstellungen vornehmen sollten.

Handbuch

Die komplett deutsche Anleitung als PDF-Datei finden Sie unter dem Punkt »Handbuch«. Der Button »Aufrufen« zeigt dabei das originale Handbuch an, während Sie unter »Aktuell« ein paar zusätzliche Informationen erhalten. Zum Anschauen und Ausdrucken benötigen Sie den Acrobat-Reader, den Sie über den gleichnamigen Menüpunkt installieren können.

Patch

Für unbeschwerten Spielgenuss sollte sich vor Spielbeginn die neueste Version des Titels auf Ihrem System befinden. Klicken Sie dazu einfach auf den Menüpunkt »Patch« auf unserer Special-CD und

dann auf »Installation«. Damit wird Earth 2150 auf die aktuellste Version 2.8.7.1 gebracht.

Komplettlösung

Um Ihnen das manchmal schwere Leben auf der Erde des 22. Jahrhunderts zu erleichtern, finden Sie auf unserer aktuellen CD/DVD zusätzlich die GameStar-Komplettlösung zu Earth 2150. Die zwei handlichen PDF-Dateien für Acrobat Reader bieten Lösungswege für die knackigen Kampagnen an.

Kurzbefehle

Linke Maustaste	Einheiten auswählen, Befehle erteilen
Maus + rechte Maustaste gedrückt	Kameraposition ändern
Ziffernblock DEL	Kamera nach Norden ausrichten
CTRL + 1 - 9	markierte Einheiten zu Gruppen zusammenstellen
1 - 9	vordefinierte Gruppen auswählen
Q	Wechsel Basis, Einsatzgebiet
TAB	Wechsel Oberflächen-, Tunnelansicht
F1	Konstruktionsfenster
F2	Forschungsfenster
F3	Gebäudebewaffnung ändern
F9	Stromreichweite zeigen
Ziffernblock + , -	Spielgeschwindigkeit erhöhen, verringern
ALT + F1	Spielstand speichern
ALT + F2	Spielstand laden
A	Angriff

9 Freeware-Spiele

Aus dem riesigen Angebot an Freeware-Spielen haben wir neun herausgesucht, die uns richtig Spaß gemacht haben. Ideal für die kleine Ablenkung zwischendurch!



Auf CD/DVD:
ausführliche
Beschreibungen

► Stokedrider (dt.)

Genre: Sportspiel



Perfektes Snowboardfeeling garantiert **Stokedrider**. Mit tollem Sound geht's die Piste hinab, auf der Sie die waghalsigsten Stunts vollführen können.

► Ploing (dt.)

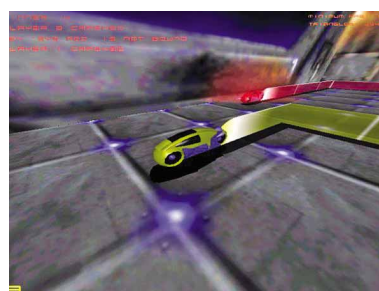
Genre: Actionspiel



Halten Sie in dem actiongeladenen Arcadetitel **Ploing** die Kugel so lange wie möglich im Spiel, um den nächsten Level zu erreichen.

► GLtron (engl.)

Genre: Actionspiel



Schnelle Reaktionen und gutes Augenmaß sind bei **GLtron** gefragt. Rasen Sie durch schicke 3D-Arenen, ohne in die Hindernisse zu donnern.

► Blobby Volley (dt.)

Genre: Sportspiel



Bei **Blobby Volley** handelt es sich um ein lustiges Sportspiel, in dem Sie mit gummibährähnlichen Wesen ein Volleyballmatch austragen.

► Bonzala (dt.)

Genre: Actionspiel



Jagen Sie in dem sehr schönen Geschicklichkeitsspiel **Bonzala** auf einem kniffligen Hindernisparcours nach verloren gegangenen Herzen.

► Puzznic (dt.)

Genre: Denkspiel



Puzznic ist ein anspruchsvolles Logik-Spiel. Mit Nachdenken und geschicktem Herumschieben müssen Sie alle Objekte verschwinden lassen.

► Frontier 2400 (dt.)

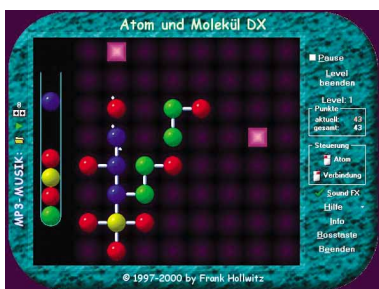
Genre: Strategiespiel



Bei der Wirtschaftssimulation **Frontier 2400** errichten Sie Raumschiffe und gigantische Bauwerke. Außerdem kämpfen Sie rundenbasiert gegen Piraten.

► Atom und Molekül DX (dt.)

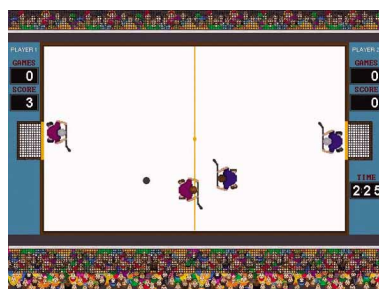
Genre: Denkspiel



In **Atom und Molekül DX** ist Gehirnakrobatik gefragt, denn Sie kommen nur weiter, wenn Sie viele Atome zu einem großen Molekül vereinigen.

► Ice Hockey (engl.)

Genre: Sportspiel



Mit heißen Kufen über kaltes Eis, das bietet Grey Olltwt's **Ice Hockey**. Schaffen Sie es, den gegnerischen Goalie zu bezwingen und ein Tor zu erzielen?

Exklusiv-Demo

► Comanche 4

CPU mit 500 MHz, 128 RAM, 3D-Karte

Genre: Flugsimulation

Sprache: Englisch

Installation: 95 MByte

Demo-Umfang: eine Solomission

Demo-Qualität: Sehr gut



Auch in der Cockpit-Ansicht (F2) haben wir alle Kontrollen im Blick: Bewaffnung, Karte, Kompass.

Von den Noalogic-Programmierern aus Kalifornien haben wir exklusiv für unsere GameStar-Leser die uneingeschränkt spielbare Demo zu **Comanche 4** erhalten. So können Sie sich zu unserem großen Test in dieser Ausgabe selbst ein umfassendes Bild von der ausgezeichneten Hubschraubersimulation machen. Vor allem in Sachen Grafik und Hardwareanforderungen gab es im Vorfeld viele Spekulationen. Nun steht fest, dass Sie auch ohne einen High-End-Rechner in den Genuss der Grafikpracht kommen. Ähnlich wie letzten Monat bei **Aquanox** genügen Geforce-Grafikkarte, 128 MByte RAM und eine CPU mit 600 MHz für spektakuläre Explosionen und atemberaubende Luftkämpfe.

Eine Mission, drei Aufträge

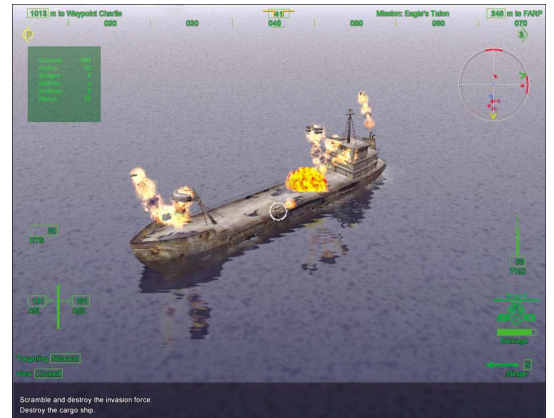
Wenn Sie zum Spielen die GameStar-CD im Laufwerk lassen, beginnt beim Start der Demo das eindrucksvolle Intro-Video. Schon dabei bekommen Sie einen ersten Eindruck von der prächtigen Grafik und den abwechslungsreichen Einsatzgebieten, die Sie im fertigen Spiel erwarten: Sie fliegen durch Häfen, Industrieanlagen und Großstädte sowie über Pazifikinseln. Dort absolvieren Sie auch die Demomission namens »Eagle's Talon«. Wählen Sie zuerst im Hauptmenü unter »Change Pilot« einen neuen Piloten aus, mit dem Sie loslegen wollen. Im Menüpunkt »Quick Start« legen Sie die Standardansicht (Ego-Perspektive, Cockpit oder Außenansicht) sowie den Schwierigkeitsgrad (leicht, normal oder fortgeschritten) fest.

Gleich drei Ziele müssen Sie bei Ihrem Einsatz erreichen. Zuerst sichern Sie auf einer indonesischen Insel den Rückzug eigener Truppen zu einer Radarstation. Schützen Sie die Einheiten mit Ihrer Bordkanone gegen motorisierte Feinde, Infanterie und Helikopter. Achten Sie vor allem auf die gegnerische Luftabwehr. Danach kommen Ihre Hellfire- und Stinger-Raketen zum Zug, wenn Sie ein Kommandoschiff ausschalten und einem eigenen Agenten zur Flucht per Motorboot verhelfen. Der wird nämlich von Schnellbooten und Hubschraubern verfolgt. Vernichten Sie die Gegner, und beschützen Sie den Fliehenden, bis er von Marines gerettet wird.

Installation

Mit einem Klick auf den Button »INSTALLATION« in unserem CD-Menü rufen Sie das automatische Setup auf. Wenn Sie

dem Lizenzvertrag zugestimmt haben, wählen Sie das Installationsverzeichnis auf Ihrer Festplatte und eine Programmgruppe für das Windows-Startmenü, und der Kopiervorgang beginnt. Das Setup legt selbstständig ein Icon auf dem Desktop an, das den bequemen Schnellstart erleichtert. Beim ersten Aufruf ermittelt die Demo automatisch die beste Grafikeinstellung. Sie können aber im Hauptmenü unter



In der Ego-Perspektive steuern Sie wie in einem 3D-Shooter.

»Options« sämtliche Konfigurationen für Video, Audio und Steuerung selbst vornehmen. Joysticks werden selbstverständlich unterstützt. Wir empfehlen die Kombination Maus und Tastatur, mit der sich **Comanche 4** wie ein 3D-Shooter spielen lässt. Um Probleme bei der Grafikdarstellung zu vermeiden, sollten Sie auf jeden Fall die neuesten Referenztreiber sowie DirectX 8.1 verwenden. Zur De-Installation der Demo klicken Sie über »Start/Programme/Noalogic/Comanche 4 Demo« auf den Eintrag »Uninstall«. **JS**



Dank unserer Bordkanone gehen feindlicher Wachturm und Jeep in Flammen auf.

[C], [T], [L], [W], [S], [A], [D]	Bewegungsrichtungen
[Q], [E]	links, rechts drehen
Linksklick, [RETURN]	schießen
Rechtsklick	Ziel erfassen
Mausrad, [SHIFT], [CTRL]	steigen, sinken
[Z], [X], [C]	niedrige, mittlere, große Höhe
[]	schnell aufsteigen (loslassen: zurücksinken)
Mausbewegung	umschauen
[1]	20mm-Bordkanone
[2]	Hydra-Raketen
[3]	Stinger-Raketen
[4]	Hellfire-Raketen
[G]	Fahrwerk ein-, ausfahren
[B]	Waffenaufhängung ein-, ausfahren
[PAUSE]	Pause
Ziffernblock [7], [9]	Kamerasicht zoomen
Ziffernblock [2], [4], [6], [8]	Kamera schwenken
[F1]	Ego-Perspektive
[F2]	Cockpit-Ansicht
[F3]	Außenansicht
[F10]	Zielmodus
[ESC]	Spielenü

Exklusiv-Demo

► Empire Earth (dt.)

CPU mit 350 MHz, 64 RAM, 3D-Karte

Genre: Echtzeit-Strategie

Sprache: Deutsch

Installation: 112 MByte

Demo-Umfang: vier Übungs-,
zwei Solomissionen

Demo-Qualität: Sehr gut



Auf dem Weg nach Portugal versenken wir im Ärmelkanal ein französisches **Kriegsschiff**.

Strategiefans warten schon seit Monaten auf **Empire Earth**, den potentiellen Nachfolger von **Age of Empires 2**. Wie gut es wirklich abgeschnitten hat, lesen Sie in dieser Ausgabe. Und können sich zusätzlich mit unserer deutschen Exklusiv-Demo ein eigenes

Bild machen. Vor den umfangreichen zwei Szenarios sollten Sie aber die vier Übungsmissionen absolvieren. Dabei wird die Bedeutung von Einheiten und Gebäuden vermittelt, Sie errichten Stadtmauern und beschwören mit Propheten Blitz und Donner.

Der erste der beiden spielbaren Aufträge versetzt Sie nach Portugal. Sie sollen als britischer General die Stadt Lissabon von französischen Besatzern befreien. In diesem abwechslungsreichen Auftrag bestehen Sie etwa eine Stunde lang Seeschlachten und Kämpfe mit Kanonen und Kavallerie. Ebenfalls spannend, aber etwas kürzer ist die zweite Aufgabe: Als Freiherr Manfred von Richthofen kämpfen Sie an der Ostfront des ersten Weltkrieges. Sein Flugzeug hat der Pilot allerdings bei einem Absturz hinter feindlichen Linien verloren. Also schleichen Sie in **Commandos**-Manier zu Fuß zurück zur Basis.

Installation

Durch einen Klick auf den Button »INSTALLATION« in unserem CD-Menü wird die Installationsroutine gestartet. Wählen Sie dann das Zielverzeichnis auf Ihrer Festplatte aus. Das Setup legt automatisch ein Icon auf Ihrem Desktop an, das Sie bequem zum Start der Demo benutzen können.



Unsere Propheten legen mit einem eindrucksvollen **Erdbeben** das feindliche Senatsgebäude in Schutt und Asche.

Zur De-Installation der Demo klicken Sie über »Start/Programme/Sierra/Empire Earth« auf die Zeile »Empire Earth deinstallieren«.

↑ ↓ ← →	Karte scrollen
Linksklick	Einheit auswählen
Rechtsklick	Befehl geben, marschieren
Rahmen ziehen	Gruppe bilden
CTRL 1 bis 9	Gruppe zuweisen
1 bis 9	Gruppe aktivieren
B	Einheitenverhalten
M	Formationen
P	anhalten
DEL	Einheit auflösen

Exklusiv-Demo

► Soul Reaver 2

CPU mit 300 MHz, 64 RAM, 3D-Karte

Genre: Action-Adventure

Sprache: Englisch

Installation: 78 MByte

Demo-Umfang: Intro-Video, drei Abschn.

Demo-Qualität: Sehr gut



Dramatischer Kampf im Schloss: Held Raziel nimmt es mit seiner Hellesbarde auch gegen **drei Feinde gleichzeitig** auf.

Im grafisch opulenten Intro-Video erfahren Sie in der Rolle des untoten Helden Raziel vom Magier Moebius dem Zeitenlenker, was Sie bei der Demo Ihres neuen Abenteuers erwartet. Der Auftrag klingt

einfach: Entkommen Sie aus dem Schloss! Doch auf dem Weg zum Ausgang versperren Ihnen zahlreiche Wachen den Weg, die Sie mit Schwertern oder Hellebarden unschädlich machen. Da Sie in der normalen Welt als Untoter ständig Lebensenergie verlieren, brauchen Sie zur Heilung die Seelen von Verstorbenen. Auf dem Streifzug durch die Burg erfahren Sie viel über Ihr persönliches Schicksal. Besonderer Clou: Sie können von der normalen in die magische Schattenwelt wechseln – die Levelgrafik in **Soul Reaver 2** morpht dann eindrucksvoll. Dort finden Sie heilsame Seelen, und nur auf diese Weise können Sie beispielsweise verschlossene Gitter durchschweben.

Installation

Durch einen Klick auf den Button »INSTALLATION« in unserem CD-Menü wird die Installationsroutine gestartet. Wählen Sie dann einfach das gewünschte Zielverzeichnis auf Ihrer Festplatte aus. Das Setup legt auf Wunsch ein Icon auf Ihrem Desktop an, das Sie bequem zum schnellen Start der Demo benutzen können. Wenn Sie wollen, beginnt die Demo auch gleich nach der Installation.

Im Hauptmenü können Sie unter »Options« die Einstellungen für Grafik, Sound und Steuerung ändern. Im Win-

dows-Startmenü unter »Programme/Eidos Interactive/Soul Reaver 2« (dort befindet sich auch das Programm zur De-Installation) stellen Sie vor dem Spielen mit »Setup« Grafikkarte und Auflösung ein. **TS**

↑ ↓ ← →	Bewegungsrichtungen
Linksklick	normaler Angriff
Rechtsklick, C	schwerer Angriff
X	öffnen, benutzen
D	Seele verwenden (heilen)
	springen
A	zielen
linke CTRL	Gegner fixieren
Y	kriechen
S	blocken
RETURN	Ringmenü



Im prächtigen, mehrere Minuten langen Intro erhalten Sie vom Zeitemagier **Moebius** Ihren kniffligen Auftrag.

Demos

► Swine

CPU mit 466 MHz, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Genre: Echtzeit-Taktik Sprache: Deutsch

Installation: 132 MByte Demo-Umfang: 1 komplette Mission

Demo-Qualität: Sehr gut



Linke Maustaste

Rechte Maustaste

Rahmen ziehen

X

ESC

Einheit auswählen

Befehl erteilen

Gruppe bilden

Spezialfähigkeit aktivieren

Spielmenü/Beenden

► Zoo Tycoon

CPU mit 233 MHz, 32 MByte RAM

Genre: Wirtschaftssim. Sprache: Englisch

Installation: 32 MByte Demo-Umfang: Tutorial, 1 Mission

Demo-Qualität: Sehr gut



Linke Maustaste

Rechte Maustaste

← → ↑ ↓

F1

ESC

Aktion ausführen

Gebäude anwählen

Karte bewegen

Hilfefunktion

Beenden

Wettbewerb: Leserprogramme

Fünf Leserspiele haben es diesen Monat wieder in die engere Auswahl unseres Leserwettbewerbs geschafft. Die Programme warten darauf, von Ihnen getestet und bewertet zu werden. Sie finden sie samt Beschreibungen auf unserer Demo-CD unter dem Menüpunkt »Leserwettbewerb«. Von dort aus lassen sich die Spiele auch installieren. Geben Sie auf der Mitmachkarte im Heft Ihren persönlichen Favoriten an, um an unserer monatlichen Verlosung teilzunehmen. Der Gesamtsieger des Leserwettbewerbs bekommt ein Spiel seiner Wahl. Wenn auch Sie ein interessantes Spiel oder nützliches Tool programmiert haben und ein Computerspiel gewinnen möchten, dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Leopoldstr. 252 b
80807 München

oder per E-Mail an:

cd@gamestar.de

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Bubbles 2000 von Mathias Nitzsche.
2. Blue and Yellow von Dirk Ähnlich.
3. X von Patrick Schubert.
4. Struggle of Power von Klaus Neumann.
5. Tank 3 von Christian Reimann.

Gewinner 12/2001

Mit einem hauchdünnen Vorsprung konnte sich diesen Monat Michael Möllers mit seinem Geschicklichkeitsspiel *Coba Deluxe* durchsetzen.

Bei *Coba Deluxe* war Fingerakrobatik gefragt.

Gewährleistungshinweis: Benutzung der CDs auf eigene Gefahr – für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser CDs entstehen, können wir keine Haftung übernehmen.

Jetzt auch am Kiosk!

DVD-Inhalt 1 2002

Wie Sie die DVD-Ausgabe bestellen können, lesen Sie auf Seite 191.



Unsere DVD ist wieder bis zum Rand gefüllt mit 8 Extra-Demos, Videos in Topqualität, Kinotrailern, zusätzlichen Patches und Treibern sowie über 300 Screenshots.

1. SCHÄRFERE VIDEOS

Z.B. ANNO 1503



2. HEISSE FILMTRAILER

DER HERR DER RINGE



MONSTER AG



DIE LETZTE FESTUNG



PLUS DREI WEITERE FILMTRAILER: TRAINING DAY • ATLANTIS • 13 GEISTER

3. DEMOS UND VIDEOS

Dreimal mehr Platz als zwei CDs bietet unsere DVD – und wir nutzen diese Chance: Acht Extra-Demos und zwei extralange Videos sind nur einige der vielen Highlights.

Anno-Video extralang

Satte 5:43 Minuten dauert die DVD-Version unseres **Anno 1503**-Videos, das sind anderthalb Minuten mehr und detailliertere Infos zu den komplexen Wirtschaftskreisläufen als auf CD. Ebenfalls nur auf DVD sehen Sie, wie **Harry Potter** einen Troll bekämpft und sich ein rasantes Flugduell mit Erzfeind Malfoy liefert.

Demo: Ghost Recon

Actionreich und taktisch anspruchsvoll geht es in der Demo zu **Ghost Recon** zu. Als Zugsführer einer fiktiven US-Spezialeinheit erleben Sie aufregende Gefechte auf einer speziell für die Demo entworfenen Karte. Bei »Mission« sollen Sie ein feindliches Hauptquartier und eine Funkstation sprengen. In »Gefecht« geht es darum, alle Gegner zu neutralisieren. Und in »Aufklärung« ist es Ihre Aufgabe, das Gelände zu erkunden. Im Mehrspielermodus warten dann

noch zusätzliche sechs Spielmodi auf Sie, vom Deathmatch bis zur Geiselnbefreiung.

Demo-Qualität: Sehr gut

Demo: Etherlords

In der Demo zum Strategiespiel **Etherlords** tragen Sie mit Ihrem Helden ein Duell mit einem feindlichen Zauberer aus, wobei Sie mächtige Ork-Krieger oder angriffslustige Insekten in die Schlacht schicken. Die fesselnden maximal 24 Kampfrunden bestreiten Sie gegen den schlaun Computergegner oder einen menschlichen Kontrahenten (via Internet oder LAN).

Demo-Qualität: Gut

Demo: Sid Meier's SimGolf

In der Demo zu **Sid Meier's SimGolf** erschaffen und pflegen Sie Ihre eigenen Golfkurse. Damit sich die teuren Investitionen für Clubhaus, Abschlag, Greens und Sandbunker auch lohnen, sollten sich die zahlenden Golf-Touristen und Clubmitglieder wohlfühlen. Das erreichen Sie durch ansprechend gestaltete und abwechslungsreiche Bahnen.

AB

Demo-Qualität: Gut

5. ZUSÄTZLICHE DATEN

Demos

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Action Ghost Recon Rainbow Six: Black Thorn Woody Woodpecker Adventure The Shadow of Zorro | <ul style="list-style-type: none"> Strategie Etherlords Myth 3 Sport Sid Meier's SimGolf Ballistics |
|--|--|

Patches

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Arcanum V1.0.7.4 (dt.) Arcanum V1.0.7.4 (engl.) Aliens vs. Predator 2 V1.0.9.2 (engl.) Battle Relams V1.01 (engl.) Catan – Das Kartenspiel Patch 1 (dt.) Codename: Outbreak V1.0 (dt.) Colin McRae Rally 2.0 V1.09 (intern.) Diablo 2 Addon V1.09b (intern.) Emperor: Battle for Dune V1.09 (engl.) Gorasp V1.03 (dt.) GTA 2 V1.03 (int.) Kiss Psycho C. V1.13 (von V1.12, dt.) Kohan V1.31 (int.) | <ul style="list-style-type: none"> MechWarrior 4 V2.0 (dt.) Monopoly Tycoon Windows 95 Fix Paris-Dakar Rally V1.01 (int.) Project Eden V1.01 (engl.) RS: Black Thron V2.61 (dt.) RS: Black Thron V2.61 (engl.) Space Empires 4 V1.49 (int.) Starfleet C.: Orion P. V2.5.0.1g (engl.) Starfleet C. 2 V2.0.0.7g (dt.) Starship Troopers Grafik-Fix (engl.) The War Engine V1.01 (engl.) World War 3 Windows XP-Patch |
|--|--|

Programme

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> Dirty Little Helper 98 Vollversion DirectX 8.1 (dt.) für Windows 2000 Sisoft Sandra V5.8.11 | <ul style="list-style-type: none"> Real Arcade Winamp V2.77 Zone Alarm Intervideo WinDVD DVD Genie V4.02b |
|---|--|

Treiber für Win 95/98/ME/2000/XP

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 3Dfx Voodoo 3 2000/3000 3Dfx Voodoo 3 3500 TV RC 1 3Dfx Voodoo 3 3500 TV Visual Reality 3Dfx Voodoo 4/5 3Dfx Voodoo Banshee ATI Radeon, Rage 128 Elsa Erazor 3, X Serien Elsa Gladiac Serie Elsa Gladiac 511 Elsa Gladiac 920 Elsa Gloria, Synergy Serien Elsa TNT 2 Vanta Elsa Video Module Registry Patch (Win 95/98/ME) Elsa Treiber mit 3D Rev.-Unterstütz. (Win 95/98/ME) Kyro & Kyro 2 Ref. (Win 95/98/ME/2000) Leadtek Winfast GF 256 Leadtek Winfast GF 2 GTS Leadtek Winfast GF 2 MX Leadtek Winfast GF 2 Pro Leadtek Winfast Geforce 3 Leadtek Winfast S320-S. Matrox G200 MMS, MMS TV-Tuner (Win 95/98/ME) Matrox G200 MMS TV- | <ul style="list-style-type: none"> Tuner Video-Treiber (Win 95/98/ME) Matrox Marvel G200/G200-TV Matrox MGA G200 Matrox Mystique G200 Videologic Vivid! V1.0.7.114 Videologic Vivid!XS V1.0.7.114 |
|---|---|

nur Win 2000

- ASUS TNT, TNT 2 und GF
- CLabs 3D Blaster TNT 1/2
- CLabs 3D Blaster Geforce
- CLabs 3D Blaster GF 2
- CLabs 3D Blaster GF 3
- Guillemot Maxi Gamer
- Guillemot 3D Prophet
- Hercules 3D Prophet
- Hercules 3D Prophet 2
- Hercules 3D Prophet 3
- Hercules 3D Proph.4000 XT
- Hercules 3D Prophet 4500
- Hercules Dynamite TNT
- Guillemot-Treiber V14.10
- Hercules-Treiber V14.10
- Matrox Millennium G200, G400, G400-TV, G450, G550

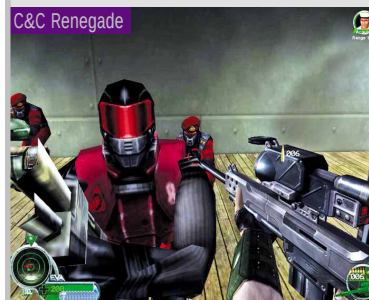
Screenshot-Galerie

15 Screenshot-Galerien: Anno 1503, Arx Fatalis, C&C Renegade, Die Sims: Hot Date, Ghost Recon, Halo, Harpoon 4, Harry Potter, Imperium Galactica 3, Mafia, Motoracer 3, MechWarrior 4 Addon, Neocron, Rally Championship 2002, Sea Dogs 2

Videos

- Anno 1503 (DVD-Version)
- Harry Potter (DVD-Version)

4. BILDER



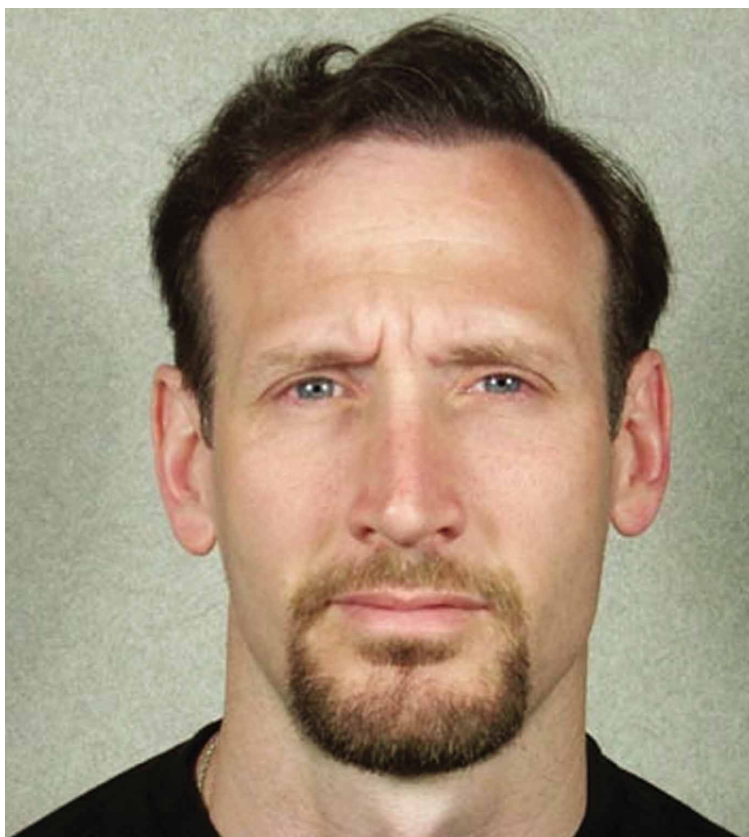
Nur auf unserer DVD finden Sie Screenshot-Galerien mit über 300 Bildern zu Top-Spielen.

Für den Fall, dass Sie nicht im Besitz eines Software-Players sind, der normalerweise bei DVD-Laufwerken und Grafikkarten mitgeliefert wird, finden Sie im Datenbereich unserer DVD eine lauffähige Shareware-Version des **Intervideo WinDVD**.

GameStars

Brian Raffel

Gemeinsam mit seinem Bruder gründete der Macher von Heretic vor elf Jahren die Firma Raven. Seitdem bürgt er für erstklassige 3D-Shooter.



Alter: 41

Nationalität: Amerikanisch

Wohnort: Wisconsin, USA

Beruf: Chef von Raven Software

Ausbildung: Kunsterzieher
und Sportlehrer

Motto: Das Beste im Leben ist es, seine Feinde zu zerschmettern, sie fliehen zu sehen und ihre Frauen jammern zu hören.

Historie

Wann	Was gemacht?
1992	Black Crypt (Amiga)
1994	Shadow Caster
1995	Heretic
1995	Cyclones
1996	Necro Dome
1996	Hexen
1997	Hexen 2
1999	Heretic 2
2000	Soldier of Fortune
2001	Star Trek: Voyager
2002	Soldier of Fortune 2 (geplant)
2002	Jedi Knight 2 (geplant)

Die Meilensteine des Brian Raffel



Black Crypt: Vier Charaktere steigen in dunkle Verliese, um mit Waffen und Zaubersprüchen den abtrünnigen Priester Estaroth zu erledigen.



Heretic 2: Bei seinem Kampf durch 23 Fantasy-Levels blicken Sie dem zauberkundigen Elf Corvus über die Schulter und lösen kleine Rätsel.



Star Trek Voyager: An Bord der Voyager und auf fremden Welten ballern sich Mitglieder der Sternenflotte durch ein kurzes, spannendes Spiel.



13 Fragen zu TV-Serien und Käsekuchen.

Dein erstes Computerspiel?

Bard's Tale. Was für ein tolles Spiel!

Drei Spiele für die einsame Insel?

AoE, StarCraft, Soldier of Fortune.

Die größten Spiele-Enttäuschungen?

Raven hat es nicht geschafft, ein Holodeck zu entwickeln... noch nicht.

Dein liebstes Multiplayer-Spiel?

Age of Empires 2.

Auf welches Spiel wartest du zur Zeit?

Age of Mythology und Doom 3.

Deine Lieblings-Band?

Im Moment gefällt mir Creed ganz gut.

Deine Lieblings-Website?

Der Aktienbereich von www.yahoo.com.

Dein Lieblings-Buch?

Das Buch der Schwerter.

Dein Lieblings-Film?

Aliens oder Conan.

Dein Non-Computer-Hobby?

Bei jeder Gelegenheit Zitate aus dem ersten Conan-Film anbringen.

Deine beste Entscheidung war?

Beruflich: Raven zu gründen. Privat: Kinder zu haben.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Wahrscheinlich wieder Lehrer.

Bei dir im Kühlschrank liegt...

Kalte Luft und etwas, das mal ein Apfel gewesen sein könnte.

»Zehn Cents jedes mit Spielen verdienten Dollars sollten zwangsweise direkt an mich gehen.«

Brian Raffel über Schalterrätsel, wilde Tänzerinnen und David Hasselhoff.

GameStar Wie bist du eigentlich in die Spielebranche gekommen?

Brian Raffel Gemeinsam mit meinem Bruder und ein paar Programmierern habe ich, mehr aus Spaß, eine Demo von Black Crypt für den Amiga zusammengestöpselt. Die haben wir dann an zehn Firmen verschickt. Nach drei Tagen hatten wir sechs Vertragsangebote.

GameStar Was war der größte Bug in Spielen, den du jemals übersehen hast?

Brian Raffel In Hexen 2 gab es ein sehr komplexes Schalterrätsel mit neun Knöpfen auf dem Boden. Das funktionierte nur, wenn Spieler langsam genug drüberliefen. Ich bekam so viele Anrufe und Mails deswegen, dass ich umziehen und mir eine Geheimnummer besorgen musste. Wahrscheinlich hängen jetzt noch ein paar Steckbriefe für mich da draußen.

GameStar Das verrückteste Erlebnis in deiner Karriere in der Spielebranche?

Brian Raffel Naja, da war diese Nacht mit einer Packung von Heretic 2, einem Glas Gelee-Bonbons, den Tänzerinnen aus dem KitKat-Club und einem arabischen Badeschwamm. Aber darüber will ich nicht weiter sprechen.

GameStar Was wäre dein absolutes Computerspiel-Traumprojekt?

Brian Raffel Ich würde ein richtig episches Echtzeit-Strategiespiel machen. Davon träume ich schon lange.

GameStar Du würdest also gerne mal weg von der 3D-Action?

Brian Raffel Echtzeit-Strategie! Echtzeit-Strategie! Echtzeit-Strategie!

GameStar Werden eure oft recht martialischen Spiele nach den Anschlägen vom 11. September weniger gewalttätig sein?

Brian Raffel Nein, aber wir werden in Zukunft sämtliche brutalen und vielleicht anstößigen Inhalte abschaltbar machen.

GameStar Was denkst du über die neuen Konsolen wie Xbox, PS2 oder Gamecube?

Brian Raffel Ich glaube, dass der Markt dafür weiterhin wächst und vielleicht auch für uns interessant wird

GameStar Was würdest du in der Industrie verändern, wenn du könntest?

Brian Raffel Ich würde sofort eine neue Richtlinie einführen: Zehn Cents von jedem mit Spielen verdienten Dollar sollten zwangsweise direkt an mich gehen.

»Echtzeit-Strategie!

Echtzeit-Strategie!

Echtzeit-Strategie!«

GameStar Was planst du für die Zukunft von Raven? Welche neuen Spiele kommen?

Brian Raffel Auf jeden Fall behalten wir die Konsolen im Auge, um mit Umsetzungen vielleicht noch etwas zu wachsen. Und da ist natürlich noch Quake 4!

GameStar Gibt es etwas, das du den Spielern da draußen vor den Monitoren schon immer mal sagen wolltest?

Brian Raffel Ich bin wirklich nicht schuld am Neun-Schalter-Rätsel!

GameStar Eine Frage an dich selber?

Brian Raffel Ja. Warum finde ich bloß den supertollen David Hasselhoff so schrecklich langweilig?

GameStar Kennst du deutsche Spiele?

Brian Raffel Ehrlich gesagt nicht. Mit Deutsch habe ich nur bei der sehr wichtigen Übersetzung unserer Titel zu tun.

Brian Raffel im Feld

In den Wäldern von Wisconsin droht Gefahr. Nicht etwa durch frei laufende Bären oder Wölfe, sondern durch Brian Raffel und seine Kumpele. Die treffen sich dort regelmäßig zu Paintball-Duellen. Beim Ballern mit kleinen Farbkügelchen sammelt Brian Erfahrung für die 3D-Shooter seiner Firma.

Das Bild trägt laut Raffel übrigens den kriegerischen Titel »Commando«. Ein dezenter Hinweis darauf, dass es beim Paintball nicht gerade friedlich zugeht. Noch scheint der farbenprächtige Kampf bevorzustehen: Als Mitglied von Team Gelb steht Brian noch ohne blaue oder rote Farbklecks-Treffer da.



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

TIPPS & TRICKS INHALT 1/2002

Perforierte Seiten

Zum Raustrennen
und Abheften

Alle Kampagnen gelöst

Empire Earth

Der Weg zum Unterwasser-Sieg

Aquanox

Komplettlösung

Harry Potter

TIPPS & TRICKS IN DIESER AUSGABE

Lösungen & Taktiken

Aquanox	199
Harry Potter	193
Civilization 3	196
Empire Earth	207
Fifa 2002	206
Stronghold	197

Kurztipps & Cheats

America Addon	185
Baldur's Gate 2: Das Epos	185
Codename Outbreak	186
C&C: Yuris Rache	186
Commandos 2	186
Cossacks: Art of War	186
Diablo 2	186
Flight Simulator 2002	187
Formel 1 2002	187
Fussball Manager 2002	187

GTA 2	187
Mat Hoffman's Pro BMX	188
Moorhuhn 3	188
Myth 3	188
Operation Flashpoint	188
Paris-Dakar Rally	190
Pool of Radiance 2	190
Road Wars	190
Stronghold	190
Swine	190
Tomb Raider 5	190
World War 3	192
Zoo Tycoon	192

BIS ZU 1000 MARK BELOHNUNG!

Infos auf Seite 192



Kompletter
Tipps-Index im
DataStar auf
der CD/DVD

Tipps & Tricks-Index: 2 2001 bis 1 2002

Spieletitel **Ausgabe** **Art** (L Lösung, T Taktiken, K Kurztipps, C Cheats) **Counter** (Tipps-Seitenzahl)

102 Dalmatiner	4/01	K	1899	Counterstrike dt.	4/01	L	1923	Giants	7/01	K	1992	NBA Live 2001	6/01	T	1990	Sims: House Party	12/01	K	2145
24 Std. von Le Mans	5/01	C	1927	Counterstrike dt.	5/01	T	1951	Giants	11/01	C	2109	Need for Speed 4	5/01	C	1930	Skispringen 2001	4/01	C	1904
4x4 Evolution	3/01	K	1371	Counterstrike dt.	5/01	K	1927	Gold Games 5	11/01	C	2113	Need for Speed 4	9/01	C	2050	Small Soldiers	8/01	C	2023
Achterbahn-Designer	12/01	K	2173	Counterstrike dt.	6/01	T	1969	Gorasul	11/01	K	2109	NHL 2000	5/01	C	1932	Spider-Man	11/01	C	2112
Adlertag	3/01	K	1371	Counterstrike dt.	7/01	T	2011	Gothic	4/01	T	1918	NHL 2001	1/01	T	1308	StarCraft	6/01	K	1962
Adlertag	4/01	K	1899	Counterstrike dt.	9/01	K	2047	Gothic	5/01	L	1940	NHL 2001	2/01	C	1344	Starfleet Command 2	2/01	K	1346
Adventure Pinball	6/01	K	1957	Counterstrike dt.	10/01	K	2078	Gothic	5/01	C	1929	NHL 2001	11/01	C	2110	Starfleet Command 2	3/01	C	1375
Age of Empires 2	2/01	K	1341	Counterstrike dt.	11/01	K	2108	Gothic	6/01	K	1959	NHL 2002	12/01	K	2143	Starfleet Command:			
Age of Empires 2	3/01	K	1371	Croc	8/01	C	2019	Gothic	8/01	C	2020	No One Lives Forever	2/01	L	1349	Starfleet Command:			
Age of Empires 2	4/01	K	1899	Cultures	4/01	C	1900	Gothic	9/01	K	2049	No One Lives Forever	3/01	C	1374	Orion Pirates	10/01	K	2082
Age of Empires 2	10/01	K	2077	Dark Project 2	5/01	C	1927	Gothic	10/01	C	2079	No One Lives Forever	5/01	K	1931	Starlancer	4/01	C	1904
Airfix Dogfighters	6/01	C	1957	Dark Project 2	9/01	C	2048	Grand Prix 3	10/01	K	2080	No One Lives Forever	9/01	C	2051	Starship Troopers	5/01	C	1932
Alice	8/01	C	2017	Dark Reign 2	7/01	C	1991	Green Berets	11/01	C	2110	No One Lives Forever	4/01	C	1902	Startopia	8/01	T	2044
Alone in the Dark 4	9/01	K	2047	Deer Hunter 5	12/01	C	2141	Ground Control	6/01	C	1959	Nox	4/01	C	1902	Startopia	9/01	C	2052
Alone in the Dark 4	9/01	L	2068	Delta Force 2	3/01	C	1372	Ground Control	6/01	C	1959	Oni	3/01	T	1398	Startopia	10/01	K	2082
America	4/01	C	1899	Delta Force 3:				GTA 2	1/01	C	1306	Oni	4/01	C	1902	Startopia	11/01	C	2112
America Addon	1/02	C	2174	Delta Force 3:				GTA 2	1/02	C	2176	Oni	9/01	C	2051	Star Monkey	11/01	C	2112
Anachronox	9/01	C	2047	Land Warrior	11/01	C	2108	G-Tok	5/01	C	1930	Oni	10/01	K	2081	Star Trek: Armada	7/01	C	1995
Anachronox	10/01	K	2077	Desperados	6/01	L	1971	Gunlok	4/01	C	1901	Operation Flashpoint	7/01	T	2009	Star Trek Away Team	4/01	T	1922
Anarchy Online	10/01	K	2077	Desperados	7/01	C	1992	Gunman	12/01	C	2142	Operation Flashpoint	8/01	L	2024	Star Trek Away Team	6/01	C	1962
Anno 1602	1/01	C	1303	Desperados	8/01	C	2019	Gunmetal	11/01	C	2110	Operation Flashpoint	9/01	C	2051	Star Trek Away Team	8/01	K	2023
Anstoss 3	3/01	C	1371	Desperados	9/01	K	2048	Half-Life: Blue Shift	8/01	C	2021	Operation Flashpoint	10/01	K	2081	Star Trek DS9:			
Anstoss 3	6/01	K	1957	Desperados	10/01	K	2078	Half-Life: Gunman dt.	3/01	L	1389	Operation Flashpoint	12/01	C	2143	Dominion Wars	9/01	K	2052
Aquanox	12/01	T	2140	Desperados	11/01	K	2109	Half-Life: Gunman dt.	3/01	C	1372	Operation Flashpoint	1/02	K	2177	Star Trek DS 9:			
Aquanox	1/02	L	2188	Deus Ex	2/01	C	1343	Half-Life:				Original War	7/01	K	1994	The Fallen	2/01	C	1346
Arcanum	9/01	T	2076	Deus Ex	5/01	C	1927	Opposing Force dt.	9/01	C	2049	Pacific Air Warrior	4/01	C	1903	Star Trek Voyager	3/01	C	1375
Arcanum	11/01	K	2108	Descent 2	6/01	C	1958	Harry Potter	1/02	L	2182	Paris-Dakar Rally	1/02	C	2179	Star Wars			
Arcanum	12/01	C	2140	Diablo	1/01	T	1335	Heroes Chronicles	10/01	C	2080	Patrizier 2	2/01	T	1369	Force Commander	3/01	C	1375
Autobahn Raser 3	4/01	K	1899	Diablo 2	2/01	K	1343	Heroes Chronicles	12/01	C	2142	Patrizier 2	3/01	T	1377	Star Wars:			
Baldur's Gate 2	1/01	L	1304	Diablo 2	7/01	C	1992	Hexplode	8/01	C	2022	Patrizier 2	9/01	K	2051	Battle for Naboo	5/01	K	1932
Baldur's Gate 2	3/01	T	1380	Diablo 2	9/01	C	2048	Hitman	3/01	C	1373	Patrizier 2	10/01	K	2081	Star Wars:			
Baldur's Gate 2	4/01	K	1899	Diablo 2	1/02	C	2175	Hitman	4/01	K	1901	Patrizier 2:				Battle for Naboo	6/01	C	1962
Baldur's Gate 2	7/01	C	1991	Diablo 2 Addon	8/01	C	2031	Hostile Waters	5/01	K	1930	Aufschw. d. Hanse	12/01	T	2165	Star Wars: Racer	4/01	C	1904
Baldur's Gate 2	9/01	C	2047	Diablo 2 Addon	9/01	C	2064	Icewind Dale	1/01	K	1307	Pharao	9/01	C	2051	STCC 2	6/01	K	1962
Baldur's Gate 2:	1/02	C	2174	Diablo 2 Addon	10/01	T	2087	Icewind Dale	7/01	C	1993	Pharao: Cleopetra	6/01	C	1961	Stronghold	11/01	T	2116
Baldur's Gate 2:	9/01	L	2057	Diablo 2 Addon	10/01	K	2079	Icewind Dale Addon	6/01	C	1959	Pizza Connection 2	2/01	C	1345	Stronghold	12/01	C	2145
Baldur's Gate 2:	10/01	L	2104	Diablo 2:				Independence War 2	9/01	C	2049	Play the Games 4	11/01	C	2114	Stronghold	12/01	L	2148
Baldur's Gate 2:	10/01	K	2077	Lord of Destruction	11/01	T	2132	Independence War 2	10/01	K	2080	Pool of Radiance 2	12/01	C	2145	Stronghold	1/02	C	2179
Baldur's Gate 2:	11/01	K	2108	Die Mumie	6/01	C	1958	Indiana Jones 5	7/01	C	1993	Pool of Radiance 2	1/02	C	2179	Stronghold	1/02	T	2186
Baldur's Gate 2:	12/01	K	2140	Die Mumie	9/01	C	2048	Insane	8/01	C	2022	Project Eden	11/01	K	2111	Stupid Invaders	4/01	L	1919
Battle Isle 4	7/01	C	1991	Dragon Riders	9/01	K	2049	Jagged Alliance 2:				Project IGI	2/01	C	1345	Sudden Strike	6/01	K	1962
Battlezone 2	6/01	C	1957	Dr. Jekyll & Mr. Hyde	8/01	K	2020	Unfinished Business	9/01	C	2049	Project IGI	7/01	K	1994	Sudden Strike Forever	6/01	L	1982
Black & White	4/01	L	1908	Dschungelbuch	7/01	K	1992	Jedi Knight	7/01	C	1993	Pro Rally 2001	4/01	C	1903	Summoner	6/01	T	1980
Black & White	5/01	L	1934	Groove Party	7/01	K	1992	Jet Moto	9/01	C	2050	Pulleralarm	5/01	C	1931	Summoner	7/01	K	1995
Black & White	6/01	L	1954	Ducati World	4/01	C	1900	Jumpgate	12/01	K	2142	Railroad Tycoon 2	7/01	C	1994	Superbike 2001	7/01	C	1995
Black & White	7/01	T	1997	Echelon	8/01	C	2020	Käfer Total	5/01	C	1930	Rally Masters	5/01	K	1932	Supreme			
Black & White	8/01	K	2017	Economic War	7/01	K	1992	Kingdom under Fire	6/01	C	1960	Red Baron 2	8/01	C	2022	Snowboarding	4/01	C	1904
Black & White	9/01	K	2047	Emergency Police	2/01	C	1343	King of the Road	9/01	C	2050	Red Faction	12/01	C	2145	SWAT 3	8/01	C	2023
Blair Witch 3	4/01	C	1899	Emperor	7/01	L	2001	King of the Road	10/01	C	2080	Red Faction (Demo)	11/01	C	2111	Swine	12/01	T	2171
Bluffs: Offroad	5/01	C	1927	Emperor	8/01	L	2041	Klingon Academy	4/01	K	1901	Resident Evil 3	2/01	K	1345	Swine	1/02	C	2179
Bundesliga Manager X	7/01	T	2000	Empire Earth	10/01	K	2019	Knights and				Road to India	10/01	K	2081	Tachyon	10/01	C	2082
Call to Power 2	2/01	C	1342	Empire Earth	1/02	T	1916	Knights and	8/01	C	2022	Road Wars	1/02	C	2179	Technomage	3/01	K	1376
Call to Power 2	6/01	K	1957	Eracer	6/01	K	1959	Kohan	6/01	K	1960	Rogue Spear	5/01	C	1932	Theme Park Manager	3/01	T	1376
Chicken Run	4/01	K	1899	Eurofighter Typhoon	6/01	K	1959	Kohan	7/01	C	1993	Rogue Spear	12/01	C	2145	Theme Park World	2/01	C	1346
Civilization 3	1/02	T	2185	Europa Universalis	5/01	C	1927	Leadfoot	9/01	K	2050	Rollercoaster Tycoon	9/01	K	2051	Three Kingdoms	5/01	C	1932
Clou 2	6/01	K	1958	Evil Islands	7/01	C	1992	Leadfoot	10/01	C	2080	Rune	2/01	K	1345	Three Kingdoms	6/01	C	1963
Clou 2	7/01	C	1991	Evil Islands	9/01	C	2049	Lego Stunt Rally	2/01	C	1344	Rune	11/01	C	2111	Throne of Darkness	12/01	T	2169
Codename Outbreak	1/02	K	2175	Exploimän	7/01	C	1992	Links 2001	2/01	C	1344	Sacrifice	2/01	T	1368	Tomb Raider 5	4/01	C	1905
Colin McRae Rally 2	2/01	T	1367	F1 2002	1/02	K	2176	Links 2001	4/01	C	1901	Sacrifice	3/01	C	1374	Tomb Raider 5	1/02	C	2179
Colin McRae Rally 2	2/01	L	1342	F1 Racing Champ.	4/01	T	1906	Madden NFL 2002	11/01	C	2110	Sanitarium	9/01	K	2052	Tony Hawk's Pro			
Colin McRae Rally 2	12/01	C	2140	F1 Racing Champ.	8/01	K	2020	Madden NFL 2002	12/01	C	2143	Sea Dogs	3/01	C	1374	Skater 2	2/01	K	1347
C&C Alarmstufe Rot 2	3/01	K	1342	F1 Racing Champ.	11/01	K	2109	Mat Hoffman's				Serious Sam	6/01	C	1961	Tropico	7/01	C	1995
C&C Alarmstufe Rot 2	4/01	K	1899	F/A-18E Hornet	5/01	C													

America Addon

TIPP 1: Verstecken Sie bei kniffligen Schlachten für die Mission wichtige Helden in den hinteren Reihen. Dadurch überleben die Cowboys wesentlich länger.

TIPP 2: Sie müssen nicht zu Fuß durch die Prärie. Mit Indianern können Sie auch gegnerische Pferde einfangen und reiten.



America: Sogar mit gegnerischen Pferden können Indianer sehr gut reiten – einfach klauen!

TIPP 3: Auch im Addon funktionieren die Cheats aus dem Hauptprogramm. Drücken Sie während des Spielens **[RETURN]**, und tippen Sie die Schummelleien aus der Tabelle in die Konsole ein. Bestätigen Sie den Befehl anschließend mit **[RETURN]**.

Cheat	Wirkung
icanwineverythingnow	Mission gewonnen
woodisverygood	1.000 Holz
goldinmypockets	1.000 Gold
iwantfastfood	1.000 Nahrung
icantgeteverything	5.000 Nahrung, Hold, Gold (100 Gewehre, Pferde)
horsesarecrazy	10 Pferde
gimmefirepower	größere Feuerkraft
iwantareallybadguy	Billy the Kid
iwantareallystronghero	Gall
iwantanamericanhero	David Crockett
cpuoff	KI deaktivieren
cpuon	KI wieder aktivieren

Baldur's Gate 2: Das Epos

Hauptprogramm plus Addon der Rollenspielreferenz erhalten Sie jetzt als Komplettpaket für unter 50 DM. Mit unseren Tipps sind Sie für beide Teile des Abenteuers gerüstet.

Baldur's Gate 2: Selbst in dunklen Räumen müssen sich Ihre Helden mit unseren Tipps nicht mehr fürchten.



TIPP 1: Öffnen Sie die Datei BALDUR.INI mit einem Texteditor wie Notepad, und suchen Sie nach der Rubrik »Program Options«. Dort fügen Sie den Eintrag »Debug Mode=1« hinzu und speichern ab. Starten Sie das Spiel. Mit **[CTRL]** und **[]** öffnen Sie die Konsole. Jetzt stehen Ihnen folgende Cheats zur Verfügung.

Cheat	Wirkung
CLUAConsole: SetCurrentXP(xxx)	xxx EP für markierten Charakter
CLUAConsole: AddGold(xxx)	Sie bekommen xxx Gold
CLUAConsole: CreateItem(xxx,yyy)	generiert yyy Mal Gegenstand xxx
CreateCreature(xxx)	generiert Monster xxx
MoveToArea(xxx)	in Gebiet xxx teleportieren
ExploreArea(xxx)	Karte xxx aufklären
[CTRL] + [J]	teleportiert Party zum Cursor
[CTRL] + [R]	heilt angewählten Charakter
[CTRL] + [Y]	tötet Monster oder NPC
[CTRL] + [4]	zeigt Fallen
[CTRL] + [SHIFT] + [8]	maximiert alle Charakter-Werte
[CTRL] + [T]	Zeit beschleunigen
[CTRL] + [1]	ändert Armor-Klasse des ausgewählten Charakters
[CTRL] + [6]	ändert das Aussehen des ausgewählten Charakters
[CTRL] + [7]	macht Änderung rückgängig

Die möglichen Gegenstände und Monster entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle.

Cheat	Gegenstand
chan06	Drizzt's +4 Chainmail
leat08	Studded Leather +3
plat05	Full Plate +1
helm04	Helm of Defense
shld04	Medium Shield +1
shld06	Large Shield +1
shld17	Buckler +1
ring07	Ring of Protection +2
ring08	Ring of Wizardry
brac14	Bracers of Defense AC 4
clck02	Cloak of Protection +2
belt06	Girdle of Hill Giant Strength
boot01	Boots of Speed

staf08	Martial Staff +3
hamm08	War Hammer +2
sw1h09	Short Sword +2
sw1h40	Blade of Roses (LongSword +3)
sw1h49	Ninja-To +1
sw2h09	Warblade (2-H sword +4)
bow18	Shortbow +2
bow17	Longbow +2
sIng03	Sling +3
ax1h03	Battle Axe +2
halb03	Halberd +2
dragred	Red Dragon
dragblac	Black Dragon
dragsilv	Silver Dragon
demnabo1	Nabassu
dempi01	Pit Fiend
uddeath	Demon Knight

Um einen Levelsprung auszuführen, der sie in jedes beliebige Areal des Spiels bringt, muss die komplette Party markiert sein. Die entsprechenden Area-Codes finden Sie in der folgenden Tabelle. Sie gelten auch für die Cheats zur Aufklärung der Karten und zum Teleportieren.

Gebiet	Code
Temple District	AR0900
Graveyard District	AR0800
Slums District	AR0400
Waukeens Promenade	AR0700
Government District	AR1000
Bridge District	AR0500
Docks District	AR0300
City Gates	AR0020
Umar Hills	AR1100
Suldaneesslar	AR2500
The Nine Hells	AR2900
Domain of the Dragon	AR1201
Asylum Dungeon	AR1512
Bodhis Dungeon	AR0801
Astral Prison	AR0516
Planar Sphere	AR0411
Cult of the Unseeing Eye	AR0202
Rift Dungeon	AR0204
Demon Outerworld	AR0414
De'Arnise Hold	AR1300
Trademeet	AR2000
Druids Grove	AR1900

GameStar DataStar

Im **DataStar** befindet sich der komplette Index aller bisher im GameStar erschienenen Tipps und Lösungen. Die praktische Datenbank finden Sie diesmal auf unserer Video-CD im Menüpunkt »Programme«. Das Programm lässt sich bequem von CD starten. Weitere Informationen zum DataStar können Sie im CD-Inhalt nachlesen.



C&C: Yuris Rache

Die Rocketeers kosten 600 Credits, so viel wie ein Kraftwerk. Wenn Sie solches nach Fertigstellung wieder verkaufen, erhalten Sie einen Rocketeer und bekommen darüber hinaus 300 Credits zurück. Gerade in Missionen mit wenig Ressourcen sollten Sie diese Möglichkeit der preiswerten Einheiten-Beschaffung nutzen.



C&C – Yuri's Rache: Mit Kraftwerken kommen Sie ganz billig an die Ultraleicht-Flieger.

Codename Outbreak

Virgins Taktik-Shooter ist teilweise sehr knifflig. Die folgenden Tipps machen Ihr Soldatenleben etwas einfacher.

TIPP 1: Schalten Sie Ihre Gegner schon von weitem aus. Das Scharfschützengewehr ist außerdem wesentlich leiser und somit sicherer als das Maschinengewehr.

TIPP 2: Durchsuchen Sie erledigte Gegner nach Munition, Medizin oder Informationen. Besonders die gesundheitsfördernden Spritzen sollten in Ihr Inventar wandern.

TIPP 3: Munition sammeln Sie nur dann auf, die Sie wirklich für den aktuellen Auftrag brauchen, da ansonsten schnell unnötiger Krempel Ihr Inventar blockiert.

TIPP 4: Feuern Sie mit dem Maschinengewehr nur kurze Stöße, da es bei Dauerfeuer stark verzieht. Liegend oder geduckt schießen Sie übrigens etwas sicherer.

TIPP 5: Zerstören Sie widerstandsfähige Panzer nur, wenn unbedingt nötig. Das kostet sehr viel Munition und lässt sich durch einfaches Umgehen meist vermeiden.

TIPP 6: Wenn Sie Personen eskortieren müssen, befahlen Sie Ihnen, erst mal in Sicherheit zu bleiben. Erledigen Sie dann alle Gegner in der Umgebung, und holen Sie den Schützling erst zum Schluss aus der Deckung, wenn der Weg sicher ist.

TIPP 7: Schlüpfen Sie auch mal in die Haut Ihres Teamkameraden, um Medikamente oder Munition aufzusammeln – Eigeninitiative können Sie von den virtuellen Kollegen nicht erwarten.

TIPP 8: Nutzen Sie, wenn möglich, die Eigenschaften der Umgebung als Deckung. Verstecken Sie sich hinter Bäumen und Büschen, und schießen Sie von dort.

Commandos 2

TIPP 1: Auch in der achten Mission »Der Soldat James Smith« versteckt sich eine Bonusmission. Im Haus mit dem Green Beret werkelt im Erdgeschoss ein Arbeiter. Mit seinem Schweißgerät lässt sich das abgestürzte Flugzeug im Fluss öffnen. Drücken Sie **F10**, um die richtige Stelle zu finden. Der Pionier erreicht schwimmend das Wrack und somit das Puzzlestück. Wenn Sie jetzt das Hauptquartier anfunken, ist die Mission nicht sofort vorüber. Eine Panzerdivision greift mit Infanterieunterstützung das Städtchen an.

Artur Szankowski

TIPP 2: Bewusstlose Wachen haben die unangenehme Eigenschaft, sofort nach ihrem Erwachen Alarm zu schlagen. Platzieren Sie deshalb möglichst Zigaretten oder eine Weinflasche neben den abgeschlafften Gegner. So ist er gleich beschäftigt, wenn er wieder zu sich kommt. Danach nimmt der Scherge wieder ganz normal seine Streife auf.

Erich Wellisch

TIPP 3: Der Spion kann in einem Fahrzeug Gegner überfahren, ohne dadurch gleich Alarm auszulösen. Dazu müssen Sie nach dem »Unfall« lediglich schnell eine feindliche Uniform anziehen (**P**). Der Clou: Für die Umziehhaktion muss der Spion nicht aussteigen und kann so sehr schnell die Kleider wechseln.

Deniz Yenerer

TIPP 4: In eine feindliche Uniform gehüllt kann der Spion den meisten Wachen Marschbefehle erteilen. Schicken Sie also so viele Gegner wie möglich in eine abgelegene Ecke der Karte. Manchmal ist es auch nötig, die Anweisungen öfter zu erteilen. So schaffen Sie sich freie Bahn, ohne einen einzigen Soldaten auf dem Gewissen zu haben.

Christian Walterspiel

Cossacks: Art of War

TIPP 1: Auch im Addon gelten die Tricks des Hauptprogramms. Drücken Sie im Spiel **ENTER**, und geben Sie anschließend die Cheats aus der Tabelle ein.



Cossacks: Ohne Fog of War werden die riesigen Schlachten um einiges übersichtlicher.

Cheat	Wirkung
www	aktiviert die Cheats »supervisor«, »multivar« and »izmena« (s.u.)
supervisor	Fog of War an/aus
money	mehr Ressourcen
izmena	mit Zifferntasten Spieler wechseln
multivar	mit P Zugriff auf alle Einheiten

Diablo 2

Das Action-Rollenspiel samt Addon gibt's jetzt als Paket. Mit unseren Tipps klappt es auch mit den aggressiven Monsternachbarn.

TIPP 1: Wenn Sie nach dem Sieg über Diablo keinen Platz im Inventar haben, hilft Ihnen ein kleiner Bug. Wählen Sie den überzähligen Gegenstand, und warten Sie die 60 Sekunden ab. Nach dem Neustart im nächsten Schwierigkeitsgrad haben Sie ihn immer noch angewählt. So sparen Sie bis zu acht kostbare Inventar-Felder.



Diablo 2: Sorglos können Sie jetzt jeden beliebigen Teleporter in die Dungeons benutzen.

TIPP 2: Zwei Hexereien helfen Ihnen sicher weiter. Vergessen Sie vor einer Editierung jedoch niemals, eine Sicherheitskopie der zu verändernden Datei anzulegen. Andernfalls verlieren Sie eventuell Ihren Spielstand. Außerdem funktionieren die Schummeleien nur offline oder im offenen Battlenet. Notieren Sie sich Ihren Kontostand, speichern Sie ab, und verlassen Sie das Spiel. Wandeln Sie nun den Geldbetrag in eine Hex-Zahl um. Das machen Sie mit einem Hex-Editor, beispielsweise SECK 4.0 von unserer Video-CD oder mit dem Windows-Taschenrechner. Öffnen Sie das entsprechende Savegame nun mit dem Hex-Editor, und suchen Sie nach der umgewandelten Zahl. Überschreiben Sie sie mit FF FF FF, und speichern Sie ab. Bei der Rückkehr ins Spiel gehören Sie zu den Besserverdienenden.

TIPP 3: Um sehr schnell an Erfahrung zu gewinnen, gehen Sie wie in Tipp 2 vor. Nur müssen Sie sich hier Ihre Erfahrungspunkte merken, umrechnen und dann im Savegame mit 80 DA 51 FD überschreiben. Sobald Sie zurück im Spiel einen Gegner meucheln, sollte Ihr Erfahrungsschatz dadurch sprunghaft ansteigen.

TIPP 4: Wenn Sie Ihre Savegames im Save-Ordner Ihres Spieleverzeichnisses mit dem Attribut »schreibgeschützt« versehen, können Sie ungestraft am Glücksspiel teilnehmen. Klicken Sie dazu im Windows-Explorer mit rechts auf die Savegames, und wählen Sie »Eigenschaften«. Dort aktivieren Sie den Schreibschutz und bestätigen, indem Sie »übernehmen«. Im Spiel können Sie nun zocken, wie Sie wollen. Gewinnen Sie den falschen Gegenstand, speichern Sie ab und öffnen sofort wieder denselben Charakter. Ihr Kontostand ist gleich geblieben, da die Datei ja schreibgeschützt ist. Wenn Sie allerdings etwas gewinnen, wechseln Sie mit **[ALT]** und **[TAB]** zum Explorer und entfernen den Schreibschutz. Wieder im Spiel zurück, speichern Sie Ihren Wunschgegenstand und reaktivieren gegebenenfalls den Schreibschutz für weitere Versuche.

TIPP 5: Um in einen geheimen Level zu gelangen, legen Sie Wirrets Bein aus Tris-tram und einen Folianten des Stadtportals in den Horadrim-Würfel und drücken anschließend auf »Verwandlung«. Daraufhin öffnet sich im Lager der Jägerinnen des ersten Akts ein Geheimportal.

TIPP 6: Damit Sie sich alle Videos ansehen können, müssen Sie unter dem Registry-Schlüssel »HKEY_CURRENT_USER\Software\Blizzard Entertainment\Diablo II\« den Wert des Eintrages »Aux Battle.net« auf 216.148.246.50 setzen. Dabei gibt die 5 an, dass die ersten fünf Videos frei wählbar sind. Eine 3 bewirkt, dass man sich nur die Videos der ersten drei Akte ansehen kann.

TIPP 7: Nachdem 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 8: Um das Warenangebot beim Händler etwas aufzubessern, laufen Sie einfach zum nächsten Wegpunkt. Teleportieren Sie sich irgendwohin, und kehren Sie gleich darauf wieder zurück. Nun hat der Kaufmann eine neue Lieferung bekommen, die vielleicht etwas Lohnendes enthält. Andernfalls wiederholen Sie den Vorgang.

Flight Simulator 2002

TIPP 1: Zur Einführung sollten Sie unbedingt die ersten Lektionen der (sehr guten) Flugschule absolvieren und sich erst dann alleine auf die Startbahn wagen und auf Erkundungsflug gehen.



Flugsimulator 2002: Ein Rundflug um Lady Liberty ist ein Muss für einen echten Flieger.

TIPP 2: Kurven Sie nach dem Start ein paar Minuten über dem Flughafen. Dann haben Sie die Möglichkeit, den langsam dichter werdenden Flugverkehr zu beobachten.

TIPP 3: Weniger ein Tipp als ein lustiger Hardware-Test: Wer seinen Rechner mal so richtig ausreizen will, sollte im New-York-Szenario fliegen. Eine dichter bebaut Fläche finden Sie im ganzen Spiel nicht.

Formel 1 2002

TIPP 1: Absolvieren Sie unbedingt sämtliche Fahrschulprüfungen. Das hilft ungemein beim Einprägen von Brems- und Beschleunigungspunkten, die Sie sonst auf eigene Faust erkunden müssten.



Formel 1 2001: Mit einem anständigen Drift kommen Sie in Monaco am besten durch die Kurven.

TIPP 2: Die F1-Boliden erlauben kontrollierte Drifts. Gehen Sie frühzeitig vom Gas, lenken Sie bereits vor dem Kurvenbeginn ein. Bei geschicktem Gegensteuern erreichen Sie so eine deutlich höhere Kurvengeschwindigkeit als mit traditionellem Abbremsen und Beschleunigen.

Fussball Manager 2002

TIPP 1: Wie bei fast allen Fußballmanagern funktioniert auch hier die Transferzahlungs-Masche mit dem virtuellen Konkurrenten. Generieren Sie einfach einen weiteren Spieler, und lassen Sie ihn Ihre schlechten Kicker für teures Geld kaufen.

TIPP 2: Öffnen Sie den »Datenbank-Editor«. Bei den Ländern wählen Sie Deutschland aus. Klicken Sie dann auf »Land/Ligasystem/Pokalwettbewerbe« und anschließend in den oberen Spalten auf »Po-



Fußballmanager 2002: Mit Transfer-Tricks und Manipulationen werden Sie zum Meistertrainer.

kal«. Nun lassen sich unter »Prämien in Wettbewerben« die Pokalprämien nach Ihren Wünschen anpassen. Kehren Sie ins Hauptmenü zurück, und speichern Sie Ihre neuen Daten mit »Speichern der Datenbank«. Wenn Sie jetzt die erste Runde im Pokal überstehen, bekommen Sie Ihren eingetragenen Betrag.

GTA 2

In THQs neuer Chartbreaker-Compilation ist das beliebte Action-Rennspiel enthalten. Die besten Kniffe finden Sie hier bei uns.

TIPP 1: Geben Sie als Spielernamen »GOURANGA« und einen der Codes aus der Tabelle ein, um die gewünschte Schummeleien zu aktivieren.

Cheat	Wirkung
YAKUZADEATH	unverwundbar
RSJABBER	unverwundbar
LIVELONG	unverwundbar (Gefangen-nahme möglich)
CUTIE1	99 Leben
TUMYFROG	alle Bonuslevel
HUNSRUS	unsichtbar
IAMASUCKER	unverwundbar, alle Waffen, alle Levels frei
GODOFGTA	alle Waffen mit voller Munition
BLASTBOY	alle Waffen
NAVARONE	alle Waffen
FORALLGT	alle Waffen
ARSESTAR	Waffen bleiben auch bei Verhaftung in Ihrem Besitz
VOLTFAST	unendlich Power für die Elektrokanone
FLAMEON	unendlich Munition für den Flammenwerfer
SCHURULZ	doppelter Schaden
BIGSCORE	zehn Millionen Punkte
COOLBOY	mehr Geld
IAMDAVEJ	9.999.999 \$
MUCHCASH	500.000 \$
EATSOUP	freies Einkaufen
SEGARULZ	zehnfacher Multiplikator
HIGHFIVE	fünffacher Multiplikator
ELVIS IS HERE	keine Polizei
LOSEFEDS	keine Polizei »

MADEMAN	voller Respekt
JAILBAIT	Gefängniszellen
BEMEALL	alle Städte
UKGAMER	alle Städte
DESIRES	Sie werden gesucht
WUGGLES	zeigt Koordinaten
BUCKFAST	Passanten werden aggressiv
LASVEGAS	alle Passanten sehen aus wie Elvis
MEATMAN	Hamster läuft über die Straße
NEKKID	alle Passanten sind nackt

TIPP 2: In der Datei NYC.CGI stehen allerlei Einstellungen für die Autos. Sie versteckt sich im Unterordner \DATA Ihres Spieleverzeichnisses. Öffnen Sie die Datei einfach mit einem Texteditor, und verändern Sie die Werte nach Ihren Wünschen.

TIPP 3: Speichern Sie im »Killerwahn« sofort in einer Kirche ab. Wenn Sie dann den Spielstand wieder laden, stecken 255 Schüsse in Ihrer Waffe. In Kombination mit dem Raketenwerfer oder dem Elektrogewehr ein unschlagbarer Trick.



GTA 2: Auch größere Crashes überstehen Sie dank unserer Tipps ohne Kratzer im Lack.

TIPP 4: Für diese Schummelei muss der Registrierungs-Editor von Windows ran, den Sie unter »Start/Ausführen...« mit »Regedit.exe« aufrufen. Wichtig ist der Schlüssel »HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\DMA Design Ltd\GTA2\Debug«. Über »Bearbeiten/Neu/DWord-Wert« fügen Sie den String »do_debug_keys« ein und setzen dessen Wert über »Bearbeiten/Ändern« auf »1«. Dadurch sind die darunterstehenden Strings freigeschaltet, die Sie mit dem Wert »1« aktivieren und mit »0« wieder ausschalten.

TIPP 5: Auf Bahnhöfen treibt sich häufig ein Dieb herum. Der ist leicht am roten Pullover mit weißen Ärmeln zu erkennen und daran, dass er ständig »Give me all your money« schreit. Wird er erledigt, erhalten Sie doppelt soviel Punkte wie für normale Zivilisten auf der Straße.

TIPP 6: Die meisten Gegenstände erscheinen kurze Zeit nach dem Einsammeln wieder am selben Ort. Mit genug Zeit rüsten Sie sich so ganz gemütlich richtig gut aus.

TIPP 7: Um den begehrten Wang-Car-Bonus zu ergattern, sind normalerweise alle

acht Bonus-Autos nötig. Es geht aber auch einfacher. Dazu brauchen Sie nur eines der Autos, zum Beispiel das östlich der Polizeibasis hinter den Kisten. Ist es erbeutet, speichern Sie ab. Jetzt beenden Sie das Spiel mit [S] + [E]. Nach dem erneuten Laden steht das Auto wieder am alten Platz. Jetzt noch mal einsammeln, und schon sind Sie im Besitz des Wang-Car-Bonus.

TIPP 8: Sobald Sie genug Geld zum Speichern haben und wissen, wo sich ein Multiplikator befindet, ist es möglich, eine beliebige Menge der wertvollen Powerups zu horten. Holen Sie sich einfach den Ihnen bekannten Multiplikator und speichern in der Kirche ab. Sobald Sie den Spielstand jetzt wieder laden, ist der eingesammelte Gegenstand wieder an Ort und Stelle. Diesen Vorgang lässt sich solange wiederholen, bis Ihnen das Geld ausgeht.

Mat Hoffman's Pro BMX

TIPP 1: Um die folgenden Cheats benutzen zu können, pausieren Sie das Spiel, halten die [SHIFT]-Taste gedrückt und tippen die kryptischen Kombinationen ein.

Cheat	Wirkung
S66S	dicke Reifen
4awd	unbegrenzte Balance
4w62	acht zusätzliche Minuten
648w	Burnside-Level freischalten
648a	Schul-Level freischalten
648d	Lagerhaus-Level freischalten
648s	Oma freischalten
as86wa84	Special-Leiste immer voll
466wss	Punkte verzehnfacht
ssw664	Punkte auf 1/10

TIPP 2: Kombinieren Sie Ihre Manöver. Einem »Quick Trick« sollte für hohe Punktzahlen immer ein »Air Trick« folgen.

TIPP 3: Grinden Sie möglichst von einer Rail zur nächsten. Je mehr verschiedene Oberflächen Sie abgleiten, desto höher der Multiplikator bei einer sicheren Landung. Es ist besonders rentabel, aus einem Trick heraus sofort im Grind zu landen.

TIPP 4: Um das jeweils beste Bike für Ihren Gelände-Fahrer zu bekommen, müssen Sie in beiden Wettbewerben je eine begehrte Goldmedaille gewinnen.

TIPP 5: Tony Hawk bekommen Sie, wenn Sie mit einem beliebigen Charakter alle 30 Cover sowie zwei Goldmedaillen errungen haben. Der Skateboard-Champ ist auf einem lächerlichen Kinderrad unterwegs.

TIPP 6: Haben Sie mit allen Charakteren je 30 Cover und zwei Goldmedaillen erkämpft, steht Ihnen der spektakuläre »Burnside«-Bonuslevel offen, der Ihnen mächtig Feuer unter den Reifen macht.

TIPP 7: Gewinnen Sie mit Tony Hawk in beiden Wettbewerben irgendeine Medaille. Danach wird eine lustige Outtake-Videosequenz freigeschaltet.

Moorhuhn 3

TIPP 1: Auch der neue Fadenkreuz-Shooter von Phenomedia steckt voller versteckter Extras. Schießen Sie zum Beispiel auf die Spitze des Leuchtturms, um 50 Extrapunkte abzusahnen.

TIPP 2: Räumen Sie alle Steine ab, um verstärkte Munition zu bekommen. Damit könne Sie auch das kleine Ruderboot versenken. Vorsicht: Die Schildkröte sollte nicht getroffen werden.

TIPP 3: Jedes Nachladen der Schrotflinte zieht ein paar Punkte von Ihrem Konto ab. Zielen also lieber genau, um in die Highscore-Liste zu kommen.

Myth 3

TIPP 1: Stürmen Sie nicht blind nach vorne. Lassen Sie die Gegner herankommen, und setzen Sie Bogenschützen aus der sicheren zweiten Reihe ein.

TIPP 2: Die Zwergenbomber sind äußerst nützlich, um größere Gegnerscharen auszuschalten. Verteilen Sie die kleinen Kerle an strategisch günstigen Stellen. Passen Sie auf, dass die zerstörerischen Bomben eigene Kämpfer verschonen.

TIPP 3: Wenn Sie nur mit vier Helden unterwegs sind, sollten Sie immer den Magier dabei haben. Seine Angriffssprüche hauen auch kräftigere Gegner um.

Operation Flashpoint

TIPP 1: Im zweiten Einsatz der Kampagne können Sie sich zusätzliche Munition herbeizaubern. Wenn Ihnen der Offizier lautstark den Befehl »Go go go!« hinterher schreit, tippen Sie sofort »moreammo« ein, um Ihren sonst etwas knapp bemessenen Munitionsvorrat aufzufüllen.

TIPP 2: Am Ende des gesamten Spiels befindet sich noch eine Bonusmission. War-



Operation Flashpoint: Mit Extramunition kann Ihnen eigentlich nichts mehr passieren.

ten Sie die Credits ab, nachdem Sie die letzte Mission bezwungen haben. Jetzt sehen Sie einen der Black Ops am Telefon mit dem Informanten Dave Armstrong sprechen. Danach fliegen Sie eine Cessna zum Flugplatz auf Everon, um mit allen Charakteren ein Bierchen zu trinken.

Pool of Radiance 2

Erstellen Sie in Ihrem Ordner \DATA\ ein Textfile namens CHEATS.TXT. Wenn Sie nun im Spiel die Taste **[F10]** auf dem numerischen Block betätigen, erhält Ihre Gruppe zusätzliche Erfahrungspunkte.



Pool of Radiance 2: Eine Profi-Truppe übersteht auch die gruseligsten Momente Ihres Abenteuers.

Paris-Dakar Rally

Um alle Fahrzeuge von Anfang an fahren zu können, wählen Sie als Spielernamen einfach »ILUMBERJACK«.

Red Faction

Verstecken Sie sich im Kampf gegen Cappek beim Mauerdurchbruch in der Nähe von Eos. Er wird Sie dort nicht erwischen, Sie haben hingegen freie Schussbahn.

Robert Martyniacki

Road Wars

Geben Sie im Optionsmenü »Mo' Money« als Namen ein. Wenn Sie jetzt im Spiel zurück sind, haben Sie unendlich viel Geld, um mal so richtig einzukaufen.



Road Wars: Mit dem richtigen Namen entscheiden Sie solche Duelle immer für sich.

Stronghold

TIPP1: Starten Sie die Burgherren-Simulation mit dem Parameter »debug«. Dazu klicken Sie auf die Desktop-Verknüpfung mit der rechten Maustaste und wählen den Eintrag »Eigenschaften«. Hinter dem Eintrag in der Zeile »Ziel« fügen Sie »debug« hinzu. Nun sind folgende Tastenkombinationen verfügbar.

Kombination	Wirkung
[ALT] + [B]	ändert Typ des gegnerischen Gebäudes
[ALT] + [F]	ändert Typ des gegnerischen Gebäudes schneller
[ALT] + [C]	ändert Einheitentyp
[ALT] + [K]	zerstört feindliche Festung
[ALT] + [P]	Charakter steigt eine Stufe auf
[ALT] + [Z]	vernichtet gegnerische Einheiten auf dem Bildschirm
[ALT] + [S]	verändert Jahreszeit

TIPP 2: Der Hofnarr Jester gibt in Ihrer Burg sein Liedgut zum Besten, wenn Sie ihn ein paar Mal anklicken. Alleine an seiner Musikauswahl können Sie schon hören, wie er sich gerade fühlt.

Swine

Im Krieg der Hasen und Schweine drücken Sie **[SHIFT]** und **[ENTER]**, um die Konsole zu öffnen, in der Sie folgende sehr praktischen Cheats eingeben können.

Cheat	Wirkung
smarten	gewählte Einheit wird befördert
mo money	1.000 zusätzlich Credits
quicker than death	Gegner sind leichter zu zerstören
blitzkrieg	Level beenden
instant delivery	Einheiten werden schneller produziert



Swine: Mit unseren saustarken Cheats schaffen Sie das komplette Spiel in fünf Minuten.

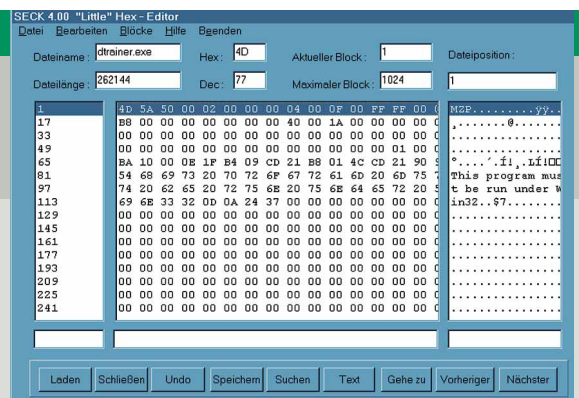
Tomb Raider 5

TIPP 1: Laras letztes Abenteuer finden Sie in THQs Compilation »Chartbreaker«. Wir können Ihnen eine kleine Hexerei dazu anbieten. Öffnen Sie ein Savegame mit

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das **Savegame Editor Construction Kit (SECK)**, dessen Shareware-Version Sie auf unserer Video-CD finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, dass bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools«, und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie



Mit dem Hex-Editor des **SECK** können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine **Sicherheitskopie** an.

- können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Tomb Raider 5: In gefährlichen Feuergefechten ist Lara durch Hexereien unverwundbar.

einem Hex-Editor. Suchen Sie den Offset 39E61, und ändern Sie die Werte ab dort folgendermaßen um: B9 E8 03 00 00 89 48 22. Speichern Sie ab, und starten Sie das Spiel. Wenn Sie jetzt den entsprechenden Spielstand wieder laden, ist die schöne Engländerin gegen Schüsse und Fallen fast unverwundbar. Nur tiefe Stürze machen ihr noch den Garaus.

TIPP 2: Spielen Sie auch als Lara-Veteran das Tutorial in der Oper durch. Dort werden Sie einige neue Bewegungen der Archäologin kennen lernen.

World War 3

TIPP 1: Bauen Sie mit Bedacht. Bei begrenzten Mitteln ist es wichtig, erst die Ölversorgung zu sichern. Wenn Sie zu früh Geld für Forschung oder kostspielige Einheiten ausgeben, fehlt vielleicht das Bargeld für den entscheidenden Bohrturm.

TIPP 2: In der Standardeinstellung gehen Ihre Einheiten auch auf weit entfernte und



World War 3: Der Kampf um die letzten Ölréserven fordert sogar ausgebuffte Taktiker.

übermächtige Gegner los. Nutzen Sie die Verhaltensbefehle, um Ihre Mannen am zugewiesenen Ort zu halten. So bewahren Sie die Recken vor aussichtslosen Kämpfen, in die sie sich sonst blind stürzen würden.

TIPP 3: Die Munitionsanzeige Ihrer Armee sollten Sie immer im Auge behalten und schon früh Nachschub ordern.

TIPP 4: Beuten Sie ein erobertes Ölfeld so schnell wie möglich aus. Denn Bohrtürme kann der Gegner zerstören, Ihr Bankkonto nicht. Während die Pumpen fördern, suchen Sie per Kamera-Helikopter schon mal nach neuen Rohstoffen.

TIPP 5: Drücken Sie im Spiel **[ENTER]**, und geben Sie dann »peace« ein. Dadurch aktivieren Sie den Cheatmodus. Auf die gleiche Art und Weise können Sie jetzt die folgenden Schummelcodes eingeben.

Cheat	Wirkung
HereYouAre!	zeigt feindliche Einheiten und Gebäude
BeautifulWorld	deckt Karte auf
MoneyForNothing XXX	XXX Geld
NobelPrize 1	schnelles Forschen
Limit_up XXX	Einheitenpreis von XXX
Shower	Explosionen
Smash	große Explosion

Zoo Tycoon

TIPP 1: Damit Ihre geliebten Tiere nicht an Hunger sterben, sollten Sie sich die Datei CONFIG.ZTD in Ihrem Spielverzeichnis einmal genauer ansehen. Öffnen Sie die Datei mit einem Packprogramm wie beispielsweise WinZip. Jetzt finden Sie die Datei ECONOMY.CFG, die sich mit einem Texteditor wie Notepad öffnen lässt. Der Eintrag »cZooDooRecyclingAmount« bestimmt den Betrag, den Sie für ein Recycling bekommen. Mit »cKeeperCost« legen Sie das Gehalt für Ihre Tierpfleger fest. In der Datei ZOO.INI finden Sie den Eintrag »MSMaxCash«. Erhöhen Sie ihn, um bei Spielbeginn mehr Geld zu haben.

TIPP 2: Durch das Umbenennen Ihrer Ausstellungen können Sie echte Exoten



Zoo Tycoon: Mit einem Texteditor und einem Pack-Programm bauen Sie sich einen Tierpark.

gewinnen. Wichtig ist dabei nur, dass Sie zuerst das Spiel eine neue Ausstellung benennen lassen, bevor Sie ihr einen neuen Namen geben. Mit »Cretaceous Corral« erhalten Sie zum Beispiel einen Triceraptos, mit »Xanadu« ein Einhorn.

TIPP 3: Drücken Sie **[SHIFT]** und **[4]**, um 10.000\$ zu bekommen.

TIPP 4: Wenn Sie einen Löwen, einen Tiger und einen Bären in eine Ausstellung zusammenbringen, können Sie einen Weg aus gelben Pflastersteinen bauen.

TIPP 5: Gehege bauen Sie am besten in einer Vertiefung. Dafür vertiefen Sie das Gelände um eine Stufe. Der Gehweg rundherum sollte auf der Höhe »+1« liegen. Der Effekt: Sie sparen sich teure Zäune.

TIPP 6: Wie Sie durch das Umbenennen von Besuchern zu lustigen Goodies kommen, verrät die folgende Tabelle. **MS**

Name	Wirkung
Mr. Blue	Besucher haben blaue Hemden
Mr. Blonde	Besucher haben gelbe Hemden
Mr. White	Besucher haben weiße Hemden
Mr. Brown	Besucher haben braune Hemden
Mr. Orange	Besucher haben orange Hemden
Mr. Pink	Besucher haben rosa Hemden
Alfred H	weiße Vögel erschrecken die Besucher
Russell C	alle Zäune auf 100 %
Zeta Psi	Besucher mit gelben Hemden haben Blähungen
John Wheeler	alle Käfige freischalten
Hank Howie	Forschung komplett

Tipps & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tipps&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztipp bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwändige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muss von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte

auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.

■ Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tipps & Tricks
Leopoldstr. 252 b
80807 München
 oder an:
tipps@gamestar.de

Alle Geheimgänge gefunden

Harry Potter

Mit unserer Lösung bringen Sie Harry sicher zum Ende seines spannenden Abenteuers.

Magisch geht es zu in Electronic Arts brandneuem Action-Adventure Harry Potter. Damit Sie sich in Hogwarts zurechtfinden, haben wir für Sie den bebrillten Zauberschüler bis zum Sieg über Voldemort geleitet.

Haupteingang von Hogwarts

So lernt Harry
KLETTERN

25 BOHNEN
einsammeln

Zum ersten
SPEICHER-
PUNKT

Alles
VERZAUBERN!

Blöcke
VERSCHIEBEN

Blöcke als
BRÜCKEN

Brücken
BEWEGEN

NEUEN
Zauber lernen

Aus der Halle
FLIEHEN

TIPP 1: Harry marschiert die Treppe hoch und folgt seinem Kumpel Ron zu dessen Brüdern. Er erklettert das Buchregal, sammelt die Bohnen ein und springt im nächsten Raum über die Regale zum Vorsprung rechts. Von dort geht es über weitere Regale in den Nebenraum.

TIPP 2: Nachdem unser Jungmagier insgesamt 25 Bohnen eingesammelt hat, hopst er zum Schokofrosch. Von da gelangt er durch den Ausgang zur Unterrichtsstunde. Das Zaubersymbol zeichnet Harry möglichst genau mit der Maus nach und folgt dann seinem Lehrer.

TIPP 3: Zweimal verzaubert Harry das Fass, bevor er dem Gang zum nächsten Raum folgt, wo er die Kessel und den Schalter behext. Er schnappt sich den ersten Stern, folgt dem Gang über die Brücke und verzaubert im nächsten Raum einen weiteren Schalter. Über die so verschobene Brücke kommt er zum ersten Speicherpunkt.

TIPP 4: Von nun an wendet unser Freund seine Magie bei jedem verdächtigen Gegenstand an, der ihm während seines Abenteuers begegnet. So findet er zahlreiche geheime Plätze und sammelt besonders viele Bohnen ein.

TIPP 5: Durch das Verzaubern der beiden Schalter gelangen Sie zum nächsten Raum. Dort sammeln Sie den letzten Stern ein, nachdem Sie alle drei Schalter verhext haben. Am Ende des Ganges trifft Potter seinen Lehrmeister, verschiebt den Block zweimal und klettert darüber zum nächsten Block. Mit dem wird ebenso verfahren.

TIPP 6: Der nächste Block dient – nach Verzauberung – als Brücke. Dahinter verhext Harry den hohen Stein und den Schalter auf der oberen Ebene – so geht es zu einem weiteren Stern. Auch der Block rechts davon bekommt etwas Magie und wird dadurch Brücke zum nächsten Stern.

TIPP 7: Der Schalter links vom Stern setzt eine Brücke in Bewegung, die Harry über den Abgrund bringt. Die weiteren Schalter aktivieren weitere Brücken. Kurz vorm Ende der Passage finden Sie rechts hinter dem beweglichen Block einen Geheimraum. Danach müssen schnellstmöglich alle drei Gnome mit einem Zauber getroffen werden.

Der Flugunterricht

TIPP 8: Beim Flugunterricht steuern Sie den Besen der Reihe nach durch die Ringe. Von Hermine lernt Harry den Alomora-Spruch und wendet ihn an der verschlossenen Tür an. In der Passage dahinter öffnet er mit seinem Spruch alle Türen und die magischen Truhen.

TIPP 9: Potter lernt den nächsten Spruch und wendet ihn auf den Block an – so kann er ihn auf die Plattform bewegen. Dann verzaubert der Held den Schalter und die



Zu Tipp 8: Beim Flugunterricht folgen Sie den magischen Ringen.

Gnome. In der großen Halle muss er zunächst auf beiden Seiten die Blöcke weghexen und die Gnome unschädlich machen. Nun lassen sich die Schalter betätigen und die beiden kleinen Blöcke auf die Plattformen jenseits der geöffneten Gitter platzieren.

Geheimtür
ÖFFNEN

TIPP 10: Im Freien befördern Sie rechts einen Block auf die Plattform und benutzen die bewegliche Brücke. Dahinter werden ein weiterer Stein und der Schalter hinter der sich öffnenden Geheimtür wie gewohnt verzaubert.

Harry
besiegt den
POLTERGEIST

TIPP 11: Der zweite Block wird auf seine Plattform befördert – worauf Harry zum Stern und zur anderen Seite des Abgrundes gelangt. Jenseits der Pforte marschiert er geradeaus und stellt sich dem bösen Poltergeist. Potter benutzt seine Magie, um den Gegner zu schwächen.

Rons Brüdern
25 BOHNEN
geben

TIPP 12: Sie marschieren Richtung Ausgang, geben Rons Brüdern 25 Bohnen und stecken die Bildkarte ein. Weiter geht's zur Haupthalle. Dort wartet schon Draco Malfoy auf Sie. Beim Duell mit ihm weichen Sie den Knallbonbons aus und schleudern sie auf Ihren Gegner zurück.

Durch den
KRÄUTER-
GARTEN

TIPP 13: Draußen trifft Harry Hermine und marschiert dann zum Labyrinth. Die Schnecken kann er per Spruch kurz verwirren; das nächste Tor öffnet er jeweils mit den beiden gegenüberliegenden Schaltern. Im Kräutergarten marschiert Potter immer dann an einer Fleisch fressenden Pflanze vorbei, wenn diese gerade nach vorne geschnellt ist.

Rons Brüdern
BOHNEN
liefern

TIPP 14: Am Ende der Passage setzt unser Held den Block auf den Springbrunnen und kann den Garten dann durch das offene Tor verlassen. Von Rons Brüdern bekommt er wieder eine Bildkarte für 25 Bohnen und erlernt im Gewächshaus einen weiteren Zauber.

Geheimraum
FINDEN

TIPP 15: Harry benutzt den neuen Spruch mit den Dornbüschen und verzaubert den Schalter, die Gnome sowie die Fleischfresser-Pflanze. Im viereckigen Raum gelangt er zu einem Geheimversteck, indem er an jeder Ecke erst »Öffnen«, dann »Schalter benutzen« anwendet.

REBEN
wegzaubern

TIPP 16: Jenseits der magisch verschlossenen Pforte verzaubert Potter Fliege und Reben. Nun kann er über die Plattformen zum Stern gelangen und durch die magi-

Drei
BLÖCKE
auf die
Plattformen

sche Tür weitermarschieren. Im Gang müssen zwei weitere Insekten dran glauben, bevor es über die Plattformen rund um den Baum nach oben geht.

TIPP 17: Der Schalter aktiviert einen Aufzug, der Sie wieder ins Gewächshaus zurückbringt. Dort kommen drei Blöcke auf die entsprechenden Plattformen, was im vorderen Raum den Schalter aktiviert. Sie betätigen die beiden Schalter, erledigen Gnome sowie Pflanzen und öffnen per Schalter den nächsten Durchgang.

Schalter
hinter
BÜSCHEN

TIPP 18: Erneut geht's den überaus lästigen Pflanzen an den Kragen. Die beiden Schalter für die nächsten Türen lassen sich drücken, sobald Sie die Blöcke hinter den Dornbüschen zur Seite gezaubert haben.

Alle
VIER
Schleusen
verzaubern

TIPP 19: Harry behext die erste Fleisch fressende Pflanze und klettert dann hoch zum Schalter. Wenn der umgelegt ist, werden die Pflanzen unten rechts ausgeschaltet. Die Pflanzen im Labyrinth müssen Sie ebenfalls verzaubern. Im Raum mit dem Springbrunnen wendet Harry schließlich Magie auf alle vier Schleusen an.

Ländereien von Hogwarts

Der Weg zu
HAGRID'S
Hütte

TIPP 20: Nach den Gespräch mit Hagrid trifft Harry auf Ron. Mit seinem Besen jagt er hinter Malfoy her und rammt ihn einige Male. Nach dem Rennen marschiert Potter zwischen Haupteingang und Brunnen hindurch zum Wald. Er räumt per Spruch den Baumstamm beiseite und macht die Schildkröte unschädlich. Über die weiteren Baumstümpfe geht es nach oben.

Über die
**BAUM-
STÄMME**

TIPP 21: Hier werden die Schnecken verzaubert und der Baum an der Schlucht per Zauber zur Brücke gemacht. Jenseits des Abgrundes entledigt sich Harry einiger Fliegen und einer Schnecke, bringt einen weiteren Baum zum Umfallen und hopst über die Baumstämme. Der Schalter hinter den Dornbüschen dreht die Brücke. Auf der anderen Seite wartet schließlich Hagrid.

Feuersamen-Höhlen

Steine
WEGRÄUMEN

TIPP 22: Sie marschieren zu den Höhlen, klettern nach oben, rennen am Wasserfall vorbei und springen über die Steine zur Maschine, die von einem Zauber aktiviert wird. Nun folgen Sie dem Gang hinter der Pforte. Ein umgelegter Baum bringt Sie hinter einen kleinen Wasserfall, wo per Magie einige Steine beiseite zu räumen sind.

FEUERSAMEN
abkühlen

TIPP 23: Bei den Feuersamen sorgt ein Zauberspruch für die nötige Abkühlung. Sobald die Samen nicht mehr glühen, steckt Potter sie ein. Dann folgt er dem Gang, sammelt zweimal rechts hinter dem Wasserfall, einmal links und einmal jenseits des Steins weitere Feuersamen ein und marschiert danach jeweils weiter.

Der Weg
ZURÜCK
zu Hagrid

TIPP 24: Zu den nächsten Samen gelangt Harry, indem er die drei Steinsäulen von der Decke nach unten zaubert – ebenso geht's von dort zu den Schnecken. Diese sowie die Schildkröte auf der nächsten Säule werden verhext, dahinter folgt Harry dem Pfeil und verzaubert einen weiteren Stein, um wieder zu Hagrid zu gelangen.

Quidditch-Spiel: Gryffindor gegen Slytherin

Den
SCHNATZ
festhalten

TIPP 25: Um zu gewinnen, fliegt unser Freund dem Schnatz so lange hinterher, bis er ihn eingeholt hat und dann automatisch verfolgt. Mithilfe der Sprung-Taste (festhalten) kann er das Ding dann schließlich fangen.

BOHNEN
tauschen

TIPP 26: Marschieren Sie über die Treppen nach oben, folgen Sie Rons Brüdern, und geben Sie ihnen 25 Boh-



Zu Tipp 25: Harry schnappt den Schnatz und lässt ihn nie mehr los.

nen. Vor dem Raum geht's nach links und über das Treppenhaus weiter hinauf. Nach der unheimlichen Begegnung gehen Sie mit Ihren Freunden zum Unterricht.

Lumos-Aufgabe

**WASSER-
SPEIER**
verzaubern

TIPP 27: Nachdem Harry einen weiteren Spruch gelernt hat (den Lumos-Zauber), verzaubert er den Wasserspeier und marschiert über den Abgrund. Er sammelt den Stern ein, folgt dem Gang, betätigt den linken Schalter und wendet Magie auf den Wasserspeier dahinter an.

Block auf die
Plattform
HEBEN

TIPP 28: Es folgen der rechte Schalter und der Speier dahinter. Über die so entstandenen magischen Plattformen gelangt Harry zum Stern. Auch den Weg zum nächsten Stern macht die Magie eines Wasserspeiers frei. Um die nächste Statue verzaubern zu können, müssen Sie zunächst den Block auf die Plattform heben.

Wieder
gegen den
POLTERGEIST

TIPP 29: Über die bewegliche magische Plattform geht's dann nach oben, wo zwei weitere Speier und ein Schalter den Weg zum nächsten Stern öffnen. Unser Held sammelt einen Stern ein, muss danach auf die gewohnte Weise erneut gegen den penetranten Poltergeist antreten und kann dann endlich die Halle verlassen.

Zurück zur
PLATTFORM

TIPP 30: Harry springt nach links, verzaubert hier den Wasserspeier und hopst dann nach rechts. Hier folgt er dem Gang, überspringt den Abgrund und behext die Tür. Nachdem er den Schalter dahinter betätigt hat, kehrt er zurück und nimmt nun die bewegliche Plattform nach oben.

Ron zum
UNTERRICHT
folgen

TIPP 31: Oben behexen Sie den Speier am anderen Ende der Brücke und können dann links die bewegliche Plattform nehmen. Danach geht's zur Haupthalle, wo Sie Ron zum Zauberspruch-Unterricht folgen.

Zaubertrank-Unterricht

Den
**BLUMEN-
LAUCH**
finden

TIPP 32: Nach dem Gespräch mit Snape geht Harry zum Kerker. Mit den beiden Blöcke überbrückt er den Abgrund. Der kleine Block hilft ihm, zur nächsten Stufe zu gelangen, wo er den Blumenlauch sammelt, sich auf die Plattform stellt und den Schalter verzaubert.

SCHALTER
bringen Harry
zurück

TIPP 33: Oben setzt der Schalter die Plattformen in Bewegung – Harry springt auf die zweite und von dort auf die untere Ebene. Mithilfe einiger Schalter gelangt er zurück, kann zur oberen Ebene springen, den Schalter verzaubern, den Stern aufsammeln und schließlich per beweglicher Plattform die Türe dahinter nehmen.

Plattformen
FALLEN!

TIPP 34: Vorsicht: Die folgenden Plattformen fallen runter, kurz nachdem Harry sie betreten hat. Er öffnet per Spruch die Tür, setzt mit dem Schalter die Ebene in Bewegung und springt drauf. Ebenso verfährt er bei der nächsten.

GNOME
verzaubern**Flubberwurmschleim**
SAMMELN**DIPTAM**
finden und mitnehmen**Zauber-
sprüche gegen**
TROLLE**FILCH**
meiden**Über die**
REGALE**Ein SCHALTER**
nach dem anderen**WASSER-
SPEIER**
aktivieren
Plattformen**VASEN**
verzaubern**Der**
KATZE
ausweichen**Immer dem**
GEIST
folgen

TIPP 35: Nun sammelt Potter den Stern ein, weicht dem Blutigen Baron aus, verzaubert alle Gnome bei der Statue und schnappt sich die Energiebaumrinde. Der Block im nächsten Raum gehört auf die linke Plattform, der frei werdende zweite Block auf die rechte. Zuletzt kommt der Block von der linken auf die so frei gewordene Plattform.

TIPP 36: Über die Plattformen hüpfen Sie nach oben, gelangen durch den Wasserspeier zu einem weiteren Stern und verzaubern links davon den Schalter. Beim ersten Speier geht's nun weiter die Stufen hinauf; der nächste macht den Weg zum Flubberwurmschleim frei.

TIPP 37: Per Schalter fährt die Plattform nach oben, ein weiterer Knopf bringt Harry über den Abgrund. In der Halle geht's nach rechts; zwei Wasserspeier aktivieren weitere Schwebplattformen. Oben lässt unser Freund sich ins Gefängnis fallen. Er verschiebt den Block, sodass er ihm als Treppe dient, sammelt das Diptam ein und bringt die Zutaten zu seinem Lehrer.

Gang zur Mädchentoilette

TIPP 38: Harry folgt Ron zur Toilette. Nun muss er schnellstmöglich vor dem Troll davonrennen und dabei die fiesen Abgründe überspringen – halten Sie sich an die Bohnenspur. Zuletzt wehrt Harry per Magie den Schrott ab, den der Troll auf ihn schleudert. Beim zweiten Quidditch-Spiel verfährt Potter ebenso wie beim ersten.

Aufstieg zum Turm

TIPP 39: Vorsichtig schleichen Sie hinter Filch her; die Tür hexen Sie erst auf, wenn Filch wieder in die andere Richtung marschiert ist. Oben verzaubern Sie den Schalter, sobald Filch in die andere Richtung läuft. Der zweite Schalter wird betätigt, nachdem Filch zur ersten Tür marschiert.

TIPP 40: Um nicht entdeckt zu werden, klettert Harry schnell über die Treppe nach oben und nimmt die Tür, wenn Filch sich verzogen hat. Er benutzt den Schalter im nächsten Raum und klettert über das Regal hinauf. Dann geht's zur verschlossenen Tür, die ein Spruch öffnet.

TIPP 41: In Filch Abwesenheit behext unser Held den Schalter hinter der Tür und gelangt über das umgelegte Regal zur neuen Pforte. Oben öffnet ein Knopf die untere Tür, der Schalter unten dann das Tor oben.

TIPP 42: Der Knopf oben öffnet den Zugang zu einem Wasserspeier, den Harry verzaubert. Oberhalb der magischen Plattformen wendet er Magie auf Schalter sowie Speier an und kann dann auf die höhere Ebene klettern. Die Statue hier macht den Weg aus dem Raum frei.

TIPP 43: Über die Plattformen hopst Harry nach oben, verzaubert den Schalter und nimmt die Brücke. Von der aus behext er zwei der Vasen, um Filch abzulenken, und kann dann die Treppe in den Turm nehmen.

Abstieg vom Turm

TIPP 44: Zunächst folgt Potter Filch in die Bibliothek. Um der Katze auszuweichen, betätigt er den Schalter und klettert auf die Empore. Während der Kater auf der anderen Seite ist, hastet Harry zum Ende der Empore. Sobald die Katze auf seine Seite kommt, hopst er über die Regale nach gegenüber und folgt dem Gang aus dem Raum.

TIPP 45: Nun halten Sie sich rechts, bringen das Regal zum Umkippen und folgen dem Geist. Wenn der durch die verschlossene Tür marschiert, nehmen Sie den Umweg über die Regale. Nachdem Harry zum Spiegel ge-

laufen ist, öffnet er die rechte Tür. Seine Magie entriegelt die Geheimtür im Regal oberhalb der Treppe. Durch zwei weitere Türen gelangt unser Held wieder in einen Bibliotheksraum, wo er die Empore hochklettert.

KATZE
ablenken

TIPP 46: In der großen Halle setzt Harry in jedem der vier Nebenräume einen Block auf die Plattform. Die Katze lockt er schließlich von der Tür weg, indem er eine der Vasen verzaubert. Zuletzt rennt Potter zu Rons Brüdern, nimmt nach dem Gespräch den Aufzug wieder nach oben und hier die Treppe nach unten.

Der verbotene Korridor**Köpfe**
von rechts
nach links
EIN-
SCHLÄFFERN

TIPP 47: Unser Held folgt seinen Freunden in den verbotenen Korridor; den dreiköpfigen Hund Fluffy besiegt er mit seiner Flöte. Er nähert sich dem rechten Kopf und schläfert ihn ein. Es folgt der mittlere Kopf, zuletzt der linke. Immer wenn einer der Köpfe ausholt, geht Harry kurz zur Seite und nutzt die Zeit für einen anderen.

Die Teufelsschlinge**TENTAKEL**
verzaubern

TIPP 48: Bei der Teufelsschlinge müssen Sie Ihren Zauber schnell auf alle Tentakel anwenden, besonders die, welche Ihre Kameraden fesseln. Den fliegenden Schlüssel schnappen Sie sich, wie vom Quidditch-Spiel gewohnt.

Das Schachspiel**Harry als**
LÄUFER

TIPP 49: Harry beginnt auf dem schwarzen Feld direkt beim Eingang des Schachbrettes. Von hier bewegt er sich einfach immer auf den schwarzen Feldern nach schrägrechts bis zur anderen Seite – wie ein schwarzer Läufer.

Das Finale**Der richtige**
TRANK

TIPP 50: Zum gesuchten Zaubertrank geht's erst ganz links, dann rechts vorne, dann wieder ganz links, noch einmal links, und zuletzt hinten in der Mitte. Harry kann nun durch das magische Feuer und Voldemot verfolgen.

Blöcke
ABSICHERN

TIPP 51: In der großen Halle muss Harry aus einem großen und einem kleinen Block eine Treppe auf die Empore bauen. Da der Fiesling die Steine nur gerade von sich weg bewegen kann, nutzt Harry die steinernen Vorsprünge, um die Blöcke abzusichern. Den grünen Zauberer weicht Potter aus und kann schließlich auf die Empore klettern.

Der
ENDKAMPF

TIPP 52: Folgen Sie Ihrem Widersacher. Beim Endkampf locken Sie ihn zunächst jeweils hinter eine der Säulen und bringen die dann per Magie zum Umkippen. Zuletzt greifen Sie den Fiesling Quirrell und vor allem den Spiegel wiederholt selbst an. Gegenattacken weichen Sie natürlich aus. Glückwunsch, Sie sind durch!

GUN



Tipp 52: Harry schleudert die Säulen auf seinen bösen Gegner.

Der Weg zur Weltherrschaft

Civilization 3

Die neueste und zugleich beste Version des Strategie-Klassikers ist der ideale Zeitfresser für lange Winterabende. Wir verraten Ihnen, wie Ihre Zivilisation groß und stark wird.

Das Suchtspiel Civilization 3 von Firaxis ist hochkomplex. Doch mit unseren Tipps zur Zivilisationswahl, ersten Stadt und richtigen Regierungsform überleben Sie locker im Haifischbecken Weltpolitik.

Die ersten Runden

Die Wahl der ZIVILISATION



Tipp 1: Wer flott forschen will, wird die Russen lieben.

TIPP 1: Mit welchem der 16 Völker Sie glücklich werden, ist Geschmackssache. Die sechs Civs mit der Eigenschaft »Expansion« haben aber zu Spielbeginn dank der Scout-Einheit einen Riesenvorteil. Deren Aufklärung hilft bei der hektischen Städtegründung in der Frühphase. Unter den Expansionisten stellen Amerikaner (industriell), Engländer (kommerziell) und Russen (wissenschaftlich) eine gute Wahl für eher friedliche Spieler dar. Die Zulus sind das Richtige für nervenstarke Blitzkrieger.

TIPP 2: Nutzen Sie die Wahl der maximal sieben Gegner-Civs, um den Charakter des Spiels zu bestimmen. Wollen Sie aggressive Widersacher, die links und rechts Kriege anzetteln? Dann dürfen Deutsche, Zulus, Römer und Azteken nicht

Die richtigen GEGNER

fehlen. Für ein möglichst friedliches Spiel sollten Sie dagegen Franzosen, Irokesen, Ägypter und Babylonier wählen. Denken Sie außerdem an die Kartengrößen-Faustregel »Je größer die Welt, desto länger dauert es, bis sich die Civs in die Haare kommen«.

Die erste STADT

TIPP 3: Die wichtigste Entscheidung treffen Sie gleich zu Spielbeginn: Wo gründe ich meine erste Stadt? Sie sollten nicht Jahrtausende lang herumtrödeln, aber auf jeden Fall einen Standort wählen, an dem viel Nahrung zu holen ist (auf Weizen-Symbole achten). Produzieren Sie möglichst schnell Siedler zur Gründung weiterer Ortschaften; allerdings zieht jede Einheit zwei Bürger aus der Heimatstadt ab. Mit Arbeitern erhöhen Sie die Produktion von Nahrung (Bewässerungsanlagen), Schilden (Bergwerke) sowie die Goldeinnahmen (Straßen).

Untertanen BEGLÜCKEN



Tipp 4: Die Hängenden Gärten machen glücklich.

TIPP 4: Zufriedene Bürger arbeiten fleißig und veranstalten »Wir lieben unseren Herrscher«-Festivitäten, die für einen Produktionsbonus sorgen – zwei gute Gründe, die Bevölkerung bei Laune zu halten. Einfach, aber verschwenderisch ist es, den Anteil der Verlustierungsausgaben am Staatsetat zu erhöhen – die Knete brauchen Sie für die Forschung. Luxusgüter wie Seide oder Elfenbein sind hingegen effiziente Glückseligkeits-Macher. Grummelt der Pöbel immer noch vor sich hin, haben Sie vielleicht zu wenige fröhlich machende Bauten in den betroffenen Städten. Ein Kolosseum heitert zwei unglückliche Bürger auf, eine Kathedrale sogar drei. Ein Frühwunder zur Frustbekämpfung in allen Städten: die Hängenden Gärten.

Regieren und produzieren

KORRUPTION killen

TIPP 5: Ein stetes Ärgernis ist die Korruption, durch die Gold und Produktionsmittel verschwendet werden. Das Problem lässt sich nicht ganz eliminieren, aber mit folgenden Techniken ziemlich eindämmen.

Zivilisation: Kommerzielle Völker sind deutlich weniger für Korruption anfällig.

Regierungsform: Erforschen Sie möglichst schnell die Republik; die bremst Korruption deutlich stärker als Despotismus und Monarchie. Später ist Demokratie am besten, um Verschwendung zu begrenzen.

Wunder: Bauen Sie das kleine Wunder »Verbotener Palast« in einem Ort, der weit von Ihrer Hauptstadt liegt.

Justiz: Ein Gerichtsgebäude verringert die Korruption in der jeweiligen Stadt um die Hälfte.

Alte Einheiten UPGRADEN

TIPP 6: Hoppla – wir befinden uns im 21. Jahrhundert, haben aber noch ein paar vergessene Bogenschützen herumliegen. Obsolete Einheiten sollten Sie entweder in Städten mit  upgraden (sofern die Goldvorräte reichen) oder ohne Gnade auflösen. Schließlich liegt Ihnen jeder Militär-Oldie mit einem Goldstück pro Runde auf der Tasche.

KULTUR-PUNKTE kassieren

TIPP 7: Ein hoher Kulturwert ist klasse. Denn die Grenzen erweitern sich wie von selber, und die anderen Völker sind in Verhandlungen netter. Diese Gebäude produzieren fleißig Kulturpunkte pro Runde:

Gebäude	Kulturpunkte
Universität	4
Bibliothek, Kathedrale	je 3
Forschungslabor, Kolosseum, Tempel	je 2

Alle großen und kleinen Wunder sind ebenfalls Kulturspender. Die meisten Punkte (je 5) bringen Große Bibliothek, Bachs Kathedrale, Newtons Universität, Shakespeares Theater und Krebsheilung.

Richtig REGIEREN



Tipp 8: Genosse Kriegstreiber regiert kommunistisch.

TIPP 8: Wer häufig Krieg führen will, sollte sich auf die Regierungsformen Monarchie (Mittelalter) und Kommunismus (Neuzeit) konzentrieren. Republik und Demokratie sind besser für Handel und Forschung, aber beim Truppenunterhalt teuer. Außerdem ist die Bevölkerung schnell durch Aufrüstung und Konflikte genervt.

TIPP 9: Mit Akkord-Arbeit sind Bauwerke oder Einheiten schneller fertig. Im Despotismus und Kommunismus wird dabei das Leben einiger Bürger geopfert. Bei Monarchie, Republik oder Demokratie geht es humaner zu – die Eil-Fertigstellung kostet lediglich viel Gold.

Schnellere WUNDER

TIPP 10: Sie befinden sich in einem Wunder-Wettrennen mit einer anderen Zivilisation? Dann lassen Sie Ihre Arbeiter in der Nähe der bauenden Stadt fleißig Wälder roden. Jedes abgeholzte Feld bringt zehn Produktionsschilder. **HL**

Multiplayer-Tipps

Stronghold

Die vier Thronräuber besiegt, aber chancenlos gegen den besten Freund?

Unsere Multiplayer-Strategien helfen Ihnen bei der Revanche.

Seit dem Patch 1.1 (auf unserer Video-CD) genießen Burgherren den exzellenten Multiplayer-Modus von Stronghold endlich auch im Internet ohne Abstürze. Grund genug, dass die Stronghold-Experten der Fanseite www.strongholdworld.de Sie mit den besten Strategien für Aufbau, Wirtschaft, Angriff und Verteidigung sowie für monumentale Netz-Schlachten versorgen.

Aufbautipps

Erste GEBÄUDE

TIPP 1: Das erste Bauprojekt nach dem Kornspeicher sollte grundsätzlich der Marktplatz sein. So können Sie sich ausreichend Holz kaufen, um schnell die wichtige Rohstoff- und Nahrungswirtschaft aufzubauen.

Start-verpflegung APFEL

TIPP 2: Drei bis vier Apfelfarmen stellen zu Spielbeginn die Nahrungsmittel-Versorgung sicher. Mit der Startverpflegung überbrücken sie die Anfangszeit, bis die effektivere Brotproduktion angelaufen ist.

BRUNNEN und APOTHEKEN

TIPP 3: Denken Sie an die Sicherheit Ihrer Bevölkerung. Brunnen schützen vor Feuersbrünsten, ob nun Zufallsereignis oder vom Gegner verursacht. Bereits eine einzige Apotheke verringert die Seuchengefahr, wenn feindliche Trèbuchets Kuhkadaver über die Mauern schleudern.

WAFFEN früh einlagern

TIPP 4: Da die Waffenproduktion extrem lange dauert, beginnen umsichtige Burgherren schon früh damit, das Lager zu füllen. Im Falle eines Überraschungs-Angriffs lässt sich so noch schnell eine Verteidigungsarmee rekrutieren.

STÄLLE sparen

TIPP 5: Ritter benötigen permanent Ställe für ihre Pferde. Mit einer kleinen Schummelei entledigen Sie sich dieses Problems. Wenn Sie den Stall nach Ausbildung von vier Rittern wieder abreißen, um kurz darauf einen neuen zu bauen, können Sie acht der Mittelalter-Panzer ausbilden.

Platz sparende WOHN-HÄUSER

TIPP 6: Wohnhäuser lassen sich überall auf der Karte bauen – das spart wichtigen Platz innerhalb der Burgmauern. Suchen Sie unzugängliche Orte (zum Beispiel Berge), um die Unterkünfte vor Angriffen des Gegners zu schützen.



Tipp 6: Ihre Wohnhäuser sollten Sie platz sparend und außerhalb der Mauern an unzugänglichen Stellen errichten.

Natürliche MAUERN

TIPP 7: Beziehen Sie beim Mauerbau immer Berge, Küsten und Kartenränder als natürlichen Schutz mit ein. Das spart viele wertvolle Steine und verringert die Angriffsfläche der Burg für Ihren Gegner erheblich.

Erfolgreich Wirtschaften

STEUERN erhöhen

TIPP 8: Zu Beginn eines Multiplayerspiels schafft eine Erhöhung der Steuer um zwei Stufen dringend benötigtes Geld in die Staatskasse. Die anfängliche Nahrungsvielfalt gleicht den Angriff auf Ihre Beliebtheit problemlos aus.

Frühzeitiger HOPFEN-ANBAU

TIPP 9: Unterschätzen Sie nicht die alkoholischen Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung. Ein schneller Hopfenanbau mit Brauerei und Schenke sorgt für einen auch langfristig stabilen Beliebtheitsbonus von drei Punkten. Höhere Steuern oder knappere Nahrungsmittelrationen sind nun wesentlich leichter durchzusetzen.

Auf PRODUKTIVITÄT achten

TIPP 10: Beliebtheitsfördernde Bauten bilden ein verführerisches Mittel, um die eigene Reputation ohne großen Aufwand zu erhöhen. Da jedoch gleichzeitig die Produktivität Ihrer Arbeiter nachlässt, sollten Sie diese Maßnahme nur im äußersten Notfall ergreifen oder zugleich mit Pranger und Scheiterhaufen gegensteuern.

An STEUER-SCHRAUBE drehen

TIPP 11: Kurzzeitige heftige Steuererhöhungen bringen mehr als sanfte, aber lang andauernde. Erhöhen Sie die Abgabenlast stark, sobald Ihre Beliebtheit bei 100 liegt. Wenn sie auf 60 Punkte zurückgefallen ist, verzichten Sie auf weitere Einnahmen. Diese Geldbeschaffungs-Methode funktioniert jedoch nur bei einem gut gefüllten Kornspeicher.

Effektiv VERPFLEGEN

TIPP 12: Konzentrieren Sie den Großteil Ihrer Nahrungsmittel-Produktion aufs Brotbacken. Die Teigfladen konsumiert die hungrige Bevölkerung mit Abstand am langsamsten, was den enormen Platz- und Zeitaufwand durch Mühle und Bäckereien mehr als egalisiert.

NAHRUNGSMITTEL-VIELFALT

TIPP 13: Nahrungsmittelvielfalt macht Sie beliebter als eine Erhöhung der Rationen. Brot sollte zwar immer die Hauptverpflegung sein, doch ergänzende Apfelplantagen, Milchfarmen und Jäger sorgen preisgünstig für die Verbesserung Ihres Ansehens.

Überschüssige WAREN Verkaufen

TIPP 14: Überschüssige Waren kosten wertvollen Lagerplatz. Der Verkauf am Marktplatz behebt dieses Problem und schafft jede Menge Goldmünzen ins Staatssäckel.

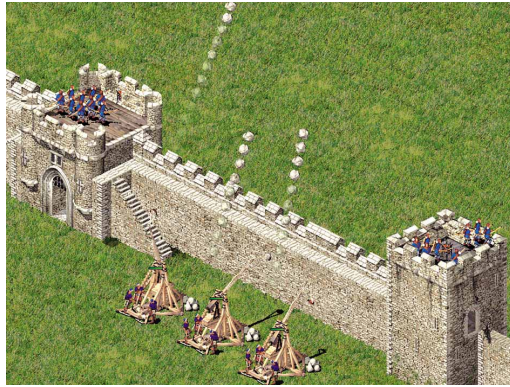
Verteidigungstipps

Bau einer VORBURG

TIPP 15: Es empfiehlt sich, vor der eigentlichen Festung noch eine Vorburg zu bauen. Bereits eine Mauer mit wenigen Türmen hält den Feind ausreichend lange auf, um die Hauptburg optimal auf den Kampf vorzubereiten.

Verteidigung mit TRÈBUCHETS

TIPP 16: Trèbuchets lassen sich auch in der Verteidigung hervorragend einsetzen. Kuhkadaver vernichten größere Gegnersammlungen, Steine feindliche Belagerungsgeräte. Da sie ihre Geschosse im Gegensatz zu Kata-



Tipp 16: Trèbuchets schleudern Geschosse im hohen Bogen und können deshalb auch zur Verteidigung eingesetzt werden.

pulten im hohen Bogen verschießen, stellen die mächtigen Trèbuchets auch innerhalb der Burg keine Gefahr für die eigenen Festungsmauern dar.

ZINNEN
schützen vor
Pfeilen

Tipp 17: Ziehen Sie grundsätzlich den Bau von Türmen und der ersten Zinnen einer weiteren Mauerschicht vor. Bogenschützen und Ingenieure überleben die feindlichen Angriffe so um ein Vielfaches länger.

Stärken von
BELA-
GERUNGS-
WAFFEN

Tipp 18: Ballisten benötigen viel Zeit zum Schuss. Ein einziger Treffer reicht jedoch aus, um gegnerische Belagerungswaffen zu zerstören. Katapulte haben den Vorteil, mit Kuhkadavern ganze Gruppen von Einheiten zu vernichten.

WASSER-
GRÄBEN
für Wirtschaft

Tipp 19: Wirtschaftsbetriebe außerhalb der Burgmauern sollten Sie durch Wassergräben schützen. Bis Angreifer diese zuschütten, haben Ihre Bogenschützen genügend Zeit, der Bedrohung Herr zu werden.

BELAGE-
RUNGSZELTE
angreifen

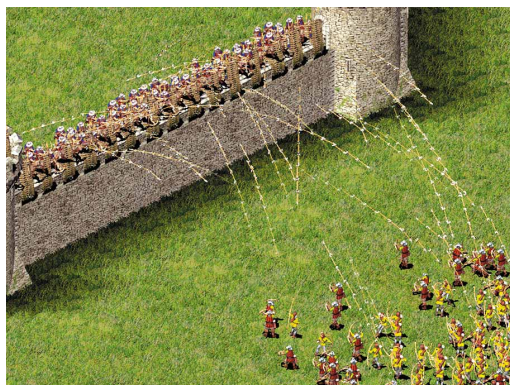
Tipp 20: Um Belagerungsgeräte bereits vor ihrem Aufbau in Kleinholz zu verwandeln, lassen Sie Ihre Fernkämpfer mit der Option »Hier angreifen« die Zelte attackieren. Die verschossenen Pfeile treffen dadurch häufig feindliche Ingenieure, die auf dem Weg zur Arbeit sind. Wenn Sie auf Nummer sicher gehen wollen, zielen Sie direkt auf die anrückenden Ingenieure.

PECHGRÄBEN
reihenweise

Tipp 21: In einzelnen Reihen angelegte Pechgräben halten Feinde effektiver auf als großflächige Öllachen. Der Schaden bleibt gleich, jedoch können Sie so auch mehrere Angriffswellen hintereinander mit Feuer empfangen.

SCHUTZ-
SCHILDE
nutzen

Tipp 22: Die unscheinbaren Schutzschilde sind bei Multiplayer-Gefechten die mächtigste Verteidigung. In vorderster Reihe auf den Burgzinnen platziert, machen sie dahinter stehende Fernkämpfer und Pechkesselträger nur noch durch Katapulte verwundbar. Pfeile prallen fast



Tipp 22: Schutzschilde auf den Zinnen sind die mit Abstand wirkungsvollste Abwehr gegen feindliche Pfeile.

wirkungslos ab. Auch auf Burgtürmen postierte Mägen und Ballisten werden durch Schutzschilde zu einem nahezu unüberwindbaren Hindernis für den Angreifer.

Angriffs-Taktiken

BAUEN
bis zum
Gegner

Tipp 23: Besonders auf kleinen Multiplayer-Karten eine viel versprechende Taktik: Ziehen Sie eine Mauer mit anschließendem großen Turm bis in Schussweite zum Gegner. Darauf platzierte Bogenschützen und Mägen setzen Ihren Feind permanent unter Druck und stören ihn empfindlich beim Formieren.

FALLEN
erkunden

Tipp 24: Nichts ist ärgerlicher, als bei einem unvorsichtigen Großangriff die halbe Armee durch versteckte Fallen zu verlieren. Vor der Hauptattacke schicken umsichtige Feldherren deshalb grundsätzlich einen Erkundungstrupp in Richtung feindliche Festung. So lösen Sie Mördergruben ohne große Verluste aus und reizen den Gegner zum Entzünden seiner Ölgräben.

KÜHE
und
STEINE

Tipp 25: Nutzen Sie die Flexibilität Ihrer Trèbuchets aus. Steine vernichten aus sicherer Entfernung Mauern, Türme und Tore – Kuhkadaver legen mit Seuchen die feindliche Wirtschaft lahm. Ein Geleitschutz aus Nah- und Fernkämpfern mit defensiver Verhaltensanweisung sorgt für die nötige Ruhe bei der Zerstörungsarbeit.

Wichtige
GEBÄUDE
zerstören

Tipp 26: Katapulte und Trèbuchets sollten den Gegner da treffen, wo es ihm am meisten weh tut. Konzentrieren Sie das Feuer auf Kornspeicher und Waffenkammer, bevor Sie sich den Mauern widmen. Ohne Truppen- und Nachschub ist jeder noch so starke Konkurrent hilflos.

PECHKESSEL-
Inferno

Tipp 27: Brennendes Pech ist eine Gefahr für Angreifer wie auch Verteidiger. Mit gezieltem Katapultbeschuss kippen Belagerer den Kessel um und entzünden damit im Nu alle umliegenden Gebäude sowie Einheiten.

HUNDEPLAGE

Tipp 28: Effektiv, aber nicht unbedingt Spielspaß-fördernd – der Hunde-Rush. Diese Taktik funktioniert nur, wenn die Optionen Gold, Startgüter und Technikstufe jeweils auf Maximum eingestellt werden. Bauen Sie Kornspeicher, Marktplatz (um Nahrung nachzukaufen) und außerhalb der Mauern circa zehn Hundezwinger. Nachdem Sie die Tore geschlossen haben, lassen Sie alle Leinen gleichzeitig los. Die Partie können Sie so in wenigen Minuten zu Ihren Gunsten entscheiden.



Tipp 28: Mit genügend Geld und Hundezwingern lassen sich unvorsichtige Gegner in nur wenigen Minuten besiegen.

STABIL
im Multiplayer

Tipp 29: Um Stronghold bei Multiplayer-Partien vor Abstürzen zu bewahren, sollten Sie über TCP/IP-Verbindung spielen und zumindest bei kürzeren Partien die Option »Autospeichern« ausschalten.

HK

Unterwasserkrieg komplett gelöst

Aquanox

Bis auf den Grund der Meere sind wir für Sie getaucht und haben unsere Komplettlösung zum spektakulären U-Boot-Spiels von Massive aufgeschrieben.

Versalzen Piraten und Revoluzzer Ihnen ständig die Fische? Das ozeanische Unterwasserspektakel Aquanox von Massive Development ist grafisch glänzend in Szene gesetzt – aber ganz schön herausfordernd. Damit Sie nicht ständig in die Algen beißen, haben wir sämtliche Einsätze durchleuchtet und geben Tipps zu besonders heiklen Situationen. Weil in den Stationen nur Palaver und Einkäufe stattfinden, konzentrieren wir uns ganz auf die Kampfeinsätze. Manche Missionen können nur gespielt werden, wenn Sie die Personen zwischen den Einsätzen in der richtigen Reihenfolge ansprechen. Solche Fälle nennen wir hinter dem Missionsnamen.

Kapitel 1: Tornadozone

Schrott
AUFRÄUMEN
FRACHTER
schützen

Mission 1 – Asylum

TIPP 1: Das Spiel beginnt mit einfacher Müllbeseitigung. Entsorgen Sie die Schrottteile durch Beschuss.

TIPP 2: Beim zweiten Navpunkt bringen Sie Ihr Schiff schnell vor den Frachter und zerstören die Müllberge in seiner Fahrtrlinie. Ein einsamer Gegner attackiert Sie, erledigen Sie ihn mit der Vendetta.



Tipp 2: Neben dem Frachter schießt Emerald den Schrott leicht ab.

Mission 2.1 – Terror (zuerst mit Freeman sprechen)

BOMBER
jagen

TIPP 3: Einziger Gegner ist der Bomber. Der ist zwar zäh, aber träge. Fahren Sie nahe heran, und bleiben Sie durch Strafen aus seiner Schusslinie. Geben Sie ihm Saures, danach geht's zurück zur Station.

Mission 2.2 – Biontschrott (zuerst mit Neru sprechen)

Schutz für
RAUPEN

TIPP 4: Folgen Sie der Raupe. Bald tauchen Flints alte Feinde auf. Den ersten Bionten kann er ein paar Schüsse verpassen, während sie sich noch orientieren. Er greift

Der
SCHROTT-
PLATZ

möglichst viele gleichzeitig an, das lenkt das Feuer auf ihn. Dabei bleibt er immer in Nähe der Raupe, auf die er stets ein wachsames Auge wirft.

TIPP 5: Sobald die Gefahr gebannt ist, fährt Flint weiter zum nächsten Navpunkt. Hier pulverisiert er außer dem Schrott weitere Bionten. Schalten Sie dabei das erste Schiff mit Stanley-Torpedos aus, den zweiten Bionten dann gemütlich mit der Vendetta.

DRIFTER
ausschalten

Mission 3 – ELF-Terror

TIPP 6: Greifen Sie die gegnerischen Drifter an. Die meisten sind anderweitig beschäftigt, bleiben Sie also ruhig stehen, und geben Sie ihnen Saures. Sind die Drifter ausgelöscht, fahren Sie schnell weiter zum ELF-Knoten; den Frachter lassen Sie einfach links liegen.



Tipp 6: Die Drifter erledigt Flint in aller Ruhe von hinten.

ANTENNE
schützen

TIPP 7: Am Knoten nehmen Sie stets einen anderen Feind aufs Korn als Ihr Flügelpilot. Das lenkt Ihre Gegner schnellstmöglich von der ELF-Antenne ab. Kehren Sie nach dem Versenken aller Pötte nach Magellan zurück.

Mission 4.1 – Sprungschiffunfall (Perry Lasalle)

Die ersten
DRIFTER

TIPP 8: Diese Mission ist eine reine Schnellschießübung. Unser Held nimmt einige Torpedos mit, um im Notfall Zeit zu gewinnen. Bis die feindliche Nachhut eintrifft, kümmert er sich um Drifter.

PERSEUS
ziehen lassen

TIPP 9: Unter den Neuankömmlingen wird eines der Schiffe von Perseus gesteuert. Lassen Sie ihn in Frieden – nach einem Abschuss springt er sofort mit einem neuen Boot ins Gebiet und kämpft taufirsch weiter.

TRANSPOR-
TER
schützen

TIPP 10: Konzentrieren Sie sich auf die Piraten beim Rettungstransporter, bis er aus der Zone gesprungen ist. Dabei ziehen Sie durch Beschuss die Aufmerksamkeit möglichst vieler Drifter auf sich; wenn die abgelenkt sind, muss der Transporter sich kaum noch Sorgen machen.



Zu Tipp 9: Ignorieren Sie Perseus, der nach einem Abschuss wieder auftauchen würde. Kümmern Sie sich um die restlichen Drifter!

Mission 4.2 – Magma (Diddi Spengler)

Auf
LISA
aufpassen
Bomber
TORPEDIEREN

TIPP 11: Packen Sie einen größeren Torpedo ein. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf dem Schutz Ihres Flügelpiloten. Achten Sie auf Lisa, weil sie abgeschossen werden kann.
TIPP 12: Halten Sie Lisa die Bionten vom Hals, bis der Bionten-Bomber auftaucht. Dem jagen Sie Ihren Torpedo und Ihre Vendetta-Salven in die Elektronik. Nun können Sie beruhigt per Dipol-Antrieb flüchten.

Kapitel 2: Entrox Corpor.

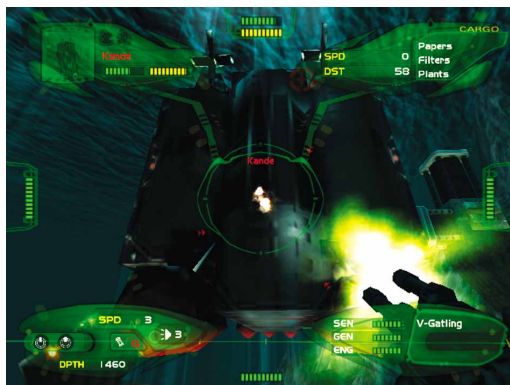
Mission 1.1 – Sabotage an Turbinen (Lisa Bonham)

Die
ENTROX-
Garde

TIPP 13: Emerald klappert die ersten drei Navpunkte ab, an dem wenig passiert. Am vierten trifft er auf böse Ex-Entropolisten. Beim Angriff beschädigt er deren Schiff erst mit ein paar Torpedos, anschließend gibt er ihm per Bordkanone endgültig den Rest.

TIPP 14: Sobald alle dahin sind, erledigt »Dead Eye« den Frachter von der ungeschützten Rückseite aus mit der Hitman-Kanone und zieht sich danach per Dipol zurück.

Frachter von
HINTEN



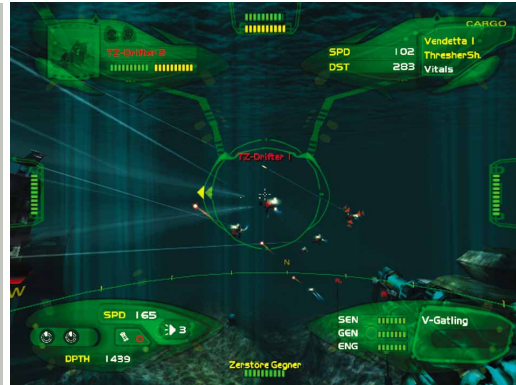
Tipp 14: Zerlegen Sie den Frachter von seiner Rückseite aus.

Mission 1.2 – Inspektionstour (Yalla Rangun)

Für
ABLENKUNG
sorgen
SENATOR
retten

TIPP 15: Erstes Ziel ist ein Sonarkontakt, dort räumen Sie unter den Piraten auf. Sobald Sally den Transporterangriff meldet, geht's im Eiltempo zurück zum Senator.

TIPP 16: Piraten attackieren den Senatorenfrachter. Ziehen Sie die Aufmerksamkeit einzelner Gegner durch ein paar Schüsse vor den Bug ab, um sie dann zu zerlegen. Bleiben Sie nah am Transporter, damit Sie jeden Stören-



Tipp 16: Wenn Sie viele Gegner gleichzeitig beharken und somit ablenken, verschafft das dem Frachter wertvolle Zeit.

fried sofort ablenken können. Ist der Senator endlich in Sicherheit, kehren Sie zur Basis zurück.

Mission 1.3 – Codebücher (Kiz)

ANTENNEN
zerstören

TIPP 17: Die Geschütztürme stellen Ihr primäres Angriffsziel dar. Fahren Sie seitwärts mit Dauerfeuer daran vorbei, bis sie erledigt sind. Danach knippsen Sie in aller Ruhe per Bordkanone die Sendeantennen aus.

Im
CANYON

TIPP 18: Die nächste Sequenz zeigt einen bewachten Canyon. Dort schalten Sie nach Erreichen der Strömung die Turbinen ab. So treibt Ihr Schiff relativ gefahrlos bis zu den Generatoren am Ende des Tals.



Tipp 18: Trotz ruhender Turbinen können Sie Minen ausweichen!

GESCHÜTZE
vorher aus-
schalten

TIPP 19: Statt den Generatoren widmen Sie sich zunächst aus großer Entfernung den Geschützen innerhalb der Basis. Erst wenn das Gelände bis zur Freiheitsstatue Abwehrturm-frei ist, schießen Sie die Generatoren ab.

Die große
SCHLACHT

TIPP 20: Eine Schlacht entbrennt. Da wir den Weg für die Flügelpiloten gerade freigemacht haben, können die sich um die Piratenschiffe kümmern. Zuerst nehmen wir möglichst schnell die schweren Bomber auseinander, dann die Scouts. Sobald endlich die Bergungsmeldung erfolgt, verlassen wir das Kampfgebiet per Dipol.

Mission 2 – Krügers Frachter

Die große
SCHLACHT

TIPP 21: In dieser Mission müssen alle Raupen intakt bleiben, halten Sie sich deshalb immer schön in ihrer Nähe. Verteilen Sie Ihr Feuer auf verschiedene Piraten. So werden sie abgelenkt und lassen die Raupen in Ruhe.

ZWEITE
Angriffswelle

TIPP 22: Rasen Sie der zweiten Angriffswelle entgegen, bevor sie die Raupen erreicht. Sind auch die neuen Angreifer eliminiert, geht's zurück in den Hangar.



Tipp 21: Die lahmen Ex-Entropolisten schaltet Flint mit der V-Gatling problemlos und schnell aus.

Mission 3 – Methanhydrat

BOMBER
schnell
zerlegen

TIPP 23: Halten Sie möglichst einen großen Abstand zu den explosiven Methanfeldern! Nehmen Sie sich zunächst die Scouts sowie die Abbaurauen vor, bis der Bomber eintrifft. Fahren Sie nah an ihn heran, und feuern Sie einen Big Bang auf ihn, den Rest schaffen Sie per Bordkanone.

FRACHTER
jagen

TIPP 24: Eilen Sie weiter zur Cape Fear, Kristina Lloyds Schiff. Dessen Begleiter sind die Sache Ihrer Flügelpiloten, Ihre ist allein die Vernichtung des Frachters. Schießen Sie zwei Big Bangs aus nächster Nähe ab, das Schiff ist anschließend recht schnell mit dem Bordgeschütz erledigt.

LLOYD
vertreiben

TIPP 25: Zurück bleibt eine wütende Kristina Lloyd, die jedoch nach einigen Kanonensalven die Kurve kratzt. Schalten Sie rasch die verbleibenden Gegner aus, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Mission 4 – Golfstrom

SCOUTS
ausschalten

TIPP 26: Diese Mission wird hart, laden Sie daher wenigstens drei Big Bangs in die Torpedorohre, den restlichen Platz füllen Sie mit Tiger Sharks auf. Die drei Scouts bei Navpunkt 1 schalten Sie mit der Gatling-Vendetta aus, anschließend düsen Sie schleunigst zum Navpunkt 2.

Die drei
BOMBER

TIPP 27: Spendieren Sie jedem der drei Bomber einen Big-Bang-Torpedo aus nächster Nähe – bleibt nur der Showdown gegen Kristina Lloyd.

Showdown
mit
KRISTINA

TIPP 28: Dieses Gefecht entscheiden Ihre Raketen. Ziehen Sie sich ein Stück vom Puzzlegesicht zurück, um aus der Entfernung Tigersharks einzusetzen. Sollte Kristina überleben, geben Sie ihr aus nächster Nähe den Rest.

In
TURBINE
schubsen

TIPP 29: Alternativ können Sie versuchen, Lloyd in eine der Turbinen zu treiben. Glückwunsch, mit dieser Gegnerin werden Sie keine Probleme mehr bekommen!



Tipp 29: Einmal in die Turbine gedrückt, entkommt Kristina nicht.

Kapitel 3: Die Tornadozone

Mission 1.1 –

Seismobombe (Maggie Svenson)

BOMBE
finden

TIPP 30: Flint fährt zum südlichen Ende der Station, dort führt ein Spalt im südlichsten Habitat in einen Innenhof. Einige Meter weiter hinten findet er einen verdächtigen Gegenstand, der sich als Seismobombe entpuppt.

TERRORISTEN
stellen

TIPP 31: Der Sprengsatz detoniert glücklicherweise nicht, die Bombenleger machen jedoch Ärger. Flint flitzt zu den Frachtern. Dort murkst er die ersten beiden Terroristen mit Man-Eater-Torpedos ab, die anderen per Bordkanone.

Mission 1.2 – Santiago (Tubby Escobar)

RELAIS
ausschalten

TIPP 32: Jeweils zwei Geschütze werden von einem Relais kontrolliert. Fahren Sie zwischen den Habitaten hin und her, dabei erledigen Sie die Relais aus möglichst großer Distanz. Sobald alle Geschütze lahm gelegt sind, rauschen Kings Transporter und einige Gegner heran.

FRACHTER
begleiten

TIPP 33: Nehmen Sie die Drifter schon von weitem mit Tiger Sharks aufs Korn, im Nahkampf geben Sie ihnen den Rest. Bleiben Sie immer in unmittelbarer Nähe des Frachters, um möglichst viele Angreifer abzulenken. Hat er seine Fahrt beendet, springen Sie per Dipol zurück.

Mission 2 – Crawler

fahren

TIPP 34: Fahren Sie den ersten Navpunkt an, um zu Ihrer Staffel zu stoßen. Zum nächsten Navpunkt führen zwei Canyons, bei denen es aber egal ist, welchen Sie wählen.

Die
VORHUT

TIPP 35: Warten Sie nun am Ende des Canyons auf Ihre Gefährten, da am Navpunkt die ersten Crawler auftauchen. Nachdem die gemeinsam ausgeschaltet wurden, trifft eine ganze Crawlerflotte ein.

Die
CRAWLER

TIPP 36: Überlassen Sie den feindlichen Begleitschutz Ihren Flügelpiloten und konzentrieren Sie sich auf die Fregatte. Die ist von hinten vollständig ungeschützt, hängen Sie sich also ans Triebwerk. Schießen Sie zwei Big Bangs ab, mit der Kanone machen Sie den Pott dann endgültig fertig.



Tipp 36: Lassen Sie alles außer der Fregatte links liegen!

Vor
FLOTTE
fliehen

TIPP 37: Ergreifen Sie nun die Flucht, da ständig neue Crawler auftauchen. Klappern Sie per Booster die restlichen Navpunkte ab, bis Sie in die nächste Schlacht geraten. Nach Abwehr der wenigen Crawler ist die Mission geschafft.

Mission 3 – Brainfire

BOMBER
zuerst

TIPP 38: Außer ein paar Scouts treibt sich nur ein Spindrifter-Bomber um Brainfire herum. Um ihn kümmert

CREOLES
Auftritt

unser Held sich zuerst! Er verpasst dem Pott einen Torpedo und anschließend ein paar Salven aus der Bordkanone. Dann mährt er die Scouts nieder und achtet dabei auf Gegner hinter der Station.

TIPP 39: Nach dem Ableben der Crawler trifft mit der Creole Girl eine weitere Nervensäge ein. Flint erledigt das Schiff, indem er ihre Geschütze abschießt. Beginnen Sie mit den drei Türmen im oberen Heckbereich des Schiffes. Das bewegt die Creole bald zur Flucht, sodass die Mission nach Abschuss der letzten Drifter erledigt ist.

Mission 4 – Die Boje

TECH-BOMBER
sichern

TIPP 40: Lassen Sie zuerst die Crawler bei den Tech-Bombern platzen. Danach schießen Sie die Schrottteile ab, zwischendurch pulverisieren Sie den Crawler-Scout bei den Bombern. Haben die endlich angedockt, spielen Sie mit den erneut auftauchenden Crawlern, bis die Meldung über den Abschuss der Ersatzboje kommt.

BOJE
schützen

TIPP 41: Tauchen Sie nun zum oberen Ende der Brainfire-Station. Sobald die Boje emporsteigt, starten Sie die Booster in Richtung Meeresoberfläche. Dort finden Sie die Creole Girl. Schießen Sie erst deren untere, dann die oberen Geschütze ab. Daraufhin zieht sich der feige Pirat zurück, es bleiben nur ein paar Crawler bei der Station.

PANZER
aufstöbern

TIPP 42: Erledigen Sie die restlichen Crawler, vergessen Sie vor allem nicht ihre Panzer am Meeresgrund.



Tipp 42: Die vielen kleinen Panzer sind leicht zu übersehen.

DATEN-SENDER
schützen

rend sich Ihre Flügelpiloten die flinkeren Argons vorknöpfen. Sind alle Feinde vernichtet oder lahm gelegt, räumen Sie die wehrlosen Boote aus dem Weg. So bleiben Gelände und Radar übersichtlich.

TIPP 46: Zerstören Sie dann die beiden Sendeantennen. Admiral Cox schickt neue Schiffe ins Rennen – weg damit! Sally meldet bald, dass Cox den Sender eliminieren will. Dazu bringt er einige Boote ins Kampfgebiet, die statt mit EMP- mit kinetischen Waffen ausgestattet sind. Diese Killer sind Ihr Ziel! Nehmen Sie erst den Gorgon aufs Korn, danach sind die tödlichen Argons fällig und schließlich die letzten EMP-Boote.

Mission 2 – Vastian Griegh (Vastian Griegh)

GELEITSCHUTZ
übernehmen

TIPP 47: Emerald Flint muss Vastian nur wenige hundert Meter weit begleiten. Dabei ist er für die wenigen gegnerischen Boote zuständig. Nehmen Sie zur Sicherheit einige Tiger Sharks mit, die Feinde findet er anhand ihrer Schussbahn auf Grieghs Schiff.

Mission 3 – Schleichfahrt

Durch den CANYON

TIPP 48: Zerstören Sie das Relais. Dann schippern Sie zum nächsten Navpunkt, wo Sie mit abgeschalteten Turbinen den Canyon entlanggleiten. Sollte Ihr Boot dabei an einem Felsen hängen bleiben, warten Sie, bis keine Patrouille in der Nähe ist. Dann fahren Sie um den Fels herum, dahinter werden die Turbinen wieder deaktiviert.

PICO
helfen

TIPP 49: Halten Sie sich mit Admiral Cox' Flotte nicht weiter auf, rasen Sie lieber per Booster die Navpunkte bis zu Pico ab. Helfen Sie ihm beim Aufräumen unter Cox' Truppen, bis die Mission bestanden ist. Dabei sind zuerst die gefährlichen Gorgons fällig, danach die Glaukos.

Mission 4 – Niederlage

TRAFOS
stehen lassen

TIPP 50: Die Trafos lässt Emerald Flint einfach stehen und versteckt sich beim Parlament.

ESKORTE
für Bomber

TIPP 51: Sobald Cox' Truppen anrauschen, beschäftigen Sie sich mit den Gorgons, dann den Glaukos. Nach einiger Zeit trifft ein Tech-Bomber ein, den Sie unbedingt beschützen müssen. Bleiben Sie in seiner unmittelbaren Nähe, und lenken Sie sämtliche nahen Gegner mit ein paar Schüssen vor den Bug vom Bomber ab.

Kapitel 4: Atlant. Förderat.

DARKLANDER
zuerst

Mission 1.1 – Kurier (Braumeister)

TIPP 43: Wir fahren kurz zum Schrottplatz und sofort zurück. Es tauchen einige Piraten samt Darklander-Bomber auf. Zunächst knöpfen wir uns den gefährlichen Bomber vor, beschießen ihn mit einem Bull Shark und der Plasma-Gatling. Die Scouts sind mit der Gatling sehr schnell zu knacken, nach ihrem Abschuss haben wir die Mission bestanden.

Mission 1.2 – Der Putsch beginnt (Farelli)

SCHARF
schießen

TIPP 44: In dieser und den kommenden Missionen sollen Sie nur EMP-Waffen einzusetzen. Das gestaltet die Einsätze deutlich schwieriger; falls Emerald trotzdem konventionelles Kriegsgeschütz verwendet, bekommt er eine Standpauke, und der Auftrag ist schlagartig gescheitert.

ERSTER
Angriff

TIPP 45: Per Booster geht's rüber zum Datensender. Zerstören Sie hier die ersten Gegner, dabei sollten Sie sich auf die lahmeren Glaukos und Gorgons stürzen, wäh-



Tipp 51: Der Tech-Bomber ist um jeden Preis zu schützen!

Zu SOOLS
Schiff

TIPP 52: Sobald der Bomber fertig ist, rasen Sie mit Booster-Einsatz zum nächsten Navpunkt. Hier erledigen Sie erst die Glaukos, danach die schwerfälligen Panzer. Nach der folgenden Zwischensequenz fahren Sie nur noch zu Sools Boot hinüber, um die Mission zu beenden.

Kapitel 5: Die Tornadozone

Mission 1 – Spritztour

**BIONTEN-
Angriffe**

TIPP 53: Putzen Sie die ersten Bionten mit dem nagelneuen Gatling-Laser weg! So viel Feuerkraft können die Scouts nicht wegstecken. Den Bomber überlassen Sie Ihren Flügelpiloten, fahren Sie zum nächsten Navpunkt.

**RETTUNGS-
KAPSELN
sichern**

TIPP 54: Dort schalten Sie schnell die übrigen Bionten-Scouts aus. Versuchen Sie unbedingt, die Rettungskapseln zu verschonen. Sobald der Frachter alle Kapseln eingesammelt hat, haben Sie die Mission bestanden.



Tipp 54: Braten Sie die Bionten-Scouts, schonen Sie aber die Rettungskapseln, bis der Frachter alle eingesammelt hat.

Mission 2 – Atacama brennt

**BIG BANGS
einkaufen**

TIPP 55: Mindestens drei Big Bangs sind eine sinnvolle Investition. Diesmal muss Flint viel reisen. Mit dem fleißigen Einsatz des Boosters spart er wertvolle Zeit.

**Erste
FREGATTE**

TIPP 56: Den ersten Big Bang feuert Held Dead Eye sofort auf die Fregatte bei der Creole Girl ab, den Rest übernimmt sein Lasergeschütz. Er räumt unter den Scouts auf, bis King ihn weiter nach Brainfire schickt.

**BRAINFIRE
schützen**

TIPP 57: Bomber sind die größte Gefahr für die Station, deshalb erledigt Emerald sie zuerst. Nachdem auch die Scouts kaputt sind, geht's zurück zur Creole Girl.

**Im
CANYON**

TIPP 58: Verfahren Sie wie beim ersten Mal mit Fregatte (zweiter Big Bang!) und Begleitung. Danach schwimmen Sie in den Canyon, wo Sie die kleine Crawler-Truppe zerlegen – ohne den letzten Big Bang zu verfeuern.

**KINGS
Schiff**

TIPP 59: Kehren Sie danach schleunigst zu Kings Schlachtschiff zurück, dort geht es heiß her. Spendieren Sie der dritten Fregatte Ihren letzten Big Bang, im Anschluss wehren Sie die umhersausenden Begleiter ab, bis Sam Korhonen mit der Magma Eater eintrifft.

**KORHONEN
vertreiben**

TIPP 60: Dieser Pott kann zur echten Gefahr für die Creole Girl werden, geben Sie ihm deshalb Saures mit Torpedos und Bordkanonen. Am Heck ist das Schlachtschiff ungeschützt, dort können Sie sicher zuschlagen. Sobald Korhonen sich zurückzieht, haben Sie gewonnen.

Mission 3 – Der große Knall

**FRACHTER
kapern**

TIPP 61: Auch wenn der große Crawlerpott wie eine Fregatte aussieht – er ist nur ein harmloser Frachter. Schießen Sie auf keinen Fall auf dieses Schiff! Stattdessen aber umso fleißiger auf die Scouts und die Panzer rund um ihn. Zuletzt erledigen Sie die Abbauraupen, dann stoßen Sie weiter ins tiefe Meer vor. Fahren Sie bis zum Abhang, dort warten Sie die Ankunft des Frachters ab.



Tipp 61: Sieht wie eine Fregatte aus, ist aber ein Frachter. Schützen Sie ihn vor den feindlichen Scouts und Panzern.

**Die
TIEFE
See**

TIPP 62: Sobald die letzten Crawler aus dem Meeresgrund auftauchen, setzen Sie sich hinter diese Boote. Von dort schießen Sie Ihre Widersacher mit Man Eatern ab. Sind die Torpedorohre leer, mischen Sie den Haufen per Laser auf, bis der Frachter wenige Sekunden vor der Selbstzerstörung steht. Ziehen Sie sich dann per Booster schleunigst zum nächsten Navpunkt zurück.

Mission 4 – Sool

**SOOLS
Schiffe**

TIPP 63: Flint behält selbst angesichts von Sallys Geplapper die Nerven und ballert einfach Sools Schiffe nieder. Dabei fängt er am besten mit der Fregatte am oberen Ende von Brainfire an. Sollte es zu heiß werden, verschwindet er vorübergehend vom Schauplatz, um die Phobocaster zu reparieren. Dann geht's weiter, bis Sool abhaut.

Kapitel 6: Atlant. Förderat.

Mission 1 – Magmafresser

**GESCHÜTZE
zerstören**

TIPP 64: Lassen Sie sich zunächst lautlos durch die Canyons gleiten, bis Sie das Schlachtschiff der Crawler erreichen. Überlassen Sie die Begleiter Ihren Flügelpiloten, während Sie die Geschütze der Magma Eater erledigen. Fahren Sie damit auch fort, wenn der Angriffsbefehl auf die Triebwerke reinkommt – einfach ignorieren!



Tipp 64: Die Geschütze der Eater haben absoluten Vorrang.

**SCHAX
erlegen**

TIPP 65: Erst, wenn die Schax sich auf dem Schlachtfeld blicken lassen, rücken Sie von der Magma Eater ab und kümmern sich um die Neuankömmlinge. Bleiben Sie den Riesen-Kaulquappen dicht auf den Fersen, so haben Sie die besten Trefferchancen. Irgendwann flieht das

Schlachtschiff, dann bezwingen Sie die restlichen Feinde, bis die Mission schließlich gewonnen ist.

Mission 2 – Krieg in Neopolis

FREGATTEN
ausschalten

TIPP 66: Rüsten Sie sich für diesen äußerst haarigen Einsatz mit vier Leeches, acht Big Bangs und einem Empactor aus. An den ersten beiden Kampfschauplätzen legen Sie jeweils die beiden Fregatten lahm.

EMPACTOR
einsetzen

TIPP 67: Sie werden dann zur Magma Eater beordert. Statt wie gefordert die Geschütze abzuschießen, setzen Sie sich hinter das Schiff. Von dort halten Sie bis zur Ankunft der Creole Girl mit dem Empactor auf den Antrieb.

LEECH
abfeuern

TIPP 68: Sobald Kings Schlachtschiff eingetroffen ist, verstärken Sie die Attacke mit Leech-Torpedos.

IWAN KING
schützen

TIPP 69: Wenn die Magma Eater ausgeschaltet ist, verteidigen Sie das Schiff gegen die beiden Kraken, die sich am Heck zu schaffen machen. Dann jagen Sie die Schox rund um die Creole Girl, bis der Tech-Bomber sich endlich in Sicherheit zurückgezogen hat.



Tipp 69: Damit der Bomber andocken kann, killen Sie den Kraken.

KRAKEN
töten

TIPP 70: Iwan King wird nun massiv von den Meereskreaturen in die Zange genommen. Eilen Sie mit flammenden Boostern zur Hilfe, nehmen Sie dabei zunächst die Kraken aufs Korn. Achten Sie vor allem darauf, dass sich kein Octopus hinter dem Schlachtschiff versteckt.

CREOLE GIRL
absuchen

TIPP 71: Sind die Ungeheuer beseitigt, suchen Sie die Creole Girl nach Schax ab, die sich am Schiffsrumpf verfangen haben. Wenn King in Sicherheit ist, können Sie die Bionten unterstützen, bis die Erfolgsmeldung reinkommt.

Mission 3 – Crocell

CRAWLER
ablenken

TIPP 72: Zu Beginn muss alles sehr schnell gehen. Unser Held boostert ins Kampfgeschehen und schaltet sofort mit Torpedos die Spindrifter-Bomber aus. Torpedos und Skalar-Haubitze erledigen dann rasch die Fregatte.

BONHAM
schützen

TIPP 73: Jetzt sind die Angreifer auf Bonham Ihr Ziel. Sobald die Meereskreaturen attackieren, schalten Sie den Kraken aus, dann die drei Head-Schax.

CROCELL
& SOOL

TIPP 74: Nun ist Crocell fällig – beharken Sie die Riesenforelle aus einiger Entfernung mit Laser und Haubitze, bis Sool sich einmischt. Er schießt Lisas Schiff ab, dafür bringen Sie ihm den verdienten Tod! Seine Ghost ist ein starker Bomber, versuchen Sie ihn deshalb vorerst zu schwächen. Dazu brausen Sie per Booster an ihn heran, beharken per Haubitze einen der Geschütztürme und ziehen sich wieder zurück. Ist Ihr Schiff repariert, starten Sie die nächsten Attacken, bis Sool vernichtet ist. Dann geben Sie Crocell mit der Skalar-Haubitze den Rest.



Zu Tipp 74: Crocell knacken Sie am besten mit Big Bangs.

Mission 4 – Forneus

SCHAX
jagen

TIPP 75: Zu Beginn des Gefechts geht Flint sehr sparsam mit Torpedos um; er braucht sie später noch. Zuerst jagt er die Schax, bis die Crawlerflotte eintrifft.

KRAFTWERK
schützen

TIPP 76: Kümmern Sie sich erst um die Crawler-Fregatte. Zwei Big Bangs und ein paar Laserschüsse sollten reichen. Eilen Sie zum Kraftwerk, dort wollen Bomber am Kontrollzentrum andocken. Schießen Sie auf jeden einen Big Bang ab, danach folgen Sie Korhonen.

Die
SONAR-
KUPPEL

TIPP 77: Korhonen hat gerade seine liebe Not mit dem Meeresgott Forneus. Damit Sie nicht auch verspeist werden, fliehen Sie im Rückwärtsgang vor Forneus. Dabei halten Sie mit Torpedos und dem Gatling-Laser ständig auf die Sonarkuppel an seiner Stirn (zwischen den drei blauen Blitzpocken), bis sie zerstört ist.

Erst die
HEAD-SCHAX

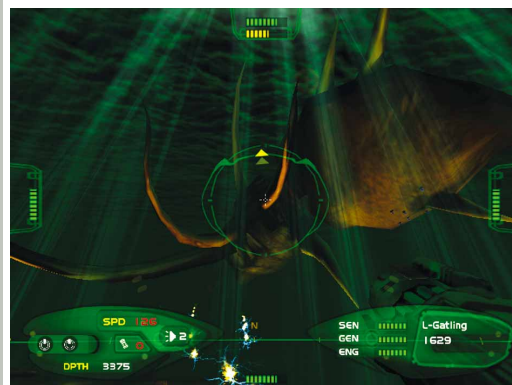
TIPP 78: Beim Kraftwerk treiben sich mittlerweile Scharen von Schax herum. Beginnen Sie mit den beiden Head-Schax, dann ist die Crocell-Forelle dran. Machen Sie ihr möglichst schnell mit einigen Torpedos den Garaus, damit Sie sich gleich den kleinen Schax widmen können.

TRANSPORTER
sichern

TIPP 79: Die Kaulquappen sind meist mit einem Schuss aus der Skalar-Haubitze bedient, wenn sie gerade ein Gebäude anvisieren – sehr genaues Zielen vorausgesetzt. Schalten Sie möglichst viele der Plagegeister aus, so erhöhen Sie die Chancen für die Transporter erheblich. Sollten die den Sprung schaffen, ist Forneus endgültig dran.

BLITZPOCKEN
zerstören

TIPP 80: Fahren Sie unter Forneus' Bauch, dort nehmen Sie eine Blitzpocke nach der anderen auseinander. Ziehen Sie sich dabei ruhig für Reparaturen zurück.



Tipp 80: Nach Forneus ist als Allerletztes der Reaktor dran.

REAKTOR
sprengen

TIPP 81: Sobald Sie die Aufforderung erhalten, zerstören Sie die beiden letzten Kontrollzentren des Kraftwerks. Das bläst Forneus und den Rest der Brut aus dem Meer. **PS**

Passgenau

Fifa 2002

Finden Sie nur über den Kampf zum Spiel? Wir zeigen Ihnen, wie Sie die gegnerische Abwehr auch mit technischen Mitteln überwinden.

Die Fußball-Referenz Fifa 2002 bricht mit sämtlichen EA-Sports-Traditionen, sodass sich auch Kenner der Vorgänger gehörig umstellen müssen. Unsere Tipps helfen Ihnen dabei und machen Sie zum Weltklasse-Fußballer.

Allgemeine Tipps

TASTEN-
BELEGUNG
ändern

TIPP 1: Nutzen Sie die neu gewonnene Freiheit bei der Tastenbelegung. Sehr sinnvoll ist es zum Beispiel, den Sprint- über dem Schuss-Knopf anzuordnen. So zimmern Sie ohne große Verrenkungen aus vollem Lauf aufs Tor. Auch die Empfindlichkeit von Pass- und Schuss-Knopf sollten Sie Ihren Bedürfnissen anpassen.

Als
ANFÄNGER
starten

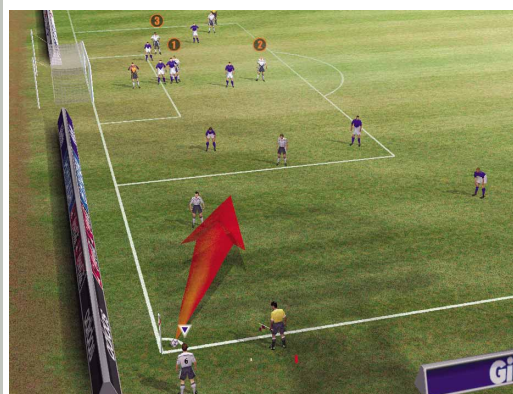
TIPP 2: Das neue komplexe Pass- und Flanken-System beherrschen auch Fifa-Veteranen erst nach fünf oder sechs Partien. Mangels Trainings-Modus sollten Sie die ersten Spiele im Anfänger-Schwierigkeitsgrad absolvieren, da Ihnen hier noch ausgiebiges Rumprobieren erlaubt ist.

Direktes
ANSPIEL

TIPP 3: Bei Standardsituationen steht eine Ihrer Anspielstationen grundsätzlich frei. Dort ist der Ball am besten aufgehoben. Beachten Sie, dass sich die Angaben über den Spielern einer geänderten Tastenbelegung nicht anpassen.

ZEITSPIEL

TIPP 4: Der Computer spielt zwar cleverer als in den Vorgängern, reagiert aber besonders in den unteren Schwierigkeitsgraden kaum auf Zeitspiel. Halten Sie den Ball mit ein wenig Bewegung und sicheren Kurzpässen in der eigenen Hälfte, um knappe Führungen zu retten.



Tipp 4: Bei Standardsituationen findet sich fast immer ein Spieler ohne direkten Bewacher – die perfekte Anspielstation.

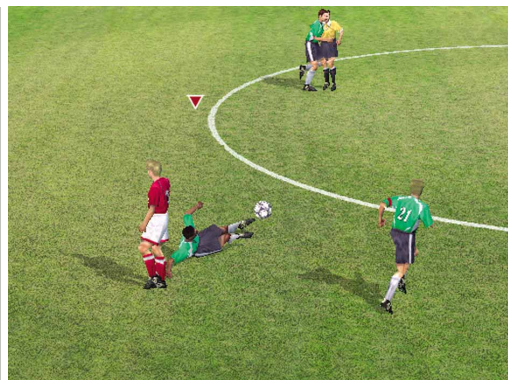
ANALOG
kicken

TIPP 5: Ultragenauere Pässe überfordern bei Fifa 2002 herkömmliche Acht-Wege-Steuerkreuze trotz zuschaltbarer Hilfen. Ehrgeizige virtuelle Kicker ziehen deshalb den Kauf eines Gamepads mit Analog-Sticks in Erwägung.

Tipps für die Defensive

PRESSING
verlangen

TIPP 6: Da Sie auf dem Feld Ihre Verteidigungsstrategie nicht mehr ändern können, wählen Sie in den Taktikein-



Tipp 6: Seitwärts angesetzte Grätschen haben die besten Erfolgsaussichten – ohne dass Sie dabei ein Foul riskieren.

TACKLING
bevorzugtRichtig
GRÄTSCHEN

stellungen die Pressing-Variante. Auf Abseits spielende Teamkollegen neigen nämlich mit Vorliebe dazu, den gegnerischen Stürmer allein aufs Tor rennen zu lassen.

TIPP 7: Grätschen sind angesichts der gestiegenen Schiedsrichter-Intelligenz ein großes Risiko – besonders in Strafraumnähe. Zudem benötigt der Verteidiger bei erfolgloser Attacke viel Zeit, um sich wieder aufzurappeln. Meistens reicht ein gut getimtes Tackling zur Ball-Rückeroberung.

TIPP 8: Manchmal brauchen Fifa-Spieler einen zünftigen Schienbeintest. Achten Sie beim Angriff darauf, dass Sie möglichst nahe am Gegner sind und die gewünschte Grätschrichtung vorgeben. Seitliche Attacken führen dabei am ehesten zum Erfolg.

Tipps für die Offensive

HOCHPASS

TIPP 9: Die gegnerischen Kicker blockieren geschickt die Passwege, vernachlässigen aber die Manndeckung. Hohe Anspiele sind daher ein probates Mittel, um sich mit wenigen Ballberührungen zum Strafraum vorzukämpfen.

FLANKEN-
GOTT

TIPP 10: Flanken in Strafraum erfordern viel mehr Übung als im Vorgänger. Stoppen Sie Ihren Lauf kurz vor der Tor-Auslinie, und drehen Sie den Flügelspieler in Richtung Strafraum. Wenn Sie nun die Flanke mit halber Schuss-Stärke vom Tor wegziehen, erreicht der Ball oft einen Stürmer.

TRICKREICH
spielen

TIPP 11: Auch Dribbelkünstler haben hervorragende Aussichten zum Torerfolg. Setzen Sie den Übersteiger kurz vor dem Verteidiger in seitlicher Richtung an, um Ihren Gegner ins Leere grätschen zu lassen.

Hammer-
SPRINT

TIPP 12: Halten der Sprint-Taste erhöht zwar die Geschwindigkeit des Spielers, richtig in Fahrt kommt er jedoch nach wie vor nur durch permanentes Hämmern.

Weg ins
TOR

TIPP 13: Alleingänge lassen sich am besten mit einem geschobenen Ball (Doppelpass-Taste) zum Erfolg führen. Bei Distanzschüssen sorgt eine ordentliche Portion Effet für die bestmögliche Torgefahr.

HK

Das Wettrüsten gewinnen

Empire Earth

Karten-Legende

- Feindbewegung
- Eigene Bewegung

Jeder Feldherr braucht Berater. Unsere Einflüsterungen führen Sie durch die Kampagnen.

Selbst Veteranen der Echtzeit-Strategie haben an den knackigen Massenschlachten in Empire Earth zu knabbern – Sierra beweist Ihnen, wie anspruchsvoll Kriegsführung im Laufe der Geschichte war. Achtung: Die Zahlen in den grünen Spalten beziehen sich auf die Angaben auf den Missionskarten.

Griechische Kampagne

(1) Das Dorf

1. Die frühen hellenischen Völker

TIPP 1: Ein Spähhund erkundet die Umgebung. Rund um Ihre Siedlung gibt es Ziegenherden, südwestlich Gold- und Eisenvorräte, im Westen befindet sich die feindliche Stadt Troas. Ihre Arbeiter bauen als Erstes eine Baracke und gehen dann auf Ziegenjagd.

(2) Troas infiltrieren

TIPP 2: Postieren Sie ein kleines Heer außerhalb der Sichtweite von Troas. Der Schamane Kalkas läuft allein westlich um die Stadtmauer herum zum Hafen. Dort stiehlt er das Geheimnis des Bootsbaus und kehrt zur Armee zurück, die alle Verfolger erledigt.

(3) Der Seeweg

TIPP 3: Ein gutes Stück südlich von Troas errichten Sie einen Hafen. Bauen Sie mindestens drei Kriegsschiffe und zwei Transporter. Ihre frisch gezimmerte Kampfmarine räumt auf See die Feindboote aus dem Weg. Dann setzen Ihre Armee und einige Arbeiter ans westliche Ufer über.

(4) Neue Heimat

TIPP 4: An Land werden Sie von dorischen Reitern angegriffen; Sie sollten also mit einer schlagkräftigen Armee ankommen. Ihre Arbeiter errichten auf dem Hügel im Westen ein Dorf. Erwehren Sie sich der sporadisch anrückenden Reiter, bis Ihre Arbeiter einen Tempel neben das Dorfzentrum gesetzt haben.

Zivilisations-Punkte

Schiffsbau stehlen	5 Punkte
Tempel errichten	15 Punkte



Griechen 1: (1) Heimatdorf, (2) Troas, (3) Hafen errichten, (4) neues Dorf, (F) Feindsiedlung, (R) Rohstoffe.

2. Krieger von der See

(1) Notlager auf Kreta

TIPP 5: Machen Sie es sich auf Kreta nicht zu bequem; die Siedlung wird auf jeden Fall zerstört! Statt Einheiten zu verbessern, sparen Sie die Rohstoffe und bauen nur ein Lager bei den Goldfeldern im Osten sowie einen Hafen. Die Kreter greifen im Minutentakt zufällig aus Westen oder Osten an. Ihre vier Kämpfer wehren die Bedrohung ab. Sobald der Hafen steht, zimmern Sie rasch vier Galeeren und ein Transportschiff.

(2) Argos einnehmen

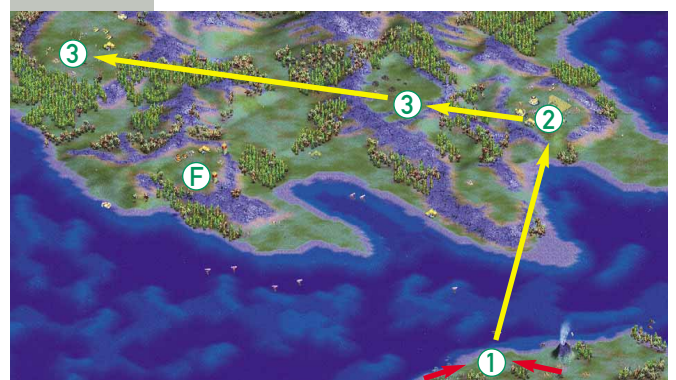
TIPP 6: Ihre Galeeren schießen einen Weg nach Nordosten zum angezeigten Zielpunkt frei, bleiben dabei aber ständig dicht an der Küste. Dann verschiffen Sie Ihre Soldaten und einige Arbeiter nach Argos. Errichten Sie dort schnellstmöglich ein Kapitol. Rüsten Sie sofort Ihre Armee auf; die Archäer greifen in kurzen Abständen immer wieder mit Reitergruppen an. Speerkämpfer eignen sich am besten zur Gegenwehr.

(3) Archäer zerstören

TIPP 7: Wenn Sie eine große Armee beisammen haben, rücken Sie auf die beiden Archäer-Dörfer im Nordwesten vor. Äschern Sie immer zuerst die feindlichen Ställe ein, dann die Dorfzentren. Um Verluste zu ersetzen, rekrutieren Sie in Argos ständig Nachschub.

Zivilisations-Punkte

Kapitol in Argos errichten	5 Punkte
Erstes Dorf zerstören	5 Punkte
Zweites Dorf zerstören	10 Punkte



Griechen 2: (1) Notlager auf Kreta, (2) Argos, (3) Archäerdörfer, (F) Feindsiedlung.

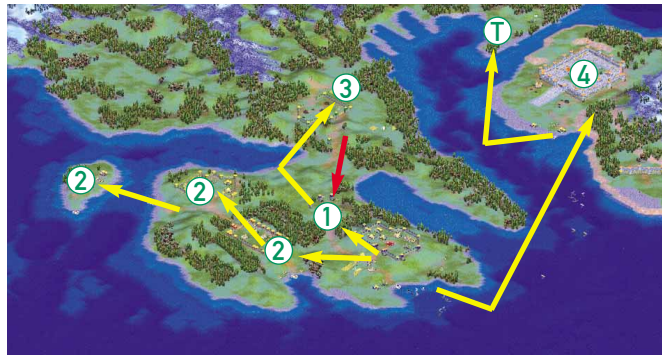
3. Der trojanische Krieg

(1) Rohstoffe sichern

TIPP 8: Errichten Sie ein Lager bei den Rohstofffeldern nördlich Ihrer Siedlung, und sichern Sie es schleunigst mit zwei bis drei Türmen. Ihre gesamte Armee kommt zur Verteidigung dorthin; die Dorer greifen nach wenigen Minuten massiv mit Reitern und Schützen an. Rekrutieren Sie am besten Speerkämpfer.

(2) Agamemnons Reise

TIPP 9: Schicken Sie Agamemnon zu den drei Nachbarsiedlungen. Im roten Dorf hilft Ihnen Menelaos, wenn



Griechen 3: (1) Rohstofflager, (2) Verbündete, (3) Dorerstadt, (4) Troja, (T) Tempel.

(3) Dorerstadt einnehmen

Sie ihm den Tod von König Priamos versprechen. Im gelben Lager stößt Achilles dazu, der den trojanischen Palast zerstört sehen will. Setzen Sie im Hafen zur violetten Siedlung über, um Odysseus mit ins Team zu nehmen; er fordert, dass kein Tempel angetastet wird.

TIPP 10: Sammeln Sie Ihre Truppen am Rohstofflager, und ziehen Sie nach Norden. Auf dem direkten Weg stehen zwei gefährliche Wachtürme; die umgehen Ihre Truppen links am Meer entlang durch die Waldlichtung. Dann geht's im Uhrzeigersinn um die Dorerstadt herum. Greifen Sie an der Nordseite an; dort schneiden Sie die Dorer von ihren unersetzlichen Rohstoffquellen ab. Sobald die Stadt gefallen ist, kehren Sie zurück zu Ihrem Stützpunkt im Süden.

(4) Troja belagern

TIPP 11: Ihre Schlachtschiffe fahren nach Nordosten und räumen den Seeweg nach Troja frei. Dann folgt Ihre Armee in Odysseus' Transportern. Ein direkter Angriff auf Trojas Verteidigungstruppen hat wenig Sinn, weil der Computergegner gefallene Krieger sofort ersetzen kann. Attackieren Sie stattdessen die Befestigungsmauer an der Ostseite. Agamemnon wird daraufhin die Idee zum trojanischen Pferd kommen. Räumen Sie jetzt die verbliebenen Verteidiger aus dem Weg. Ihre besten Kämpfer kommen in das Holzpferd und vernichten in Troja König Priamos und seinen Palast.

4. Der Aufstieg Athens

(1) Pallene besetzen

TIPP 12: Den Ort Pallene nehmen Ihre Anfangstruppen ohne Probleme ein. Wenn Sie einen Verbündeten gewinnen, werden dessen Krieger wenige Minuten später automatisch die Nachbarsiedlung angreifen.

(2) Aphidna einnehmen

TIPP 13: Bevor Sie Aphidna angehen, stocken Sie Ihr Heer am Besten um einige Schwertkämpfer auf. Erst wenn die Kämpfer aus Pallene gegen Aphidna vorrücken, greifen Ihre Mannen in den Kampf ein. Bauen Sie danach ein Lager, um das Dorf zu besetzen.

(3) Euleusis erobern

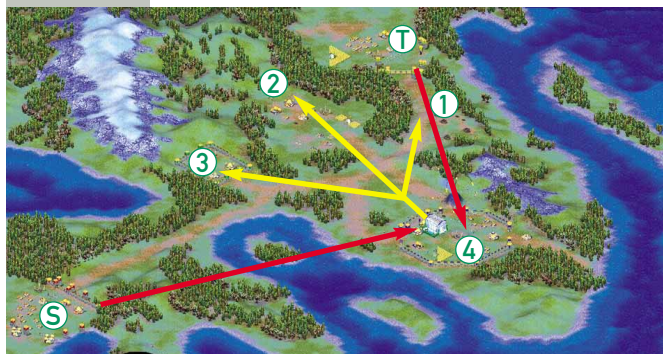
TIPP 14: Die Stadt Euleusis ist durch mächtige Mauern geschützt. Dagegen helfen entweder Bogenschützen oder Priester, die von außen die Gegner im Inneren der Stadt konvertieren. Immrhin: Die Leute von Aphidna greifen Ihnen bei der Eroberung unter die Arme.

(4) Athen verteidigen

TIPP 15: Bevor Sie Theseus zurück zum Tempel schicken, bereiten Sie Athen auf eine Belagerung vor. Bauen Sie mehrere Türme am West- und Nordtor. Stocken Sie Ihren Vorrat an Schützen und Schwertkämpfern auf. Sobald Theseus den Tempel erreicht hat, greifen erst die Spartaner von Westen, dann die Theber vom Norden her an. Dank der Hilfe Ihrer Verbündeten sollte die Schlacht allerdings recht schnell geschlagen sein.

Zivilisations-Punkte

Alle drei Dörfer besetzen	5 Punkte
Athen verteidigen	15 Punkte



Griechen 4: (1) Pallene, (2) Aphidna, (3) Euleusis, (4) Athen, (S) Spartaner, (T) Theben.

5. Der peloponnesische Krieg

(1) Athen wird belagert

TIPP 16: Holen Sie Ihre Arbeiter von den Feldern im Nordwesten sofort in die Stadt. Während der Belagerung brechen in Athen regelmäßig Seuchen aus. Angesteckte Einheiten werden entweder von Pericles verarztet, neben das Krankenhaus gestellt oder durch den Zeus-Tempel geheilt. Ein Leuchtturmbau ist überflüssig.

(2) Getreide organisieren

TIPP 17: Im Kapitol bilden Sie drei Diplomaten aus, die im Hafen eingeschifft werden. Sparta verteidigt den Seeweg hauptsächlich mit Fregatten; zimmern Sie also Schlachtschiffe. Auf dem Weg nach Taras lauern zwei Gegnerflotten (siehe Karte). Wenn ein Diplomat Taras erreicht, erhalten Sie drei Getreideschiffe. Auf dem Rückweg warten wieder Spartaner-Boote. Ihre schnellen Getreidefrachter ziehen als Vorhut das Feuer auf sich, während die Schlachtschiffe unter den Gegnern aufräumen. Das gleiche Spiel wiederholt sich in Rhegium.

(3) Segesta besuchen

TIPP 18: Kurz nach der ersten Getreidelieferung bietet Ihnen die Siedlung Segesta im Westen Beistand an. Verlegen Sie Ihre Flotte nebst Diplomatenboot dorthin. Nach dem Übertritt greift Sparta mit fünf Schiffen den Hafen an, seien Sie also vorbereitet. Segesta wird kurze Zeit später von den Kretern belagert; es lohnt sich nicht, eine eigene Armee zur Verteidigung hinüberzutransportieren. Nutzen Sie die Rohstoffvorkommen, so lange es geht.

(4) Spartaner vernichten

TIPP 19: Sobald mindestens 10.000 Nahrungseinheiten in Athen lagern, rüstet Ihre Armee zum Gegenschlag. Vernichten Sie die Belagerungstruppen vor der Stadt mit Schützen, greifen Sie dann Korinth an. Achtung: Die Spartaner haben gefährliche Steinwerfer, die eine schnelle Eingreiftruppe aber zur Strecke bringen sollte.

Zivilisations-Punkte

10.000 Nahrung erreichen	5 Punkte
Spartaner besiegen	15 Punkte



Griechen 5: (1) Athen, (2) Rhegium und Taras, (3) Segesta, (4) Korinth, (X) Schlacht.



6. Der junge Alexander

(1) Alexanders Ausbildung

TIPP 20: Beobachten Sie den Kampf auf dem Hügel, und finden Sie dann die Pferde im Westen. Nach dem Tod von Alexanders Vater besiegen Sie die drei Attentäter. Danach können Sie Alexander im Dorfzentrum ausbilden.

(2) Reise nach Mythilene

TIPP 21: Derweil schicken Sie Aristoteles per Schiff zurück nach Mythilene im Osten. Umfahren Sie die Stürme. In Mythilene erhält Aristoteles die Fähigkeit, Katastrophen auszulösen. Dann kehrt er nach Mazedonien zurück.

(3) Theben einnehmen

TIPP 22: Von Ihrem Rohstoffvorrat rekrutieren Sie eine Armee, vor allem Kavallerie und Phalanxen. Auf dem Weg nach Theben treffen Ihre Leute auf Gegenwehr; Aristoteles schwächt die Gegner mit dem Malaria-Spruch. Vorsicht, die Seuche befällt bei zu geringem Abstand auch Ihre eigenen Leute.

(4) Athen erobern

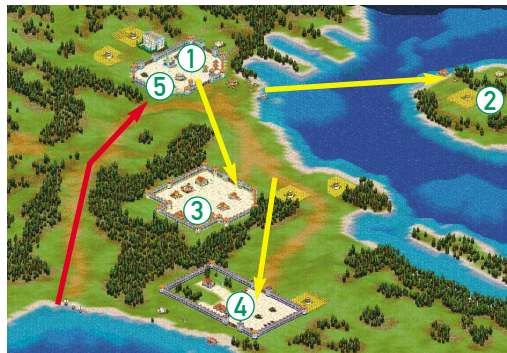
TIPP 23: Weiter südlich wartet Athens Heer, wieder wird vor den Stadttoren gekämpft. Passen Sie auf die Steinwerfer auf dem Hügel im Osten auf. Sobald der letzte Soldat fällt, gehört die Stadt Ihnen.

(5) Spartaner zurückschlagen

TIPP 24: Nach dem Fall Athens landen die lästigen Spartaner im Südwesten und rücken auf Mazedonien vor. Ihre Armee zieht sich schleunigst in die Stadt zurück; Ihre Arbeiter sollten schon vorher Verteidigungstürme an die Süd- und Westmauer gestellt und den Zeus-Tempel gebaut haben. Gegen die Belagerungsmaschinen der Spartaner helfen Kavallerie oder Schützen. Auch Aristoteles' Katastrophen sind dafür sehr effektiv.

Zivilisations-Punkte

Aristoteles besucht Mythilene	5 Punkte
Theber schlagen	5 Punkte
Athener besiegen	5 Punkte
Spartaner abwehren	10 Punkte



Griechen 6: (1) Mazedonien, (2) Mythilene, (3) Theben, (4) Athen, (5) Angriff der Spartaner.

7. Ein Eroberer wird geboren

(1) Feldschlacht

TIPP 25: Gruppieren Sie Ihre Armee nach Truppentypen, und ordnen Sie den drei Verbänden einen Anführer zu. Schützen und Krieger postieren sich an der Landenge im Osten; dann lockt Ihre Kavallerie kleine Teile der persischen Armee in die Falle. Alexander heilt zwischendurch angeschlagene Soldaten. So besiegen Sie die erforderliche Hälfte der Gegner ohne eigene Verluste.

(2) Bei Issus Keilerei

TIPP 26: Der Rest der persischen Armee wartet südlich von Issus hinter dem Fluss. Bauen Sie wieder eine Verteidigungsreihe aus Schützen und Fußsoldaten auf, die Kavallerie spielt den Lockvogel. Nach der Schlacht treffen Sie sich im Süden mit Meleanger.

(3) See-schlacht

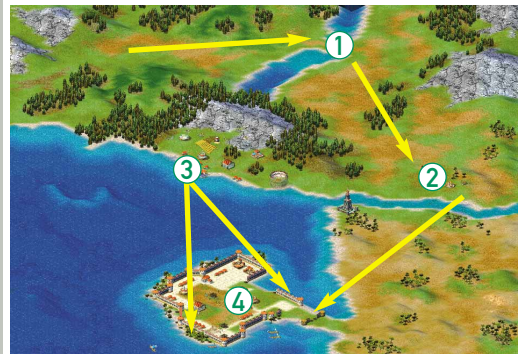
TIPP 27: Der gute Meleanger reist allein nach Antioch, um die Stadt unter Ihre Kontrolle zu bringen. Bilden Sie neue Arbeiter aus; Sie werden viele Rohstoffe für den Schiffbau benötigen. Auch der Leuchtturm ist eine gute Investition. Bauen Sie Katapult- und Schlachtschiffe; bei beiden erhöhen Sie unbedingt Reichweite, Angriffskraft und Lebensenergie. Sie brauchen eine umfangreiche Flotte, um die See um Tyr zu beherrschen. Falls das Bevölkerungslimit erreicht ist, werden Sie mit **DEL** problemlos einzelne Arbeiter oder Fußsoldaten los. Ihre Katapultschiffe müssen nach und nach alle Wachtürme rund um die Stadt zu Klump schießen.

(4) Tyr ins Haus fallen

TIPP 28: Ihre Katapulte vernichten vom Land aus die gegnerischen Docks, sonst baut Ihr Widersacher ständig neue Schiffe. Sobald Ihre Flotte die Wachtürme beseitigt hat, zerstören Sie die Mauer auf der Landenge und fallen mit Ihrem Heer im schönen Tyr ein.

Zivilisations-Punkte

Erste Schlacht gewinnen	5 Punkte
Zweite Schlacht gewinnen	5 Punkte
Kapitol in Tyr zerstören	15 Punkte



Griechen 7: (1) Feldschlacht, (2) Issus, (3) Antioch, (4) Tyr.

8. Und Alexander weinte

(1) Siedlungen finden

TIPP 29: Errichten Sie in Ihrer Siedlung die wichtigsten Produktionsstädte. Zeitgleich zieht Alexanders mächtige Armee zum Hügelvolk im Norden und zu den Beduinen im Westen. Wenn beide Dörfer in Flammen aufgehen, erhalten Sie je 300 Gold und Eisen für neue Einheiten. Für ein eigenes Dorfzentrum bekommen Sie dagegen je 15 Zivilisationspunkte.

(2) Babylon erobern

TIPP 30: In Babylon im Südosten wartet eine schlagkräftigen Stadtarmee. Wagen Sie sich deshalb erst dorthin, nachdem Ihr Heer deutlich aufgerüstet ist. Wenn der letzte Babylonier gefallen ist, plündern Sie in der Stadt 750 Einheiten jedes Rohstoffs. Ordern Sie spätestens jetzt einige Katapulte in Ihrer Maschinenfabrik.

(3) Perser schlagen

TIPP 31: Die persische Armee steht hinter einer Flussfurt südlich des Dorfs Gaugamela. Die Landenge nutzen Sie wie gewohnt zur Aufstellung eines Hinterhalts, Ihre Reiter führen als Köder die Perser in die Falle.

(4) Schluchtingang

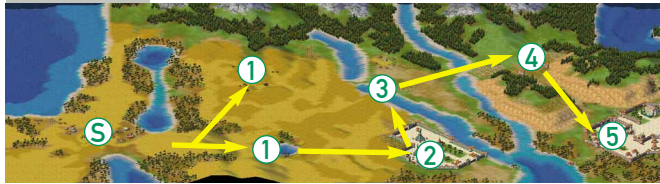
TIPP 32: Persepolis ist nur durch eine gut verteidigte Schlucht zu erreichen. Ihre Katapulte zerstören aus sicherer Entfernung die Wachtürme und knacken die Mauern, dann überrennt Ihre Armee die Verteidiger. Konzentrieren Sie sich vor allem auf die Anführer Darius und Bestus – nach deren Ableben bricht der gegnerische Widerstand schnell zusammen.

(5) *Einmarsch in Persepolis*

TIPP 33: Vor dem Stadttor von Persepolis wartet ein Elefanten-Trupp, den Sie mit der Truppe aus Tipp 32 aber ohne Probleme knacken sollten. Alexander reitet zum Grab des Xerxes und tötet die fünf Attentäter.

Zivilisations-Punkte

Hügelvolk übernehmen	15 Punkte
Beduinen übernehmen	15 Punkte
Babylon besiegen	10 Punkte
Darius und Bestus töten	10 Punkte



Griechen 8: (S) Heimsiedlung, (1) Hügelvolk, Beduinen (2) Babylon, (3) Perser bei Gaugamela, (4) Schluchteingang, (5) Persepolis.

(1) *Dörfertour*

1. Die Rückkehr des jungen William

TIPP 34: Mit Ihren Rohstoffen verbessern Sie die Lebenspunkte und die Verteidigung Ihrer Soldaten und holen sich Verstärkung aus dem Dorf im Südosten. Die mittlere Siedlung befreien Sie von den Banditen und erhalten ein Schwert als Belohnung. Im Norden stößt dann der Rest der Verbündeten zu Ihnen.

(2) *Nach Falaise*

TIPP 35: Die Brücke ist gut bewacht, aber mit vollständiger Armee leicht freigeräumt. In Falaise sprechen Sie mit dem Bürgermeister, um die Kontrolle zu erhalten. Ihre Arbeiter fällen Holz und pflügen Felder.

(3) *Umland erforschen*

TIPP 36: Ganz im Osten liegt eine Minenstadt, in der Sie 1.500 Steine abstauben. Damit erwerben Sie beim Maschinenhändler südlich von Falaise drei Trèbuchets. Mit versammeltem Heer geht's schließlich zum Banditenlager im Süden. Ihre Trèbuchets schießen erst die drei Wachtürme zu Staub, dann erledigen die Soldaten alle Gegner. In dem befreiten Lager können Ihre Arbeiter Gold abbauen.

(4) *Toustains Ende*

TIPP 37: Mit einer gut gemischten Armee aus Kämpfern und Schützen blasen Sie zum Sturm auf Toustains Burg im Nordosten. Ihre Trèbuchets schalten die Wachtürme aus, eventuell auftauchende Fußtruppen des Feindes nehmen Sie mit Schützen aufs Korn. Wenn die Mauer durchbrochen ist, fallen Sie in die Burg ein.

Zivilisations-Punkte

Banditenangriff abwehren	5 Punkte
Falaise erreichen	5 Punkte
Goldmine erobern	5 Punkte
Toustain besiegen	10 Punkte



Engländer 1: (1) Freunde, (2) Falaise, (3) Lager, (4) Toustains.

2. William, Herzog der Normandie

(1) *Nach Volognes*

TIPP 38: Laufen Sie mit Gollet nach Westen. Die Gegner auf der Straße werden zurück zu den Wachen am Stadttor gelockt. Bei der Abzweigung töten Sie im Norden den Wolf, um ein Schwert (+30 zum Angriff) zu erhalten. Damit erledigen Sie die beiden Rebellen auf der Straße. Das Stadttor ist zu gut bewacht, aber der Bauer im Osten der Stadtmauer gibt Ihnen eine Verkleidung. Damit erreicht Gollet das angezeigte Haus in der Stadt.

(2) *Die Flucht*

TIPP 39: Verlassen Sie Volognes durch das Osttor. Zurück auf der Straße geht's nach Westen, dann nach Süden. Die Rebellen bekämpft Gollet allein, William heilt ihn währenddessen. Bei der Kirche hinter der Furt verstecken Sie sich im Gebüsch (durch eine Fahne markiert).

(3) *Nach Falaise*

TIPP 40: In der Siedlung im Süden stoßen drei Ritter zu Ihnen. Reiten Sie ohne Pause durch den Hinterhalt in der Ostschlucht. Die gegnerische Übermacht können Sie wie vorgeschlagen durchreiten, während sich die Ritter opfern. Alternativ locken Sie die Feinde einzeln zu sich und setzen William als Heiler ein. In Falaise reiten Sie zur Burg, um militärischen Beistand zu erhalten.

(4) *Verstärkung*

TIPP 41: Nachschub gibt's im Dorf im Nordwesten. Dort besiegt William den Champion, indem er ihn mit seinem Kampfschrei einschüchtert. Eine weitere Kriegerschar stößt im Sumpf nördlich von Falaise zu Ihnen. Die letzten Rekruten warten in der Stadt ganz im Westen.

(5) *Auf dem Schlachtfeld*

TIPP 42: Mit kompletter Armee reiten Sie zum Schlachtfeld im Nordosten. Die starke gegnerische Armee gibt auf, wenn ihr Anführer Guy von Burgund fällt. Attackieren Sie ihn direkt: Er steht an der Westflanke seiner Streitmacht. Achten Sie auf eine gute Schlachtordnung (Schützen hinten, Reiter über die Flanken).

Zivilisations-Punkte

William alarmieren	5 Punkte
Falaise erreichen	5 Punkte
Guy von Burgund töten	15 Punkte



Engländer 2: (1) Bayeux, (2) Volognes, (3) Ritterdorf, (4) Armeelager, (5) Schlachtfeld.

3. Die Schlacht von Hastings

(1) *Rohstoffe sichern*

TIPP 43: Ihre Lager kommen zu den Eisenressourcen im Nordosten und den Goldfeldern im Westen. Beide Orte werden nacheinander von Banditen angegriffen. Ihre Soldaten marschieren zuerst zum Eisen- und dann zum Gold-Lager, um die Übergriffe abzuwehren.

(2) *Dorf helfen*

TIPP 44: Bei Besuch der Siedlung im Nordwesten bittet man Sie um Hilfe. Das Lager der bösen Banditen liegt in den Bergen direkt nordwestlich Ihrer Stadt. Besiegen Sie die Feinde, und führen Sie die Kinder zurück, um regelmäßige Rohstofflieferungen zu erhalten. Damit sichern Sie Ihre weitere Expansion.

(3) Kanal-Überquerung

TIPP 45: Rüsten Sie Ihre Armee auf, bis Sie die Hafenanlagen freischalten können. Zur Sicherung des Kanals benötigen Sie fünf bis sechs Schlachtschiffe. Bauen Sie außerdem einige Transporter. Vor der Überfahrt müssen Sie Ihr Heer gewaltig ausbauen. Ihre Arbeiter brauchen Sie nicht mehr ([DEL]-Taste), füllen Sie das Bevölkerungs-limit stattdessen mit Soldaten. Die Fähigkeiten Ihrer Leute sollten unbedingt verbessert werden.

(4) Englands Armee

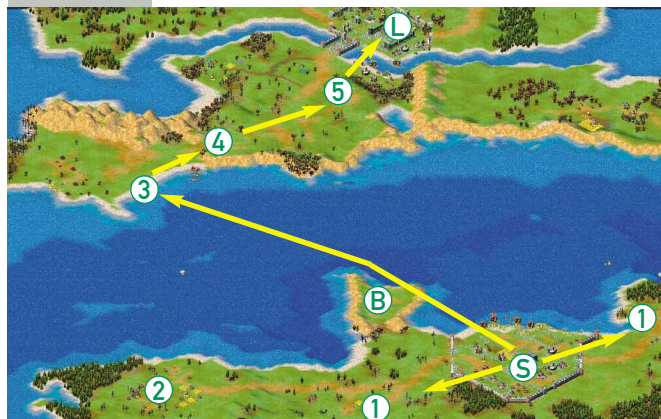
TIPP 46: Wenn Ihre Truppen bereit sind und der Kanal sicher ist, setzen Sie zur angezeigten Landestelle über. Speichern Sie vor der Schlacht. Durch die Ostschlacht erreichen Sie die englische Armee. Im Kampf wird William verwundet. Wählen Sie ihn nach der Zwischensequenz sofort an, und schicken Sie ihn auf den Hügel im Norden, sonst ist die Invasion gescheitert. Nach dem Gefecht sollten Sie mindestens ein Dutzend Kämpfer übrig haben; andernfalls laden Sie Ihren Spielstand.

(5) Harold schlagen

TIPP 47: König Harold wartet auf dem Hügel im Osten. Ignorieren Sie seine Huskarl, und konzentrieren Sie sich voll auf ihn. William heilt im Hintergrund die eigenen Leute. Nach Harolds Tod ist seine verängstigte Leibwache ein Kinderspiel. Dann suchen Sie das Pferd im Norden und reiten damit schnurstracks nach London.

Zivilisations-Punkte

Dorf helfen	10 Punkte
London erreichen	15 Punkte



Engländer 3: (S) Eigene Siedlung, (1) Rohstofflager, (2) Siedlung, (3) Landestelle, (4) Schlachtfeld, (5) Hastings, (B) Banditenlager, (L) London.

4. Der Hundertjährige Krieg beginnt

(1) Flotte versenken

TIPP 48: Ihr Sprengschiff segelt eng an der südlichen Küste entlang nach Osten. So gelangen Sie in den Rücken der französischen Flotte und können das Flaggschiff versenken. Falls das Sprengschiff den Beschuss unterwegs nicht aushält, erhöhen Sie vorher seine Lebensenergie. Die gegnerischen Boote verlieren ohne Führung die Hälfte ihrer Lebenspunkte und sind schnell versenkt.

(2) Invasion in Caen

TIPP 49: Nach der Landung beschießen Ihre Trèbuchets die Türme und Mauern der Stadt Caen im Westen. Die Verteidiger fängt Ihre Armee vor der Stadt ab. In Caen zerstören Sie die vier markierten Gebäude, um die Siedlung zu übernehmen. Bauen Sie dann die Stadt mit eigenen Gebäuden wieder auf. Gold und Eisen finden Sie im Nordwesten.

(3) Im Hinterland

TIPP 50: Während Caen wächst, knöpft sich Ihre Armee das Franzosendorf im Osten vor. Trèbuchets schalten die Wachtürme aus. Auch auf dem Weg nach Calais sind im-

mer wieder Türme zu knacken. Rüsten Sie in der Zwischenzeit kräftig auf, und versammeln Sie Ihre Armee vor der Brücke nach Calais. Mindestens sechs Armbrustschützen sollten in Ihrer Truppe sein.

(4) Marsch auf Calais

TIPP 51: Während Ihre Trèbuchets die Stadttore von Calais beschießen, machen einzelne Verteidiger Ausfälle. Bei genügend eigenen Armbrustschützen werden die Gegner aber schon nach wenigen Schritten gefällt. Vor dem Einmarsch in die Stadt beschießen die Trèbuchets auch noch die Türme im Inneren. Stürmen Sie dann Calais, und zerstören Sie die Produktionsstätten (vor allem die Maschinenfabrik im Westen!).

Zivilisations-Punkte

Flaggschiff versenken	5 Punkte
Caen einnehmen	10 Punkte
Calais erobern	10 Punkte



Engländer 4: (1) Französische Flotte, (2) Caen, (3) französisches Dorf, (4) Calais, (R) Rohstoffe-Fundstätten.

5. Der Schwarze Prinz

(1) Erster Schatz

TIPP 52: Ein paar Schritte südöstlich nehmen Sie einer Gruppe Franzosen den ersten Schatz ab. Führen Sie die Truhen immer bei sich, und stellen Sie bei Kämpfen einen Soldaten in ihre Nähe. Wenn die Schätze eine Weile allein stehen, werden sie von den Franzosen zurückerobert.

(2) Zweiter Schatz

TIPP 53: Im Osten befindet sich ein Dorf mit Turm. Locken Sie zunächst die Wachen zum Kampf vor die Siedlung, greifen Sie danach den Turm an. In den Trümmern liegt Schatz Nummer 2.

(3) Dritter Schatz

TIPP 54: Nun geht's zurück nach Westen. Dort steht ein Tempel, dessen Priester vor seinem Ableben einen Vulkan entstehen lässt. Ziehen Sie Ihre Truppen zum Kampf mit den Wachen ganz nach Westen, damit niemand vom Geröllregen getroffen wird. Spurten Sie dann mit Schatz Nummer drei nach Osten.

(4) Vierter Schatz

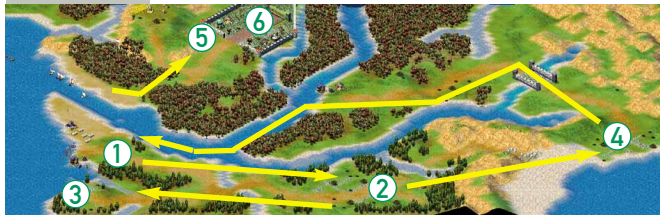
TIPP 55: Durch die gefällten Baumreihen kommen Sie zu einem Hafen im Südosten und erobern dort den letzten Schatz. Der Rückweg ist versperrt, deshalb geht's nach Norden weiter. Folgen Sie dem Weg bis zum Hafen, und schippern Sie mit Armee und Truhen den Fluss hinunter zum Ausgangspunkt.

(5) Schlacht

TIPP 56: Setzen Sie mit den Booten ans Nordufer des Flusses über. Der »perfekte Ort« auf dem Schlachtfeld ist der Hügel im Nordwesten. Bauen Sie dort Ihre Schlachtordnung auf: die Trèbuchets in die Mitte, im Halbkreis darunter die Bogenschützen. Schwertkämpfer und Reiter schützen die Süd- und Ostflanke. Nach dem Kampf zerschießen Ihre Trèbuchets die Burg. »

Zivilisations-Punkte

Vier Schätze finden	10 Punkte
Burg zerstören	15 Punkte



Engländer 5: (1) Schatz 1, (2) Turm mit Schatz 2, (3) Tempel mit Schatz 3, (4) Hafen mit Schatz 4, (5) Schlachtfeld, (B) französische Burg.

6. Wir Schar von Brüdern

(1) *Flucht nach Oxford*

TIPP 57: Fliehen Sie von London aus nach Westen bis Oxford. Erledigen Sie dort alle Verfolger. Das Krankenhaus heilt angeschlagene Soldaten. Um länger zu überleben, sollten Sie die Lebenspunkte Ihrer Einheiten erhöhen. Setzen Sie einige Arbeiter ein, und stellen Sie Türme zum Schutz vor gegnerischen Priestern auf.

(2) *Kirchenstürmer*

TIPP 58: Sie müssen die vier Tempel der Lollarden in England finden und zerstören. Verdoppeln Sie zunächst Ihre Anfangsarmee. Besuchen Sie dann nacheinander die Kirchen in den sieben Städten rund um London. Nach jeder Ausmerzungen eines Revolutionsnestes lassen Sie sich vom Krankenhaus in Oxford heilen. Sobald der Weg sicher ist, sollten Sie einige Arbeiter zu den Gold- und Eisenvorkommen im Südosten schicken.

(3) *Invasion vorbereiten*

TIPP 59: Nach dem Sieg über die Lollarden kehrt König Henry nach London zurück. Rekrutieren Sie nun Ihre Invasionsarmee, bis das Bevölkerungslimit erreicht ist. Alle Einheiten machen sich auf den Weg nach Portsmouth (südlich von Oxford) zur Einschiffung. Sie sollten eine ausgewogene Streitmacht, rund 20 Arbeiter und einige Trebuchets dabei haben. Achten Sie außerdem darauf, dass mehrere hundert Einheiten Holz auf Lager sind!



Engländer 6: (1) Oxford, (2) englische Siedlungen, (3) Portsmouth, (4) Harfleur, (5) Agincourt, (R) Rohstoff-Fundstätten.

(4) *Armee vor Harfleur*

TIPP 60: In Frankreich angekommen verteilen Sie die Arbeiter auf die angezeigten Rohstoffvorkommen. Besonders wichtig ist Holz, um an der Landungsstelle Baracke, Stall und Schießanlage zu errichten. Damit können Sie Verluste ersetzen. Ihre Armee knöpft sich unterdessen Harfleur im Osten vor: Die Trebuchets zerbröseln die Türme, Ihre Armee stürmt nach dem Bombardement die Stadt. Reißen Sie alle türkisen Gebäude ein.

(5) *Schlacht bei Agincourt*

TIPP 61: Die Schlacht von Agincourt findet hinter dem Fluss im Osten statt. Vor dem Angriff zerstören Ihre Trebuchets die vier Kanonen auf den Hügeln links und rechts. Verbessern Sie vorher die Reichweite der Geschütze. Stoßen Sie dann langsam nach Norden vor, und locken Sie die Franzosen einzeln zu sich, bis sie aufgeben.

Zivilisations-Punkte

Vier Lollarden-Tempel zerstören	10 Punkte
Harfleur erobern	10 Punkte
Franzosenheer besiegen	20 Punkte

7. Der Krieg gegen Napoleon

(1) *Lissabon befreien*

TIPP 62: In Portsmouth verbessern Sie die Fähigkeiten Ihrer Soldaten und betreten dann die Schiffe. Ihre robusten Transporter dienen auf See als Schussfang, während Ihre Flotte die gegnerischen Fregatten versenkt. Nach der Landung in Lissabon beginnt ein Gefecht mit den örtlichen Besatzern. Achtung: Nach dem Kampf erscheint eine weitere Gruppe Reiter aus Nordwesten. Dort wartet auch General Junots Armee auf den Showdown.

(2) *Badajoz*

TIPP 63: Bauen Sie in Lissabon einige Bombard-Kanonen und ein oder zwei Feldscher. Mit den Langstrecken-Geschützen beschießen Sie die Türme vor und in der Stadt Badajoz hinter dem Fluss im Südosten.

(3) *Talavera und Toledo*

TIPP 64: Sobald Badajoz befreit ist, attackieren die Rebellen die Franzosen bei Talavera. Greifen Sie zunächst mit Fernkämpfern ins Gefecht ein, dann mit Fußsoldaten und Kavallerie. Die schwach verteidigte Stadt Toledo im Osten überrennen Sie gleich noch mit.

(4) *Salamanca*

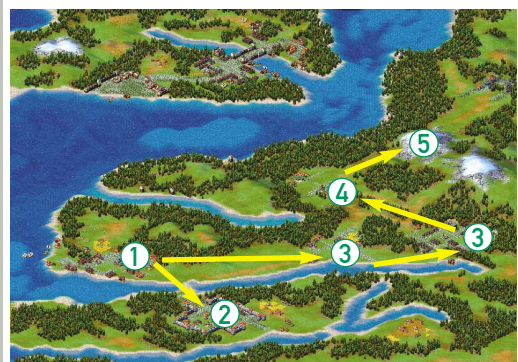
TIPP 65: In Salamanca steht eine starke Vorhut der Franzosen. Über den Ostflügel der Stadt können Sie mit einem Kavalleristen die gefährlichen Kanonen anlocken und einigermaßen gefahrlos ausschalten. Dann sind die verbliebenen Soldaten kein Problem mehr.

(5) *Schlacht bei Toulouse*

TIPP 66: Vor dem Weg nach Nordosten über die Pyrenäen stocken Sie Ihre Reihen vor allem mit Kavallerie auf. Bleiben Sie auf der Nordseite der Pyrenäen stehen, um den Reichweiten-Vorteil auszunutzen; Napoleons Armee greift automatisch an und wird aufgegeben.

Zivilisations-Punkte

General Junot besiegen	5 Punkte
Talavera befreien	5 Punkte
Toledo befreien	5 Punkte
Salamanca befreien	5 Punkte
Napoleons Armee schlagen	5 Punkte



Engländer 7: (1) Lissabon, (2) Badajoz, (3) Talavera und Toledo, (4) Salamanca, (5) Pyrenäen.

8. Die Schlacht von Waterloo

(1) *Wo sind die Preußen?*

TIPP 67: Bevor Sie Ihren Kürassier losschicken, verbessern Sie seine Kampfwerte. Kürassiere sind in dieser Schlacht Ihre wichtigsten Einheiten. Reiten Sie dann zu den angezeigten Punkten im Nordosten, um General

**(2) Schlacht-vorber-
reitungen**

Blücher zu treffen. Alle Feindsoldaten auf dem Weg müssen gnadenlos erledigt werden.

TIPP 68: Sie haben wenig Zeit, bevor Napoleons Armee angreift. Auf dem Hügel St. Jean errichten Sie die wichtigsten Produktionsgebäude. Dann schicken Sie sechs Arbeiter zum Steineklopfen nach Osten, zwei bauen Wachtürme vor der Waldschneise nordwestlich des Hügels und auf dem Feld im Süden. Rekrutieren Sie vor allem Kürassiere und Fußsoldaten, nur wenige Kanonen.

**(3) Erster
Angriff**

TIPP 69: Napoleons Armee wird Brüssel zuerst im Südwesten angreifen. Postieren Sie Ihre Armee deshalb rechtzeitig dort am Stadteingang. Dieser erste Ansturm sollte leicht zurückzuschlagen sein. Erledigen Sie unbedingt den Anführer, Feldmarschall Nay.

**(4) Zweiter
Angriff**

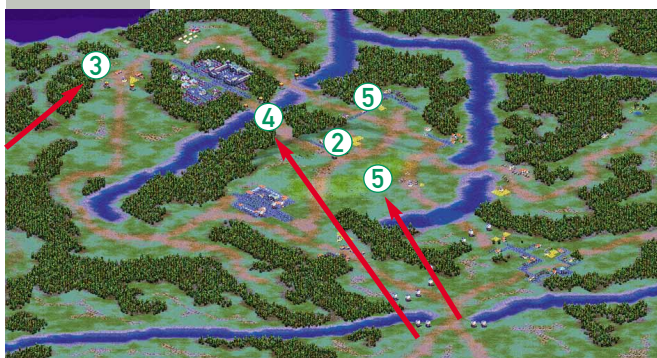
TIPP 70: Die zweite Attacke erfolgt über Quatre Bras auf die Südseite von Brüssel. Wenn Sie Türme vor der Waldschneise gebaut haben, warten Sie das Erscheinen der Gegner dahinter ab. Halten Sie eine Schar Reiter auf St. Jean bereit, die über die Flanke angreifen und die Kanonen zerstören. In dem Fall fliehen die restlichen Feindsoldaten.

**(5) Dritter
Angriff**

TIPP 71: Bei Tagesanbruch erscheint Napoleon mit seiner Hauptarmee aus Süden. Vorher trifft General Blücher mit seinen Preußen aus Osten ein. Mit vereinten Kräften ist das Heer des Korsen am Fuß des Hügels St. Jean schnell zerschlagen; eine Gruppe Kürassiere sollte sich sofort auf Napoleon selbst stürzen und ihn ausschalten.

Zivilisations-Punkte

General Blücher finden	5 Punkte
Feldmarschall Nay töten	5 Punkte
Zweiten Angriff abwehren	10 Punkte



Engländer 8: (1) Preußisches Heer, (2) Mont St. Jean, (3) erster Angriff, (4) zweiter Angriff, (5) dritter Angriff, (S) Stein.

Deutsche Kampagne

1. Kavallerie der Lüfte

**(1) Absturz-
stelle**

TIPP 72: Südöstlich der Absturzstelle vermisst ein Bauer seine Frau. Besuchen Sie die Baracke im Osten, und erledigen Sie die Soldaten. Nach Zofias Rückkehr können Sie ihren Mann zum Bäume-Fällen abkommandieren.

**(2) Foto-
Shooting**

TIPP 73: Gehen Sie durch die Lichtung in die Nähe der Baracken, um sie zu fotografieren. Das Gleiche gilt für das Dorf direkt nördlich davon. Dort finden Sie eine Karte der russischen Stützpunkte. In den Baracken hinter dem Wald im Osten sind Waffen für die beiden Gestrandeten. Wenn Sie noch zwei weitere Gebäude ablichten, wird die deutsche Armee einsatzbereit.

(3) Vormarsch

TIPP 74: Bevor Sie angreifen, verbessern Sie die Werte Ihrer Soldaten, vor allem die Reichweite der Artillerie. Die benötigen Sie, um die Bunker auszuschalten. Ihre Reiter zerschlagen die russische Artillerie. Kämpfen Sie sich über die Westseite des Lagers nach Süden durch. Sie müssen nicht alle Russen erledigen; es reicht, wenn von Richthofen und sein Pilot zu Prinz Friedrich gelangen.

Zivilisations-Punkte

Zofia zurückbringen	5 Punkte
Stützpunkte fotografieren	10 Punkte
Das Lager erreichen	10 Punkte



Deutsche 1: (1) Absturzstelle, (2) russische Basen, (3) russisches Lager, (D) dt. Lager.

2. Angebot und Nachfrage

(1) Aufrüsten

TIPP 75: Bauen Sie sofort ein Dock. Mit den restlichen Rohstoffen verbessern Sie Ihre Schiffe und stocken die Flotte auf. Investieren Sie vor allem in Schlachtschiffe und – wenn Sie eine Werft gebaut haben – in U-Boote. Auch einige Kreuzer zur Flugabwehr sind ein Muss.

**(2) Wunder
Punkt**

TIPP 76: Die Westspitze Ihres Landes ist Ihr wunder Punkt, weil sie in Reichweite der gegnerischen Flugzeuge liegt. Errichten Sie hier mehrere Flugabwehrkanonen, außerdem ganz im Westen den Leuchtturm.

**(3) Wache
auf See**

TIPP 77: Die Frachtschiffe tauchen südlich der kleinen Insel auf. Sie müssen nur diese Stellung halten, damit die Konvois ungestört passieren können. Postieren Sie hier massiv Schiffe. Eine ausgewogene Mischung ist wichtig, um die gegnerischen Verbände schnell zu knacken und Flugzeuge vom Himmel zu holen. Sobald 20 Frachter Ihren Hafen erreicht haben, ist die Mission gewonnen.

Zivilisations-Punkte

20 Frachter beschützen	15 Punkte
------------------------	-----------



Deutsche 2: (1) Siedlung Ost, (2) Siedlung West, (3) Seewache.

3. Der Rote Baron

**(1) Selbstver-
teidigung**

TIPP 78: Die Franzosen werden regelmäßig Angriffe auf Ihren Stützpunkt führen, hauptsächlich im Norden und in der Mitte. Vor allem die Nordseite sollten Sie massiv mit zusätzlichen Bunkern und Türmen verstärken, außerdem einigen mobilen Panzerabwehrkanonen. Mit einer kleinen Reiterstaffel im Lager lassen sich bei Artillerieangriffen schnelle Ausfälle machen. Stationieren Sie außerdem ein bis zwei Ingenieure im Hinterland, die zerstörte Bunker wieder aufbauen.

**(2) Douau-
mont bom-
bardieren**

TIPP 79: Das Feldlager im Norden, Douaumont, ist als einziges sofort mit dem Zeppelin erreichbar. Fliegen Sie direkt darauf zu, und Sie sollten durchkommen. Sobald Ihr Flieger über dem Fort steht, wird es durch das deutsche Bombardement ausgelöscht.

(3) Vaux muss fallen

TIPP 80: Um Vaux zu erreichen, müssen Sie zunächst die Bunker und Türme mit der Artillerie zerschießen. Ihre Armee nimmt das Lager gleichzeitig aus Norden und Osten in die Zange. Auf beiden Flanken befinden sich Siedlungen mit Baracken, die schnell zerstört werden müssen. Gegnerische Artillerie beseitigen Sie mit einem Kavallerie-Ausfall. Weil die Franzosen viele Scharfschützen einsetzen, sollten auch Sie einige in Ihrem Trupp haben. Gegen feindliche Flugzeuge hilft Feuerschutz durch Richthofens Staffel. Nach Ausschaltung der gegnerischen Flaks sind einige Bomber nützlich gegen Geschützstellungen. Sprengen Sie die Mauern von Vaux auf, und vernichten Sie alle Gebäude.

(4) Einmarsch in Souville

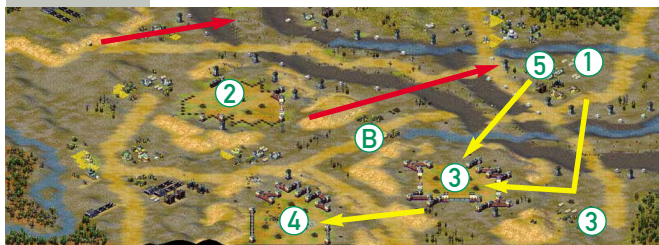
TIPP 81: Von Vaux aus erreichen Sie Souville durch einen massiven Vorstoß nach Westen. Zum Kräfte tanken sollten Sie im zerstörten Vaux ein eigenes Mini-Lager aufbauen; schützen Sie es auf jeden Fall mit Flaks. Beseitigen Sie erst Türme und Bunker, bevor Sie Souville in einem entschlossenen Angriff überrennen.

(5) Die Anti-Richthofen-staffel

TIPP 82: Um zu gewinnen, müssen Sie lediglich überleben, bis alle Flugzeuge der Anti-Richthofen-Staffel ausgeschaltet sind. Die kommen nach einiger Zeit von selbst zu Ihrem Flughafen, wenn Sie Richthofen darüber kreisen lassen. Stellen Sie vorher noch ein paar Flaks auf.

Zivilisations-Punkte

Erstes Fort zerstören	5 Punkte
Zweites Fort zerstören	5 Punkte
Fliegerstaffel abschießen	15 Punkte



Deutsche 3: (1) Deutsches Feldlager, (2) Fort Douaumont, (3) Fort Vaux, (4) Fort Souville, (5) Angriff auf Richthofen, (B) Baracken.

4. Die Somme

(1) Armee aufstellen

TIPP 83: In diesem Szenario greifen Ihre Gegner massiv mit Flugzeugen an – zu stark für Ihre eigene Luftwaffe. Verzichten Sie auf neue Flieger. Partisanen können zwar auf Flugzeuge schießen, sind aber wenig effektiv. Ihre Waffe gegen die Luftstreitmacht sind Flaks, die von mitreisenden Arbeitern aufgestellt werden. Ihre Armee sollte ansonsten aus Fußsoldaten bestehen, die problemlos geheilt werden können. Bilden Sie mehrere Offiziere aus.

(2) Abwehrmaßnahmen

TIPP 84: Um unentdeckt zu bleiben, lassen Sie Ihre Fliegerstaffel am Lagereingang kreisen. Sporadisch ankommenden Feindmaschinen setzen Jagdflugzeuge nach. Am Boden sorgen Scharfschützen dafür, das Gegnerpatrouillen früh entdeckt und ausgeschaltet werden. Rücken Sie nur aber vorerst bis zum Fluss nach Westen vor.

(3) Zwischenstopp

TIPP 85: Nach Beginn der Kriegshandlungen erobern Sie sofort die Siedlung auf der Flussinsel im Westen. Hinter der Südbrücke igeln Sie sich ein. Solange Sie sich nicht bewegen, heilen Ihre Offiziere automatisch die Wunden aller Verletzten. In der Zwischenzeit errichten Ihre Arbeiter rund um Ihre Truppe ein Netz aus Flaks.

(4) Peronne einnehmen

TIPP 86: Sobald der Flugzeug-Ansturm abflaut, rücken Sie schnell gegen Peronne im Westen vor. Der Flughafen ist das Hauptziel Ihrer Artillerie. Wenn das Dorfzentrum in Trümmern liegt, errichten Sie eine Baracke an gleicher Stelle. Schützen Sie sich mit Flaks vor der nächsten Flugzeugwelle. Ein Ingenieur sollte außerdem eine dichte Linie von Türmen und Bunkern entlang des Walds im Osten ziehen.

(5) Roye überrennen

TIPP 87: Auf dem Weg nach Roye müssen Sie wieder ein Zwischenlager aufschlagen. Verteidigen Sie sich auf halber Strecke zwischen Peronne und der Bergenge mit Flaks, und errichten Sie einen Flughafen. Von dort aus vernichten Bomber die Artillerie auf den Hügeln im Westen und Osten. Dann schießen Sie die Blockade beiseite und stürmen Roye. Eine Baracke ersetzt das Dorfzentrum.

(6) Gegen-schlag

TIPP 88: Sobald der Großteil Ihrer Armee auf Montdidier vorrückt, greift ein starker Kampftrupp der Engländer aus dem Wald südlich von Peronne an. Sie brauchen mobile Einheiten, um die Geschütze des Gegners zu zerstören. Teilen Sie Ihre Armee: Während ein Trupp auf Montdidier zumarschiert, verteidigt der andere Peronne. Greifen Sie Montdidier nur mit vereinten Kräften an!

(7) Montdidier besetzen

TIPP 89: Nach der Abwehr des englischen Angriffs geht es gegen Montdidier. Wahrscheinlich müssen Sie sich ein letztes Mal mit Flaks vor massiven Luftangriffen schützen. Dann stürmen Sie Montdidier am Fluss entlang aus Süden; so erwischen Sie die lästigen Flugplätze zuerst. Stellen Sie eine letzte Baracke auf.

Zivilisations-Punkte

Krieg beginnen	10 Punkte
Roye übernehmen	5 Punkte
Montdidier erobern	10 Punkte



Deutsche 4: (1) Basislager, (2) Abwehrstellung, (3) französischer Stützpunkt, (4) Peronne, (5) Roye (6) englischer Angriff, (7) Montdidier, (A) Artilleriestellungen.

5. Blitzkrieg

(1) Berlin schützen

TIPP 90: Nur wenn Sie einem Nachbarvolk den Krieg erklären, werden Sie auch angegriffen. Sie sollten in dieser Zeit nicht nur Ihre Armee aufbauen, sondern auch einen dichten Gürtel von Flaks von Ost nach Süd vor Ihre Siedlung ziehen. Sobald Sie dem ersten Land den Krieg erklären, wird England mit Flugzeugen angreifen. In Ihrer Offensivtruppe sind Panzer, MG-Schützen und Haubitzen gut aufgehoben, außerdem ist Artillerie Pflicht. Eine separate Einheit aus Flak-Panzern zur Flugabwehr begleitet Ihre Armee.

(2) Einmarsch in Polen

TIPP 91: Erklären Sie Polen im Diplomatiemenü den Krieg, sobald Sie rund 20 Einheiten beisammen haben. Rücken Sie aggressiv auf die Fabriken im Osten vor, dann auf die Flughäfen im Süden. Übersehen Sie nicht den abgeleg-

(3) Vorstoß nach Dänemark

nen Stützpunkt in der Südostecke. Danach können Sie das Kapitol in Warschau zerstören und Ihr eigenes aufbauen.

TIPP 92: Sammeln Sie Ihre Armee an der Nordgrenze, und erklären Sie den Krieg, sobald die Lücken in Ihren Reihen gefüllt sind. Diesmal ist Artillerie wichtig; neben Türmen sind vor allem Schlachtschiffe zu bombardieren. Stellen Sie immer einen Arzt oder Offizier zur Artillerie, um sie zu reparieren. Rücken Sie in einem Bogen nach Nordosten vor; dort liegen Flughäfen, Fabriken und Docks. Ersetzen Sie dann das dänische Kapitol durch Ihres.

(4) Invasion in Frankreich

TIPP 93: Kümmern Sie sich nicht um die gegnerischen Gebäude, sondern marschieren Sie von Norden her auf Paris zu, und konzentrieren Sie Ihr Feuer auf das Kapitol. Sobald Ihr Fünfertrupp Siedler ein Dorfzentrum auf dessen Trümmer gebaut hat, ist die Mission gewonnen.

Zivilisations-Punkte

Polen erobern	5 Punkte
Alle drei Länder besetzt	15 Punkte



Deutsche 5: (1) Berlin, (2) Warschau, (3) Kopenhagen, (4) Paris, (E) England.

6. Vorbereitungen zur Invasion

(1) Seeblockaden

TIPP 94: Geschwindigkeit ist entscheidend: Ziehen Sie Ihre drei U-Boote im Norden Englands an die Nordspitze Irlands, und geben Sie den Befehl, die Position zu halten. Ihre Anfangsflotte postieren Sie an der Kanal-Einfahrt im Osten. Eine zweite Dreiergruppe neu gebauter U-Boote übernimmt die Wache südlich von Irland. Auf diese Weise haben Sie alle Konvoi-Strecken unter Kontrolle – wenn Sie schnell genug sind, erreicht kein einziger Frachter England. Wichtig: Die Begleitschiffe der Konvois drehen bei, sobald die Frachter versenkt sind. Die einzelnen Schlachtschiffe rund um England gehen Sie mit U-Booten an.

(2) Docks vernichten

TIPP 95: Mit den Rohstoffen aus den ersten versenkten Frachtern errichten Sie den Leuchtturm an der Westspitze Ihres Landes; das Spionagezentrum ist überflüssig. Flaks schützen Ihre Einrichtungen vor Luftangriffen. Eine Zerstörungsflotte aus drei Schlachtschiffen und einigen Kreuzern äschert alle Hafenanlagen rund um England ein. Solange kein Frachter England erreicht, müssen Sie nur mit schwacher Gegenwehr rechnen.

(3) Abwehrstellung

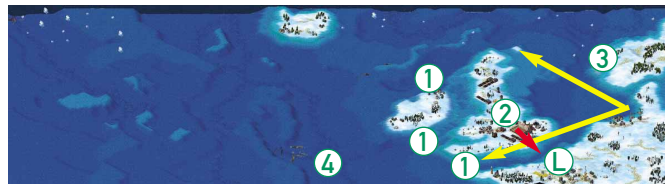
TIPP 96: England startet nach einiger Zeit einen Marine-Angriff auf Ihre Werften im Nordosten. Der Angriffstrupp besteht aus fünf Schlachtschiffen. Postieren Sie als Wache drei bis vier U-Boote vor Ihren Hafenanlagen.

(4) Flotten-schlacht

TIPP 97: Sobald alle Häfen in England vernichtet sind, stellen Sie die englische Marine im Westen. Ihre Schlachtschiffe konzentrieren sich auf die gegnerischen Fregatten, die U-Boote feuern auf die englischen Schlachtschiffe.

Zivilisations-Punkte

Fünf Konvois versenken	10 Punkte
Schlachtschiff fertig	5 Punkte
Kriegsmarine zerschlagen	10 Punkte



Deutsche 6: (1) Seeblockaden, (2) England, (3) Werften, (4) englische Kriegsmarine, (L) englische Luftangriffe.

7. Operation »Seelöwe«

(1) Luftkrieg

TIPP 98: Schicken Sie Ihre Aufklärungsflyer erst entlang der englischen Küste und dann ins Hinterland. Ihre Luftflotte sollte sofort zum Einsatzort starten: Setzen Sie in den Flughäfen die Rally Points für Ihre Jagdgeschwader auf die englische Küste – dort fangen sie automatisch englische Flieger ab und beschießen die Artillerie. Ihre Bomber teilen Sie in Staffeln zu fünf bis sechs Flugzeugen ein und lassen sie so schnell wie möglich die feindlichen Flughäfen an der Küste zerstören. Ein Vorauskommando aus zwei Bombern erledigt Flak-Stellungen. Wenn die englische Luftflotte außer Gefecht ist, bombardieren Sie systematisch alle Radar-Stationen an der Küste, dann Türme und Fabriken im Hinterland.

(2) Invasion

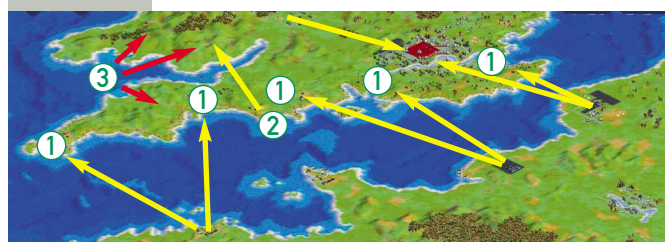
TIPP 99: Bauen Sie sechs Transportschiffe für Ihre Truppen. Behalten Sie ein kleines Wachkommando gegen die sporadisch angreifende Résistance zurück. Die Invasion kann warten, bis die gesamte englische Küste sturmreif gebombt ist. Nach der Überfahrt ignorieren Sie London und marschieren mit Ihren Truppen nach Westen. Dort fangen Sie die amerikanischen Einheiten bei der Landung ab und zerstören alle US-Gebäude. Erst danach rücken Sie in London ein und beseitigen den Buckingham-Palast. An dessen Stelle errichten flugs verschifft Arbeiter ein Dorfzentrum, um die Mission zu gewinnen.

(3) US-Intervention

TIPP 100: Die 8. US-Flotte greift ein, wenn Sie entweder seit einigen Minuten Landtruppen in England haben, den letzten englischen Flughafen zerstören oder die Gewässer im Nordwesten überfliegen. Sie sollten also nichts davon tun, bevor Sie nicht die Küste freigeräumt haben. Setzen Sie dann Ihre Armee am Südweststrand ab, und vernichten Sie mit Bombern den Flughafen im Norden Londons. Den Einmarsch der Amerikaner erstickt Ihre Armee im Keim, die Arbeiter und Gebäude im Nordwesten des Landes schießen Sie zu Klump. Ein Bataillon Flak-Panzer nebst Feldarzt am Meerarm im Westen schützt Sie vor dem US-Flugzeugträger. Ihre Flotte umrundet derweil Cornwall und versenkt den Ami-Pott.

Zivilisations-Punkte

Fünf Radarstationen zerstören	10 Punkte
England erreichen	20 Punkte
US-Flugzeugträger versenken	20 Punkte



Deutsche 7: (1) Englische Stellungen, (2) Landungspunkt, (3) US-Flotte.

Russische Kampagne

1. Das Krokodil

(1) Flucht aus Voronezh

TIPP 101: Grigor und Pyotr können sich in Pyotrs Wagen unerkant innerhalb von Voronezh bewegen. Fahren Sie zu den Farmen im Südosten der Stadt. Dort steht ein Kartoffellaster, in den die beiden Flüchtlinge umsteigen. Der Truck darf das Stadttor im Süden problemlos passieren. Entlang der Straße führt der Weg direkt nach Volgograd. Dort übernimmt Grigor das Kommando.

(2) Diplomatie

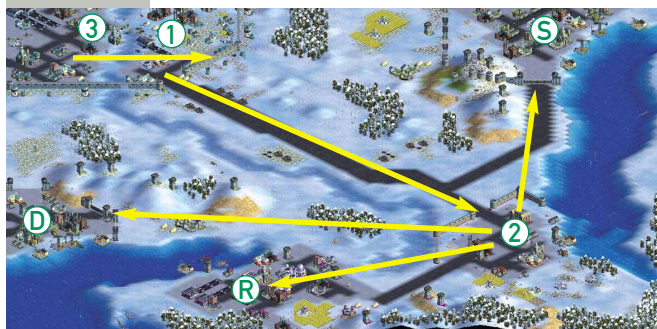
TIPP 102: Um sich vor den gelegentlichen Angriffen aus Voronezh zu schützen, ziehen Sie Mauern im Norden und im Osten Ihres Stützpunkts hoch und stellen Flaks auf. Parallel muss eine Verteidigungs-Armee ausgerüstet werden; Panzer sind dafür am effektivsten. Versichern Sie sich möglichst schnell der Loyalität der umliegenden Gemeinden, da diese sonst Angriffstrupps gegen Sie losschicken. Ihre Diplomaten besuchen zuerst Rostov im Nordwesten, dann Saratov im Nordosten und zuletzt Donetsk im Westen. Ihre Rohstoffvorräte sollten nun ausreichen, um die geforderten Mengen (Rostov: 1.000 Eisen, Saratov: 1.000 Gold) sofort im Diplomatienet zu liefern.

(3) Gegenangriff

TIPP 103: Ihre Verbündeten beschäftigen die gegnerischen Streitkräfte und greifen die Vorposten an. Die Hauptarbeit liegt trotzdem bei Ihnen: Brechen Sie mit einer großen Armee brachial durch das Stadttor von Voronezh, und konzentrieren Sie das Feuer auf das Kapitäl. Wenn es in Trümmern liegt, ist die Mission beendet.

Zivilisations-Punkte

Drei Bündnisse schmieden	10 Punkte
Kapitol zerstören	15 Punkte



Russen 1: (1) Voronezh, (2) Volgograd, (3) Kapitäl, (S) Saratov, (R) Rostov, (D) Donetsk.

2. Neu-Russland

(1) Einmauern

TIPP 104: In diesem Szenario wirft Ihnen der Computer-gegner Unmengen an Streitkräften entgegen; schnelles Agieren am Anfang erspart Ihnen später viel Ärger. Investieren Sie sofort massiv in eine starke Streitmacht, vor allem Panzer und Artillerie. Gleichzeitig umgeben Sie Ihre gesamte Basis mit Mauern – bei Lücken im Abwehrgürtel schlagen die Gegner gnadenlos zu. Die Rohstoffvorkommen im Osten bis hin zum Wald müssen ebenfalls ummauert werden. Im Norden hinter dem Schutzwall sollte eine dichte Linie Flaks stehen; Türme sind weitgehend überflüssig. Das Einmauern verschafft Ihnen nur etwas Zeit für Ihr eigentliches Ziel: einen Flughafen und mehrere Atombomber zu bauen.

(2) Vorposten

TIPP 105: Ein paar wertvolle Minuten bringt Ihnen das Erreichen von Königsberg nördlich von Moskau. Die Stadt läuft zu Ihnen über, sobald Sie sie auf der Karte entdecken; ein einzelner Soldat als Späher reicht aus. Das Gleiche gilt für Archangelsk im Nordosten. Zwar zeigt Ihnen auch das Spionagezentrum beide Städte, Ihre Rohstoffe sind aber in Truppen besser angelegt. Königsberg und Archangelsk zu halten ist praktisch unmöglich, aber die Stützpunkte ziehen immerhin für einige Zeit das Feuer der feindlichen Flugzeuge auf sich.

(3) Rebellen ausrücken

TIPP 106: Schon eine kleine Startarmee aus einigen Panzern und Haubitzen schafft Ihnen die Rebellen vom Hals. Ihre Truppen zerstören dazu das schwach bewachte Kapitäl im Südosten von Moskau. Schlagen Sie schnell zu, aber schützen Sie derweil Moskau – es drohen kleinere Angriffe von Rebellengruppen aus Osten.

(4) Angriff auf Kiew

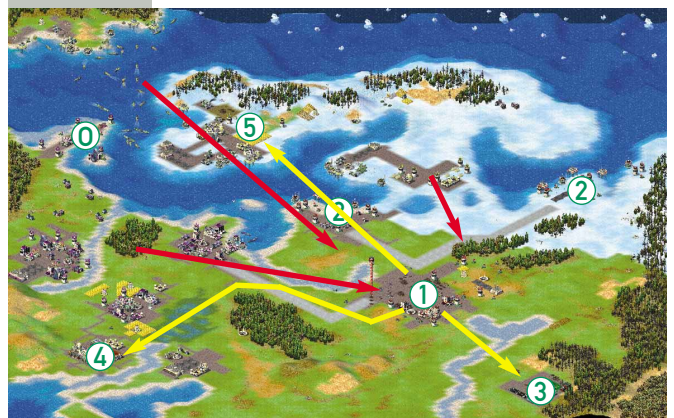
TIPP 107: Bei der Rückkehr aus dem Rebellenlager stößt Ihr Vortrupp mit der inzwischen gebauten Hauptarmee in Moskau zusammen. Gemeinsam geht's nach Westen. Kiew ist schwach verteidigt, und Sie müssen lediglich das Kapitäl einäschern, um die Ukraine aus dem Rennen zu werfen. Die übrigen Einheiten ziehen Sie sofort nach Moskau zurück, wo Sie ab jetzt nur noch die Stadt verteidigen.

(5) Atomschlag

TIPP 108: Halten Sie Moskau so lange, bis in Ihrem Flughafen zwei Atombomber und ein Jäger bereitstehen. Das Mini-Geschwader fliegt in gerader Linie nach Nordwesten auf das Kapitäl von Kopenhagen (gelb) zu. Der Jäger vorneweg dient ausschließlich als Schussfang für die Flugabwehr. So können Ihre zwei Atombomber ungestört ihre Ladung auf das Kapitäl abwerfen.

Zivilisations-Punkte

Rebellen ausschalten	15 Punkte
Zwei Kapitäle zerstören	10 Punkte



Russen 2: (1) Moskau, (2) Königsberg, Archangelsk (3) Rebellenstützpunkt, (4) Kiew, (5) Kopenhagen, (0) Oslo.

3. Wachablösung

(1) Rundreise

TIPP 109: Grigor und seine Gefolgschaft müssen die elf Kasernen in Moskau auf loyale Truppen abklappern. Reisen Sie entgegen dem Uhrzeigersinn durch die Stadt. Die versprengten Verteidiger sind eine Bagatelle. Angeschlagene Einheiten heilen Sie an einem der unzähligen Krankenhäuser. Fünf der Kasernen spucken Fußsoldaten aus, drei liefern Panzer und Cyborgs, drei entpuppen sich als Niete.

(2) Hospitalbesuch

TIPP 110: Kurz nach Beginn der Mission wird Grigor krank. Zu seiner Heilung besuchen Sie das Stadtklini-

(3) Verräter-nest

kum in der Südwestecke von Moskau. Sie können das Szenario aber auch ohne den Abstecher schaffen.

TIPP 111: Ihre versammelten Truppen sprengen eines der Tore zum Stadtkern und räumen drinnen Verteidiger und Türme aus dem Weg. Dann beschießen Sie die Festung so lange, bis die vier Verräter auftauchen und kämpfen. Deren Tod beendet die Mission.

(3) Die Zeitmaschine

Zeitalter erreichen und Ihre Armee verstärken können.

TIPP 114: Sobald Sie nach Südosten vorstoßen, beginnen die Chinesen mit der Aktivierung einer Zeitmaschine. Speichern Sie; wenn Sie die Maschine zu spät erreichen, ist die Mission verloren. Ihre Armee marschiert durch das Westtor nach Peking ein. Die Zeitmaschine in der Stadtmitte wird zerstört, sobald Molotov sie erreicht.

Weil er dabei auf jeden Fall stirbt, ist sein Gesundheitszustand egal. Die Chinesen schlagen kurz darauf massiv zurück, verschanzen Sie sich also zunächst wieder in Baotou. Vor allem Ihre Flugabwehr muss bereit stehen, denn nun tauchen ganze Atombombengeschwader auf.

TIPP 115: Drei der acht erforderlichen Fabriken stehen in Baotou, der Rest ist am leichtesten in Tjanjin im Südosten zu erreichen. Greifen Sie ausschließlich mit einer großen Zahl von fliegenden Ares-2-Einheiten an; die werden nicht von Atombomben getroffen. Erst wenn die sechs Flughäfen in Trümmern liegen, rücken Ihre Bodentruppen nach. Räumen Sie erst Tjanjin leer, dann können Ihre Priester die fünf Fabriken konvertieren.



Russen 3: (1) Kasernen, (2) Krankenhaus, (3) Festung im Stadtzentrum.

Zivilisations-Punkte

Elf Kasernen besuchen	10 Punkte
Verräter töten	15 Punkte

4. Juwel des Ostens

(1) Vorposten einnehmen

TIPP 112: Ihre Startarmee besetzt problemlos das nahe Dorf Baotou. Zerschießen Sie alle Universitäten, halten Sie Ihre Truppen dann aber Abseits, damit sie die übrigen Häuser nicht angreifen. Im Tempel werden zwei Priester rekrutiert, die alle Gebäude der Stadt konvertieren. Im Westen steht ein kleiner Wald, an dem immer wieder gegnerische Arbeiter auftauchen; hier konvertieren Ihre Priester einen Stab an Arbeitern. Die Zivilisten sichern nicht nur die Rohstoffversorgung, sondern errichten Türme rund um die Stadt – die Feinde können aus allen Richtungen auftauchen. Stellen Sie auch Flaks auf, China wird später Flugangriffe führen. Ein Großteil Ihrer Armee sollte aus Ares-Cyborgs bestehen.

(2) Industrie-spying

TIPP 113: Wenn Baotou gesichert ist, rückt Ihre Hauptstreitmacht nach Südwesten auf Xi'an vor. Beseitigen Sie erst die Flaks mit Boden-Cyborgs, dann können die fliegenden Ares gefahrlos die Türme ausschalten. Wenn Molotov das Forschungslabor in der Mitte der Basis erreicht hat, geben Sie den Rückzugsbefehl. Verschanzen Sie sich so lange in der eigenen Basis, bis Sie das nächste



Russen 4: (1) Baotou, (2) Xi'an, (3) Peking, (4) Tjanjin.

Zivilisations-Punkte

Nano-Zeitalter erreichen	10 Punkte
Acht Fabriken konvertieren	15 Punkte

5. Ein Meinungsumschwung

(1) Stützpunkt aufbauen

TIPP 116: Um das Dorf auf Hispaniola zu erobern, verbessern Sie die Reichweite Ihrer Cyborgs und beschießen die Lasertürme aus sicherer Entfernung. Danach sind die Fabriken dran. Ihre Arbeiter errichten ein Kapitol und die wichtigsten Gebäude. Außerdem ziehen sie einen dichten Abwehrgürtel aus Türmen und Flaks um beide Landungen, die Ihnen die Schiffe und Hubschrauber der Amerikaner vom Leib halten. In der so geschützten Bucht positionieren Sie drei Trident-U-Boote.

(2) Brückenkopf auf Kuba

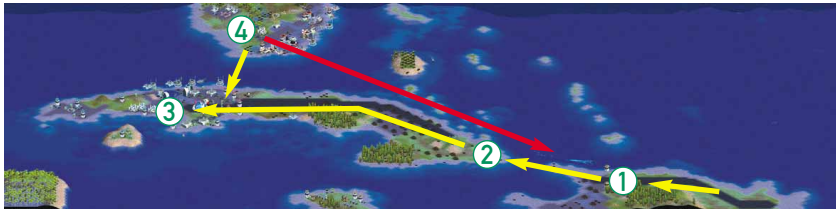
TIPP 117: Wenn Sie die Reichweite Ihrer Trident-U-Boote verbessern, erreichen deren Cruise Missiles die Südspitze von Kuba. Machen Sie damit den gegnerischen Stützpunkt dem Erdboden gleich. Einige schnelle Jagdflugzeuge kundschaften lohnende Ziele aus. Sobald die Küste sicher ist, fliegen Transporthubschrauber eine Panzerstreitmacht und Arbeiter über das Meer. Die Panzer halten Ihnen den Rücken frei, während Sie eine Werft, zwei Docks und drei Cyborg-Fabriken errichten.

(3) Kuba erobern

TIPP 118: Zur Eroberung von Havanna eignet sich am besten eine Misch-Armee aus Panzern und Flak-Fahrzeugen. Konzentrieren Sie Ihr Feuer auf die vier Flughäfen. In Havanna zertrümmern Ihre Streitkräfte das Kapitol, Ihre Arbeiter errichten ein eigenes. Danach wechselt Molotov die Seiten, und die Mission geht als Verbündeter der USA weiter. Schon deshalb sollten Sie die Amerikaner vorher im Spiel nicht direkt angreifen.

(4) Kuba nochmal erobern

TIPP 119: Das Vorgehen kennen Sie ja inzwischen: Eine Panzerarmee walzt die gegnerischen Streitkräfte platt. Zur Unterstützung feuern Sie zielsuchende Cruise Mis-



Russen 5: (1) Hispaniola, (2) Brückenkopf, (3) Havanna, (4) Amerikanischer Stützpunkt.

siles. Die Raketen sind besonders effektiv gegen Gebäude; um die Verteidigung von Kuba zu erleichtern, sollten alle russischen Fabriken fallen. Sobald die Zeitmaschine in Havanna steht, greifen immer neue Wellen russischer Einheiten an. Eine kombinierte Strategie aus Abwehrtürmen sowie -flaks, Zeus-Wachen (sind am effektivsten gegen andere Cyborgs) und Schlägen mit Cruise Missiles schützt die Maschine. Nach rund einer Viertelstunde Ladezeit ist sie bereit für den Transport von Molotov und Molly, die Sie vorher nach Havanna verschiffen.

Zivilisations-Punkte

Kapitol bauen	15 Punkte
Zeitmaschine benutzen	10 Punkte

6. Ein übler Fall von Déjà Vu

(1) Abwehrschirm

TIPP 120: Weil Sie in dieser Mission an vielen Fronten gleichzeitig kämpfen müssen, sollten Sie die Spielgeschwindigkeit drosseln. Eine vorgeschobene Abwehrstellung erspart Ihnen viel Ärger. Errichten Sie vor den Toren von Voronezh Türme und Flaks, und massieren Sie dort Ihre Abwehrtruppen. Ein Krankenhaus ist zur automatischen Heilung nützlich. Eine über Ihrer Stellung kreisende Jägerstaffel schützt den Luftraum. Ihr Gegner erhält durch drei Zeitwirbel in Saratov, Rostov und Volgograd ständig neue Einheiten aus der Zukunft; die Zerschlagung dieser Ankunftspunkte ist entscheidend. Das Spionagezentrum hilft bei der Aufklärung und sollte so früh wie möglich errichtet werden.

(2) Ukraine besuchen

TIPP 121: Molly oder Ryan besuchen zu Missionsbeginn das Kapitol der Ukraine im Westen, um sie als Verbündete zu gewinnen. Von da an erhalten Sie regelmäßig 500 Einheiten jedes Rohstoffs. Sie schützen Ihren Partner vor den russischen Angriffen, wenn Sie einige Türme und Flaks an der Ostseite bauen und eine Jägerstaffel zum Luftschutz abkommandieren. Bei Großangriffen sollten außerdem noch die Truppen aus Voronezh eingreifen.

(3) Saratov bombardieren

TIPP 122: Bauen Sie gleich zu Spielbeginn zwei bis drei Artillerie-Einheiten, die auf dem Feld westlich von Saratov Stellung beziehen. Einige Panzer empfehlen sich als Geleitschutz. Sobald das Spionagezentrum steht, sind alle Artillerieziele sicht-

(4) Spionage

bar. Ab dann ist diese Stellung ein Selbstläufer: Ihre Geschütze machen Saratov nach und nach dem Erdboden gleich. Weil die Artillerie außerhalb der Sichtweite des Gegners steht, wird er sie ignorieren. Sehen Sie nur ab und zu nach dem Rechten, und passen Sie auf, dass keine Spionageziele vorzeitig zerstört werden. Die Ares-Cyborgs in der Stadt werden Sie mit einer kleinen Jagdflieger-Staffel los. Konzentrieren Sie das Artilleriefeuer vor allem auf den Zeitwirbel, sobald der in Reichweite liegt.

(5) Rostov muss fallen

TIPP 123: Der Schlüssel zum Erfolg ist der Diebstahl russischer Technologie. Nach dem Bau des Spionagezentrums fliegen Transporthubschrauber nacheinander zwei Spione zur Landspitze im Westen von Rostov. Von dort aus können Sie in die Stadt eindringen und zwei Gebäude infiltrieren. Fünf Spione kommen in Saratov zum Einsatz, sobald Ihre Artillerie einen Weg freigeschossen hat. Mit dem Wissen über die Cyborgfabrik wird der Bau von Zeus-Einheiten möglich, die Ihre Verteidigungsstellungen deutlich stärken.

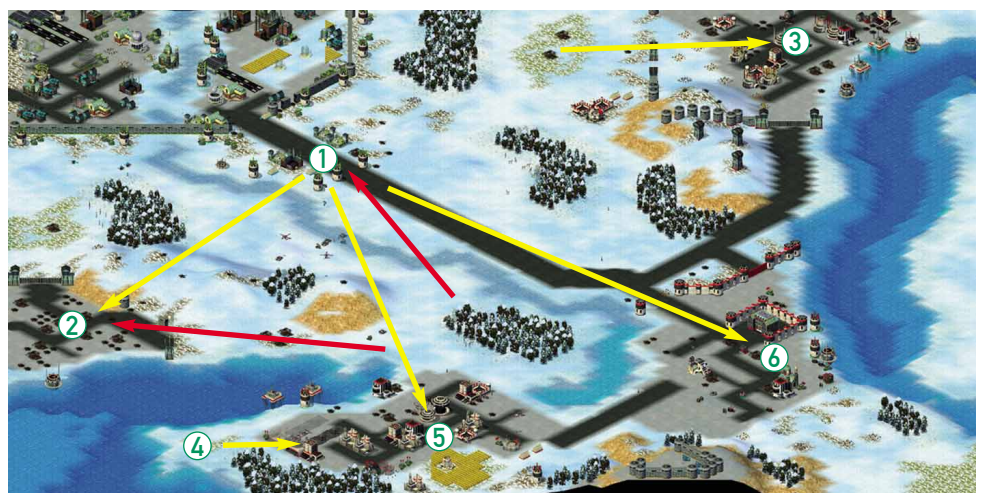
(6) Grigors Ende

TIPP 124: Greifen Sie Rostov im Süden mit einem massiven Truppenaufgebot an. Ihr Hauptziel ist die Zerstörung des Zeitsrudels und dann der Fabriken. Sie werden wahrscheinlich mehrere Anläufe brauchen: Produzieren Sie solange Truppen nach und greifen Sie an, bis Rostov gefallen ist. Das verschafft Ihnen Luft für den finalen Schlag.

TIPP 125: Gehen Sie Volgograd in zwei Wellen an. Ihr erster Vorstoß gilt ausschließlich Grigor II, der hinter dem Haupttor patrouilliert. Nach dem Bruch durch die Abwehranlagen konzentrieren Ihre Truppen das Feuer auf den Cyborg. Eigene Verluste sind akzeptabel, wenn Grigor II stirbt. Nach einer Aufrüstungsphase gilt der zweite Angriff dem Palast. Ihre Armee muss das Tor aufsprengen und einen Weg für Molly oder Ryan sichern, die mit der Ankunft am Palast dem Spuk ein Ende setzen. **CS**

Zivilisations-Punkte

Cyborg-Fabrik ausspionieren	5 Punkte
Cyborg-Labor ausspionieren	5 Punkte
Kaserne ausspionieren	5 Punkte
Flughafen ausspionieren	5 Punkte
Dock ausspionieren	5 Punkte
Werft ausspionieren	5 Punkte
Belagerungswaffen-Werkstatt ausspionieren	5 Punkte
Panzerfabrik ausspionieren	5 Punkte



Russen 6: (1) Lager vor Voronezh, (2) Donetsk, (3) Saratov, (4) Landzunge, (5) Rostov, (6) Volgograd.

Sie schreiben, wir schenken!

Mitmachen und gewinnen

Unter allen ausgefüllt eingesandten Mitmachkarten verlosen wir die folgenden Preise im Wert von 10.000 Mark.

Einsendeschluss ist der 31. Dezember 2001.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unsere Mitmachkarte finden Sie diesmal zwischen den Seiten 218 und 219.

Fishtank

Mithilfe von Fishtank macht GameStar Sie nicht nur zum Spitzentaktiker, sondern auch zum Meisterkoch. **Zehn** Gewinner freuen sich auf das knallharte Echtzeit-Taktikspiel **Swine**. Darin bekriegen sich Langhohren und Speckschwarten. Nach erfolgreicher Hasen- und Schweinejagd geht es an den Herd. Zu jedem Exemplar des Spiels gibt es nämlich eine rote **Swine-Küchenschürze**, in der Sie getrost rumsauen können. Weitere **zehn** Leser bekommen das brandneue Strategiespiel **Etherlords** geschenkt. Darin zaubern Sie rundenweise bösen Monstern gute Monster vor die unförmigen Nasen. Der Gesamtwert der Preise: ca. **2.300 Mark**.

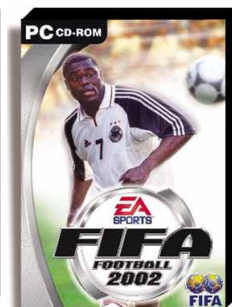
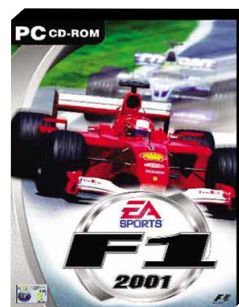
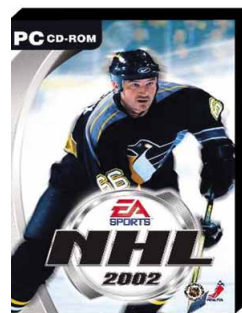


Anubis

Hardware von Anubis: Der Peripherie-Hersteller bringt zusammen mit GameStar Zubehör unter die Leser. **Zehn** bekommen die **Typhoon Stylocam**. Mit der kleinen Web-Cam lassen sich sowohl Fotos als auch Mini-Videos machen. **Acht** weitere erhalten den Joystick **CyberKnight**, der dank Funkverbindung keinen Kabelsalat auf dem Schreibtisch produziert und somit ungehinderten Spielspaß ermöglicht. Wer Sportspiele mag, kann sich über den **CyberVoyager** freuen: Auf **acht** GameStar-Leser wartet je ein Exemplar des schnurlosen Gamepads. Wert der Hardware: ca. **2.500 Mark**.

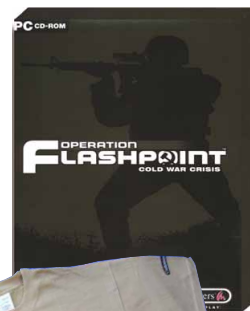
EA Sports

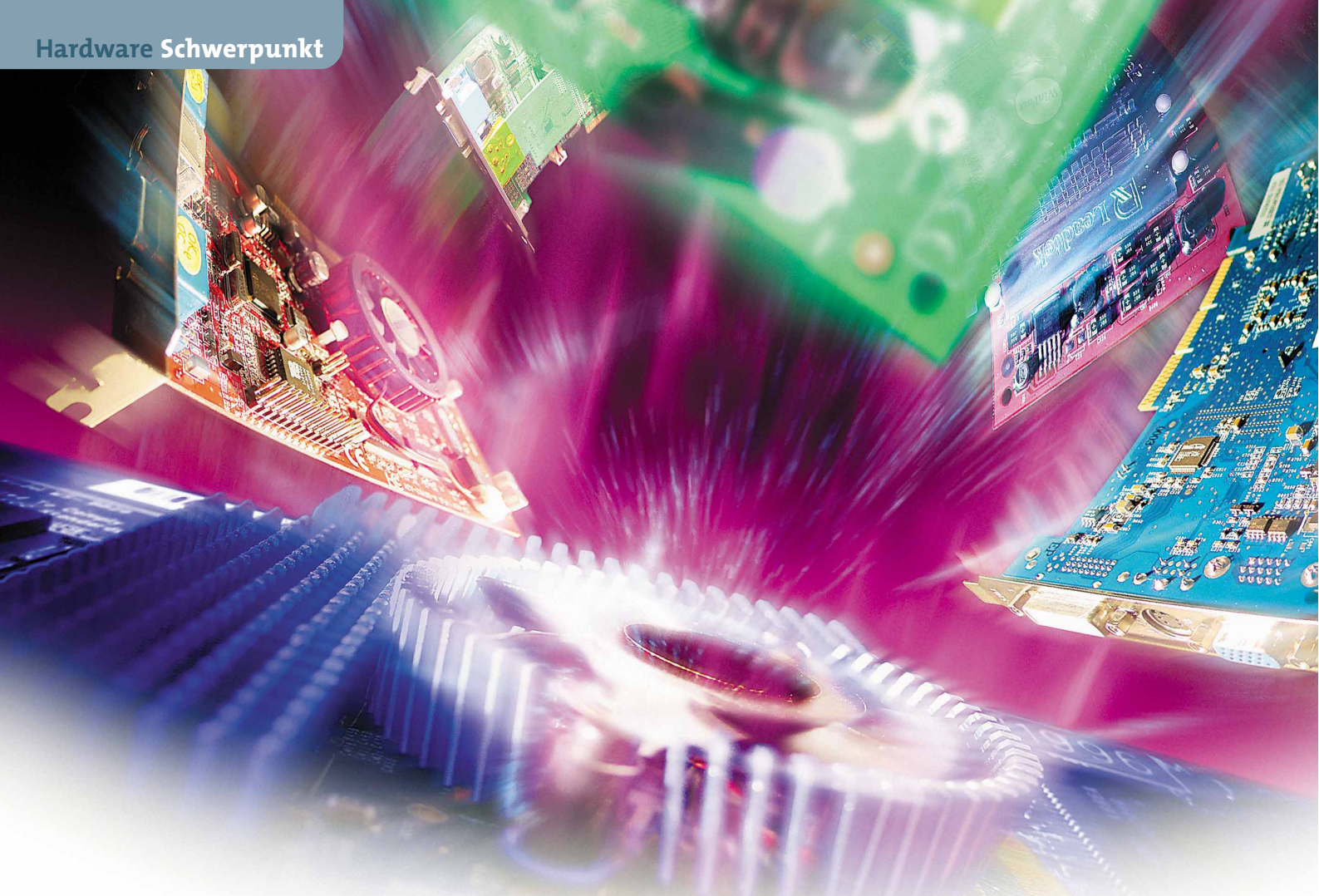
Garantiert ohne Schwitzen sorgen EA Sports und GameStar bei Ihnen für Bewegung. **Fünf** Leser trainieren mit dem Sportspiel **Fifa 2002** den perfekten Doppelpass. Weitere **fünf** Teilnehmer schieben eine kleine schwarze Scheibe über gefrorenes Nass: **NHL 2002** garantiert Eishockeyspaß vom Feinsten. Und nochmal **fünf** erhalten das Rennspiel **F1 2001**, dessen KI beinahe Michael Schumacher Konkurrenz machen könnte. Auf Leute, die lieber auf dem Platz ackern statt vorm PC, warten **zehn** hochwertige **Sport-ausrüstungen** im Fifa-Look, komplett mit Trikot, Hose und Stutzen. Wert der Preise: etwa **2.700 Mark**.



Codemasters

Sie kennen den knackigsten Taktik-Shooter des Jahres 2001 noch nicht? Codemasters und GameStar versorgen **15** frische Kämpfer für Recht und Ordnung mit dem **Operation Flashpoint**-Rundumpaket. Das besteht jeweils aus der begehrten **Collector's Edition** in einer schicken Pappschachtel, einem **T-Shirt** mit Schriftzug im Militär-Look, einer **Hundemarke**, wie sie amerikanische Soldaten tragen, und dem **Operation-Flashpoint-Schlüsselanhäng**er in Form einer Gewehrpatrone. Das wappnet Sie bestens gegen die Invasion von General Guba und seinen russischen Schergen. Der Gesamtwert der Pakete: etwa **2.500 Mark**.





Marktübersicht: 32 Grafikkarten im Test

3D-Marathon

Seit kurzem drängeln sich jede Menge neuer 3D-Karten am Markt. Wir haben die zehn wichtigsten Chips verglichen und 32 aktuelle Karten getestet. Die neun interessantesten Platinen aus drei Preisklassen stellen wir Ihnen ausführlich vor.

Bald ist Weihnachten – und die Top-Spiele drängeln sich in den Regalen. Der ideale Zeitpunkt also, um die Anschaffung einer neuen Grafikkarte ins Auge zu fassen. Inzwischen gibt es die unterschied-

lichsten Chips mit meist verwirrenden Produktbezeichnungen. Um für Durchblick zu sorgen, vergleichen wir die aktuellen Modelle zwischen 200 und 1.100 Mark. Sage und schreibe 32 Karten mussten unsere OpenGL- und Direct3D-Tests durchlaufen, die neun interessantesten Modelle aus drei Preisregionen stellen wir Ihnen besonders detailliert vor.

Schwerpunkt

3D-Chips: Technik und Leistungsbilanz	226
32 Grafikkarten im Test	228
3D-Karten bis 300 Mark	230
3D-Karten bis 600 Mark	231
3D-Karten über 600 Mark	232
Einbau-Ratgeber	234

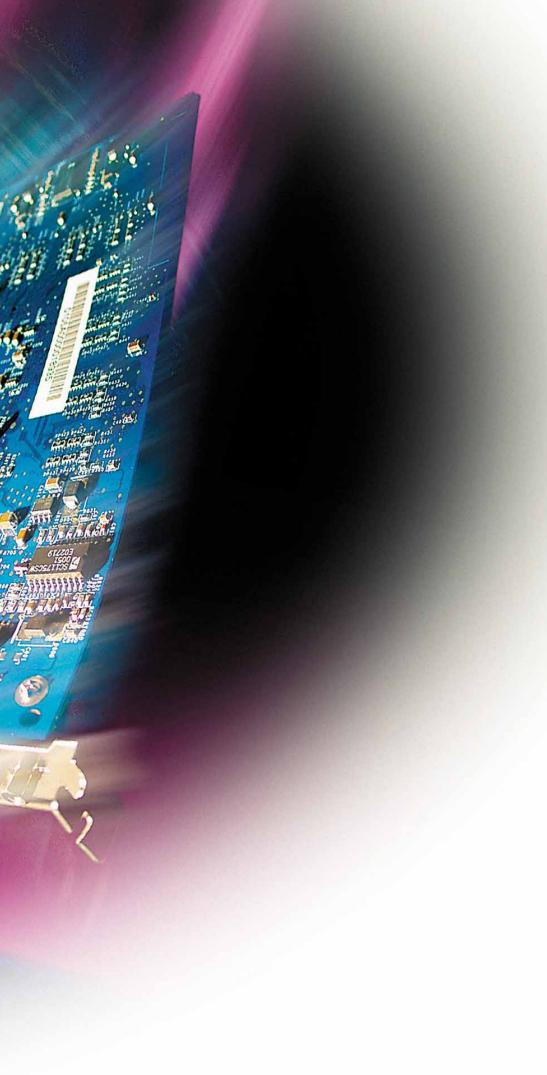
Überblick verloren?

Passable Beschleuniger bekommen Sie schon für circa 200 Mark. Hier versammeln sich Karten mit den Chips **Geforce 2 MX-400** oder **Kyro 1**. Solche Platinen beherrschen die wichtigsten 3D-Effekte – doch bei Auflösungen jenseits von 1024 mal 768 Bildpunkten



Manche 3D-Karten wie diese **Asus V8200 Deluxe** kosten wegen üppiger Ausstattung bereits so viel, dass man für sein Geld bereits ein Basis-Modell mit schnellerem Chip bekommt.

bricht die Geschwindigkeit in unseren Direct3D- und OpenGL-Benchmarks selbst mit niedriger Detailstufe drastisch ein. Unter die 200-Mark-Grenze sollten Sie auf gar keinen Fall gehen: Karten mit **Geforce 2 MX-200** verderben den dreidimensionalen



Spielespaß wegen ihrer niedrigen Framerate, nicht einmal bei simplen Texturen sind 60 Bilder pro Sekunde drin. Besser sieht es bei Beschleunigern zwischen 300 und 500 Mark aus; sie liefern flüssige Bildwiederholraten und schwenken bei mittleren Details nicht gleich die weiße Fahne. Typische Vertreter sind **Geforce 2 Ti**, **Geforce 2 Pro** und **Radeon 7500**. Zwischen 600 und knapp über 1.000 Mark rangieren die teuren Spitzenreiter. Dazu zählen **Geforce 3 Ti 200**, **Geforce 3**, **Geforce 3 Ti 500** und **Radeon 8500**. Mit diesen Modellen können Sie in den Grafikoptionen Ihrer Spiele meistens den vollen Effekt-Zirkus zuschalten.

Hochpreis-Duelle

In den letzten beiden Monaten wurde es noch schwieriger, im Grafikkartenmarkt den Überblick zu behalten. Grund: Der Zuwachs bei hochpreisigen Karten. Zur Geforce 3 gesellten sich mit der Ti 500 und der Ti 200 zwei weitere Varianten. Die Ti 500 ist seitdem das Spitzenmodell von Nvidia, die Ti 200 die Geforce 3 für Einsteiger. Derweil schob ATI ihre Radeon 8500 ins Rampenlicht, die der Hersteller nun mit einem fehlerbereinigten Treiber ausliefert. Im mittleren Markt-Segment presste Nvidia die Geforce 2 Ti zwischen die Modelle Geforce 2 Pro und **Geforce 2 Ultra**. Dadurch verschoben sich natürlich auch die Preise. Eine Ti 500 kostet rund 1.000 Mark, die Ti 200 gibt es ab 580 Mark. Normale Geforce-3-Karten

sind im Preis gefallen und wandern nun ab 770 Mark über den Ladentisch.

Ausstattung oder Leistung?

Wichtigstes Merkmal einer Grafikkarte ist die Leistung. Wer auf zusätzliche Hardware-Ausstattung verzichten kann, der kauft sich das Basis-Modell und spart ordentlich. Beinahe jeder Hersteller hat aber besondere Platinen im Sortiment, die mit Zusatzfunktionen aufwarten. Bestes Beispiel ist die Firma Asus: Deren Karte mit Geforce-2-Ti-Chip gibt's in drei Ausführungen. Die **V7700 Ti Pure** ist das Basis-Modell und wechselt für 420 Mark den Besitzer. Dicht gefolgt von der **V7700 Ti/T** mit zusätzlichem TV-Ausgang für rund 450 Mark. Wer 520 Mark hinblättert, erhält die Nobel-ausführung **V7700 Ti Deluxe**. Hier gibt es außer dem TV-Ausgang eine 3D-Brille und einen Video-Ein- und Composite-Ausgang. Wer noch 80 Mark drauflegt, erhält aber bereits eine schnellere Geforce 3 Ti 200, deren Leistung im Schnitt um 20 Prozent über Geforce 2 Ti-Niveau liegt. Hier müssen Sie selbst entscheiden, ob Sie die besser ausgestattete Karte (Geforce 2 Ti) dem schnelleren Modell (Geforce 3 Ti 200) vorziehen.

So haben wir getestet

Wir haben jede der 32 Grafikkarten durch drei Benchmark-Programme geschleust. Die OpenGL-Leistung ermittelten wir mit **Quake 3**. In der aktuellen Version 1.30 wurde dazu der integrierte Benchmark »four.dm_66« im »High Quality«-Modus gestartet. Außerdem war »Geometric Detail« auf »High«, der Texturfilter auf »trilinear« und der Texturdetail-Regler auf Maximum gestellt. Wenn Sie die Leistungsmessung zum Vergleich selbst durchführen möchten, ge-

ben Sie in der Konsole (Aufruf durch die Taste »^«) das Kommando »timedemo 1« ein. Danach drücken Sie die Enter-Taste und tippen zusätzlich »demo four.dm_66« ein. Nachdem Sie erneut die Enter-Taste bemüht haben, beginnt der **Quake 3**-Benchmark.

Als Direct3D-Benchmark haben wir **Unreal Tournament** verwendet. Die notwendige Benchmarkdatei bekommen Sie unter www.3dcenter.de/downloads/unreal-tournament-utbench.php3. In **UT** rufen Sie unter »Tools« die System-Konsole auf. Geben Sie »timedemo 1« und danach »demo-play utbench« ein. Nach zweimaligem Drücken der ESC-Taste startet der Benchmark.

3DMark 2001 bildet einen Wert, der sich aus allen Fähigkeiten des Grafikchips errechnet. Jede Grafikkarte musste sich in den Benchmarks »Car Chase« und »Dragothic« beweisen. Die Tests liefen dabei mit der Standardeinstellung bei einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten.

Die pure Leistung errechnen wir aus den drei Benchmark-Werten und gewichten sie mit 50 Prozent. Die Ausstattung ist mit 25 Prozent an der Gesamtwertung beteiligt. Dabei berücksichtigen wir Hardware-Extras wie einen TV- oder DVI-Ausgang. Auch die Kühlung, eventuell beigelegte Spiele oder zusätzliche Diagnose- und Übertaktungsprogramme spielen eine Rolle. Die restlichen 25 Prozent ergeben sich aus der Technikwertung. Darunter verstehen wir die Bildqualität und weitere Fähigkeiten des Chips.

Auf den folgenden Seiten erklären wir die Funktionsweise der zehn aktuellen Spiele-Chips samt Performance-Vergleich. Danach präsentieren wir Ihnen das komplette 32er-Testfeld, wobei wir die neun interessantesten detailliert vorstellen. Einsteiger finden zum Schluß noch Einbau-Tipps. **IR**



Für **Aquanox** lohnt es sich, eine teure 3D-Karte zu kaufen, da das Spiel die neuesten 3D-Fähigkeiten voll zur Geltung bringt. Mit kleineren Modellen für rund 300 Mark macht es bei reduzierten Details aber immer noch Spaß.

Aktuelle Grafikprozessoren

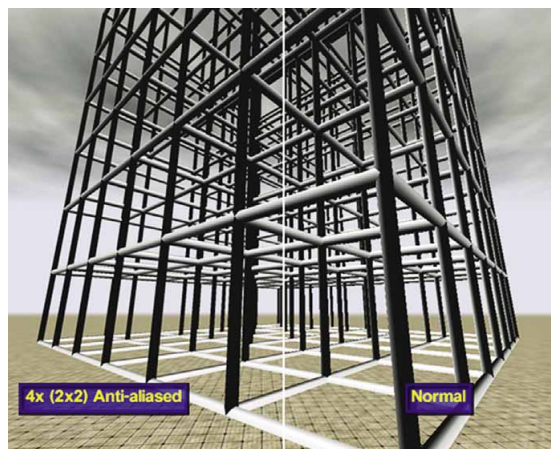
3D-Chips: Technik

Die für Spieler relevanten 3D-Karten basieren auf zehn Grafikchips. Wir stellen

Moderne 3D-Prozessoren bestehen aus Millionen von Schaltkreisen und zaubern realistische Welten auf den Monitor. Wir erläutern den Weg der Bits und Bytes vom Spiel zum sichtbaren Bild und die Technologien der Chip-Schmieden.

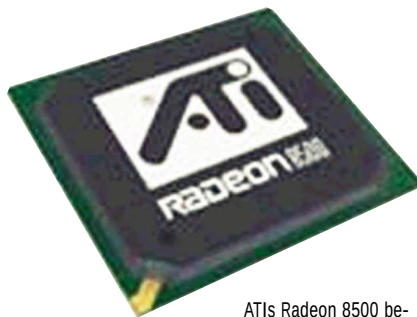
Pixelströme

Sobald ausgelesener Programmcode von der Spiele-CD im Hauptprozessor ankommt, bereitet er die Daten auf und entscheidet, welche Aufgaben die Grafikkarte übernimmt. Die lädt zu Beginn des Rendering-Vorgangs Daten in den Cache des Chips, um die Pixel in der Pipeline zu texturieren und zu schattieren. Zwecks schnellerer Bearbeitung haben Grafikprozessoren parallel arbeitende Pipelines. Während der



Besonders in der Tiefe des Gitter-Würfels (links) erkennt man die Vorteile des kantenglättenden Full-Scene-Antialiasings.

Grafikprozessor einen Bildpunkt berechnet, erreicht der nächste die Pipeline. Gerenderte Pixel gelangen in einen Buffer genannten Zwischenspeicher. Den Buffer und die Pipelines können Sie sich als Überlaufbecken mit Zuflussrohren vorstellen: Wenn das Becken voll ist, wandern die Pixel in den Grafikspeicher, und der Buffer füllt sich erneut. Dann entscheidet der Z-Buffer anhand der Entfernung vom Betrachter zu den einzelnen Objekten, welcher Pixel schließlich zu



ATIs Radeon 8500 beherrscht als derzeit einziger 3D-Chip die DirectX-8.1-Erweiterungen.

sehen sein wird. Kyro-, Radeon- und Geforce-3-Karten ziehen den Z-Test vor und verhindern so einen hohen Overdraw¹.

Darüber hinaus sparen Radeon und Geforce 3 durch Echtzeitkompression des Z-Buffers Speicherbandbreite². Je nach Treiber- und Spieleinstellung glättet zudem Full-Scene-Antialiasing (FSAA) pixelige Polygonkanten. Der Chip rechnet intern mit erhöhter Auflösung und bestimmt mittels der Farbunterschiede zwischen Polygon und Hintergrund Mittelwerte, die er an den Farbübergang klebt – dadurch wirkt die Kante glatter. Den entstehenden Rechenaufwand schaffen derzeit nur der Kyro 2 und Geforce 3 ohne drastische Leistungseinbußen. Das Smoothvision-FSAA der Radeon 8500 ist treiberseitig unausgereift: Nur ein Teil der geplanten Modi ist verfügbar, und die schlucken viel Performance. Am Ende der Detailarbeiten, auf dem Weg zum VGA-Ausgang, macht der im Chip integrierte RAMDAC aus dem digitalen Pixelstrom ein analoges Signal.

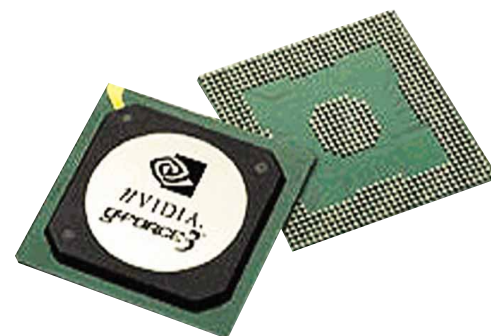
Geometrie-Beschleunigung

Nvidias Geforce und ATIs Radeon übernehmen die Berechnung von Polygonen³ sowie Lichteffekten und entlasten dadurch den Hauptprozessor. Die ersten Transform- & Lighting-Einheiten beschleunigten zwar die Grafikdarstellung, waren aber wenig flexibel. Das Manko behoben die frei programmierbaren Vertex Shader der DirectX-8-

Chips Geforce 3 und Radeon 8500. Letzterer ist bereits DX-8.1-konform und ermöglicht Designern, eigene Spezialeffekte zu entwerfen und ohne Performanceverlust umzusetzen. Damit auch ältere Spiele von T&L profitieren, entwickelten ATIs Programmierer das DirectX-8- und Open-GI-kompatible »Truform«: Die erzeugten High Order Surfaces⁴ runden kantige Polygonmodelle ab – entsprechende Patches für die Spiele vorausgesetzt.

Tile Based Rendering

Bei ST Microelectronics' Kyro 2 entlastet Tile Based Rendering die knappe Speicherbandbreite. Der T&L-lose Prozessor unterteilt das Bild in 32 mal 16 Pixel große Tiles (Kacheln), die er nacheinander durch seine Leiterbahnen schleust. Da die wenigen Polygone einer Kachel in den lokalen Cache passen, spart sich der Chip Auslagerungen in den verhältnismäßig langsamen Grafikspeicher. Danach bestimmt HSR (Hidden Surface Removal) durch einen komplexen Algorithmus unsichtbare Pixel: Ein Lichtstrahl durchstreift vom Punkt des Betrachters die Szenerie. Alle Bildpunkte, die sich im Schatten anderer befinden, werden nicht gezeichnet. Abschließend rendert der Kyro die sichtbaren Pixel auf konventionelle Art, und die Prozedur beginnt beim nächsten Tile von vorne. Die Kyro-Schaltkreise arbeiten intern immer mit 32-Bit-Genauigkeit und berechnen daher 16- und 32-Bit-Farbtiefe mit gleicher Geschwindigkeit. **DV**



Als Nvidias Geforce 3 im Mai 2000 erschien, war er der Zeit weit voraus – nur spezielle Benchmarks zeigten die Neuerungen.

¹Overdraw: Ohne HSR (Hidden Surface Removal) berechnet ein Grafikchip verdeckte Pixel und verschwendet so Leistung. Je mehr Objekte, desto höher der Overdraw.

²Speicherbandbreite: Der Datendurchsatz (Angabe in GByte/s) zwischen Grafikchip und -Speicher errechnet sich aus der Taktfrequenz und der Anzahl an Datenleitungen.

³Polygone: 3D-Spielwelten setzen sich aus Vielecken (Polygonen) zusammen. Entwickler bestimmen deren Position im Raum anhand der Koordinaten der Eckpunkte.

⁴High Order Surfaces: Oberbegriff für runde 3D-Oberflächen. Die Radeon 8500 berechnet per »Truform« zusätzliche Polygon-Eckpunkte, die ein Objekt runder machen.

und Leistungsbilanz

Ihnen die wichtigsten Unterschiede vor und vergleichen die Leistungsfähigkeit.

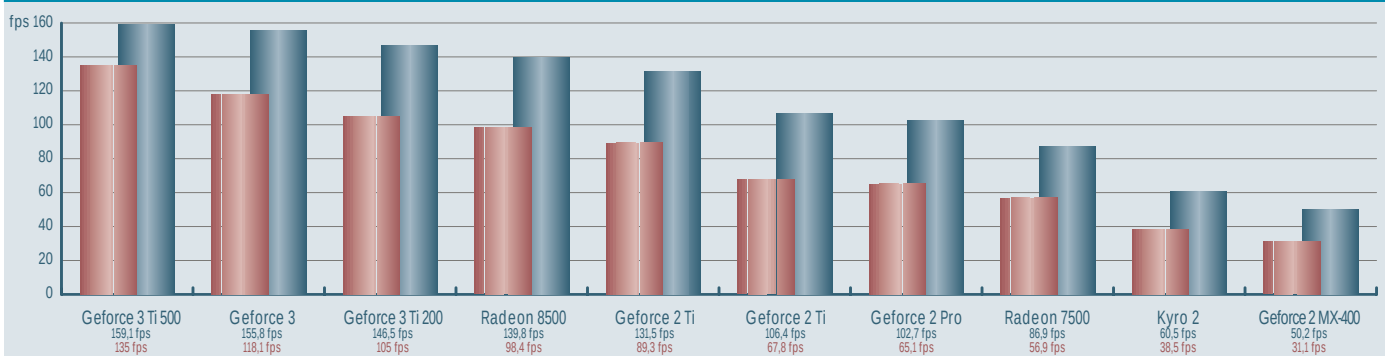
Auf dieser Seite haben wir die Leistungswerte aller erhältlichen Grafikchips, die für Spieler relevant sind, miteinander verglichen. Unterhalb der Produktbezeichnungen sehen Sie den jeweils verwendeten

Chip. Die erreichte Geschwindigkeit steht exemplarisch für alle Modelle mit der gleichen Architektur. Unser Testsystem bestand aus einem Athlon XP/1800+, 512 MByte DDR-RAM, dem KG7-Raid-Mainboard von

Abit und Windows 98 SE. Die Nvidia-Karten arbeiteten mit dem Beta-Treiber Detonator XP 22.80, ATIs Radeon 8500 mit den 763011107X-Dateien; die Kyro 2 lief mit dem Power UR-Referenztreiber 1.3. **JR**

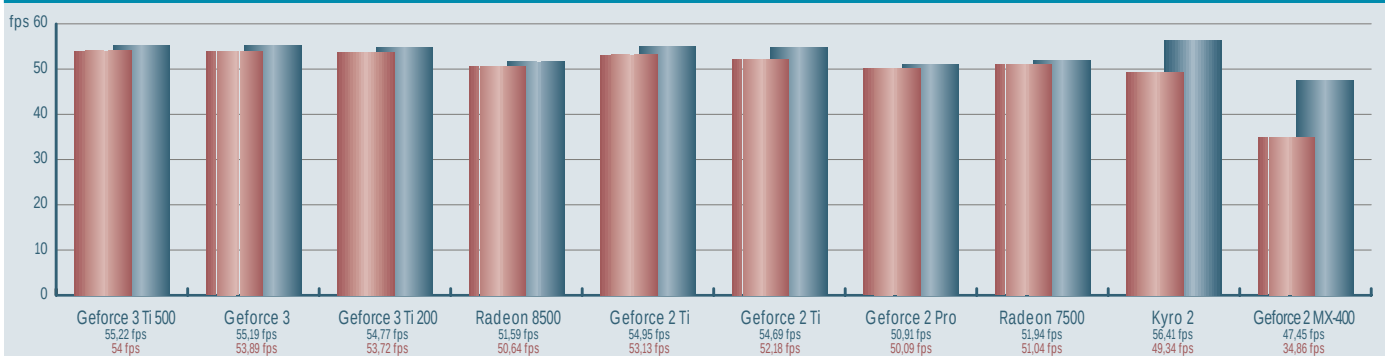
Quake 3 1.30, four.dm_66

1280x1024, High Quality 1024x768, High Quality



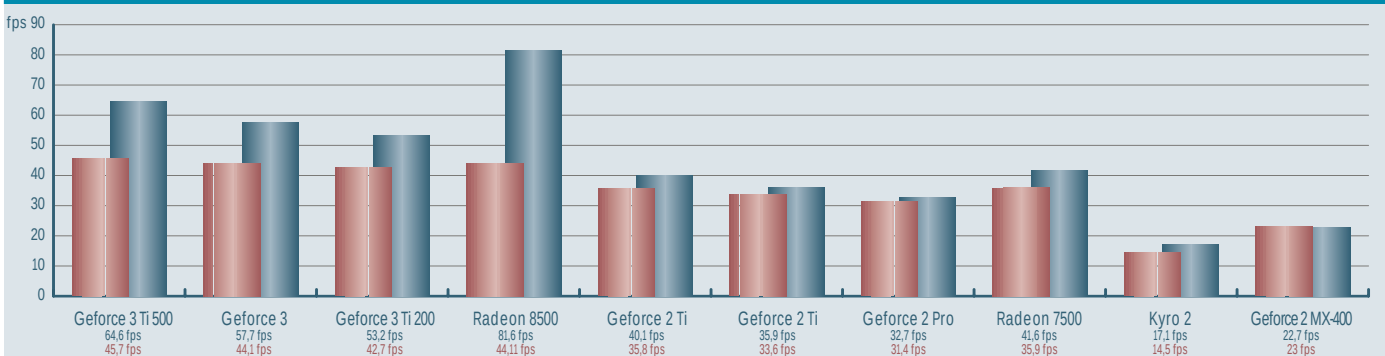
Unreal Tournament, Version 436, UT Bench

1280x960, High Detail 1024x768, High Detail



3DMark 2001

Dragothic, High Detail (Default) Car Chase, High Detail (Default)



Test-Marathon: Alle wichtigen 3D-Beschleuniger

32 Grafikkarten

V7100 Pro

Asus

Chip: Geforce 2 MX-400
Preis: ca. 240 Mark
Hotline: (02102) 959 00

Leistung 50%			3,3	
Ausstattung 25%				2,0
Technik 25%				3,0

Fazit: Überteuerte MX-400 mit 64 MByte. Greifen Sie besser zu einer preiswerten Geforce 2 Ti.

2,9

V7700 Ti

Asus

Chip: Geforce 2 Ti
Preis: ca. 420 Mark
Hotline: (02102) 959 00

Leistung 50%			2,3	
Ausstattung 25%				2,1
Technik 25%				2,4

Fazit: 120 Mark teurer als günstige GF2-Ti-Karten – auch mit Messiah und Star Trek: New Worlds zu viel.

2,3

V7700 Ti Deluxe

Asus

Chip: Geforce 2 Ti
Preis: ca. 520 Mark
Hotline: (02102) 959 00

Leistung 50%			2,3	
Ausstattung 25%				1,7
Technik 25%				2,4

Fazit: Die Deluxe-Ausführung bringt eine 3D-Brille und Anschlüsse für fast jede Anwendung.

2,2

V7700 Pro/T

Asus

Chip: Geforce 2 Pro
Preis: ca. 450 Mark
Hotline: (02102) 959 00

Leistung 50%			2,5	
Ausstattung 25%				2,0
Technik 25%				2,5

Fazit: Langsamer und teurer als die V7700 Ti, aber mit TV-Out. Dazu gibt's Messiah und New Worlds.

2,4

V8200 Deluxe

Asus

Chip: Geforce 3
Preis: ca. 900 Mark
Hotline: (02102) 959 00

Leistung 50%				1,5
Ausstattung 25%				1,4
Technik 25%				1,7

Fazit: Obwohl nicht mehr ganz frisch, macht die V8200 Deluxe mittels Geforce-3-Chip Dampf.

1,5

V8200 T2 Deluxe

Asus

Chip: Geforce 3 Ti 200
Preis: ca. 700 Mark
Hotline: (02102) 959 00

Leistung 50%				1,7
Ausstattung 25%				1,5
Technik 25%				1,8

Fazit: Attraktive Mischung aus Ausstattung und Performance – die 700 Mark sind gut angelegt.

1,7

V8200 T5 Deluxe

Asus

Chip: Geforce 3 Ti 500
Preis: ca. 1.100 Mark
Hotline: (02102) 959 00

Leistung 50%				1,3
Ausstattung 25%				1,5
Technik 25%				1,6

Fazit: Asus' Ti-500-Karte hat umfangreiches Zubehör plus maximale Spieleperformance.

1,4

Radeon 7500

ATI

Chip: RV 200
Preis: ca. 400 Mark
Hotline: (089) 665 150

Leistung 50%				2,4
Ausstattung 25%				2,3
Technik 25%				2,1

Fazit: Dank aufgebohrtem Radeon-1-Chip mischt die 7500er im 400-Mark-Segment kräftig mit.

2,3

Radeon 8500

ATI

Chip: R 200
Preis: ca. 750 Mark
Hotline: (089) 665 150

Leistung 50%				1,6
Ausstattung 25%				2,2
Technik 25%				1,3

Fazit: Die Vorzüge der Radeon 8500 sind DirectX 8.1- und perfekter Multi-Monitor-Unterstützung.

1,7

Gladiac 511 TV-Out

Elsa

Chip: Geforce 2 MX-400
Preis: ca. 250 Mark
Hotline: (0241) 60 60

Leistung 50%			3,3	
Ausstattung 25%				2,1
Technik 25%				3,0

Fazit: Passiv gekühltes MX-400-Board mit guter deutscher Anleitung und Giants als Beigabe.

2,9

Gladiac 721 TV-Out

Elsa

Chip: Geforce 3 Ti 200
Preis: ca. 650 Mark
Hotline: (0241) 60 60

Leistung 50%				1,7
Ausstattung 25%				2,0
Technik 25%				1,8

Fazit: Gelungene Grafikkarte mit Nvidias Geforce 3 Ti 200, TV-Out und deutschem Handbuch.

1,8

Gladiac 920

Elsa

Chip: Geforce 3
Preis: ca. 900 Mark
Hotline: (0241) 60 60

Leistung 50%				1,5
Ausstattung 25%				2,0
Technik 25%				1,7

Fazit: Im Paket der gut belüfteten Gladiac 920 mit TV-Out liegt das Actionspiel Giants.

1,7

GF 2 Ti 450 TV GS

Gainward

Chip: Geforce 2 Ti
Preis: ca. 440 Mark
Hotline: (089) 898 394 45

Leistung 50%				2,2
Ausstattung 25%				2,5
Technik 25%				2,4

Fazit: Als Golden Sample mit einem DDR-Speichertakt von 450 MHz – Platz 2 unter den GF2-Ti-Karten

2,3

GF 2 Ti 500 XP GS

Gainward

Chip: Geforce 2 Ti
Preis: ca. 480 Mark
Hotline: (089) 898 394 45

Leistung 50%				2,0
Ausstattung 25%				2,4
Technik 25%				2,1

Fazit: Die 500 XP werkelt mit 270/500 MHz und überflügelt so die kleine Schwester 450 TV.

2,1

Geforce 2 Pro/450

Gainward

Chip: Geforce 2 Pro
Preis: ca. 430 Mark
Hotline: (089) 898 394 45

Leistung 50%				2,4
Ausstattung 25%				2,5
Technik 25%				2,4

Fazit: Flotte Geforce 2 Pro mit TV-Out. Die sonstige Ausstattung beschränkt sich auf das Wichtigste.

2,4

Geforce 3 Power Pack

Gainward

Chip: Geforce 3
Preis: ca. 800 Mark
Hotline: (089) 898 394 45

Leistung 50%				1,4
Ausstattung 25%				2,2
Technik 25%				1,7

Fazit: DVI-, VGA- und TV-Ausgang – das gut gekühlte Geforce 3 Power Pack gibt sich kontaktfreudig.

1,7

Wir haben uns für Sie durch den Grafikkarten-Dschungel gehackt. Im Folgenden finden Sie die Ergebnisse unserer Testserie, nach Herstellern geordnet. Die neun spannendsten Karten aus drei Preisstufen (rot markiert) stellen wir auf den nächsten Seiten vor.

Geforce 3 Ti 450

Gainward

Chip: Geforce 3 Ti 200
Preis: ca. 600 Mark
Hotline: (089) 898 394 45

Leistung 50%				1,6
Ausstattung 25%				2,5
Technik 25%				1,8

Fazit: Für preiswerte 600 Mark beginnt bei Gainward die Geforce-3-Klasse samt DX-8-Unterstützung.

1,9

Geforce 3 Ti 550 GS

Gainward

Chip: Geforce 3 Ti 500
Preis: ca. 1.000 Mark
Hotline: (089) 898 394 45

Leistung 50%				1,3
Ausstattung 25%				2,2
Technik 25%				1,8

Fazit: Trotz ein paar MHz mehr als Golden-Sample-Power-Pack für 1.000 Mark zu mager ausgestattet.

1,6

3D Prophet 3

Hercules

Chip: Geforce 3
Preis: ca. 950 Mark
Hotline: (09123) 965 80

Leistung 50%				1,5
Ausstattung 25%				2,5
Technik 25%				1,7

Fazit: Hochwertige Geforce 3 im Hercules-Blau. Für 950 Mark finden Sie woanders schon eine Ti 500.

1,8

3D Prophet 4500

Hercules

Chip: Kyro 2
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: (09123) 965 80

Leistung 50%				3,1
Ausstattung 25%				3,0
Technik 25%				2,6

Fazit: Dank »Tile Based Rendering« überholt die 3D Prophet 4500 den Konkurrenten Geforce 2 MX-400.

3,0

Graphics Master GF3

HIS

Chip: Geforce 3
Preis: ca. 880 Mark
Hotline: (038828) 372 22

Leistung 50%				1,5
Ausstattung 25%				2,5
Technik 25%				1,7

Fazit: Der Newcomer HIS debütiert mit einem ausgereiften Platinen-Layout und hohem Tempo.

1,8

Tornado GF2 Titanium

Inno 3D

Chip: Geforce 2 Ti
Preis: ca. 320 Mark
Hotline: (05932) 504 50

Leistung 50%				2,3
Ausstattung 25%				3,0
Technik 25%				2,4

Fazit: Inno 3Ds Tornado wirbelt zusammen mit der SP6600 auf unserem Spitzenplatz bis 300 Mark.

2,5

Tornado GF3 Ti 200

Inno 3D

Chip: Geforce 3 Ti 200
Preis: ca. 550 Mark
Hotline: (05932) 504 50

Leistung 50%				1,7
Ausstattung 25%				3,0
Technik 25%				1,8

Fazit: Durch den Verzicht auf TV-Out kommt von Inno 3D die günstigste Karte mit Geforce-3-Technik.

2,0

Winfast Geforce 3 TD

Leadtek

Chip: Geforce 3
Preis: ca. 850 Mark
Hotline: (040) 251 707 07

Leistung 50%				1,5
Ausstattung 25%				2,3
Technik 25%				1,7

Fazit: Leadteks Geforce 3 hat eine ausgefeilte Kühleinheit sowie einen VGA, DVI- und TV-Ausgang.

1,8

G2 Ti Pro-VT

MSI

Chip: Geforce 2 Ti
Preis: ca. 320 Mark
Hotline: (069) 408 930

Leistung 50%				2,3
Ausstattung 25%				2,4
Technik 25%				2,4

Fazit: 20 Mark teurer, aber besser ausgestattet als die Preisdrücker von Inno 3D und Sparkle.

2,4

G3 Ti 200 Pro

MSI

Chip: Geforce 3 Ti 200
Preis: ca. 600 Mark
Hotline: (069) 408 930

Leistung 50%				1,7
Ausstattung 25%				2,2
Technik 25%				1,8

Fazit: Die feuerrote G3 Ti 200 Pro hat diverse Ein- und Ausgänge sowie als Bonus Shyns Sacrifice.

1,9

MX-400 Pro-VT32S

MSI

Chip: Geforce 2 MX-400
Preis: ca. 230 Mark
Hotline: (069) 408 930

Leistung 50%				3,3
Ausstattung 25%				2,4
Technik 25%				3,0

Fazit: Wenn Sie wenig spielen, aber umfangreiche Anschlüsse brauchen, sind die 230 Mark gut angelegt.

3,0

SP6600 Pro

Sparkle

Chip: Geforce 2 Pro
Preis: ca. 240 Mark
Hotline: (06403) 905 010

Leistung 50%				2,5
Ausstattung 25%				2,9
Technik 25%				2,5

Fazit: Extrem günstige 32-MByte-Karte ohne Schnickschnack, mit dem Geforce 2 Pro und TV-Ausgang.

2,6

SP6600 Ti

Sparkle

Chip: Geforce 2 Ti
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: (06403) 905 010

Leistung 50%				2,3
Ausstattung 25%				2,9
Technik 25%				2,4

Fazit: Sparkle baut unseren Preis-Leistungs-Sieger: Für 300 Mark bekommen Sie Power satt.

2,5

SP6800 M4T

Sparkle

Chip: Geforce 2 MX-400
Preis: ca. 200 Mark
Hotline: (06403) 905 010

Leistung 50%				3,3
Ausstattung 25%				2,8
Technik 25%				3,0

Fazit: Die Einsteiger-Karte: Mit dem MX-400 können Sie die meisten Spiele in 1024x768 gut spielen.

3,1

SP7000

Sparkle

Chip: Geforce 3
Preis: ca. 780 Mark
Hotline: (06403) 905 010

Leistung 50%				1,5
Ausstattung 25%				2,5
Technik 25%				1,7

Fazit: Futuristische gekühlte Geforce 3, die neben dem VGA- auch ein DVI- und TV-Signal auspackt.

1,8

SP7000 T5

Sparkle

Chip: Geforce 3 Ti 500
Preis: ca. 800 Mark
Hotline: (06403) 905 010

Leistung 50%				1,3
Ausstattung 25%				2,5
Technik 25%				1,6

Fazit: Sparkles Topmodell liefert dank Ti-500-Chip auch in aufwändigen 3D-Titeln flüssige Bilder.

1,7

3D-Karten bis 300 Mark

Sparkle
SP6600 Ti

Für die Mitbewerber in diesem Preissegment: Die Sparkle **SP6600 Ti** hat den schnellen Geforce-2-Ti als GPU, kostet aber rund 100 Mark weniger als andere GF2-Ti-Karten. Die exklusiv von Alternate angebotene Platine arbeitet mit 250-Chip- und 400-MHz-Speichertakt. Aus Kostengründen verzichtet der Hersteller auf die Kühlung des 64 MByte großen DDR-RAMs. Dafür geht der futuristische Prozessor-Kühler notfalls auch als Wurfstern durch. Sparkle und Alternate packen statt eines deutschen Handbuchs nur eine englische Kurzanleitung bei. An zusätzlicher Hardware-Ausstattung wurde ein TV-Ausgang in S-Video-Form integriert. Passend dazu liegt ein S-Video-Verlängerungskabel im Paket.

Die **SP6600 Ti** bietet für ihren Preis eine tolle Performance, mit der sie sich zwischen Geforce 2 Pro und Geforce 2 Ultra ansiedelt. Wegen der fehlenden Speicherkühlung bleiben extreme Übertaktungsversuche aber erfolglos. Die ehemaligen Platzhirsche im 300-Mark-Segment, die Geforce-2-MX-Karten, bieten aufgrund niedrigerer Chippreise bessere Ausstattung fürs gleiche Geld – aber weniger Power. Die **SP6600 Ti** ist unser Preis-Leistungs-Sieger. **JR**

→ www.alternate.de

Elsa
Gladiac 511
TV-Out

Elsa setzt bei der **Gladiac 511 TV-Out** auf den Geforce 2 MX-400. Dieser arbeitet mit einem Chip- und Speichertakt von 175/166 MHz. Der Arbeitsspeicher ist 64 MByte groß und werkelt mit 5,5 Nanosekunden. Die Speicherbausteine müssen ohne Kühlung auskommen; auch beim Grafikchip sparte Elsa: Der passive Kühlkörper minimiert den Übertaktungs-Spielraum. Immerhin gibt es bei der Hardware-Ausstattung einen TV-Ausgang. Wie von Elsa gewohnt, liegt ein ausführliches deutsches Handbuch bei. Zusätzlich finden Sie die Vollversionen von **Pro Rally 2001** und dem Online-Rollenspiel **Ultima Online Renaissance** in der Verpackung. Für Filmvergnügen sorgt der beige packte DVD-Player Elsa **Movie 2000**.

Die **Gladiac 511** ist für 250 Mark ein empfehlenswerter 3D-Beschleuniger mit guter Ausstattung. In unseren Benchmarks liegt sie unter der Leistung einer Kryo-2-Karte. Während die Gladiac in 3DMark 2001 stattliche 200 Punkte mehr erntet, hinkt sie der **Hercules 3D Prophet 4500** in den Benchmarks **Quake 3 Arena** und **Unreal Tournament** im Schnitt um rund 18 Prozent hinterher. Dafür glänzt Elsas Platine mit exzellentem Treiber-Support und TV-Ausgang. **JR**

→ www.alternate.de

Hercules
3D Prophet
4500

Die Hercules **3D Prophet 4500** gehört zu den wenigen Konkurrenten, die der Geforce-Dominanz ernsthaft Paroli bieten. Der Kryo-2-Chip ist besonders in 32-Bit-Farbtiefe schneller als der direkte Konkurrent Geforce 2 MX-400 und wildert in den Leistungsregionen einer Geforce 2 GTS. Anders als die Geforce-Reihe verzichtet der Kryo 2 auf Transform & Lighting und verwendet Tile Based Rendering und HSR. Die beiden Techniken spalten die Bildfläche in Kacheln auf und berechnen nur sichtbare Polygone. Unser Kandidat greift auf 64 MByte Samsung-Speicher zu. Chip- und Speichertakt schuftet synchron mit 175 MHz. Ein TV-Ausgang fehlt – den hat erst die rund 30 Mark teurere **3D Prophet 4500 TV**.

Angesichts der neuen Geforce2-Ti-Konkurrenz gehört die **3D Prophet 4500** mittlerweile nur noch zur unteren Einstiegsklasse der 3D-Beschleuniger. Zwar liegt die Leistung durchschnittlich 12 Prozent über einer Geforce 2 MX-400, doch das bedeutet heute eben nur eine befriedigende Leistung. Für eine flüssige Bildrate in anspruchsvollen Spielen wählen Sie mittlere Details und stellen die Auflösung selten höher als 800 mal 600. **JR**

→ www.guillemot.de

SP6600 Ti

Typ: 3D-Karte (Chip: Geforce 2 Ti)
Hersteller: Sparkle
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: (06403) 905 010

Pro

- gute Leistung
- TV-Ausgang

Kontra

- keine Speicherkühlung
- magerere Ausstattung

Leistung 50%				2,3
Ausstattung 25%				2,9
Technik 25%				2,4

Fazit: Im 300-Mark-Bereich schafft die ausstattungsarme Sparkle-Karte dank Geforce-2-Ti-Grafikchip eine außergewöhnliche Leistung.

2,5

Gladiac 511 TV-Out

Typ: 3D-Karte (Chip: Geforce 2 MX-400)
Hersteller: Elsa
Preis: ca. 250 Mark
Hotline: (0241) 606 0

Pro

- TV-Ausgang

Kontra

- keine Speicherkühlung
- befriedigende Leistung

Leistung 50%				3,3
Ausstattung 25%				2,1
Technik 25%				3,0

Fazit: Für 250 Mark bietet die Gladiac 511 TV-Out eine befriedigende Leistung. Der TV-Ausgang sorgt für eine Verbesserung der Wertung.

2,9

3D Prophet 4500

Typ: 3D-Karte (Chip: Kryo 2)
Hersteller: Hercules
Preis: ca. 300 Mark
Hotline: (09123) 965 80

Pro

- Gute Technik
- schneller als MX-400

Kontra

- ohne TV-Ausgang
- befriedigende Leistung

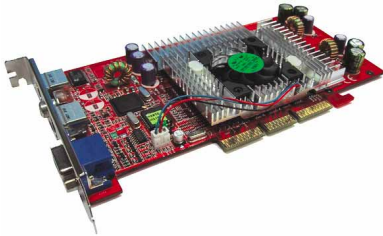
Leistung 50%				3,1
Ausstattung 25%				2,8
Technik 25%				2,6

Fazit: Die ausstattungsarme 3D Prophet 4500 setzt auf den Kryo-2-Chip, der sie gegenüber der Geforce 2 MX-400 nach vorn bringt.

3,0

3D-Karten bis 600 Mark

MSI G3 Ti 200 Pro



Auf der **MSI G3 Ti 200 Pro** verrichtet ein GeForce-3-Ti-200-Chip seinen Dienst. Das GeForce-3-Einstiegsmodell liegt in der Leistung dicht bei einer normalen GeForce 3, Chip- und Speichertakt arbeiten mit 200/400 MHz. In Sachen Ausstattung hat sich MSI ins Zeug gelegt: Außer dem TV-Ausgang in Composite- und S-Video-Form und einem Video-Eingang liegt noch eine zusätzliche Karte mit zwei 3D-Brillen-Anschlüssen bei. Diese wird in einen freien PCI-Slot (sofern vorhanden) gesteckt und über ein Kabel mit der Grafikkarte verbunden. Der Kühlkörper ist enorm groß und deckt sowohl den Chip als auch die Speicherbausteine ab. Neben dem sehr guten Strategiespiel **Sacrifice** sind ein DVD-Player, ein Übertaktungs-Tool und ein Videobearbeitungsprogramm beige packt.

In unseren Benchmarks liegt die Karte mit 6 Prozent nur knapp unterhalb einer normalen GeForce 3. Dafür beschleunigt sie im Schnitt so schnell wie eine Radeon 8500. Die MSI-Karte ist zudem rund 23 Prozent schneller als eine GeForce 2 Ti. Insgesamt stellt die **G3 Ti 200 Pro** in ihrem Preissegment ein großzügig ausgestattetes Modell mit guter Leistung dar. **JR**

→ www.msi-computer.de

Inno 3D Tornado GF 3 Ti 200

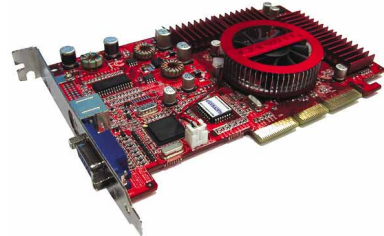


Für nur 550 Mark beginnt bei Inno 3D die GeForce-3-Klasse: Auf der **Tornado GeForce 3 Titanium 200** arbeiten der namensgebende Ti 200 und 64 MByte-DDR-Speicher. Die blau eloxierten Kühlkörper sichern den stabilen Betrieb und lassen Luft zum Übertakten der standardmäßig betriebenen Bauteile (175/400 MHz). Allgemeiner Tipp: Entfernen Sie schlecht positionierte Lüfter-Aufkleber, um eine etwaige Umwucht zu beseitigen und die Lebensdauer zu verlängern.

Aus Kostengründen hat die perfekt verarbeitete Karte nur einen VGA-Ausgang. Dafür liegt im Karton das »Mega Pack Bundle« mit dem uralten Action-Spiel **Incoming** und dem DVD-Player Win DVD 2000 3.0 sowie einer Treiber-CD inklusive aktuellem Nvidia-Referenztreiber Detonator XP 21.83 WHQL und **3DMark 2000**. Im Vergleich zur direkten Konkurrenz von Asus, Gainward, Elsa und MSI schlägt sich die Platine tapfer, berechnet aber im Schnitt zwei Bilder pro Sekunde weniger. Der marginale Unterschied ist nicht wahrnehmbar – wenn Sie primär spielen und neben der Leistung auch auf den Preis achten, hat Inno 3D für Sie den idealen DirectX-8-Rennbrösel. **DV**

→ www.inno3d.de

Gainward Geforce 2 Ti 500 XP



Bei unserem letzten Grafikkarten-Vergleich zeigte die **Geforce 2 Ti 500 XP** von Gainward im Betrieb mit 270/500 MHz (Chip-/Speichertakt) unschöne Grafikfehler. Zwar liegen diese Werte über dem Nvidia-Standard, sie werden aber von Gainward garantiert. Nach unserem Test beteuerte der Hersteller, die Karte laufe einwandfrei, und schickte uns ein neues Testmuster sowie eine aktualisierte Treiber-CD. Im erneuten Test lief die Karte problemlos: Sie übertrifft sogar eine normal getaktete GeForce 2 Ti in **Quake 3** im Schnitt um 20 Prozent. Und von einer GeForce 3 Ti 200 trennen sie lediglich 11 Prozent. Damit verbessert sich die Gesamtwertung für die Karte um eine Zehntelnote.

Der per mitgeliefertem »Expert Tool« übertaktete GeForce-2-Ti-Chip erzielt ein Leistungsplus zum normalen GF2 Ti und platziert sich somit zwischen GeForce 3 Ti 200 und GeForce 2 Ultra. Auch die üblichen 64 MByte DDR-RAM sind mit einer Zugriffszeit von 4 Nanosekunden sehr flott. Für Großbildjäger gibt es einen TV-Ausgang im S-Video-Format. Framerate-Freaks freuen sich über die leistungsfähige, aktive Lamellenkühlung. **JR**

→ www.gainward.de

G3 Ti 200 Pro

Typ: 3D-Karte (Chip: GeForce 3 Ti 200)
Hersteller: MSI
Preis: ca. 600 Mark
Hotline: (069) 408 930

Pro

- Video-Ein-/Ausgang
- mit 3D-Brillen-Funktion
- tolle Leistung

Kontra

- kein DVI-Out

Leistung 50%				1,7
Ausstattung 25%				2,2
Technik 25%				1,8

Fazit: MSI schenkte der G3 Ti 200 Pro eine reichhaltige Ausstattung und packte den leistungsstarken GeForce-3-Ti-200-Chip auf die Platine.

1,9

Tornado GeForce 3 Ti 200

Typ: 3D-Karte (GeForce 3)
Hersteller: Inno 3D
Preis: ca. 550 Mark
Hotline: (05932) 504 50

Pro

- preiswert
- gute Verarbeitung
- GeForce-3-Technik

Kontra

- durchschnittliche Ausstattung

Leistung 50%				1,7
Ausstattung 25%			3,0	
Technik 25%				1,8

Fazit: Günstig, schnell und sauber verarbeitet: Mit der dünn ausgestatteten Tornado wirbeln Sie schon für 550 Mark in 3D-Welten.

2,0

Geforce 2 Ti 500 XP

Typ: 3D-Karte (Chip: GeForce 2 Ti)
Hersteller: Gainward
Preis: ca. 500 Mark
Hotline: (089) 898 394 45

Pro

- gute Leistung
- mit TV-Ausgang

Kontra

- kein DVI-Out

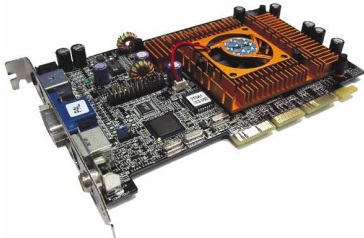
Leistung 50%				2,0
Ausstattung 25%				2,6
Technik 25%				2,9

Fazit: Die Geforce 2 Ti 500 XP erreicht wegen ihres höheren Taktes und der Lamellenkühlung fast die Leistung einer GeForce 3 mit Ti-200-Chip.

2,1

3D-Karten über 600 Mark

Asus V8200 T5 Deluxe



Asus schnürt mit der **V8200 T5 Deluxe** das beste 3D-Beschleuniger-Bündel. Herzstück der T5 ist der derzeit schnellste Grafikchip, der GeForce 3 Ti 500. Dieser unterscheidet sich von einer normalen GeForce 3 durch den höheren Chip- und Speichertakt von 240/500 MHz statt 200/460 MHz in der Standardkonfiguration. Doch der leistungsstarke Nvidia-Chip allein macht noch keinen Testsieger. Aber die Ausstattung: Neben einem S-VideoTV-Ausgang verfügt die Platine über Composite-Video-Ein- und -Ausgänge. Auch liegen Adapter- sowie Verlängerungskabel aller Formate bei. Das Sahnehäubchen aber ist die beige packte 3D-Shutter-Brille, die Sie komfortabel an der Kartenblende anschließen und gleich mit den enthaltenen 3D-Spielen **Sacrifice**, **Messiah** und **Star Trek: New Worlds** ausprobieren können.

Die Leistung der **V8200 T5 Deluxe** liegt natürlich auf dem gleichen Spitzen-Niveau wie die anderer Karten mit Ti-500-Chip. Das zusätzliche Ausstattungs-Plus verdient sich das Asus-Modell durch die vielen Anschlüsse, den tollen Kühler, das dicke Softwarepaket und die 3D-Brille. Der Lohn: neue GameStar-Referenz bei 3D-Karten! **JR**

→ www.asus.com.de

ATI Radeon 8500

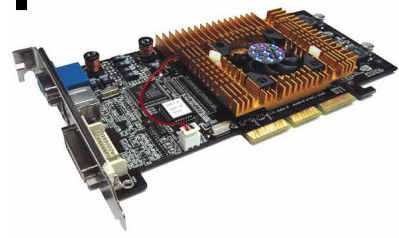


Die **Radeon 8500** haben wir bereits in der letzten Ausgabe getestet. Dort führte der fehlerhafte Treiber zu Einbrüchen vor allem bei der noch unvollständig integrierten Kantenglättung. Dagegen wurde beim **Quake 3**-Benchmark mittels optimierter Anpassungen Leistung dazu gemogelt. Der aktuelle Treiber kommt ohne solche Kniffe aus, außerdem sind nun alle Features wählbar. Die Fehlerbereinigungen haben aber einen negativen Beigeschmack: Schien die Radeon 8500 mit ihren mit 64 Mbyte DDR-RAM zuvor teilweise sogar schneller als der Ti 500, so pendelt sie sich nun beim Leistungsniveau eines Ti 200 ein. Im Vergleich zur Konkurrenz liegt die Karte in unseren Benchmarks durchschnittlich 10 Prozent hinter dem Ti-500 und 5 Prozent hinter dem GeForce 3. Unter **3DMark 2001** leistet die Radeon mehr, da sie für DirectX-8.1-Spiele optimiert wurde.

Insgesamt überzeugt uns die Radeon durch ihren niedrigen Preis, der immer noch sehr guten Leistung und einer reichhaltigen Ausstattung: Neben dem TV-Ausgang bietet die Platine Multimonitor-Support, mit dem Sie den Desktop auf einen zweiten Bildschirm oder Fernseher erweitern. **JR**

→ www.ati.com

HIS GF 3 Gra- phic Master



Mehr Sein als Schein: Trotz kleiner Packung gönnt HIS seiner **GeForce 3 Graphic Master** jede Menge Features. Auf der mit einem großen Kühlkörper bestückten Karte schuftet ein normaler GeForce-3-Chip mit Standard-Chip- und Speichertakt von 200/460 MHz. Auch die Speichergröße bleibt mit 64 MByte im normalen Rahmen. Außergewöhnlich hingegen die Ausstattung: Neben dem TV-Ausgang in S-Video-Form (mit Verlängerungskabel) findet sich auf der Platine ein DVI-Ausgang zum Anschluss von digitalen Flachbildschirmen. Zudem liegt ein Scart-Adapter bei, den Sie bei anderen 3D-Modellen meist dazukaufen müssen.

In unseren Benchmarks platziert sich das HIS-Modell zwischen GeForce 3 Ti 200 und Ti 500. Die HIS ist im Schnitt rund 4 Prozent schneller als eine **Radeon 8500** und circa 6 Prozent flotter als eine Ti 200. Dem Spitzenmodell Ti 500 hinkt die **GeForce 3 Graphic Master** um rund 8 Prozent hinterher. Insgesamt leistet die HIS-Karte wegen ihres GeForce-3-Chips sehr gute Arbeit. Und kostet trotz der hochwertigen Hardware-Ausstattung nur 850 Mark: Preistipp in ihrer Klasse. **JR**

→ www.enmic.de

V8200 T5 Deluxe

Typ: 3D-Karte (Chip: GeForce 3 Ti 500)
Hersteller: Asus
Preis: ca. 1.100 Mark
Hotline: (02102) 959 00

Pro

- extrem schnell
- exzellente Hardware-/Spiele-Ausstattung

Kontra

- kein DVI-Out

Leistung 50%				1,3
Ausstattung 25%				1,5
Technik 25%				1,6

Fazit: Die Asus V8200 T5 Deluxe hat nicht nur den mit Abstand schnellsten 3D-Chip, sondern auch die beste Hardware-Ausstattung.

1,4

Radeon 8500

Typ: 3D-Karte (Chip: R 200)
Hersteller: ATI
Preis: ca. 750 Mark
Hotline: (089) 665 150

Pro

- sehr gute Leistung
- Multimonitor-Support
- TV-Ausgang

Kontra

- keine Speicherkühlung

Leistung 50%				1,6
Ausstattung 25%				2,2
Technik 25%				1,3

Fazit: Die ATI Radeon 8500 erzielt insgesamt sehr gute Leistungen, ist vielfältig ausgestattet und hat die zur Zeit modernste Architektur.

1,7

GeForce 3 Graphic Master

Typ: 3D-Karte (Chip: GeForce 3)
Hersteller: HIS
Preis: ca. 880 Mark
Hotline: (038828) 372 22

Pro

- mit DVI-Out
- mit TV-Ausgang
- schnelle Karte

Kontra

- kein Video-Eingang

Leistung 50%				1,5
Ausstattung 25%				2,5
Technik 25%				1,7

Fazit: Der starke GeForce-3-Chip sowie TV- und DVI-Out: Das macht die HIS GeForce 3 Graphic Master in der Spitzenklasse zum Preistipp.

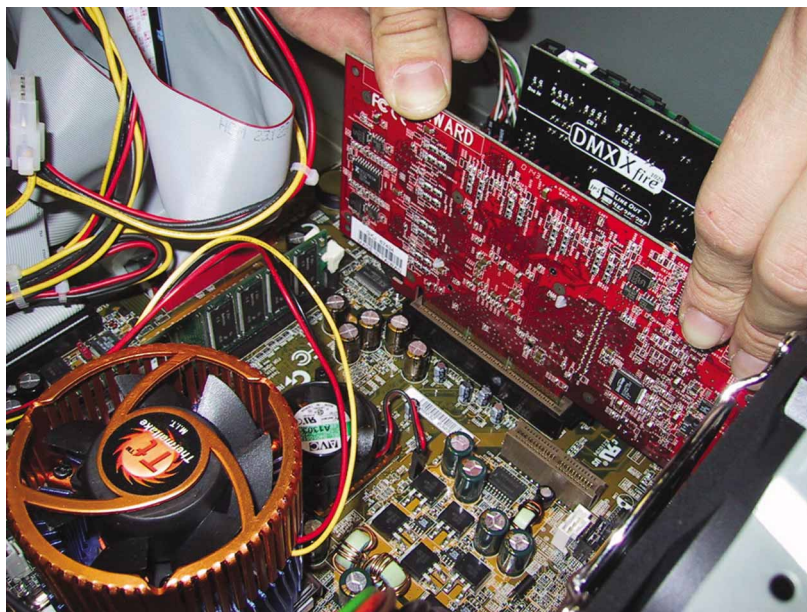
1,8

Installieren und Tunen

Einbau-Ratgeber

Wenn Sie noch nie am PC geschraubt haben, helfen wir bei Installation Ihrer neuen 3D-Karte. Dazu gibt's Tipps, wie Sie durch Übertakten die Performance steigern.

Drücken Sie Ihre neue 3D-Karte senkrecht in den Erweiterungs-slot.



Auf CD/DVD:
DirectX 8.1
Powerstrip 3.1
Neueste Nvidia-Treiber

Theoretisch lässt sich eine Grafikkarte leicht austauschen. In der Praxis entstehen aber häufig Probleme: besonders Rückstände des alten Treibers oder Inkompatibilitäten mit DirectX¹ vermiesen die Freude am neuen Grafik-Feuerwerk.

Vorbereitungen

Bevor Sie die alte Grafikkarte ausbauen, entfernen Sie sorgfältig deren Software. Oft kopiert die Installationsroutine neben dem Treiber Zusatzwerkzeuge, die sich nach dem Löschen des Treibers nicht sauber eliminieren lassen. Deinstallieren Sie daher zunächst alle Tools über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software« und danach den alten Kartentreiber. Anschließend rebooten Sie Ihren Rechner und verweisen im Assistenten nicht auf den Treiber der neuen Karte, sondern unter »Weiter/Eine Liste der Treiber in einem bestimmten Verzeichnis zum Auswählen anzeigen/Weiter/Alle Modelle anzeigen/(Standardgrafikkartentypen)« auf den »Standard PCI Graphics Adapter(VGA)«. Nach einem weiteren Neustart löscht Windows übrig gebliebene

Dateiverknüpfungen in der Registry und steuert die Karte im kompatiblen VGA²-Modus an. Zuletzt unpacken Sie gegebenenfalls den Treiber der neuen Grafikkarte mit einem Zip-Programm wie **Power Archiver** (www.powerarchiver.com). Falls nötig, sollten Sie auch ein DirectX-Update durchführen – die neue Version 8.1 finden Sie auf unserer CD oder unter www.microsoft.com.

Einbau

Um Hardware-Defekte durch elektrische Aufladung zu vermeiden, berühren Sie zunächst einen geerdeten Gegenstand, zum Beispiel die Heizung, und öffnen erst dann das Rechnergehäuse. Zum einfacheren Austausch der 3D-Karte sollten Sie Ihren PC auf die Seite legen. Die alte Grafikkarte erkennen Sie am zu ihr führenden Monitor-Kabel: Lösen Sie es, und entfernen Sie die Schraube des Slotblechs. Dann ziehen Sie die Platine vorsichtig nach oben aus dem Steckplatz. Beim Einbau des neuen Modells verfahren Sie in genau umgekehrter Reihenfolge und überprüfen den korrekten Sitz der Karte. Anschließend stellen Sie Ih-

ren PC wieder aufrecht und starten ihn mit geöffnetem Gehäuse – das spart bei etwaigen Problemen einige Arbeitsschritte.

Neuen Treiber installieren

Beim Reboot sollte Windows die neue Karte erkennen und den Installationsassistenten aufrufen. Wenn der Treiber, wie unter »Vorbereitungen« beschrieben, entpackt ist, installieren Sie ihn per Assistent über »Weiter/Nach einem besseren als dem derzeit verwendeten Treiber suchen«. Nun lokalisieren Sie den Pfad der Treiberdateien mit »Durchsuchen« und bestätigen die Auswahl. Manchmal meldet Windows hier, es könne keinen passenden Treiber finden. Um dennoch die Kartentreiber zu installieren, gehen Sie in den Menüs zwei Schritte zurück und selektieren »Eine Liste der Treiber in einem bestimmten Verzeichnis zum Auswählen anzeigen«. Hier wählen Sie »Diskette« und dann das Verzeichnis des Treibers, um den exakten Grafikkartentyp anzugeben.

Manche Treiber liegen in selbst extrahierenden .exe-Dateien. In einem solchen Fall installieren Sie zunächst, wie oben beschrieben, den »Standard PCI Graphics Adapter(VGA)« und booten neu. Als Nächstes starten Sie die .exe-Datei und folgen den Hinweisen des Setups. Regelmäßige Treiberpflege minimiert Inkompatibilitäten: Für Nvidia-Karten etwa erscheinen beinahe wöchentlich verbesserte Dateien. **DV**

Mehr Power für Profis

Um noch mehr Leistung aus Ihrer 3D-Karte zu kitzeln, können Sie diese übertakten. Doch Achtung: Bei unvorsichtiger Vorgehensweise können Sie die Platine zerstören! Mit der Shareware **Power Strip 3.10** von www.entechtaiwan.com lassen sich per Mausklick alle aktuellen Grafikkarten stufenlos übertakten. Bei Nvidia-Karten nutzen Sie am besten den Registry-Eintrag »CoolBits«, den wir im aktuellen Techteltmechtel genau beschreiben. Tasten Sie sich in beiden Fällen behutsam an die Stabilitätsgrenze Ihrer Karte heran, etwa 10 Prozent über der Spezifikation sollten drin sein. Erhöhen Sie den Takt in kleinen Schritten und testen Sie das System zwei Stunden unter Volllast, bevor Sie, wenn überhaupt, weiter steigern.

¹DirectX: Schnittstellen-Sammlung von Microsoft. DirectX vereinfacht die Programmierung von Grafiken, Sound und Netzwerkunterstützung.

²VGA: Alle aktuellen Grafikkarten beherrschen den Uralt-Modus »Video Graphics Adaptor«. Mit diesem Treiber können Sie nur niedrige Bildschirmstellungen fahren.

Spielspaß vom Großhändler

4 Komplett-PCs

Komplettsysteme scheinen preiswert und komfortabel. Doch was taugen die Fertigkisten wirklich? Wir haben vier aktuelle PCs bekannter Hersteller getestet.



Komplett-Systeme sind eine prima Sache: Schachtel auf, Rechner raus und los geht's – theoretisch. Aber nur wenn neben der Qualität der Komponenten auch deren Zusammensetzung sowie die Installation stimmen, geht das Konzept vom ungeübten Spielspaß auch auf.

Kontrolle vs. Komfort

Wer seinen Computer aus Einzelteilen zusammenschraubt, hat über alle Aspekte die

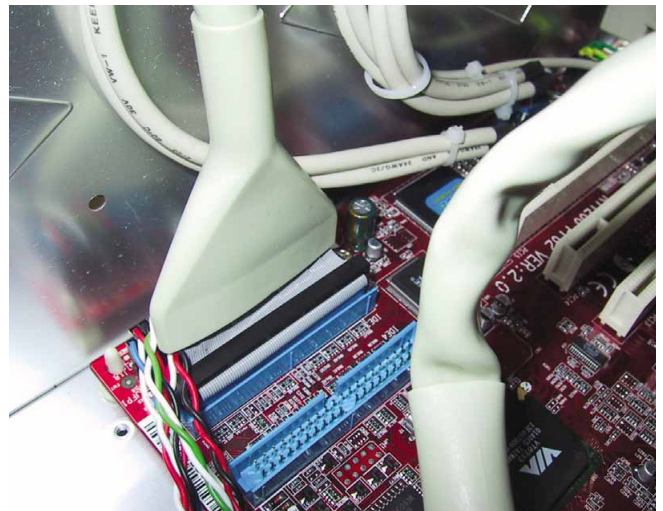
volle Kontrolle. Allerdings müssen dabei auftretende Probleme wie defekte Komponenten oder Inkompatibilitäten selbst gelöst werden. Auch stellt sich die Frage der Garantie: Bei einem Komplettsystem gibt man den PC einfach zurück oder lässt ihn je nach Garantieleistung sogar zu Hause abholen. Krank jedoch ein selbst gebauter Bolide, wird zunächst der Fehler lokalisiert, dann das entsprechende Einzelteil ausgebaut und zum Händler getragen – falls die Quittung noch zur Hand ist. Gerade bei den Gewährleistungen gibt es große Unterschiede, da lohnt genaues Hinsehen.

Erstaunliche 43,1 Prozent der GameStar-Leser schrauben ihren PC selbst zusammen, 36,4 Prozent rüsten ihren fertig gekauften Rechner mit höherwertigen Komponenten auf, und immerhin 20,5 Prozent setzen ohne Nachbesserungen auf ein vorgefertigtes System. Über die Hälfte unserer Leser kauft also Komplettsysteme. Wir

haben uns vier bei Preis oder Ausstattung besonders attraktiv scheinende Offerten beschafft und bis aufs letzte Schraubchen unter die Lupe genommen.

Die fertigen Vier

Unsere Testsysteme kommen von Alternate, Saturn, Vobis und Waibel. Dabei unterbietet Vobis mit 1.999 Mark scheinbar die 2.000-Mark-Schallmauer. Scheinbar, weil Vobis das System als »clevere Kombination aus Betriebssystem, Prozessor und schnellem Speicher« bewirbt. Dabei ist in dieser Preisvariante lediglich **IBM DOS 2000** enthalten, für Spieler völlig wertlos. Die an uns (ohne Hinweis auf die Mehrkosten) ausgelieferte Variante mit vorinstalliertem Windows XP kostet immerhin 2.249 Marker – also doch Preis-Mainstream statt Billigknüller. Die obere Preisgrenze im Testquartett markiert der **Wannseesprinter 2010** von Waibel. Für die noch akzeptable Summe von 3.500 Mark bietet er hochwertige Komponenten und ein dickes Servicepaket. Da



Highend-System: Beim hochpreisigen Waibel-Rechner herrscht Liebe zum Detail; gerundete IDE-Kabel sind nur ein kleiner Aspekt der sehr guten Verarbeitung.

Benchmark-Tests

Um die Leistungsfähigkeit der Komplett-PCs zu ermitteln, haben wir die Probanden durch den folgenden Benchmark-Parcours geschickt: **3DMark 2001** fasst durch anspruchsvolle Testreihen die Grafikfähigkeiten jedes Systems in einer vergleichbaren Zahl zusammen. Als Direct 3D- und Open GL-Meßplattformen dienen **Unreal Tournament** bzw. **Quake 3**, Sisofts Tool **Sandra** misst den Speicherdurchsatz.

	Alternate	Saturn	Vobis	Waibel
3DMarks	5979	522	2796	6769
Car Chase High	31,1 fps	3 fps	24,3 fps	43,4 fps
Dragothic High	50,7 fps	2,6 fps	23,2 fps	54,1 fps
Quake 3 800x600	112,4 fps	42,3 fps	80,2 fps	155,6 fps
Quake 3 1024x768	109,2 fps	32,5 fps	52 fps	143 fps
UT 1024x768	42,77 fps	17,21 fps	47,69 fps	54,05 fps
UT 1280x960	42,08 fps	13,8 fps	35,16 fps	52,7 fps
Sisoft Sandra Floating	702	616	776	778
Sisoft Sandra Integer	564	610	713	747

zwischen streiten sich zwei typische Mittelklassensysteme des AMD- und Intel-Lagers von Alternate und Saturn um den Verunfts-Award. »Nicht sexy, aber solide« lautet die Botschaft von Athlon 1000DDR und Fujitsu Siemens Highclass P170. **MT**

Alternate

Preis: DM 2.400 (ohne Windows)

PC System Athlon 1000 DDR



Für das **PC System Athlon 1000 DDR** verlangt Alternate rund 2.400 Mark. Im Big-Tower-Gehäuse arbeitet ein 1-GHz-Prozessor auf einem Mainboard von MSI. Das K7 Master S ist ein DDR-Mainboard mit der AMD761-North- und Via-686B-Southbridge. Die Geforce 3-Grafikkarte mit 64 MByte RAM liefert ebenfalls MSI. Ein TV-Anschluss sowie Video-Ein- und Ausgänge sind auf der Platine integriert. Als Datenspeicher kommt eine 40 GByte große Festplatte von IBM zum Einsatz. Neben dem 12fach-DVD-Laufwerk, das CD-Medien mit 40facher Geschwindigkeit ausliest, verbaut Alternate zusätzlich den CD-Brenner **HP CD Writer 9500b**. Der liest CDs mit 32facher Geschwindigkeit, beschreibt CDs 12fach und CD-RWs 8fach. Für die Sounduntermalung ist ein AC'97-Chip auf der Hauptplatine

verantwortlich. An Software packt Alternate kein Betriebssystem, sondern lediglich Treiber und Programme für die einzelnen Komponenten sowie das DVD-Programm **Power DVD 2.55** bei. Die Garantie beschränkt sich auf nur sechs Monate, für Einsendekosten bis zu 80 Mark kommt der Kunde selbst auf.

Praxistest

Alternate verzichtet bewusst auf ein Betriebssystem und liefert lediglich zusammengebaute Hardware aus. Das Athlon-System richtet sich an Leute, die nicht selber schrauben möchten, bereits ein Betriebssystem haben und auf ein Software-Bundle verzichten können. Dieser Verzicht schlägt sich prompt in der besseren Qualität der Ausstattung nieder: Die Kombination Athlon 1.000 MHz und Geforce 3 ist für

Spieler besonders interessant, da die CPU nicht wie bei anderen Herstellern von einer schwachbrüstigen Grafikkarte ausgebremst wird. Dennoch müsste die CPU etwa 200 bis 333 MHz schneller sein, um die Geforce 3 voll auszureizen. Außerdem macht uns und allen Übertaktern der laute und nur mäßig kühlende **Thermaltake Super Orb** keine Freude. Trotzdem erreicht der Alternate-Rechner in unseren Benchmark-Ergebnissen sehr gute Werte, die den Preis rechtfertigen. Allerdings stimmt hier eindeutig nicht die Formel vom Instant-Spaß aus der Kiste: Die nötige Neu-Installation des Systems sowie die schlappen Garantieleistungen vergraulen den Einsteiger. Fortgeschrittene können zugreifen. **JR**

→ www.alternate.de

Hotline: (06403) 905 010

Saturn

Preis: DM 2.300 (mit Windows ME)

Fujitsu Siemens Highclass P170



Saturn möchte für den Fujitsu Siemens **Highclass P170** etwa 2.300 Mark. Im Inneren des Gehäuses werkelt ein Pentium 4 mit 1,7 GHz auf einem Siemens-Nixdorf-Mainboard mit i845-Chipsatz. Die Platine ist mit einem 256 Mbyte-SD-RAM-Speichermodul bestückt. Zwei weitere DIMM-Steckplätze harren auf spätere Aufrüstung. Die Grafikkarte, eine Geforce 2 MX-400, hat einen TV-Ausgang in S-Video-Format. Die Soundkulisse wird vom AC'97-Chip erzeugt, der »onboard« auf der Hauptplatine arbeitet. Eine Seagate-Festplatte bietet mit 40 GByte ausreichend Platz für Daten. DVD-Laufwerk und Brenner stammen von Samsung. Der Brenner liest CDs 32fach aus und beschreibt CDs mit 16facher, CD-RWs mit 10facher Geschwindigkeit. Das Betriebssystem Windows ME sowie die Mi-

crosoft **Works Suite 2001** sind bereits vorinstalliert. Diese umfasst Word 2000, Works 6.0, das Bildbearbeitungs-Tool Picture It, den Encarta Weltatlas 2001 und den Routenplaner Autoroute 2001. Neben einer Antivirus-Software wurden das Rennspiel **Midtown Madness 2** und die Action-Simulation **Crimson Skies** beige-packt. Saturn gewährt auf dieses System ein Jahr Garantie.

Praxistest

Bevor Sie mit dem Gerät loslegen können, müssen Sie erst eine fünfminütige Registrierungs- und Konfigurationsprozedur über sich ergehen lassen. Außerdem nervt ein deaktivierbares AOL-Werbebanner. Alle auf CD mitgelieferten Programme sind brav vorinstalliert und stehen sofort zur Verfügung. Die Leistung des Siemens **Highclass** ist aber un-

ter aller Kanone. **3DMark** leierte dem System gerade mal 522 Punkte aus dem Komponenten-Kreuz. Das liegt unter der Performance jeder Pentium 3-CPU. Maßgeblich beteiligt am Leistungseinbruch ist das i845-Board mit 133 MHz spezifiziertem SD-RAM-Speicher. Dadurch wird der Pentium-4-Prozessor ausgebremst, der sich in einem Mainboard mit RDRAM wesentlich wohler fühlen würde. Selbst der probeweise Einbau einer Geforce 3 und der Ausbau der prozessorbelastenden Modem-Karte in AMR-Bauweise brachte keinen nennenswerten Geschwindigkeitszuwachs. So bleibt der **Highclass P170** für Internet, Schreibaufgaben und Brennvorgänge zwar ein passables System – Spieler sollten hingegen einen großen Bogen darum machen. **JR**

→ www.saturn.de



Vobis

Preis: DM 2.250 (mit Windows)

Highpaq Power XP 1800+

Für den Vobis **Highpaq Power XP 1800+** wandern 1.999 Mark über den Ladentisch – allerdings ohne Windows. Für das in unserer Lieferung enthaltene Windows XP müssen noch einmal 250 Mark berappt werden. Herzstück des Systems ist ein Athlon XP/1800+, der mit einer realen Taktrate von 1.533 MHz arbeitet. Als Basis verwendet Vobis das DDR-Mainboard Gigabyte GA7DX. Dieses kombiniert den AMD 761-Northbridge-Chip mit der 686B-Southbridge von VIA. An Speicher gönnt Vobis Ihnen 256 MByte DDR-RAM. Den Grafikaufbau erledigt eine Geforce 2 MX-400 von Gainward. Der Grafikchip wird allerdings nur von einem Passivkühler versorgt, woran eine hohe Übertaktung scheitert. Compaq stellt das DVD-Laufwerk **SR-8587**, es leitet die Audio-Daten über ein Kabel an den Onboard-

Soundchip von Creative. Ein dicker Brocken ist die mit 100 GByte bestens für Spielefurther gerüstete Festplatte von Western Digital. Als Betriebssystem kommt in unserem Testgerät (2.250 Mark) Windows XP zum Einsatz, das mit allen mitgelieferten Programmen schon startbereit auf der Platte wartet. Die beiliegende **Lotus Smartsuite Millennium Edition** enthält neben Textverarbeitung und Tabellenkalkulation einen Organizer sowie ein Grafik- und Präsentationstool. Die Garantie gilt für ein Jahr, eine Verlängerung auf drei Jahre kostet 89 Mark Aufpreis.

Praxistest

Das System lädt nach dem ersten Einschalten brav das Betriebssystem. Am oberen Bildschirmrand prangt die Lotus-Leiste, über die Sie die Tools der **Millennium Edi-**

tion aufrufen. Die Benchmark-Werte unter XP attestieren dem PC eine befriedigende Leistung. Die unterdimensionierte Geforce 2 MX-400 bremst die Performance der Athlon-CPU aus. Ein besserer Grafik-Partner für den schnellen Hauptprozessor wäre eine Geforce 2 Ti, die es bereits für rund 300 Mark gibt. Für volle Leistung empfiehlt sich sogar eine Geforce 3 für etwa weitere 1.000 Mark. Eine spätere Speicheraufrüstung wird schwierig: Beide DIMM-Steckplätze sind bereits belegt – nervig! Insgesamt ist der **Highpaq Power XP 1800+** bis auf die zu langsame Grafikkarte ein gut ausgestatteter und stabil funktionierender Spiele-Rechner – falls Sie das Kleingedruckte lesen und Windows XP mitbestellen. **JR**

→ www.vobis.de

Hotline: (0180) 590 910 0



Waibel

Preis: DM 3.500 (mit Windows ME)

Wannseesprinter 2010

Das Highend-System **Wannseesprinter 2010** kostet rund 3500 Mark. Der schwäbische Hersteller Waibel verbaut in dem noblen Aluminium-Gehäuse ausschließlich hochwertige Komponenten. Dabei gibt ein Athlon XP/1800+ den Ton an. Die mit 1.533 MHz getaktete CPU sitzt auf dem **K7T266 Pro 2-DDR**-Mainboard von MSI mit VIA-KT266A, seines Zeichens schnellster Athlon-Chipsatz. Auf der Platine arbeitet außerdem ein Raid-Controller. Das 256-MByte-Modul besetzt lediglich einen von drei Speicherslots. Der starken CPU wurde als Spielpartner eine **Geforce 3 Ti 200** mit TV-Ausgang von Leadtek verpasst. Den Sound erzeugt nicht wie bei anderen Komplettsystemen ein Onboard-Chip, sondern die starke Kombination aus **Soundblaster Live 5.1** mit dem 5.1-Lautsprechersystem **DTT 2200**

(Creative). Die Maxtor-Festplatte bietet mit ihren 7.200 Umdrehungen pro Minute nicht nur eine hervorragende Leistung, sondern mit 80 GByte auch Speicherplatz satt. Windows ME ist auf dem Massenspeicher bereits installiert. Für den steten Strom von Ton und Bild sorgt das gute DVD-ROM **SD-M1502** von Toshiba. Die Spiele **Gunlok** und **Dronez** liegen als Vollversion bei. Waibel bietet volle drei Jahre Garantie inklusive Vor-Ort-Service.

Praxistest

Ausstattung und Verarbeitung des Waibel-PCs könnten kaum besser sein. Dank griffiger »Thumbscrew«-Schrauben öffnet man das leichte Aluminium-Gehäuse im Handumdrehen. Im Inneren sind keine flachen, sondern gerundete IDE-Kabel, die den Ein- und Ausbau von weiteren Geräten nicht be-

hindern. Überhaupt regiert beim Waibel-System die Liebe zum Detail: Über dem leistungsfähigen CPU-Kühler befindet sich eine zusätzliche Wärmeabfuhr, über den Steckkarten sind Halteklammern angebracht. Zur Krönung schleift ein Extra-Kabel wichtige Hardware-Funktionen zur Gehäuse-Front durch. So regeln Sie dort die Lautstärke und docken Peripherie wie einen Joystick, eine PS/2-Maus, zwei USB-Geräte, ein Soundsystem und wahlweise ein Mikrofon an. Der Waibel-Rechner ist ein perfekt abgestimmtes System. Wenn Sie genügend Geld auf der Seite haben, machen Sie mit dem **Wannseesprinter 2010** einen sehr guten Fang. Vorausgesetzt Sie kommen bei der ständig überlasteten Bestell-Hotline durch. **JR**

→ www.waibel.de

Hotline: (0800) 118 299 0

MP3-Player

Sonicblue Riovolt SP250



Mobile MP3-Player gibt es in den unterschiedlichsten Ausführungen. Doch keiner ist mit derart vielen Funktionen gesegnet wie der **Riovolt SP250**. Die Musikbox spielt neben MP3- und WMA-auch normale Musik-CDs ab. Außerdem können Sie dank eingebautem FM-Empfänger Radiosendern lauschen. In der Verpackung liegen neben einer Tragetasche zwei Kopfhörer, einer davon mit verstellbarem Bügel. Darüber hinaus wurde ein Netzteil beigegepackt, das die beiden Mignon-Akkus lädt. Zur einfacheren Kontrolle hat der Player eine Kabelfernbedienung, mit der Sie schnell an die wichtigsten Funktionen gelangen. Noch mehr Tasten stehen auf dem Gerät selbst zur Verfügung. Mithilfe des Steuerkreuzes navigieren Sie durch Musikstücke, verstellen die Lautstärke, aktivieren die Shuffle- und Random-Optionen oder

wählen zwischen individuell konfigurierbaren Equalizer-Einstellungen.

Erstklassiger Eindruck

Die Klangqualität des **Riovolt SP250** ist selbst mit stark aufgedrehtem Bass ausgesprochen gut. Bei der Geräte-Software hat sich Sonicblue besonders angestrengt. Im hintergrundbeleuchteten Display steuern Sie in Windeseile durch die Dateien und Ordner einer MP3- oder Audio-CD. Über das vielfältige Menü passen Sie den Player Ihren Vorlieben an (Piepton bei Liedwechsel, Sleep Timer, Kontrast). Ein ausgewähltes Lied wird beim Abspielen in den acht Minuten großen Zwischenspeicher geladen. Danach hört die CD auf zu rotieren. Das spart Akku-Leistung, die so im Schnitt für beeindruckende 15 Stunden ausreicht. Insgesamt ist der **SP250** wegen seiner CD-

Funktion für einen MP3-Player zwar etwas sperrig, dafür aber ein Allrounder. **JR**

→ www.riohome.com

Riovolt SP250

Typ: MP3-Player mit CD- und Radio-Funktion
 Hersteller: Sonicblue
 Preis: ca. 650 Mark
 Hotline: (0700) 010 010 03 (24 Pf. pro Minute)

Pro

- sauberer Klang
- mit Radio-Funktion
- mit CD-Funktion

Kontra

- sehr teuer

Praxistest 60%			1,7
Ausstattung 20%			1,5
Technik 20%			1,8

Fazit: Der Sonicblue Rio SP250 ist die optimale Kombination aus tragbarem MP3- und CD-Player plus Radio mit FM-Empfänger.

1,7

Force-Feedback-Lenkrad

Saitek R440 Force Wheel



Zurück in die Zukunft: Saiteks taufrisches Lenkrad funkelt und blinkt wie eine Raumkreuzer-Steuerung. Das **R440 Force Wheel** verwendet die »Touch Sense«-Technik von Immersion, die differenzierte, aber nur mittelstarke Force-Feedback-Effekte erzeugt. Lenkeinheit und Pedale bestehen aus je zwei Teilen: Das Steuer befestigen Sie mit einer stabilen Schnalle am Tisch, und die Fußablage klemmen Sie an die Pedalerie.

Das zu klein geratene Trittbrett rutscht gerne weg und wackelt bei hektischem Wechsel zwischen Gas und Bremse. Beide Pedale haben einen guten Widerstand und sind wie in der Realität am oberen Ende befestigt. Der Einschlagwinkel des griffigen Lenkers beträgt nur 90 Grad, was aber seine hohe Empfindlichkeit ausbügelt. Um die vier Buttons zu erreichen, müssen Sie das Lenkrad umständlich neu greifen. Auf Dau-

er stören die kantigen Schaltwippen, die zudem keinen Druckpunkt vermitteln.

Spieleprofile

DirectX-Spiele kommunizieren über Microsofts Programmierschnittstelle mit den Tasten des Lenkrads, sodass entsprechende Titel das **R440** automatisch erkennen. Alternativ erstellen und konfigurieren Sie per Assistent Tastenbelegungen für Spiele. Im Praxistest punktet das Gerät trotz mittelmäßiger Verarbeitung durch seine Präzision: Obwohl der Lenkwiderstand etwas größer sein könnte, halten Sie Ihr Vehikel sicher auf Kurs. Für übertriebene 250 Mark bekommen Sie mit dem Saitek ein durchschnittliches Force-Feedback-Gerät im futuristischen Gewand. Das 20 Mark günstigere **Thrustmaster Force Feedback GT** ist jedoch klar überlegen. **DV**

→ www.saitek.de

R440 Force Wheel

Typ: Lenkrad (Force Feedback)
 Hersteller: Saitek
 Preis: ca. 250 Mark
 Hotline: (089) 546 75 70

Pro

- hohe Präzision
- kompakt
- differenziertes FF

Kontra

- teuer
- wackelige Pedalerie
- schlechte Buttons

Praxistest 50%			3,1
Ausstattung 30%			2,5
Ergonomie 20%			4,0

Fazit: Viel zu teures Durchschnitts-Lenkrad mit gutem Force Feedback, aber Mängeln bei Ergonomie, Standfestigkeit und Verarbeitung.

3,1



Optische Maus

Logitech Mouse Man Dual Optical



Um gegen den Konkurrenten Microsoft zu bestehen, fährt Logitech schweres Geschütz auf. Die auf Spieler ausgerichtete **Mouse Man Dual Optical** hat zwei optische Sensoren zwecks exakterer Positionsbestimmung. Durch die hohe Auflösung von 800 dpi eignet sich der Nager sogar für Ego-Shooter, obwohl wir minimale Ungenauigkeiten bei hektischen Manövern ausmachen. Zur Vermeidung von Datenübertragungsfehlern kontaktiert die Maus den PS/2- oder USB-Anschluss per Kabel – die Bewegungen sind dadurch den entscheidenden Tick präziser als bei unserer bisherigen Referenz, der **Wireless IntelliMouse Explorer**.

Das hochwertige Gehäuse ist an beiden Seiten gummiert und sowohl für große als auch für kleine Hände gut geeignet. Über schlaue positionierte und per Treiber frei konfigurierbare Tasten geben Sie Kommandos. Das griffige Rad hat keine störende Riefen. Im Lieferumfang des knapp 100 Mark teuren **Mouse Man Dual Optical** liegen Treiber für Windows 98, ME und XP. Aufgrund der hohen Präzision und exzellenten Form vergeben wir eine klare Kaufempfehlung und den ersten Platz in der GameStar-Referenzliste. **DV**
→ www.logitech.de

Mouse Man Dual Optical

Typ: Maus (optisch)
Hersteller: Logitech
Preis: ca. 100 Mark
Hotline: (069) 920 321 65

Pro

- schnellster Athlon-Chipsatz
- Raid-Controller

Kontra

- für Linkshänder ungeeignet

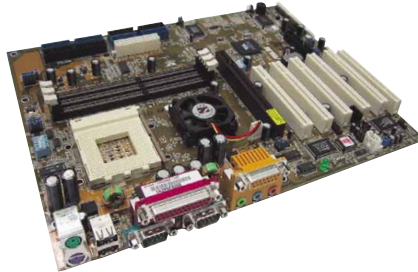
Praxistest 50%				1,5
Ausstattung 30%			2,2	
Ergonomie 20%				1,4

Fazit: Die sehr präzise Dual Optical ist unsere neue Referenz-Maus. Dank Kabel bleibt der Nager frei von Übertragungsproblemen.

1,4

Socket-A-Mainboard

Asus A7V266-E



Das **A7V266-E** ist ein Athlon-Mainboard mit KT266A-Chipsatz. Der gehört neben dem Nforce von Nvidia und dem AMD760 zu den momentan schnellsten Athlon-Infrastrukturen. Unterstützt werden CPUs vom kleinsten Duron (550 MHz) bis hin zum schnellsten Athlon XP/1800+. Im Award-Bios des **A7V266-E** lässt sich ein Front-Side-Bus von 100 bis 227 MHz einstellen, außerdem eine CPU-Spannung von 1,75 bis 1,85V. Den Multiplikator können Sie von 5fach bis 14fach justieren. Eine aktiv gekühlte Northbridge rundet die für Übertakungs-Versuche exzellente Technik ab. In der Ausstattungs-Disziplin leistet sich das Board trotz drei Speicherbänken und Onboard-Sound (CM18738) einen Lapsus: Für manche PC-Gehäuse ist der ungeschickt platzierte Floppy-Anschluss zu weit vom nächsten Einbauschacht entfernt, weshalb wir bei der Ausstattung eine halbe Note abwerten. Dafür ist ein (gut positionierter) Raid Controller enthalten.

Unsere Benchmarks zeigen die Überlegenheit der KT266A-Variante. Das Asus-Board lag 8 bis 10 Prozent über dem Abit **KG7-Raid** mit AMD760 und zählt somit zur Elite unter den Athlon-Platinen. **JR**
→ www.asuscom.de

A7V266-E

Typ: Socket-A-Mainboard
Hersteller: Asus
Preis: ca. 420 Mark
Hotline: (02102) 959 90

Pro

- schnellster Athlon-Chipsatz
- Raid-Controller

Kontra

- deplatzierte Floppy-Port

Leistung 60%				1,3
Ausstattung 25%			2,0	
Technik 25%				1,2

Fazit: Das A7V266-E gehört trotz des ungünstig verbaute Floppy-Ports zu den üppig ausgestatteten und besten Athlon-Mainboards.

1,6

Kombi-Laufwerk

Philips RWDV2010K



Das edel designte Kombi-Laufwerk **RWDV2010K/00** brennt CDs und liest DVDs. Neben normalen CDs, auf die es maximal 20fach schreibt, bearbeitet der Brenner auch CD-RWs. Die RW-Geschwindigkeit beträgt 10fach, wobei DVDs 12fach gelesen werden. Die normale CD-Leseleistung liegt laut Hersteller bei 40fach, unsere Tests ermittelten allerdings einen im Schnitt 32fachen Wert. An Software packt Philips **Easy CD Creator 5 Basic** und **Power DVD 3.0** bei. Die »Seamless Link«-Technologie verhindert einen Abriss des Datenstroms (Buffer Underrun), die Technik »Thermo Balanced Writing« passt das Schreibtempo der Beschaffenheit der Rohlinge an.

An der Frontblende mit Kopfhöreranschluss und Lautstärkereger geben drei LEDs Auskunft über den Zustand des Geräts. Je nach eingelegtem Medium leuchtet eine LED entweder rot oder blau, wie bei der Playstation 2. Die Fehlerkorrektur arbeitet exzellent; unsere absichtlich verkratzte CD wurde problemlos eingelesen. Eine durchweg hohe Leistung und die DVD-Tauglichkeit machen den Brenner zum Kauf-Tipp. Insbesondere dann, wenn Sie sich einen Einbauschacht sparen möchten. **JR**
→ www.philips.de

RWDV2010K/00

Typ: Kombi-Laufwerk
Hersteller: Philips
Preis: ca. 600 Mark
Hotline: (01805) 356 767

Pro

- Seamless-Link-Technik
- DVD-Lesefunktion
- Thermo Bal. Writing

Kontra

- wackelige Schublade

Leistung 50%				2,2
Ausstattung 20%			1,9	
Technik 20%				1,5

Fazit: Durch die Seamless-Link-Technik ein sehr zuverlässiges Allroundtalent mit DVD-Funktion und hohem CD-ROM-Brenntempo.

2,0

CPU-Kühler

Cooljag
JAC 102C

Um der wachsenden Wärmeentwicklung aktueller Prozessoren beizukommen, baut Cooljag den CPU-Kühler **JAC 102C** auf Vollkupfer-Basis. Die Fertigung im Skiing-Verfahren ermöglicht extrem feine, nur 0,35 mm starke Kühl lamellen und somit eine große Oberfläche. Darauf rotiert ein Black-Label-Ventilator von Delta, der 64 m³ Luft in der Stunde fördert. Mit 7.000 Touren pro Minute erzeugt der Rotor ein hysterisches Laufgeräusch von 46,5 dBA.

Aufgrund der kompakten Ausmaße passt das ordentlich verarbeitete Kühleragregat auf alle Sockel-A- und 370-Mainboards. Trotz des hohen Gewichtes von 422 Gramm greift die Halteklammer nur zwei Sockelnasen. Deshalb sollten Sie Ihren PC bei Transporten umsichtig und in der Waagerechten bewegen, um einen Abriss des Sockels zu vermeiden. Ein Athlon Thunderbird 1,4 GHz erwärmte sich im Leerlauf auf 41° C; unter Volllast lag die Temperatur bei 44° C. Die Übertaktung auf 1,6 GHz bewältigte der **JAC 102C** mit hervorragenden 44° C beziehungsweise 49° C. Für 110 Mark leistet er Erstaunliches und erreicht die Gefühle des mit 210 Mark doppelt so teuren **Swiftech MC462A**. **DV**

→ www.cooljag.com

DVD-Laufwerk

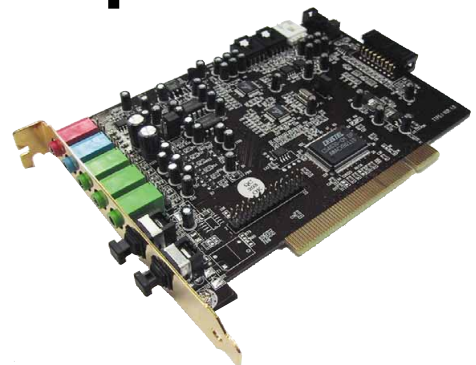
Pioneer
DVD-A06S

Das schnelle Slot-in-Laufwerk **DVD-A06S** von Pioneer liest DVD-Medien mit 16fachem und normale Silberlinge mit 40fachem Tempo. Da im Paket ein IDE-Kabel fehlt, besorgen Sie sich am besten eine 80-adrige Strippe für das schnelle Ultra-DMA66, sofern Ihr Board den Modus unterstützt. Innerhalb von 80 ms (CD) beziehungsweise 95 ms (DVD) findet das Gerät die Sektoren einer Scheibe. Im Test erwies es sich als äußerst schneller, aber lärmender Vertreter. Eine vorsätzlich verkratzte Spiele-CD konnte es zwar einlesen, allerdings beendete Windows die Installation des Programms mit einer Fehlermeldung. Auch der Daten-Puffer ist mit 256 KByte Größe nur Durchschnitt.

Der Hersteller legt dem **A06S** diverse Software bei: Auf den DVDs finden Sie neben dem Adventure **Icwind Dale** (GameStar-Wertung: 81 %) die **Star Wars**-Titel **Phantom Menace** (58 %), **Racer** (77 %) und **Insider's Guide** (80 %). Allerdings vermissen wir ein digitales Audiokabel. Immerhin gibt's eine gut illustrierte deutsche Einbauleitung plus DOS-Treiber. Für seine Leistung, insbesondere die minderwertige Fehlerkorrektur, kostet das Pioneer mit 230 Mark zu viel. **DV**

→ www.pioneer.de

Soundkarte

Terratec
Sixpack 5.1+

Mit der **Sixpack 5.1+** stellt Terratec eine Soundkarte vor, die primär für Spieler gedacht ist. Bei der Ausstattung wurde nicht gespart: Ein Chrystal CS4630-Soundchip steuert drei Line-Ausgänge zum Anschluss von maximal sechs (5.1-)Lautsprechern. Außerdem hat die Karte je einen optischen Ein- und Ausgang. Die beige packte **WinDVD**-Software reicht den digitalen Sound an den optischen Ausgang weiter. Bis auf die Windows-98/ME/2000-Treiber, drei Sensaura-Programme und die **Musicmatch Jukebox** liegen keine weiteren Programme bei. Am Slotblech sitzen ein Mikrofon- und ein Kopfhörereingang. Letzteren können Sie per Jumper-Einstellung auf der Platine wahlweise auch als Line-Eingang verwenden.

Die Hardware-Ausstattung der **Sixpack 5.1+** lässt kaum Wünsche offen. Da die Frontblende aber schon ganz mit Funktionen belegt ist, wanderte der Gameport auf eine separate Blende und beansprucht dadurch einen weiteren Steckplatz. Dafür hat die Karte eine makellose Sound- und Musikwiedergabe. Selbst bei niedrig eingestelltem Spielesound und zugleich voll aufgedrehten Lautsprechern konnten wir im Test weder Rauschen noch Knacksen vernehmen. **JR**

→ www.terratec.de

JAC 102C

Typ: CPU-Kühler (Sockel A und 423)
Hersteller: Cooljag
Preis: ca. 110 Mark
Hotline: (04331) 352 690

Pro

- leistungsfähig
- gut verarbeitet
- kompakt

Kontra

- äußerst laut
- schlechte Halterung

Leistung 50%				1,8
Ausstattung 25%				2,0
Technik 25%				1,6

Fazit: Leistungsfähiger und sauber gefertigter Vollkupfer-Kühler. Für 110 Mark bekommen Sie ein kompaktes Gerät mit hohem Lärmpegel.

1,8

DVD-A06S

Typ: DVD-Laufwerk
Hersteller: Pioneer
Preis: ca. 230 Mark
Hotline: (06039) 800 99 99

Pro

- schnell
- gute Anleitung
- Spielebundle

Kontra

- laut
- schlechte Fehlerkor.
- fehlendes IDE-Kabel

Leistung 60%				2,1
Ausstattung 20%				2,0
Technik 20%				1,5

Fazit: Sehr schnelles DVD-Laufwerk mit interessantem Spielepaket. Der Lärm sowie die schlechte Fehlerkorrektur verhindern eine bessere Note.

2,0

Terratec Sixpack 5.1+

Typ: Soundkarte
Hersteller: Terratec
Preis: ca. 200 Mark
Hotline: (02157) 817 90

Pro

- einfache Installation
- klarer Sound
- viele Anschlüsse

Kontra

- dünnes Softwarepaket

Praxistest 60%				2,1
Technik 30%				1,8
Ausstattung 10%				1,9

Fazit: Eine reibungslose Installation, die vielen Anschlüsse und der tolle Sound tröstet über das magere Softwarepaket hinweg.

2,0

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

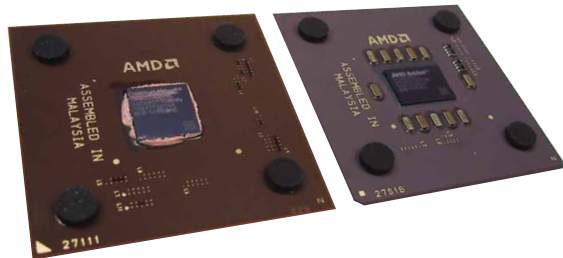
**Brennt Ihnen eine Frage
rund um die Technik
Ihres PCs unter den Nägeln?
Dann schreiben Sie uns
einen Brief unter dem
Stichwort »TECHtelmechtel«
oder eine E-Mail an
tech@gamestar.de**

Athlon-Prozessor

Kürzlich kaufte ich mir einen neuen PC. Auf dem Mainboard mit Vias KT266 arbeitet ein AMD Athlon XP 1700+. Allerdings läuft der laut Bios nur mit 1,1 GHz, obwohl ich für 1,5 GHz bezahlt habe. Um das Problem zu beheben, führte ich einen Bios-Flash durch, was keine Besserung brachte. Muss ich den Prozessor umtauschen, oder gibt es da einen Trick?

Marc Bühler

GameStar AMDs Athlon XP werkelt mit einem 133 MHz schnellen DDR-Frontside-Bus (FSB). Der 1.700+ hat einen Multiplikator von 11, was den internen Takt von 1,5 GHz ergibt. Oftmals definiert das Bios als Standardwert 100 MHz FSB. Dadurch läuft Ihre CPU mit $100 \text{ MHz} \times 11 = 1,1 \text{ GHz}$. Schauen Sie in der Mainboard-Anleitung nach, welcher Menüpunkt für den Frontside-Bus zuständig ist. Den Wert erhöhen Sie auf 133 MHz. Das ergibt mit dem Multiplikator 11 die gewünschten 1,5 GHz.



Der **Athlon XP** arbeitet wie das C-Modell des Thunderbirds mit einem 133-MHz-FSB; falsche Einstellungen im Bios reduzieren den Takt.

PC friert ein

Ich besitze einen Athlon/1,0 GHz auf einem KT7A-Mainboard von Abit mit ei-

ner 3D Prophet 2 GTS 32 MByte; als Betriebssystem nutze ich Windows 2000. Bei Counterstrike oder Red Faction friert das Bild nach kurzer Zeit ein, und man kommt nur noch mit dem Resetschalter raus. Sowohl offizielle als auch Beta-Treiber zeigten keine Wirkung. An der Kühlung kann es nicht liegen, da mein Rechner ausreichend bestückt ist.

Maximilian Pissors

GameStar Eine Fehlerquelle könnte ein veralteter Grafikkarten-Treiber sein. Auf der Gamestar-Video-CD und -DVD finden Sie den aktuellen Detonator-Treiber. Deaktivieren Sie vor dem Spielstart alle Programme. Dazu gehören auch die Tools in der System-Tray, die Windows bei jedem Systemstart lädt. Bei Ihrem Mainboard mit VIA686B-Southbridge hilft meistens auch ein Update mit dem neuesten VIA-4-in-1-Treiber. Letz-

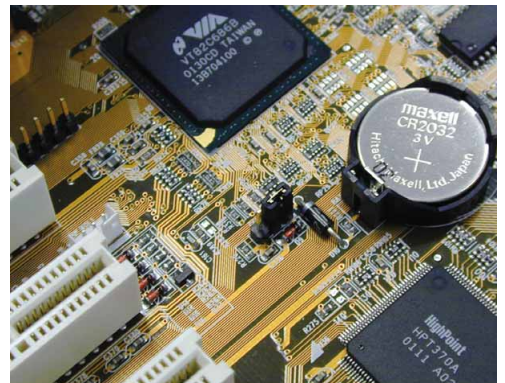


Obwohl ein **Netzteil** so spannend ist wie der wöchentliche Besuch bei den Großeltern, hat es großen Anteil an der Stabilität des PCs.

teren finden Sie entweder auf unserer Video-CD und DVD oder auf der VIA-Webseite www.viac3.de. Falls alle Stricke reißen, hilft eventuell eine Windows-Neuinstallation. Sichern Sie zuvor alle wichtigen Daten auf eine weitere Partition, oder brennen Sie sicherheitshalber eine CD. Nach der Installation spielen Sie die Software in folgender Reihenfolge auf: Mainboard-Treiber, Via-4-in-1-Treiber, danach DirectX 8.0a und Grafikkarten-Treiber. Möglicherweise ist auch Ihr Netzteil zu schwach dimensioniert. Die Kombination Athlon und Geforce 2 frisst ordentlich Strom, weshalb ein 300-Watt-Netzteil unbedingt notwendig ist.

Bios-Tuning

Euren Artikel über Bios-Tuning in Ausgabe 11/2001 fand ich sehr spannend. Zuerst wagte ich mich an den Abschnitt »Schneller booten«. Doch mit der Deaktivierung des »Quick Power On Self Test« verlängerte sich der Startvorgang. Offenbar testet das



Wenn Ihr PC nach Bios-Änderungen den Bootvorgang verweigert schließen Sie die **Clear-CMOS-Brücke**.

Bios intensiv den Arbeitsspeicher. Als ich aber das Speichertiming verschärfte, stürzte mein PC ab, und erneute Einschaltversuche schlugen fehl. Ich brauche meinen Rechner dringend zum Arbeiten – was soll ich tun?

Horst Fragensie

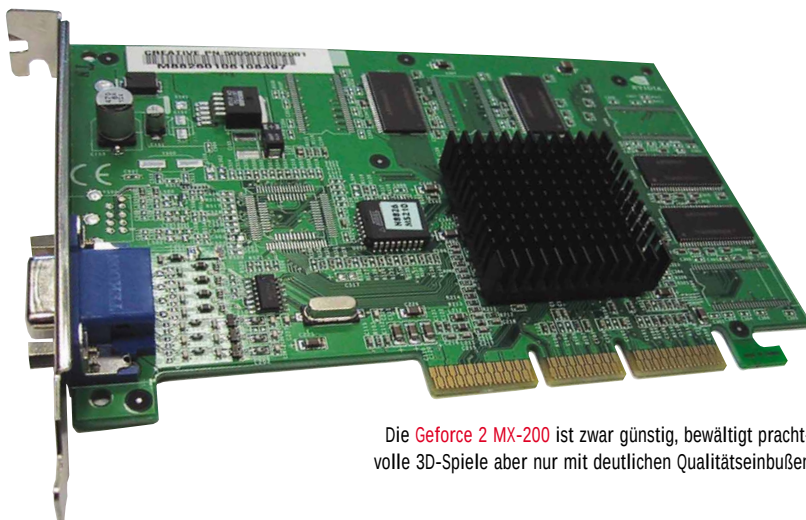
GameStar Ihr erstes Problem ist unser Verschulden, denn uns unterlief leider ein Fehler im Artikel: Nur ein eingeschalteter »Quick Power On Self Test« verkürzt den Startvorgang. Andernfalls testet das Bios fünf Mal, wie im Tuning-Artikel beschrieben, den Arbeitsspeicher. Zum zweiten Problem: Um den Rechner wieder zum Booten zu bewegen, benutzen Sie den Clear-CMOS-Jumper des Mainboards. Die Position und das genaue Verfahren entnehmen Sie bitte der Anleitung Ihrer Hauptplatine.

Highend-CPU mit Geforce 2 MX

In naher Zukunft will ich mir einen neuen PC anschaffen. Allerdings verunsicherte mich der Artikel über den Selbstbau-PC in Ausgabe 10/2001, laut dem die Kombination aus einem Athlon/1 GHz und einer Geforce 2 MX-200 unsinnig sei. Es würde mich interessieren, welche der beiden Komponenten die andere limitiert. Bislang dachte ich, dass die Bauteile zueinander passen würden.

Fabian Pinkert

GameStar Die beiden Bauteile sind natürlich zueinander kompatibel. Allerdings ergibt die Kombination Athlon/1 GHz plus Geforce 2 MX-200 keinen Sinn, da die 64-Bit-Speicherbandbreite der MX-200 den Prozessor ausbremst. Wenn Sie geringe Ansprüche stellen und Ihre Spiele nur mit 800x600 und 16 Bit Farbtiefe laufen lassen,



Die **GeForce 2 MX-200** ist zwar günstig, bewältigt prachtvoll 3D-Spiele aber nur mit deutlichen Qualitätseinbußen

reicht die Karte aus. Für 50 Mark Aufpreis bekommen Sie aber bereits eine mit GeForce-2-MX-400-Chip, die auch einen 1-GHz-Athlon ausreichend fordert.

Grafikkarten-Treiber

Der Detonator 21.83 WHQL für meine Elsa Gladiac MX sorgt gegenüber dem 21.81-er Treiber für Schwierigkeiten. Bisher habe ich Chip und Speicher zur Leistungssteigerung übertaktet. Im neuen Treiber aktivierte ich den entsprechenden Menüpunkt, aber nach dem Neustart wurde der Eintrag zurückgesetzt. Ich habe noch einige Male herumprobiert, auch mit Übertaktungs-Tools wie dem Riva Tuner. Dennoch bleibt die Taktfrequenz gleich. Liegt das am zuvor durchgeführten Windows-Update?

Sebastian Oswald

GameStar Das Windows-Update ist unschuldig. Vielmehr liegt Ihr Problem am WHQL-zertifizierten Nvidia Detonator XP 21.83. Die Windows Hardware Quality Labs (WHQL) testen Gerätetreiber auf Kompatibilität mit dem Betriebssystem und vergeben dann das Siegel. Aus Stabilitäts-

gründen dürfen solche Treiber keine Übertaktungsoptionen enthalten. Um dennoch die höhere Performance zu erlangen, installieren Sie wahlweise den offiziellen Detonator 21.81 oder die Beta-Version 22.50 von www.mediaexplosion.de. Um die Taktfrequenz-Funktion freizuschalten, öffnen Sie die Windows-Registry mit »Start/Ausführen/regedit«. Im Pfad HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak erstellen Sie im rechten Bildschirmteil mittels Kontextmenü den DWORD-Eintrag »CoolBits« und setzen den Wert auf 3. Anschließend können Sie unter »Additional Properties/Clock Frequencies« »Allow clock frequency adjustment« aktivieren und nach einem Neustart Ihre Grafikkarte übertakten.

Maus-Zubehör

Für meine optische Logitech-Maus suche ich eine Mausunterlage, die zum Spielen und Arbeiten geeignet ist. Der Hersteller sagte mir, dass die Unterlage hell und unifarb sein sollte. Zudem habe ich im Internet mal eine Handgelenkstütze mit eingetaucht Gelpad zur Entlastung des

mausbedienenden Armes gesehen. Aber ich kann das Produkt nicht wiederfinden, kennen Sie einen Anbieter? *Martin Gulpig*

GameStar Optische Logitech-Nager haben manchmal Schwierigkeiten mit dunklen Mauspads – der Vorschlag Ihres Herstellers ist richtig. Robuste Hartplastik-Pads, die Ihren Anforderungen entsprechen, und die Handgelenkstütze verkauft beispielsweise www.everglide.de.

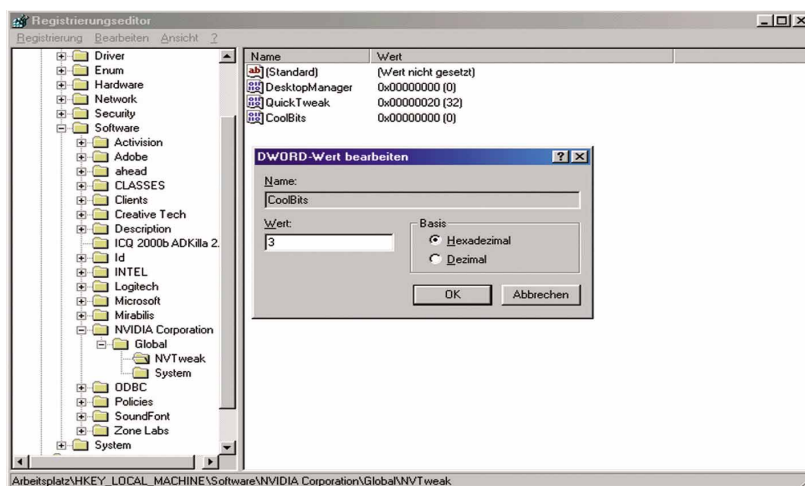
Festplatten

Weil meine Festplatte kaputtging, kaufte ich mir die Maxtor Diamond Max Plus 60. Leider misslingt im Bios meines Mainboards die Suche nach dem neuen Laufwerk. Ich habe bereits alle Jumper und Kabel überprüft, konnte jedoch keinen Fehler entdecken. Ist mein zwei Jahre altes Pentium-2-Mainboard inkompatibel zu modernen Festplatten? *Markus Eggetsberger*

GameStar Auf alten Pentium-2-Platinen sitzt sehr häufig das Award Bios 4.51. In Verbindung mit Platten über 32 GByte hat es Probleme: Entweder misslingt die Erkennung, oder der Rechner stürzt bei eingetragener Laufwerk ab. Die Fehler lassen sich per Bios-Update beheben, wobei Dateien für Ihr Mainboard schwer zu bekommen sein dürften. Alternativ bieten die Festplatten-Hersteller auf ihren Homepages kostenlose Diskmanager an, die ohne Bios-Eintrag das Laufwerk unter Windows erkennen. In Ihrem Fall ist www.maxtor.de die richtige Adresse. **DV**



Moderne **Festplatten** bieten Platz im Überfluss, doch nicht alle Mainboards laufen auf Anhieb mit den Speicherriesen.



Durch eine Modifikation der **Windows-Registry** übertakten Sie Nvidia-Grafikkarten komfortabel per Treiber.

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:

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.

Zwölf Hardware-Referenzlisten

Einkaufsführer 1 2002

Jeden Monat aktualisieren wir die Bestenliste, checken Preise, Wertungen und Verfügbarkeit. Alle Änderungen sind rot markiert.

3D-Karten ab 400 Mark

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Asus V8200 T5 Deluxe	1,4	1.000 Mark	1/02	(02102) 959 00	sehr flott, umfangreiche Ausstattung
UPDATE	2	Asus V8200 Deluxe	1,5	900 Mark	1/02	(02102) 959 00	großes Spielepaket, aufwändige Kühlung
NEU	3	Gainward GF3 Powerpack Ti 550	1,6	1.000 Mark	1/02	(089) 898 394 45	schnellste GeForce 3 Ti 500, mit Tuning-Tool
NEU	4	ATI Radeon 8500	1,7	750 Mark	1/02	(089) 665 150	DirectX 8.1, gute Multi-Monitor-Funktionen
NEU	5	Sparkle SP7000 T5	1,7	850 Mark	1/02	(06403) 905 010	sehr schnell, preiswert, DVI- und TV-Out
	Preistipp	ATI Radeon 7500	2,1	400 Mark	11/01	(089) 665 150	extrem viele Frames fürs Geld, gute Software

3D-Karten bis 399 Mark

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Sparkle SP6600 Ti	2,5	300 Mark	1/02	(06403) 905 010	Performance satt dank GeForce 2 Ti, TV-Out
NEU	2	Inno 3D Tornado GeForce 2 Ti	2,5	320 Mark	1/02	(05932) 504 50	hochwertig verarbeitete, günstige GeForce 2 Ti
NEU	3	Sparkle SP6600 Pro	2,6	240 Mark	1/02	(06403) 905 010	GeForce 2 Pro mit 32 MByte DDR: flott und günstig
	4	Gainward GeForce 2 MX Vivo 3,5ns	2,7	380 Mark	11/01	(089) 898 394 45	schnellste MX dank 250/250 MHz Chiptakt
	5	Gainward GeForce 2 MX Vivo	2,8	300 Mark	8/01	(089) 898 394 45	sehr gute Allroundkarte, Twin-View-Funktion
	Preistipp	Sparkle SP6800 M4T	3,1	200 Mark	1/02	(06403) 905 010	die ideale Einsteigerkarte: 64 MByte, TV-Out

Socket-A-Mainboards

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	EpoX EP-8KHA+	1,5	300 Mark	12/01	(09241) 991 740	schnellstes Athlon-Mainboard
	2	Abit KG7-Raid	1,5	450 Mark	11/01	(0031) 773 204 428	Übertakterboard, tolle Tuning-Optionen
UPDATE	3	Soyo K7V Dragon	1,6	350 Mark	11/01	(0441) 203 442	hochintegrierte Ausstattung, guter Speicherplatz
UPDATE	4	Asus A7V 266	1,7	350 Mark	11/01	(02102) 959 90	flott, gutes Platinenlayout und Keep-Out-Area
UPDATE	5	Enmic 8TCX+	1,7	300 Mark	11/01	(038828) 370	Fehlercode-Anzeige, Onboard-Sound, sechs PCI-Slots
	Preistipp	Elitegroup K7VTA3	2,3	200 Mark	11/01	(0190) 793 315	sechs PCI-Slots und Onboard-Sound

Soundkarten

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Soundblaster Audigy Player	1,5	250 Mark	11/01	(089) 957 90 81	HEAX Advanced HD; Dolby Digital
	2	Hercules Game Theater XP	1,7	380 Mark	3/01	(09123) 965 80	externe Anschlussbox
	3	Videologic Sonic Fury	1,8	190 Mark	2/01	(06103) 934 70	sehr gute Allround-Karte; Dolby-Decoder
UPDATE	4	Soundblaster Live 5.1	1,9	160 Mark	2/01	(069) 669 829 00	Dolby-Digital-Decoder, EAX
	5	Philips Acoustic Edge	1,9	300 Mark	8/01	(0800) 180 20 89	exzellenter 5.1 Klang
	Preistipp	Leadtek Winfast 4x Sound	2,0	80 Mark	3/01	(040) 251 707	guter Klang, Dolby-Digital-Unterstützung

DVD-Laufwerke

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Toshiba SD-M1612	1,6	200 Mark	12/01	(0800) 182 94 71	sehr schnell, 512 KByte Lese-Cache
	2	Aopen DVD-1648	1,8	160 Mark	—	(02102) 157 777	gute Fehlerkorrektur, DVD-Player
UPDATE	3	Acer DVP 1640A	1,9	210 Mark	—	(0800) 224 49 99	niedrige Zugriffszeit, hoher Datendurchsatz
	4	Pioneer DVD-A05 SW	1,9	220 Mark	—	(02154) 91 30	Slot-In, umfangreiches Softwarepaket
	5	Pioneer DVD-A06S	2,0	230 Mark	1/02	(02154) 91 30	schnell, gute Anleitung, spannendes Spielebundle
	Preistipp	LG Electronics DRD-8120 B	2,2	150 Mark	—	(02154) 492 160	saubere Fehlerkorrektur

CD-Brenner

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Yamaha CRW2100E	1,8	570 Mark	3/01	(06403) 905 010	schnell und ausgereift
	2	Teac CD-W516E	1,8	280 Mark	7/01	(0611) 715 60 00	Write-Proof-Technik, schnell und zuverlässig
	3	TDK 161040X	1,8	350 Mark	9/01	(02102) 48 70	solide verarbeitet, schnell und sicher
	4	NEC NR-7700	2,1	250 Mark	8/01	(01805) 242 523	einfache Handhabung, preiswert
NEU	5	Philips RWDV-2010K	2,0	600 Mark	1/02	(01805) 356 767	Kombi-Laufwerk: CD-Brenner plus DVD-Laufwerk
	Preistipp	Philips PCRW804	3,0	170 Mark	3/01	(08105) 356 767	guter 8/4/32-Brenner zum Sparpreis

Wie haben die Grafikkarten-Listen renoviert und das Eingabegerät Nummer eins mit aufgenommen – die Maus. Hier holt sich Logitech souverän den Spitzenplatz.

17-Zoll-Monitore

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Samsung Syncmaster 750p	1,5	600 Mark	4/01	(01805) 121 213	Top-Gerät mit hervorragender Bildqualität
	2	ADI Microscan G710	1,6	700 Mark	4/00	(0421) 839 08 88	sehr gutes Bild; einfache Bedienung
	3	Quatographic Faqtor 17+	1,7	700 Mark	5/99	(0531) 281 381	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
	4	NEC Multisync 75F	1,8	600 Mark	1/00	(01805) 242 521	Flache Bildröhre mit sehr guter Qualität
	5	Miro D1795F	1,8	500 Mark	10/98	(01805) 223 526	sehr gutes Bild; günstiger Preis
	Preistipp	ADI M700	2,2	460 Mark	10/00	(0421) 839 08 88	gute Bildqualität; 3D-Funktion integriert

19-Zoll-Monitore

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Samsung Syncmaster 950 p	1,6	750 Mark	4/01	(01805) 121 213	sehr gute Bildqualität zu fairem Preis
	2	Eizo Flexscan F730	1,7	1.140 Mark	4/01	(02153) 733 400	sinnvolle Sonderfunktionen, gutes Bild
	3	Philips Brilliance 109S20	1,8	800 Mark	4/01	(0800) 181 71 43	sehr kompakt, einfache Bedienung
	4	Sony Multisync E400	1,9	1.100 Mark	4/01	(01805) 252 586	scharfe und kontrastreiche Streifenröhre
	5	Videoseven N96DN	1,9	950 Mark	4/01	(089) 420 820 20	gute Messwerte und scharfes Bild
	Preistipp	Belinea 106060	2,4	600 Mark	4/01	(02365) 95 20	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

Mäuse

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Logitech Mouse Man Dual Optical	1,6	100 Mark	1/02	(069) 930 321 65	extrem genau dank zwei Lasern, gute Form
NEU	2	Microsoft Wireless Explorer	1,7	150 Mark	11/01	(01805) 251 199	sehr gute Mischung aus Arbeits- und Spielmaus
NEU	3	Logitech iFeel Mouse Man Optical	1,8	110 Mark	8/01	(069) 930 321 65	exzellent designter Nager mit Force Feedback
NEU	4	Razor Boomslang 2000	1,9	200 Mark	8/01	(01805) 004 901	präzise Shooter-Maus für Hardcore-Spieler
NEU	3	Microsoft Intelli Eye Explorer 3.0	2,1	130 Mark	11/01	(01805) 251 199	schnell und präzise, gut verarbeitet
	Preistipp	Microsoft Wheel Mouse Optical	2,5	60 Mark	–	(01805) 251 199	für Links- und Rechthänder geeignet

Gamepads

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Logitech Wingman Rumble Pad	1,7	80 Mark	12/00	(069) 930 321 66	erstklassiges Pad; Force-Feedback
UPDATE	2	Thrustmaster Firestorm Dual Po.	1,8	70 Mark	2/01	(09123) 965 80	FF-Pad mit zwei Analogsticks
	3	Logitech Wingman Gamepad	1,8	50 Mark	10/99	(069) 930 321 66	hervorragendes Allround-Pad mit schicker Optik
	4	Interact Hammerhead FX	1,9	120 Mark	5/01	(04287) 125 10	gut steuerbares FF-Pad mit vielen Tasten
UPDATE	5	Gravis Gamepad Pro	2,0	40 Mark	10/99	(0130) 810 654	exzellente Spielbarkeit; gute Verarbeitung
	Preistipp	Thrustmaster Firestorm Digital 2	2,8	30 Mark	10/01	(09123) 965 80	knopfstarke Einsteigerpad, guter Allrounder

Joysticks

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Logitech Wingman Strikeforce 3D	1,6	200 Mark	1/01	(069) 930 321 65	sehr gut und mit Force Feedback
	2	Microsoft Sidewinder PP	1,9	80 Mark	10/99	(01805) 672 255	sehr präzise, hervorragender Allrounder
	3	Logitech Wingman Force 3D	2,0	140 Mark	12/00	(069) 930 321 65	Force Feedback, sehr präzise
	4	Thrustmaster Top Gun	2,0	140 Mark	3/01	(09123) 965 80	großzügig ausgestattet, ideal für Flugsimulationen
UPDATE	5	Saitek Cyborg 3D USB Gold	2,2	80 Mark	4/01	(089) 546 127 10	umfangreich einstellbar, exakter Stick
	Preistipp	Logitech Wingman Attack	2,7	50 Mark	1/00	(069) 930 321 65	gut verarbeiteter, preiswerter Standard-Joystick

Lenkräder

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Logitech Momo Force	1,7	510 Mark	12/01	(069) 930 321 65	luxuriöses FF-Wheel mit hoher Präzision
	2	Guillemot FF-Racing-Wheel	1,9	220 Mark	10/00	(09123) 965 80	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale
	3	MS Sidewinder FF-Wheel	2,0	250 Mark	10/00	(01805) 672 255	sehr stabil, gute FF-Effekte
	4	Thrustmaster 360 Modena Pro	2,1	180 Mark	2/01	(09123) 965 80	gute Pedale, schönes Design
UPDATE	5	Actlabs Force RS	2,2	150 Mark	4/01	(04287) 125 113	hohe Präzision, stabil, aber teuer
	Preistipp	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 840 653	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad

Die Vorletzte

Spiele in Euro-Land

Am 1. Januar 2002 ist es soweit: Die europäische Währungsunion wird endlich Realität. Um die geballte Kaufkraft von über 300 Millionen Euro-Bürgern bis auf den letzten Cent auszunutzen, haben Entwickler und Publisher aller zwölf Teilnehmerländer ein gemeinsames **Spiele-Projekt** gestartet (selbstverständlich mit EU-Mitteln gefördert – eine Klausel im Maastrichter Vertrag macht's möglich). Wir verraten Ihnen erste Details, obwohl bisher weder Genre noch Titel feststehen.



Irland: Der gebürtige Ire und Designer-Dandy Dave Perry (Sacrifice) soll sich um das Styling der Hauptcharaktere kümmern. »Eigentlich ist mir das Spiel egal. Ich brauche nur das Geld für eine weitere Nasenoperation«, meint Perry.



Frankreich: Noch streitet die französische Delegation unter Führung von Cryo darüber, ob das fünfhundertköpfige Grafik-Team durch einen Spieldesigner verstärkt werden soll. Das Außenministerium in Paris hofft indessen auf ein vernünftiges Spiel um den Nationalhelden Asterix.



Deutschland: Alle deutschen Entwickler sind sich einig – ein Aufbauspiel mit zwölf schnuckeligen Völkern muss her. Pläne für einen Fußballmanager-Modus wurden in Hinblick auf den innereuropäischen Frieden verworfen.



Niederlande: Davilex (Invasion Deutschland) brütet im firmeneigenen Wohnwagen über einem Ego-Shooter, der in den Räumen der Europäischen Zentralbank spielt (Endgegner: Wim Duisenberg) – ein Fest für Euro-Skeptiker.



Belgien: Bei Appeal (Outcast) freut sich Firmenpräsident Yann Robert. Er plant als Spielesprache eine Art Euro-Esperanto, das nur aus Kunstwörtern besteht. »Das hat in Outcast schon hervorragend funktioniert und spart eine Menge Geld.«



Luxemburg: Die Banker finanzieren mit un versteuerten Gewinnen Dave Perrys horrende Sonnenbank-Rechnung. Dafür fordert der Zwergstaat allerdings die extrem aufwändige Lokalisation des Spiels ins Luxemburgische.



Portugal: Das Land an der Atlantikküste kann kaum etwas zur Entwicklung beitragen. Dafür dürfen alle Beteiligten in Portugal urlauben. Je nach Erfolg des Programms an der Algarve oder auf einer abgelegenen Azoreninsel.



Spanien: In der spanischen Abteilung hat alleine Pyro das Sagen – zum Leidwesen der Partner. »Was soll das heißen – Steuerung kompliziert und überhaupt viel zu schwer?«, ärgert sich Firmenboss Gonzo Suárez über die Kritik der Kollegen. »Wir planen doch nur 105 Tastenbefehle!«



Griechenland: Mangels Fachkräften will sich das griechische Außenministerium nur materiell am Projekt beteiligen und versorgt sämtliche Teams während der Entwicklungszeit mit Gyros, Bifteki und Ouzo. Eucharisto Hellas!



Italien: Die einzige Spiele-Erwerbsgesellschaft unseres südeuropäischen Nachbarn ist die Counterstrike-Karte cs_italy. Wenn kein Streik oder eine Regierungsumbildung dazwischenkommt, soll sie samt Opernsänger im Spiel landen.



GameStar-Fotoroman Folge 29: Auf dem Kriegspfad



Im nächsten GameStar

Feiern Sie mit uns im neuen Jahr! Mit prächtigem Action-Feuerwerk, Spielspaß-Knallern und der Kür zum Spiel des Jahres 2001.



GameStar CDs & DVD

Arme **Star Trek**-Fans: Die TV-Voyager hat ihren Irrflug beendet, die neue alte Enterprise ist noch nicht gestartet. Doch GameStar beendet die Leere – und beamt die Demo zum Echtzeit-Strategiespiel **Star Trek Armada 2** auf CD und DVD. Außerdem im Schnupperangebot: **Myth 3**, **Car Tycoon** und viele Demos mehr. Dazu gibt's jede Menge fürs Auge, nämlich Video-Specials zu den Top-Spielen 2002. Plus: Patches, Tools, Treiber für jede Lebenslage.

Unreal 2

Nach der brillanten **Unreal 2**-Präsentation auf der diesjährigen E3 hat Epic Games die Schotten dicht gemacht. Doch kurz vor Weihnachten wollen die Entwickler auspacken und uns die brandheiße Version des Edel-Shooters präsentieren. Wir sind gespannt auf die gewaltigen Außenlevels voller gewitzter, realistisch animierter Gegner. Wird **Unreal 2** das spannende 2002er-Actionrennen gegen **Duke Nukem Forever**, **Halo** und **Medal of Honor** gewinnen?

GameStar Awards

Stronghold haut **Commandos 2**, **Max Payne** würgt **Flashpoint**, **Fifa** tritt **NHL**. Alle wollen nur das eine: aufs GameStar-Treppchen. Denn wir vergeben in den wichtigsten Kategorien die hart umkämpften GameStar Awards 2001.



Morrowind

Die Fantasywelt von **Morrowind** ist so riesig, dass Sie Ihre Abenteuer am besten per Zeppelin suchen. Das 3D-Rollenspiel für Solohelden verspricht völlige Freiheit, ein ausgefeiltes Gildensystem und eine spannende Story.

Black&White: Creature Isle

Frische Abenteuer für die **Black&White**-Riesenviecher! made by Peter Molyneux. In Lionheads Addon **Creature Isle** meistern sie neue Aufgaben, entdecken die Liebe und bekommen selbst ein Monster als Schützling.



Serious Sam 2nd Encounter

Der blonde Muskelprotz **Serious Sam** war wohl selbst überrascht, als er plötzlich in unseren Action-Charts landete. Jetzt legt er nach: **Serious Sam 2nd Encounter** soll noch bombastischer, schneller und packender werden.



Freedom Force

Superhelden im Anmarsch! Im Taktikspiel **Freedom Force** entwerfen Sie Comic-Heroen Marke Spiderman und Supergirl, die ihre Widersacher in 3D-Echtzeitkämpfen mit Telefonzellen und Telegrafmasten umhauen.

Tipps & Tricks

Ihr Gegner liest GameStar nicht? Hätte er mal besser – denn mit unseren Profi-Taktiken zu **Empire Earth** und **Stronghold** schlagen Sie ihn locker. Außerdem im Angebot: **Civ 3**, **Star Trek Armada 2** und tonnenweise Cheats.

Eingabegeräte

So kriegen Sie jedes Spiel in den Griff: Wir testen aktuelle **Mäuse**, **Gamepads**, **Lenkräder** und **Joysticks**. Außerdem erfahren Sie alles über die neuen Technologien – lohnt sich der Umstieg auf Funkmäuse und -pads? Was bringen neue Force-Feedback-Effekte?



Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.