



Armin Laschet (CDU), hielt eine Ansprache auf dem Deutschen Entwicklerpreis. Er forderte, Spiele nicht zu verdammen und lieber zu überlegen, wie sie in Schule und Jugendhilfe eingesetzt werden können.

KOLUMNE

Der Fall Rise & Fall

Immer wieder traurig, wenn ein Studio schließt. Erst recht, wenn der Chef – wie Rick Goodman von Stainless Steel – ein netter Kerl ist und anständige bis sehr gute Spiele fabriziert. Sein Rise & Fall sollte schon im Oktober 2005 erscheinen, wurde aber von Publisher Midway aus Angst vor Age of Empires 3 auf Februar 2006 verschoben. Ricks Firma hätte aber die Einnahmen im Oktober gebraucht und musste aus Geldmangel aufgeben. Aus ihrer Sicht haben beide Firmen korrekt gehandelt, die Verschiebung seitens Midway war bei der starken Konkurrenz vernünftig. Rick Goodman andererseits hat ein gutes Spiel zum vereinbarten Zeitpunkt abgeliefert und wurde Opfer der Marktsituation.



Der Vorfall zeigt aber: In den stürmischen Wogen des Spielegeschäfts können selbst gute Titel bei kleinsten Störungen untergehen. Zumal es in der vergleichsweise jungen Branche nicht alle Entwickler verstehen, sich strategisch gegen solche Unbill abzusichern. Denn während Schlachtschiffe wie Electronic Arts oder Ubisoft auch größeren Wellen locker trotzen, brauchen gerade kleinere Firmen Schwimmwesten in Form wasserdichter Verträge und finanzieller Rückstellungen. Stattdessen surfen sie todesmutig in der Brandung des Käufergeschmacks und gehen oft genug dabei unter. Dabei ist es auch im unruhigen Spielmarkt schlicht unnötig, dass doofe Management-Fehler erstklassige Titel versenken.

Markus Schwerdtel, Ltd. Redakteur
markus@gamestar.de

ZITAT DES MONATS

»Spielehersteller werden größer werden als Google.«

Tack Jin Kim, Präsident von NCsoft, zum stetig wachsenden Markt der Online-Rollenspiele. (Zitat aus einem Interview mit GamesIndustry.biz)

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2005

30. November 2005: 650 Menschen, darunter viele aus der deutschen Spielebranche, stürmen in die Lichtburg, ein ehrwürdiges Kino in der Innenstadt von Essen. Warum? Weil drinnen G.A.M.E., der Verband der Spieleentwickler, die besten Spiele des Jahres prämiert. Gewählt wurden die Preisträger von einer Expertenjury (u.a. GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott) und den Lesern von GameStar und GamePro. Abräumer des Abends waren die Jungs von Neon, die für ihr PS2-Spiel **Legend of Kay** drei Auszeichnungen bekamen. **Sacred Underworld** kassierte ebenfalls drei Preise, unter anderem für das beste Interface. Den Preis für das insgesamt beste deutsche Spiel erhielt Deck 13 für das Grafik-Adventure **Ankh** (Test in GS 01/06), das außerdem für den besten Soundtrack ausgezeichnet wurde. Erfreulich war, dass sich die Politik engagierte: Der Bürgermeister von Essen, der Medienbeauftragte des Landtages Nordrhein-Westfalen und sogar Armin Laschet, der NRW-Familienminister, hielten Reden. Laschet sagte deutlich, was er von der aktuellen Diskussion um die so genannten »Killer-Spiele« hält: »Wir sollten Computerspiele nicht verdammen, sondern vielmehr



Gunnar Lott gehörte zum Juroren-Team.

darüber diskutieren, wie Computerspiele für die Bildung in Schule und Jugendhilfe genutzt werden können.«

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M81

DIE SIEGER (AUSWAHL)

Bestes deutsches Spiel	Ankh
Bester Soundtrack	Ankh
Beste Story	Legend of Kay (PS2)
Bestes Leveldesign	Legend of Kay (PS2)
Beste Grafik	Legend of Kay (PS2)
Bestes Interface	Sacred Underworld
Spezialpreis der Jury	USF-Forum
Beste Community-Betreuung	EA Community Team

KING'S QUEST 9

Das Hobby-Entwicklerteam Phoenix Online Studios kann die inoffizielle Fortsetzung der **King's Quest**-Serie namens **King's Quest 9: The Silver Lining** nun doch weiter entwickeln. Vor einigen Monaten bestand Rechteinhaber Vivendi auf die Einstellung des Spiels. Das daraufhin ins Leben gerufene Rettungsprojekt SaveKQIX hat den Publisher offenbar umgestimmt. Allerdings darf der einst gewählte Untertitel **Every Cloak has a Silver Lining** nicht verwendet werden, dafür aber alle Charaktere des King's Quest-Universums von Roberta Williams. Laut den Entwicklern verschiebt sich das Spiel auf »irgendwann im nächsten Jahr«.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M66



King's Quest 9 darf nun doch entwickelt werden.

OUTRUN 2006

Publisher Sega hat **Outrun 2006: Coast 2 Coast** für den PC sowie die PlayStation 2 und PSP offiziell angekündigt. Die Neuauflage des Rennspiel-Klassikers von 1989 bietet insgesamt 30 Strecken und ein Dutzend lizenzierte Fahrzeuge des italienischen Herstellers Ferrari, vom F430 bis zum legendären Superamerica. Indem Sie an den sonnigen Stränden von Palm Beach oder in Cape Way Rennen absolvieren, schalten Sie wie in **GT Legends** nach und nach neue Kurse und Autos frei. Im Netzwerk- und Online-Modus treten bis zu sechs Spieler gegeneinander an. **Outrun 2006** wird von Sumo Digital, den Machern des Xbox-Vorgängers **Outrun 2** entwickelt und soll im März nächsten Jahres erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M67**



Das Rennspiel Outrun bekommt eine Neuauflage.

BAPHOMET'S FLUCH 4

Kurz nach der Eröffnung der offiziellen Website von **Baphomets Fluch: Der Engel des Todes** (englischer Originaltitel: **Broken Sword 4: The Angel of Death**) hat Publisher THQ im Gespräch mit GameStar ein paar Informationen zum vierten Teil der Adventure-Reihe verraten. Da der Titel ausschließlich für den PC entwickelt wird, will Entwickler Revolution (**Beneath a Steel Sky**) im Gegensatz zum umstrittenen Vorgänger keinerlei Kompromisse bei der Steuerung eingehen. Das lässt hoffen, dass Sie den Helden George Stobbart statt mit dem Gamepad in bewährter Point&Click-Mannier durch die 3D-Levels steuern können. Auch die lästigen Kistenrätsel des dritten Teils dürften der Vergangenheit angehören. Stattdessen soll **Baphomets Fluch 4** deutlich mehr adventuretypische Knocheninlagen bieten als der Vorgänger. Der Erscheinungstermin steht momentan auf September 2006, erste handfeste Informationen will THQ im Februar liefern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M68**

MIDWAY AUF SPARKURS

Midway hat Anfang Dezember mehrere hauseigene Entwicklerstudios in San Diego und im australischen Adelaide geschlossen. Jetzt setzte die Firma auch die Mitarbeiter von Stainless Steel auf die Straße. Das Team rund um Designer Rick Goodmann arbeitete an der Fertigstellung von **Rise & Fall: Civilizations at War**. Laut Midway soll das Strategiespiel trotzdem in die Läden kommen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M117**



Midway verschob Rise & Fall auf 2006.

DIGITAL ANVIL GESCHLOSSEN

Aufgrund diverser Umstrukturierungspläne macht Microsoft das firmeneigene Entwicklungsstudio Digital Anvil dicht. Alle Mitarbeiter, die derzeit noch in Austin, Texas sitzen, können bis zum 31. Januar 2006 zu den Microsoft Game Studios nach Seattle wechseln, um dort aktuelle Projekte zu unterstützen. Da Digital Anvil laut einer Microsoft-Sprecherin momentan an keinem Spiel arbeitete und **Freelancer** außerhalb Deutschlands erfolglos blieb, rückt eine eventuelle Fortsetzung in weite Ferne. Der **Wing Commander**-Pionier Chris Roberts hatte Digital Anvil 1996 gegründet; in den darauf folgenden Jahren entwickelte die Firma nur drei Spiele: **Starlancer**, **Freelancer** und **Brute Force** für die Xbox.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M65**

FUTURE KILLER

Die frisch gegründeten Futrix Studios rund um Ex-Ritual Designer Thearrel McKinney (**Star Trek: Elite Force 2**) haben ihr erstes Projekt angekündigt. In dem düsteren Science-Fiction-Shooter **Future Killer** schlüpfen Sie in die Rolle eines genetisch manipulierten Menschen, in dessen Gehirn der Instinkt zu rebellieren entfernt wurde. Von einer höheren Macht gesteuert, soll er die Erde von einer unbekanntem Alienrasse säubern. Weitere Informationen zum Spielinhalt sollen in Kürze folgen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M75**

KURZMELDUNGEN

STEAM OHNE KREDITKARTE

Valve denkt über alternative Bezahlungsmöglichkeiten bei der Online-Vertriebsplattform Steam nach. In einem Interview erwähnte Mike Dunkle von Valve Ebays Bezahlendienst Paypal und Banken-Kundenkarten-Systeme, um über Steam Spiele kaufen zu können. Bislang akzeptiert Valve ausschließlich Kreditkarten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M72**

ACT OF WAR: HIGH TREASON

Atari hat den Namen des Addons zum Strategiespiel Act of War enthüllt: High Treason wird die im kommenden Jahr erscheinende Erweiterung heißen und erstmals Seeschlachten enthalten. Ein genauer Termin steht bisher noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M73**

TAKE 2 NEUER PUBLISHER VON BIOSHOCK?

Offenbar hat sich Publisher Take 2 (GTA San Andreas) die Rechte am geistigen System Shock 2-Nachfolger Bioshock gesichert. Auf unsere Nachfrage lehnte die Firma eine offizielle Stellungnahme ab, dementierte das Gerücht aber auch nicht. Ein Erscheinungstermin steht bisher noch aus.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M74**

SIGIL GAMES ENTWICKELT MARVEL-ROLLENSPIEL

Konkurrenz für City of Heroes! Bereits im Sommer dieses Jahres hat Comic-Gigant Marvel ein Online-Spiel mit den bekannten Comic-Helden angekündigt. Jetzt steht auch der Entwickler fest: Sigil Games, die aktuell an Vanguard: Saga of Heroes arbeiten, programmieren das noch namenlose Spiel. In der fertigen Version sollen sowohl PC- als auch Xbox-360-Besitzer auf denselben Servern spielen können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M77**

RAG-DOLL-KUNG-FU-SCHÖPFER VERLÄSST LIONHEAD

Im Steam-Forum hat Lionhead-Designer Mark Healey seinen Austritt aus der Firma bekannt gegeben. Wie er schreibt, sei es an der Zeit, »mal etwas anderes auszuprobieren«. Was das sei, sagt er auch: eine Demo zu seinem Prügelspiel Rag Doll Kung Fu zu veröffentlichen und sich mit einem neuen Team an ein noch namenloses Projekt zu setzen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M122**

CDV BRINGT NEUES SPIEL DER ANKH-MACHER

CDV und Entwickler Deck 13 (Ankh) haben einen gemeinsamen Vertrag abgeschlossen, der dem Publisher die Veröffentlichungsrechte des nächsten Spiels zusichert. Dabei handelt es sich abermals um ein Adventure, dessen Termin für das erste Quartal 2007 geplant ist. Außer dem Namen des Helden, Jack Keane, ist allerdings noch nichts über den Inhalt bekannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M119**

ERSTER ROMAN ZU STALKER

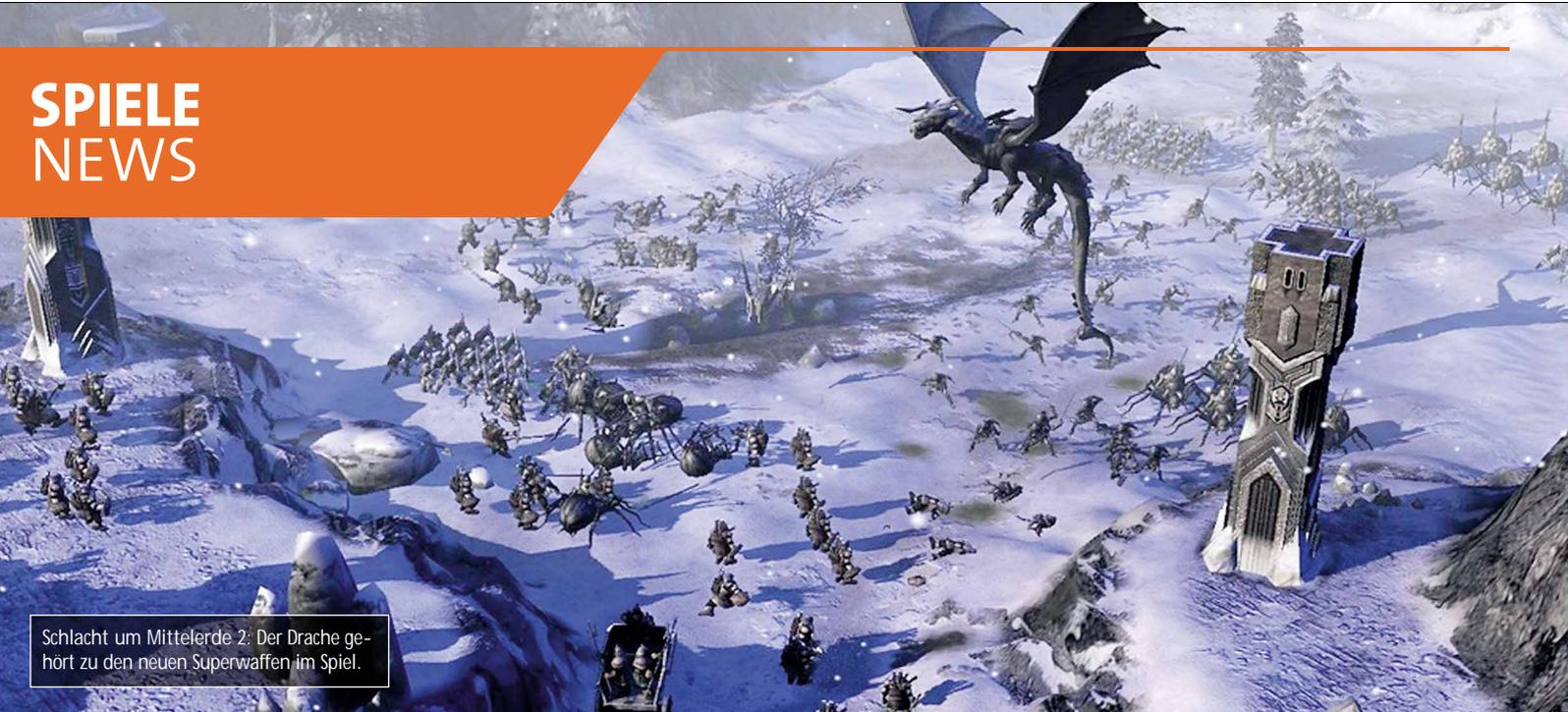
Der Panini-Verlag will die Wartezeit auf THQs Ego-Shooter Stalker mit einem offiziellen Roman zum Spiel verkürzen. Todeszone, so der Titel, wurde von den Science-Fiction-Autoren Claudia Kern (WarCraft: Der Tag des Drachen) und Bernd Frenz (MadDrax) geschrieben und kostet rund 10 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M84**

PC-SPIEL ZUM KINOFILM ICE AGE 2

Publisher Vivendi hat die Umsetzung des Kinofilms Ice Age 2: The Meltdown für PC sowie zahlreiche Konsolen angekündigt. Bereits im Frühjahr 2006 dürfen Sie Sid, Manny, Diego und natürlich Eichhörnchen Scrat durch das Action-Adventure steuern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M117**



Schlacht um Mittelmeer 2: Der Drache gehört zu den neuen Superwaffen im Spiel.

KOLUMNE

Das war also 2005

Deutschland hat die erste Kanzlerin, im Fernsehen grasieren die Telenovelas, der RTK Germania Köln paddelt auf der 241,4 km langen Strecke Mainz-Düsseldorf in 15 Stunden und 51 Minuten zum neuen Ruderweltrekord – ein brodelndes Jahr also, dieses 2005, die Ereignisse überschlagen sich! Natürlich auch bei den Computerspielen: Revolution überall, Horst Hobbydaddler erkennt seine bunte Spielewelt kaum wieder. Splinter Cell 3 ist der Sohn des Sohns der Revolution des Schleichgenres, also quasi die dritte Potenz der Revolution, ein mutiges Zeichen auch und gerade im Reformsumpf Deutschland: Das Neue ist so neu, dass es schon wieder aussieht wie das Alte.



Wie eine bleigebundene Brockhaus-Gesamtausgabe schlägt im Sommer GTA San Andreas ein, ein Meisterwerk, das 3.000 Jahre Philosophiegeschichte in einer griffigen Lektion zusammenfasst: Die Welt ist groß, Menschen sollen nicht fliegen, und für jedes geschrottete Auto kommt irgendwo ein neues her. Der kreative Geist ist kein schöpferischer, schreit die Spielebranche ihren Eleven entgegen, sondern ein kopierender, ist doch alles schon dagewesen: Krieg (Call of Duty 2), Krieg (Battlefield 2), Krieg (Age of Empires 3), Gott (Black & White 2).

Wo Altes dermaßen tobsüchtig niedergedrückt und durch Altes ersetzt wird, flieht der Bürger wie getrieben in die Arme dessen, das kuschelige Sicherheit verheißt – so wird die knuddelbunte Haudrauf-Fantasy World of Warcraft zum weltgeschichtlich ersten Spiel, das ausnahmslos jeder Erdenbewohner zwischen 5 und 50 spielt. Und der Rest der Bevölkerung? Schaut Telenovelas, regiert das Land oder paddelt flussabwärts.

Christian Schmidt, Ltd. Redakteur
christian@gamestar.de

SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Schiffe schwanken im Wasser und spiegeln sich detailliert an der Oberfläche, Wellen rollen nach und nach an den Strand und brechen sich an Felsen und Trümmerteilen: In einer neuen Technologie-Demo zu **Schlacht um Mittelmeer 2** präsentierte Electronic Arts das wohl schönste Wasser des Genres. Parallel veröffentlichte der Publisher einen weiteren Trailer, der einen Feuer speienden Drachen als weitere Superwaffe einführt. Wenn Sie diese Zeilen lesen, läuft übrigens bereits der offizielle Betatest, der noch ausstehende Balancing-Probleme im Multiplayer-Teil ausmerzen soll.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M149](#)

DREAMFALL

The Longest Journey erhält bald mit **Dreamfall** einen Nachfolger. Entwickler Funcom bezeichnet es selber als Action-Adventure, sollen doch im Gegensatz zum Vorgänger unter anderem auch Jump-and-Run-Passagen im Spiel vorkommen. Die Handlung von **Dreamfall** setzt zehn Jahre nach der des Vorgängers ein: Casablanca, 2219, die junge Zoë fühlt eine finstere Bedrohung und macht sich schließlich auf die Suche



Dreamfall: April Ryan ist eine erwachsene Frau.

nach der einzigen Person, die das Schicksal der Welt abwenden kann: April Ryan, Heldin aus **The Longest Journey**. Die sitzt jedoch in einer Parallelwelt fest. Im Laufe des Spiels werden Sie nicht nur Zoë und April, sondern auch einen finsternen Krieger verkörpern. Funcom verspricht, dass Sie den Verlauf der Handlung bis zu einem gewissen Grad selber bestimmen können – je nachdem, welche Lösung Sie für die Aufgaben und Rätsel wählen. Im ersten Quartal 2006 überprüfen wir, ob das auch stimmt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M149](#)

FACES OF WAR

Altes Spiel, neuer Name: **Faces of War** hieß bis vor kurzem noch **Outfront 2**. Am Prinzip ändert sich aber nix: Im **Soldiers**-Nachfolger schicken Sie amerikanische, russische, englische oder deutsche Soldaten in die wichtigsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Um dem mittlerweile reichlich ausgelutschten Genre neues Leben einzuhauchen, wollen die ukrainischen Entwickler von Best Way »emotionale Momente« einbauen, wie immer das in einem Kriegsspiel aussehen mag. Ob dahinter mehr steckt als PR-Phrasen, zeigt sich spätestens im März 2005, wenn das Spiel über Ubisoft erscheint.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M120](#)

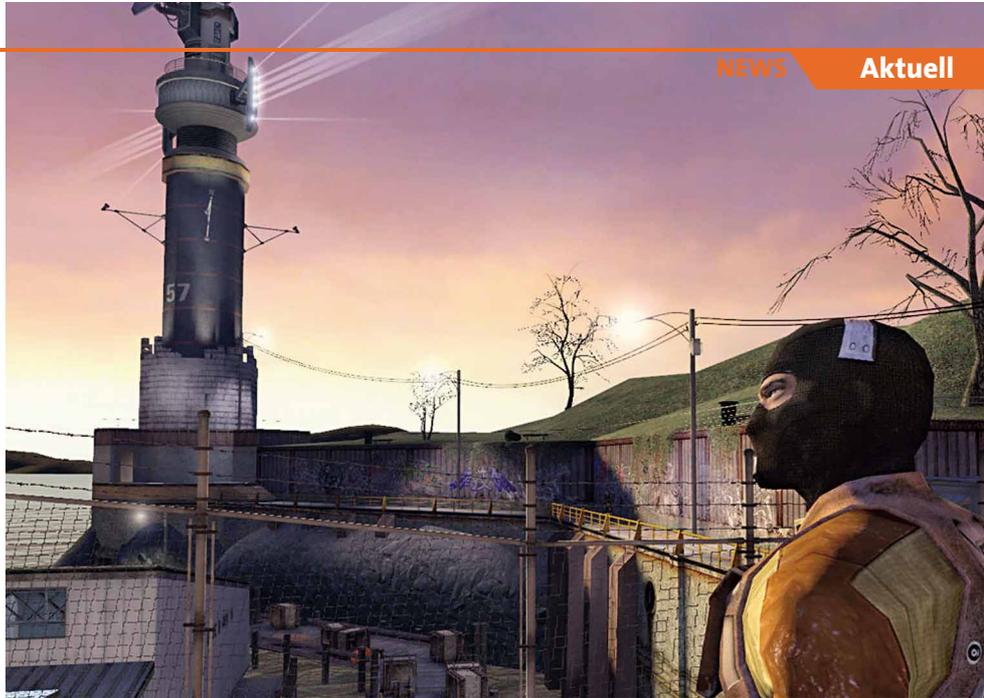


Faces of War: Sie steuern nur kleine Trupps.

SIN EPISODES

Eigentlich sollte die erste Folge des Serien-Shooters **Sin Episodes** bereits Ende 2005 über Valves Download-Plattform Steam flimmern. Nun ist es aber offiziell, dass sich der Erscheinungstermin des auf der Source-Engine basierenden Spiels auf das erste Quartal 2006 verschieben wird. Das teilte Michael Russel, einer der Entwickler von Ritual Entertainment in einem Forumsposting auf der US-Seite Shacknews mit. Weiter heißt es dort, dass das Spiel zwar schon in Gänze (also jede geplante Episode) spielbar sei, dass man aber aktuell am Feintuning arbeite. Vor allem die Animationen der Models brauchen wohl noch Extra-Aufmerksamkeit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M142](#)



Sin Episodes: Der Shooter-Mehrteiler, der teilweise wie Half-Life 2 aussieht, verschiebt sich auf 2006.

COMMANDOS STRIKE FORCE

Commandos Strike Force versucht, die spannende Teamkoordination der **Commandos**-Serie in einen Ego-Shooter zu übertragen. Statt alleine gegen die Wehrmacht anzutreten, steuern Sie bis zu drei der bekannten Commandos – zum Beispiel Green Beret, Scharfschütze und Spion. Je einen kontrollieren Sie direkt, die anderen stehen derweil herum und verteidigen sich. Jeder Spezialist hat besondere Fähigkeiten: Der Spion etwa nutzt deutsche Uniformen, um Gegner abzulenken, während die übrigen Commandos vorbei schleichen. Allerdings sind derartige Manöver nahezu unnötig: **Strike Force** spielt sich in einer ersten Preview-Version wie ein simpler Weltkriegs-Shooter, in dem Sie im Alleingang eine ganze Armee umbolzen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M165](#)



Commandos Strike Force: Besondere Ereignisse werden in einem separaten Fenster (rechts) eingeblendet.

HEATS OF IRON 2 DOOMSDAY

Hearts of Iron 2: Doomsday setzt genau da an, wo andere aufhören: 1945. Nach dem Zusammenbruch des Dritten Reiches begann das Wettrüsten zwischen USA und Sowjetunion, das letztlich im Kalten Krieg mündete. Diese spannende Phase der Weltgeschichte dient dem neuen Spiel der **Hearts of Iron**-Macher als Szenario. Als Oberhaupt einer der beiden Supermächte (oder eines von 173 anderen Ländern) halten Sie Ihre Armee auf dem neuesten Stand und bringen die Wirtschaft auf Trab, denn der dritte Weltkrieg kommt bestimmt. Optisch und spielerisch ist alles beim Alten: Die Karten sind übersichtlich, aber hässlich; die in Echtzeit ablaufenden Kämpfe erfordern viel Einarbeitungszeit. Lohn der Mühen: Ein facettenreiches Spiel, in dem Forschung, Wirtschaft und Kämpfe aufs



Doomsday: Optisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas getan.

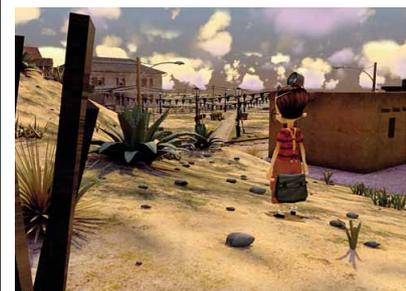
Engste miteinander verzahnt sind. Im März soll der Kalte Krieg starten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M132](#)

TONY TOUGH 2

Tony Tough 2 spielt an einem einzigen Tag, entsprechend rätselt sich der Titelheld Tony von den Morgenstunden ins Abendrot. War Tony schon im Vorgänger ein brillenschlangiger Winzling, wird er nun noch kleiner. Denn die Handlung des Spiels liegt in seiner Jugend. Angeblich stürzt er sein Heimatdorf in New Mexico in wildes Chaos und löst seinen ersten Fall, der im Dunstkreis von Indianer-Mythen und Ufo-Glaube angesiedelt ist. Im Frühjahr 2006 geht es los – diesmal mit einem 3D-Tony.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M144](#)



Tony Tough 2: Die Sonne geht dynamisch unter.



Runaway 2: Als hipper Surfer treibt sich Brian in einer hübsch gezeichneten Strandbar herum.

RUNAWAY 2

Oberste Regel für Adventure-Helden: Ihnen muss jederzeit eine schnippische Kratzbürste zur Seite stehen. Was Guybrush seine Elaine oder George Stobart seine Nico, ist dem **Runaway 2**-Helden Brian die zickige Gina. Mit der will er trotzdem ein paar schöne Tage auf einer einsamen Insel verbringen, wird jedoch auf dramatische Weise (Flugzeugabsturz!) von ihr getrennt und muss fortan um ihr Leben rätseln. Die spanischen Entwickler von Pendulo lassen neben dem Traumpaar etliche Charaktere aus dem Vorgänger aufmarschieren, etwa die kluge Sushi. Allerdings ist Brian nicht mehr der linkische Antiheld von früher, sondern ein cooler Surfertyp. **Runaway 2** wird wesentlich größer als Teil 1: In sechs Kapiteln reisen die Helden zu rund 100 Örtlichkeiten und treffen dabei 25 Charaktere, das Abenteuer soll rund 30 Stunden dauern. Pendulo will zudem die Steuerung vereinfachen und zum Beispiel die so genannten Hotspots benutzbarer Gegenstände vergrößern, damit Sie den Bildschirm nicht pixelweise absuchen müssen. Allerdings hat sich **Runaway 2** mal wieder verschoben (es sollte ursprünglich Ende 2004 erscheinen) und steht nun für März 2006 an.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M121](#)

DARK SECTOR

Der zunächst nur für Konsolen geplante Ego-Shooter **Dark Sector** von Digital Extremes (**Pariah**) erscheint laut Aussage des Publishers D3Publisher auch für PC. Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des Helden Hayden Tenno, den Sie aus der Verfolgerperspektive steuern. Hayden Tenno ist eine Art Superkrieger, eine Ein-Mann-Armee der fernen Zukunft, unterwegs im All auf Raumschiffen der Feinde, um dort Sabotage-Akte durchzuführen. Der Clou dabei: Mr. Supermann verfügt über die Fähigkeit, sich in unterschiedliche Formen zu verwandeln, die in bestimmten Kampfsituationen besonders nützlich

sind. So hüllt er sich etwa bei starkem Beschuss in eine Extra-Panzerung. **Dark Sector** soll erst 2007 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M164](#)

SOUL OF THE ULTIMATE NATION

Schon wieder ein seelenloses Korea-Online-Rollenspiel a la **Lineage 2**? Nein, denn in **Soul of the Ultimate Nation** (kurz **Sun**) steht nicht langweiliges Leveln, sondern wildes Schwertgefuchtel im Mittelpunkt. Die Kämpfe sollen ähnlich wie in **Fable** actionlastig ausfallen, Puzzles eher simpel. Verschlossene Türen etwa öffnet der Berserker (eine von fünf Charakterklassen) brutal per Keule. Apropos Klassen: Der Drachenritter darf sich, je nach Fertigkeiten-Ausbau, sogar in einen waschechten Drachen verwandeln. Die Welt von **Sun** setzt sich ähnlich wie in **Guild Wars** aus vielen Zonen zusammen. Neben klassischen Quest- und Missionskarten wird es auch reine Jäger-Levels geben. Dort können Spieler selber festlegen, wie viele und welche Monster sie erlegen wollen. Dann mit bis zu 40 Helden drauflosprügeln. Ein PvP-System wird **Soul of the Ultimate Nation** zunächst nicht haben, das soll erst per Patch nachgeliefert werden. Momentan laufen in Korea bereits Betatests, Publisher Webzen will den Titel Mitte 2006 nach Europa bringen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M118](#)



Soul of the Ultimate Nation: Actionkämpfe im Online-Spiel.

DIE SIMS 2 OPEN FOR BUSINESS

Im Frühjahr 2006 erscheint das dritte Addon zu **Die Sims 2**. In **Open for Business** können Sie Ihren Schützlingen zum großen Geld verhelfen, indem Sie Shops, Bars, Restaurants und Kunstgalerien bauen. Damit auch etwas zum Konsumieren da ist, dürfen die Sims Waren wie beispielsweise Nahrung oder Getränke herstellen. Da ein Sim nicht den ganzen Tag im Laden stehen kann, darf



Die Sims 2: Open for Business: Läden bauen, Waren herstellen.

er Angestellte anheuern. Das Hilfspersonal besteht aus Verkäufern, Warenherstellern und Ladenmanagern. Die müssen geschult werden und verlangen entsprechend ihrer Qualifikation mehr oder weniger Geld. 125 neue Gegenstände wie Schaufensterpuppen, Entwurfs-tische, anpassbare Ladenschilder, Registrierkassen und Schaukästen warten im Addon auf Sie. Ein genaues Erscheinungsdatum gibt es bisher noch nicht.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M131](#)

DAOC DARKNESS RISING

Mit **Darkness Rising** erhält das fast vier Jahre alte Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** Kauf-Addon Nummer 4. Der Clou an der Erweiterung für Charaktere ab Level 30: Mit dem Erledigen einer speziellen, sehr umfangreichen Quest, der so genannten Champions-Quest, erhalten Helden nicht nur den Titel »Champion of the Realm«, sondern dürfen zudem neue, besondere Waffen tragen und sich ein eigenes, frei lenkbares Pferd zulegen. Bisher gab es im Programm nur Mietgäule, die festen Routen folgten. Mit dem nötigen Kleingeld können Sie Ihr Privat-Hotthü auch in pompöse Rüstungen hüllen. Ende Januar soll **Darkness Rising** in der deutschen Version erscheinen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M151](#)

TORTUGA TWO TREASURES

Bald im Kino: die Fortsetzung von **Fluch der Karibik**. Bald auf Ihrem PC: **Tortuga: Two Treasures**. Das Action-Adventure von Ascaron will auf der Piraten-Erfolgswelle mitsegeln. Das könnte klappen, hat sich doch Bob Bates (Legend Entertainment) Ascaron für das Projekt angeschlossen. Säbel-, Seekämpfe, ein bisschen Handel und viel Story versprechen die Entwickler. Blöderweise verraten sie aber nichts weiter sonst. Was wir wissen: Derzeit arbeitet man an den Landkämpfen. Die Zwischensequenzen werden mit Motion-Capturing aufgepeppt. Und das Programm ist zu 70 Prozent fertig, der für April 2006 geplante Stapellauf könnte also klappen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M178](#)



Tortuga: Two Treasures: In schicken 3D-Schlachten kämpfen Sie in Echtzeit gegen fiese Piraten.



Oblivion: Physikalisch korrekt zerlegt der Feuerball die Skelette – aber erst Anfang 2006.

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Schlecht: Das Action-Rollenspiel **Oblivion** wurde auf das Frühjahr 2006 verschoben. Gut: In der Zwischenzeit gibt's Neuigkeiten zu den Zaubern im Spiel. Helden werden während eines Schwertkampfes Sprüche abfeuern können, ohne zwischen Gefechts- und Zaubermodus zu wechseln. Wer sich jedoch ganz auf Magie konzentrieren will, nimmt statt einer Klinge einen Feuerball-Zauberstab in die Schlacht. Der funktioniert ähnlich wie ein Raketenwerfer, zugleich beschwören Sie mit der linken Hand weitere Formeln. Manche Eiszauber sollen ein ganzes Gebiet einfrieren, jeder Gegner darin erleidet Schaden. Oder Sie schleudern wie in **Diablo 2** einen Kettenblitz. Manche Sprüche wie »Leben aufspüren« kennen Veteranen bereits aus **Morrowind**, das vor allem im Dunkeln praktische »Nachtauge« ist dagegen neu. Die Entwickler wollen die Möglichkeiten der Havok-Physikengine nutzen, mit »Paralyse« gelähmte Gegner fallen steif wie ein Brett zu Boden. Und wer nicht kämpfen mag, tarnt sich mit dem »Chamäleon« und schleicht an Feinden vorbei. Im Moment sitzen bei Bethesda alle Programmierer am finalen Balancing, der angepeilte Termin im März ist also realistisch.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M175](#)

MONSTER MADNESS

Monster plus Wahnsinn gleich Spaß. Jedenfalls sieht es so aus, als könne die Rechnung bei **Monster Madness** aufgehen. Das Programm, das Artificial Games gerade für den PC und die Xbox 360 entwickelt, lässt sich einfach beschreiben: Sie spielen einen von vier möglichen Charakteren (allesamt der Typ »rotznäsiger Teenie«) betreten damit ein von Zombies und Mutanten bevölkertes Haus und knüppeln und schießen und brennen alles nieder, was nicht nach Mensch aussieht. Das Besondere an dem Programm: Vier Spieler gleichzeitig

können sich als Monsterjäger betätigen. Um den Überblick zu behalten, schauen Sie von schräg oben auf die Metzelei. Wann **Monster Madness** erscheint, hat Artificial Games bisher noch nicht verlauten lassen. [PET](#) [MS](#) [DM](#) [MIC](#) [FAB](#)

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M176](#)

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar 02/06
WAR ON TERROR

Wenn die Spiele von Digital Reality (Afrika Korps vs. Desert Rats) bisher für eines nicht bekannt waren, dann für schicke, zeitgemäße Grafik. Mit Ghost Wars (Mischung aus Ego-Shooter und Strategie) und nun auch War on Terror soll sich das ändern. Beide Spiele basieren auf der gleichen Engine, die unglaubliche Detailfülle darstellen kann. So haben die Designer etwa Canterbury exakt nachgebaut – inklusive der imposanten Kathedrale. Weitere Schauplätze: Berlin mit Brandenburger Tor und Peking.

War on Terror wird ein Echtzeit-Strategiespiel ohne Basisbau und Ressourcen-Verwaltung. In einer nicht allzu fernen Zukunft streiten sich drei Parteien (Chinesen, eine Terroristengruppe namens Der Orden und die World Forces) um die Vorherrschaft. Neue Einheiten kaufen Sie mit den in einer Mission gewonnenen Punkten. Die wiederum sacken Sie ein, wenn Sie ähnlich wie in anderen Digital-Reality-Spielen wichtige Punkte auf der Karte halten. Jede Partei hat ihre Helden, die Sie im Laufe des Spiels verbessern dürfen. So kann beispielsweise der Scharfschütze nicht nur sich, sondern auch Einheiten in seiner Nähe tarnen. Schön: Digital Reality verspricht hoch und heilig eine deutlich bessere Wegfindung als in vorangegangenen Programmen. Bereits im ersten Quartal 2006 sollen wir uns davon überzeugen dürfen, ob das auch stimmt.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M147](#)

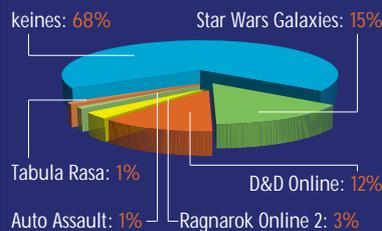


War on Terror: Echtzeit-Strategiespiel aus Ungarn in opulentem und detailreichem 3D.



FRAGE DES MONATS NOVEMBER:

»Welches Online-Rollenspiel kann World of Warcraft gefährlich werden?«



ERGEBNIS: Die überwältigende Mehrheit unserer Leser hält World of Warcraft auch in naher Zukunft für konkurrenzlos. Nur das von LucasArts überarbeitete Star Wars Galaxies stellt für manche eine Alternative dar.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 01/2006

GAMESTAR-CHARTS 02/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Battlefield 2: Special Forces	Multiplayer-Shooter-Addon	Electronic Arts / Dice	01/06	93	16	€ 24,89	www.froeschl.de
2	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft / Ensemble	12/05	89	12	€ 38,38	www.mindfactory.de
3	Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami / Konami of Europe	12/05	89	ohne Beschr.	€ 33,35	www.mindfactory.de
4	Civilization 4	Rundenstrategie	Take 2 / Firaxis	12/05	88	12	€ 38,36	www.mindfactory.de
5	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	EA / EA Canada	01/06	87	12	€ 40,89	www.froeschl.de
6	Fritz 9	Schachspiel	NBG / Chessbase	01/06	86	ohne Beschr.	€ 38,88	www.spielwaren-guenstig.de
7	Everquest 2: Desert of Flames	Online-Rollenspiel-Addon	Ubisoft / Sony Online	12/05	86	12	€ 26,33	www.spielwaren-guenstig.de
8	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision / Infinity Ward	01/06	85	18	€ 42,89	www.froeschl.de
9	The Movies	Aufbauspiel	Activision / Lionhead	01/06	85	12	€ 40,77	www.mindfactory.de
10	Prince of Persia: The Two Thrones	3D-Action	Ubisoft / Ubisoft Montreal	NEU	84	16	€ 39,78	www.froeschl.de
11	Star Wars Galaxies	Online-Rollenspiel	Activision / Sony Online	NEU	84	12	€ 20,89	www.froeschl.de
12	King Kong	Ego-Shooter	Ubisoft / Ubisoft	01/06	83	12	€ 35,38	www.shop.anejado.de
13	Skispringen 2006	Sportspiel	RTL / 49 Games	01/06	82	ohne Beschr.	€ 24,45	www.mindfactory.de
14	Brothers in Arms: Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft / Gearbox	12/05	82	18	€ 41,89	www.froeschl.de
15	Quake 4	Ego-Shooter	Activision / Raven Software	01/06	81	16	€ 40,87	www.mindfactory.de
16	Gun	Ego-Shooter	Activision / Eversoft	01/06	80	16	€ 41,56	www.mindfactory.de
17	Rollercoaster Tycoon 3: Wild!	Aufbauspiel-Addon	Atari / Frontier	01/06	80	6	€ 24,30	www.shop.el-computer.de
18	Star Wars Battlefront 2	Multiplayer-Shooter	LucasArts / Pandemic	01/06	79	16	€ 36,35	www.mindfactory.de
19	Keepsake	Adventure	Frogster / Wicked Studios	01/06	78	6	€ 28,89	www.froeschl.de
20	City of Villains	Online-Rollenspiel	Flashpoint / Cryptic Studios	01/06	78	12	€ 37,88	www.shop.el-computer.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 12/2005, 01/2006 und 02/2006. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: M44



LESER-CHARTS DEZEMBER

1	(1) Battlefield 2
2	NEU Call of Duty 2
3	(2) F.E.A.R.
4	NEU Need for Speed Most Wanted
5	(4) Half-Life 2
6	(12) Age of Empires 3
7	(3) World of Warcraft
8	(5) Gothic 2
9	(7) WarCraft 3
10	(6) GTA San Andreas
11	(14) Counterstrike Source
12	(8) Far Cry (dt.)
13	NEU Diablo 2
14	NEU Civilization 4
15	(10) Rome: Total War
16	(9) Quake 4
17	NEU Guild Wars
18	NEU The Movies
19	(18) Dawn of War
20	(11) Pro Evolution Soccer 5

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 01/2006



VERKAUFS-CHARTS DEZEMBER

1	NEU Need for Speed Most Wanted
2	(2) Age of Empires 3
3	(1) Call of Duty 2
4	(16) Die Sims 2
5	NEU Harry Potter und der Feuerkelch
6	(14) Fifa 2006
7	NEU Battlefield 2: Special Forces
8	(15) Die Sims 2: Nightlife
9	NEU World of Warcraft
10	(3) Civilization 4
11	(8) Fußball Manager 2006
12	NEU Die Sims 2 Weihnachtspaket
13	(4) Star Wars Battlefront 2
14	(6) F.E.A.R.
15	NEU X3: Reunion
16	(18) Battlefield 2
17	(19) Guild Wars
18	(13) The Movies
19	NEU Counterstrike Source
20	(20) Black & White 2

01/2006 nach den Verkaufszahlen von SATURN

DAS LIEBE GELD

JAJA, DIE POLITIKER. »Killerspiele gehören verboten!« Tja, wenn es momentan welche gäbe! Von 20 Spielen in der Liste aktueller Toptitel sind 13 für zwölfjährige Kinder zugelassen, nur **Call of Duty 2** ist ausschließlich für Erwachsene geeignet –



und das stellt kaum einen Blutspritz-Rekord auf. Höhere USK-Einstufungen reduzieren nämlich die potenzielle Käuferschaft. Und Geld ist den Firmen wichtiger als der Ruf, das übelste Brutalo-Spiel entwickelt zu haben.

EAS GOLDESEL. Electronic Arts' **Die Sims 2** hat bereits 16 Monate auf dem Buckel und verkauft sich noch immer gut. Auch das dreiste **Sims 2**-Weihnachtspaket geht oft über die Ladentheke. Mit der Mogelpackung macht EA vor Weihnachten schnelle Kasse. Schade, dass so viele leutselige Fans zugreifen – wohl im Vertrauen in die bisher so hohe Qualität der **Sims**-Addons.

X-MAS-VERLOSUNG. In der letzten Ausgabe haben wir an dieser Stelle nach kreativen Briefen an den Weihnachtsmann gefragt. Ich musste weit über hundert Einsendungen an den bärtigen Alten weiterleiten! Wer Geschenke bekommt, erfahren Sie auf Seite 170.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de



Infinity Ward entwickelt aufgrund immenser Fan-Proteste einen Cheat-Schutz für Call of Duty 2.

KOLUMNE: MIRKO SCHARPING

...über Frauen auf LAN-Partys

Frauen. Wenn nur eines dieser fremden Wesen durch die LAN-Halle schlendert, ersetzen verschüchterte Spieler schnell ihr Gina-Wild-Hintergrundbild mit irgendwas Neutralem. Besser noch: mit Pferdefotos. Weibliche Wohlgerüche verwandeln jede Computerbude in einen Balzplatz, bringen das männlich beherrschte Chaos völlig durcheinander. Was suchen Frauen eigentlich auf LANs?

Hier wollen ungepflegte Männer ihren niederen Instinkten fröhnen, doch LAN-Frauen funken dazwischen: Niveauvolle Randgruppenwitze kommen zum Erliegen, künstlerisch ansprechende Videos leicht bekleideter Schönheiten verschwinden in versteckten Ordnern, und sogar der Hygienezustand der Toiletten wird zum Gesprächsthema!

Früher pennten wir am Rechner, heute will jeder einen Schlafplatz. Früher spielten wir nach dem Aufstehen (oder vielmehr: Aufrichten) sofort weiter, heute gibt's erstmal einen Hygienegang. Wenn ich da an den zünftigen Donnerbalken aus alten Tagen denke: Dort besprach man Taktiken, verabredete Clan-Wars, teilte brüderlich das Klopapier – diesen Hort der Kommunikation gibt's nicht mehr. Und wer ist schuld? Die Frauen! Die Angst, beim Pizza-vom-Boden-Essen der Traumfrau zu begegnen, ist so groß, dass LANs zusehends sauberer werden. Und das zieht noch mehr Frauen an!

Hach, ich könnte mich noch stundenlang aufregen! Aber ich habe leider keine Zeit mehr: Heute ist Jubiläum mit meiner neuen Freundin, und ich muss mich vorher noch frisch machen...

Mirko »Oberdichtcaker« Scharping
Geschäftsführer, Partners in Crime Ltd.

► WWW.RUSHED.DE



ÄRGER UM CALL OF DUTY 2

Seit dem Erscheinen von **Call of Duty 2** läuft die Spielergemeinde Sturm gegen Publisher Activision und Entwickler Infinity Ward. Der Grund: Dem Multiplayer-Modus fehlt ein Anti-Cheat-Programm wie **Punkbuster** – **Call of Duty 2** ist somit besonders anfällig gegen Schummler. Deshalb hatten sich Ende November zahlreiche Spieler zur Protestbewegung »Call of Duty Community Action« (CCA) formiert und bis zum 16. Dezember eine Stellungnahme von Activision und Infinity Ward eingefordert. Andernfalls drohten die enttäuschten Kunden, für einen Tag ihre Online-Server abzuschalten. Die Entwickler verkündeten daraufhin, man arbeite bereits an einem Anti-Cheat-Programm für **Call of Duty 2**: »Wir wollen Fehler im Spiel ausmerzen, keine neuen hinzufügen. Das braucht Zeit.« Der CCA reichte das nicht. Am 17. Dezember fuhren zahlreiche Clans wie angedroht ihre Server runter, über 1.200 weitere Rechner wurden gesperrt. Die Macher der Anti-Cheat-Software **DMW** sind scheinbar schon einen Schritt weiter als Infinity Ward. Zusammen mit erfahrenen Clans wie Ocrana testeten die Entwickler eine Beta-Fassung ihres Programms für **Call of Duty 2**. Fraglich bleibt, warum Infinity Ward dem Spiel nicht von Beginn an einen Cheat-Schutz spendierte. Schon beim Vorgänger kam es aus demselben Grund zu massiven Protesten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M181](#)

WOW-WETTBEWERB

Wer behauptet, Computerspieler seien un kreativ, kennt »Machinima« nicht. Das sind kleine Videos, die Bastler mit den Grafik-Engines bekannter Titel

erstellen: Mal werden Szenen aus bekannten Filmen nachgespielt, mal nur lustige oder spannende Sequenzen mit der passenden Musik unterlegt. Blizzard und Xfire suchen jetzt die besten mit **World of Warcraft** erstellten Machinimas. In den Kategorien Drama, Komödie und Tanz werden je fünf Preise verliehen, darüber hinaus locken elf weitere Sondertrophäen, zum Beispiel für Musik, Dialoge, Actionsequenzen oder Witze. Zu gewinnen gibt's Hardware im Gesamtwert von über 10.000 Dollar.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M113](#)

STALKER GELEAKT

Nichts Neues von **Stalker**? Nichts Offizielles, doch seit Kurzem geistert eine »geleakte« Version des Endzeit-Shooters durch die Raubkopierer-Szene. Dabei handelt es sich um eine Multiplayer-Beta. Die enthält vier Karten und drei Spielmodi: Deathmatch, Team Deathmatch und Artifact Hunt. Das Physiksystem funktioniert teilweise, Interface und Ausrüstungsbildschirm gibt's auch schon. Brandaktuell ist die Version allerdings nicht: Sie ist auf April 2005 datiert.

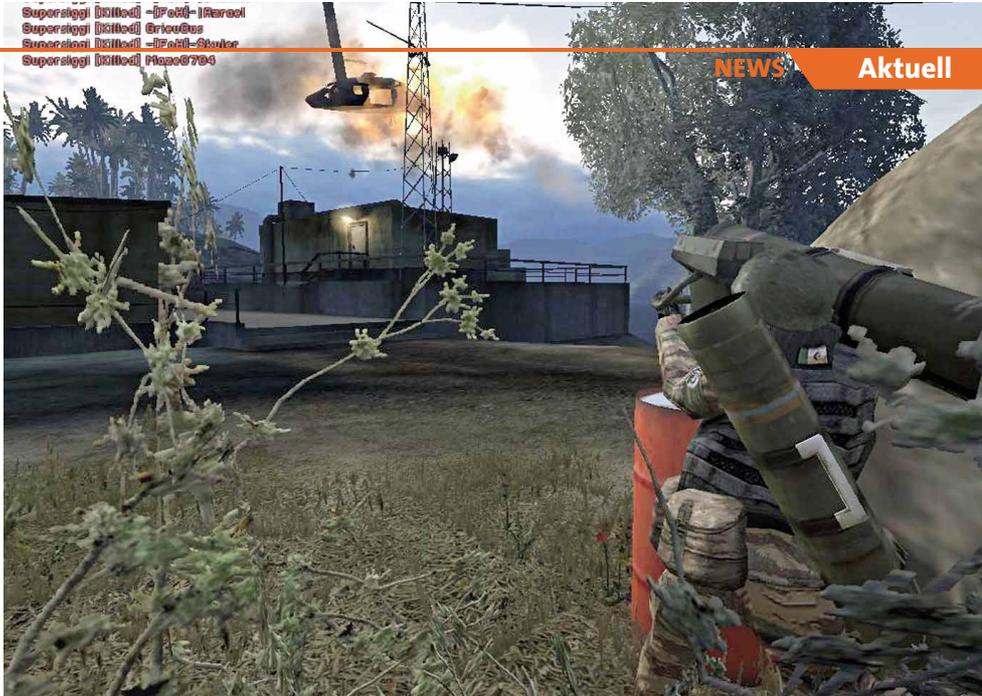
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M123](#)



Ein neuer Leak belebt das mancherorts totgeglaubte Stalker.

BF 2 PATCH 1.2

Selbst ausgezeichnetes Balancing lässt sich mitunter noch verbessern. Daher will Entwickler Digital Illusions im nächsten Patch für **Battlefield 2** zahlreiche Wünsche der Spieler umsetzen. So sollen vorrangig die Hubschrauber überholt werden: Statt 14 tragen die Kampfhelikopter demnächst nur noch acht Raketen pro Magazin, außerdem wird die Reichweite der kameragesteuerten Geschosse verkürzt. Die tödliche Minigun der Black Hawks wird weniger Durchschlagskraft haben, darüber hinaus werden sämtliche Luftfahrzeuge zukünftig weniger Treffer verkraften. Außerdem soll die Zielaufschaltung der Luft-Boden-Raketen schneller reagieren. Die Waffen der Scharfschützen, Nachschub- und Panzerabwehrsoldaten werden ebenfalls präziser, ebenso wie das G3A3 und die SA80. Der Sanitäter erhält einen weiteren Bonus: Sein Defibrillator lädt nun auch auf, wenn er das Gerät nicht in der Hand hält. Das Update unterbindet außerdem das »Bunny Hopping«, die albernen Hüpftraden mancher Spieler – im Sprung können die nun nicht mehr mit ihren Primärwaffen schießen. Ob diese Änderung auch das Werfen von Nachschubpaketen, Handgranaten und C4



Ab dem nächsten Patch für Battlefield 2 sind Black Hawks keine fliegenden Festungen mehr.

betrifft, ist indes nicht bekannt. Geschickte Spieler können so nämlich ihre Wurfreichweite entscheidend erhöhen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M124](#)

EPS-FINALS VII

Am 11. Dezember gingen die Finalsplele der ESL-ProSeries zu Ende. Im **WarCraft 3**-Turnier kassierte **SK|Miou** zum vierten Mal in Folge den Titel. Eine Überraschung gab's dafür bei **Counterstrike**:

Ocrana, die Sieger der letzten Finals, gaben bekannt, sich nach der Veranstaltung aufzulösen. Entsprechend motivationslos traten die Jungs an und schieden schon nach zwei Spielen gegen **mTw** und **mousesports** aus. Diese beiden trafen sich anschließend im Finale – als Sieger ging **mousesports** hervor.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M172](#)

NEUE LADDERS

Gentlemen, start your Fußballschuhe! Nach dem Erfolg unserer Ranglisten für **Counterstrike: Source**, **Quake 4** und **Enemy Territory** wird's bei GameStar jetzt sportlich. In der Multiplayer-Rubrik von www.gamestar.de bietet wir Ihnen zwei neue Ladders: eine für **Need for Speed Most Wanted** und eine für **Pro Evolution Soccer 5**. Hier können Sie Ihr eigenes Team anmelden, gegnerische Mannschaften zu Duellen herausfordern und sich an die Spitze kämpfen. Auch ein später Einstieg lohnt sich. Dank unseres ELO-artigen Punktesystems erhalten Sie bei einem Sieg mehr Punkte, je höher der Rang ihres Gegners ist. Das GameStar-Team wünscht Ihnen viel Erfolg!

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M125](#) [FAB](#) [DM](#)

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS VON FEBRUAR BIS APRIL 2006

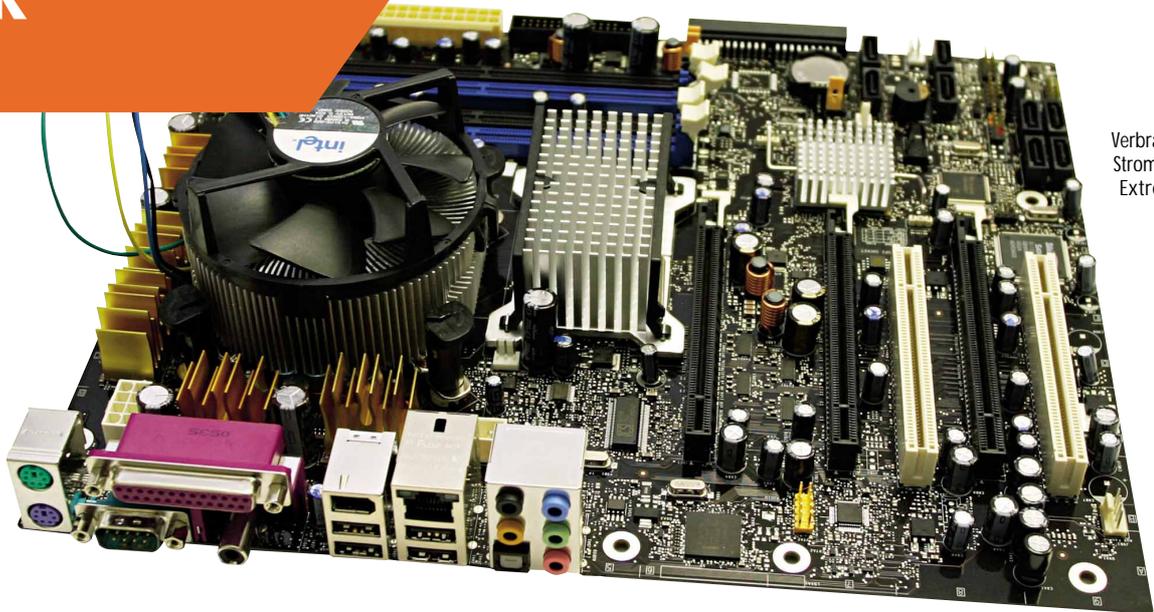
Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerkkarte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen. Um als Veranstalter in unseren Kalender aufgenommen zu werden, folgen Sie einfach dem Link:

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M80](#)

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Min-Alter	WEBLINK
01067 Dresden	17.03.2006 - 19.03.2006	Dresden LAN	888	18	M157
02977 Hoyerswerda	17.02.2006 - 19.02.2006	Way-of-LAN #1	150	16	M138
04564 Böhlen b. Leipzig	03.03.2006 - 05.03.2006	Bohlen LAN X	425	18	M148
04821 Brandis b. Wurzen	24.02.2006 - 25.02.2006	CV-LAN Vol. 4	150	16	M145
04895 Falkenberg/Elster	17.02.2006 - 19.03.2006	Fewa Lan 7	200	16	M139
21272 Egestorf	21.04.2006 - 23.04.2006	HeideLAN 9	100	18	M161
21465 Reinbek	17.02.2006 - 19.02.2006	Lan Xperience 007	150	16	M140
25712 Burg (Dithmarschen)	17.02.2006 - 19.02.2006	Freaknet LANParty III	100	18	M137
31036 Eime	03.03.2006 - 05.03.2006	f4t4l.error 2006	101	18	M146
34466 Wolfhagen	24.02.2006 - 26.02.2006	woh-lan#2	130	16	M141
36304 Alsfeld	10.02.2006 - 12.02.2006	Vogelsberger Ballerparty	60	16	M133
48739 Legden	03.03.2006 - 05.03.2006	CS_Doctors	536	16	M150
49074 Osnabrück	07.04.2006 - 09.04.2006	The Summit VI	1066	18	M159
49406 Barnstorf	24.03.2006 - 26.03.2006	LANabuse XII	250	16	M158
57489 Drolshagen Frenkhausen	10.02.2006 - 12.02.2006	The Cave XVIII	100	16	M136
66271 Kleinblittersdorf	07.04.2006 - 09.04.2006	SaarLANer 4ever	350	18	M160
67659 Kaiserslautern	03.03.2006 - 05.03.2006	LANoDrom	800	16	M152
72336 Balingen	17.03.2006 - 19.03.2006	Virility #1	100	16	M155
76532 Baden-Baden	28.04.2006 - 30.04.2006	SaT Volume IV	121	12	M162
77871 Renchen	10.03.2006 - 12.03.2006	Medusa-LAN	120	18	M153
79110 Freiburg Lehen	10.02.2006 - 12.02.2006	WOF / BLU-LAN Vol. 6	60	18	M134
91541 Rothenburg o. d. T.	17.03.2006 - 19.03.2006	fedde-fe.de V	200	18	M154
99192 Apfelstädt	10.02.2006 - 12.02.2006	Op:MMS #5	80	18	M135
CH 4415 Lausen	17.03.2006 - 19.03.2006	time2wonder 2k6	400	16	M156
CH 4934 Madiswil	24.02.2006 - 26.02.2006	CyberPI@y 2	200	18	M143



Liefen Sie sich Rennen in unserer NFS Most Wanted-Ladder.



Verbrät bis zu 130 Watt Strom: Intels Pentium Extreme Edition 955 mit Presler-Kern auf dem ersten 975X-Mainboard von Intel.

KOLUMNE

ATI im Crossfire

Mit der Ankündigung von bahnbrechenden Technologien ist das so eine Sache. Vor allem, wenn die Konkurrenz Vergleichbares schon vorher hat. Betonung auf: hat. Also funktionierende oder, noch besser, im Laden tatsächlich erhältliche Produkte als Beweis der firmeneigenen technologischen Finesse. So wie Nvidia mit »SLI«, also der Verbindungsmöglichkeit von zwei Grafikkarten auf einem Mainboard. Da muss man als Konkurrent entweder Maulaffen feil halten oder Maul aufreißen. Und zwar weit. Schnell behaupten, man habe die gleiche Technologie, nur in viel besser, schon im Ärmel. Und diese dann Crossfire nennen. (Die Technologie, nicht die Ärmel.) Alle sind beeindruckt, alles ist gut.

Das kann klappen, muss aber nicht. Vor allem dann nicht, wenn auch sieben Monate nach der Ankündigung noch immer keine Crossfire-Masterkarten erhältlich sind. Noch nicht mal voll funktionierende Testsamples. Nvidia kündigte SLI im Oktober 2004 an, das erste (stabil laufende) Testsystem war im Dezember bei uns. 2004 versteht sich. ATI tanzt den Crossfire-Eiertanz jetzt in die nächste Runde und damit ins nächste Jahr. Ob die Hersteller überhaupt noch die, für die Technologie nötigen, Masterkarten in ausreichender Stückzahl fabrizieren werden, ist fraglich. Wahrscheinlicher ist, dass die nächste Kartengeneration (R580), so wie jetzt schon X1300 und X1600, keine Masterkarten mehr benötigen wird – die Käufer der deutlich teureren X1800-Karten sind die Dummen. Gut für alle ATI-Neukunden ab Anfang 2006 – wenn's denn mal einen stabilen Treiber geben wird. Schlecht für alle, die mit der Hoffnung auf das versprochene Crossfire vorher eine Radeon erworben haben. Die gucken nämlich nicht in schnellste, hoch auflösende HDR-veredelte 3D-Grafik, sondern in die ganz profane Röhre.

Michael Trier, Stellvertretender Chefredakteur
michael@gamstar.de



PENTIUM 955 EE VS. ATHLON 64 FX-60

Mit dem 3,46 GHz schnellen Dual-Core-Prozessor **Pentium Extreme Edition 955** startet Intel ins 65-nm-Zeitalter. Der neue 1.000 Euro teure Sockel-775-Chip, Codename Presler, hat pro Kern satte 2,0 MByte L2-Cache und kommt damit auf 376 Millionen Transistoren – mehr als jeder aktuelle Grafikchip. Den maximalen Energiebedarf gibt Intel mit 130 Watt an. Presler unterstützt 64 Bit, das NX-Bit zum Speicherschutz und weitere Spielereien wie SSE3. Neu mit dabei ist die Virtualisierungstechnik Vanderpool, die das parallele Starten mehrerer Betriebssysteme auf einem PC beschleunigt.

Gleichzeitig mit dem neuen Extremisten stellt Intel auch den 975X-Chipsatz für Sockel-775-Prozessoren mit FSB800 oder FSB1066 vor. Intels Referenzplatine **D975XBX** (230 Euro) unterstützt theoretisch bis zu 8,0 GByte DDR2-667-Arbeitsspeicher im Zwei-Kanal-Modus. Obwohl die Platine zwei PCI-Express-16x-Buchsen hat, laufen derzeit weder SLI noch Crossfire offiziell darauf.

Genau die Phalanx aus **Pentium Extreme Edition 955** und 975X stellt AMD ab Mitte Januar den **Athlon 64 FX-60** mit zwei Kernen und 2,6 GHz Taktfrequenz.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M71](#)

GEFORCE 7900 ULTRA

Was wir schon mehrfach berichtet haben, gab Nvidias Chief Financial Officer (CFO) Marv Burkett vor kurzem zu: Nvidia wird einen Geforce-7-Grafikchip im 90-nm-Prozess fertigen und mit mindestens 750 MHz takten. Codename des Projekts: G71. Die wahrscheinlich Geforce 7900 Ultra genannte Karte soll 512 MByte GDDR3-Speicher mit blitzschnel-

ler Zugriffszeit von 1,0 ns haben, die effektive Taktfrequenz liegt angeblich bei 1.900 MHz. Nach unseren Informationen wartet Nvidia mit der Einführung des neuen Flaggschiffs zunächst auf ATIs R580-Grafikprozessor, um gegebenenfalls Überraschungen zu kontern.

Ebenfalls im 90-nm-Prozess entstehen der neue Mittelklasse-Chip Geforce 7600 (G73) und die Einsteiger-GPU Geforce 7200 (G72). Termin für diese Geforce-7-Varianten ist das 1. Quartal 2006, wahrscheinlich die CeBIT im März.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M108](#)

GEHÄUSE MIT INTEGRIERTER KÜHLUNG

Eine neue Art der Hardware-Kühlung bietet Alternate mit dem Sytrin **Nextherm ICS 8200** an. Das 300 Euro teure Stahl-Case hat eine eingebaute Klimaanlage. Die sitzt vorne unter den Laufwerken, zieht Luft von außen an und kühlt sie mit Hilfe eines Peltier-Aggregats auf bis zu 19°C herunter. Der kühle Luftstrom soll die verbauten PC-Komponenten vor Überhitzung schützen und die warme Luft am Boden wieder nach außen abführen. Noch ist allerdings unbekannt, wie viel Strom die Kühlung selbst verbraucht – in der Regel jedenfalls ziehen Peltier-Elemente kräftig Strom. Ein Netzteil und ein Display vor Anzeige der Systemtemperaturen runden das Paket ab.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M110](#)



Das Gehäuse Nextherm ICS 8200 kühlt die eingebauten Komponenten mit einem Peltier-Element.

X1800-NACHFOLGER IN DEN STARTLÖCHERN

ATI hat mit der Serienproduktion des R580-Chips begonnen. Erste Grafikkarten mit dem Nachfolger der aktuellen X1800-Serie finden Sie voraussichtlich bereits Ende Januar im Handel. Die neue High-End-GPU soll wie der Vorgänger über 16 Pipelines verfügen, aber bis zu 48 Shader-ALUs besitzen. Zusammen mit leicht erhöhten Taktraten will ATI damit Nvidias Geforce 7800 GTX 512 schlagen. Wie bei der X1300- und X1600-Serie könnte ATIs Multi-GPU-Technik Crossfire mit R580-Platinen ohne den Einsatz einer speziellen Master-Karte funktionieren. Die Karten-Hersteller jedenfalls sind alles andere als glücklich mit dem Modell einer Master-Karte, da sie nicht wissen, wie viele sie davon fertigen sollen und dann verkaufen können. Besitzer eines der aktuellen X1800-Spitzenmodelle bleiben dagegen außen vor – passende Master-Karten kommen höchstens in Komplett-PCs auf den Markt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M109](#)

XBOX360 CONTROLLER

Microsofts neue **Xbox 360** ist seit etwa einem Monat auf dem Markt. Das passende Gamepad (30 Euro) macht nicht nur an der **Xbox** eine gute Figur, sondern lässt sich auch prima am PC verwenden. Positiv im Vergleich zum ersten **Xbox**-Pad: die deutlich geschrumpfte Größe. Die weiße Gehäusefarbe könnte dagegen eine schlechte Wahl sein. Wie schnell Chips und Schokolade hier einen Grauschleier auftragen und was der neue Controller alles kann, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M103](#)



Den neuen Xbox 360 Controller (30 Euro) gibt's auch für den PC – sieht gut aus und liegt klasse in der Hand.

WGF HEISST DIRECTX

DirectX10 soll nun doch kommen. Bisher hieß es, die Schnittstellensammlung erscheint nicht mehr unter dem Namen DirectX, sondern wird als »Windows Graphics Foundation«, kurz WGF, vertrieben. Mit Windows Vista soll Ende

2006 der neue Standard eingeführt werden, anscheinend wird nun doch der alte Name weiter benutzt. Die 3D-Schnittstelle soll zudem mit dem Shader Model 4.0 die nächste Realismusstufe bei kommenden Grafikorgien einläuten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M112](#)

SAITEK PRO GAMER COMMAND UNIT

Saitek stellt mit der 40 Euro teuren **Pro Gamer Command Unit** ein neues Eingabegerät für Spieler vor. Insgesamt haben die Designer des Herstellers daran 21 Tasten untergebracht, die sich mit bis zu 144 Befehlen programmieren lassen. Mit einem Schalter können Sie nicht



Saitek will mit seinem ungewöhnlichen Pro Gamer Command Unit die Tastatur ersetzen.

nur die verschiedenen Modi der Tasten umschalten, auch die LED-Beleuchtung wechselt so zwischen Blau, Grün und Rot. Ob das Pad wirklichen Nutzen bringt oder lediglich eine weitere Kuriosität bleibt, testen wir demnächst.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M106](#)

KEINE OPTERONS FÜR SOCKEL 939 MEHR?

Wie ein Lauffeuer verbreitet sich das Gerücht, AMD habe die Opteron-Prozessoren für den Sockel 939 eingestellt. Angeblich würden die Server-Prozessoren den Athlon 64 durch ihr besseres Preis-Leistungs-Verhältnis bedrohen. AMD dementierte die Meldung umgehend, die Opterons werden selbstverständlich auch weiterhin produziert.

Einige Modelle der Server-CPU's sind bei höherem Takt und doppeltem Cache billiger als die Athlon-Pendants. So kostet der Athlon 64/3000+ (1,8 GHz und 512 KByte Cache) genauso viel wie der Opteron/146 mit 2,0 GHz und 1.024 KByte Cache. Ein weiteres Gerücht ist die Umbenennung des kommenden Sockels »M2« in »AM2«. Der neue Steckplatz wird DDR2-800-Arbeitsspeicher unterstützen, ist aber inkompatibel zu allen älteren CPU's. Die geplante Modellpalette reicht vom **Sempron/3000+** bis hin zum **Athlon 64 FX-62**.

[DV](#) [FK](#) [HW](#)

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M111](#)

KURZMELDUNGEN

FORCEWARE 81.95 ERSCHIENEN

Wie fast jeden Monat gibt es auch diesmal einen neuen Treiber von Nvidia. Der Forceware 81.95 behebt einige Fehler in Bezug auf die Spiele Civilization 4 und Guild Wars. Zudem wurde die Leistungsfähigkeit von SLI-Systemen in F.E.A.R. erhöht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M91](#)

CATALYST 5.12 ZUM DOWNLOAD

Der Catalyst 5.12 von ATI enthält Bugfixes und bringt kleine Performancesteigerungen. Den Treiber gibt es erstmals nur noch mit dem »Catalyst Control Center«. Diese grafische Oberfläche für die Treiber-Einstellungen benötigt das .Net-Framework von Microsoft. Das bekommen Sie über unseren zweiten Quicklink.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M92](#) [M93](#)

NVIDIA KAUFT ULI

Nvidia hat den Chipsatz-Hersteller ULI übernommen und in den eigenen Konzern eingegliedert. ULI war bislang vor allem für günstige Chipsätze bekannt, unter anderem produziert das Unternehmen auch den M1695-Chipsatz für AGP und PCI-Express oder – besonders pikant – Southbridges für Mainboards mit ATI-Chipsätzen. Volle 52 Millionen US-Dollar soll Nvidia der Deal wert gewesen sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M94](#) [M95](#)

ATI RADEON X1600 MOBILITY

ATI hat den Notebook Grafik-Chipsatz Radeon X1600 Mobility vorgestellt. Der Chip ähnelt stark dem X1600 für Desktop-PC's. Neben zwölf Pixel Shadern verfügt er über fünf Vertex Shader und das Shader Model 3.0. Erste Notebooks mit der X1600 Mobility wurden unter anderem schon von Asus angekündigt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M98](#)

EVEREST HOME EDITION EINGESTELLT

Lavalys hat die Freeware-Version des Hardware-Analyse-Tools Everest (früher AIDA) eingestellt. Sämtliche Links zu dem bekannten Tool wurden entfernt, nur die kostenpflichtigen Varianten »Ultimate« und »Corporate« können Sie noch als Test-Versionen herunterladen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M96](#)

DDR2 BILLIGER ALS DDR

Diesen Monat sind die Preise von DDR2-Arbeitsspeicher erstmals unter die von DDR1-RAM gefallen. Ein 1-GByte-Modul DDR1-400 kostet derzeit rund 90 bis 120 Euro, die etwa gleich schnelle DDR2-533-Version um 80 Euro. DDR2-667-Riegel mit gleicher Kapazität liegen zwischen 80 und 120 Euro. DDR2-Speicher kommt derzeit primär auf aktuellen Intel-Mainboards zum Einsatz. AMD wird erst mit dem neuen AM2-Sockel auf DDR2 umsatteln – und dann gleich auf das schnelle DDR2-800.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M174](#)

POWERCOLOR GTO MIT 16 PIPES

Neben Sapphire und Madmox mit der X800 GTO² gibt es einen neuen Hersteller aufgebohrter Radeon-X800-GTO-Karten. Powercolor vertreibt in den USA die X800 GTO16 mit 16 statt der üblichen zwölf Pixel Shader. Wann und ob die Karte in Deutschland erscheint, ist noch nicht sicher.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M101](#)

DIVX 6.1

Divx Networks hat DivX in der Version 6.1 veröffentlicht. Besitzer einer Dual-Core-CPU dürfen sich freuen: Laut den Entwicklern wird damit ein Geschwindigkeitszuwachs von bis zu 300 Prozent erreicht. Bei Single-Core-CPU's soll der Encoder von DivX 6.1 immerhin noch zwischen 14 und 80 Prozent schneller arbeiten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [M102](#)