



Die Sacred-Helden gratulieren GameStar zum Jubiläum und freuen sich auf ihr zweites Abenteuer.

KOLUMNE

Das ist nicht mein Krieg

Ich bin kein großer Fan von Kriegsszenarien in Ego-Shootern, so viel vorweg. Was für Strategiespiele, die von Natur aus abstrakter sind, gut passt, geht mir in der Ego-Perspektive oft zu weit. Call of Duty 2 ist ein Musterbeispiel für alles, was mich am Genre stört: einerseits ein hoher optischer Realismus, andererseits keine nachvollziehbaren Charaktere, keine richtige Geschichte. Einerseits will mir die Inszenierung einen realen Schauplatz vorgaukeln, andererseits lässt das Spiel alles außen vor, was meines Erachtens dazu gehört, wenn man sich ein so sensibles Thema wie einen echten Krieg vornimmt: den historischen Kontext und die persönliche Komponente. So verkommt das Gefecht zur Schießbude, entsprechende Allmachtsgefühle inklusive. Wenn man den Krieg auf heroische Ballereien mit Supersoldaten reduziert, ist man nicht mehr weit weg von der Verherrlichung.

Dabei gäbe es für ein Spiel wie Call of Duty 2 so viele Möglichkeiten, ein besseres Erlebnis zu schaffen: Zwischenszenen, die den Verlauf der Schlachten zeigen, Gespräche mit Kameraden, das Aufbauen eines Helden, der nicht nur aus Auge und Abzugsfinger besteht, sondern sich eigene Gedanken über das Geschehen macht. Ein Operation Flashpoint ist da besser. Liebe Designer, ihr verschenkt unnötig Potenzial.

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

ZITAT DES MONATS

»Wir müssen IQ-Tests schwerer machen, weil sie längst vom Schwierigkeitsniveau aktueller Videospiele übertroffen werden.«

Patricia M. Greenfield, Professorin für Psychologie
(Zitat aus Zeit Wissen, Ausgabe 5/2005)

SACRED 2

Die Dämonen pfeifen es bereits seit Monaten von den Dächern, jetzt ist es offiziell: Ascaron arbeitet am Nachfolger zum Action-Rollenspiel **Sacred**. Firmen-Insidern zufolge existiert bereits eine erste Technologie-Demo der neuen 3D-Engine. Angeblich soll das Spiel schon jetzt deutlich schöner aussehen als **Titan Quest**, besonders stolz sei man auf die Haar-Animationen und den dynamischen Schattenwurf. Als erste Charakterklasse steht die Seraphim fest. Die Story spielt wohl wieder im Fantasy-Reich Ancaria und soll spannender erzählt werden als im Vorgänger. Statt langweiliger Textkästen gibt's jede Menge Zwischensequenzen in der Spielgrafik. Außerdem verspricht Ascaron einen besser funktionierenden Multiplayer-Modus. Dies soll das externe Team von Instance Four sicherstellen, das schon bei **Siedler 5** für stabile Online-Schlachten sorgte. Einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht, wir rechnen erst 2007 mit **Sacred 2**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L185](#)

ZUXXEZ GEGEN RAUBKOPIERER

Zuxxez Entertainment, Publisher des Spiels **Earth 2160**, geht konsequent gegen Raubkopierer vor: Der Dienstleister Logistep ermittelt für Zuxxez mehr als 1.000 IPs von **Earth 2160**-Uploadern in Online-Tauschbörsen wie zum Beispiel eMule, eDonkey und Bit Torrent; Zuxxez stellt daraufhin Strafanzeigen bei der Staatsanwaltschaft Karlsruhe. Deren Anwälte erhalten nach Abschluss des Ermittlungsverfahrens Klarnamen und Adressen der Raubkopie-Anbieter und verschicken strafbewehrte Unterlassungserklärungen. Der Kopierer wird

darin zur Zahlung einer Vergleichsbühe (50 Euro) und zur Erstattung der Anwaltskosten (150 Euro) aufgefordert. Nach Angaben von Zuxxez wurde **Earth 2160** etwa 100.000 Mal verkauft, aber deutlich mehr als 600.000 Mal von Tauschbörsen-Nutzern heruntergeladen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L186](#)

TAKE 2 KAUFT FIRAXIS

Firaxis Games, die Firma des Branchen-veteranen Sid Meier, ist von Take 2 aufgekauft worden. Firaxis hatte zuletzt **Civilization 4** und **Pirates!** veröffentlicht. Konkrete Titel-Ankündigungen gibt es noch nicht, weitere **Civilization**-Teile scheinen jedoch sicher. Außerdem dürfte das nun finanziell gestärkte Firaxis neue Spiele-Entwicklungen planen, immerhin sitzt Sid Meier auf Marken wie **Silent Service**, **Gunship** oder **Colonization**. Die Rechte an seinen Klassikern konnte er Mitte 2003 von Atari zurück-erwerben. Mit dem Kauf ist ein weiterer namhafter unabhängiger Entwickler unter die Fittiche eines großen Publishers geschlüpft. Take 2 baut offenbar zielstrebig seine Kapazitäten in der PC-Spiele-Entwicklung aus, um weniger abhängig von der **GTA**-Serie zu sein, die bislang einen Großteil der Gewinne des US-Publishers einspielt. Ein Kaufpreis wurde nicht genannt.



Firaxis-Kauf: Ermöglicht der Deal eine Neuauf-
lage von Sid Meiers Klassiker Silent Service (Bild)?

GEARS OF WAR: AUCH FÜR PC?

Es soll der große Action-Hit für die Xbox 360 werden: **Gears of War** von den Unreal-Machern Epic. Jetzt denkt Firmenchef Mark Rein auch über eine PC-Umsetzung nach. Die Entscheidung läge allerdings bei Microsoft: Kommt von dort das Okay, kommt die PC-Version. In **Gears of War** ballern und rätseln (!) Sie sich aus der Schulterperspektive durch ein **Quake**-mäßig düsteres Zukunftsszenario. Da im Schatten das Grauen lauert, müssen Sie für Licht sorgen und etwa brennende Autos durch die Gegend schubsen oder Lavaströme umleiten. Schießereien sollen sich deutlich taktischer spielen als in der **Unreal**-Serie. Da Epic erst nach Fertigstellung der Xbox-360-Version mit der Umsetzung beginnen würde, dürfen wir wohl erst 2007 losballern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L189](#)



Gears of War: Taktische Ballereien, spektakulär inszeniert von der Unreal Engine 3.

FABLE 2

Die Anzeichen für eine Fortsetzung des Rollenspiels **Fable** verdichten sich. So bestätigte Shane Kim, General Manager der Microsoft Game Studios, dass man die **Fable**-Marke ausbauen wolle. Laut Internet-Gerüchten sollen die Arbeiten am zweiten Teil bereits begonnen haben. Angeblich startet der Spieler wieder als kleiner Junge. Schon zu Beginn des Abenteuers sollen Sie Gesellschaft bekommen: Ein Hund wird Ihnen als ständiger Begleiter durch die Geschichte folgen. So wie Sie die Wahl zwischen strahlendem Held oder blutdürstigen Halsabschneider haben, wird sich auch der Vierbeiner zum Guten oder Bösen ent-



Im zweiten Teil von Fable soll Sie ein Hund bei den Echtzeitkämpfen unterstützen.

wickeln – je nachdem, welche Entscheidungen Sie treffen. Den Gerüchten nach soll die Xbox-360-Version Ende 2006 erscheinen, eine PC-Umsetzung dürfte demnach frühestens Mitte 2007 folgen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L201](#)

CRYSIS: DAS NEUE CRYTEK-SPIEL?

Dass die **Far Cry**-Macher von Crytek an einem neuen Ego-Shooter arbeiten, ist kein großes Geheimnis. Jetzt gibt es erste handfeste Hinweise auf den Namen des Babys. So hat der Coburger Entwickler beim US-Patentamt den Markennamen **Crysis** eintragen lassen (siehe Quicklink). Außerdem sicherte sich Crytek-Chef Faruk Yerli zwei Internet-Domains: crisis-game.com und crysis-game.com. Als sicher gilt bereits, dass der Titel eine neue 3D-Engine spendiert bekommt, die grafisch selbst Cryteks eindrucksvolle Tech-



Crysis soll noch ein gutes Stück besser aussehen als Cryteks Technologie-Demo The Project.

nologie-Demo **The Project** in den Schatten stellen soll. Internet-Gerüchten nach sind die Arbeiten am indirekten **Far Cry**-Nachfolger bereits weit fortgeschritten: Als möglicher Erscheinungszeitraum für **Crysis** wird der Herbst 2006 gehandelt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L204](#)

DRIVER PARALLEL LINES

»Alle Online-Redakteure gehen jetzt bitte mal raus«, hieß es bei Atari in Lyon nach der Präsentation des Action-Rennspiels **Driver: Parallel Lines**. Die Internet-Journalisten hatten sehen dürfen, wie der junge Held TK im New York der 70er in bester Serienmanier durch den Stadtverkehr rast. Alles wie gehabt? Der clevere Dreh kam erst nach der bizarren Onliner-Abfuhr: TK wandert zur Spielmitte für 28 Jahre in den Knast und kommt 2006 wieder frei. Die zweite Hälfte von **Parallel Lines** spielt im modernen New York: verändertes Stadtbild, neue Autos, neue Waffen, die Junggänger von damals sind jetzt satte Mafia-bosse. Einen Termin für die mittlerweile bestätigte PC-Umsetzung wollte Atari noch nicht nennen, wir tippen auf den Sommer 2006.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L205](#)

HK CS

KURZMELDUNGEN

STALKER: FRÜHESTENS OKTOBER 2006



In einem Internet-Forum hat sich Stalker-Entwicklungsleiter Anton Bolshakov zum Release des Ego-Shooters geäußert. Demnach erscheint der Ver-spätungskönig erst im Herbst 2006. Die Wartezeit können Sie mit dem ersten offiziellen Roman zum Spiel überbrücken, der seit dem 15. November in den Regalen steht. Das Buch heißt **Todeszone** und kostet 9,90 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L210](#)

BIOWARE & PANDEMIC: ENTWICKLERHOCHZEIT

Das Investment-Unternehmen Elevation (einer der Firmenchefs ist U2-Sänger Bono) hat die Entwickler-Studios Bioware (Knights of the Old Republic) sowie Pandemic (Star Wars: Battlefront 2) gekauft und will die beiden Firmen zusammenlegen. Derzeit haben Bioware und Pandemic zusammen 400 Mitarbeiter in Studios in Los Angeles, Edmonton (Kanada) und Brisbane (Australien). Diese Studiostruktur soll erhalten bleiben. Außerdem möchte die neue Firma auch weiterhin mit ihren vertrauten Publishing-Partnern zusammenarbeiten. Angeblich steht auch Lionhead auf der Einkaufsliste von Elevation.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L212](#)

HALF-LIFE 2: AFTERMATH

Das Addon zum Ego-Shooter wird sich laut Valve-Marketingchef Doug Lombardi auf das Frühjahr 2006 verschieben. Das Team arbeite hart daran, die neue Episode für Half-Life 2 fertig zu stellen. Jedoch brauche Valve mehr Zeit, um die selbst gesteckten Qualitätsansprüche zu erfüllen, so Lombardi. Ursprünglich sollte Aftermath noch diesen Herbst erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L213](#)

TORINO 2006

Take 2 wird im Januar ein offizielles Spiel zu den olympischen Winterspielen von Turin veröffentlichen. Insgesamt soll es acht unterschiedliche Sportarten geben. An originalgetreu nachgebauten Wettkampfstätten kämpfen Sie um die Medaillen, auch im Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L214](#)

TRILOGY STUDIOS: NEUE HITMASCHINE?

Mark Skaggs, der Entwicklungsleiter von Schlacht um Mittelmeer und C&C Generäle, hat sich selbständig gemacht und gemeinsam mit Rick Giolito (Medal of Honor) sowie Michael Pole (Vice President of Worldwide Studios bei Sierra) eine neue Spieleschmiede gegründet. Das Team arbeitet in Santa Monica bereits an einem ersten Projekt: laut Skaggs ein Ego-Shooter mit Rollenspiel-Elementen auf Basis der Unreal Engine 3.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L216](#)

DIE SIMPSONS: LIZENZSPIELE VON EA

Electronic Arts hat sich die Rechte an der Cartoon-Serie Die Simpsons gesichert. Das Entwicklerstudio EA Redwood (Tiger Woods-Serie) arbeitet bereits an einem ersten Spiel. Ein Termin steht noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L217](#)

F.E.A.R.: FANS ERKLÄREN STORY

58 Seiten voller Horror: In der F.E.A.R.-Bibel der deutschen Fan-Seite fearhq.com finden Sie sämtliche Dialoge, Telefonnachrichten und Radiomeldungen des Horror-Shooters und können so die komplexe Geschichte nochmal nachlesen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L220](#)

FIFA STREET 2: DOCH KEINE PC-VERSION

EA Sports hat die Arbeiten an der PC-Umsetzung des Action-Fußballspiels FIFA Street 2 eingestellt. Die Straßenbolzerei wird deshalb genau wie der Vorgänger ausschließlich für Konsolen erscheinen. Eine Begründung für den Schritt gibt es nicht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L218](#)



KOLUMNE

Zwei sind einer zuviel

Hiermit nominiere ich Ubisoft für die dämlichste Vermarktungsstrategie des Jahres. Denn vom Actionsspektakel King Kong werden zwei verschiedene Versionen angeboten, von denen eine – die so genannte Gamer's Edition – ausschließlich online zu haben ist. Zum Vollpreis versteht sich. Diese Fassung unterscheidet sich von der 08/15-Version (genau, die im Laden) durch erheblich schönere Texturen, läuft aber nur auf High-End-Systemen mit 2,0 GByte RAM, dickem Prozessor und Luxus-Grafikkarte. Wieso das Ding nicht Bestandteil des normalen Spiels ist, konnte uns Ubisoft auf Nachfrage auch nicht erklären. Wir spekulieren mal: Könnte es sein, dass man austesten will, wie gut oder schlecht sich Spiele online verkaufen lassen? Oder war man nur zu knickrig, für den vollen Inhalt eine zweite DVD zu produzieren?

Wie dem auch sei, der Dumme sind Sie, als ehrlich zahlender Kunde. Entscheiden Sie sich für die Standardfassung, entgehen Ihnen die schicken Texturen. Selbst wenn Sie später vielleicht die passende Hardware besitzen sollten. High-End-Käufer dagegen bekommen für 45 Euro weder DVD noch Verpackung. Ich habe einen Tipp für Sie: Warten Sie doch einfach mit dem Kauf ein Weilchen ab. Glauben Sie mir, die Onlineversion bringt sicherlich weit weniger ein, als Ubisoft hofft. Und dann, wahrscheinlich schneller als den Verantwortlichen lieb ist, wird diese Version als Kombi-Paket zum Günstigpreis zu haben sein. Ich tippe mal auf den Namen Gold-Edition.

Mick Schnelle, Redakteur
mick@gamestar.de

DARK MESSIAH

Mach es klein, dann sei gemein! Das könnte das Motto des magiebegabten Helden aus **Dark Messiah of Might and Magic** sein. Denn einer seiner Zauber verwandelt Gegner kurzzeitig in 20 Zentimeter winzige Winzlinge – leichte Opfer! Magie funktioniert im Spiel nur mit Hilfe der vier Elemente (Erde, Feuer, Wasser und Luft), wobei jedes wiederum vier Sprüche unterstützt. Das Schrumpfen etwa gehört zur Luft. Weitaus pompöser wirkt das Inferno, das einen Flammenschild um den Spieler lodern lässt. Was die Stein-Haut (Erd-Magie) anstellt, ist kaum erklärungsbedürftig. Und der Wasserzauber Frost stellt das Gegenüber einfach kalt – Klirrfaktor inklusive.

Doch Magie ist nicht alles: Zahlreiche Nah- und Fernkampfwaffen machen das Spiel zu einem wilden Action-Mix, in dem Sie auch coole Kombo-Attacken einsetzen können. So sollen Sie mit ein bisschen Übung einen Gegner per Kick Richtung Kopf zu Boden befördern dürfen, um ihn anschließend mit einem gezielten Hieb zu erledigen – dank Physik-Gerüst der Source-Engine. Im zweiten Quartal 2006 sollen Sie ausprobieren dürfen, ob das wirklich klappt.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L221](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L221)



Dark Messiah: Es ist ein bisschen unfair, einen Gnom mit dem Flammenschwert niederzumähen.

GIRLZZ

»Lifestyle-Simulation« nennt Publisher Deep Silver sein im zweiten Quartal 2006 erscheinendes **Girlzz**. Darin geht es um Mädchen, Shoppen, Cliques, Shoppen, Jungs, Shoppen und um (wir erwähnten es vielleicht schon irgendwo)



Girlzz: Nehme ich nun eine blaue oder eine blaue Jeans?

Shoppen. Ziel des Spiels ist es, sich in unterschiedlichsten Szenen (bei den verzickten Schönen oder den Punks) als respektierte Jungdame zu behaupten. Das geht über Äußerlichkeiten (Shoppen!) und die richtigen Gespräche mit den richtigen Leuten zur rechten Zeit – im Café, der Schule, im Einkaufszentrum, im Park oder einer schicken Bar. Romantik (oder was die Entwickler darunter verstehen) kommt auch nicht zu kurz: In der Disco warten knackige Herren auf Eroberung. Insgesamt können Sie mit 250 Personen tratschen, um sich Freunde zu machen. Wir empfehlen das Programm jetzt schon all unseren männlichen Lesern – als sozialwissenschaftliche Studie des anderen, des gänzlich fremden Geschlechts.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L215](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L215)

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Rainbow Six Lockdown bleibt der Serie treu – in Sachen Team. Das besteht wieder aus vier Mitgliedern, die Sie vor dem Einsatz mit Waffen ausstatten, darunter Schrotflinten und Blendgranaten. Neu: Jedes Schießseisen dürfen Sie einmal aufrüsten, etwa mit einem Schalldämpfer oder einem Zielfernrohr. Dafür können Sie den Einsatz nicht mehr auf einer Karte planen, sondern müssen Ihren Jungs direkt in der Spielansicht die Marschrichtung vorgeben – auch per Mikrofon: Ihre Männer sollen auf Sprachbefehle reagieren. Ob's funktioniert, erfahren wir im 1. Quartal 2006.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L66



Rainbow Six Lockdown: Während die anderen Wache stehen, präpariert ein Teammitglied eine Tür mit Sprengstoff.

THE FALL MUTANT CITY

Das anfangs schwer bugverseuchte **The Fall** bekommt irgendwann 2006 einen Nachfolger – hoffentlich ohne Fehler. **The Fall – Mutant City** soll die Geschichte des Rollenspiels weiterschreiben. Drei Jahre nach Ende des Vorgängers bedroht eine mögliche neue Herrscherasse die Welt: die Mutanten. Wahllos töten die so genannten »Gesichtslosen« verängstigte Menschen. Um der Gefahr Herr zu werden, schicken die Entwickler von Silver Style Sie mit acht neuen Charakteren, 600 Waffen und Items abermals ins postapokalyptische Abenteuer.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L219



Mutant City: Im Schutz der sicheren Biosphäre üben die acht neuen Helden das Kämpfen mit den frischen Waffen.

THE REGIMENT

Der britische SAS (Special Air Service) ist nicht etwa eine Fluglinie, sondern einer der kompetentesten Spezialeinsatztrupps der Welt. In Konamis **The Regiment** werden Sie Mitglied in diesem Club der harten Männer und absolvieren in vier Szenarien jeweils drei relativ kurze Missionen. Während die Geiselnahme



The Regiment: Für die Geisel in der Londoner U-Bahn kommt unsere Hilfe ein bisschen zu spät.

in der iranischen Botschaft in London ein reales Vorbild hat, sind die Kämpfe in der U-Bahn, dem Parlament und auf einem irischen Bauernhof fiktiv. Der obligatorische SAS-Veteran im Ruhestand führt in netten Videos in die Aufträge ein. Stets treten Sie mit einem vierköpfigen Team an, dem Sie wie in **Raven Shield** einfache Befehle (Tür aufbrechen, Raum sichern) erteilen dürfen. Das war bei unserer spielbaren Version selbst im simpleren der beiden Schwierigkeitsgrade bitter nötig, denn die Terroristen schießen sehr genau.

Einzelkämpfer, die gerne die virtuellen Kollegen irgendwo parken und alleine losziehen, sind nahezu chancenlos gegen die böse Übermacht. Die KI enttäuscht allerdings noch: Gegner drehen sich nicht mal um, wenn man hinter ihrem Rücken eine Tür sprengt. Befreite Geiseln sollte man unbedingt fesseln, damit sie nicht in die Schusslinie laufen. Reicht die Zeit dafür nicht, beruhigt ein gezielter Faustschlag die verschreckten Befreiten. Technisch wirkt **The Regiment** ganz ordentlich, wenn auch Kameraden und Gegner recht eckig aussehen. Den Test zum Spiel lesen Sie übrigens schon in der kommenden Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L208

PANZER ELITE ACTION

Panzer Elite Action bietet alles, was sein Name verspricht: Kettenfahrzeuge, harte Kerle und natürlich viel Kawumm. Denn mit einem Panzer rumpeln Sie über Schlachtfelder im Zweiten Weltkrieg und ballern auf feindliche Tanks sowie Infanteristen. Dieses an sich simple Spielprinzip würzt Entwickler Zootfly mit einem rudimentären Befehlssystem. Zum Beispiel lassen Sie Ihre KI-Verbündeten ein bestimmtes Ziel angreifen oder in Formation fahren. Das bringt jedoch meist nichts, weil Sie auch alleine gut klarkommen. Die Missionen sind dafür angenehm abwechslungsreich, unter anderem schleichen Sie sich in ein feindliches Camp oder erobern ein Treibstofflager. Skriptereignisse wie plötzliche Gegenangriffe bringen Dynamik, ständig kracht's irgendwo – das sorgt für Atmosphäre. Wer auf gradlinige Action abseits von der üblichen Ego-Shooter-Alienhatz steht, darf sich also aufs 1. Quartal 2006 freuen. Dann soll **Panzer Elite Action** nämlich in die Läden rollen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L68

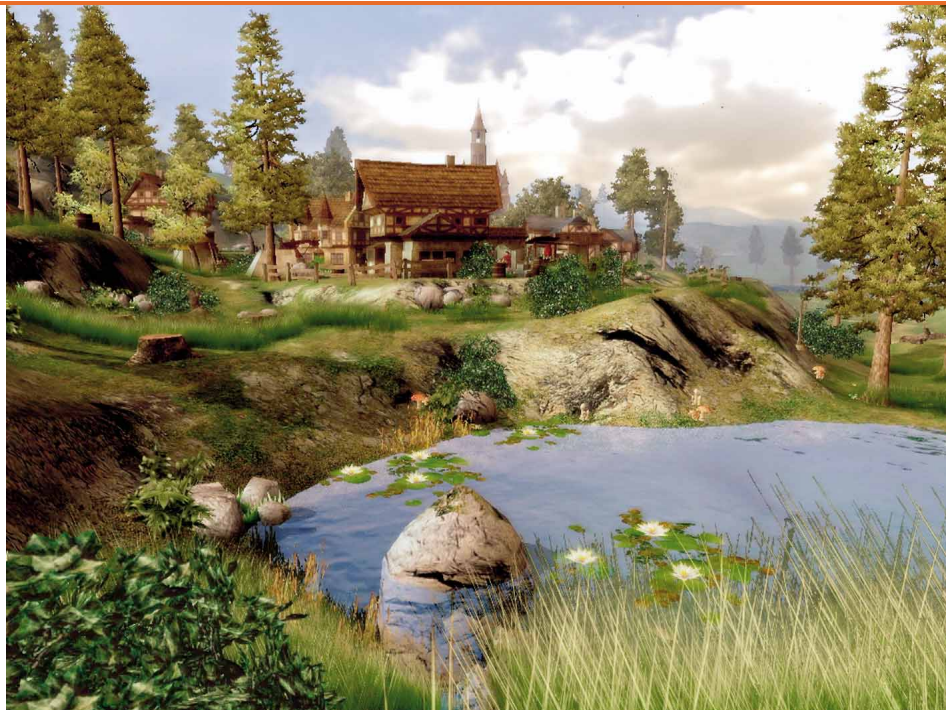


Panzer Elite Action: In den Missionen dürfen Sie eine bestimmte Anzahl Luftangriffe anfordern. Die sorgen für Erdfontänen.

DIE GILDE 2

Derzeit entsteht bei den 4Head Studios **Die Gilde 2**. Wie schon der Vorgänger lockt Sie auch der zweite Teil wieder ins Mittelalter. Dabei müssen Sie sich vom einfachen Tagelöhner zum reichen Kaufmann oder gar Bürgermeister hocharbeiten. Oder Sie wählen eine Karriere als Dieb und werden ein gefürchteter Räuberhauptmann. Die Entwickler betiteln ihr Spiel als »Lebenssimulation«, in der Sie sich um den Aufbau Ihrer Geschäfte, den Handel mit Rohstoffen und die Produktion von Waren kümmern. Optisch hat Teil 2 einen deutlichen Sprung nach vorne gemacht. Ob das neue Werk spielerisch den Vorgänger übertrumpft, wird sich im Sommer zeigen. Dann soll der Titel erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L22



Die Gilde 2: Schöner sah das Mittelalter nie aus. Ob es spielerisch auch schön wird, bleibt abzuwarten.

TYCOON CITY NEW YORK

New York hat schöne Ecken, New York hat schäbige Ecken, New York ist halt New York – zumindest in echt. Im Spiel kann New York ganz anders aussehen, wenn Sie es selbst nachbauen. Stadtviertel für Stadtviertel verwandeln Sie in Ataris Aufbauspiel **Tycoon City: New York** Brachland in Straßenzüge, über 4.000 Gebäudetypen sollen dafür zur Verfügung stehen. Der Schwerpunkt liegt darauf, funktionierende Nachbarschaften zu schaffen: Gibt's genügend Wohnhäuser und Büros? Wo gehen die Leute einkaufen, was machen sie in der Freizeit? Das soll funktionieren wie eine Mischung aus **Sim City** (Häuser bauen) und **Rollercoaster Tycoon** (Menschen anklicken, Bedürfnisse herausfinden). Statt auf fitzeliges Mikromanagement setzt **Tycoon City** auf einfache Bedienung und viele Belohnungen – wenn Sie gut spielen, veranstalten die Einwohner zum Beispiel eine Karnevalsparade in ihren Straßen. Im Februar 2006 bauen Sie los.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L206



Tycoon City: Dank Straßenperspektive sehen Sie die Bewohner.

CRASHDAY

Burnout trifft **Trackmania** trifft **Flatout** trifft **Destruction Derby** trifft **Carmageddon**: Das deutsche Actionrennspiel **Crashday** vom Entwickler-Duo Replay und Moonbyte bedient sich bei vielen Vorbildern. Wie in **Trackmania** treten Sie auf mit Schikanen gespickten Kursen



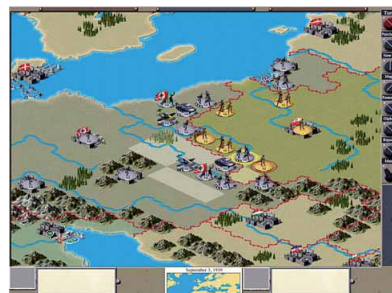
Crashday: In einer Explosion zerreißt es den Duellgegner – für ihn ist das Rennen zu Ende.

gegen Konkurrenten an, nur sind die gemeinsam mit Ihnen auf der Piste – Rem-peln gehört zum Programm. Der schick-realistische Look von **Crashday** gefällt uns schon in diesen Temporunden, noch knalliger wird's in den Demolier-Death-matches. Dort drängeln und ballern (mit MG und Raketen) sich bis zu vier Fahrer gegenseitig auf den Schrottplatz, Wracks explodieren in Schauern aus Metallteilen. Wer seine Wagen lieber friedlich zu Metallklumpen verknäult, darf in Stunt-Arenen auf Punktejagd gehen. Alle Areale sind mit dem mitgelieferten Editor gebaut, damit klicken Sie fordernde Strecken in kürzester Zeit aus mehr als 250 Elementen zusammen. Bis Februar 2006 haben Sie noch Zeit, Ihren Führerschein zu machen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L207

STRATEGIC COMMAND 2

Sie übernehmen in der Rundenstrategie **Strategic Command 2** die Kontrolle einer von 28 Nationen und müssen sich in den Wirren des Zweiten Weltkriegs behaupten. 16 unterschiedliche Einheiten mit bis zu 26 Eigenschaften sollen für Abwechslung und Taktik sorgen. Gekämpft



Strategic Command 2: Die deutsche Front ist dem Gegner zahlenmäßig überlegen.

wird – wie schon im Vorgänger – zu Land, zu Wasser und in der Luft. Wenn es mal nicht so kriegerisch sein soll, können Sie auch den kuscheligen Weg der Diplomatie einschlagen. **Strategic Command 2** kommt mit umfangreichen Multiplayer-Optionen: Sie können sich per Hotseat, Mail, LAN oder im Internet mit ihren Freunden um die Weltherrschaft streiten. Noch Anfang Dezember soll das Programm erscheinen. Bei der Entwicklung wurde eng mit den Fans zusammengearbeitet; WalkOn media ist überzeugt, dass die Spieler begeistert sein werden. Ob der Titel auch für Normalsterbliche interessant ist, lesen Sie in der nächsten Ausgabe. Denn bereits Anfang Dezember soll das Spiel in unseren Läden stehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L71

RISE & FALL CIVILIZATIONS AT WAR

Peter und Paul sind eigentlich die besten Freunde. Nur wenn es um Spiele geht, bekommen sie sich regelmäßig in die Haare. Peter liebt Action, Paul Strategie. Und beide hassen das Lieblingsgenre des anderen. **Rise & Fall**, das im Februar 2006 erscheinen soll, wird endlich den perfekten Krieg für die beiden bringen, denn in Rick Goodmans historischer Echtzeit-Actionstrategie darf nicht nur Paul Armeen verschieben, sondern Peter sich auch im Shooter-Stil durch feindliche Horden schnetzeln, wenn er in einen von acht Helden schlüpft. Toll: Im Multiplayer-Modus wird das auch möglich sein. Darin sollen maximal acht Spieler zu Felde ziehen können. Großes Manko des Quasi-Vorgängers **Empire Earth** waren die falschen Größenverhältnisse zwischen Mann und Gerät. Die sollen in **Rise & Fall: Civilization at War** deutlich besser, weil realistisch werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L21](#)



Rise & Fall: Mischung aus Action und historischer Strategie in atemberaubend detaillierter Grafik.

ACT OF WAR ADDON

Korvetten, Kreuzer, Zerstörer, Schnellboote, U-Boote, Flugzeugträger – was Fans von **Act of War** bisher gefehlt hat, liefern die Franzosen von Eugen Systems im – noch namenlosen – Addon nach. Neben dem Seekrieg (mit rund 15 Schiffstypen) soll's massenweise Spielverbesserungen geben. Für Luftangriffe werden Anflugschneise und Angriffsradius jetzt auf der Minikarte festgehalten. Die Artillerie bekommt eine Anzeige für den Streuradius ihrer Granaten, ein Medi-Helikopter heilt Soldaten im Feld, im neuen Söldner-Gebäude lassen sich Kampftruppen gegen horrendes Geld ausleihen. Verheerend: Wenn Sie den »Hermit«-Laster heil in Nähe des Feindlagers lotsen, deponiert er eine Nuklearbombe, die sie auf Knopfdruck zünden. Die Story um einen Staatsstreich in



Act of War Addon: Auf neuen Marine-Karten geht's in Seegefechte.

den USA wird in 33 Einsätzen erzählt, neue Live-Videos wird's aber nicht geben. Das Addon schlägt voraussichtlich im März 2006 bei uns auf.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L205](#)

DER KÖNIG VON NARNIA

Minotauren, Zyklopen, Faune – die Welt von Narnia ist bevölkert mit geheimnisvollen Wesen und fantastischen Geschöpfen. Die Verfilmung des Kinderbuch-Meisterwerks von C.S. Lewis (die Bücher verkauften sich mehr als 85 Millionen Mal) kommt am 8.12. in die Kinos, doch bereits seit Ende November gibt es **Der König von Narnia** zu kaufen. Für einen ausführlichen Test kam das Muster nicht rechtzeitig, deshalb hier das Wichtigste in Kürze: Das Action-Adventure hält sich streng an die Handlung des Films und wartet mit ganzen 25 Minuten Filmsequenzen auf, die Sie nach und nach freischalten können. Sie übernehmen die Kontrolle über die vier Geschwister Peter, Susan, Edmund sowie Lucy und erforschen die fantastische Welt. Jeder Held wartet dabei mit besonderen Fähigkeiten auf: Edmund etwa kann klettern, die kleine Lucy kriecht durch schmale Gänge. Vor detaillierten und wunderschön gerenderten Kulissen gibt es viel zu entdecken – der Schwierigkeitsgrad ist, der Zielgruppe der Neun- bis 14-jährigen entsprechend, niedrig angesetzt.

CS GR MIC MS MR PET

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L36](#)



Narnia: Der geschickte Einsatz der Spezialfähigkeiten ist oft der Schlüssel zum Sieg.

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar 01/06

CITY LIFE

Gewaltige Städte in 3D-Grafik errichten, sich dabei um die Bedürfnisse der Bevölkerung kümmern und aus Hunderten von Gebäuden auswählen – das ist City Life. Als Städtebauer können Sie sich in der Wirtschaftssimulation in 45 Missionen den Herausforderungen einer Stadt im 21. Jahrhundert stellen. Ein Karten-Editor erlaubt dabei eigene Metropolen, und die 3D-Engine soll Ihre Stadt mit vielen Spezialeffekten zu einem grafischen Augenschmaus machen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [L67](#)



City Life: Über Ihrer Stadt geht die Sonne auf.

Aktuell NEWS



GAMESTAR-CHARTS 01/2006

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Battlefield 2: Special Forces	Multiplayer-Shooter-Addon	Electronic Arts / Dice	NEU	93	16	26,59	www.spielwaren-guenstig.de
2	GT Legends	Rennspiel	10tacle / Simbin	11/05	92	ohne Beschr.	45,34	www.spielwaren-guenstig.de
3	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft / Enselmbe	12/05	89	12	38,70	www.atelco.de
4	Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami / Konami of Europe	12/05	89	ohne Beschr.	37,90	www.amazon.de
5	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Monolith / Vivendi	11/05	89	18	42,89	www.froeschl.de
6	Fußball Manager 06	Fußballmanager	EA Sports / EA Sports Deutschland	11/05	89	ohne Beschr.	41,63	www.mindfactory.de
7	Civilization 4	Rundenstrategie	Take 2 / Firaxis	12/05	88	12	39,95	www.amazon.de
8	NHL 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	88	ohne Beschr.	37,00	www.gameworld.de
9	Rome: Barbarian Invasion	Strategiespiel-Addon	Sega / Creative Assembly	11/05	88	12	26,15	www.spielwaren-guenstig.de
10	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	EA / EA Canada	NEU	87	12	40,89	www.froeschl.de
11	Fritz 9	Schachspiel	NBG / Chessbase	NEU	86	ohne Beschr.	38,37	www.spielwaren-guenstig.de
12	Everquest 2: Desert of Flames	Online-Rollenspiel-Addon	Ubisoft / Sony Online	12/05	86	12	27,90	www.amazon.de
13	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	86	ohne Beschr.	49,99	www.mytoys.de
14	Tiger Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	86	ohne Beschr.	47,95	www.softunity.de
15	Call of Duty 2	Ego-Shooter	Activision / Infinity Ward	NEU	85	18	47,99	www.pcfun.de
16	The Movies	Aufbauspiel	Activision / Lionhead	NEU	85	12	40,77	www.mindfactory.de
17	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	85	ohne Beschr.	34,00	www.gameworld.de
18	King Kong	Ego-Shooter	Ubisoft / Ubisoft	NEU	83	12	54,90	www.softunity.de
19	Skispringen 2006	Sportspiel	RTL / 49 Games	NEU	82	ohne Beschr.	27,90	www.amazon.de
20	Brothers in Arms: Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft / Gearbox	12/05	82	18	41,89	www.froeschl.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 11/2005, 12/2005 und 01/2006. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L1



LESER-CHARTS NOVEMBER

Platz	Spiel
1 (1)	Battlefield 2
2 NEU	F.E.A.R.
3 (4)	World of Warcraft
4 (2)	Half-Life 2
5 (5)	Gothic 2
6 (3)	GTA San Andreas
7 (7)	WarCraft 3
8 (6)	Far Cry (dt.)
9 NEU	Quake 4
10 (9)	Rome: Total War
11 NEU	Pro Evolution Soccer 5
12 NEU	Age of Empires 3
13 (10)	Doom 3
14 (13)	Counterstrike Source
15 (16)	Schlacht um Mittelamerika
16 (19)	Morrowind
17 (8)	Dungeon Siege 2
18 (12)	Dawn of War
19 NEU	GT Legends
20 NEU	Fable

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2005



VERKAUFS-CHARTS NOVEMBER

Platz	Spiel
1 NEU	Call of Duty 2
2 NEU	Age of Empires 3
3 NEU	Civilization 4
4 NEU	Star Wars Battlefront 2
5 NEU	Dawn of War
6 NEU	F.E.A.R.
7 NEU	World of Warcraft
8 (1)	Fußball Manager 2006
9 NEU	Age of Empires 3 (Limited Edition)
10 NEU	Findet Nemo
11 NEU	Spongebob: Schlacht um Bikini Bottom
12 NEU	Die Unglaublichen
13 NEU	The Movies
14 (2)	Fifa 2006
15 (4)	Die Sims 2: Nightlife
16 (9)	Die Sims 2
17 NEU	Pro Evolution Soccer 5
18 (7)	Battlefield 2
19 (11)	Guild Wars
20 NEU	Black & White 2

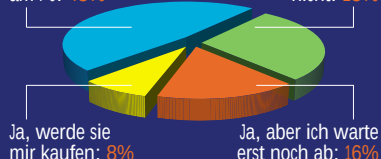
12/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS OKTOBER:

»Interessieren Sie sich für die Xbox 360?«

Nein, plattformübergreifende Titel spiele ich lieber am PC: 48%

Nein, Konsolen interessieren mich nicht: 28%



Ja, werde sie mir kaufen: 8%

Ja, aber ich warte erst noch ab: 16%

ERGEBNIS: GameStar-Leser spielen hauptsächlich am PC. Die Mehrheit wartet sogar dann PC-Fassungen ab, wenn Titel zuerst auf Konsolen wie der Xbox 360 erscheinen und erst später für den PC umgesetzt werden.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2005

DER WEIHNACHTSMANN KOMMT

SOHNEMANNS WUNSCHLISTE. Eltern und Großeltern sind für ihre Kleinen wohl gerade auf Schnäppchenjagd. Anders ist kaum zu erklären, warum (leider spielerisch nur männliche) Titel wie **Findet Nemo** und das **SpongeBob**-Spiel so weit oben in den Verkaufscharts sitzen und sogar jugendfreundliche Titel wie **The Movies** und **Pro Evo 5** abgehängt haben. Vielleicht sollten die Kinder lieber selbst einkaufen gehen?



NEUE FAVORITEN. In der Leser-Hitliste verzeichneten wir in diesem Monat so viele Neueinsteiger wie schon lange nicht mehr. Ob sich das zwar intensive, aber kurze **F.E.A.R.** und die Standard-Ballerei **Quake 4** lange halten werden, wage ich allerdings zu bezweifeln. Da bleiben die Sporthits **GT Legends** und **Pro Evo 5** sicher länger in den Spielerherzen – Kollege Klinge wird's freuen.

WAS WÜNSCHEN SIE SICH? Schicken Sie mir bis zum 15. Dezember eine E-Mail oder einen Brief mit dem Betreff »X-Mas«, in dem Sie sich beim Weihnachtsmann ein Spiel wünschen. Das kreativste Schreiben leiten wir zum Nordpol weiter und belohnen es mit einem Preis.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

MULTIPLAYER NEWS



STATEMENT: FRANK SLIWKA

...über »Killerspiele«

Vor einigen Tagen holte ich meinen Sohn in der Schule ab.

In seinem Klassenzimmer sah ich Fürchterliches, gar Grauenhaftes!

Die Jungs der ersten

Klasse saßen auf dem Boden und schoben Autos, die dann zusammenstießen. »Killerspiele«? Bestimmt nicht! Aber was sind nun »Killerspiele«?

Der Begriff »Killerspiele« stammt nicht aus dem Bereich der Computer- und Videospiele. Trotzdem wenden ihn Politiker immer häufiger auf ein für sie oft fremdes Phänomen an. So lange der Begriff nicht eindeutig definiert ist, sollten wir das Wort »Killerspiele« auch nicht benutzen – sonst legitimieren wir es dadurch. Der Deutsche E-Sport-Bund (esb) fordert eine verbindliche Definition dieses Begriffes, um in einen Dialog mit der Politik treten zu können. Übrigens: E-Sportler und Computerspieler sind keine Randgruppen!

Aufklärung im Umgang mit Computer- und Videospielen beginnt im Kinderzimmer – durch die Eltern, aber auch für die Eltern. Eine kinder- und jugendgerechte Nutzung findet da nicht statt, wo Heranwachsende sich selbst überlassen werden. Laut einer Studie der Universität Bielefeld haben 86,5% aller Mütter und 70,7% aller Väter noch nie mit ihren Sprösslingen am Computer gespielt. Thomas Jarzombek von der CDU fordert deshalb ein ganz anderes Verbot: »Man sollte besser solche Eltern statt der Spiele verbieten.« Der esb begrüßt die politische Auseinandersetzung mit Computer- und Videospielen und fordert die Stärkung der Medienkompetenz von Eltern und Pädagogen. Als erste konkrete Maßnahme kann der esb dazu Fortbildungsseminare durchführen.

Frank Sliwka
Geschäftsführer, Deutscher E-Sport-Bund
www.e-sb.de



GOLD UND BRONZE FÜR DEUTSCHLAND

Was dem Leichtathleten die Olympischen Spiele, sind dem E-Sportler die World Cyber Games. Die fanden dieses Jahr vom 16. bis 20. November in Singapur statt. Da durften auch deutsche Teams nicht fehlen: Nach einem hervorragenden Start ruhte große Hoffnung auf der **Counterstrike: Source**-Mannschaft von *Mousesports*, doch die schied im Viertelfinale aus. Niklas sLiV_R Timmermann schrammte knapp am Edelmetall für **Need for Speed: Underground 2** vorbei: Er unterlag im Duell um Platz 3. Simon TmG/InSaNE Pletzer hatte bei **Dawn of War** mehr Erfolg: Er setzte sich im Kampf um Bronze durch. Strahlender Sieger war allerdings Dennis styLa Schellhase: Wie schon 2003 holte er Gold in **Fifa 2005**. Damit landet Deutschland mit zweimal Edelmetall auf Platz vier des Medaillenspiegels – eine reife Leistung bei insgesamt 42 Nationen. Insgesamt hatten bei den diesjährigen World Cyber Games die Vereinigten Staaten die Nase vorn, gefolgt von Korea und Brasilien. Nächstes Jahr finden die Finals in Italien statt.

NFS UNDERGROUND AUSGEBREMST

Im Januar nächsten Jahres fährt Publisher EA die offiziellen Server für **Need for Speed: Underground** herunter. PC-Direktverbindungen übers Internet werden aber nach wie vor funktionieren. Kleines Trostpflaster: **Need for Speed: Underground 2** ist mittlerweile als Budget-Version erhältlich. Ob sich gar der Wechsel zu **Need for Speed: Most Wanted** lohnt, erfahren Sie im Test auf Seite 136.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 142](http://www.gamestar.de/quicklink/142)

BATTLEFIELD 2 SPEZIAL-SERVER

Seit dem 17.11. erfahren Sie in unserem **Battlefield 2**-Sonderheft alles über den König der Multiplayer-Shooter. Die dazugehörige DVD enthält ausgesuchte Karten und Mods, doch oft genug ist es schwer, genau diese Maps auf öffentlichen Servern zu finden. Deshalb haben fünf Community-Sites Rechner eingerichtet, auf denen Sie die Schmuckstücke testen können. Die IP-Adressen der Karten finden Sie unter dem Quicklink.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1224](http://www.gamestar.de/quicklink/1224)

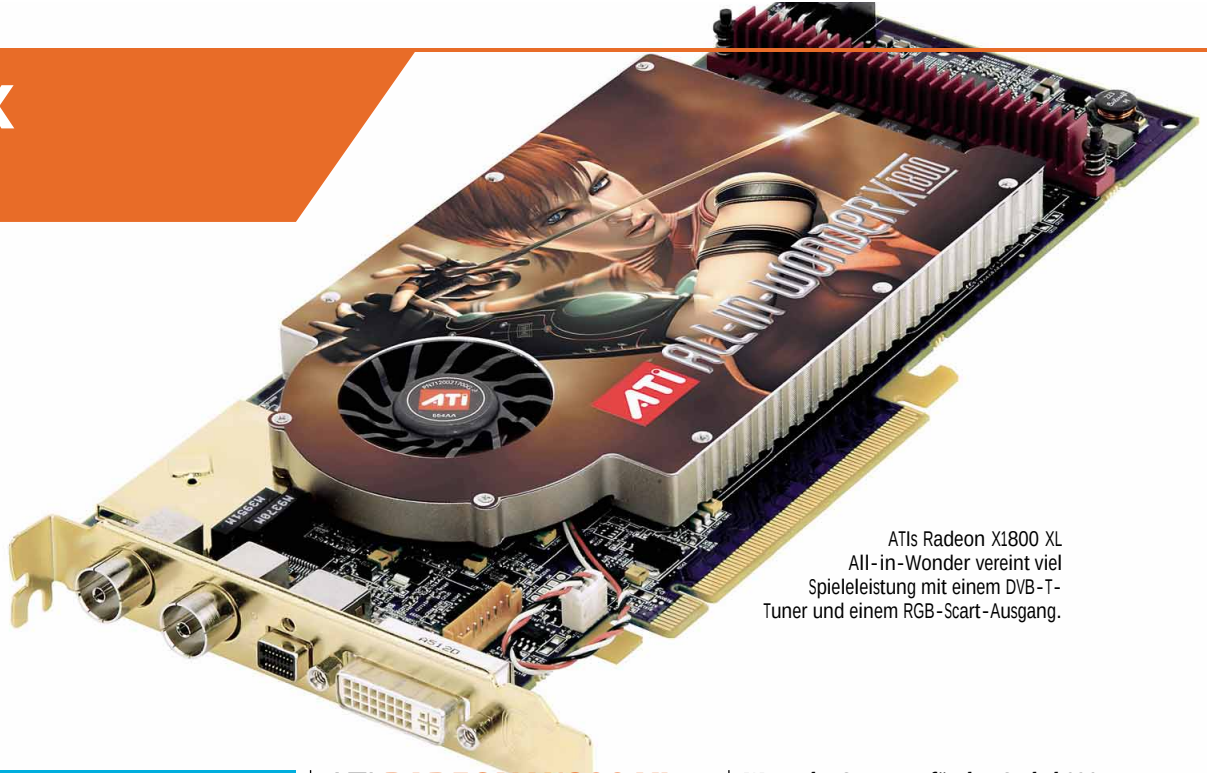
CS: SOURCE NEUES MATERIAL

Valve hat die ersten Bilder der neu aufgelegten Karte de_nuke präsentiert. Die Map führt bei **Counterstrike: Source** High Dynamic Range Rendering (HDRR) ein. Danach sollen mehrere neue Spielermodelle folgen, anschließend eine weitere HDRR-Karte. Gleichzeitig gehen die Arbeiten an Argentan weiter, der neuen Karte für **Day of Defeat: Source**.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1226](http://www.gamestar.de/quicklink/1226)



Neues Counterstrike-Material in Aktion: links ein Guerilla, rechts ein französischer GIGN-Polizist, im Hintergrund de_nuke.



ATIs Radeon X1800 XL All-in-Wonder vereint viel Spieleleistung mit einem DVB-T-Tuner und einem RGB-Scart-Ausgang.

KOLUMNE

Spion »Kopierschutz«

Mit dem neuen XCP-Kopierschutz wollte Sony BMG sich und seine Künstler gegen Raubkopierer schützen, den Kunden sollten dabei »flexible« (übersetzt: stark eingeschränkte) Nutzungsrechte gesichert werden. Wer mit XCP verunstaltete CDs unter Windows abspielen will, muss einen als CD-Player getarnten Trojaner mitinstallieren. XCP verankert sich dabei tief im System, sammelt Daten über den Nutzer und schickt sie an die Herstellerfirma. Außerdem lässt es sich nicht deinstallieren und versteckt sich selbst sowie andere Software vor dem User. Nach langem Gezeter bot Sony BMG einen Uninstaller an, den man freilich nur gegen Antrag und Angabe persönlicher Daten bekommt; das zugehörige ActiveX-Control entpuppte sich als Sicherheitsrisiko. Und als ob das alles noch nicht dreist genug wäre, klatete der XCP-Hersteller First 4 Internet Teile des Programmcodes illegal bei der Open-Source-Community.

Nach kurzer Überlegung (schlechte Presse = schlechteres Image = weniger Gewinn) ruft Sony BMG alle XCP-CDs zurück und beteuert, den Kopierschutz nicht mehr zu verwenden. Auf das Pendant für Macs, Sunncomms Mediamax mit ähnlichen Funktionen, möchte Sony BMG nicht verzichten. Es liegt der Verdacht nahe, dass man den Kopf einzieht, bis sich die Aufregung gelegt hat und dann einen neuen Versuch wagt. Manche Hersteller interessieren sich eben erst für die Rechte ihrer Kunden, wenn es um Geld geht. Doch dazu mag es schneller kommen, als Sony BMG lieb sein kann: In den USA sind erste Sammelklagen wegen mindestens drei Gesetzesverstößen eingeleitet.

Die Frage, ob die neuesten Songs des Lieblingskünstlers einen höheren Stellenwert haben als die eigenen Rechte, muss jeder Kunde nun selbst entscheiden. Mein CD-Budget kann Sony BMG jedenfalls vergessen.

Daniel Visarius, Ltd. Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de



ATI RADEON X1800 XL ALL-IN-WONDER

Hochleistungs-Grafikkarte und DVB-T-Tuner in einem – ATIs **Radeon X1800 XL All-in-Wonder** kann nicht nur die neuesten Spiele in höchster Grafikqualität flüssig darstellen, sondern auch Fernsehen. ATI taktet Chip- und GDDR3-Speicher mit 500/1.000 MHz, der Videospeicher ist 256 MByte groß. Eine Besonderheit ist der RGB-Scartausgang, über den Sie Röhrenmonitore beziehungsweise -fernseher mit hoch qualitativen Signalen füttern können. Ein HDTV-Komponentenausgang ist ebenfalls an Bord. Die **All-in-Wonder** steuern Sie wahlweise über die beigelegte Fernbedienung, im Paket liegen Vollversionen von **Premiere Elements** und **Photoshop Elements**. Mit 430 Euro ist die Karte zudem preislich attraktiv – eine normale X1800 XL kostet zwischen 380 und 430 Euro. Wer nicht ganz so viel Geld ausgeben möchte, bekommt mit der **X800GT All-in-Wonder** für günstige 220 Euro oder der **X800 XL All-in-Wonder** für 350 Euro zwei immer noch leistungsstarke 3D-Karten – ebenfalls mit DVB-T-Tuner.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L64](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L64)

SCHNELLERER SEMPRON FÜR SOCKEL 939

Wahrscheinlich ab dem zweiten Quartal 2006 will AMD mit seinen Topmodellen auf den M2-Sockel wechseln (DDR2-800-Arbeitsspeicher). Die Lebenszeit des aktuellen Sockel 939 soll der preisgünstige und leistungsfähige Sempron bis ins Jahr 2007 strecken. Der neue Sockel beschleunigt die Spar-CPU mit schnellem Dual-Channel-Speicher. Viele Mainboard-Hersteller in Taiwan testen ihre Mainboards bereits mit den neuen Chips.

Wann der Sempron für den Sockel 939 erscheint, steht noch nicht fest.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L200](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L200)



Der günstige Sempron kommt für den Sockel 939.

XFx GEFORCE 6800 GS EXTREME XXX

Im Preisbereich bis 250 Euro dominiert derzeit ATI mit seiner Radeon X800 GTO. Da es wahrscheinlich noch bis zur CeBit im März dauert, bis Nvidia seine GeForce 7600 fertig hat, wird die **GeForce 6800 GS** eingeschoben. XFX hat seine **GeForce 6800 GS Extreme XXX** bereits fertig: Die rund 260 Euro teure Karte hat zwölf Pixel- und fünf Vertex Shader. Chip- und der 256 MByte große GDDR3-Speicher rennen mit 485/1.100 MHz ein ganzes Stück schneller als auf Nvidias Referenzplatine (425/1.000 MHz). Im Vergleich zur X800 GTO punktet die **GeForce 6800 GS** mit Shader 3.0 und HDR; SLI und ein HDTV-Ausgang sind inklusive.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: L194](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/L194)



Mit der GeForce 6800 GS Extreme XXX pulverisiert XFX die Radeon X1600 XT.

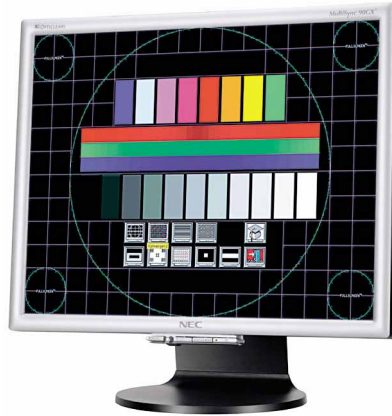
INTEL 975X-CHIPSATZ

In Kürze sollen erste Mainboards mit dem brandneuen **975X**-Chipsatz von Intel erscheinen, der zwei PCI-Express-Grafikkarten Platz bietet. Bisher ist aber weder ATIs Crossfire noch Nvidias SLI offiziell für den **975X** freigegeben – allerdings soll das Gespann aus **975X** und zwei Radeon-Karten bereits funktionieren. Im bekannten Sockel 775 des **975X** laufen alle gängigen Pentium- und Celeron-Prozessoren inklusive der Anfang nächsten Jahres kommenden 65-Nanometer-Exemplare mit Cedar-Mill (Single-Core) oder Presler-Kern (Dual-Core). Der Chipsatz unterstützt maximal 8,0 GByte DDR2-667-Arbeitsspeicher und bietet im Gegensatz zu den Vorgängern 3 GBit/s schnelle SATA2-Schnittstellen, die Sie für alle gängigen RAID-Arten konfigurieren können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L203**

NEUE SPIELER-TFTS VON NEC

Mit dem **Multisync 70GX²** und **90GX²** von NEC stehen die Nachfolger unserer Spitzenreiter bei den 17- und 19-Zoll-TFTs in den Startlöchern. Die neu hinzugekommene Overdrive-Technik schrumpft



Das 19-Zoll-Display 90GX² von NEC schaltet mit flotten 4 ms von Grau zu Grau.

die Reaktionszeit auf rasante 4 Millisekunden (von grau zu grau), der Kontrast beträgt bei beiden Monitoren 700:1, die Helligkeit 400 Candela pro m². Besonders Filme und Spiele sollen dank Opticlear-Feature und damit glänzender Display-Oberfläche von brillanter und gleichmäßiger Farbdarstellung profitieren. Am integrierten USB-2.0-Hub mit vier Buchsen schließen Sie Speichersticks oder MP3-Player bequem an. Beide Flachmänner sind ab sofort zum Preis von 380 Euro (**70GX²**) beziehungsweise 500 Euro (**90GX²**) erhältlich. **DV FK HW**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L65**

FUJITSU-SIEMENS GAMESTAR-PC

Der **Scaleo Ta GameStar-PC** von Fujitsu-Siemens war als zweimonatige Aktion geplant. Aufgrund starker Nachfrage waren aber alle Rechner schon nach kurzer Zeit vergriffen. Jetzt können Sie den **GameStar-PC** wieder bestellen: Für 1.399 Euro bekommen Sie den Dual-Core-Prozessor Athlon 64 X2/3800+, 1,0 GByte DDR400-Arbeitsspeicher und eine Geforce 7800 GTX auf dem Asus-Mainboard **A8N-SLI**. Eine **Soundblaster Audigy 2 ZS** kümmert sich um eine räumliche Klangkulisse, Daten speichern Sie auf einer 200-GByte-Festplatte und mit einem Double-Layer-DVD-Brenner. Für die perfekte Kontrolle gibt's eine **MX518**-Maus von Logitech – einfach den beigelegten Gutschein einschicken. Den **Scaleo Ta GameStar-PC** bekommen Sie bei ausgewählten Fachhändlern und Onlineshops sowie im Shop von Fujitsu-Siemens. Weitere Informationen finden Sie im Internet.

➤ [HTTP://PC.GAMESTAR.DE](http://PC.GAMESTAR.DE)

Der **Scaleo Ta GameStar-PC** von Fujitsu-Siemens ist im Dezember wieder verfügbar.



Abbildung ähnlich

KURZMELDUNGEN

FORCEWARE 81.89 ERSCHIENEN

Nvidias neuester Forceware-Treiber 81.89 verbessert die Performance bei Dual-Core-Prozessoren und in Spielen, unter anderem in Call of Duty 2 und Quake 4. Eine weitere Neuerung ist die Unterstützung von SLI beim Einsatz von zwei Grafikkarten unterschiedlicher Hersteller, was ATIs Crossfire seit jeher erlaubt.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L197**

CATALYST 5.11 ZUM DOWNLOAD

ATI hat die Version 5.11 des Catalyst-Treibers für Radeon-Grafikkarten veröffentlicht. Neben diversen Bugfixes enthält er auch eine Unterstützung von Radeon-X1000-Karten. Alte OpenGL-Probleme haben die Kanadier gelöst, davon profitieren unter anderem die Spiele Doom 3 und Quake 4.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L198**

CREATIVE G500 SOUNDSYSTEM

Das neueste 5.1-Boxenset von Creative, das Gigaworks ProGamer G500, hat zwar keinen Decoder, bringt aber ein THX-Zertifikat mit. Das soll für krachenden Spielesound sorgen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L196**

SOUNDBLASTER-TREIBER ZUM DOWNLOAD

Creative stellt endlich die Vollversionen aller Treiber für die Soundblaster Audigy- und X-fi-Reihe zum Download, nicht mehr nur die unvollständigen Update-Pakete. Damit sind Sie nicht mehr auf Ihre Original-CD angewiesen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L188**

AUDIGY 2 ONBOARD

MSI und Gigabyte kündigen erste Mainboards mit integriertem Audigy-2-Soundprozessor an. Das K8N Diamond Plus mit Nvidias Nforce-4-SLI-Chipsatz für Sockel-939-Athlons soll bei Erscheinen dieses Hefts bereits zu kaufen sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L190**

S3 CHROME S20 VORGESTELLT

Wieder mit dabei auf dem Grafikkartenmarkt ist S3. Die lang erwartete S20-Serie zeichnet sich durch eine äußerst geringe Stromaufnahme aus, soll Geforce 6600 oder Radeon X700 angreifen und mit ausgereiften Video-Funktionen punkten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L193**

LOGITECH HARMONY 360

Seit Ende November steht in den USA die 130 Dollar teure Universalfernbedienung Harmony 360 von Logitech in den Läden. Sie soll die Steuerung von TV, Musikanlage und der Xbox 360 ermöglichen. Ob und wann das schicke Multitalent in Deutschland erscheint, steht allerdings noch in den Sternen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L199**

ALIENWARE M7700

Ein sicherer Anwärter für das schnellste Notebook der Welt dürfte das neue M7700 von Alienware sein. Das Notebook können Sie auf Wunsch auch mit einem Dual-Core-Prozessor bestellen (Athlon 64 X2). Als Grafikkarten, können Sie maximal eine Geforce Go 7800 GTX ordern. Nicht nur die Ausstattung, sondern auch der Preis ist außerirdisch: Mit einem Athlon 64 X2/4800+, der genannten Nvidia-Grafikkarte und 2,0 GByte Arbeitsspeicher kostet das M7700 exorbitante 3.500 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L191**