



In Splinter Cell 4 sollen Sie mehr über Sam Fishers Hintergrund erfahren.

KOLUMNE

Arnies Tabu

Welche Ironie: Der Ex-Terminator und kalifornische Gouverneur Arnold Schwarzenegger stemmt sich gegen Gewalt auf dem Bildschirm. Er unterzeichnete Anfang Oktober ein Gesetz, nach dem in Kalifornien ab 2006 gewalthaltige Videospiele noch deutlicher als bislang gekennzeichnet werden müssen und bei Strafandrohung nicht mehr an Kinder unter 18 verkauft oder verliehen werden dürfen. Prompt schreit die US-Spielebranche auf und klagt markig Beschneidung der künstlerischen sowie der Meinungsfreiheit an – dabei wurden ja mit keinem Wort Regeln für Spielinhalte erlassen. Noch immer dürfen Bösewichte erschossen, erschlagen, enthauptet, verbrannt und auf andere Weise ins Jenseits verfrachtet werden. Von erwachsenen Spielern. Allerdings wissen die Hersteller genau, dass die Mehrzahl der Titel noch immer von Kindern und Jugendlichen konsumiert wird. Anstatt sich also künstlich aufzuregen, sollten sie sich verstärkt darum kümmern, das Image von Spielen als Unterhaltungsmedium auch für Erwachsene klarer herauszustellen. Und sich überlegen, wie viel Gewalt ein Spiel wirklich braucht, um beim Publikum erfolgreich zu sein.

Roland Austinat, US-Korrespondent
roland@gamestar.de



ZAHL DES MONATS

24

Prototypen von Microsofts Xbox 360 wurden aus dem Lager eines Logistik-Dienstleisters gestohlen.

SPLINTER CELL 4

Mitte Oktober hat Publisher Ubisoft bestätigt, dass der schleichende Geheimagent zurückkehrt. **Tom Clancy's Splinter Cell 4**, so der vorläufige Titel, erscheint im Frühling 2006 für den PC sowie für die alten und die neuen Konsolen. Laut der offiziellen Pressemeldung erkundet Sam Fisher im vierten Teil ein komplett neues Territorium; sowohl die Geschichte als auch die Hauptfigur sollen mehr Tiefe bekommen. Die Gerüchteküche im Internet berichtet zudem, dass Madrid, Lissabon, Rio de Janeiro, New York und Berlin auf dem Reiseplan stehen sollen. Außerdem muss Sam offenbar während der Missionen Nahrung zu sich nehmen und seine Fitness trainieren, damit er längere und anstrengende Missionen schadlos übersteht. Ob das in Arbeit ausartet, wird die erste spielbare Version zeigen.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K118](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K118)

JUGENDSCHUTZ IN DEN USA

Kaliforniens Gouverneur Arnold Schwarzenegger hat Anfang Oktober ein Gesetz unterzeichnet, das den Verkauf und Verleih gewalthaltiger Spiele an Jugendliche unter 18 Jahren in dem Sonnenstaat verbietet. Zudem müssen die Packungen solcher Titel künftig mit deutlicheren »Ab 18«-Siegeln gekennzeichnet werden. Hal Halpin, Präsident der Interactive Entertainment Merchants Association (IEMA), hält das Gesetz für sinnlos, da die Händler bereits freiwillig darauf achteten, an wen sie Spiele verkaufen, »so, wie es bei Filmen ebenfalls erfolgreich funktioniert«. Zudem ist er der Meinung, dass dieses Gesetz dem Image von Computerspielen schade und die Politik vielmehr den Handel unterstützen solle, Erwachsene

ne in Bezug auf gewalttätige Spiele aufzuklären. Die amerikanische Entertainment Software Association (ESA) plant eine Klage, um das Gesetz für verfassungswidrig erklären zu lassen.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K118](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K118)

PATHOLOGIC

Der bisher unbekannte russische Entwickler Ice-Pick Lodge arbeitet momentan am Horror-Adventure **Pathologic**. Der Titel spielt in einer noch namenlosen Kleinstadt, in der ein Killervirus sein Unwesen treibt und die Regierung infizierte Bürger skrupellos töten lässt. Sie sollen der Epidemie auf den Grund gehen. Wie in **Myst 5** steuern Sie einen von drei Helden in der Ego-Perspektive durch 3D-Levels. Je nachdem, welchen Charakter Sie wählen, verläuft und endet das Spiel anders. Neben genretypischen Dialogen und Rätseln mit allerhand Items werden Sie auch gelegentlich zur Waffe greifen müssen, etwa wenn Sie in gesperrtem Gebiet auf Regierungstruppen stoßen. **Pathologic** soll laut Publisher Frogster (**Bet on Soldier**) im Frühling 2006 erscheinen.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: K108](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:K108)



Pathologic: Grusel-Adventure mit Action-Anteilen.

KURZMELDUNGEN

ZWEI SPIELE VON QUANTIC DREAM

Quantic Dream (**Fahrenheit**) arbeitet momentan an gleich zwei neuen Spielen. Zum einen setzt der Entwickler sein Erstlingswerk, das Action-Adventure **Omikron: The Nomad Soul** von 1999 fort. Dabei soll **Karma**, so der Titel des zweiten Teils, mehr in Richtung Rollenspiel gehen. Zum anderen arbeitet das Team am Adventure **Infracworld**, das laut einem Interview mit dem Chef des Studios, Guillaume de Fondaumière, ein ähnliches Spielerlebnis wie **Fahrenheit** bieten soll. Beide Titel erscheinen frühestens in zwei bis drei Jahren. Der lange Zeitraum verwundert kaum: Seit ihrer Gründung vor sieben Jahren hat die Firma nur zwei Spiele entwickelt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K111**



Flatout 2 wird im Sommer 2006 fertig.

Crash-Raserei und Rallye-Simulation soll auch im zweiten Teil erhalten bleiben. Dafür will das Team nun eine Online-Unterstützung einbauen und den Karrieremodus verbessern. Außerdem fahren Sie ähnlich wie in **Need for Speed: Most Wanted** gegen unterschiedlich reagierende KI-Kontrahenten, deren Wagen Sie künftig bis zum Totalschaden zerlegen dürfen. Auch die Ragdoll-Minispiele bekommen Zuwachs. Laakkonen sprach sogar von einer Skisprung-Variante. Zudem gibt's neue Fahrzeuge wie etwa einen allradgetriebenen Pickup.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J130**

NEUES ZUM HALO-FILM

Peter Jackson (**Der Herr der Ringe**, **King Kong**) und seine Frau Fran Walsh werden die Verfilmung des Actionspiels **Halo** als ausführende Produzenten betreuen. »Als Spielefan freue ich mich darüber, Halos Welt auf die Leinwand zu bringen«, meint der Oscar-Preisträger. Der Film wird in Jacksons Studio in Wellington, Neuseeland gedreht und von seiner Effektfirma Weta Digital (**Die Chroniken von Narnia**) nachbearbeitet. Ein großes Geheimnis bleibt weiterhin, wer Alex Garlands (**28 Days Later**) Drehbuch verfilmen soll. Auch zur Besetzung ist bisher nichts bekannt. Das Filmstudio Universal plant bereits den Starttermin für den Sommer 2007.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K93**



Peter Jackson übernimmt die Produktion des Halo-Films.



NEUES WOLFENSTEIN-SPIEL

Auf dem Xbox-Event X05 in Amsterdam hat Microsoft angekündigt, dass Id Software und Raven Software an einem neuen Teil der **Castle Wolfenstein**-Serie arbeiten. Als primäre Entwicklungsplattform soll die Xbox 360 zum Einsatz kommen. Laut Informationen des Internetmagazins Eurogamer hat Id-Chef Todd Hollenshead aber davon gesprochen, dass das Spiel unter anderem auch für den PC programmiert wird. Eine darauf folgende Pressemitteilung von Id Software bestätigte die Aussage. Konkrete Infos zum Erscheinungstermin gibt es allerdings noch nicht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K106**

FLATOUT 2

Obwohl **Flatout 2** erst im Sommer 2006 erscheint, hat Jussi Laakkonen, Chef von Entwickler Bugbear, in einem Interview einige Informationen zur Rennspiel-Fortsetzung verraten. Die Mischung aus

COUNTERSTRIKE: SOURCE AB 16 JAHREN FREIGEgeben

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) hat Counterstrike: Source noch einmal separat geprüft, ohne dass es Bestandteil von Half-Life 2 ist. Der Titel darf nun an Spieler ab 16 Jahren verkauft werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K89**

GT LEGENDS-MACHER WECHSELN ZU BLIMEY GAMES

Einige Entwickler sind von Simbin (GTR, GT Legends) zu Blimey Games gewechselt, der neuen Firma des ehemaligen Simbin-Chefs Ian Bell. Blimey Games will ebenfalls Rennspiele programmieren. Konkrete Pläne gibt es noch keine.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K90**

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC NUR ÜBER STEAM ERHÄLTlich?

Laut einem Interview denken die Entwickler des Rollenspiels **Dark Messiah of Might & Magic** darüber nach, ihr Spiel über Valves Steam zu vertreiben. Zudem will Romain DeWaubert, Produzent des Spiels bei Ubisoft, die Steam-Technologie auch beim Online-Matchmaking einsetzen. Ubisofts Multiplayer-Dienst Ubi.com würde aber auf der Strecke bleiben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K91**

MIDWAY AUF EINKAUFSTOUR

Wie das Branchenmagazin Gamesmarkt berichtet, hat Publisher Midway (**The Suffering**) das Entwicklerstudio The Pitbull Syndicate (L.A. Rush, Test Drive) aufgekauft. Noch ist unklar, ob sich die künftigen Projekte (unter anderem ist ein Rennspiel angedacht) nur auf den Konsolensektor beschränken.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K92**

QUAKE-FILM GEPLANT

In einem Interview hat Id Software-Boss Todd Hollenshead die Planungen an einer Quake-Verfilmung bestätigt. Sehr wahrscheinlich werde die Geschichte aus Teil 2 und 4 erzählt, in denen die außerirdischen Stroggs die Erde angreifen. Der Erfolg des Doom-Films sei nach Meinung von Hollenshead für die Realisierung seines Projektes nicht entscheidend.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K96**

STEVEN SPIELBERG ARBEITET MIT ELECTRONIC ARTS ZUSAMMEN

Electronic Arts geht mit Regisseur Steven Spielberg (**Indiana Jones**, **Krieg der Welten**) eine langfristige Zusammenarbeit ein, in deren Rahmen drei neue Videospielkonzepte entstehen sollen. Zu diesem Zweck arbeitet Spielberg eng mit EA Los Angeles zusammen und unterstützt das Team in Sachen Design, Story und Erzählstil. Die Arbeiten beginnen noch in diesem Jahr.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K109**

SIMS 2-WEIHNACHTS-PAKET MIT 40 NEUEN GEGENSTÄNDEN

Electronic Arts veröffentlicht am 18. November ein Weihnachts-Paket für die Lebenssimulation **The Sims 2**. Inhalt: über 40 neue, weihnachtliche Gegenstände. Alternativ können Sie die zusätzlichen Objekte auf der amerikanischen Webseite von EA per kostenpflichtigem Download erwerben. Der Preis soll 15 Euro betragen, das macht ca. 38 Cent pro Gegenstand – dreist!

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K119**

THQ HOLT PSYCHONAUTS NACH DEUTSCHLAND

Publisher THQ (**Dawn of War**, **Juiced**) veröffentlicht das **Jump&Run Psychonauts** am 25. November in Deutschland. Bisher war der Titel hierzulande nur per US-Import erhältlich.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K122**



DTM 3 setzt in Sachen Umfang und Abwechslung neue Maßstäbe.

KOLUMNE

Soll sie doch untergehen!



Es sind nicht die brutalen Morde, die abgeschossenen Gliedmaßen, die zermatschten Gehirne an den Wänden in Super-Highend-Direct-X-9-Grafik-schnickschnack. Das alles ist es nicht, was aus unserer Jugend angeblich einen gewaltbereiten und empathielosen Mob macht. Es ist der Stumpfsinn! Der Stumpfsinn hinter dem Actionspiel-Grafik-schnickschnack. Als ob es nichts anderes gäbe, als ständig die Welt vor a) Aliens, b) Terroristen oder c) dem Teufel zu retten! Es soll ja tatsächlich schon Entwickler gegeben haben, die es kleiner angingen, in deren Spielen es um Persönlicheres ging. Beispiele? Chronicles of Riddick, die GTA-Reihe, Max Payne. Zusätzlicher Pluspunkt der drei: kein Zweiter Weltkrieg weit und breit.

Manchmal, nachts im Fiebertraum, lass ich die Welt einfach untergehen, lass die Aliens, die Terroristen, den Teufel gewinnen. Nur um der Abwechslung willen. Und dann wieder träume ich ganz anderes: Im nächsten Leben werde ich Diktator und führe das Amt des Spielestory-Ministers ein. Und im darauf folgenden Leben werde ich Spielestory-Minister. Und dann gnade Gott den Ausdenkern von Weltenrettungseinheitsbrei!

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamstar.de

DTM RACE DRIVER 3

Mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version haben wir in der Redaktion **DTM Race Driver 3** erstmals intensiv angespielt. Der Karrieremodus fehlte zwar noch, trotzdem konnten wir alle sechs Motorsport-Disziplinen (Offroad, Tourenwagen, GT-Events, Oval, Formelsport und Oldtimer) im freien Rennen ausprobieren. Und sechs Mal hatten wir ein völlig anderes Fahrerlebnis: Während beispielsweise auf den holprigen Offroad-Pisten der ständige Einsatz der Handbremse gefragt ist, müssen Sie auf dem Ovalkurs stets darauf achten, bei 300 km/h nicht die Banden oder den gerade überholten Kontrahenten zu streifen. Die KI fährt im Gegensatz zum Vorgänger deutlich raffinierter und nutzt kleinste Fahrfehler für riskante Überholmanöver. Geht das schief, fliegen die Blechteile in alle Richtungen. Dem detaillierten Schadensmodell sei Dank können Sie an jedem Auto sämtliche Reifen, Fensterscheiben und Türen spektakulär demontieren. **DTM Race Driver 3** soll im Februar 2006 fertig sein.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K123](#)

EMPIRE EARTH 2 THE ART OF SUPREMACY

Obwohl es noch nicht offiziell angekündigt ist, konnten wir von Publisher Vivendi bereits einige Informationen zum **Empire Earth 2-Addon The Art of Supremacy** («Die Kunst der Überlegenheit») ergattern. Die Erweiterung versorgt Sie mit drei frischen Kampagnen (Ägypten, Russland und Maasai), die jeweils fünf Missionen umfassen. Beispielsweise kämpfen Sie in der russischen Kampagne mit Napoleon gegen Zar Alexander um das Land. Zudem gibt's zwei neue historische Schlachten zum Nachspielen. So ringen

Sie im März 1943 auf russischer oder deutscher Seite in Kurs um die Vorherrschaft. Natürlich bekommt fast jedes Volk neue Einheiten spendiert, wie etwa den afrikanischen Inyanga Krieger, der per Flächenzauber ganze Infanterietruppen heilt. Zu guter Letzt liegt dem Addon noch ein Editor bei, mit dem Sie Karten und Zivilisationen erstellen können. **The Art of Supremacy** erscheint im Frühjahr 2006.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K140](#)

SKISPRINGEN 2006

Die deutschen Adler hüpfen derzeit mehr, als dass sie fliegen – Weltcupsiege wird's dieses Jahr wohl nur in **Skispringen 2006** zu feiern geben. Wichtigste Neuerung in dieser Saison: Erstmals dürfen wir auch aus der Egoperspektive die 41 nachgebauten Weltcup-Schanzen hinabbrettern. Außerdem will Entwickler 49Games den Management-Modus weiter verbessern. Den ersten Bildern nach gibt's dagegen grafisch nur kleine Fortschritte. Immerhin stehen jetzt noch mehr Zuschauer im Stadion, nach der Siegerehrung erleuchtet ein Feuerwerk den Himmel. Außerdem sollen die gleichen Anzeigen wie bei den RTL-Übertragungen für TV-Atmosphäre sorgen. **Skispringen 2006** wird am 17. November 2006 erscheinen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K128](#)



Skispringen 2006: Diesmal auch Ego-Perspektive.

STARSHIP TROOPERS

Ihr Käferlein, kommet, O kommet doch all! So riefen wir, und sie kamen: Ganze Käferscharen fielen gemeinsam mit einer spielbaren Version des Ego-Shooters **Starship Troopers** in der Redaktion ein. In den Missionen der Filmumsetzung ziehen wir als Marauder-Elitesoldat ins Feld gegen Heerscharen von Bugs. Viele Skriptsequenzen schaffen Atmosphäre: Wir treffen auf Sanitäter, die Verletzte davon schleppen und auf Vorgesetzte, die panisch Befehle brüllen. **Starship Troopers** spielt sich folglich wie simple Dauerfeuer-Action à la **Serious Sam**, gewürzt mit Skriptsequenzen wie in **Call of Duty**. Im November 2006 soll die Käferhatz starten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K151](#)



Starship Troopers: Als Marauder-Elitesoldat ballern Sie sich in der Filmumsetzung durch Myriaden von Bugs.

RYZOM RING

GameStar lebt wie Gott in Frankreich. Denn wir haben Entwickler Nevrax in Paris besucht und dort Welten erschaffen – und zwar mit dem **Ryzom Ring**. Das ist ein umfangreicher Editor, mit dem wir eigene Szenarien ins Online-Rollenspiel **Saga of Ryzom** einbauen. Die Bedienung des Tools geht bereits gut von der Maus, mit wenigen Klicks platzieren wir NPCs sowie Gebäude und geben Monstern Wegpunkte vor. So können



Ryzom Ring: Im Editor legen wir unter anderem Wegpunkte für NPCs fest. So entstehen komplette Quests für unsere Mitspieler.

wir zum Beispiel ein Dorf erstellen, das von Riesenkäfern angegriffen wird. Unsere Mitspieler dürfen die Siedlung dann verteidigen – cool. Eigenbau-Quests spielen allerdings stets in vorgegebenen Landschaften, die wir nicht verändern dürfen. Nevrax denkt jedoch darüber nach, einen Terrain-Editor nachzuliefern. Auf jeden Fall eine originelle Idee; Wir freuen uns schon aufs Levelbasteln. Erscheinen soll der **Ryzom Ring** 2006.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K139](#)

ELVEON

Das Land verteidigen? Die Welt retten? Kindergeburtstag, in **Elveon** ist Ihr Spielziel, als Elbenkrieger einen gottähnlichen Status zu erlangen. Auch sonst hält sich das Actionspiel nicht lange mit falscher Bescheidenheit auf: Rund 50 Personen werkeln derzeit in Bratislava am Mammutprojekt von 10tacle, darunter Fantasy-Autoren, Bildhauer und Architekten, um die Spielwelt so glaubwürdig wie möglich zu gestalten. Schön dürfte sie auf jeden Fall werden, schließlich entsteht sie mit Hilfe der Unreal Engine 3. Spielerisch soll Sie eine Mischung aus spektakulär choreografierten Prügeleien und Rollenspiel erwarten. Die Entwickler versprechen ein innovatives Kampfsystem. So spezialisieren Sie sich auf bestimmte Waffengattungen wie Schwerter oder Stäbe und lernen im Spielverlauf immer mächtigere Manöver. Allerdings müssen Sie auch Ihr Hirn anschalten. Rätsel sind ebenso geplant wie kurze strategische Ausflüge, in denen Sie Ihren Begleitern Befehle erteilen dürfen. Auf Ihren eigenen Gottstatus müssen Sie allerdings noch lange warten: **Elveon** erscheint erst 2007.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K136](#)

SKI RACING 2006

Einmal mit über 100 Sachen über die Mausefalle von Kitzbühel brettern: Ein Traum für alle Skifahrer, den Jowood Ende November erfüllen wird – zumindest am PC. Eine spielbare Version von **Ski Racing 2006** hat uns schon deutlich mehr Spaß gemacht als die Vorjahresversion. Die Entwickler von Coldwood haben vor allem das Balancing verbessert: Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad dürfen Sie sich Torfehler erlau-



Elveon: Spektakuläre Fantasy-Prügeleien mit Unreal Engine 3.

ben (gibt Zeitstrafe) oder das komplette Rennen neu beginnen. Der im Vorgänger unspielbar schwere Slalom verliert so viel von seinem Schrecken, zumal Sie die Stangen dank des genaueren Kollisionsverhaltens viel enger nehmen können. Sämtliche 18 Strecken der Saison 2005/2006 haben die Entwickler nachgebaut. Im Weltcup fahren Sie gegen lizenzierte Stars wie Hermann Maier oder Kalle Pallander. Je besser Ihre Platzierungen, desto schneller verbessern Sie Ihre Charakterwerte. Außerdem schalten Sie mit Minispielen wie Zielspringen neue Ausrüstung frei.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K126](#)



Ski Racing 2006: Hermann Maier bügelt über die originalgetreu nachgebaute Hausbergkante der Weltcup-Abfahrt von Kitzbühel.

SIN EPISODES

Geht es nach Ritual Entertainment, wird es künftig keine Auswahl des Schwierigkeitsgrades zum Spielstart mehr geben. Im Ego-Shooter **Sin Episodes** soll das Verhalten des Spielers permanent überwacht und der Schwierigkeitsgrad automatisch angepasst werden. Ritual-Producer Shawn Ketcherside erklärt auf der **Sin**-Webseite, wie das funktionieren soll: »Wir sammeln Daten über fast alles: wann ein Spieler schießt, wann er springt, wie lange er herumsteht oder wann er etwas benutzt.« Das Programm soll dann den richtigen Schwierigkeitsgrad berechnen und so den Spieler jederzeit maximal fordern. Ob das System funktioniert, stellt sich in Kürze heraus. Die erste Episode **Emergence** soll noch Ende 2005 über Valves Onlineplattform **Steam** veröffentlicht werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K131](#)



Der Ego-Shooter **Sin Episodes** soll einen variablen Schwierigkeitsgrad nutzen, der sich Ihrer Spielweise anpasst.



Die Chroniken von Narnia: Action-Adventure zum Kinofilm.

DIE CHRONIKEN VON NARNIA

Am 24. November, also zwei Wochen vor dem deutschen Kinostart, veröffentlicht Buena Vista Games das Spiel zum Fantasyfilm **Die Chroniken von Narnia** von Regisseur Andrew Adamson (**Shrek 2**). In dem Action-Adventure von Entwickler Traveller's Tales (**Legu Star Wars**) steuern Sie die vier jungen Helden Peter, Susan, Edmund und Lucy alleine oder mit einem Freund wie in Microsofts **Dungeon Siege 2** durch die magische Welt von Narnia und kloppen Minotauren, Werwölfe und Trolle. Jeder Charakter soll spezielle Fähigkeiten besitzen, auf die Sie im Kampf oder bei Rätseln immer wieder zurückgreifen müssen. Die Geschichte wird durch Original-Filmschnipsel erzählt, Sprecher und Musik stammen ebenfalls aus der Kinovorlage.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K127](#)

KEEPSAKE

Der erste Schultag: Man ist aufgeregt, neugierig und ein bisschen ängstlich. Erst recht Lydia, die auf eine Magierschule gehen soll. Nur dumm, dass bei ihrer Ankunft niemand da ist – das gesamte Schulgelände liegt völlig verlassen da. Was ist passiert? Das sollen Sie im Adventure **Keepsake** herausfinden. Wir haben schon mal probegerätselt. Vor allem grafisch macht das klassische Point&Click-Abenteuer einen guten Eindruck: detailverliebte Schauplätze, geschmeidige Animationen. Die häufigen Schalter- und Logik-Rätsel erinnern an die **Myst**-Serie, sind hübsch knifflig, waren aber immer nachvollziehbar. So müssen Sie durch das Kombinieren von Zahnrädern eine Maschine in Gang bringen. Im späteren Spielverlauf stoßen Sie auf den Wolf Zak, der von sich behauptet, in Wirklichkeit ein Drache zu sein. Er unterstützt Sie bei Rätseln und hat immer einen flotten Spruch parat. Adventure-Fans dürfen sich definitiv auf den November freuen, dann soll **Keepsake** erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K61](#)



Keepsake: Klassisches, hübsches Adventure.

CONDEMNED

Obwohl **Condemned: Criminal Origins** erst im Sommer nächsten Jahres für den PC und die Xbox 360 erscheint, hat Publisher Sega bereits eine Webseite zum Grusel-Shooter eröffnet und ein paar neue Hintergrundinformationen verraten. Im Spiel steuern Sie den FBI-Agenten Ethan Thomas, der in einer namenlosen Großstadt eine Reihe ungeklärter Morde an Obdachlosen



Condemned setzt auf gruselige Horror-Szenen.

untersucht. Als er plötzlich von seinen Vorgesetzten verdächtigt wird, zwei Polizisten umgebracht zu haben, stellt er fest, dass mehr dahinter stecken muss.

Condemned setzt wie **F.E.A.R.** auf gruselige Skriptereignisse, düstere Levels und eine spannende Geschichte. Die Parallelen kommen nicht von ungefähr, immerhin zeichnet Entwickler Monolith (**No one lives forever 2**) für beide Horrorspiele verantwortlich.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K132](#)

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Wir hatten es schon in unserer E3-Bericht-erstattung vermutet, jetzt ist es offiziell: Die nächste Episode der exzellenten Fun-sport-Serie wird im Dezember auch für den PC erscheinen. **American Wasteland** spielt im Los Angeles der 80er Jahre, das Sie frei erforschen dürfen – erstmals wird es keine Levelgrenzen geben. Hunderte Missionen und eine spannende Story sollen langfristig motivieren. Außerdem kommen nicht nur Skater, sondern auch Biker auf Ihre Kosten, denn das komplette Spiel können Sie auch auf dem BMX-Fahrrad bewältigen. Selbstverständlich gibt's wieder eine Extraladung neuer Tricks wie Bert Slides und One-Footed-Grinds. Verantwortlich für die PC-Version ist Aspyr, die schon bei Teil vier ihr Umsetzungs-Talent bewiesen haben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K141](#)



Tony Hawk's American Wasteland: Mit Skateboard oder BMX-Rad tricksen Sie durchs frei befahrbare Los Angeles.

SKI ALPIN 2006

Zumindest auf der Packung wird's weltmeisterlich: Superstar Bode Miller zielt das Cover von RTLs **Ski Alpin 2006**. Damit auch das Spiel Weltklasse-Niveau erreicht, wollen die Entwickler von 49Games das Spiel gegenüber der Vorsaison deutlich verbessern. So gibt's erstmals einige Original-Weltcup-Strecken, darunter die Kandahar-Abfahrt von Garmisch-Partenkirchen. Anders als der rea-



Ski Alpin 2006: Unkompliziertes Pistenbrettern auf Original-Strecken.

listischere Konkurrent **Ski Racing 2006** setzt **Ski Alpin 2006** wieder auf unkomplizierte Highspeed-Fahrten. Eisflächen, Nebelbänke und Wetterwechsel sollen für zusätzlichen Nervenkitzel sorgen. Fahrfehler bestraft ein neues Sturz-System. Zwischen den Rennen investieren Sie im Management-Modus gewonnene Preisgelder in noch mehr Trainings- und Ausrüstungs-Varianten. Ab Ende November dürfen Sie die Pisten hinabjagen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K130](#)

FIFA STREET 2

Deutschland braucht mehr Straßenfußballer! Kein Problem, zumindest auf dem PC. Das erste **Fifa Street** erschien nur auf Konsolen, in Teil 2 dürfen jetzt auch wir gegen den Ball treten. Mit Originalstars wie Ronaldo oder Michael Ballack bolzen Sie 4 gegen 4 auf den Hinterhöfen dieser Welt. Beim unkomplizierten Action-Fußball geht's nicht nur ums Toreschießen, sondern auch um spektakuläre Tricks. So gibt's spezielle Blamage-Manöver, mit denen Sie Ihre Gegner einschüchtern und demotivieren können. Ein neues Duell-System soll Zweikämpfe noch spannender machen. Im Februar 2006 ist Anstoß.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K169](#)

COMMANDOS STRIKE FORCE

Im Frühling 2006 findet die **Commandos**-Reihe den Weg in die dritte Dimension. Im Taktik-Shooter **Commandos Strike Force** absolvieren Sie während des Zweiten Weltkrieges in Frankreich, Norwegen und Stalingrad knifflige Spionagemissionen. Dabei dürfen Sie jederzeit zwischen den drei Helden (Green Beret, Scharfschütze und Spion) wechseln, um mit deren Spezialfähigkeiten Minen zu legen oder Geiseln aus einem von den Nazis besetzten Gebäude zu befreien. Dabei lassen Ihnen die großen Levels stets die Wahl, wie Sie vorgehen. Ob der Schwierigkeitsgrad auch im neuesten Teil wieder knüppelhart ist, wird die erste spielbare Version zeigen. **HK DM MG**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K129](#)



Fifa Street 2: Actionreicher Straßenfußball.

12/05

GameStar

CALL OF JUAREZ

Keine Lust mehr auf Ego-Shooter im Zweiten Weltkrieg? Dann dürfte die Western-Ballerei **Call of Juarez** etwas für Sie sein. Im Titel von Techland (**Chrome**) schlüpfen Sie in die Cowboy-Stiefel von Billy the Candle, der den Mord an seinen Eltern rächen will – mitsamt Revolver, Schrotflinte und Dynamit. Manchmal muss Billy auch Feinde umschleichen. Pflicht in einem Western-Shooter: stil-echte Schießereien zu Pferd. Die **Chrome**-Engine bekommt durch HDR-Rendering und Shader 3.0-Effekte einen ordentlichen Feinschliff verpasst. **Call of Juarez** soll im Frühling 2006 fertig sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K38](#)



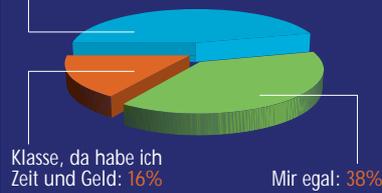
Call of Juarez: Ego-Shooter im Western-Szenario.



FRAGE DES MONATS SEPTEMBER:

»Was halten Sie von der alljährlichen Spieleflut zu Weihnachten?«

Spiele sollten besser übers Jahr verteilt sein: 46%



ERGEBNIS: Unseren Lesern geht die alljährliche Spieleflut auf die Nerven. Knapp die Hälfte möchte, dass die Titel besser übers Jahr verteilt sind. Nur 16 Prozent haben zum Fest genug Zeit und Geld für mehrere Spiele.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2005

GAMESTAR-CHARTS 12/2005

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	GT Legends	Rennspiel	10tacle / Simbin	11/05	92	ohne Beschr.	≈ 44,96	www.spielwaren-guenstig.de
2	Civilization 4	Rundenstrategie	Take 2 / Firaxis	NEU	90	12	≈ 47,95	www.amazon.de
3	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft / Ensemble	NEU	89	12	≈ 40,46	www.shop.el-computer.de
4	Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami / Konami of Europe	NEU	89	ohne Beschr.	≈ 37,90	www.atelco.de
5	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Monolith / Vivendi	11/05	89	18	≈ 37,42	www.spielwaren-guenstig.de
6	Fussball Manager 06	Fußballmanager	EA Sports / EA Sports Deutschland	11/05	89	ohne Beschr.	≈ 43,92	www.spielwaren-guenstig.de
7	NHL 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	88	ohne Beschr.	≈ 44,95	www.amazon.de
8	Rome: Barbarian Invasion	Strategiespiel-Addon	Sega / Creative Assembly	11/05	88	12	≈ 27,45	www.amazon.de
9	Everquest 2: Desert of Flames	Online-Rollenspiel-Addon	Ubisoft / Sony Online	NEU	86	12	≈ 28,95	www.amazon.de
10	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	86	ohne Beschr.	≈ 44,99	www.amazon.de
11	Tiger Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	86	ohne Beschr.	≈ 47,90	www.amazon.de
12	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	10/05	86	ohne Beschr.	≈ 43,92	www.shop.el-computer.de
13	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	11/05	85	ohne Beschr.	≈ 44,99	www.amazon.de
14	Dawn of War: Winter Assault	Echtzeit-Strategie-Addon	THQ / Relic	10/05	85	16	≈ 23,41	www.spielwaren-guenstig.de
15	Total Overdose	3D-Action	Eidos / Deadly Games	10/05	85	nicht geprüft	≈ 43,68	www.spielwaren-guenstig.de
16	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft / Gas Powered Games	10/05	84	12	≈ 37,28	www.spielwaren-guenstig.de
17	Die Sims 2: Nightlife	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	10/05	83	ohne Beschr.	≈ 24,99	www.konsolenguru.de
18	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed / Live for Speed	10/05	83	nicht geprüft	ab ≈ 24,00	www.liveforspeed.com
19	Brothers in Arms: Earned in Blood	Taktik-Shooter	Ubisoft / Gearbox	NEU	82	18	≈ 41,81	www.froeschl.de
20	Fahrenheit	Action-Rollenspiel	Atari / Quantic Dream	10/05	82	16	≈ 39,90	www.pc-king.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 10/2005, 11/2005 und 12/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: K1



LESER-CHARTS OKTOBER

1	(1) Battlefield 2
2	(3) Half-Life 2
3	(2) GTA San Andreas
4	(5) World of Warcraft
5	(4) Gothic 2
6	(7) Far Cry (dt.)
7	(6) Warcraft 3
8	NEU Dungeon Siege 2
9	(8) Rome: Total War
10	(9) Doom 3
11	(20) Call of Duty
12	(12) Dawn of War
13	(10) Counterstrike Source
14	(14) Die Sims 2
15	(11) Diablo 2
16	NEU Need for Speed Underground 2
17	NEU Fahrenheit
18	(16) Schlacht um Mittelerde
19	NEU The Elder Scrolls 3: Morrowind
20	(19) Counterstrike

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2005



VERKAUFS-CHARTS OKTOBER

1	NEU Fussball Manager 06
2	NEU Fifa 06
3	NEU Heroes of Might & Magic 3 Complete
4	NEU Die Sims 2: Nightlife
5	(2) Half-Life 2
6	NEU Fable
7	(3) Battlefield 2
8	NEU Rome: Total War
9	(8) Die Sims 2
10	(1) Dungeon Siege 2
11	(5) Guild Wars
12	NEU Dawn of War: Winter Assault
13	NEU Need for Speed Underground 2
14	(14) Stronghold 2
15	NEU Fahrenheit
16	NEU Fussball Manager 2004
17	NEU Blitzkrieg 2
18	NEU Die Rückkehr des Königs
19	NEU NBA Live 06
20	(13) Empire Earth 2

11/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

DER GEBALLTE HERBST



EAS MONAT. Obwohl Electronic Arts sämtliche Erscheinungstermine auf den Oktober gelegt hat, verdient sich der Publisher momentan eine goldene Nase. Der **Fussball Manager 06**, **Fifa 06** und **NBA Live 06** stürmen die Verkaufscharts, die ersten beiden hocken sogar auf den Top-Positionen. Zuviel Sport auf einmal schadet wohl doch nicht.

BELOHNTE INNOVATION. Mit Freude stelle ich fest, dass das Action-Adventure **Fahrenheit** in die Leser-Hitliste gesprungen ist, wenn auch »nur« auf Platz 17. Das zeigt, dass Spiele abseits üblicher Mainstream-Spielmechanik doch eine Chance haben, beachtet zu werden. Allerdings nur, wenn wie in **Fahrenheit** neben den spielerischen Experimenten auch die Story stimmt.

ANHALTENDE BILLIG-WELLE. Mehr noch als im letzten Monat greifen Spieler im Oktober zu Budget-Versionen, etwa beim **Heroes 3**-Paket, **Rome** oder **Need for Speed Underground 2**. Davon gehört wahrscheinlich die Mehrheit zu den Fans, denen das Spiel anfangs zu teuer war. Ein klares Zeichen an die Publisher, denn am Namen kann es bei den Titeln nicht gelegen haben.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de



Guild Wars: Werden Sie die beste europäische Gilde, und fliegen Sie nach Taipeh!

STATEMENT: DENNIS THRESH FONG

...über »echten« Sport

Physische Attribute wie etwa die Körpergröße spielen im E-Sport eine kleine Rolle – wie aber steht es mit der Fitness? Ausgleichssport war immer Teil meines Trainings, besonders in der Vorbereitung auf ein Match. Viele Turniere gehen über einen ganzen Tag, man spielt ein Duell um 9 Uhr, eines um 15 Uhr und dann vielleicht noch eins um 21 Uhr. Dabei genug Energie abrufen zu können, um konzentriert zu bleiben, ist nicht leicht. Da braucht man viel Schlaf. Am Vorabend mit Kumpels auszugehen macht Spaß, laugt aber aus. Ebenso wie schlechte Ernährung: Viele junge Leute essen gerne Fast Food, aber fettiges Essen vor dem Match macht träge – körperlich und geistig. Also: Finger weg von dem Zeug!

»Echter« Sport kann helfen, Computerspiele für einen Moment zu vergessen. Denn wir alle kennen diese Tage: Man trifft nichts, macht dumme Fehler und verliert sogar gegen seinen kleinen Bruder. Dann weiterzuspielen wäre ein Fehler, denn man wird unkonzentriert, ungeduldig, vielleicht sogar aggressiv. Pokerspieler nennen das »Tilt« – dann geht nichts mehr. Wenn ich das »Tilt« kommen sehe, mache ich eine Pause, gehe ins Fitnessstudio, lasse Druck ab.

Körperliches Training hat noch einen wertvollen Nebeneffekt: Mit einem gestählten Körper fühle ich mich sicherer, bin selbstbewusster und habe so auch mehr Vertrauen in meine spielerische Fähigkeiten. Und wenn ich mich unbesiegbar fühle, bin ich es auch – ich war kaum, wenn überhaupt jemals, nervös. Nicht einmal, als ich um John Carmacks Ferrari gespielt habe. Den habe ich dann auch gewonnen. Wer sagt also, dass ein dicker Bizeps beim Spielen nicht helfen kann?

Dennis Thresh Fong
Profi-E-Sportler der ersten Stunde
 > [WWW.XFIRE.COM](http://www.xfire.com)



GUILD-WARS-WM

Am ersten Oktober setzten Arenanet und NCsoft die internationale **Guild Wars**-Ladder auf Null. Grund dafür: der Beginn der ersten Weltmeisterschaften des Online-Hits. Um daran teilnehmen zu können, brauchen Sie lediglich ein Team und eine Gildehalle, denn nur dort werden die Meisterschaftskämpfe ausgetragen. Bis zum ersten Januar 2006 laufen nun die Qualifikationen unter leicht angepassten Gildenkrieg-Regeln. Sie können etwa keine Gildenkämpfe mit Wunschgegnern arrangieren. Zudem sind die Wartezeiten auf einen Gegner gestiegen, weil jetzt vom Programm gezielter nach würdigen Kontrahenten gefahndet wird. Nach der Qualifikationsphase starten die regionalen Playoffs. Darin treten also nur Koreaner gegen Koreaner, Amerikaner gegen Amerikaner und Europäer gegen Europäer an. Für das große Finale stellt jede Region zwei Teams. Das Besondere daran: Die **Guild Wars**-Endspiele werden in Taipeh stattfinden, während der Taipeh Game Show (16. bis 20. Februar). Über die genauen Preise für die Gewinner ist bisher noch nichts bekannt. Aber mal ehrlich: Eine Reise nach Taiwan ist doch eigentlich Gewinn genug.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K176](#)

ENEMY TERRITORY GAMESTAR-LADDER

Enemy Territory war eigentlich als Add-on für das hierzulande indizierte **Return to Castle Wolfenstein** gedacht, erschien dann aber als kostenloses Stand-Alone-Spiel. Das Weltkriegs-Spektakel hält sich derzeit auf Platz vier der meistgespielten Multiplayer-Shooter. Deshalb hat GameStar am 14. Oktober eine **Enemy**

Territory-Ladder gestartet. Von der kleinen, aber sehr aktiven Community wurde dieser Schritt mit Begeisterung aufgenommen: Bereits am ersten Wochenende meldeten sich rund 60 Teams, etwa 250 Spieler, zum Gefecht, auch Teilnehmer aus Österreich, Frankreich, Schweden und Griechenland.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K176](#)

VIETCONG 2 ZWEITE MP-DEMO

Entwickler Pterodon hat für den Ego-Shooter **Vietcong 2** bereits eine zweite Multiplayer-Demo veröffentlicht. Die ist zwar eigentlich älter als die erste Testversion, bietet aber neben der bekannten Karte Depot eine neue Map namens Tigerfalls. Hier treten Sie als amerikanischer Soldat oder Vietcong in den Modi Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag an. In Letzterem fehlt allerdings das interessante Erfahrungspunkte-System der objektbasierten Spielarten. Sowohl die neue als auch die alte Demo finden Sie im Download-Bereich auf www.gamestar.de, den Test zum Spiel auf den Seiten 68 und 69.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K113](#)



Vietcong 2: Testen Sie den Multiplayer-Modus.

LIVE FOR SPEED RACING CHALLENGE

Noch können Sie sich für das Finale der vom deutschen Clan *Ocrana* ausgerichteten Racing Challenge für **Live for Speed** qualifizieren. Bis Ende November finden wöchentlich Ausscheidungsrennen statt, in denen Sie ein Ticket für das Finale Anfang Dezember gewinnen können. Als Hauptpreis erwartet Sie dort ein GameStar-PC von Fujitsu Siemens. Sollten Sie so einen schon haben und trotzdem teilnehmen wollen: Auf dem Rechner ist die kostenlose Turnier-Version von **Live for Speed** vorinstalliert. Alle anderen Interessierten finden die auch auf der Homepage von *Ocrana*.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K175](#)



Auch ohne die Racing Challenge von *Ocrana* ist **Live for Speed** eine spannende Herausforderung.

NEUE ALTE CLANS

Der von der ESL gesperrte Traditions-Clan *proGaming* hat nach den Cheat-Vorwürfen gegen die **Counterstrike**-Spieler *eddy* und *chrizzo* seine Pforten geschlossen. Hauptgrund dafür war laut Aussagen des Managements aber das **StarCraft Broodwar**-Team, das sich im Clan nicht mehr wohl fühlte. Die **Counterstrike**-Mannschaft hat nun ihren alten Clan reaktiviert und spielt fortan

unter der Flagge von *h2oCrew*. Auch *gamepoint online (gmpo)* steht scheinbar kurz vor der Wiedergeburt. Der Clan hatte im Mai den Spielbetrieb eingestellt. Nun hat Manager Massud Monshizadeh anscheinend ein neues Team auf die Beine gestellt. Ob es unter der Flagge von *gmpo* weiter gehen soll, steht aber noch nicht fest. Wer die Homepage des Clans aufruft (www.gmpo.de), landet umgehend bei nameless-gaming.de.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K174](#)

SPYWARE IN WOW?

Der amerikanische Spyware-Spezialist Greg Hoglund erhebt Vorwürfe gegen Blizzard: Das Sicherheitsprogramm, das zusammen mit **World of Warcraft** läuft, um Hacker aufzuspüren, sammelt weit mehr Informationen als nötig. Die Software überprüft im 15-Sekunden-Takt die Namen aller geöffneten Windows-Fenster und durchleuchtet die im Hintergrund laufenden Anwendungen. Die Ergebnisse vergleicht der Schnüffler mit einer Liste unerlaubter Daten. Falls er Manipulationen entdeckt, sperrt er den Account des Spielers.

Blizzard führt an, das Sicherheitsprogramm sei ausschließlich dafür da, rechtschaffene Spieler vor Cheatern zu schützen und würde keinerlei sonstige Daten übermitteln. Das Entwicklerstudio weist darauf hin, dass diese Maßnahmen ausdrücklich in den Nutzungsbestimmungen erwähnt werden, mit denen sich die Spieler nach jedem Update erneut einverstanden erklären. In der Tat sind solche Sicherheitsmaßnahmen nicht neu: **Diablo 2** arbeitet mit einem ähnlichen Suchprogramm. **PET WR FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K172](#)



World of Warcraft durchleuchtet aktive Programme.

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS BIS ANFANG 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	Mindestalter	WEBLINK
09212 Limbach-Oberfohna	06.01.2006 - 08.01.2006	Squeeeeeeze X	200	16	K159
15834 Rangsdorf	27.01.2006 - 29.01.2006	10th [green]mile	232	16	K163
16798 Fürstenberg	16.12.2005 - 18.12.2005	Lan-4u.20	400	16	K149
18119 Rostock	28.12.2005 - 30.12.2005	Falken-LAN 2005	120	18	K158
24537 Neumünster	16.12.2005 - 18.12.2005	NorthCon	3553	18	K153
25712 Burg	09.12.2005 - 11.12.2005	Small Deluxe II	30	18	K148
25746 Heide/Holst.	25.12.2005 - 31.12.2005	XmasCon 2005	300	12	K155
29221 Celle	02.12.2005 - 04.12.2005	Alpha - Lanparty	650	18	K143
30823 Garbsen	02.12.2005 - 04.12.2005	Daddlers-Paradise #5	60	16	K144
31137 Hildesheim	20.01.2006 - 22.01.2006	Wilde Fingerspiele	160	16	K162
38899 Hasselfelde/Harz	02.12.2005 - 04.12.2005	plaY-Grounds	240	16	K142
47608 Geldern	18.12.2005 - 20.12.2005	Console Wars	220	16	K167
54331 Oberbillig	29.12.2005 - 30.12.2005	NoName	120	16	K168
56154 Boppard	25.12.2005 - 26.12.2005	GHC X-mas Lan vol.2	63	18	K156
57271 Hilchenbach	09.12.2005 - 11.12.2005	Evolution Gaming #2	105	16	K147
66271 Kleinblittersdorf	07.04.2006 - 09.04.2006	SaarLANer 4ever	350	18	K164
72555 Metzingen	27.12.2005 - 29.12.2005	Ermstal Network 05	108	16	K157
73072 Donzdorf-Winzigen	09.12.2005 - 11.12.2005	RdT-Ritterspiele 9	144	18	K146
73084 Salach	06.01.2006 - 08.01.2006	Stauferland-LAN II	350	18	K160
76532 Baden-Baden	28.04.2006 - 30.04.2006	SaT Volume IV	121	12	K165
85658 Egming	02.12.2005 - 04.12.2005	Fight Lan	100	16	K154
94051 Hauzenberg	06.01.2006 - 07.01.2006	MegaLAN #2 Reloaded	120	16	K161
A-2230 Gänserndorf	16.12.2005 - 18.12.2005	Christmas LAN 2005	32	14	K150

Schnellste 3D-Karte der Welt? Die 870 Euro teure EN7800GT von Asus mit zwei GeForce 7800 GT und zweimal 256 MByte Videospicher.



KOLUMNE

PhysiX für EuroX

Physik ist langweilig? Kann sein – muss aber nicht. Oder können Sie sich noch ein modernes Actionspiel ohne glaubwürdige Interaktion mit der Umgebung vorstellen? Fest steht: Eine glaubwürdige Physik macht ein Spiel lebendiger und schafft Raum für neue (Gameplay-)Ideen. Als erster Hardwarehersteller will nun Ageia daraus Profit schlagen. Deren PhysiX-Chip (siehe 3DMark-Meldung) soll in Verbindung mit der hauseigenen Physik-Engine Spielwelten glaubwürdiger machen. Zusätzlich zur 3D-Karte, CPU und Soundkarte soll nun auch noch eine Steckkarte zur Physik-Berechnung in den PC – meint zumindest Ageia und veranschlagt gleich mal 300 Euro. 300 Euro dafür, dass die Unreal Engine 3 mit detaillierten Physik-Effekten mehr Steine als normalerweise durch die Gegend schleudert.



Aber mal abgesehen vom Geld: Wie soll das gehen? Ohne einen einheitlichen Standard wie etwa Direct3D bei Grafikkarten droht ein Schnittstellen-Chaos, falls andere Physik-Engine-Hersteller wiederum eigene Chips entwickeln. Und selbst wenn man sich auf ein Verfahren zum Ansprechen der Hardware einigen würde, bliebe die Frage: Brauchen wir das wirklich? Bis der PhysiX-Prozessor in Spielen eine breite Unterstützung bekommt, rechnen Dual-Core-Prozessoren noch schneller, die ersten Quad-Core-Chips sind bereits geplant. Allein hier schlummert mehr als genug Power für lebendige Physik. Dazu kommen die 3D-Karten: ATI rendert in seiner aktuellen Technologiedemo Toy Shop (auf DVD) bereits die Physik von Regentropfen und Wasserrinnalen direkt in der Grafikkarte. Wozu soll ich da 300 Euro auf die Ladenheken legen, einen weiteren Stromfresser und Krachmacher (aktiver Lüfter!) einbauen? Besser wäre, die Spielentwickler würden erstmal vorhandene und von uns teurer bezahlte Hardware ausnutzen und ihnen mit Innovationen einen Sinn geben.

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

ASUS EN7800GT DUAL

Darf es ein bisschen mehr Power sein? Auf der mit 870 Euro exorbitant teuren **EN7800GT** verbaut Asus gleich zwei GeForce-7800-GT-Grafikchips mit je 256 MByte Framebuffer. Die beiden GPUs und der GDDR3-Speicher laufen mit schnellen 430/1.200 MHz Taktfrequenz. Mindestvoraussetzung für die auf 2.000 Stück limitierte **EN7800GT** ist ein PCI-Express-Mainboard mit einem SLI-Chipsatz von Nvidia. Bislang startet die Grafikkarte aber nur auf neun Hauptplatinen durch, sieben davon kommen von Asus selbst. Um die Stabilität des Rechners zu sichern, liefert der Hersteller ein externes 80-Watt-Netzteil mit.

Für noch mehr Spieleleistung will Nvidia Ende des Jahres einen neuen Forceware-Treiber veröffentlichen, der vier Grafikkarten ansteuern kann, also zum Beispiel zwei **EN7800GT**. Ob dafür ein Mainboard mit dem neuen Nforce 4 16X Pflicht ist, steht noch nicht fest. Ein Test des 3D-Monsters **EN7800GT** folgt in der nächsten Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K121](#)

SAPPHIRE RADEON X1800 XL

Pünktlich zum offiziellen Release der Radeon-X1000-Serie stellt Sapphire seine **Radeon X1800 XL** vor. Der R520-Grafikprozessor hat 16 Pixel Shader und rennt mit 500 MHz, der 256 MByte große GDDR3-Videospeicher taktet mit 1.000 MHz. Wie das Flaggschiff Radeon X1800 XT (Test im Hardware-Teil) unterstützt auch die XL-Variante das Shader Model 3.0, High Dynamic Range Rendering, Transparenz-

Kantenglättung und eine saubere anisotropische Texturfilterung. Sapphire verkauft die **Radeon X1800 XL** ab sofort für rund 450 Euro. Im Vergleich zur gerade mal 50 Euro teureren Radeon-X1800-XT-Variante mit 256 MByte Speicher ist der Preis etwas zu hoch – wahrscheinlich fällt er demnächst auf knapp 400 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K120](#)

PAD-PROBLEME MIT LOGITECH G5 UND G7

In der letzten Ausgabe haben wir im Rahmen unseres Test des Monats die eingeschränkte Mauspad-Kompatibilität von Logitechs neuen Nagern **G5** und **G7** angekreidet. Laut Hersteller sollte das Problem in den finalen Verkaufsversionen behoben sein – was aber nicht stimmt. Auch die uns vorliegenden Verkaufsmodelle beider Mäuse streiken auf vielen, aber nicht auf allen Glaspads sowie auf der beliebten **MTW**-Unterlage und auf der rauen Seite des Everglide **Ricochets**. Insgesamt haben wir rund 25 Mauspads mit der G-Serie getestet.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K124](#)

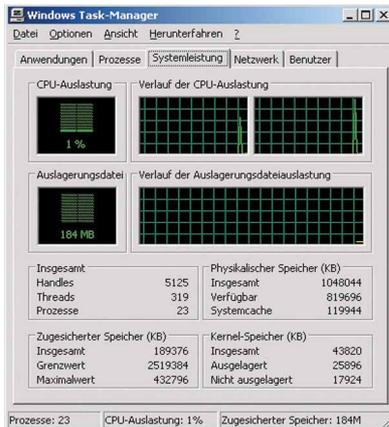


Sapphires Radeon X1800 XL attackiert mit 16 Pixel Shadern und 256 MByte Speicher Nvidias GeForce 7800 GT.

DUAL-CORE-PROBLEME MIT WINDOWS XP

Windows XP Service Pack 2 kann mit Dual-Core-Prozessoren viel Spieleleistung verlieren. Der Fehler tritt beim Verteilen von Rechenlast auf die verschiedenen CPUs auf. Microsoft stellt einen Hotfix zur Verfügung, liefert aber keinen Support. Der Hersteller empfiehlt, erst mal alle Patches für Windows XP SP2 zu installieren. Kommt es weiter zu unerklärlichen Performance-Einbußen, können Sie den Patch auf der englischsprachigen Support-Seite von Microsoft beantragen. Zusätzlich müssen Sie die Windows-Registry editieren, so dass wir den Patch derzeit nur versierten Benutzern empfehlen können. Wir recherchieren gerade bei Microsoft, mehr Infos finden Sie in der kommenden Ausgabe.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K105**



Nicht in jedem Fall problemlos: Dual-Core-Prozessoren unter Windows XP.

3DMARK2006 MIT PHYSIK-BENCHMARK

Die kommende Version des **3DMark** soll neben Grafik- und CPU-Tests auch einen Benchmark enthalten, der die Performance eines PCs beim Durchführen physikalischer Berechnungen misst. Die Tests basieren auf der **Physix-Engine** des Herstellers Ageia, die unter anderem in der **Unreal Engine 3** zum Einsatz kommt und die bereits für Dual-Core-Prozessoren optimiert ist. Neben der CPU-Performance testet der **3DMark 2006** auch die Leistung eventuell vorhandener Physikbeschleunigerkarten, auf denen der zur Engine passende **Physix-Chip** von Ageia werkelt. Entsprechende Zusatzplatinen haben mehrere große Hersteller, unter anderem Asus, zum Ende dieses Jahres angekündigt. Der **3DMark 2006** wird voraussichtlich noch bis zum Frühjahr auf sich warten lassen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K117**



Mehr Power und dabei leise: Die neuen P6-Netzteile von Be Quiet.

NEUE NETZTEILE VON BE QUIET

In den **Dark Power**-Netzteilen der **P6-Serie** setzt Be Quiet auf eine Platine aus glasfaserverstärktem Kunststoff, die deutlich langlebiger sein soll als herkömmliche Modelle. Dank dreier Anschlüsse mit Nachlaufsteuerung kühlen die Lüfter den Rechner noch einige Minuten nach dem Ausschalten und schonen so das gesamte System. Zwei PCI-Express- und ein 4-Pin-Stecker für AGP-Modelle versorgen Grafikkarten besonders stabil mit Strom. Der 24-polige Stromanschluss passt dank 20-Pin-Adapter auch auf ältere Mainboards, zudem gibt's vier SATA- und sechs 4-Pin-Anschlüsse für Festplatten und Laufwerke. Die ab dem 10. November erhältlichen Kraftpakete kosten inklusive 3 Jahren Garantie und einem Jahr Vor-Ort-Austausch-Service 95 Euro (470 Watt), 120 Euro (520 Watt) oder 150 Euro (600 Watt).

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K107**

19-ZOLL-TFT MIT 2 MS VON BENQ

Mit dem **FP93GX** stellt Benq den ersten 19-Zoll-Flachbildschirm mit angeblichen 2 ms Reaktionszeit vor. Durch Verbesserung der Fließigenschaften der Flüssigkristalle sowie der Elektronik will es der Hersteller geschafft haben, die bisher schnellste Reaktionszeit von 4 ms zu halbieren. Der sehr hohe Kontrastwert von 700:1 und die Helligkeit von 300 cd/m² sind hervorragende Werte. Neben dem analogen Sub-D-Signaleingang (VGA) bringt der **FP93GX** auch einen digitalen DVI-Anschluss mit. Über Blickwinkel, Farbe und die Funktionalität des Standfußes fehlen bislang noch Informationen. Der Hersteller gibt Ihnen 36 Monate Garantie auf das 500 Euro teure TFT-Display. **DV FK HW**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K105**

Der FP93GX von Benq bricht mit 2 ms Reaktionszeit den aktuellen TFT-Geschwindigkeitsrekord.



➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K102**

KURZMELDUNGEN

20 MBIT DSL BEI VERSATEL

Versatel bietet seit dem 15. Oktober DSL-Anschlüsse mit einer Download-Geschwindigkeit von bis zu 20 MBit/s an, der Upload beträgt 600 KBit/s. Bisher sind nur Berlin und einige Teile Nordrhein-Westfalens fit für die High-Speed-Verbindung.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K94**

CATALYST 5.10 ERSCHIENEN

ATI hat die Version 5.10 des Catalyst-Treibers für Radeon-Grafikkarten veröffentlicht. Neben diversen Bugfixes bringt er auch eine Unterstützung von ATIs Dualgrafik-Lösung Crossfire mit. Die neuen Radeon-X1000-Karten wie die Radeon X1800 XT (Test in dieser Ausgabe) befeuert dieser Treiber aber noch nicht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K95**

GEFORCE 7800 ULTRA?

Nvidia will im Frühjahr 2006 ein neues Modell der 7800er-Serie mit 512 MByte auf den Markt bringen. Die vermutlich Ultra genannte Karte soll mit höheren Taktfrequenzen als die 7800 GTX laufen, die genauen MHz-Zahlen sind noch unbekannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K98**

AMD SCHLÄGT INTEL

Im September hat AMD im US-Einzelhandel mit 52 Prozent mehr Marktanteile erobert als Intel (46 Prozent). Damit gelang es AMD das erste Mal, Intel über einen Monat hinweg zu schlagen. Zudem schaffte AMD im dritten Quartal ein Rekordergebnis – der Gewinn stieg um satte 73 Prozent auf 76 Millionen Dollar.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K99**

KAMPF DER SPEICHERRIESEN:

HD-DVD VS. BLU RAY

Nach dem DVD-Wirrwarr mit DVD+, DVD- und DVD-RAM gibt's auch künftig Formatchaos. Die beiden DVD-Nachfolge-Standards HD-DVD und Blu Ray werden zunächst von den meisten Hollywood-Studios unterstützt. Im Konsolensegment setzt Microsoft mit der Xbox 360 auf HD-DVD, Sony bei seiner PlayStation 3 dagegen auf die Konkurrenz Blu Ray.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **BLU RAY: K103**, **HD-DVD: K104**

ATIS CROSSFIRE ERHÄLTICH

Mit Erscheinen dieser Ausgabe sollen angeblich die ersten Radeon-Master-Karten für Crossfire erhältlich sein. Ähnlich wie Nvidias SLI für Geforce-Platinen verbindet auch Crossfire zwei Grafikkarten, um eine höhere Performance zu erreichen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K100**

NEUE NAMENSgebung BEI INTEL-PROZESSOREN

Zum Start der neuen mobilen Doppelkern-Prozessoren, Codename Yonah, führt Intel wieder mal eine neue Namenskonvention ein. Yonah soll mithilfe einer vierstelligen Performance-Ziffer und einem Buchstaben-Präfix gekennzeichnet werden. Letzterer gibt den Strombedarf an – ein 2,0-GHz-Chip heißt dann beispielsweise T1500.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K101**

SHUTTLE PRÄSENTIERT PENTIUM-M-BAREBONE

Shuttles neuer Barebone XPC SD11G5 basiert auf Intels 915GM-Chipsatz. Erweiterungen finden in zwei PCI-Express-Slots (16x und 1x) Platz. Mit 24 dB soll der ab November für knapp 490 Euro verfügbare XPC äußerst leise sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **K102**