



Sam & Max: Die Adventure-Fortsetzung kommt von den Bone-Machern – ohne LucasArts. (Bild aus Sam & Max: Freelance Police)

KOLUMNE

Das Fernsehen, keine Ahnung

Ich war neulich bei Sat.1, im Fernsehen, als Spieleexperte, um einer halben Million Zuschauern zum Frühstück zu erklären: Was ist das eigentlich, ein Computerspiel?



Das war interessant. Noch interessanter war, wie schwer sich die Medien im Umgang mit Computerspielen tun. Denn die Redaktion der Sendung, so nett sie war, hatte keine Ahnung vom Thema. Dass sie sich dann jemanden holen, der sich auskennt, ist löblich. Wie sie sonst an den Gegenstand herangegangen sind, ist ärgerlich.

Man wolle, so sagte man mir, »augenzwinkernd« über Spiele berichten. »Augenzwinkernd«, das hieß, einen kaspernden Reporter über die Leipziger Spielemesse GC zu schicken und Teenie-Spieler vorzuführen. Natürlich ist es leicht, unter den jungen Leuten genau die pickeligen, unsicheren Jungs zu finden, die vor laufender Kamera schwitzend nach Worten suchen und sich versprechen. Der Versuchung zu widerstehen, das wäre die Aufgabe gewesen. Bei Sat.1 lief es genüsslich über den Sender. Augenzwinkernd.

Man wolle, so sagte man mir, den Menschen das Thema Spiele näher bringen. Das ist löblich, Jungs. Wenn's aber nur in Form erbärmlicher Klischees geht, dann lasst es doch lieber sein.

Christian Schmidt, Ltd. Redakteur
christian@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

28,8

Millionen Dollar Verlust hat der Publisher Take 2 kürzlich ausgewiesen. Hauptgrund: der Verkaufsstopp von GTA San Andreas in den USA.

SAM & MAX-FORTSETZUNG

Ein **Sam & Max**-Adventure ist wieder in der Mache. Laut dem Magazin Adventure Gamers vergab Steve Purcell, Erfinder und Rechteinhaber der beiden tierischen Detektive, die Lizenz an Entwickler Telltale Games. Die Firma arbeitet gerade an der Adventure-Serie zum Comic **Bone** (Test auf Seite 120). Telltales Umsetzung von **Sam & Max** wird nicht auf den Überresten des eingestellten Spiels **Sam & Max: Freelance Police** basieren, da LucasArts weiterhin die Rechte am Quellcode besitzt. Die Entwicklung beginnt vielmehr bei Null. Ähnlich wie **Bone** soll das neue **Sam & Max** in kurzen Episoden erscheinen und über das Internet vertrieben werden. Steve Purcell, der zurzeit bei den Animationsfilmern von Pixar (**Die Unglaublichen**, **Findet Nemo**) seine Brötchen verdient, lobt Telltale: »Es gibt keinen besseren Partner für das Spiel.« Bei Telltale Games arbeiten viele der Leute, die früher für LucasArts Adventures entwickelt haben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: J114

MYST-MACHER PLEITE

Das Entwicklerstudio Cyan (**Myst 5: End of Ages**) hat Ende August aus finanziellen Gründen den laufenden Betrieb eingestellt. Bis auf zwei Mann wurden sämtliche Mitarbeiter entlassen. Offenbar hat sich das Team mit den Investitionen in den Online-Adventure-Flop **Uru: Ages Beyond Myst** (GameStar-Wertung: 63) übernommen. Laut Cyan-Partner Ubisoft soll die Firma allerdings vorerst weiter bestehen bleiben. Ob Cyan nach dem Erscheinen von **Myst 5** weitere Projekte angeht, bleibt abzuwarten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: J116

CRYENGINE 2

Entwickler Crytek hat auf der Professional Developers Convergence (PDC) von Microsoft erste bewegte Bilder der neuen CryEngine 2 gezeigt. Neben der High-Dynamic-Range-Rendering-Technologie beherrscht das Grafikgerüst jetzt auch Subsurface Scattering (durchscheinende Objekte wie Palmblätter) und einen fließenden Tag-Nacht-Wechsel. Zudem setzt die Engine statt einer platten Textur volumetrische Wolken in den Himmel. Soft Shadows erzeugen hoch aufgelöste Schatten einzelner Blätter. Ein Highlight ist die verbesserte Physik-Engine: So bewegen sich etwa Palmwedel physikalisch korrekt mit, wenn eine Figur die Pflanze streift. Zusätzliche Infos zur CryEngine 2 finden Sie in der aktuellen Ausgabe von /GameStar/dev.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: J159



Sind das etwa Fotos? Nein, sondern Bilder aus der Tech-demo der mächtigen CryEngine 2.

ZENSUR-TRUBEL UM HALF-LIFE 2

Anfang September hat Entwickler Valve bei allen nach dem 1. September über Steam erworbenen Silber- und Gold-Versionen von **Half-Life 2** die Gewaltdarstellung auf ein Minimum reduziert. Der Grund: Da den Special-Editions auch der indizierte erste Teil beiliegt, laufen diese Gefahr, in Deutschland ebenfalls auf dem Index zu landen. GameStar wies Valve darauf hin, dass in Deutschland ohnehin nur Volljährige **Half-Life 2** legal kaufen oder herunterladen können, und dass eine Selbstzensur die Altersbeschränkung nicht automatisch senkt. Eine Entschärfung sei daher nicht notwendig. Daraufhin entschuldigte sich Doug Lombardi, Pressesprecher von Valve: »Käufer der deutschen Versionen könnten diese Woche einige unbeabsichtigte Änderungen miterlebt haben. Wir setzen derzeit sämtliche Entschärfungen zurück.« Vermutlich wollte Valve nur **Half-Life** beschneiden, vollzog das Prozedere jedoch unbeabsichtigt bei allen Spielen. Was in Zukunft mit **Half-Life 2**, Steam oder steampowered.com in Deutschland passiert, wird sich noch zeigen. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) wollte sich nicht offiziell zur Indizierungsproblematik äußern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J118](#)



Werden die Silber- und Goldversionen von Half-Life 2 indiziert?

GTA 4

Das offizielle Playstation-2-Magazin in den USA berichtet, dass Rockstar bereits an einem neuen **GTA**-Spiel für die PlayStation 3 arbeitet. Dabei soll statt der Renderware-Engine ein selbst programmiertes Grafikgerüst zum Einsatz kommen. Ziel dabei sei es, die Stadt lebensechter zu gestalten, ohne dass der Spieler durch Ladepausen gestört werde. Gerüchten zufolge soll diesmal Europa als Schauplatz in Frage kommen, da Rockstar

schon in der Vergangenheit Tokio abgeschlossen hat. Details zum Spiel oder einen Erscheinungstermin gibt es bisher nicht. Zudem steht noch nicht fest, ob **GTA 4** auch für den PC entwickelt wird.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J119](#)

DUNGEON SIEGE 3?

Egal wie, aber die **Dungeon Siege**-Reihe soll fortgesetzt werden. Das meinte Chris Taylor, Chef von Gas Powered Games, kürzlich in einem Rückblick-Interview. Dabei sprach er von vielen Ideen,



Die Dungeon Siege-Reihe wird fortgesetzt.

die es aus Zeitgründen nicht in **Dungeon Siege 2** geschafft haben. Ob diese nun in einem Addon oder gar einem dritten Teil Platz finden werden, verriet er nicht. Allerdings will er eventuell umfassende Änderungen an der Spielmechanik vornehmen. Einige Andeutungen gehen sogar in Richtung Online-Rollenspiel.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G111](#)

RAGNAROK ONLINE 2

Entwickler Gravity hat auf der Tokyo Game Show den Nachfolger zu **Ragnarok Online** vorgestellt. In einer Pressemitteilung erklärt der Hersteller, dass die Charaktere nun in 3D dargestellt werden; die charakteristische Manga-Optik des Vorgängers solle aber erhalten bleiben. Die Grafik von **Ragnarok Online 2** basiert auf der neuesten Unreal-Technologie. Das Internetmagazin Gamespot berichtet zudem, dass die Charaktere ihre Berufe nun frei wechseln können, so benötigen Sie nur noch einen Account. DM

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J117](#)



Ragnarok Online 2 benutzt die Unreal Engine 3.

KURZMELDUNGEN

NEUES STUDIO DER WOW-MACHER

Einige von Blizzard abgewanderte Entwickler haben in Südkalifornien die Firma Red 5 Studios gegründet. Noch befindet sich das Team in der Aufbauphase, doch auf der kürzlich eröffneten Website kündigen sie bereits ein Online-Rollenspiel an.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J120](#)

SPAGHETTI-WESTERN ALS PC-SPIEL

40 Jahre nach dem Kinostart von Zwei glorreiche Halunken will Bits Studios (Constantine) den Sergio-Leone-Klassiker als Computerspiel umsetzen. Wie es sich für einen Western gehört, dürfen Sie mit Pistolen oder Fäusten kämpfen und auf Pferden reiten. Ennio Morricone's Musik wird für die passende Atmosphäre sorgen. Ob Clint Eastwood sein Alter Ego sprechen wird, steht noch nicht fest. Geplanter Erscheinungstermin ist 2006.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J122](#)

DRITTES SIMS-2-ADDON IN ARBEIT

Bereits Anfang kommenden Jahres soll das nächste Sims 2-Addon Die Sims machen Geschäfte fertig sein. Darin müssen Sie sich als Firmenchef beweisen, Mitarbeiter einstellen oder wieder entlassen oder selbst im eigenen Unternehmen mit anpacken.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J123](#)

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2005

Am 30. November wird der Deutsche Entwicklerpreis 2005 vergeben. In diesem Jahr gibt es insgesamt 23 Kategorien, die teilweise in die Rubriken »national« und »international« eingeteilt sind. Neben der Fachjury dürfen dieses Mal auch die Fans Stimmen für ihre Lieblingsspiele abgeben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J124](#)

CODEMASTERS WILL SPIELE ONLINE VERTREIBEN

Codemasters möchte DTM Race Driver 2 und Colin McRae Rally 2005 mit Hilfe des japanischen Club-IT-Systems übers Internet vertreiben. Club IT arbeitet mit einer zentralisierten Serverstruktur, bei der alle Spiele auf einem Rechner laufen. Die Bilder kommen über einen komprimierten MPEG-Stream auf Ihren Monitor. Ob die Bildqualität für ein halbwegs brauchbares Spielvergnügen ausreicht, bleibt abzuwarten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J125](#)

JOWOOD-KONKURSANTRAG ABGELEHNT

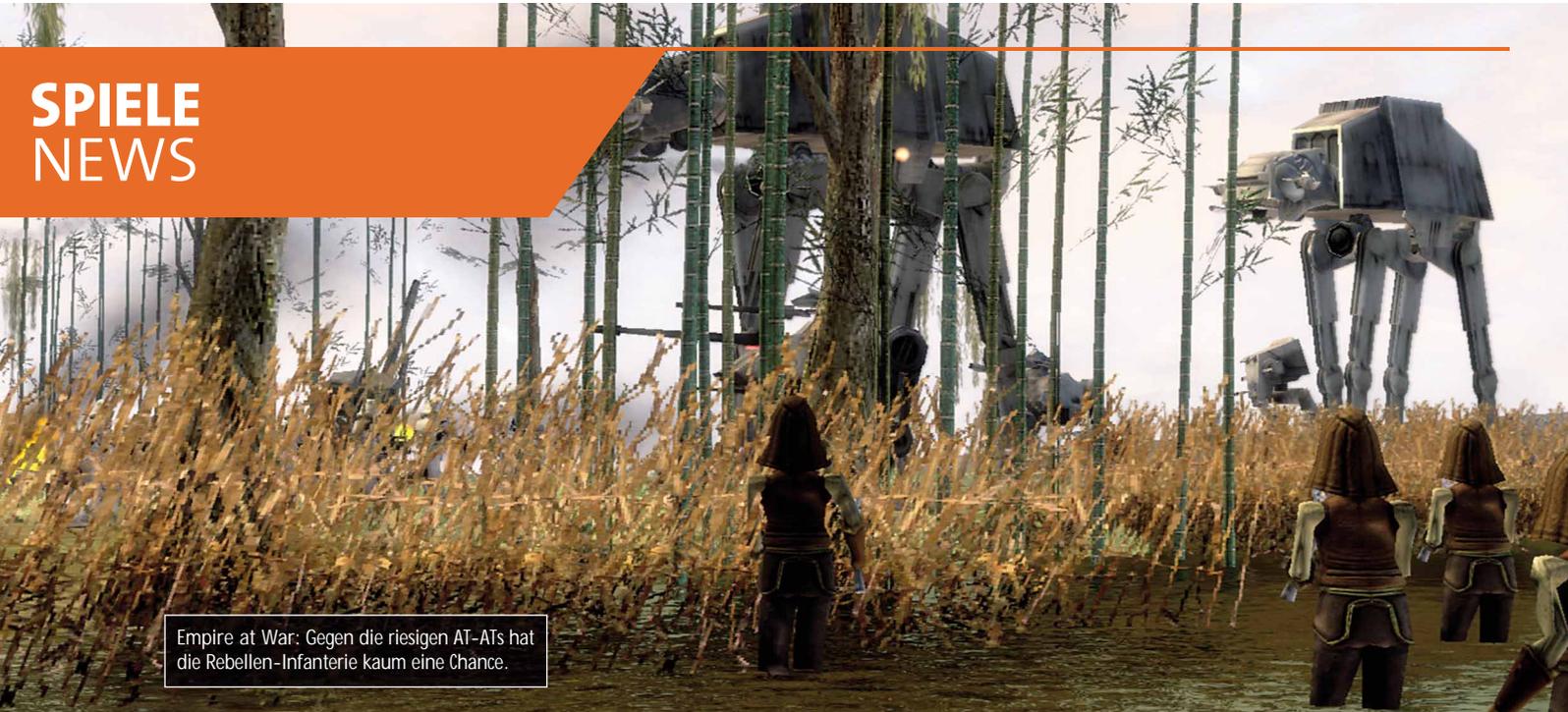
Wie das Branchenmagazin Gamesmarkt berichtet, hat das österreichische Landgericht Leoben den Konkursprüfungsantrag gegen Publisher Jowood abgelehnt. Laut Urteil trägt auch Entwickler Perception eine Teilschuld an der Verzögerung des Ego-Shooters Stargate SG-1. Gleichzeitig setzt Jowood die Gespräche mit potenziellen Investoren fort, um das finanziell stark angeschlagene Unternehmen wieder auf Kurs zu bringen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J126](#)

SWAT 4-ADDON IN DER MACHE

Entwickler Irrational Games arbeitet laut mehreren Forumsberichten an einem Addon zu SWAT 4. Dieses enthält frische, gewohnt spannende Missionen und neue Waffen wie etwa einen mächtigen Granatwerfer. Ein Community Manager von Sierra bestätigte die Meldungen. Im Februar 2006 soll das noch namenlose Erweiterungspack erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J130](#)



Empire at War: Gegen die riesigen AT-ATs hat die Rebellen-Infanterie kaum eine Chance.

KOLUMNE

Ende schlecht, alles schlecht

Ich bin ein Held! Okay, vielleicht nicht im wirklichen Leben – aber ganz sicher in Computerspielen. Und als solcher will ich gefälligst auch entsprechend behandelt werden! Schließlich kämpfe ich mich durch Horden von Monstern, siege in gewaltigen Schlachten, schieße das entscheidende Tor. Nach getaner Heldenarbeit will ich dann auch einen um Gnade winselnden Bösewicht, die schönste Frau in meinen Armen, eine spektakuläre Explosion oder zumindest eine angemessene Siegesfeier. Das habe ich mir verdient! Ein unbefriedigendes Ende kann mir deshalb auch ein eigentlich gutes Spiel noch gehörig versauen.

Zu viele Spiele missachten derzeit die angemessene Helden-Verehrung: Advent Rising liefert einen fiesen Cliffhanger, obwohl ein Nachfolger mehr als unwahrscheinlich ist. In Fahrenheit lerne ich unglaublich spannende Charaktere kennen – doch das Ende lässt ihr Schicksal offen. Und in Black & White 2 gibt's statt einer gotteswürdigen Siegesparty nur einen stinklangweiligen Dialog meiner beiden Berater. Wie's besser geht, zeigt GTA San Andreas: erst ein furioses Finale, dann ein würdiges Happy-End, das alle Handlungsstränge zu einem logischen Schluss führt. Held Heiko ist zufrieden, denkt gern an dieses Spiel zurück und wird deshalb ganz sicher den Nachfolger kaufen – ein Happy-End, auch für den Hersteller.

Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de



EMPIRE AT WAR

Egal ob mit AT-ATs am Boden oder X-Wings in der Luft: Zu einer kernigen Schlacht sagt kein **Star Wars**-Fan nein. Wir auch nicht, weshalb wir uns mit einer Alpha-Version ins Getümmel gestürzt haben. Auf einer Galaxiekarte errichten wir per Menü auf Planeten wie Alderaan Fabriken (sorgen später für Ressourcen) oder Kasernen (liefern Streitkräfte). Eine Raumstation im Orbit produziert Schiffe, vom kleinen X-Wing bis hin zu Helden-Einheiten wie dem Millennium Falcon. Ist die Flotte zusammengestellt, ziehen wir in knackige Raumschlachten. Die Entwickler verzichteten auf die dritte Dimension, die Gefechte sind also nicht so unübersichtlich wie in **Home-world 2**. Die wenigen spielbaren Missionen waren schon recht nett. Zum Beispiel mussten wir einen Schildgenerator zerstören, um eine Basis angreifen zu können. Geniale Spielerei: Per Leertaste schalten Sie jederzeit in den Filmmodus, die ansonsten nur eingeschränkt bewegliche Kamera nimmt dann besonders spektakuläre, **Star Wars**-typische Positionen ein und blendet alle Anzeigen aus. **Empire at War** soll im Februar 2006 fertig sein.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: J101](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:J101)

CRIME LIFE

Konamis Actionspiel **Crime Life** mutet auf den ersten Blick wie **GTA** an; wir haben eine Preview-Version angespielt. Sie beginnen als kleiner Fisch bei der Straßengang »Outlawz« und müssen sich hocharbeiten. Dabei schauen Sie aus der Schulterperspektive auf Ihre Spielfigur und können sich frei durch die Spielwelt bewegen. Na gut – nicht ganz frei, die hakelige Steuerung macht es oft zum Glücksspiel, ob Sie in die gewollte Richtung laufen. Wäh-

rend im Hintergrund Hip-Hop läuft, säubern Sie Ihr Stadtviertel von gegnerischen Banden, zerlegen die Autos von Miethaien oder fliehen vor der Polizei. Dabei töten Sie Gegner mit besonders grausamen Finish-Moves. Man merkt **Crime Life** an, dass es auch für Konsolen entwickelt wird: Die Figuren und die Spielwelt sind detailreich, wirken aber eckig und teilweise grobpixelig. Die Ghetto-Prügelei soll im November beginnen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: J101](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:J101)



Crime Life: Hier bekämpfen Sie mit Ihren Homies die verfeindete Headhunter-Gang.

KEEPSAKE

Bei dem noch unbekanntem Entwickler Wicked Studios entsteht momentan das Adventure **Keepsake**. In klassischer Point&Click-Manier steuern Sie die junge Lydia durch 2D-Landschaften einer malerischen Fantasy-Welt. Die Story: Lydias Freundin ist spurlos verschwunden. Der einzige Hinweis führt Sie in die Dragonvale Academy, eine mystische Zauberschule mit einem dunklen Geheimnis. Wie genau die Rätsel aussehen sollen, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten. Allerdings müssen Sie wie in **Runaway** häufig Gegenstände kombinieren. **Keepsake** soll bereits am 10. November in den Läden stehen.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: J137](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:J137)

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

Nur wenige Stunden nach dem Ende von **Road to Hill 30** müssen Sie in **Brothers in Arms: Earned in Blood** schon wieder ran. Sie übernehmen im Weltkriegs-Shooter die Rolle von Corporal Joe »Red« Hartsock, der im ersten Teil nur ein Komparse war, und begleiten ihn acht Tage im Jahr 1944. Dabei folgen Ihnen bis zu zwei Teams eigener Soldaten, denen Sie Befehle erteilen können. Wie im Vorgänger geht es darum, gegnerische Soldaten durch Querfeuer in der Deckung zu halten, während Sie sich in die Flanke schleichen, um sie zu erledigen. Allerdings überzeugt die KI in unserer Preview-Version jetzt durch wesentlich mehr Eigeninitiative. Die Deutschen versuchen ihrerseits, aggressiv zu flanken und bleiben nicht mehr stumpf hinter ihrer Deckung hocken – spannend! Grafisch hat sich nichts getan: **Earned in Blood** sieht immer noch gut aus, zieht aber gegenüber Krachern wie **Call of Duty 2** klar den Kürzeren. Erscheinen soll das Spiel bereits Ende Oktober.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J103](#)

UFO AFTERSHOCK

Ausnahmsweise überfallen die Außerirdischen nicht die Erde – sie sind schon da. Dann kehrt ein Menschenteam im Raumschiff zurück und räumt den blauen Planeten vom All aus auf. **UFO: Aftershock**, der Nachfolger zu **UFO: Aftermath** (GS 12/03, 67 Punkte) setzt die legendäre **X-Com**-Reihe aus den 90ern inoffiziell fort. **Aftershock** ist dem Vorbild dabei treuer als der Vorgänger, diesmal dürfen Sie auch Basen bauen, Technologien erforschen und Ausrüstung herstellen. Das machte in unserer Preview-Version mächtig Laune. Die Kampfeinsätze auf den Planeten fallen dagegen sehr sperrig aus: In mäßigem, unübersichtlichen 3D geht's mit einem Viererteam in Quasi-Echtzeit gegen Aliens, bei jedem Feindkontakt pausiert das Spiel. Geplanter Erscheinungstermin: Ende Oktober.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J167](#)



UFO Aftershock: In 3D suchen Sie nach Aliens.



Earned in Blood: Ihr Team zwingt die Deutschen durch Kreuzfeuer in Deckung.

PRIME TIME

Endlich mal ein Spiel mit Ausstrahlung: In der Wirtschaftssimulation **Prime Time** machen Sie Schluss mit Doku-Soaps, Gerichts-Sendungen und Casting-Shows. Denn Sie sind der Programmdirektor und entscheiden, was gesendet wird. Das klingt verdächtig nach dem Klassiker **Mad TV**, sicherlich kein schlechtes Vorbild. Allerdings will **Prime Time** auch ein paar Elemente aus **Die Sims 2** ins Programm aufnehmen. Das Fernsehpublikum soll realistisch auf Ihre Entscheidungen reagieren, dementsprechend verändern sich Quote, Werbeeinnahmen und Ihre Job-Sicherheit. Wie das funktioniert, weiß wohl niemand besser als der Publisher von **Primetime**: RTL. Wir sind gespannt, ob Entwickler Limbic Entertainment das ambitionierte Vorhaben umsetzen kann, denn bislang program-



Prime Time: Wirtschaftssimulation im Stil von Mad TV.

mierte das Studio aus Langen nur mäßige Billigspiele wie **Gefeuert!** oder **Crazy School**. Im Februar 2006 sind wir schlauer, dann soll **Prime Time** erscheinen.

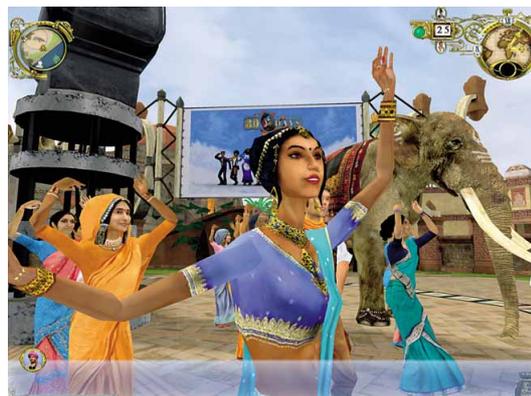
➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J158](#)

IN 80 TAGEN UM DIE WELT

Frogware, bekannt durch **Sherlock Holmes**, arbeiten zur Zeit an einer Umsetzung von Jules Vernes **In 80 Tagen um die Welt**. Statt Phileas Fogg aus der Buchvorlage spielt jedoch Olivier Lavisheart die Hauptrolle. Sie sollen für Ihren Onkel vier Dokumente aus vier verschiedenen Städten holen. Wir haben eine Preview-Version angespielt. Die Grafik macht einen schönen Eindruck, nur das Interface wirkt etwas wirr. Dafür bietet **In 80 Tagen um die Welt** ordentliche Rätselkost: Um eine Schlange zu bekommen, müssen wir im Tempel Gewürze opfern. Also zum Markt gerannt, acht Gewürze gekauft und so im Tempel verteilt, wie es eine alte Tempelzeichnung verrät. Scha-

de, dass die Aufgabe unter der umständlichen Steuerung leidet – wir hoffen, dass Frogware hier noch nachbessert.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J36](#)



In 80 Tagen um die Welt: Zeuge einer Bollywood-Vorführung.

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Obwohl **Full Spectrum Warrior** wie ein Team-Shooter aussieht, ist es ein knallhartes Taktikspiel. Für den Nachfolger **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers** gilt das umso mehr. Sie befehlen bis zu vier Teams à vier Mann durch zwölf Krisengebiete überall auf der Welt. Bei Bedarf lassen sich die Trupps in »heiße« Zwei-Mann-Teams aufsplitten, die besonders aggressiv vorgehen. Außerdem sollen Sie leichte Panzer befehlen dürfen, hinter denen die Mannen geschützt vorrücken. Ebenfalls neu: Scharfschützen, für die Sie jedoch erst mal geeignete, möglichst hoch gelegene Stellungen finden müssen. Und wenn alle Stricke reißen, ordern Sie kurzerhand einen Apache-Helikopter, der das Zielgebiet aus der Luft beharkt. **Ten Hammers** wird also wesentlich komplexer als der Vorgänger. Weihnachten startet der Einsatz.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J156



Ten Hammers: Zweiertteams dienen als Kundschafter und müssen dabei immer auf eine gute Deckung achten.

EVERQUEST 2 WÜSTE DER FLAMMEN

Kurz vor der Veröffentlichung des ersten großen Addons **Wüste der Flammen** für Sonys Online-Rollenspiel **Everquest 2** führten deutsche Gamemaster durch die arabisch angehauchte Stadt Maj'Dul. Marktschreier, Bettler und Palastwachen beherrschen das Bild, Turbanträger auf fliegenden Teppichen ziehen am Himmel ihre Bahnen. Verschiedene Kalifenorden kämpfen um die Vorherrschaft und versorgen die Spieler mit neuen Aufgaben. In der neuen Arena geht's dann wie in den Schlachtfeldern aus **World of Warcraft** ordentlich im PvP-Modus zur Sache. Nett: Wer seinem Charakter kein Haar krümmen will, kauft sich bei Händlern Champion-Statuen, aus denen dann Arenakämpfer mit unterschiedlichen Eigenschaftswerten erwachsen. Gilden



Wüste der Flammen: Fliegende Teppiche dienen als Reisemittel.

freuen sich über einen eigenen Umschlagplatz für Mitglieder, die sich per Addon bis zur Stufe 60 spielen können. **Wüste der Flammen** ist seit dem 15. September erhältlich, den ausführlichen Test liefern wir im kommenden GameStar nach.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J104

FOOTBALL MANAGER 2006

Seit mittlerweile 13 Jahren dribbeln die hochrealistischen Fußballmanager von Sports Interactive auf einem schmalen Grat zwischen komplex und kompliziert. In der Saison 2006 sollen jetzt endlich auch Manager-Einsteiger mit dem Statistik-Koloss aus England zurechtkommen. Bei unserem Probetraining mit der Beta-Version konnten wir schon einige Verbesserungen feststellen. Besonders gut gefallen hat uns der neue Split-screen bei der Match-Darstellung: Während links die schematische 2D-Partie realitätsnah wie eh und je weiterläuft, ändern wir rechts bequem Laufwege, Aufstellung oder individuelle Spielereinstellungen. Ein umfangreiches Tutorial und viele Querverweise helfen enorm beim Zurechtfinden im Menü-Dschungel. Nach wie vor brauchen wir aber zu viele Mausclicks bis zur gewünschten Aktion. Vor allem Transfer-Aktionen sind noch sehr umständlich. Bis zum 30. November haben die Entwickler vom **Football Manager 2006** noch Zeit für letzte Trainingseinheiten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J140

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

11/05

SHADOWGROUNDS

Frisch in der Redaktion eingetroffen ist eine Preview-Version von **Shadowgrounds**. Das Erstlingswerk der Finnen von Frozenbyte ist ein knalliger Shooter, allerdings mit ungewöhnlicher Perspektive: Sie steuern den Marine Tyler aus der Vogelperspektive durch eine alienverseuchte Kolonie. Die Effekte von **Shadowgrounds** sind erstklassig, nur die Figuren und Gegner präsentieren sich etwas polygonarm. Das Spiel protzt jedoch nicht nur mit schicker Grafik und tollen Licht- und Schattenspielerien, es setzt sie auch sinnvoll ein. So gibt es diverse Alien-Arten, die vor dem Licht Ihrer Taschenlampe flüchten – während andere geradezu magisch davon angezogen werden. Gesteuert wird Ihr Soldat über die Tastatur, während Sie mit der Maus die Blickrichtung bestimmen und feuern. **Shadowgrounds** lässt schnell Gruselstimmung aufkommen: Ganz wie in den Alien-Filmen schleichen Sie durch dunkle Gänge, während ein Bewegungssensor nahende Gegner verrät. Trotz dessen warnendem »Beep« erschrickt man oft, wenn ein Monster brüllend aus einer dunklen Ecke hervorspringt. Das Spiel erscheint am 21. Oktober.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J100

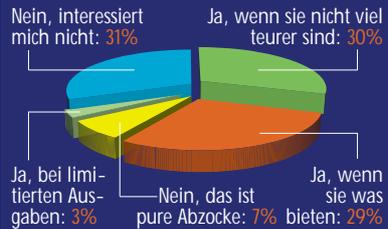


Shadowgrounds: Hübsche Feuereffekte.



FRAGE DES MONATS AUGUST:

»Kaufen Sie Special-Editions von Spielen?«



ERGEBNIS: Special-Editions kommen offenbar nicht nur bei Filmen gut an. Weit über die Hälfte unserer Leser greift zum umfangreicheren Spielepaket. Die Hälfte davon allerdings nur, wenn es nicht zu teuer ist.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2005

GAMESTAR-CHARTS 11/2005

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	GT Legends	Rennspiel	10tacle / Simbin	NEU	92	ohne Beschr.	≈ 45,40	www.spielwaren-guenstig.de
2	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Monolith / Vivendi	NEU	89	18	≈ 37,42	www.spielwaren-guenstig.de
3	Fussball Manager 06	Fußballmanager	EA Sports / EA Sports Deutschland	NEU	89	ohne Beschr.	≈ 44,95	www.amazon.de
4	NHL 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	88	ohne Beschr.	≈ 44,95	www.amazon.de
5	Rome: Barbarian Invasion	Strategiespiel-Addon	Sega / Creative Assembly	NEU	88	12	≈ 27,45	www.amazon.de
6	NBA Live 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	86	ohne Beschr.	≈ 44,99	www.amazon.de
7	Tiger Woods PGA Tour 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	86	ohne Beschr.	≈ 44,99	www.amazon.de
8	Madden NFL 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	10/05	86	ohne Beschr.	≈ 42,34	www.shop.el-computer.de
9	Fifa 06	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	NEU	85	ohne Beschr.	≈ 38,34	www.xuffix.de
10	Dawn of War: Winter Assault	Echtzeit-Strategie-Addon	THQ / Relic	10/05	85	16	≈ 22,61	www.shop.el-computer.de
11	Total Overdose	3D-Action	Eidos / Deadly Games	10/05	85	nicht geprüft	≈ 45,91	www.xuffix.de
12	Atari Collection Rollenspiele	Spielesammlung	Atari / diverse	09/05	85	16	≈ 26,02	www.spielwaren-guenstig.de
13	Falcon 4.0 Allied Force	Flugsimulation	ASH / Lead Pursuit	09/05	85	12	≈ 28,95	www.amazon.de
14	MotoGP 3	Rennspiel	THQ / Climax	09/05	85	ohne Beschr.	≈ 39,42	www.spielwaren-guenstig.de
15	Panzers Phase 2	Echtzeit-Taktik	CDV / Storm Region	09/05	85	16	≈ 39,52	www.shop.el-computer.de
16	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft / Gas Powered Games	10/05	84	12	≈ 41,26	www.ultimateversand.de
17	Die Sims 2: Nightlife	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	10/05	83	ohne Beschr.	≈ 27,30	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	Fahrenheit	Action-Rollenspiel	Atari / Quantic Dream	10/05	82	16	≈ 44,29	www.spielwaren-guenstig.de
20	Serious Sam 2	Ego-Shooter	Take 2 / Croteam	NEU	80	16	≈ 39,99	www.amazon.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 09/2005, 10/2005 und 11/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J99



LESER-CHARTS SEPTEMBER

1	(1) Battlefield 2
2	(2) GTA San Andreas
3	(3) Half-Life 2
4	(5) Gothic 2
5	(4) World of Warcraft
6	(7) WarCraft 3
7	(6) Far Cry (dt.)
8	(11) Rome: Total War
9	(13) Doom 3
10	(9) Counterstrike Source
11	(8) Diablo 2
12	(20) Dawn of War
13	(17) Splinter Cell 3
14	(18) Die Sims 2
15	NEU Knights of the Old Republic 2
16	(15) Schlacht um Mittelmeer
17	(16) Guild Wars
18	NEU Unreal Tournament 2004
19	(14) Counterstrike
20	(10) Call of Duty

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2005



VERKAUFS-CHARTS SEPTEMBER

1	NEU Dungeon Siege 2
2	(4) Half-Life 2
3	(1) Battlefield 2
4	NEU Bet on Soldier
5	(3) Guild Wars
6	NEU Far Cry (dt.)
7	NEU Siedler 5: Legenden
8	(6) Die Sims 2
9	(2) GTA San Andreas
10	(13) Rollercoaster Tycoon 3
11	NEU Dawn of War
12	(9) Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
13	(10) Empire Earth 2
14	(8) Stronghold 2
15	(19) Die Sims Deluxe
16	NEU Siedler 5
17	(7) Panzers Phase 2
18	NEU Moto GP 3
19	(10) Earth 2160
20	(17) Flight Simulator 2004

10/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

MARATHON DER SPIELEHITS



GOLD-MEDAILLE. Die 2006er-Sportspiel-Generation überrennt wie in jedem Herbst die Top 10. Von acht Gold-Awards in dieser Ausgabe gingen allein fünf an EA Sports. Gut, so schwer kann das bei derart etablierten Marken nicht sein. Allerdings sollte es auch nicht so schwer sein, die Spiele mal mehr übers Jahr zu verteilen. Wer kauft schon zwei, drei Titel auf einmal?

GEIZ IST GEIL. Obwohl ich mir keinen Actionspieler vorstellen kann, der **Far Cry** noch nicht hat, stürmt der Ego-Shooter von Null auf Platz 6 in die Verkaufscharts. Liegt wohl am grandiosen Preis für ein grandioses Spiel (15 Euro). Ähnlich erfolgreich verkaufen sich momentan die Budget-Versionen von **Siedler 5** und **Dawn of War**.

KLEIN, ABER OHO. In der Top 10 der Leser-Charts hocken stets die ganz Großen des Genres – sieben von zehn Titeln bekamen von uns mindestens 90 Punkte. Okay. Aber vergessen Sie doch die kleinen und liebenswerten Titel nicht. Spielen Sie **Gish**? Oder **Live for Speed**? Schon **Freedom Force 2** ausprobiert? Geben Sie sich einen Ruck, schauen Sie mal über den Tellerrand.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de



Späher Sordor
<Lichtbrecher>

World of Warcraft: In der neuen Instanz Zul'Gurub warten unzählige Gegenstände auf ihre Entdeckung.

KOLUMNE

Professional Gamer?

Anlass meiner persönlichen Aufregung: die GSL-Finals am letzten Augustwochenende. Besser gesagt, das Verhalten einiger Clans, die dort antraten – der Counterstrike-Clans Mousesports und Ocrana. Die beiden Teams hatten sich ein fulminantes Finalspiel geliefert, das laut vieler Stimmen aus der Szene eines der spannendsten der letzten Zeit war. Und was passierte danach? Statt auf die nur wenige Minuten im Anschluss stattfindende Siegerehrung zu warten, verschwanden beide Mannschaften, hinterließen nur die Teamchefs, die sich während der Preisverleihung recht verloren den Zuschauern im Gasometer und vor den Monitoren präsentierten. Ocrana hatte verloren, war demnach nur zweiter Sieger und spielte die beleidigte Leberwurst. Mousesports dagegen, ganz Snob, hielt es wohl für unnötig, der Veranstaltung weitere Aufmerksamkeit zu schenken.

Ich frage Sie, liebe Leser (und Clans): Ist das eine angemessene Verhaltensweise den Fans, den Veranstalter und den Sponsoren gegenüber? Und welches Bild vermittelt das nach außen – an die Menschen, die sich nicht tagein, tagaus mit dem E-Sport und seinen Besonderheiten beschäftigen? Das Bild von Profis? Das Bild einer Sportart, die hierzulande genau so ernst genommen werden möchte wie in Korea? Kollidiert ein dermaßen kindisches Verhalten nicht vielmehr mit dem ständigen Wunsch der professionellen Clans, dem E-Sport mehr Gewicht zu geben? Bitte mal darüber nachdenken, liebe Pro-Gamer!

Petra Schmitz
petra@gamestar.de



WORLD OF WARCRRAFT 1.7

Am 14. September hat Blizzard das Online-Rollenspiel **World of Warcraft** auf die Version 1.7 gepatcht. Neu dabei: Die für 20 Teilnehmer geeignete Schlachtzug-Instanz Zul'Gurub, die im Nordosten von Stranglethorn liegt. Die Tempelruinen sind eine wahre Fundgrube, denn die Entwickler haben über 120 epische und überragende Gegenstände eingebaut. Zudem gibt's für jede Klasse ein fünfteiliges Rüstungsset. Auch die Schlachtfelder wurden erweitert: Im neuen Arathi-Becken treten 30 Helden gegen einander an und müssen wie in **Battlefield 2** fünf Rohstoffknoten erobern und halten. Der Patch eröffnet auch einen allmorgendlichen Anglerwettbewerb in Booty Bay, bei dem üppige Preise auf den Gewinner warten. Weiterhin hat Blizzard die Fähigkeiten der Jäger stark verändert: Ein Großteil der Talente wurde neu gewichtet. Zudem heilt Sie der »Geistbande«-Spruch nun auch, wenn Ihr Tier nicht in einen Kampf verwickelt ist. Zu guter Letzt stehen zwei neue und von den Fans lange geforderte PvP-Rollenspielserver für Europa bereit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J105

WORLD CYBER GAMES

Zwei Wochen nach dem Gewinn der GSL-Finals in Oberhausen, bei dem sich der **Counterstrike**-Sieger *mousesports* auch ein Ticket zu den nationalen Finals der World Cyber Games erspielt hat, musste das Team um Andreas Noack die Spieleraufstellung abändern. Da *PapsT* und *gore* als Österreicher nicht im deutschen Nationalteam spielen dürfen, wurde schnell für Ersatz gesorgt. Verstärkt durch *mTw|roman* und Ex-a-Losers-Spieler *DonKamilo* gewann der

Clan unter dem Namen *selectah* die nationale Endausscheidung in der Disziplin **Counterstrike: Source** und vertritt damit die deutschen Farben bei den World Cyber Games in Singapur vom 16. bis 20. November 2005. Einen ausführlichen Bericht vom Turnier lesen Sie auf Seite 188.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J109

GUILD WARS SORROW'S FURNACE

Nicht nur **World of Warcraft** erweiterte die Kampfgebiete. Auch **Guild Wars** bekam am 7. September Zuwachs. Das sogenannte »Summer Update« **Sorrow's Furnace** beinhaltet zwei neue Highlevel-Instanzen, in denen Sie nicht nur unverbrauchte Monster, sondern auch neue Ausrüstungsgegenstände finden. Über zwanzig zusätzliche Aufgaben (auch größere Story-Quests) wollen erfüllt werden. In denen treffen Sie unter anderem auf 24 zwerghische Bossgegner und deren Helfershelfer. Die Namen der Zwerge hat sich nicht Entwickler Arena-Net ausgedacht, sondern sie wurden von **Guild Wars**-Spielern ersonnen. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: J160



Guild Wars: Das Summer Update Sorrow's Furnace bringt neue Abenteuer und seltene Gegenstände für Level-20-Charaktere.



Die Radeon X1800 unterstützt als erste Radeon Shader 3.0 und HDR in Far Cry.

KOLUMNE

Alles im Stick

Als Kind habe ich mir oft vorgestellt, wie das Leben im Jahr 2000 sein könnte: Niemand müsste mehr auf Rädern durch die Gegend eiern, nein, schweben würden wir! Entweder mit dem James-Bond-Raketentrucksack auf dem Rücken oder lässig im schnittigen Gleiter. Faden Spinat gäbe es als kleine Pille – da bliebe auch mehr Zeit zum Spielen.



Fünf Jahre nach dem ehemals magischen Jahrtausendwechsel: Futurismus versprühen allenfalls das Internet und Handys, die Schweizer Taschenmesser der Elektronikindustrie. Aber selbst die können nur Leute aus der Prä-Handy-Zeit beeindrucken. Alles also ziemlich unspektakulär – bis jetzt. Denn endlich gibt es eine Technik plus einem Marketing-Begriff, der im Großen und Ganzen das hält, was er verspricht: das Überall-Fernsehen, DVB-T. Besonders cool auf dem PC: am USB-Port einstecken, Software installieren, TV empfangen. Ganz ohne Sat-Schüssel oder teuren Kabelanschluss, aber in Qualität und Sendervielfalt damit durchaus vergleichbar. Das ganze gibt's als USB-Stick, 7 cm lang, 2,5 cm breit, inklusive Fernbedienung, einer komfortablen Videorecorder-Software und Antenne ab etwa 80 Euro. Das Beste: Es funktioniert. Zumindest so ziemlich. Wenn ich die ARD empfangen will, mache ich eben das Fenster auf. Und bin ich mal mit dem Notebook in der Provinz, brauche ich einen Verstärker für die Zimmerantenne und muss diese richtig positionieren. Ganz unfuturistisch hampel ich dann durchs Zimmer, auf der Suche nach dem besten Empfang – ganz wie früher, als ich meinen ersten Fernseher bekam; schwarz-weiß versteht sich...

Michael Trier, Stellvertretender Chefredakteur
michael@gamestar.de

ATI RADEON X1800 XT

Anfang Oktober will ATI sein neues Flaggschiff **Radeon X1800** vorstellen. Auf der 512-MByte-Karte debütiert der mehrmals verschobene R520-Grafikprozessor mit Shader Model 3.0. Er entsteht beim Auftragsfertiger TSMC in Taiwan im 90-nm-Prozess. Chip- und GDDR3-Speicher laufen wahrscheinlich mit sehr schnellen 600/1.400 MHz Takt. Der R520 soll 16 hoch effiziente Pixel Pipelines haben, die ungefähr die Power einer fiktiven 32-Pipeline-GPU erreichen.

Als erster ATI-Chip unterstützt der R520 das immer wichtigere High Dynamic Range Rendering (HDR) nach OpenEXR-Standard (**Far Cry** oder **Splinter Cell 3**). Auf R520-Karten soll der Dschungel-Shooter erstmals mit HDR und Kantenglättung gleichzeitig laufen können – auf Geforce 6 & 7 ist das unmöglich.

Vorrausichtlich wird es die **Radeon X1800** als Standard, **XL** und **XT** nur mit PCI-Express-Anschluss geben. Zeitgleich mit dem neuen Topmodell führt ATI auch neue Mittelklasse- und Einsteiger-Karten ein. Die **Radeon X1600** (RV530) soll für höchstens 250 Euro starten. Für das 100-Euro-Segment plant ATI die **Radeon X1300**, Codename RV515.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J121](#)

INTEL 975X EXPRESS

Laut einer GameStar zugespielten internen Roadmap will Intel im ersten Quartal 2006 den **975X Express**-Chipsatz für Sockel-775-Prozessoren auf den Markt bringen. Im Wesentlichen gleicht die neue Infrastruktur dem etablierten 955X, sie soll aber zwei Geforce-Grafikkarten im SLI-Verbund ansprechen können. Eventuell wird der **975 Express** sogar der erste Chipsatz, der sowohl mit

Nvidias SLI als auch mit ATIs **Crossfire**-Doppelpack umgehen kann.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J121](#)

RIESEN-TFTS MIT 8 MS VON EIZO

Mit dem **SW2410W** (24 Zoll, 1920x1200 Pixel) und dem **SW2110W** (21 Zoll, 1680x1050 Pixel) bringt Eizo zwei für Spieler interessante 16:10-TFTs mit schnellen 8 ms Reaktionszeit auf den Markt. Durch die verwendete VA-Technik erreichen beide Monitore das exzellente Kontrastverhältnis von 800:1 sowie eine sehr gute Helligkeitsverteilung von 450 Candela/m². Laut Eizo betragen horizontaler sowie vertikaler Blickwinkel optimale 178 Grad. Ein dreh- und höhenverstellbarer Fuß sowie zwei DVI-Eingänge gehören zum Lieferumfang. Inklusiv fünf Jahren Vor-Ort-Austauschservice gibt's den **SW2110** für 1.040 Euro und den **SW2410W** für 1.540 Euro ab Ende September – je nach Wunsch in Weiß-Silber oder Schwarz-Metallic.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J121](#)



21-Zoll-TFTs werden erschwinglich – Eizo verkauft den SW2110 für 1.040 Euro. Bis Jahresende wird der Preis weiter fallen.

HIGH-END-NOTEBOOK VON CYBERSYSTEM

Mobility Radeon X800 XT, 17-Zoll-TFT mit 1680 mal 1050 Bildpunkten im Breitbild-Format und Pentium-M-Prozessor:

Mit Pentium M und Radeon X800 XT liefert das X17 von Cybersystem reichlich Spieleleistung für unterwegs.



Cybersystems brandneues High-End-Notebook **X17** bekommen Sie je nach Arbeitsspeicher und CPU ab rund 1.800 Euro in Ihrer Lieblingsfarbe. Hochwertiger Onboard-Sound nach Intels HDA-Standard, GBit-Netzwerk sowie zahlreiche Anschlüsse sind mit dabei. Geplant ist außerdem eine Aufrüstmöglichkeit auf die Geforce Go 7800 GTX. Laut Hersteller läuft das 3,5 Kilo schwere Notebook knapp zwei Stunden ohne Steckdose. Ein Test des **X17** folgt in einem der nächsten GameStar-Hefte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J151**

APPLE IPOD NANO

Mit dem nur 46 Gramm leichten und 7 Millimeter dünnen **iPod Nano** ersetzt Apple den fast drei Mal so großen **iPod Mini**. Statt auf einer Minifestplatte speichert der **iPod Nano** Musik und Fotos auf fest eingebautem Flash-Speicher mit wahlweise zwei oder vier GByte Größe. Eine Akkuladung reicht laut Apple für 14 Stunden Dauerbeschallung oder vier

Stunden Diashow inklusive Musikuntermalung auf dem 176 mal 132 Pixel kleinen Farbdisplay. Lieder in den gängigen Formaten tankt der **iPod Nano** ausschließlich über USB 2.0 und die haus-eigene **iTunes**-Software. Den schicken Player inklusive Ohrhörer und USB-2.0-Kabel gibt's in Kürze für 200 Euro mit zwei GByte oder für 250 Euro mit vier GByte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J111**



Der iPod Nano mit Flashspeicher ersetzt den iPod Mini (Festplatte).

NINTENDO REVOLUTION-CONTROLLER

Auf der Tokyo Game Show hat Nintendo den Controller seiner nächsten Konsole **Revolution** enthüllt. Das völlig neue Eingabegerät ähnelt einer Fernbedienung, hat deutlich weniger Tasten als bisherige Pads und kann mit einer Hand bedient werden. Mit dem **Revolution-Controller** geht Nintendo einen gänzlich anderen Weg als Microsoft und Sony: Die Steuereinheit reagiert auf Bewegungen, so können Sie etwa einen Schlag simulieren, in Richtungen zeigen oder den Controller kippen. Firmenchef Saturo Iwata demonstrierte das innovative Konzept mit zwei Mädchen, die Fliegen klatschten und Großeltern, die angelten.

Nintendo will sich mit dem neuen Controller von der Konkurrenz abgrenzen, das Spielerlebnis näher an den Spieler bringen und den Einstieg in die Videospieldwelt erleichtern. Für komplexere Titel wie Sport- oder Rennspiele gibt es die »Nunchaku«-Erweiterung für die zweite Hand, inklusive einem Analog-Stick.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J149**



Spielen mit einer oder zwei Händen: Nintendos innovativer Revolution-Controller setzt neue Akzente.

INTEL VIIV SOLL WOHNZIMMER EROBERN

Ähnlich wie das Centrino-Logo bei Notebooks führt Intel kommendes Jahr das **Viiv**-Markenzeichen (gesprochen: Waiv) für Multimedia-Rechner ein. Zwingende Voraussetzung für das Logo ist ein Intel Dual-Core-Prozessor, ein Funknetzwerk-Chip sowie Windows Media Center Edition und eine Fernbedienung. Damit sollen PCs in der Lage sein, Multimedia-Inhalte wie Filme, Musik und Spiele gleichzeitig mehreren Nutzern zur Verfügung zu stellen – im jeweils optimalen Format für HDTV-Fernseher, Notebook oder Breitbild-TFT.

DV **FK**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J115**

KURZMELDUNGEN

XBOX-360-START STEHT FEST

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft soll die Xbox 360 am 2. Dezember in den deutschen Läden stehen. Um ausreichende Stückzahlen liefern zu können, erhöht Microsoft die Produktionskapazität in den drei Fertigungsstätten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J126**

CATALYST 5.8 ERSCHIENEN

ATI hat die Version 5.8 des Catalyst-Treibers für Radeon-Grafik-karten veröffentlicht. Neben diversen Bugfixes bringt der vor allem Unterstützung für kopiergeschützte High-Definition-Inhalte.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J128**

NEUER GEFORCE-TREIBER

Nvidia bietet die Version 78.01 des Forceware-Treibers für Geforce-Karten zum Download an. Außer Unterstützung für Karten der Geforce-6500-Reihe bietet der aber nichts Neues.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J132**

RADEON X800 GTO

Zusätzlich zu der in dieser Ausgabe (siehe Hardware-Teil) getesteten Radeon X800 GT mit acht Pixel Pipelines für 170 Euro bringt ATI den neuen Mittelklasse-Chip Radeon X800 GTO mit zwölf Pipelines und ebenfalls 256 MByte Videospeicher für rund 220 Euro auf den Markt. Connect3D, Gecube und Sapphire haben bereits entsprechende Platinen angekündigt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J147**

DELL ENTSORGT PC-SCHROTT IN MÜNCHEN

Am Samstag den 15. Oktober entsorgt Dell auf dem Münchner Olympiagelände zwischen 9.00 und 15.00 Uhr bis zu fünf schrottreife PCs inklusive Zubehör pro Anlieferer. Dell verspricht umweltgerechtes Recycling und hilft sogar beim Ausladen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J135**

SPIELE-LINUX AUF DVD

Games Knoppix ist ein komplett von DVD zu startendes Linux inklusive aktueller Grafiktreiber und 135 Spielen von Strategie bis Geschicklichkeit. Die zweite Generation steht ab sofort als über zwei GByte schwerer Download im Netz.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J138**

TYPHOON BRINGT TELEFON-MAUS

Die Typhoon Optical Skype Mouse mit 800 dpi Abtastrate soll dank in der Oberfläche angebrachtem Freisprechmikrofon samt Lautsprechern ein extra Headset zum Telefonieren über das Internet überflüssig machen. Sie brauchen lediglich eine Soundkarte mit Line-In-Eingang. Geplanter Verkaufsstart ist noch vor Weihnachten. Kostenpunkt: knapp 35 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J139**

GEFORCE GO 7800 GTX

Wahrscheinlich Ende September stellt Nvidia den mobilen Grafikchip Geforce Go 7800 GTX vor. Er bietet alle technischen Features der PCI-Express-Schwester für ausgewachsene PCs und soll mit einem Chip- und GDDR3-Speichertakt von 400/1.100 MHz laufen. Unter anderem Dell und Alienware wollen direkt zum Start passende Spieler-Notebooks verkaufen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **J146**