

3D Realms will den Ego-Shooter Prey über die Online-Plattform xStream vertreiben.

KOLUMNE

Spiele-Quickies

Endlich, nach langer Wartezeit kommt Gladiator 2 ins Kino. Ich kaufe mir für teures Geld eine Karte am Premierentag und reserviere sogar Magenvolumen für einen XXL-Eimer Popcorn.



Das Licht geht aus, der Vorhang öffnet sich – und nach 45 Minuten düdelt schon der Abspann. Unrealistisch? Im Kino vielleicht, vor dem Monitor nicht. Denn während Filme im Schnitt immer länger werden, passiert bei PC-Spielen das Gegenteil.

Jüngstes Parade-Beispiel: Pariah. Der lang erwartete Ego-Shooter der UT-2004-Macher bietet nur sechs Stunden Spielzeit. Ein Koop-Modus, der noch etwas Mehrwert bringen würde, ist laut Flashpoint erst für Teil 2 geplant. Auch Singles 2 meistern selbst Amateur-Kuppler in unter zehn Stunden. Dabei sollte man kurze Spiele nicht generell verurteilen, immerhin ist Max Payne 2 einer der intensivsten Titel überhaupt. Das kann ich aber weder von Pariah noch von Singles 2 behaupten – hier herrscht (kurze) Langeweile. Das verärgert den Fan, der viel Geld für das Software-Fastfood hingelegt hat. Und enttäuschte Käufer greifen beim nächsten Mal vielleicht nicht mehr zu. Mein Tipp an die Entwickler: Produziert lieber gleich ein angemessenes Preis-Leistungs-Verhältnis. Denn sonst wird es eventuell gar kein Pariah 2 geben, bei dem ein Koop-Modus für mehr Spielzeit gesorgt hätte.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

10.312

Quadratmeter an Postern und Werbebannern hingen während der E3 im L.A. Convention Center – eine Fläche von 1,5 Fussballfeldern.

PREY

3D Realms wird den mit Human Head (**Rune**) entwickelten Science-Fiction-Shooter **Prey** sowie alle zukünftigen Projekte neben dem normalen Ladenverkauf über die neue Online-Plattform xStream vertreiben. Die Entwickler von xStream versprechen eine sichere und kostengünstigere Alternative zum üblichen Vertriebsweg. Vorreiter bei dieser Entwicklung ist Valve, die im vergangenen Herbst ihren Blockbuster-Titel **Half-Life 2** nicht nur über Publisher Vivendi in die Läden brachten, sondern gleichzeitig die eigene Online-Plattform Steam zum Verkauf des Spiels benutzten. Grundsätzliche Probleme bei dieser Art des Vertriebs sind die eingeschränkte Nutzbarkeit der erworbenen Software (Abhängigkeit von Servern) sowie die Speicherung von sensiblen Benutzerdaten in Ländern, die nicht dem deutschen Datenschutzgesetz unterliegen.

Trotz der Schwierigkeiten von Steam gilt Valves Schritt als Revolution in der Spielvermarktung. Bisher ist unklar, ob **Prey**-Publisher Take 2 die Online-Vermarktung unterstützt oder ob ein ähnlicher Rechtsstreit wie zwischen Valve und Vivendi droht. Zudem bleibt abzuwarten, ob das Konzept auch bei weniger prominenten Titeln wie **Prey** funktioniert. Immerhin war **Half-Life 2** eines der meist-erwarteten Spiele der PC-Geschichte.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E106

UNREAL ENGINE 3

Es vergeht kaum noch eine Woche, in der nicht irgendein Entwickler Interesse an der neuen **Unreal**-Engine anmeldet. Nach zahlreichen US-Studios wie Silicon Knights (**Blood Omen: Legacy of Kain**) hat jetzt auch das erste deutsche Entwickler-

team Epics modernes Grafikgerüst lizenziert. Für ihr Debüt-Spiel will die bisher unbekannt Firma Acony aus dem badi-schen Schwenningen mit Hilfe der eingekauften Technologie einen Multiplayer-Shooter für den PC und die neue Konsolen-Generation (Xbox 360, Playstation 3) entwickeln. Genauere Details zu Inhalt und Namen gibt's bisher noch nicht. Release ist für das Jahr 2006 angedacht.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E63

MYTHIC SICHERT SICH WARHAMMER

Entwickler Mythic (**Dark Age of Camelot**) hat sich die Exklusivrechte für alle im **Warhammer**-Universum angesiedelten Online-Rollenspiele gesichert, egal ob PC oder Konsole. Nach eigenen Aussagen, soll der erste Titel im Jahr 2007 erscheinen und das bisher größte auf Realm vs. Realm basierende Rollenspiel werden. Klingt sinnvoll, schließlich geht es auch in der Vorlage um den Konflikt großer Fraktionen wie Space Marines oder Eldar. Einen Publisher oder Namen für das Projekt gibt es noch nicht. Momentan arbeitet Mythic zudem am Science-Fiction-Online-Rollenspiel **Imperator**, das im Sommer 2006 erscheinen soll. Ein erster Beta-test ist für den Winter 2005 angedacht.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E96





Blizzard hat Entwickler Swingin' Ape aufgekauft. Damit hat die Firma nun mehr Kontrolle über StarCraft: Ghost.

BLIZZARD KAUFT ENTWICKLER

Momentan arbeitet das Entwicklerstudio Swingin' Ape im Auftrag von Blizzard an **StarCraft: Ghost**. Die **World of Warcraft**-Macher sind offenbar mit der Zusammenarbeit sehr zufrieden, denn mittlerweile hat Blizzard die Firma aufgekauft. Somit erlangen die Kalifornier noch mehr Kontrolle über **StarCraft: Ghost** und bauen ihre Stellung auf dem Konsolenmarkt aus. Ohnehin legt Blizzard viel Wert auf den Titel, immerhin beendete die Firma nach der letzten, eher schwachen E3-Präsentation die Zusammenarbeit mit dem bisherigen Entwickler Nihilistic (**Vampire**) und übergab das Projekt Swingin' Ape. **DM**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E65**

GAMESTAR-CHARTS MAI

Platz	Spiel	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung
1	Splinter Cell 3	Ubisoft / Ubisoft Montreal	05/05	90
2	Silent Hunter 3	Ubisoft / Ubisoft	05/05	89
3	Juiced	THQ / Juice Games	NEU	87
4	Stronghold 2	Take 2 / Firefly	06/05	86
5	Sacred Underworld	Take 2 / Ascaron	05/05	86
6	Guild Wars	Ncsoft / Arena Net	NEU	85
7	Trackmania Sunrise	Deep Silver / Nadeo	06/05	85
8	World Championship Snooker 2005	Sega / Blade Interactive	06/05	85
9	Siedler 5: Nebelreich	Ubisoft / Bluebyte	05/05	85
10	Star Wolves	Pointsoft / Xbow Software	05/05	85
11	Dark Age of Camelot: Catacombs	Flashpoint / Mythic	06/05	84
12	Freedom Force 2	DTP / Irrational Games	NEU	81
13	Act of War	Atari / Eugen Systems	05/05	81
14	Brothers in Arms	Ubisoft / Gearbox	05/05	81
15	SWAT 4	Vivendi / Irrational Games	05/05	80
16	Rugby 2005	EA Sports / HB Studios	05/05	78
17	Cossacks 2	CDV / GSC Game World	06/05	77
18	Driver 3	Atari / Reflections	05/05	77
19	Project Snowblind	Eidos / Crystal Dynamics	05/05	77
20	Empire Earth 2	Vivendi / Mad Dog Software	06/05	76

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 05/2005, 06/2005 und 07/2005.

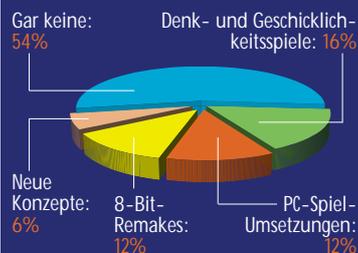
VERKAUFS-CHARTS MAI

Platz	Spiel
1	NEU Stronghold 2
2	NEU Guild Wars
3	NEU Empire Earth 2
4	NEU World of Warcraft
5	(9) Half-Life 2
6	(7) Die Sims 2
7	(2) Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
8	(11) Knights of the Old Republic 2
9	NEU Trackmania Sunrise
10	(5) Silent Hunter 3
11	(1) Splinter Cell 3
12	(8) Act of War
13	NEU Pariah
14	NEU Lego Star Wars
15	NEU Sacred Bundle
16	(6) Brothers in Arms
17	(3) Cossacks 2
18	(12) SWAT 4
19	(4) Sacred Underworld
20	NEU Boiling Point

06/2005 nach den Verkaufszahlen von **SATURN**

FRAGE DES MONATS MAI:

»Welche Spiele würden Sie sich für Ihr Handy wünschen?«



ERGEBNIS: Für über die Hälfte unserer Leser stellen Handys noch immer keine interessante Spieleplattform dar. Bei Fans von Mobiltelefonen hingegen stehen Knobel- und Geschicklichkeitsspiele knapp an erster Stelle.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 06/2005

KURZMELDUNGEN

DRIVER 4 KOMMT

Obwohl das Actionspiel Driver 3 spielerisch und technisch diverse Mängel hatte, gibt Publisher Atari nicht auf: Das hauseigene Entwicklerstudio Reflections arbeitet bereits an Teil 4. Genaue Infos über den Spielinhalt gibt es noch nicht, wir wissen bislang nur, dass der Titel 2006 erscheinen und laut eines Sprechers von Atari »zurück zu den Wurzeln der Serie gehen« soll.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E204**

INDY JONES NUR AUF KONSOLEN

Schlechte Nachricht für alle PC-Spieler unter den Indy-Fans: Das Ende Februar von LucasArts-Chef Jim Ward angekündigte neue Indiana Jones-Spiel erscheint ausschließlich für Xbox 360 und Playstation 3. Der genaue Titel und Einzelheiten stehen noch aus. Die Entwickler versprechen jedoch eine »spürbare Weiterentwicklung in Sachen künstliche Intelligenz und Physik«.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E171**

PAINKILLER 2 IN ARBEIT

Action-Fans aufgepasst: Entwickler People Can Fly hatte auf der E3 nicht nur die Xbox-360-Version des blutigen First Person-Shooters Painkiller im Gepäck. Gleichzeitig wurde ein vollwertiger Nachfolger der PC-Variante angekündigt. Über den Inhalt sowie einen Releasetermin gibt's seitens People Can Fly allerdings aktuell keinerlei Informationen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E173**

FACTOR 5 FÜR SONY

In einem Interview hat Julian Eggebrecht, Präsident der C64- und Amiga-Veteranen Factor 5 (Turrigan) verkündet, die Zusammenarbeit mit Nintendo zu beenden und künftig Projekte für Sonys Playstation 3 zu entwickeln. Ein harter Schlag für Nintendo, immerhin produzierte Factor 5 Titel wie Star Wars: Rogue Squadron für den japanischen Konsolenhersteller.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E200**

UNREAL-ENGINE FÜR NCSOFT

Und noch ein Entwicklerstudio schnappt sich Epics hübschen Weltenbaukasten. Die Online-Rollenspiel-Spezialisten von NCSoft (Guild Wars, City of Heroes) bauten bereits in der Vergangenheit auf die Unreal-Technologie, unter anderem in Lineage 2. Über konkrete Details zum nächsten Projekt mit der neuen Engine verrät NCSoft bisher jedoch nichts.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E98**

DIGITAL ILLUSIONS: ZUKUNFTSPÄNE

Nachdem die Battlefield-Entwickler erst vor kurzem einen neuen Ego-Shooter für Ende 2005 versprochen hatten, meldet Digital Illusions (Dice) per Pressemitteilung zwei weitere, bisher unbenannte Projekte für 2006 und 2007. Während Dice bei einem Titel ausdrücklich das Action-Genre erwähnt, gibt es für das andere Spiel keine genaue Einordnung. Zudem kursieren im Internet diverse Gerüchte, dass die Entwickler bereits an einer Erweiterung zu Battlefield 2 arbeiten und sich die Namensrechte für Battlefield Teil 3 bis 10 gesichert haben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E113**

187 RIDE OR DIE GESTORBEN

Publisher Ubisoft hat die Entwicklung der PC-Fassung von 187 Ride or Die eingestellt. Das erst kürzlich enthüllte Actionspiel tauchte zwar in den jüngsten Releaselisten auf, nicht aber als PC-Version. Somit können nur noch Konsolenbesitzer den Bandenkrieg im Spiel aufmischen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E62**



Die nächste Konsolen-Generation macht nicht nur grafisch den größten Sprung aller Zeiten.

KOLUMNE

Gemeinsam statt gegeneinander

GameStar widmet eine ganze Seite den neuen Konsolen – was soll das? Nun, die nächste Generation macht nicht nur einen gewaltigen Leistungssprung



weit über das Niveau aktueller High-End-Rechner hinaus, sondern ist technisch auch für PC-Spieler hoch interessant. Denn Xbox 360 und PlayStation 3 nutzen Prozessoren mit mehreren Kernen – ähnlich den neuen Dual-Core-Chips Athlon 64 X2 und Pentium D für den PC. Da viele Spiele-Firmen für alle Plattformen programmieren, müssen sie nun endlich die neuen Möglichkeiten dieser Technik nutzen – auch zum Wohl der PC-Spieler. Außerdem: Die Cell-CPU der PlayStation 3 ist so revolutionär, dass ich mir auch Rechner mit diesem Chip vorstellen könnte. Die Konsolen-Grafikchips von ATI und Nvidia sind sogar noch enger verwandt mit ihren Gegenstücken im PC – auch davon können letztlich nur die Spiele und Spieler profitieren.

Abseits der üblichen Technik-Vergleiche und PC-Konsolen-Kriege zählt in erster Linie immer noch der Spielspaß. Deshalb wünsche ich mir endlich die Zusammenführung beider Welten: Warum kann ich ein Online-Rollenspiel nicht auf dem Rechner spielen, während ein Kumpel an der PS3 sitzt und ein anderer an der Xbox 360? Warum kann ich meinen Spielstand nicht unterwegs auf Sonys PSP oder sogar dem Handy mitnehmen und mit reduzierter Grafik weiterspielen? In Zeiten von Breitband-Internet und stetiger Weiterentwicklung wäre das schon längst möglich, wenn die Beteiligten nur wollen würden. Wer wie ich ein offenes, aufrüstbares System bevorzugt, bleibt vorerst beim guten, alten PC. Der wiederum von der rasanten Entwicklung im Konsolenlager profitiert – bis die Lager zusammenwachsen.

Daniel Visarius, Leitender Redakteur
daniel@gamestar.de

E3 KONSOLEN-GEWITTER

Auf der E3 gabs nicht nur geniale PC-Spiele zu sehen, sondern auch gleich drei neue Konsolen: Microsoft zeigte seine fast fertige **Xbox 360**, Sony die **PlayStation 3** und Nintendo, deutlich kleinlauter, ein paar Details seiner **Revolution**-Konsole.

Xbox 360

Microsoft liegt vorn und will die neue **Xbox** noch vor Weihnachten zusammen mit bis zu 45 Titeln weltweit in die Regale stellen. In der Konsole schuftet ein PowerPC-Prozessor mit drei Kernen, 3,2 GHz Takt und 1 MByte L2-Cache. Der 500-MHz-Grafikchip kommt von ATI. Seine Shader-Einheiten sind gleichgeschaltet und besonders flexibel. Zusätzlich arbeitet er als Speicher-Controller und teilt sich die 512 MByte RAM mit der CPU. Über weitere, integrierte 10 MByte RAM mit einer rasend schnellen Transferrate von 256 GByte/s kann er 4xFSAA bei 1280x720 (720p) ohne Performance-Verlust darstellen. Unterm Strich dürfte die **Xbox 360** damit mindestens so schnell sein wie ein aktueller Dual-Core-PC mit zwei Geforce 6800 Ultra im SLI-Verbund.

PlayStation 3

Sony kontert die **Xbox 360** mit der theoretisch doppelten Leistung und genialen Features: Die 3,2 GHz flotte Cell-CPU besteht aus einer PowerPC-Kontrolleinheit und sieben extrem schnellen Rechenwerken (insgesamt 2,25 MByte Cache). Der RSX-Grafikchip von Nvidia ist stark mit der kommenden Geforce 7 verwandt. Darüber hinaus beherrscht er 128 Bit Rechengenauigkeit – optimal für High Dynamic Range Rendering in höchster Qualität. So sehen die ersten Videos von **PS3**-Spielen wie **Killzone 2** extrem beeindruckend aus und toppen selbst aktuelle

PC-Grafikmonster. Wie viel vom Gezeigten tatsächlich direkt aus dem Spiel stammt, wird die Zukunft zeigen. Vor Mitte 2006 werden Europäer ohnehin kaum in den Genuss der **PS3** kommen.

Trend-Check

Einer der wichtigsten Konsolen-Trends sind hoch auflösende HTDV-Bilder bis zu 1920x1080. Damit verliert der PC eine seiner Domänen – den gestochenen scharfen Durchblick. Die **PS3** unterstützt dank zweier Monitor-Ausgänge sogar bis zu 3840x1080. Beim Laufwerk setzen Microsoft und Nintendo auf die DVD. Sony baut ein Blue-Ray-Gerät ein, das auch DVDs, CDs und sogar SACDs abspielt.

Das Internet gewinnt weiter an Bedeutung. Microsoft zum Beispiel will Spiel-Erweiterungen über seine Online-Plattform **Xbox Live** vermarkten. Sony stimmt zwar mit ein, zeigte aber nichts Konkretes. Nintendo möchte Spiele älterer Plattformen wie Nintendo 64 oder Gameboy zum Download anbieten.

Alte Spiele laufen teilweise auch auf den neuen Konsolen: Die **PlayStation 3** ließt alle **PS2**- und **PSOne**-Titel, Nintendos **Revolution** jede Gamecube-Scheibe. Die **Xbox 360** soll nur die »bestverkauften« Spiele der ersten Xbox schlucken.



So realistisch soll die **Formel 1** auf der PlayStation 3 aussehen.

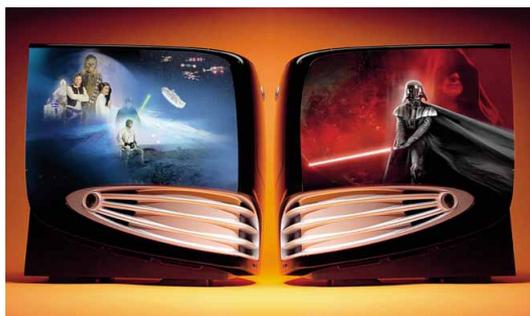
ATIS CROSSFIRE

ATIs Gegenstück zu Nvidias SLI-Technologie heißt **Crossfire**. Die Technik braucht anders als SLI keine zwei identischen PCI-Express-Karten. **Crossfire** unterstützt aktuelle Radeons wie X800 oder X850. Dazu nutzt ATI eine Art Master-Slave-Prinzip: Die vorhandene Karte stecken Sie als Slave in den zweiten Steckplatz, die neue als Master in den ersten Slot. Da die Master-Platinen technisch von den aktuellen Modellen abweichen, wird es künftig von **Crossfire**-fähigen Karten zwei Versionen geben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E97**

STAR-WARS-PC

Zum Kinostart von **Episode 3 – Die Rache der Sith** verkauft Alienware die ersten offiziellen **Star Wars**-PCs. Ob Sie an der Seite von Meister Yoda kämpfen oder sich auf die dunkle Seite schlagen, entscheiden Sie vor der PC-Konfiguration. Alienware lackiert das Gehäuse dann mit passenden Motiven. Der Kampf um das Universum



Meister Yoda sagen: Alienwares Star Wars-PC Aurora zu teuer sein.

beginnt bei mächtigen 1.900 Euro. Für einen Athlon 64/3000+, 512 MByte RAM und eine Geforce 6600 GT ist das deutlich überbeuert – ähnlich ausgestattete Rechner gibt's für die Hälfte. Möge die Macht des Geldes mit Euch sein!

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E107**



Far Cry: Die 64-Bit-Patches verbessern die Performance und schalten zusätzliche Details frei (linkes Bild).

GEFORCE 7800 GTX

Nvidia präsentiert voraussichtlich am 22. Juni die **Geforce 7800 GTX**. Trotz neuer Namensgeneration unterstützt der **G70**-Chip wahrscheinlich weiter nur das Shader Model 3.0. Nvidia konzentriert sich primär auf Leistungs-Tuning. Ziel: die doppelte Leistung einer Geforce 6800 Ultra. Dazu steigt nach unseren Informationen die Zahl der Pixel-Pipelines um acht von 16 auf 24. Chip- und GDDR3-RAM-Takt liegen wahrscheinlich bei 430/1.400 MHz. Die Verbindung zum 256 MByte großen Speicher ist 256 Bit breit.

Später könnte eine **7800 Ultra** mit höherem Takt und 512 MByte folgen. In jedem Fall wird es auch »kleinere« **7800 GT**- und **7800**-Modelle geben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E95**

RADEON SHADER 3.0

ATIs nächste Radeon, Codename **R520**, verzögert sich auf August. Der Chip unterstützt endlich Shader 3.0, Displacement Mapping sowie HDR-Rendering nach OpenEXR-Standard (**Far Cry**, **Splinter Cell 3**). Bei den Pixel-Pipes wechselt ATI offenbar von der klassischen Organisation hin zu einem 16x2-Aufbau (32 Pixel pro Takt). Der **R520** taktet voraussichtlich mit 500 MHz, sein 256 oder 512 MByte großer GDDR3-RAM mit 1.400 MHz. Die Verbindung zur GPU wird 256 Bit breit sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E103**

FAR CRY 64 BIT

Crytek hat den 64-Bit-Patch für **Far Cry** freigegeben. Das 490 MByte große Update optimiert Performance, Texturen und Sichtweite. Ein weiteres 432-MByte-Update von AMD erweitert Teile des Solomodus und ergänzt das Spiel um zwei neue Multiplayer-Karten. Beide Updates finden Sie auf GameStar.de.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E93**



KURZMELDUNGEN

SPLINTER CELL 3: SHADER 2.0 FÜR RADEON

Splinter Cell 3 unterstützt aktuell nur die Shader 1.1 oder 3.0 und sieht deshalb selbst auf Radeon-Grafikkarten der aktuellen Generation nicht besser aus als auf einer Geforce 4. Wie GameStar-Recherchen ergaben, entwickeln ATI und Ubisoft nun einen Patch für das Shader Model 2.0. Ob das Update überhaupt erscheint, wurde aber noch nicht entschieden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E208**

PCI-EXPRESS-ADAPTER FÜR AGP-KARTEN

Mit Albatrons ATOP-Adapter können Sie ihre aktuelle AGP-Grafikkarte auf einem PCI-Express-Board weiter verwenden. Der Adapter nutzt einen Wandlerchip von Nvidia und soll keine Performance kosten, arbeitet aber nicht mit jeder AGP-Karte zusammen. Preis und Verfügbarkeit stehen noch nicht fest.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E114**

LOGITECH MX518-NACHFOLGER

Logitech entwickelt neue Mäuse speziell für Spieler. Die Eckdaten der G-Serie: programmierbare Displays und Buttons sowie eine dpi-Umschaltung während des Spiels ähnlich der MX518. Im Sommer gibt Logitech weitere Details bekannt.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E117**

CREATIVE XTREME FIDELITY

Creatives kommender Audioprozessor Xtreme Fidelity (X-Fi) ist 24mal leistungsfähiger als ein Audigy-Chip. Der Neuling punktet mit EAX 5.0, nochmals reduzierter CPU-Last und stark verbessertem Surround-Sound – besonders bei Kopfhörern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E120**

FLÜSSIGMETALL-KÜHLER FÜR RADEON X850 XT

Sapphire kühlt seine Blizzard Radeon X850 XT mit flüssigem Metall! Das revolutionäre System senkt die Temperatur des Grafikchips angeblich auf bis zu 12 Grad.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E116**

INTERNET EXPLORER 7.0

In ihren Blogs haben zwei Microsoft-Mitarbeiter bestätigt, dass der Internet Explorer 7.0 das von Firefox und Opera bekannte »Tabbed Browsing« unterstützt. Die neue Version soll nach aktuellem Stand schon im Sommer fertig werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E111**

ABIT AW8-MAX FÜR PENTIUM D

Statt mit ganzen Lüfterbatterien kühlt Abit sein neues Pentium-Mainboard mit einer lautlosen Heatpipe-Kühlung namens »Silent OTES«. Das AW8-Max basiert auf Intels 955X-Chipsatz und erkennt alle Sockel-775-Prozessoren.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E109**

NEUER RADEON-TREIBER

Auf der ATI-Homepage steht die aktualisierte Catalyst-Version 5.5 zum Download bereit. Das Update löst Probleme mit Freedom Force 2 und K.o.t.O.R 2 sowie dem TV-Ausgang.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E110**

SERIAL-ATA2-FESTPLATTE

Die neuen Serial-ATA2-Festplatten Caviar SE16 von Western Digital haben 16 MByte Cache und rotieren mit 7.200 Umdrehungen pro Minute. Die Platten sind ab sofort in Größen bis 250 GByte erhältlich, der Hersteller gibt drei Jahre Garantie.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **E115**