

Vor sieben Jahren wurde Prey zum letzten Mal lebend gesehen. Damals galt 640x480 als hoch aufgelöst.

## KOLUMNE

### Doom und dümmert

Demokratie kann ganz schön anstrengend sein. Was die Mehrheit entscheidet, wird getan, ob's Sinn macht oder nicht. Das musste nun auch Publisher Activision erkennen, nachdem er das Doom-3-Addon Resurrection of Evil bei der USK eingereicht hatte:



Während Doom 3 das Prüfsiegel »Keine Jugendfreigabe« (also eine Freigabe ab 18) erhielt, lehnte das zuständige Gremium eine Einstufung für das Addon ab. Damit kann das Spiel von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indiziert werden.

Nun gut, auf hoher See, vor Gericht und vor Prüfungsgremien ist man in Gottes Hand, aber nachvollziehbar sollten solche Entscheidungen schon sein. Was ist am Addon schlimmer als an Doom 3? Wildes Gesplattere mag ja politisch inkorrekt sein, aber das gab's im Basisspiel ja auch schon. Scheinbar hat das die USK aber erst gemerkt, als sich in Deutschland die Empörung über die Freigabe von Doom 3 breit machte. Die Süddeutsche Zeitung sprach gar von der »Verdoomung der Republik«. Und wer war schuld? Die USK! Das wollte man sich beim Addon wohl nicht noch mal nachsagen lassen.

Dabei kommt ausgerechnet die derbste Waffe aus Doom 3, die Kettensäge, im Addon gar nicht mehr vor. Damit ist Resurrection of Evil sogar politisch korrekter als Doom 3. Genützt hat's trotzdem nichts.

Fabian Siegmund, Redakteur  
fabian@gamestar.de

## ZAHL DES MONATS

# 360

ist der offizielle Name des Xbox-Nachfolgers. Microsoft stellt die neue Xbox 360 am 13. Mai in einer aufwändigen MTV-Sondersendung vor.

## SCHWERE GEBURT PREY

3D-Realms hat neben **Duke Nukem** noch ein weiteres Sorgenkind: **Prey**. Der Ego-Shooter wurde 1995 erstmals angekündigt, dann aber immer wieder verschoben. 2001 verkündete Firmenchef George Broussard, die Arbeiten an dem Spiel seien mittlerweile eingestellt worden. 2002 schürte der damalige Webmaster von 3D-Realms jedoch erneut Hoffnung: »Prey befindet sich in Wartestellung.

Eine Entscheidung über die Zukunft des Spiels wird nicht vor Fertigstellung von Duke Nukem Forever fallen.« Dann wurde es still um **Prey**. Nun wurde die Entwicklung an die Human Head Studios abgegeben, die unter anderem **Rune** und **Dead Man's Hand** programmiert haben. Am Konzept von **Prey** hat sich in all den Jahren nichts geändert: Sie spielen einen futuristischen Indianer, der sich mit allerhand Monstern herumschlägt. Dabei soll die **Doom 3**-Engine zum Einsatz kommen. In Sachen Release-Termin bleibt 3D-Realms seiner Firmendeckelung treu: »When it's done«.

> [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **DT13**

## BIU NEUER PUBLISHER-VERBAND

Als sich im vergangenen Jahr der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) auflöste, standen deutsche Spielehersteller ohne offizielles Sprachrohr da. Nun formieren sich die in Deutschland ansässigen Spiele-Publisher neu – im Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU). Die Organisation besteht bislang aus den Firmen Atari, Eidos, Electronic Arts, Koch Media, Konami, Microsoft, Nintendo, Sony, Take 2, THQ und Ubisoft. Vorstandssprecher Jens Uwe Intat (EA) formuliert

die Zielsetzung des BIU: »Die Interessen der Industrie sollen durch den Verband gegenüber der Öffentlichkeit, politischen Institutionen und anderen Wirtschaftsverbänden wahrgenommen werden. Mit der Entwicklerszene in Deutschland möchten wir konstruktiv zusammenarbeiten.« Das ist auch wünschenswert, denn im Gegensatz zum VUD hat der BIU keine unabhängigen Entwickler-Teams in seinen Reihen.

## DOOM-FILM KOMMT SPÄTER

Filmverleih United International Pictures hat den Start der **Doom**-Verfilmung vom 4. August auf den 27. Oktober verlegt. Der Grund für die Verschiebung ist nicht bekannt, ebenso wenig wie Details der Handlung. Die orientiert sich grob an den Geschehnissen der Spiele: Eine Gruppe Space-Marines ballert sich auf dem Mars durch Horden von Monstern und Dämonen. Im Gegensatz zu den Spielen hat der Held des Films sogar einen Namen: John Grimm. Der wird gespielt von Karl Urban, der bereits in **Die Bourne Verschönerung** und **Riddick – Chroniken eines Kriegers** die Muskeln spielen lässt. Apropos Muskeln: An seiner Seite kämpft Profi-Wrestler The Rock.



Der Doom-Film: Billig-Geballer oder großes Kino?



## TAG DER OFFENEN TÜR

Nachdem das GameStar-Team in einer tagelangen Aufräumaktion sämtliche Pizzakartons entsorgt, alle schmutzigen Kaffeetassen gespült und den übrigen Müll in leere Aktenschränke gestopft hatte, öffnete die Redaktion am 31. März für 31 Leser ihre heiligen Hallen. Nach einer ausgiebigen Fragestunde mit allen Redakteuren gab's eine Führung durch die Büroräume, inklusive Tonstudio, Layout-Abteilung und natürlich dem Drucker ganz am Ende. Als Höhepunkt durften die Besucher in der aktuellen Folge von **Die Redaktion** mitspielen und Daniel Matschijewsky durch die Gänge hetzen. Mehr Bilder vom Tag der offenen Tür finden Sie, wenn Sie dem Quicklink folgen. Wir bedanken uns herzlich für den netten Tag bei unseren Lesern und freuen uns auf das nächste Mal!

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D114**



Petra Schmitz und Michael Graf haben für die Leser extra ihre Schreibtische aufgeräumt.

## DER PATE COPPOLA IST SAUER

Francis Ford Coppola, Regisseur des Mafia-Dramas **Der Pate**, ist sauer. EAs Spielumsetzung seiner Filme gefällt ihm nicht: »Die nehmen die Figuren, die jeder aus den Filmen kennt, und dann bringen die sich gegenseitig um.« Erboast stellt er klar: »Ich hatte nichts mit dem Spiel zu tun, ich missbillige es. Das ist ein Missbrauch an den Filmen.« **FAB**



Der Pate soll im Herbst dieses Jahres in die Läden kommen. Ob Coppola will, oder nicht.

## KURZMELDUNGEN

### DOOM-3-ADDON NICHT IN DEUTSCHLAND

Das Doom-3-Addon Resurrection of Evil hat von der USK keine Alterseinstufung bekommen. Jetzt droht dem Titel die Indizierung. Daher hat sich Publisher Activision entschlossen, das Spiel in Deutschland nicht zu veröffentlichen. Trotzdem haben wir das Addon für Sie unter die Lupe genommen. Unser Online-Special mit ausführlichem Test finden Sie mit dem Quicklink.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D115**

### TEUT WEIDEMANN DANKT AB

Vor zwei Monaten machte Publisher Jowood das Entwicklerstudio Wings Simulations dicht. In neun Jahren hatte das Team unter der Leitung von Teut Weidemann gerade mal zwei Spiele hervorgebracht: Panzer Elite und Söldner, das bis heute an diversen Bugs krankt. Weidemann übernahm daraufhin den Posten des Game Design Directors bei Jowood und kümmerte sich um die Abwicklung von Wings. Nun verlässt er den Publisher, um sich – wie er sagt – neuen Aufgaben zu widmen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D116**

### DIMITRI LEBT NOCH

Peter Molyneux von Lionhead (Black & White) ist für ungewöhnliche Spielideen bekannt. 2001 stellte er erstmals Dimitri vor, in dem man nach Molyneux' Angaben sein eigenes Leben nachspielen könne. Bei einem Vorortbesuch verriet er uns, dass die Arbeiten an Dimitri voran gingen. Das Spiel werde Elemente aus The Room enthalten, einer grafisch überwältigenden Physik-Simulation, in der Spieler innerhalb eines Raumes Gegenstände manipulieren können. Bevor Molyneux mehr preisgeben konnte, wurde er von einer eifrigen PR-Kollegin gestoppt.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D117**

### SOLITAIRE: IN NORTH CAROLINA BALD VERBOTEN?

Senator Austin Allran aus Catawba County in North Carolina (USA) will die Produktivität seiner Beamten steigern. Seiner Ansicht nach verplumpen die zu viel Zeit mit Windows-Spielen wie Mine Sweeper oder Solitaire. Daher sollen die auf den staatseigenen Computern deinstalliert werden. So will Allran mehrere Millionen Dollar zusätzlich erwirtschaften. Daten, mit denen er seine These belegen könnte, hat er nicht. Hoffentlich erfährt der Mann nie etwas von World of Warcraft.

### COMPUTERSPIELE ZU TEUER?

Cliff Bleszinski von Epic (Unreal Tournament) äußert auf seiner Homepage Verständnis für Spielekäufer. Die Preise für Video- und Computerspiele seien definitiv zu hoch. 50 Dollar pro Spiel würden viele Käufer abschrecken. Bleszinski hält 20 Dollar für angemessen. Das würde Computerspiele der breiten Masse näher bringen, die Verkaufszahlen erhöhen und so auf lange Sicht der Branche einen stärkeren Aufschwung beschern.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D118**

### DAS AUS FÜR ODDWORLD-SPIELE

Oddworld Inhabitants, das Entwicklerstudio der erfolgreichen Oddworld-Spiele, hat endgültig genug vom internationalen Software-Markt. Studioboss Lorne Lanning will fortan lieber computeranimierte Filme für's Kino und Fernsehen produzieren.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D127**

### ECTS ABGESAGT

Im Konkurrenzkampf der europäischen Spiele messen ist nun die ECTS zu Boden gegangen: Die Londoner Ausstellung findet 2005 nicht statt. Die Veranstalter waren im letzten Jahr auf Konfrontationskurs gegangen und hatten die ECTS auf den selben Termin wie die Leipziger Games Convention gelegt. Daraufhin blieben die Besucher fern. Die der ECTS angeschlossene Game Developer Conference Europe (GDCE) fällt ebenfalls aus.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **D120**



GTA San Andreas: CJ und seine Homies warten auf den 10. Juni.

## KOLUMNE

### Der Krieg um unsere Augen

Werbung ist allgegenwärtig: im TV, im Radio, in der Innenstadt, in diesem Heft. Wenn Sie aber an Ihrem Rechner spielen, ist das eine quasi werbefreie Zone.



Das ärgert die Werbeindustrie natürlich immens, aber Abhilfe naht: Dank der freundlichen Spiele-Publisher ist unser Hobby zunehmend von Werbung und »Product Placement« unterwandert: Sony-Ericsson-Handys in Splinter Cell 2, Sprite-Reklame in Anarchy Online, Vodafone-Logos in Juiced. Und von Sportspielen wollen wir gar nicht erst anfangen. Das alles gab es früher auch schon, aber nicht in diesem Ausmaß – und es wird in den nächsten Jahren noch weiter gehen, entsprechende Pläne werden in Industriekreisen derzeit offen diskutiert. EA etwa strebt mittelfristig an, zehn Prozent vom Umsatz durch Werbung einzunehmen, derzeit ist es weniger als ein Prozent. An sich ist das erträglich (und in einigen wenigen Fällen werden Spiele, vor allem Sporttitel, dadurch traurigerweise sogar realistischer), aber fairerweise sollten auch die Spieler dadurch einen Vorteil bekommen.

Wenn dadurch die Spielepreise trotz steigender Entwicklungskosten stabil blieben, wäre ich im Prinzip einverstanden – solange die Werbung nicht überhand nimmt: Im Fernsehen sind einige Sender wegen der lästigen Klingelton-Spots nahezu unerträglich geworden. Und cooler wäre es ohnehin, den Realismus-Effekt von Werbung in Spielen mit lustiger, fiktiver Reklame zu erreichen, wie in den GTA-Titeln.

Gunnar Lott, Chefredakteur  
[gunnar@gamestar.de](mailto:gunnar@gamestar.de)

## GTA SAN ANDREAS

Es ist fix: Am 10. Juni 2005 kommt die PC-Version des Actionspiels **GTA San Andreas**. Inzwischen gibt es immer mehr Details zum Gangsta-Spektakel. So soll der Titel ausschließlich auf DVD erscheinen, beim Vorgänger **GTA Vice City** mussten Sie noch mit mehreren CDs jonglieren. Anders als in der Titelstory unserer letzten Ausgabe berichtet, wird es im Spiel Blut geben. Nach wie vor ist es aber nicht möglich, wehrlose Passanten für Geld zusammenzuschlagen.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D93](#)

## S.C.A.R.

Erfolgreiches Überholmanöver: 36 Erfahrungspunkte, Rundenrekord: 174 Erfahrungspunkte – **S.C.A.R.** («Squadra Corse Alfa Romeo») wird die erste PC-Raserei mit eingebauten Rollenspiel-Elementen. Nach einem Levelaufstieg verteilen Sie wie in **Star Wars: KotOR** Punkte auf neun Fähigkeiten wie Beschleunigung oder Handling. Für Siege auf den 14 geplanten Rennstrecken gibt's zwar auch Pokale, viel wichtiger sind jedoch Ausrüstungsgegenstände wie Handschuhe oder ein neuer Helm, die Boni auf die Charakterwerte verleihen. Beim Antesten der Beta-Version hat uns vor allem schon die ebenso knifflige wie glaubwürdige Fahrphysik der 25 lizenzierten Alfa-Romeo-Autos gefallen. An der tristen Streckengrafik sollten die Entwickler bis zum Release Ende Mai aber noch arbeiten.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D129](#)

## SPELLFORCE 2

Einen Schatten wird man nur schwer los – zum Beispiel können sich die bösen Schattenkrieger mit ihrer Niederlage in

**Spellforce** nicht abfinden und bedrohen im Nachfolger erneut die Fantasy-Welt Fiara. Entwickler Phenomic will an der konsequenten Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel festhalten, verspricht aber viele Verbesserungen: So sind Ihre Helden ab sofort keine Runenkrieger mehr und können deshalb auch sterben. Außerdem soll die Gruppe (fünf Heroen plus Avatar) nicht mehr so häufig wechseln. Jeder Kämpfer erhält seine ganz eigene Hintergrundstory. Auch Ihre Feinde müssen künftig eine Basis bauen, um Einheiten produzieren zu können. Ein ausgeklügeltes Teleporter-System soll die elend langen Latschereien auf ein Minimum reduzieren. Mit den Barbaren und den Schatten ergänzen zwei neue Völker die **Spellforce**-Kriegsparteien. Kavallerie und Flugeinheiten sollen die Echtzeit-Schlachten noch taktischer machen. Statt der KRASS-3D-Engine (**Aquanox**) des Vorgängers verwendet Phenomic für **Spellforce 2** ein selbst entwickeltes Grafikgerüst. Der Aufwand scheint sich zu lohnen, die ersten Bilder sehen bereits fantastisch aus. Ob **Spellforce 2** den erfolgreichen Vorgänger auch spielerisch übertrifft, werden wir im Winter 2005 erfahren.



Spellforce 2: Flug- und Kavallerie-Einheiten in neuer Engine.

## DIE HEISSESTEN NEWS VON DER E3 – STETS FANGFRISCH!



Stalker: Ob die Jungs von GSC auf der E3 wohl mehr zeigen als eine imposante Grafik-Demo?

Vom 18. bis 20. Mai geht es im Convention Center in Los Angeles wieder nur um eines: Spiele, Spiele und nochmals Spiele. Die weltgrößte Messe rund um unser liebstes Hobby ruft. Für Sie treten wir vor Ort anderen Redakteuren auf die Füße und haben keine Scham, Entwicklern selbst fieseste Fragen auf die Augen zu drücken. Was wir erfahren, lesen Sie stets aktuell auf GameStar.de. Zudem gibt es wie immer das E3-Tagebuch der Redakteure und die schönsten Messe-Babes.



187 – Ride or Die: Wilde Schießereien in schnellen Flitzern auf den Straßen New Yorks. Ein San Andreas-Konkurrent?



DVD AB 18:  
Video-Special

## 187 – RIDE OR DIE

Ballern statt Bremsen: Im Action-Rennspiel von Ubisoft lösen Sie Verkehrsprobleme mit 20 klein- und großkalibrigen Wummen. **187 – Ride or Die** schickt Sie dazu in den Großstadt-Dschungel von New York, mitten in einen Bandenkrieg. Anders als in **GTA San Andreas** sind Sie dabei jedoch ausschließlich in einem von 30 aufgemotzten Autos unterwegs. Für authentisches Gangsta-Feeling sollen Hollywood-Schauspieler wie Larenz Tate (**Menace II Society**) und Noel Gugliemi (**The Fast and the Furious**) sorgen, die den Spiel-Charakteren Stimme und Gesicht spendieren. Neben einer Solokampagne plant Ubisoft einen umfangreichen Multiplayer-Modus. Ob **187 – Ride or Die** gegen den Ausnahmetitel **GTA San Andreas** bestehen kann, testen wir vermutlich im Herbst.

## THE REGIMENT

Von allen harten Anti-Terrorkämpfern sind die Jungs der britischen SAS die allerhärtesten. Das will Konami im Taktikshooter **The Regiment** beweisen. In vier Szenarios mit je drei Missionen befreien Sie Geiseln und erledigen Terroristen. Der Sturm auf die iranische Botschaft in London 1980 hat ein reales Vorbild, Parlaments-, Bauernhof- und U-Bahn-Level sind dagegen fiktiv. Ihren bis zu drei KI-Kameraden geben Sie einfache Befehle, eine Planungsphase oder ähnlichen Schnickschnack gibt's nicht – die Entwickler legen lieber Wert auf schnelle Action. Das Programm wählt vor jeder Mission aus einem Pool von 23 Waffen die richtige für Sie aus. Wer mag, kann auch Feindknarren aufklauen. Im Multiplayer-Modus kämpfen Sie gegen menschliche Teams

## CRIME LIFE

Konami-Produzent Nana »G Fella« Pene-mo zeigte uns bei einem Besuch den Gangsta-Prügler **Crime Life**. Als Jung-Ganove Tre vermöbeln Sie allein oder mit KI-Kameraden rivalisierende Gangs. Dabei verdienter Respekt schaltet neue Auftraggeber und Stadtviertel (insgesamt zehn) frei. Denn wie in **GTA San Andreas** dürfen Sie sich auf den Karten frei bewegen. Autos gibt's allerdings für Tre nicht, er geht immer zu Fuß.

Dafür machen die Schlägereien bereits einen guten Eindruck, Kombo-Angriffe und Specialmoves funktionieren schon jetzt reibungslos. In unseren Augen hingegen extrem schwach: Einen spaßigen Multiplayer-Modus à la **Double Dragon** oder **Fighting Force** soll es erst in einem möglichen **Crime Life 2** geben. Den Soundtrack liefern unter anderem die harten Burschen von D12. Konami will **Crime Life** im September dieses Jahres veröffentlichen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: D95



Crime Life: In Prügeleien sammelt Held Tre Respekt.

oder gehen die Befreiungsaktionen kooperativ an. **The Regiment** soll im Oktober 2005 erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: D96



CD/DVD:  
Video-Special



The Regiment: Diese Befreiungsaktion im Londoner Parlament ist fehlgeschlagen. Im Koop-Modus klappt es vielleicht besser.

## DUNGEON SIEGE 2

Heute in der GameStar-Kantine: Mausclick-Geschnetzeltes. Denn mit einer Preview-Version des Action-Rollenspiels **Dungeon Siege 2** haben wir jede Menge Fantasy-Gezücht geschlachtet. Große Veränderungen zum guten Vorgänger gibt's auf den ersten Blick nicht, wieder steuern Sie einen kleinen Heldentrupp durch das Fantasyreich Aranna und erledigen per Schwert und Magie Unholde. Häufiger Einsatz eines Waffentyps oder einer Magiesorte steigert die entsprechenden Fähigkeiten. Einen zünftigen Blitz darf etwa nur einsetzen, wer seine Kampf-magie-Werte vorher mit mickrigen Feuerbällchen hochtrainiert. Etwas enttäuscht hat uns beim ersten Anspielen die Optik: Bröselige Texturen wirken teilweise sogar hässlicher als im ersten **Dungeon Siege**. Entwickler Gas Powered Games will die Grafik aber bis zur Veröffentlichung im Herbst 2005 kräftig überarbeiten.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D124](#)

## AUTO ASSAULT

Nach einem atomaren Desaster sind drei Rassen (Menschen, Bio-Mechs und Mutanten) damit beschäftigt, den unversehrten Rest der Erde auch noch zu vernichten. Womit? Klar, mit stinkenden Autos. Klingt abgefahren, was? **Auto Assault** nennt sich das Online-Rollenspiel, das gerade bei Netdevils (**Jumpgate**) entsteht und in dem Sie von Beginn an auf vier Rädern unterwegs sind. Primär geht es dabei natürlich ums Tunen Ihrer Kisten. Dazu besuchen Sie Prüfungsinstanzen und folgen der für jede Rasse anders gestalteten Kampagne, in der es um waghalsige Manöver und gefährliche Stunts geht. »Auto Assault soll ein Action-Online-



Auto Assault: Ihre Karre kann sich ganz wie in aktuellen Werbe-Clips in einen Mech verwandeln.



Dungeon Siege 2: Rüstungen und Zaubereffekte sehen schon recht prächtig aus, viele Umgebungstexturen noch nicht.

Rollenspiel werden!«, sagt Scott Brown, Boss von Netdevils. **Auto Assault** folgt ein wenig dem Ansatz des gescheiterten **Motor City Online**. Ob der Erfolg diesmal auch auf der Strecke bleibt oder die Überholspur nimmt, erfahren wir im Winter 2005.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D130](#)

## BOILING POINT

Eine Preview-Version des Shooters **Boiling Point** ließ uns in die Springerstiefel des Ex-Fremdenlegionärs Saul Myers schlüpfen. Der ist auf der Suche nach seiner in einer Dschungel-Kleinstadt verschwundenen Tochter Lisa. Das Kaff dürfen Sie frei erkunden und sich auf die Suche nach Aufträgen machen, um Geld, Ausrüstung



Boiling Point: Je häufiger Sie den Raketenwerfer benutzen, desto besser können Sie später damit umgehen.

und vielleicht ein paar Informationen zu ergattern. Ähnlich wie in **Freelancer** gibt's in **Boiling Point** sechs Fraktionen, von der Polizei über Guerillas bis hin zur Mafia. Je nach dem, für welche Gruppe Sie die Drecksarbeit erledigen, verändert sich Ihr Ansehen bei den Feindparteien. Im Verlauf des Spiels verbessern Sie zahlreiche Charaktereigenschaften wie Ausdauer oder Schusswaffenpräzision. Die Atmosphäre von **Boiling Point** passt: Dafür sorgen klischeehafte Charaktere, die stimmige Architektur und nicht zuletzt die spanisch angehauchte Musik. Technisch kann das Spiel jedoch mit aktuellen Grafikwundern wie **Half-Life 2** nicht mithalten. Zudem hat **Boiling Point** momentan noch einen außergewöhnlich hohen Hardware-Hunger, trotz der vergleichsweise mauen Optik. Da müssen die Entwickler noch feilen. Laut Publisher Atari soll das Spiel Mitte Mai fertig sein.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D132](#)



Sparta: Dank Physik-Engine fliegen in den prächtigen Schlachten die Fetzen.

## SPARTA ANCIENT WARS

Wer das Strategiespiel **Sparta – Ancient Wars** entwickelt, soll noch nicht verraten werden? Was ist das denn für ein müder PR-Gag, um Aufmerksamkeit zu erheischen? Und noch dazu so überflüssig, denn das Programm sieht auf den zweiten Blick echt spannend aus. Zunächst geht es um antike Echtzeit-Schlachten, komplett mit Reitern, Phalangen und Schiffen. So weit, so **Age of Empires 1**.

Doch **Sparta** hat dem Klassiker eine Neuerung voraus. Damit meinen wir nicht die schöne 3D-Grafik, sondern die Physik-Engine: Bäume splintern unter Katalpultbeschuss; Kampfelefanten schleudern Soldaten durch die Luft. Ob die **Sparta**-Physik spielerisch sinnvoll wie in **Age of Empires 3** sein wird, ist jedoch noch nicht bekannt. Auf jeden Fall spielerisch sinnvoll sind dafür die Fähigkeiten der Schiffe: Jeder Pott darf bis zu acht Einheiten befördern. Wenn Sie Schützen an Bord schicken, sollen die selbständig an der Reling stehen und auf andere Schiffe schießen. Schwertkämpfer an Deck dienen als Enterkommando, Arbeiter bleiben lieber unter Deck und rudern. Die **Sparta**-Entwickler arbeiten mit Hochdruck, dennoch erscheint das Spiel frühestens 2006.

## BATTLESTATIONS MIDWAY

Bekanntermaßen hat Charlton Heston seinerzeit die Schlacht um Midway gewonnen, zumindest im gleichnamigen Film. Das ungarische Entwicklerteam Mithis Entertainment verhilft Ihnen in **Battlestations Midway** zur glei-



Battlestations Midway: Die B17 muss dabei sein.

chen Chance. Sie schwingen sich in dem grafisch leckeren Mix aus Action- und Strategiespiel hinter Steuer von Jägern und Bombern und greifen auf amerikanischer Seite japanische Flieger- und Schiffsverbände an. Oder Sie lauern mit Ihrem U-Boot auf vorbeiziehende Feinde. Gestandene Seemänner übernehmen gleich die Kontrolle über ein komplettes Kriegsschiff. Wer nicht so gern ballert, übergibt der KI die Steuerung und beschränkt sich darauf, per Maus Befehle zu erteilen. Sehr schön gerenderte Zwischensequenzen erzählen die Story um den Kommandanten-Lehrling mit dem 08/15-Namen Harry Walker. Damit es nicht zu einseitig wird, absolvieren Sie eine Hand voll Einsätze auch im Auftrag der kaiserlich-japanischen Marine. Stapellauf von **Battlestations Midway** ist im Herbst.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D128](#)

## 1944 WINTERSCHLACHT IN DEN ARDENNEN

Während sich der Rest Deutschlands auf den Sommer freut, stöhnen Sie über jedes zusätzliche Grad auf dem Thermometer? Dann spielen Sie doch 1944. Da



1944: Die meisten Einheiten im Spiel haben Schnee-Tarnanstrich.

gibt's das ganze Jahr die Winterschlacht in den Ardennen. Nach **Afrika Korps vs. Desert Rats** und **D-Day** präsentiert CDV nun 20 bekannte Schlachten der Endphase des Zweiten Weltkriegs. In drei Kampagnen kämpfen Sie sich von Frankreich bis zur Brücke von Remagen. Damit dabei alles seine historische Richtigkeit hat, spielen Sie immer nur mit der Kriegspartei, die die damalige Schlacht auch tatsächlich gewonnen hat. Eine durchgängige Story fehlt. **1944** nutzt die Grafik-Engine des Vorgängers. Einziger Unterschied: der Schnee.

PET RA DM MS HK MIC FAB

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D133](#)

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

06/05

METRONOME

Schweden, das Spiele-Mekka der Zukunft? Immerhin kommen von dort Titel wie **Battlefield 2** und **Chronicles of Riddick**. Das unbekannte Team Tarsier aus Karlshamn will uns mit einem ungewöhnlichen Adventure beglücken. **Metronome** heißt es, und es geht um Töne. Als Held wollen Sie hinter das Geheimnis der großen, die Welt beherrschenden Firma kommen. Ihre Waffen dabei: Geräusche, die Sie aufzeichnen müssen. Besonders laute zerstören Gegner, leise können die Stimmung von Personen beeinflussen. Brauchen Sie einen bestimmten Ton, können Sie den selber herstellen – etwa indem Sie ein Regal eine Treppe hinunter werfen. Der Grafikstil passt prächtig zum Spielprinzip. Wir schauen uns den Titel auf der E3 genauer an.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D126](#)

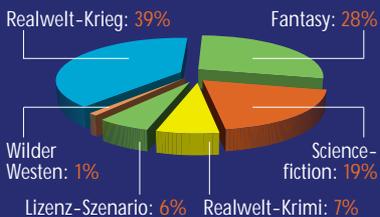


Metronome: ein ungewöhnliches Adventure.



## FRAGE DES MONATS APRIL:

»Welches Szenario gefällt Ihnen am besten?«



**ERGEBNIS:** Offenbar haben unsere Leser immer noch Lust auf Weltkriegs-Spiele: Fast 40 Prozent sprechen sich für dieses Szenario aus. Überraschend: Lizenztitel bekommen nur 6 Prozent der Stimmen.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 05/2005

## GAMESTAR-CHARTS 06/2005

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft / Ubisoft Montreal	05/05	90	16	≈ 44,95	www.softunity.net
2	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft / Ubisoft	05/05	89	12	≈ 39,99	www.ble-computer.com
3	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	04/05	89	ohne Beschr.	≈ 27,99	www.amazon.de
4	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision / Obsidian	04/05	88	12	≈ 43,00	www.computeruniverse.net
5	Stronghold 2	Echtzeit-Strategie	Take 2 / Firefly	NEU	86	12	≈ 47,99	www.amazon.de
6	Sacred: Underworld	Action-Rollenspiel-Addon	Take 2 / Ascaron	05/05	86	12	≈ 24,99	www.amazon.de
7	Trackmania Sunrise	Rennspiel	Deep Silver / Nadeo	NEU	86	ohne Beschr.	≈ 44,99	www.softunity.net
8	World Championship Snooker 2005	Billard-Simulation	Sega / Blade Interactive	NEU	85	ohne Beschr.	≈ 44,95	www.amazon.de
9	Siedler 5: Nebelreich	Strategie-Addon	Ubisoft / Bluebyte	05/05	85	6	≈ 24,90	www.softunity.net
10	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft / Xbow Software	05/05	85	12	≈ 29,99	www.ble-computer.com
11	Dark Age of Camelot: Catacombs	Online-Rollenspiel-Addon	Flashpoint / Mythic	NEU	84	12	≈ 26,99	www.ble-computer.com
12	Republic Commando	Ego-Shooter	Activision / LucasArts	04/05	82	16	≈ 38,49	www.ble-computer.com
13	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari / Eugen Systems	05/05	81	16	≈ 42,99	www.amazon.de
14	Brothers in Arms	Taktik-Shooter	Ubisoft / Gearbox	05/05	81	18	≈ 48,49	www.softunity.net
15	SWAT 4	Taktik-Shooter	Vivendi / Irrational Games	05/05	80	16	≈ 44,99	www.amazon.de
16	Rugby 2005	Sportspiel	EA Sports / HB Studios	05/05	78	nicht gepr.	–	(nur per UK-Import)
17	Cossacks 2	Echtzeit-Strategie	CDV / GSC Game World	NEU	77	12	≈ 43,99	www.ble-computer.com
18	Driver 3	3D-Action	Atari / Reflections	05/05	77	16	≈ 34,99	www.amazon.de
19	Project Snowblind	Ego-Shooter	Eidos / Crystal Dynamics	05/05	77	16	≈ 44,95	www.amazon.de
20	Empire Earth 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi / Mad Dog Software	NEU	76	12	≈ 44,00	www.computeruniverse.net

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 04/2005, 05/2005 und 06/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D2



## LESER-CHARTS APRIL

Platz	Spiel
1 (1)	Half-Life 2
2 (2)	World of Warcraft
3 (3)	Far Cry (dt.)
4 (5)	WarCraft 3
5 (4)	Gothic 2
6 (5)	Need for Speed Underground 2
7 (6)	Rome: Total War
8 (12)	Sacred
9 (9)	Knights of the Old Republic 2
10 (11)	Diablo 2
11 (13)	Doom 3
12 (18)	Counterstrike Source
13	Unreal Tournament 2004
14	Counterstrike
15 (10)	Die Sims 2
16 (17)	Battlefield 1942
17	Brothers in Arms
18	Act of War
19 (8)	Schlacht um Mittelerde
20 (16)	C&C Generäle

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 05/2005



## VERKAUFS-CHARTS APRIL

Platz	Spiel
1	Splinter Cell 3
2	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
3	Cossacks 2
4	Sacred: Underworld
5	Silent Hunter 3
6	Brothers in Arms
7 (5)	Die Sims 2
8	Act of War
9 (3)	Half-Life 2
10	Siedler 5: Nebelreich
11 (4)	Knights of the Old Republic 2
12	SWAT 4
13 (6)	Schlacht um Mittelerde
14 (8)	Siedler 5
15 (9)	Need for Speed Underground 2
16	Nibiru
17 (2)	Republic Commando
18	Driver 3
19 (13)	Sacred (neue Auflage)
20	Dark Age of Camelot: Catacombs

05/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

## BLIZZARD RUNTER, ADDONS RAUF

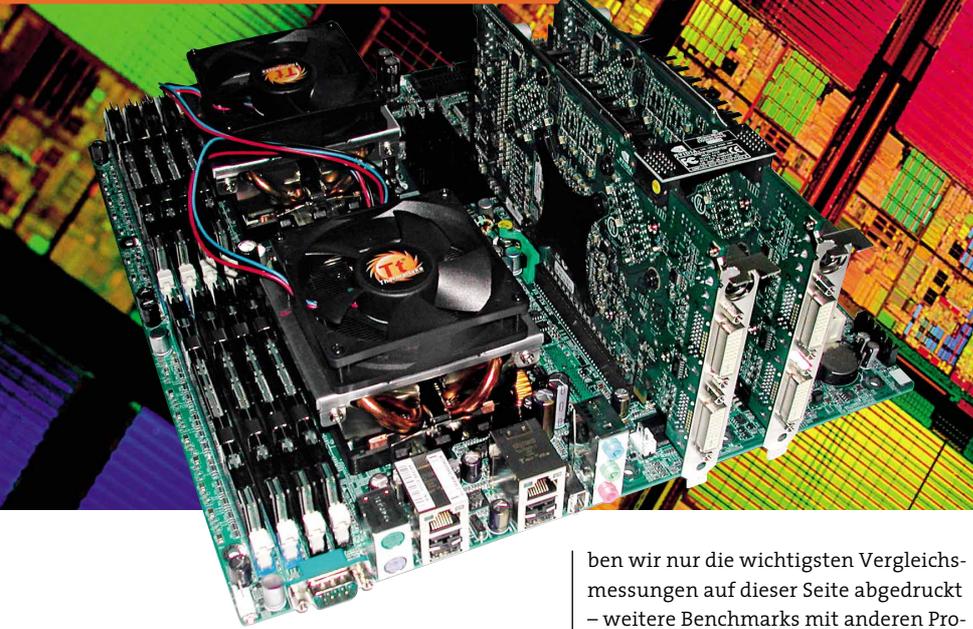


**WOW, WO?** Letzten Monat noch stürmte Blizzards Online-Rollenspiel von Null auf Platz 1 in die Verkaufscharts. Jetzt ist das Spiel plötzlich aus der Liste verschwunden. Was ist passiert? Ein Wort: ausverkauft! Abhilfe ist bereits geschaffen: Vivendi hat in Europa weitere 250.000 Exemplare ausgeliefert.

**KAUFMAGNET ADDON.** Im April freuten wir uns darüber, dass Entwickler zurzeit so hochklassige Erweiterungen produzieren. Doch kommen die auch bei den Käufern an? Offenbar, denn **Siedler 5: Nebelreich**, **Sacred: Underworld** sowie das **Sims 2-Addon** schossen in die Top 10 beim Verkauf. Und **Dark Age of Camelot: Catacombs** ist auf dem 20. Platz vertreten. Weiter so!

**VON BRÜDERN UND KRIEGEN.** Bei den Lieblingsspielen unserer Leser bewegt sich kaum etwas. Nach wie vor dominieren große Namen sowie neue und alte Klassiker das Bild. Doch was ist das: **Brothers in Arms** und **Act of War** neu in der Tabelle? Ersteres trotz mäßigem Leveldesign und Letzteres trotz mangelnder strategischer Tiefe? Mal sehen, ob sich die zwei halten können.

Daniel Matschijewsky, Redakteur (Trainee)  
danielm@gamestar.de

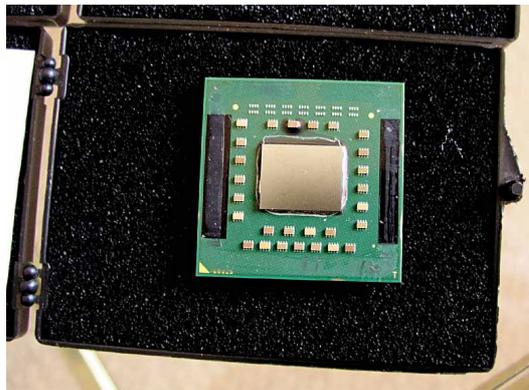


Unsere Testplattform für den als Opteron getarnten Athlon 64 X2/4400+: Workstation-Mainboard von Tyan – für das Foto voll bestückt.

## »ATHLON 64 X2/4400+« IM SPIELE-CHECK

Stress in der Hardware-Redaktion: Ein Tag nach der Drucklegung des Schwerpunkts über Intels Doppel-Prozessoren Pentium Extreme Edition 840 und Pentium D schickt uns AMD doch noch sein Dual-Core-Pendant **Opteron 875**. Der Sockel-940-Chip ist zwar für Server und Workstations gedacht, entspricht aber technisch praktisch dem in einem Monat folgenden Athlon-64-Doppelpack namens **Athlon 64 X2**. Der **Athlon 64 X2/4400+** läuft wie der **Opteron 875** mit 2,2 GHz Taktfrequenz und hat pro Kern 1,0 MByte L2-Cache. 64-Bit-Unterstützung, SSE2 und das NX-Bit zum Speicherschutz sind ebenfalls dabei.

Unser Test-Mainboard mit Nforce-4-Pro-Chipsatz und zwei Sockel 940 kommt von Tyan. Die riesige Workstation-Hauptplatine bestückten wir mit 1,0 GByte Arbeitsspeicher sowie einer Geforce 6800 GT. Aus Platzgründen ha-



Der Opteron 875 besteht wie der Athlon 64 X2/4400+ aus 233 Millionen Transistoren, hat 2,2 GHz Takt und 1,0 MByte L2-Cache.

ben wir nur die wichtigsten Vergleichsmessungen auf dieser Seite abgedruckt – weitere Benchmarks mit anderen Prozessoren finden Sie im Schwerpunkt.

### 30 Prozent schneller als Intel

Wie vorab vermutet, besiegt der als **Opteron** getarnte **Athlon 64 X2/4400+** in unseren Spiele-Benchmarks souverän Intels Pentium Extreme Edition 840 – trotz 1,0 GHz weniger Takt. In **UT 2004** und **Doom 3** rechnet der Neue sogar knapp schneller als ein Athlon 64/4000+ mit 2,4 GHz. Intels hoch getakteten Pentium 4 HT/3,73 GHz Extreme Edition hält der **Opteron** in jedem Test in Schach.

Die Domäne von Dual-Core-Prozessoren sind mehrere, gleichzeitig laufende, rechenintensive Anwendungen. Deshalb haben wir die Spiele-Benchmarks mit einer DivX-Komprimierung im Hintergrund wiederholt. Hier vergrößert der **Opteron 875** den Abstand zu Intels Dual-Core-Chip Pentium Extreme Edition 840 auf bis zu 30 Prozent: In **UT 2004** (1280x1024) schafft der Opteron sehr schnelle 133,8 fps, der Intel-Konkurrent nur 103,5 fps. Besonders auffällig ist, dass es bei AMDs Dual-Core-CPU praktisch null Leistungsverlust während der DVD-Konvertierung gibt: Mit dem **Opteron** spielen Sie immer mit extrem hohen Frameraten, unabhängig davon, was Ihr Rechner im Hintergrund sonst gerade alles tut! Intels Extreme Edition dagegen verliert bis zu acht Frames.

### Ab Juni in vier Versionen

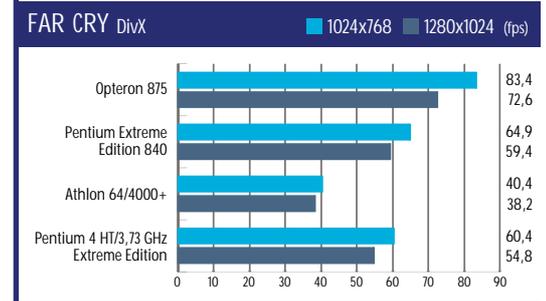
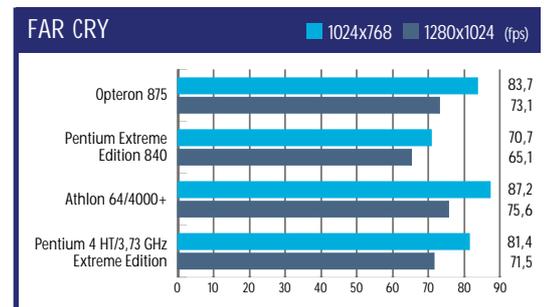
Nach unseren Informationen will AMD den **Athlon 64 X2** bereits im Juni verkaufen. Außer dem **4400+** gibt's drei weitere Versionen: Das Flaggschiff **4800+** läuft mit 2,4 GHz und hat 1 MByte L2-Cache pro Core. Der **4600+** taktet ebenfalls mit 2,4 GHz, hat aber nur zweimal 512

KByte L2-Cache. Der günstige **4200+** rennt wie der **4400+** mit 2,2 GHz, hat aber wie der **4600+** einen auf 512 KByte pro Kern halbierten L2-Cache. Die 2-MByte-Versionen bestehen aus 233 Millionen Transistoren, sie sind damit noch etwas komplexer als Intels Extreme Edition 840 mit 230 Millionen.

### Aufrüsten erwünscht

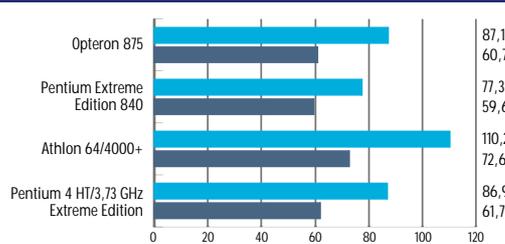
Laut AMD passen alle Dual-Core-Athlons in aktuelle Sockel-939-Mainboards. Je nach Platine brauchen Sie allerdings ein Bios-Update vom Hersteller. Die **X2**-Preise sollen irgendwo zwischen dem aktuellen Athlon 64 und dem Athlon 64 FX liegen – also möglicherweise über denen des Intel-Konkurrenten Pentium D. Höher getaktete Athlon 64 FX-Varianten mit zwei Kernen als Konkurrenz zum Pentium Extreme Edition 840 sind derzeit nicht geplant.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [D121](#)



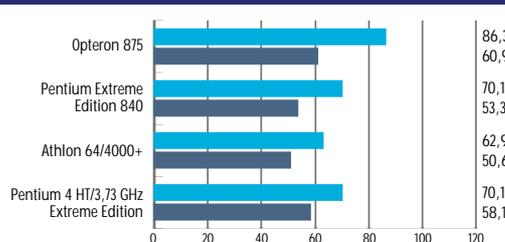
HALF-LIFE 2

1024x768 1280x1024 (fps)



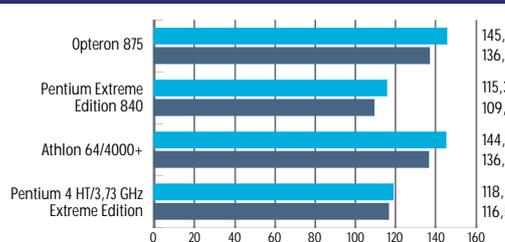
HALF-LIFE 2 DivX

1024x768 1280x1024 (fps)



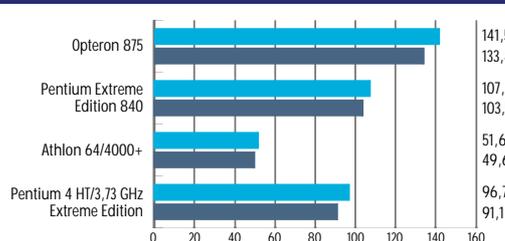
UT 2004

1024x768 1280x1024 (fps)



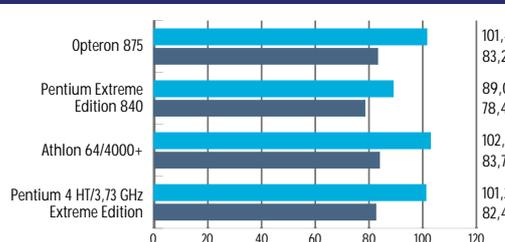
UT 2004 DivX

1024x768 1280x1024 (fps)



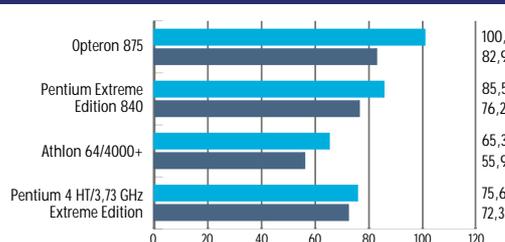
DOOM 3

1024x768 1280x1024 (fps)



DOOM 3 DivX

1024x768 1280x1024 (fps)



GAMESTAR.DE-SHOP  
FIREFOX-PLUGIN

Unseren Hardware-Preisvergleich auf GameStar.de können Sie ab sofort direkt im **Firefox**-Browser nach dem günstigsten Angebot durchforsten. Über den unten stehenden Quicklink laden Sie sich ein kompaktes Plug-In herunter. Danach entpacken Sie die Datei »gamestar-preisvergleich.zip« in den Ordner »search-plugins« im Installationsverzeichnis von **Firefox**. Falls der Browser bereits läuft,

starten Sie ihn neu. Um nun nach Ihrer Wunschkomponente zu suchen, klicken Sie in der Suchleiste neben dem Fenster oben rechts auf das Icon und wählen »GameStar Preisvergleich«.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: D94



Den GameStar.de-Shop durchstöbern Sie mit unserem Plugin direkt im Firefox.

## KURZMELDUNGEN

## RAZER DIAMONDBACK PLASMA

Ab Mitte Mai verkauft Speedlink die geniale Spieler-Maus Diamondback als Plasma Limited Edition in kühlem Blau. Die Empfindlichkeit des 1.600 dpi genauen optischen Sensors können Sie wie bisher dynamisch während des Spiels ändern. Die ebenfalls für Links- und Rechtshänder geeignete Plasma Edition kostet knapp 50 Euro.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D102](#)

## NEUER GEFORCE-TREIBER

Ab sofort steht der aktualisierte Geforce-Referenztreiber Forceware 71.89 zum kostenlosen Download auf der Nvidia-Homepage bereit. Die neue Version verbessert primär die SLI-Unterstützung und erweitert das Control Panel um HDTV- und DVI-Optionen. Auch einige Spiele-Probleme wurden behoben.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D105](#)

## NEUER RADEON-TREIBER

ATIs Catalyst-Referenztreiber für Radeon-Grafikkarten liegt jetzt in der fehlerbereinigten Version 5.4 vor. Das Update optimiert das Catalyst Control Center und löst einige Probleme mit Spielen, darunter K.o.t.O.R.1 und Splinter Cell 1.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D107](#)

## 12 MS SCHNELLER 19-ZOLL-TFT VON ACER

Der neue 19-Zoll-Flachbildschirm AL1932m von Acer besitzt ein 12 ms schnelles S-IPS-Panel. Das Kontrastverhältnis beträgt 500:1, die Helligkeit liegt bei 400 Candela pro Quadratmeter. Der flotte Flachmann soll preiswerte 500 Euro kosten.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D108](#)

## AMD MACHT MILLIONENVERLUSTE

Trotz einer Umsatzsteigerung im CPU-Sektor um 31 Prozent macht AMD im ersten Quartal des laufenden Geschäftsjahres 46 Millionen US-Dollar Verlust. Schuld an dem schlechten Ergebnis sei das rückläufige Geschäft mit so genannten Flash-Speichern für Handys und andere elektronische Geräte.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D112](#)

## TUL BRINGT LAUTLOSE RADEON X700

Die Powercolor Bravo X700 von TUL eignet sich perfekt für leise Multimedia-PCs. Zum Preis von 150 Euro beschleunigt die 256-MByte-Grafikkarte Spiele ausreichend schnell, der großflächige Heatpipe-Kühler bleibt dabei absolut lautlos.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D109](#)

## SUSE LINUX 9.3 SICHERT GAMESERVER

Suse Linux 9.3 Professional ist fertig. Die neue Version glänzt mit aktuellen Programmversionen, 64-Bit-Unterstützung für Intel- sowie AMD-CPU's und verbesserten Notebook-Features. Gameserver-Admins freuen sich über die Virtualisierungs-Umgebung XEN, in der sie die teils nicht vollständig sicheren Gameserver unabhängig vom Rest Ihres Systems betreiben können.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D110](#)

## MOBILE ATHLON 64/3700+

AMD beschleunigt seine Notebook-Prozessorlinie mit dem Mobile Athlon 64/3700+ auf 2,4 GHz Takt. Der L2-Cache ist 1 MByte groß.

> QUICKLINK: [D125](#)



Das 270 Euro teure P5WD2 Premium ist die erste Hersteller-Platine für Dual-Core-Pentiums.

## RADEON-DOPPELPAK

Obwohl ATI mit der Radeon X850 XT Platinum Edition die momentan schnellste Grafikkarte im Programm hat, liegt Nvidia durch seine SLI-Technik zum Koppeln zweier 3D-Karten im Performance-Wettkampf vorn. Jetzt schlägt ATI zurück: Deren AMR genanntes Grafikkarten-Doppelpack soll spätestens im Juni starten und Nvidia alt aussehen lassen – ein effektiv zusammen arbeitendes X850-XT-Duo sollte problemlos zwei Geforce 6800 Ultra in die Schranken weisen.

Der größte AMR-Vorteil ist die Unterstützung unterschiedlicher Grafikkarten: Während Nvidias SLI nur mit zwei exakt gleichen Karten vom selben Hersteller Gas gibt, können AMR-Nutzer ihre alte Karte behalten. Wer zum Beispiel eine Radeon X700 Pro besitzt – keinesfalls eine schlechte Karte –, kann die später mit einer Radeon X800 XL zusammen schalten. Der AMR-Treiber soll die Rechenlast so auf die beiden Karten verteilen, dass jede entsprechend ihrer Leistungsfähigkeit belastet wird – genial für Aufrüster!

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D111](#)

## ASUS DUAL-CORE-MAINBOARD

Kaum sind Intels neue Chipsätze 945 und 955X im Anmarsch, hat Asus seine P5WD2 Premium-Platine parat. Der rund 270 Euro teure Sockel-775-Untersatz auf 955X-Basis unterstützt alle Pentiums für diesen Steckplatz, inklusive der gerade vorgestellten Dual-Core-Modelle Pentium D und Extreme Edition 840. In die vier Speicherbänke können Sie bis zu 8,0 GByte DDR2-RAM nach 533- und 667-Standard einbauen. Die nächste Ausbaustufe DDR2-800 beherrscht das PCI-Express-Board ebenfalls. Um den gesalzenen Preis einigermaßen zu rechtfertigen, fährt Asus dicke Ausstattungsgeschütze auf: zweimal GBit-LAN, sechs Raid-fähige Serial-ATA-Buchsen, drei IDE-Ports sowie achtmal USB 2.0, dazu zweimal Firewire. Der tolle 7.1-Onboard-Sound erfüllt Intels High Definition Audio-Vorgaben und gibt seine Signale auf Wunsch per Digitalausgang an Ihre Surround-Anlage weiter.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D99](#)



Mit dieser spektakulären Holzpyramide gewann Dirk Wand den Publikumspreis auf der diesjährigen Deutschen Casemod Meisterschaft.

## DEUTSCHE CASEMOD-MEISTERSCHAFT 2005

Am 16. April fand auf der Dortmunder Hobbytronic-Messe die vierte deutsche Casemod-Meisterschaft statt. In der Kategorie »Case Construction« (Gehäuse-Neubau) gewann Marco Bensen aus Hamburg mit einem faszinierenden Alien. Die beste »Case Modification« (Gehäuseveränderung) wurde der B5-601 von Benjamin Franz aus Herne. Den Publikumspreis für den spektakulärsten PC nahm Dirk Wand aus Duderstadt mit nach Hause. Seine Holzpyramide mit durchsichtigen Seitenwänden und tollen Lichtspielen überzeugte die meisten Besucher (siehe Bild).

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D104](#)

## MONSTERGEKKO PISTOLMOUSE FPS

Die Pistolmouse FPS ist wie eine Handfeuerwaffe geformt. Im vorderen unteren Teil tastet ein 800-dpi-Sensor den Untergrund mit 3.400 fps ab.

Schwenks nach links oder rechts lassen sich trotz der skurrilen Bauweise gefühlvoll mit dem Handgelenk durchführen. Der Abzug fungiert als Feuertaste, ein zweiter, hakelig zu erreichender Button direkt darunter als Zoom- oder Sprungknopf. Zusätzlich gibt's ein präzise gerastertes Mousrad mit Button. Die Pistolmouse FPS eignet sich für Links- und Rechtshänder, aber keinesfalls für den Windows-Desktop. Shooter wie Counterstrike oder Battlefield steuern Sie mit der stark gewöhnungsbedürftigen 50-Euro-Knarre aber exakt.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D97](#)



Skurriler Nager: die Pistolmouse FPS von Monstergecko.