



Im Addon zu Half-Life 2 sollen Sie Alyx und Dog spielen – ist aber noch nicht offiziell.

KOLUMNE

Das Wunder der digitalen Welt

Wenn 1.000 Entwickler, Journalisten und Publisher-Mitarbeiter nach der Präsentation eines Spielkonzepts stehend Beifall klatschen und hinterher in Einzelgesprächen Sätze äußern wie »Ich gebe das Spiele-Designen auf – da kommt eh niemand ran«, dann ist das mehr als ungewöhnlich. So geschehen bei Will Wrights Vorstellung von Spore, die er auf der GDC-Messe gab (siehe News). Und bei Wright (dem Sims-Erfinder) glaube ich auch daran, dass er seine hochfliegenden Pläne verwirklichen kann – alles, was er erfasst, wird zu Gold. Zudem hat er mit EA den weltgrößten Publisher im Rücken – da dürfte nichts anbrennen. Das Schönste aber ist, dass sich endlich mal wieder ein großer Designer an ein absolut ungewöhnliches Spielkonzept weit abseits des Mainstreams traut – das kann der oft im eigenen Saft schmorenden Spielebranche nur gut tun. Ich jedenfalls bin mehr als gespannt auf die E3 im Mai, wo wir von Spore wesentlich mehr zu sehen bekommen dürften. Und ich danke Will Wright schon jetzt für seinen Mut und seinen Willen, neue Konzepte auszuprobieren!



Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

HALF-LIFE 2 ADDON

Ist eigentlich keine große Überraschung, wenn eine Firma zu einem Mega-Hit wie **Half-Life 2** (über zwei Millionen verkaufte Exemplare allein in den ersten zwei Monaten nach dem Erscheinen) ein Addon plant. Im Fall von Valve liegt wie üblich alles etwas komplizierter. »Trotz der Gerüchte hat Valve bislang keine Erweiterung angekündigt«, wehrt PR-Chef Doug Lombardi ab. Pikant: Die »Gerüchte« hat er selbst in die Welt gesetzt. In einem Interview mit dem britischen Magazin PC Gamer plauderte er wenige Wochen vor seinem Dementi ganz konkret über das Addon: »Derzeit arbeiten wir an einem Spiel, in dem Sie Alyx und ihren Roboterhund Dog spielen... ich kann zu diesem Zeitpunkt nicht mehr verraten.« Außer, dass Alyx bei ihrem Abenteuer eine Dreifachwaffe im Gepäck haben wird, eine Kombination aus Pistole, Schnellfeuerwaffe und Scharfschützengewehr. Aber weil's scheinbar noch keiner wissen darf: Psst, liebe Leser, sagen Sie's bitte nicht weiter!

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C92

ROME-MACHER ARBEITEN JETZT FÜR SEGA

Der japanische Videospiele-Gigant Sega hat Anfang März das englische Entwicklerteam Creative Assembly (**Rome, Medieval**) gekauft. Mit dem Titel **Spartan: Total Warrior** strecken die Briten ihre Fühler gerade ins Konsolenlager aus, Grund für die Übernahme war aber das PC-Kerngeschäft: »Wir wollen unseren Einfluss auf dem westlichen Markt verstärken«, kommentierte Sega-Chef Naoya Tsurumi. Gute Nachrichten für Fans: Creative Assembly darf die **Total War**-Reihe fortsetzen, Sega möchte mit dem Team aber auch »neue Wege ausloten«.



Rome-Entwickler Creative Assembly gehört Sega.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C93

ERSATZ FÜR SAM & MAX 2



Kaum war das LucasArts-Adventure **Sam & Max 2** eingestellt, gründeten die nun arbeitslosen Teammitglieder ihr eigenes Spielestudio, Telltale Games. Jetzt gab die Firma ihr erstes Projekt bekannt: **Bone** basiert auf der skurrilen Fantasy-Comicserie von Jeff Smith und soll ein klassischen Point-and-Click-Adventure werden. Analog zum ersten Band der Serie sollen Sie mit dem knubbeligen Helden Fone Bone auf die Suche nach seinen Vettern Smiley und Phoney Bone gehen, die bei der Flucht aus ihrem Heimatdorf verloren gegangen sind. Damit der hintersinnige Humor der Vorlage im Spiel erhalten bleibt, arbeitet Telltale bei der Umsetzung mit dem Autor Jeff Smith zusammen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C94

ZAHLE DES MONATS

4

Spieler-Oscars gewann Half-Life 2 auf der Game Developers Conference, darunter auch den für das beste Spiel.

NEUES VOM DUKE

3D Realms hat sein Phantom-Projekt **Duke Nukem Forever** mal wieder ins Gerede gebracht. Vorneweg: Konkrete Informationen zum Spiel gibt's natürlich nicht. Aber zum einen sorgt ein Zitat von 3D-Realms-Gründer Scott Miller für Spekulationen, der den Steam-ähnlichen Internet-Vertriebsweg Game XStream lobte: »Wir planen, diese Technik zu benutzen, um unsere zukünftigen Spiele zu verkaufen.« Der Name Duke Nukem fiel dabei nicht. Zum anderen zeigte die schwedische Firma Meqon auf der Games Developer Conference eine aktuelle Version ihrer Physik-Engine, die auch das Duke-Spiel einsetzen wird. Zeugen der Präsentation waren beeindruckt: »Das geht weit über das hinaus, was Half-Life 2 zu bieten hat!« Ob das Spiel die Möglichkeiten auch ausschöpft, darf eher bezweifelt werden. 3D-Realms-Chef George Broussard äußerte sich nämlich endlich mal wieder im Forum zum Spiel: »Wir behalten grundlegende Shooter-Standards bei.« **Duke Nukem Forever** werde ein gradliniges Actionspiel werden. > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C95**



ZITAT DES MONATS



Ken Levine über die Design-Philosophie seiner Firma Irrational Games (SWAT 4).

»Wir glauben nicht, dass Spiele für den kleinsten gemeinsamen Nenner gemacht werden müssen. Wir glauben nicht, dass Spiele mit Tiefe und Intelligenz nur Hardcore-Fans interessieren.«

SPORE EVOLUTION SPIELEN

Die Sims-Vater Will Wright schockt die Spielebranche. Auf der GDC stellte er aus heiterem Himmel ein spektakuläres neues Konzept vor – und hatte den Prototypen gleich dabei. **Spore** soll die Entwicklung eines mikroskopisch kleinen Einzellers simulieren, der sich im Laufe des Spiels zu einer hochkomplexen Kreatur entwickelt, abhängig von Ihrer Spielweise. Durch Kämpfe mit Fressfeinden verändert und stärkt sich der genetische Code, schließlich soll sich das Sporenwesen fortpflanzen und ganze Stämme gründen. Das mündet in der Eroberung der gesamten Galaxie. In jeder Evolutionsphase soll sich **Spore** anders spielen – ein abenteuerlicher Mix aus **Pac-Man**, **Populous**, **Diablo**, **Civilization** und **Master of Orion**, und doch immer unter Ihrer kreativer Gestaltungshöheit. Auf der GDC zeigte Wright kuriose Wesen wie einen Vogel mit einem Auge und einem halben Dutzend Schnäbeln oder einen dreibeinigen Skorpion. Wright: »Ich will, dass die Spieler Welten erschaffen.«

CONDEMNED

Die Action-Experten von Monolith (**No One Lives Forever**) arbeiten zur Zeit sowohl an **F.E.A.R.** als auch an **The Matrix Online** – und zudem noch an einem dritten Projekt. Für Sega entwickelt Monolith **Condemned**, einen Psychothriller aus der Egoperspektive. Als FBI-Agent sollen Sie einen Serienkiller jagen, als Gänsehaut-Kulisse wird eine bedrückende Großstadt dienen – der Kinoschocker **Sieben** lässt grüßen. Neben Actionkämpfen will Monolith auch forensische Ermittlungen ins Spiel einbauen. > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C96**



Monolith ist mit F.E.A.R. nicht ausgelastet: Condemned ist schon in Arbeit.

NOCH EIN MATRIX-SPIEL

Nach dem Spielspaß-Flop **Enter the Matrix** war es lange Zeit ruhig um den Entwickler Shiny, jetzt tauchen die Kalifornier aus der Verenkung auf: mit einem weiteren **Matrix**-Spiel. Das kürzlich enthüllte **Path of Neo** wird sich nah an der Filmtrilogie bewegen: Als Held Neo spielen Sie Schlüsselmomente der Kinohandlung nach. Für das Skript sind die Wachowski-Brüder verantwortlich. Ende des Jahres sollen Sie in die Matrix eintauchen können. > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C97** CS

NEUES INDY-SPIEL?

LucasArts macht Fans Mut auf eine Fortsetzung der Indiana Jones-Spiele. Dem amerikanischen Game Informer Magazine sagte LucasArts-Mitarbeiter Jim Ward: »Es wird einen neuen Kinofilm geben. Warum sollten wir daraus keinen Vorteil ziehen?«

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C100**

SPEKULATION UM STARCRAFT 2

Mit Dustin Browder wechselt in Kürze ein Strategie-Experte von Electronic Arts zu Blizzard. Der Designer war zuvor maßgeblich für Schlacht um Mittelmeer verantwortlich. Jetzt spekulieren die Fans: Soll Browders Expertise etwa in StarCraft 2 fließen?

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C101**

SIMS 2: NIGHTLIFE

In der amerikanischen Version des Sims 2-Addons Wilde Campusjahre kündigt Electronic Arts in einer Anzeige bereits die nächste Erweiterung an. Sims 2: Nightlife soll die Sims ins städtische Nachtleben werfen. »Werden sie zu einem romantischen Dinner gehen oder im Club die Nacht durchtanzen?«, fragt die Anzeige.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C102**

EIDOS: ÜBERNAHMEANGEBOT

Der britische Publisher Eidos steht zum Verkauf. Dem Unternehmen liegt ein Übernahmeangebot vor; Eidos muss sich mit dem (ungenannten) potenziellen Käufer allerdings noch über Detailfragen einigen. Im letzten Geschäftsjahr hatte Eidos einen Verlust von fast 42 Millionen Euro ausgewiesen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C103**

WARREN SPECTOR IST ZURÜCK

Kurz vor der Schließung von Ion Storm hatte Design-Veteran Warren Spector die Firma verlassen. Nun gab Spector bekannt, mit dem ehemaligen Looking-Glass-Kollegen Art Min und zwölf Ion-Storm-Mitarbeitern das eigene Studio Junction Point gegründet zu haben. Erstes Projekt soll ein Fantasy-Spiel werden.

GTA UNTER ANKLAGE

GTA-Publisher Take 2 steht in den USA vor Gericht. Die Actionserie soll Auslöser für einen Mord an zwei Polizisten und einem Angestellten gewesen sein – der 17jährige Täter hatte vor der Tat im Jahr 2003 gern GTA 3 und Vice City gespielt. Die Angehörigen der Opfer haben die Klage eingereicht.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C104**

STAR WARS GALAXIES: RAGE OF THE WOOKIEES

Zeitnah zum Kinostart von George Lucas' Star Wars: Episode 3 wird ein weiteres Addon für das Online-Rollenspiel Star Wars: Galaxies erscheinen. Rage of the Wookiees konzentriert sich auf den Heimatplaneten der haarigen Krieger.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C105**

VERBRAUCHERSCHUTZ-ERFOLG GEGEN HALF-LIFE 2

Vivendi muss die Beschriftungen der Half-Life 2-Verpackungen bis zum 15. Juni ändern. Das ist das Ergebnis einer Abmahnung durch den Bundesverband des Verbraucherschutzes. Vivendi unterschrieb Anfang März eine Unterlassungserklärung und muss demnach in Zukunft auf der Box darauf hinweisen, dass zum Spielen von Half-Life 2 ein Steam-Account notwendig ist.

REPUBLIC DAWN: THE CHRONICLES OF SEVEN

Nach dem vermurksten Staatenlenkungs-Spiel Republic schwenken die Elixir Studios um auf das Internet: Seit einiger Zeit arbeitet man dort am Online-Weltraumspiel Republic Dawn. Als Herrscher über ein galaktisches Imperium sollen Sie politische, wirtschaftliche und militärische Entscheidungen treffen – mit und gegen Hunderte von Mitspielern.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **C107**



Stronghold 2: Zwischensequenzen gibt es sowohl in Render- als auch in Spielgrafik.

KOLUMNE

World of Warcraft nervt

Wenn die Kollegen durch den Gang galoppieren und sich gegenseitig »Muuuh!« zuhrüllen, dann ist das fortgeschrittener Wahnsinn. Beziehungsweise World of Warcraft. Was sich in meinen Augen kaum unterscheidet, denn ihren Tauren-Charakter aus dem Spiel schleifen die Jungs inzwischen mit ins echte Leben.



Das nervt. Die verschwörerischen Gespräche, das permanente Abtauchen, die soziale Verwahrlosung – nervt alles ganz gewaltig. Dieses Spiel sickert nicht nur ins normale Leben. Hier sickert das Leben ins Spiel. Wer nach Azeroth umzieht, lässt alle draußen stehen, die ihren täglichen Aufenthaltsort nicht auch ins Online-Reich verlegt haben. Das Sozialbiotop ist durchaus elitär: Gehörst du dazu? Nein? Dann störe meine Reise nicht! Vielen Dank, Freunde, wisst ihr was: Euer Spiel geht mir auf den Keks.

Wenn's wenigstens spielerische Tiefe wäre, in die Zigtausende abtauchen. Aber ach, Online-Rollenspiele sind sozial verbrämter Stumpfsinn. Wer durch Azeroth zieht, der läuft herum und klopft Monster tot. Der Rest ist Zuckerguss. Im Kern geht's um die nächste Stufe und das erste Goldstück, drumrum ist Chat und Tausch und ein bisschen PvP. Questgenuddel, stures Stapfen – was modernen Solo-Spielen als Spielspaß-Killer um die Ohren gehauen würde, ist im Netz-Abenteurer erste Sahne. Ist das fair?

Bin ich fair?

Natürlich nicht. Im Grunde meines Herzens weiß ich: Ich würde gern mitgaloppieren. Es geht aber gerade nicht, und drum sei allen Ausgeschlossenen die Hand gereicht: World of Warcraft nervt!

Christian Schmidt, Leitender Redakteur
christian@gamestar.de

STRONGHOLD 2

Mit einer weit fortgeschrittenen Preview-Version von **Stronghold 2** hatten wir massig Spaß. Und gewannen schnell den Eindruck, dass die Echtzeit-Strategie fast fertig ist. Besonders gut gefällt uns, dass die Story nicht nur in tollen Rendersequenzen zwischen den Missionen, sondern auch in Ingame-Szenen mitten im Level erzählt wird. Witzig: Sie treffen immer mal wieder auf krude Typen mit kruden Geschichten, etwa schlimm vertrottelte Mönche, die ihr Leben nicht auf die Reihe bekommen. Kleine Schönheitsfehler fielen uns jedoch auch auf. So ist die Balance an einigen Punkten noch nicht optimiert, manche Missionen sind schlicht zu knackig. Auch die Wegfindungsroutinen funktionieren noch nicht zu 100 Prozent. Aber laut Entwickler Firefly wird just an diesen beiden Problemen verschärft gearbeitet, um den angepeilten Erscheinungstermin am 22. April halten zu können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C111](#)

STILL LIFE

Nach der **Syberia**-Reihe macht das Entwicklerstudio Microïds einen Abstecher ins Gruselgenre. Ganz im Stil eines Psycho-Thrillers soll das Adventure **Still Life** eine dichte Story mit abwechslungsreichen Rätseln verbinden. In der Rolle der FBI-Agentin Victoria McPherson jagen Sie einen Frauenmörder durch das verschneite Chicago. Dabei bekommt die junge Frau Unterstützung aus der Vergangenheit: Ihr Großvater Gus McPherson, seinerzeit Privatdetektiv und bekannt aus **Post Mortem**, verfolgte im Prag der 20er Jahre einen fast identischen Fall, den Sie ebenfalls nachspielen. Das Spiel ist grafisch sehr ansprechend: detaillierten Szenerien sowie schöne Licht- und Nebeleffekte gibt es überall.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C30](#)



Still Life: Stimmige Lichteffekte sorgen für Thriller-Atmosphäre.

THE BARD'S TALE

Abteilung »Wird wohl nix«: Die Preview-Version der Rollenspiel-Parodie **The Bard's Tale** entpuppte sich als Enttäuschung. Zwar zündet der zynische Humor, etwa wenn sich die Tutorial-Rattenplage als ein mageres Mäuschen entpuppt, das der Held mit einem Hieb umhaut – nur um dann von einer Feuer speienden Riesenratte verjagt und im Gasthaus verspottet zu werden. Aber dicke Minuspunkte gibt's bei der unsinnigen Steuerung (wer einen Zauberspruch auswählen will, muss sich mit F- und Zifferntasten durch drei Menüs fingern) und der mangelnden Übersicht. Zudem tappen Sie für die wenig originellen Aufgaben durch detailarme Trist-Gratik. Ein bisschen Zeit zum Nachbessern hat inXile noch.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C116](#)

GUILD WARS

Sie reisen per Klick von A nach B, Sie spielen nur etwa zwei Wochen bis zum höchsten Level (20). Doch selbst diese Zeit können Sie sparen und in wenigen Sekunden einen bereits fertigen Charakter erstellen, der dann jedoch nur in Player-versus-Player-Kämpfen teilnehmen darf. Monatliche Gebühren gibt es nicht. Das soll ein Online-Rollenspiel sein? Ist es und dann auch wieder nicht. **Guild Wars** setzt voll auf schnelle Action und die namensgebenden Gildenkriege. Die spannendste Variante dabei ist sicherlich das Tournament, eine Art Liga. Die Gilde, die am Schluss gewinnt, bekommt Zugang zu sonst verschlossenen Arealen, in denen besonders kostbare Items auf Entdeckung warten. Der Clou: Da **Guild Wars** auf nur einem riesigen geklusterten Server-Netzwerk läuft, ist die Gilde, die das Tournament gewonnen hast, automatisch das beste Team weltweit. Wenn das kein Ansporn ist! Und wenn Sie keine Lust auf Gilde haben, spielen Sie eben allein. Am 28. April geht das bildschöne Spiel an den Start.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G120](#)



Guild Wars: Tolle Grafik und ein neues Spielkonzept bringen Schwung ins Online-Rollenspiel.

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Nach dem eher erfolglosen **Commandos 3** haben die spanischen Pyro Studios zwar die Echtzeit-Taktik zu Grabe getragen, nicht aber den Seriennamen. Das **Commandos**-Flair soll im Taktik-Shooter **Strike Force** weiterleben. Ein Dreierteam (Green Beret, Scharfschütze, Spion) löst in drei Kampagnen heikle Einsätze während des Zweiten Weltkriegs. Dabei nehmen Sie maximal zwei der Spezialisten mit ins Gefecht, oft auch nur einen – entsprechend hoch ist der Actionanteil. Zwar sollen sich die meisten Einsätze ballern lassen, wer taktisch vorgeht, lebt aber sicherer. Die aus den **Commandos**-Spielen bekannten Ablenkungsmanöver wie Münzwurf sind ebenso dabei wie die Tarnfähigkeit des Spions: Toten Offizieren klaut der die Uniform und bleibt fortan unentdeckt von den Feinden. Im Frühjahr soll der solide Action-Einsatz an den Start gehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G115](#)



Strike Force: Drei Elitekämpfer im Zweiten Weltkrieg.

NEU

FAHRENHEIT

NEU

Lucas Kane tötet einfach so einen Menschen irgendwo im New York des Jahres 2009. Komisch, ist er doch sonst ein friedlicher Typ. Er macht sich auf die Suche nach den wahren Tätern und schlittert in ein Wirrwarr aus Okkultismus und finsternen Mächten. Entwickler Quantic Dream (**Nomad Soul**) lässt Sie im Adventure **Fahrenheit** in die Haut gleich mehrerer Protagonisten schlüpfen. Deren Erfahrungen sollen Sie kombinieren, um Teilziele zu meistern. Und angeblich dürfen Sie die Handlung des Spiels beeinflussen. Ob das so klappt, ermitteln wir im Sommer.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G118](#)

THE MOVIES



The Movies: Das Filmstudio-Aufbauspiel kommt fast gänzlich ohne nerviges Interface auf dem Schirm aus.

Auf der GDC-Messe erzählte Peter Molyneux von einer Nacht, in der er eine frühe Version von **The Movies** (ein Filmstudio-Aufbau-Spiel) spielte. **The Movies** bietet allerlei Micro-Management, und so arbeitete sich Peter durch die Menüs, kontrollierte und korrigierte. Plötzlich merkte er, dass er seit einiger Zeit die 3D-Welt nicht mehr gesehen hatte. Und sich stattdessen nur noch in Tabellen aufhielt. Da traf er eine Entscheidung: Er verbannte das komplette Interface in die 3D-Welt. Was bedeutet das? In **The Movies** gibt es zunächst keine Bildschirmanzeigen. Erst, wenn man etwas tut, etwa einen Schauspieler »nimmt«, poppen Infos auf. Außerdem erscheint eine leuchtende Linie, die zu einem Gebäude deutet, in dem man Sinnvolles anfangen kann. Wenn man nun den Star zu dem Gebäude zerrt, erscheint ein Auswahlmenü: »Zum Regisseur machen« oder »Feuern«? Schwer zu sagen, ob sich diese Art der Steuerung bewährt, innovativ ist sie aber allemal.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G139](#)

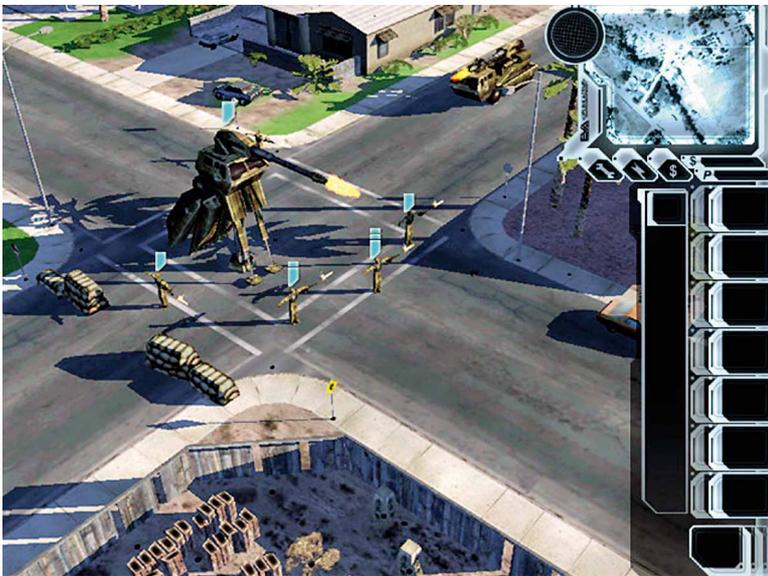
FABLE

Auf der Xbox war **Fable** im letzten Jahr einer der ganz großen Renner. Bei einer Vorlesung auf der GDC-Messe in San Francisco bestätigte Peter Molyneux endlich offiziell, was wir schon letztes Jahr berichtet hatten: Das Rollenspiel, entwickelt von Lionheads Satelliten-Studio Big Blue Box, kommt für den PC. Im Herbst soll es unter dem Namen **Fable: The Lost Chapters** erscheinen. Während der Präsentation gab Molyneux zu, dass in der Xbox-Version große Teile der Story gestrichen werden mussten, um den Termin zu halten. Alles, was fehlt, soll nun in der PC-Fassung enthalten sein: größere Freiheiten bei der Helden-Erstellung, neue Moves, neue Quests, neue Story-Abschnitte, eine komplette unterirdische Stadt und noch einiges mehr. Dass die Grafik für den PC angepasst wird und schönere Texturen bietet, versteht sich von selbst. Als bald beschreiten Sie den Weg eines tapferen, feigen oder schlicht gemeinen Recken von den Kinderschuhen bis ins Seniorenalter. Die Xbox-Fassung ließ sich in einem guten Dutzend Stunden bewältigen, auf dem PC soll **Fable** um mindestens ein Drittel länger sein. ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G123](#)



Fable: Auf dem PC wird das Rollenspiel laut Peter Molyneux länger und schöner.

IN LETZTER MINUTE



Command & Conquer 4: Mitte März tauchte dieses sehr frühe inoffizielle Bild im Internet auf.

LEGO STAR WARS

NEU

Sie sind **Star Wars**-Fan und basteln in Ihrer Freizeit den Todesstern im Originalmaßstab aus Legosteinen zusammen? Dann kommt bald das ideale Spiel für Sie: Im Actionspiel **Lego Star Wars** kloppen Sie sich mit 30 bekannten Charakteren durch für Fans klar erkennbare Schlüsselszenen der Kinofilme **Episode 1, 2 und 3**. Helden, Bösewichter, Raumschiffe – all das ist im bekannten Lego-Look gehalten und dennoch sehr detailreich. Passend dazu gibt es kein Blut. Erledigen Sie mit dem Lichtschwert einen Klonkrieger, zerfällt der hübsch animiert in seine Bausteine. Mit Ihren Jedi-Kräften lassen sich Bausteine neu arrangieren, um Wege frei zu räumen – oder schlicht Gegner an die nächste Plastikwand schleudern, wo sie zerschepern. Für jedes Problem gibt es mehrere Lösungen. Klasse: Sie können das Programm alleine spielen und müssen dann ab und an den Charakter wechseln – oder Sie meistern es im Koop-Modus mit einem Freund an einem PC. Doof ist dabei nur, dass das zumindest in der jüngst veröffentlichten Demo nur an ein und derselben Tastatur geht. Bis zum Release im April wünschen wir uns wenigstens eine Gamepad-Unterstützung. Sonst ist Kuschneln an der Kiste angesagt. ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G126](#) **PET GUN CS RA**



Lego Star Wars: Jedi-Ritter Qui-Gon Jinn und sein Schüler Anakin schnetzeln sich durch die Anfangssequenz von Episode 1 – ganz im Lego-Look.

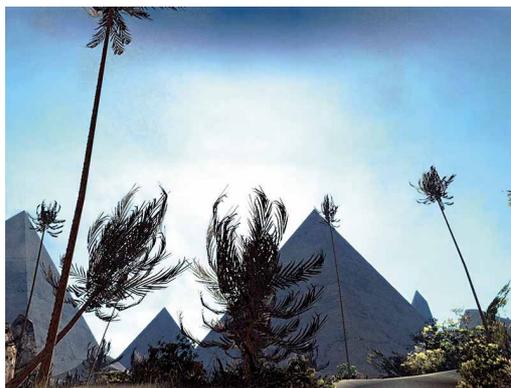
STARGATE SG-1

NEU

Wer gelegentlich RTL 2 schaut, wird sie kennen – die vier Helden aus der TV-Serie **Stargate SG-1**. Die vier kommen Ende 2005 auch auf unseren PC. Auf Basis der **Unreal-Engine** entsteht gerade bei Perception (haben bisher nur wenig bekannte Konsolen-Titel entwickelt) in Australien der Ego-Shooter **Stargate SG-1: The Alliance**. Darin schlüpfen Sie je nach Aufgabe in die Haut eines

der vier Protagonisten, also etwa in die von Colonel Jack O'Neill oder Major Samantha Carter. Angeblich soll es sogar einen Koop-Modus geben, in dem vier Spieler teilnehmen können, um gemeinsam Hatz auf den bösen Pseudo-Gott Anubis zu machen. Perception verspricht, dass sich Fans der Serie sofort zuhause fühlen und viele Orte wieder erkennen werden. Hierzulande erscheint das Programm über Jowood.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G124](#)



Stargate SG-1: Bisher gibt es nur Landschaftsbilder.



FRAGE DES MONATS MÄRZ:

»Wann kaufen Sie aktuelle Spiele?«



ERGEBNIS: Unsere Leser sind kritisch. Über die Hälfte informiert sich vor dem Kauf durch Testberichte über das gewünschte Spiel. Nur 9 Prozent verzichten hingegen auf Wertungen und bestellen vor.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 04/2005

GAMESTAR-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Splinter Cell 3	3D-Action	Ubisoft / Ubisoft Montreal	NEU	90	16	€ 44,95	www.softunity.net
2	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi / Blizzard	03/05	90	12	€ 44,00	www.computeruniverse.net
3	Silent Hunter 3	U-Boot-Simulation	Ubisoft / Ubisoft	NEU	89	12	€ 39,99	www.ble-computer.com
4	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	04/05	89	ohne Beschr.	€ 27,99	www.amazon.de
5	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision / Obsidian	04/05	88	12	€ 44,00	www.computeruniverse.net
6	Sacred Underworld	Action-Rollenspiel-Addon	Take 2 / Ascaron	NEU	86	12	€ 24,99	www.amazon.de
7	Siedler 5: Nebelreich	Strategie-Addon	Ubisoft / Bluebyte	NEU	85	6	€ 24,90	www.softunity.net
8	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft / Xbox Software	NEU	85	12	€ 29,99	www.game-and-fun.de
9	Uefa Champions League	Sportspiel	EA Sports / EA Sports	03/05	85	ohne Beschr.	€ 49,00	www.computeruniverse.net
10	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft / SOE	03/05	84	12	€ 33,28	www.mindfactory.de
11	Gold Games 8	Spielesammlung	Ubisoft / Ubisoft	03/05	83	16	€ 29,99	www.pcfun.de
12	Republic Commando	Ego-Shooter	Activision / LucasArts	04/05	82	16	€ 40,49	www.ble-computer.com
13	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari / Eugen Systems	NEU	81	16	€ 44,99	www.amazon.de
14	Brothers in Arms	Taktik-Shooter	Ubisoft / Gearbox	NEU	81	18	€ 48,95	www.softunity.net
15	SWAT 4	Taktik-Shooter	Vivendi / Irrational Games	NEU	80	16	€ 44,99	www.amazon.de
16	Hearts of Iron 2	Globalstrategie	Kochmedia / Paradox	03/05	79	12	€ 39,99	www.amazon.de
17	Rugby 2005	Sportspiel	EA Sports / HB Studios	NEU	78	nicht gepr.	–	(noch nicht erschienen)
18	Demon Stone	3D-Action	Atari / Stormfront	03/05	78	16	€ 26,99	www.ble-computer.com
19	Driver 3	3D-Action	Atari / Reflections	NEU	77	16	€ 34,99	www.amazon.de
20	Project Snowblind	Ego-Shooter	Eidos / Crystal Dynamics	NEU	77	16	€ 44,95	www.amazon.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 02/2005, 03/2005 und 04/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter > WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C42



LESER-CHARTS MÄRZ

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 04/2005



VERKAUFS-CHARTS MÄRZ

Platz	Spiel
1 NEU	World of Warcraft
2 NEU	Republic Commando
3 (1)	Half-Life 2
4 NEU	Knights of the Old Republic 2
5 (3)	Die Sims 2
6 (2)	Schlacht um Mittelmeer
7 NEU	Gold Games 8
8 (5)	Siedler 5
9 (4)	Need for Speed Underground 2
10 (9)	C&C Generäle
11 (7)	Fußball Manager 2005
12 (11)	Medal of Honor: Pacific Assault
13 NEU	Sacred (Neue Auflage)
14 NEU	Playboy The Mansion
15 (14)	Sid Meier's Pirates!
16 NEU	Panzers (Special Edition)
17 (19)	Flight Simulator 2004
18 (10)	Hearts of Iron 2
19 (6)	Emergency 3
20 NEU	Gothic (Collector's Edition)

04/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

MÖGE DIE MACHT MIT DEN ORCS SEIN



BLIZZARD STÜRMT. Zum ersten Mal in der GameStar-Geschichte steigt ein Online-Rollenspiel in der Gunst unserer Leser auf Platz 2 ein. **World of Warcraft** überzeugt aber auch im Verkauf. Dort verdrängt der Titel jegliche Konkurrenz und liegt mit großem Abstand auf der Spitzenposition. Glückwunsch, Blizzard!

DER STERNENKRIEG MAL WIEDER. George Lucas' **Star Wars** ist die am meisten für Spiele verwendete Filmreihe überhaupt. Überraschend, dass nach so vielen Titeln immer noch weitere erscheinen – und sich auch verkaufen. Aktuelle Beispiele: **Republic Commando** und **Knights of the Old Republic 2**, beide frisch in der Top 5 der Verkaufscharts, Letzteres sogar auf Platz 9 der Lieblingsspiele unserer Leser.

ERWEITERBAR. Mit **Siedler 5: Nebelreich** von Ubisoft und **Sacred Underworld** von Take 2 sitzen gleich zwei Addons in der Liste aktueller Spielehits. Und EAs **Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre** gibt's ja auch noch. Vorbildlich, dass Entwickler ihre Spiele zurzeit mit derart hochklassigen Erweiterungen am Leben halten.

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



CeBit 2005: Auf einer Redakteurs-Fragestunde mit Daniel Visarius ersang sich Damian den überragenden 19-Zoll-TFT LCD1970NX von NEC/Mitsubishi.



KOLUMNE

Socket-Chaos

Kundenfreundlich geht anders. Mit seinen Dual-Core-Prozessoren entwickelt Intel einmal mehr zwar innovative Technologie, denkt aber mal wieder nicht an die vielen Aufrüster unter den PC-Spielern. Denn der kommende Doppelkern-Pentium passt zwar mechanisch in den aktuellen Socket 775, aber ausgerechnet auf den Intel-eigenen Mainboards mit den bewährten i915- und i925X-Chipsätzen soll der Pentium D genannte Doppelpack den Start verweigern. Wer sich vor drei Monaten eine solche Platine gekauft hat und jetzt auf die neueste Technik umsteigen möchte, steht im Regen. Ein Bios-Update hilft da wenig, wohl aber der Kauf einer neuen Hauptplatine. »König Kunde« ist einmal mehr gekniffen.



Dass es auch anders geht, zeigt AMD mit seinen Doppel-Prozessoren. Diese nächste Athlon-64-Generation läuft nach einem Bios-Update auf allen dafür vorbereiteten Boards. Erst mit dem schnellen DDR2-667-Arbeitsspeicher springt AMD technisch bedingt auf den Steckplatz M2. Intel-Jünger sollten vorerst auf einen Mainboard-Neukauf verzichten, bis die Chipsätze i945 und i955X auf den Markt kommen. Oder sie hoffen auf die Kreativität taiwanesischer Mainboard-Hersteller, die schon so manche von Intel eingebaute Sperre mit cleveren Lösungen umgangen haben.

Daniel Visarius, Leitender Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de

ZAHLE DES MONATS

680.000

Barebones verkaufte Shuttle im letzten Jahr weltweit. In diesem Jahr rechnet man mit weiteren 50 Prozent Zuwachs.

CEBIT 2005 GAMESTAR-FRAGESTUNDE

Auch in diesem Jahr war die GameStar-Redaktion für Sie auf der CeBit in Hannover unterwegs, um neue Trends aufzuspüren und Kontakte zu Lesern sowie Herstellern zu pflegen. Am Samstag, dem 12. März, gab Daniel Visarius eine Redakteurs-Fragestunde am Stand von NEC/Mitsubishi. Dabei gab's nicht nur Antworten auf Fragen zu GameStar und PC-Hardware, sondern auch dicke Preise: Ein Besucher gewann unsere Referenz bei den 17-Zoll-TFTs, den

LCD1770NX. Für den 19-Zöller LCD1970GX (Test in diesem Heft) sangen fünf Fragestunden-Besucher kräftig um die Wette. Schließlich nahm Damian mit seiner impulsiven »We will rock you«-Interpretation den 600 Euro teuren Edelflachmann mit nach Hause. Zweite wurde Christine mit einer wunderschön gesungenen Ballade von Blue. Was sich sonst auf der weltweit größten Technik-Messe getan hat, lesen Sie auf den folgenden drei Seiten.

ATHLON 64 DUAL-CORE

AMD will seine Athlon-64-Prozessoren Mitte des Jahres mit zwei Rechenkernen ausrüsten. Die erste Revision »E« mit SSE3-Support läuft nach einem Bios-Update auf aktuellen Socket-939-Mainboards. Die zweite Revision »F« unterstützt ab Ende 2005 schnellen DDR2-667-Arbeitsspeicher und setzt auf einen neuen Socket namens M2. Über das so genannte »AMD Serial Interface« (AMDSI) lassen sich endlich wie bei Intel exakte Prozessortemperaturen auslesen. Den Start von mehreren Betriebssystemen auf einem Rechner beherrscht die M2-Variante ebenfalls. Zusätzlich verbessert AMD das Verhalten bei Überhitzung, etwa bei einem Lüfterausfall.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C112

GEFORCE 6800 ULTRA SLI-KARTE

Auf der CeBit zeigte Asus eine Grafikkarte mit zwei Geforce-6800-Ultra Chips und je 512 MByte Speicher – macht 1 GByte. Das Grafikmonster EN6800Ultra Dual soll im Bundle mit einem passenden Mainboard noch in der ersten Jahreshälfte ausgeliefert werden und zwischen 1.300 und 1.600 Euro kosten. Gegen diese 3D-Wucht dürfte vorerst kein einzelnes Chip-Kraut gewachsen sein – auch nicht ATIs kommende Radeon-Generation. Um den Wahnsinn auf die Spitze zu treiben, plant Asus bereits die Kopplung zweier solcher EN6800Ultra Dual-Platinen. Stromverbrauch, Lautstärke und Kosten explodieren dann nochmals – bei der Leistung wird man nachmessen müssen.

WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C117



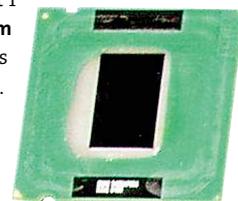
Zweimal Geforce 6800 Ultra, 1,0 GByte Grafikspeicher: Asus' exorbitant teure EN6800Ultra Dual.

RADEON MIT SHADER 3.0 KOMMT IM MAI

GameStar schnappte auf der CeBit geheime Informationen zu ATIs Radeon-X800-Nachfolger auf. Shader 3.0 wird definitiv integriert sein. Laut einer internen ATI-Roadmap sollen die Taktraten der schnellen XT-Version zwischen 500 und 600 MHz liegen. Der mit 512 MByte üppige GDDR3-Speicher rennt mit 1.400 bis 1.600 MHz. Das Speicher-Interface ist wie bei der X800 weiter 256 Bit breit. Weil der neue Chip im Platz sparenden 90-nm-Prozess entsteht, gehen wir von einer Erhöhung der Pipeline-Zahl auf 20 bis maximal 24 aus. Dementsprechend dürfte der Performance-Sprung in hohen Auflösungen ähnlich stark ausfallen wie beim Schritt von der 9800 XT zur 800 XT. Nach aktuellem Stand will ATI die eventuell **Radeon X900** getaufte Karte schon im Mai vorstellen. > [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: C109](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/C109)

INTELS DOPPEL-PENTIUM

Im zweiten Quartal 2005 bringt Intel seinen **Pentium D** mit zwei dem Pentium 4 verwandten Kernen auf den Markt. Der **Pentium D** startet mit Taktraten von 2,8, 3,0 und 3,2 GHz. Jeder Kern hat 1 MByte L2-Cache. Das extreme Modell **Pentium Extreme Edition 840** läuft vermutlich ebenfalls mit 3,2 GHz, aber zusätzlich mit Hyperthreading. Alle Doppel-CPU von Intel benötigen – entgegen bisherigen Informationen – neue Sockel-775-Boards mit den im 2. Quartal kommenden i945/ i955X-Chipsätzen.



Intels Dual-Core-CPU: Pentium D.

RADEON X800 XL MIT AGP-ANSCHLUSS

Alle wichtigen ATI-Grafikkarten-Hersteller präsentierten auf der CeBit **Radeon X800 XL**-Modelle mit AGP-Anschluss. Die technischen Daten wie Shader Model 2.0b, 16 Pixel-Pipelines und 256 MByte RAM entsprechen der bereits erhältlichen PCI-Express-Variante. Weil der mittlerweile fertige Brücken-Chip **Rialto** die PCI-E-Signale des Grafikkchips in AGP-kompatible umwandelt, steigt der Kartenpreis um etwa 10 Euro auf rund 340 Euro. Erste Karten von Gecube, HIS oder Sapphire sollen im April im Regal liegen.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: C110](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/C110)



Dank dem Brücken-Chip Rialto (rechts) gibt's das Preis-Leistungs-Wunder Radeon X800 XL ab April auch mit AGP-Anschluss.

AMDS CENTRINO-KILLER TURION 64

Auf der CeBit gab AMD den Startschuss für seinen neue Mobilprozessor **Turion 64**. Die Reihe ist auf kompakte »Thin-and-Light«-Gerät optimiert. Die »L«-Typen ML-30, ML-32, ML-34 sowie ML-37 takten mit 1,6 bis 2 GHz und verbrauchen 35 Watt. Bis auf den ML-32 mit 512 KByte besitzen alle Chips 1 MByte L2-Cache. Acer zeigte sogar schon ein Notebook mit dem noch geheimen, 2,2 GHz schnellen, ML-40.

Alle **Turion 64**-CPUs besitzen den aus dem Athlon 64 bekannten Speicher-Controller, 64-Bit-Befehlssatz, den NX-Speicherschutz und eine weiter entwickelte »Powersnow!«-Stromspartechnik.

> [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: C119](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/C119)

KURZMELDUNGEN

PHYSIK-PROZESSOR ENTLASTET CPU

Die komplexen Berechnungen einer Physik-Engine in Spielen könnte in Zukunft der Ageia PhysX-Chip übernehmen. Das korrekte Ineinanderstürzen eines Gebäudes oder die Bewegungen von Figuren soll er spielerisch erledigen. Prominente Unterstützung erhält der PhysX durch die Unreal Engine 3 von Epic.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C128](#)

ATI-CHIPSATZ FÜR ZWEI GRAFIKKARTEN

Asus stellte auf der CeBit sein P5RD2-MVP Deluxe-Board mit zwei PCI-Express-Grafikkarten-Steckplätzen vor. Die Pentium-4-Hauptplatine nutzt ATIs noch unangekündigten RD400-Chipsatz. Als erste ATI-Karten dürften kommende R520-Platinen den AMR genannten Dual-Betrieb unterstützen. Ob ATI- und Nvidia-Karten beziehungsweise AMR und SLI zueinander kompatibel sind, steht noch in den Grafikkarten-Sternen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C140](#)

4-MS-TFT VON SAMSUNG

Samsung beschleunigt beim 19-Zoll-TFT SyncMaster 930B das 8-ms-TN-Display auf eine Reaktionszeit von 4 ms (Grau-Weiss-Grau-Wechsel). Erreicht wird dies durch die kurzzeitige Spannungserhöhung der entsprechenden Bildzellen, wodurch sie schneller umschalten. Die genaue Position der Zellen errechnet die Ansteuerlogik aus vorangegangenen Bildern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C134](#)

PENTIUM-4-MAINBOARD MIT ATHLON 64-ADAPTER

Auf der CeBit zeigte Elitegroup das Sockel-775-Mainboard PF88 mit SIS 656/FX-Northbridge und Adapter für Athlon 64-Prozessoren (Sockel 939). Die Steckkarte bietet Platz für einen Athlon 64, Speicher und ein eigenes Bios. Bis zum Jahresende plant Elitegroup fünf weitere Versionen, inklusive einer für den Pentium M. Zum Preis sagte der Hersteller: »Der Adapter ist etwa halb so teuer wie ein neues Mainboard.«

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C129](#)

SLI-MINI-PC VON SHUTTLE

Im Gegensatz zu früheren Aussagen wird Shuttle nun doch im Frühjahr einen SLI-fähigen XPC-Barebone mit Nvidias Nforce-4-Ultra-Chipsatz auf den Markt bringen. Ein serienreifes Modell mit 350-Watt-Netzteil gab es bereits auf der CeBit zu sehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C130](#)

5- UND 6-MS-TFT VON BENQ

Benq erweitert die V-Serie mit dem nominell 5-ms-schnellen 17-Zoll-TFT FP71V+ und dem 6-ms-Flitzer FP91V+ im 19-Zoll-Format (Grau-Weiss-Grau-Wechsel). Beide sind mit einer Hochglanzbeschichtung, VGA- und DVI-Ports, Lautsprechern sowie der Sens-Eye-Technologie zur dynamischen Optimierung der Bildqualität ausgestattet. Der FP91V+ wird ab Mitte April für rund 350 Euro, der FP91V+ für knapp 500 Euro zu haben sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C133](#)

NVIDIA SOUNDSTORM 2

Im neuen Nvidia-Chipsatz für Intel-Prozessoren, dem Nforce 4 Ultra Intel Edition, ist der famose Onboard-Klangchip Soundstorm 2 nicht enthalten. Laut internen Quellen plant Nvidia die Integration in das nächste Chipsatz-Update.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C135](#)



Beamer für die Hosentasche: Benqs CeBit-Prototyp mit 15 Ansi Lumen.

LAUFWERKE MIT BLUE-RAY UND HD-DVD

Samsung bringt zum Ende des Jahres ein optisches Laufwerk auf den Markt, das die konkurrierenden Standards Blue-Ray und HD-DVD vereint. Möglich macht das ein Technologietransfer mit dem HD-DVD-Konsortiumsmitglied Toshiba. Insider sprechen bereits von einem Sieg des Blue-Ray-Standards. Ein Grund: Da dessen Medien mit 54 GByte (Multilayer bis zu 200 GByte) 50 Prozent mehr Daten als ein HD-DVD-Rohling fassen, eignen sich Blue-Ray-Disks besser als Aufzeichnungsmedium für hoch auflösendes Fernsehen (HDTV). Außerdem traten mittlerweile auch die Branchenschwergewichte Apple, EA und Vivendi Universal Games dem Blue-Ray-Konsortium bei. Dell, Sony, Disney, 20th Century Fox und 100 weitere Firmen sind schon länger dabei.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C127](#)

SHAR KOON MODDING-LÜFTER

Sharkoon entwickelt derzeit spezielle 80-mm-Lüfter mit rotierenden LEDs. Die Leuchtchen des Rainbow Fans wechseln je nach Umdrehungszahl das Farbspiel – ideal für anspruchsvolle Modding-Vorhaben. Ab April verkauft Sharkoon den Rainbow Fan für etwa 15 Euro. Die genauen Farbvarianten stehen bisher noch nicht fest.

WWW.GAMESTAR.DE

QUICKLINK: [C121](#)

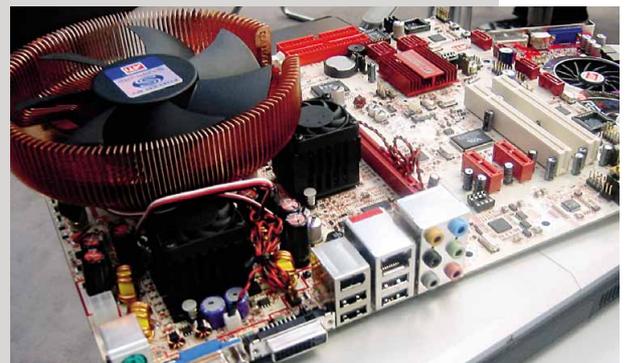
Sharkoons Rainbow Fan zeigt tolle Farbspiele.



ATI, NVIDIA: PENTIUM-4-CHIPSÄTZE FÜR SPIELER

ATI und Nvidia bekriegen sich jetzt auch bei Pentium-4-Chipsätzen für den Sockel 775. Auf der CeBit stellte ATI seinen RS400-Chipsatz vor, Nvidia seinen Nforce 4 Intel Edition. Bei den Features entsprechen beide Versionen ihren bereits verfügbaren Athlon-64-Brüdern. ATI punktet mit einer integrierten, aber lahmen, Radeon X300 samt digitalem DVI-Ausgang. Nvidia bietet Serial ATA 2 und GBit-Netzwerkanschluss inklusive eingebauter Hardware-Firewall. Beide Chipsätze sollen in den nächsten Wochen auf Mainboards von Herstellern wie Sapphire, Asus oder MSI erhältlich sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C141](#)



Sapphire steigt aktiv in den Mainboard-Markt ein – hier eine Pentium-4-Platine mit ATIs neuem RS400-Chipsatz.

HOSENTASCHEN-BEAMER

In einem dunklen Hinterzimmer zeigte uns Benq auf der CeBit den noch namenlosen Prototypen eines LED-Beamers mit den Winzabmessungen von 12 mal 4 mal 7 cm (BxHxT). Die Helligkeit gibt Benq mit schwachen 15 Ansi Lumen an, wobei seine Lampe rund 20.000 Stunden lang halten soll. Zum Vergleich: Ein normaler Beamer schafft wenigstens 200 Ansi Lumen, braucht aber alle 4.000 Stunden eine neue Lampe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C137](#)

PENTIUM-M-POWER FÜR SOCKEL 478

Mit dem Pentium-M-Adapter CT-479 von Asus können Sie vorhandene Sockel-478-Mainboards mit modernen Pentium-M-Chips aufrüsten. Laut Asus erfordert das kleine Modul ein Bios-Update vom Hauptplatinen-Hersteller. In jedem Fall eine interessante Lösung – schließlich wird Intel keine neuen Sockel-478-Prozessoren mehr vorstellen. Außerdem ist der Pentium M auch in Spielen richtig schnell, braucht dabei aber deutlich weniger Strom als ein hoch getakteter Pentium 4. Für den Adapter passende Sockel-479M-Prozessoren bekommen Sie im Internet unter anderem beim Online-Versandhändler Alternate. Verfügbarkeit und Preise des CT-479 stehen noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C122](#)

DV AK