

Bethesda Software sitzt bereits seit 2004 am dritten Teil der **Fallout**-Serie.

KOLUMNE

Irrtum oder Kampagne?

Der grausame Mord in Tessen ist einmal mehr ein Lehrstück dafür, wie mit diesen Themen in der Boulevardpresse umgegangen wird: bild.de schiebt im ersten Reflex die Schuld auf ein »Killerspiel«, Final Fantasy VII (von 1998, frei ab 12 Jahren), und fragt scheinheilig »Wollten sie [...] ohne Gnade töten, wie sie es schon hundertmal am PC geübt hatten?« Der schiere Unfug dieser Annahme spricht für die sorgfältige Recherche. Dann wird bekannt, dass nicht FF VII im Spiel war, sondern der DVD-Film Final Fantasy: Advent Children (ebenfalls ab 12). Bild.de mag aber nicht so recht von der einmal gefassten Meinung zurücktreten, nennt den eher harmlosen Film immerhin noch einen »wirren Streifen« und munkelt ominös von anderen »Killerspielen« zu denen die Täter Zugang gehabt hätten. Und lässt den ursprünglichen, mittlerweile widerlegten Artikel einfach online stehen.

Hier sieht man exemplarisch, wie das in manchen Medien läuft: Die Wirklichkeit wird nach Maßgabe der eigenen Meinung modifiziert, nicht umgekehrt. So manipulieren gewisse Medien die Mehrheitsmeinung der Bevölkerung und leisten der Verbandsdebatte Schützenhilfe.

Man schämt sich derzeit, Journalist zu sein.

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

95

Prozent mehr zahlen Deutsche für Windows Vista Ultimate (575 Euro) als die Amerikaner (378 Dollar).

FALLOUT 3

Zwar ist schon seit etwa zwei Jahren bekannt, dass ein neuer **Fallout**-Teil kommt, aber erst Mitte Januar hat sich Todd Howard vom Entwickler Bethesda (**The Elder Scrolls 4: Oblivion**) in einem Interview zu Wort gemeldet. Ihm zufolge befände sich das Spiel zwar bereits seit 2004 in der Entwicklung, da das Team aber mit dem parallel entstandenen **Oblivion** beschäftigt war, konnten sich bisher gerade einmal zehn Programmierer um **Fallout 3** kümmern. Offenbar ar-



Fallout 2 erschien bereits 1998. Zeit für Teil 3.

beitet Bethesda aber nun mit voller Mannstärke an dem Projekt. Laut Howard soll die bereits in **Oblivion** verwendete Gamebryo-Engine das postapokalyptische **Fallout**-Szenario grafisch in Szene setzen. Auch wenn es bislang nur für den PC angekündigt war, stehen die Chancen nicht schlecht, dass **Fallout 3** auch für die Xbox 360 erscheinen wird. Das hat Todd Howard dem offiziellen britischen Xbox-Magazin verraten. Diverse Händler geben übrigens bereits November 2007 als Erscheinungstermin an. Wir halten das jedoch für äußerst unwahrscheinlich. Immerhin: Laut Howard sollen in Kürze erste Bilder zu dem Spiel veröffentlicht werden. Wir sind gespannt.

> [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: [E157](#)

SAGEN SIE IHRE MEINUNG!

In der aktuellen Debatte um ein mögliches Verbot von so genannten »Killerspielen« steht kaum jemand auf der Seite der Spieler. Kaum ein Politiker scheint willens, sich mit dem Thema einmal aus Spielersicht auseinander zu setzen. Vielleicht hilft nur eines: Die Politiker darauf aufmerksam machen, dass Spieler auch Wähler sind. Wir haben Ihnen auf der Seite rechts einen Brief vorbereitet, den Sie dem Abgeordneten Ihres Wahlkreises schicken können. Sie können ihn einfach kopieren, die Adresse Ihres Abgeordneten eintragen und unterschreiben zur Post geben. Der Brief liegt als PDF auch auf gamestar.de bereit, dazu eine Word-Datei, falls Sie Formulierungen ändern, den Brief selber ausdrucken oder den Text einfach in eine E-Mail kopieren wollen. Wir empfehlen wegen der größeren Wirkung allerdings den Postweg.

Brief als PDF:

> [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: [3420](#)

Brief als Word-Dokument:

> [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: [3421](#)

Hier finden Sie Ihren Abgeordneten:

> [WWW.GAMESTAR.DE](http://www.gamestar.de) QUICKLINK: [3380](#)

Die treibende Kraft der aktuellen Bundsratsinitiative ist das Bayerische Innenministerium. Die Damen und Herren dort freuen sich sicher auch über Post. Die Adresse lautet:

Staatsminister Dr. Günther Beckstein
Bayerisches Staatsministerium des Innern
Postfach
80524 München
E-Mail: poststelle@stmi.bayern.de

.....
Adresse

.....
Adresse

.....
Adresse

.....
Adresse

VERBOT VON »KILLERSPIELEN«

Hallo,

ich bin Bürger Ihres Wahlkreises und wende mich heute an Sie, weil ich ein sehr wichtiges Anliegen habe. Seit einiger Zeit widmet sich die Politik verstärkt der Diskussion um ein Verbot der so genannten »Killerspiele«. Leider kann ich mich nicht des Eindrucks erwehren, dass die Politik sich hierbei mehr von populistischen Erwägungen denn von Sachkenntnis leiten lässt.

So ist aus der Politik bislang noch keine juristisch präzise Definition des Begriffs »Killerspiele« öffentlich geworden. Wenn »Killerspiele« Gewalt verherrlichende Spiele sein sollen, so sind diese bereits über § 131 StGB gesetzlich verboten. Leider scheint die Politik auch noch nicht wahrgenommen zu haben, dass es heute Spiele für alle Altersgruppen gibt. Die von den Medien oft als »Killerspiele« bezeichneten Ego-Shooter sind in der Regel mit einer Altersfreigabe »Keine Jugendfreigabe« als Spiele für Erwachsene ausgewiesen und dürfen an Kinder und Jugendliche nicht verkauft werden. Damit ist dem Jugendschutz ausreichend Rechnung getragen. Das Augenmerk sollte eher darauf liegen, sicherzustellen, dass die bestehende Gesetzgebung eingehalten wird – das macht eine Verschärfung unnötig.

Ein pauschales Verbot von Spieleinhalten für Erwachsene stellt eine Bevormundung des mündigen Bürger dar und ist aus meiner Sicht nicht akzeptabel. In einem demokratischen Land darf auch im Interesse des Jugendschutzes keine Zensur zum Nachteil von erwachsenen Bevölkerungskreisen geübt werden. Ich fordere Sie als Mandatsträger deshalb auf, sich politisch gegen ein Verbot von »Killerspielen« und für einen kompetenten und verantwortungsbewussten Umgang mit Unterhaltungsmedien zu engagieren.

Darüber hinaus fordere ich, dass Sie auch meine Interessen als Spieler vertreten: Ich übe ein ganz normales Hobby aus, ich habe ein Recht darauf, deswegen nicht diffamiert zu werden.

Mit freundlichem Grüße,

.....
Unterschrift, Datum

.....
Adresse

.....
Adresse

.....
Adresse

.....
Adresse

KURZMELDUNGEN

NEUER PODCAST AUF GAMESTAR.DE

Auf sofort bieten wir auf Gamestar.de einen kostenlosen Podcast zum Download an, der Sie alle zwei Wochen über Neuigkeiten, Gerüchte und Aufreger aus der Spielebranche informieren wird – ob auf dem heimischen PC oder unterwegs auf dem MP3-Player. Hören Sie mal rein und schreiben Sie uns Ihre Meinung an brief@gamestar.de.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3288](#)

AUSWEISKONTROLLEN BEIM SPIELEKAUF?

Der EU-Justizkommissar Franco Frattini hat sich für ein EU-weites Strafmaß für Händler ausgesprochen, die gewaltverherrlichende Spiele an Minderjährige verkaufen oder keine Ausweiskontrollen vornehmen. Eine entsprechende Gesetzesvorlage will Frattini bis Ende März vorlegen. Der Entwurf wird von acht Mitgliedsstaaten (unter anderem von Deutschland) unterstützt.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3287](#)

NEED FOR SPEED 11 IN ARBEIT

Electronic Arts hat gegenüber der tschechischen Webseite NFSGame.net den elften Teil der Rennspielserie **Need for Speed** bestätigt. Überraschung: Die bisher sehr actionlastige Fahrphysik soll deutlich anspruchsvoller werden. Einer nicht bestätigten Autoliste zufolge stehen erneut viele aus den Vorgängern bekannte tuning-kompatible Boliden in der Garage.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3285](#)

STRATEGIE-SHOOTER-MIX ENTHÜLLT

Der unbekannte Entwickler Gumpanela Entertainment hat mit **Refusion** einen Mix aus Ego-Shooter und Echtzeit-Strategie angekündigt. Darin marschieren Sie in der Egoperspektive über das Schlachtfeld und befehlen gleichzeitig mehrere Dutzend Einheiten wie in einem Strategiespiel aus der Vogelperspektive. Im Multiplayer-Teil können bis zu 100 Spieler an einer Partie teilnehmen. Erscheinen soll das Spiel im Dezember 2007.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3284](#)

PARAWORLD-ENTWICKLER MACHT DICHT

Der deutsche Entwickler SEK Ost (**Wiggles**) hat Mitte Januar schließen müssen. Der Grund ist aller Wahrscheinlichkeit nach der ausbleibende Erfolg des Echtzeit-Strategiespiels **Paraworld**. Das Team bedankte sich auf der Webseite in einem Abschiedsbrief bei den Fans und kündigte an, dass das geplante Boosterpack zu **Paraworld** trotzdem fertiggestellt wird.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3364](#)

NEUES SPIEL VON DEN HELLGATE-MACHERN

Parallel zu **Hellgate: London** arbeitet der Entwickler Flagship mit **Mythos** an einem Online-Rollenspiel. In erster Linie will man mit dem Programm das eigens entwickelte Multiplayer-Grundgerüst testen, welches auch für **Hellgate: London** verwendet werden soll. **Mythos** wird über das Online-Portal PingO vertrieben, über eine geplante Laden-Veröffentlichung gibt es bislang noch keine Informationen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3384](#)

FILM-NEWS

UBISOFT BEIM FARCRY-FILM INVOLVIERT

Um einen finanziellen und inhaltlichen Hit zu garantieren, will sich Ubisoft stark in die Entwicklung des **Far Cry**-Filmes einbringen. Das hat Regisseur Uwe Boll (**Alone in the Dark**) in einem Interview mit einer Nachrichtenseite verraten. Das Budget des Projektes liegt zwischen 30 und 40 Millionen Dollar, Jason Statham (**The Transporter**) soll die Hauptrolle übernehmen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3281](#)

KEIN **GEARS OF WAR** FÜR DEN PC

Allem Anschein nach wird es doch keine PC-Umsetzung des in Deutschland indizierten Xbox-360-Shooters **Gears of War** geben. Marc Rein vom Entwickler Epic Games (**UT 2004**, Unreal Engine 3) dementierte Mitte Januar diverse Gerüchte, die zu diesem Thema im Internet kursierten. Der Grund für die Spekulationen war das Auftauchen des Spieletitels in Grafikkartentreibern von Nvidia. Viele Blogseiten hatten daraufhin angenommen, dass dies ein eindeutiges Indiz für die Existenz einer PC-Version sei. Wie Rein allerdings erklärte, müsse dies gar nichts bedeuten, da Konsolen-Spiele auch auf einem PC entwickelt und getestet werden. Sein »müsse nichts bedeuten« lässt dennoch hoffen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3313](#)



Der Xbox-360-exklusive Shooter **Gears of War** bleibt wohl ein Xbox-360-exklusiver Shooter.

CRIMECRAFT

Man nehme eine Prieze **GTA**, mixe diese mit **World of Warcraft**, und fertig ist **Crimecraft**. Das wird ein Online-Rollenspiel im Echtwelt-Szenario mit Bandenkriegen, Immobilien- und Autohandel und kommt vom unbekannten ukrainischen Entwickler Vogster Entertainment. In dem Spiel machen Sie entweder als ehrlicher Geschäftsmann Ihr Geld oder terrorisieren als Bandenmitglied die Nachbarschaft. Dabei lassen sich Konflikte sogar durch Verhandlungen ganz ohne den Einsatz von Gewalt lösen – diversen Sozial-Talenten sei Dank. Wer Diplomatie oder blanke Gewalt richtig einsetzt, kann im Spielverlauf Läden, Banken und andere Produktionsstätten errichten und führen. Mit dem erwirtschafteten oder anders »erworbenen« Geld kaufen Sie dann weitere Gebäude und schicke Autos. Für die passende Optik sorgt die Unreal-Engine 3. **Crimecraft** erscheint neben dem PC auch für die Xbox 360 und die Playstation 3. Ein Termin steht allerdings noch nicht fest.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3316](#)

THE CROSSING

Die Arkane Studios (**Arx Fatalis**, **Dark Messiah of Might & Magic**) haben mit **The Crossing** ein neues Spiel in Arbeit. Laut eigenen Angaben soll der Shooter eine Mischung aus Einzel- und Multiplayerspiel werden. Wie das genau



The Crossing verwendet die stark aufgebohrte Source-Engine.

funktioniert, wollte das Team allerdings nicht verraten. Wir vermuten ein ähnliches Konzept wie bei Online-Rollenspielen, in denen Sie Aufträge wahlweise alleine oder zusammen im Team austragen oder gegen andere Spieler antreten können – nur eben in der Ego-Perspektive und in einem recht realistischen Zukunftsszenario. **The Crossing** wird vom **Half-Life**-Erfinder Valve vertrieben und verwendet eine stark überarbeitete Version der Source-Grafikengine. Wann das Spiel erscheint, ist noch unklar.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3317](#)

FRAU STIRBT BEI WII-WETTBEWERB

Bei einem vom kalifornischen Radiosender KDND veranstalteten Wettbewerb namens »Hold your wee for a Wii« ist Anfang Januar eine 28-jährige Frau ums Leben gekommen. Ziel des Gewinnspiels war es, Unmengen an Wasser zu trinken, ohne auf die Toilette zu gehen. Der Teilnehmer mit der stärksten Blase sollte eine Wii-Konsole von Nintendo gewinnen. Alle Mitspieler wurden vor eventuellen gesundheitlichen Risiken gewarnt, trotzdem trank die dreifache Mutter so viel

Flüssigkeit, dass sie am Nachmittag des Wettbewerbstages tot in ihrer Wohnung aufgefunden wurde. Die kalifornische Polizei sah kein Grund einzugreifen, da »die Frau auf Eigenverantwortung gehandelt habe«. Der Radiosender hingegen feuerte zehn für die Organisation verantwortliche Mitarbeiter.

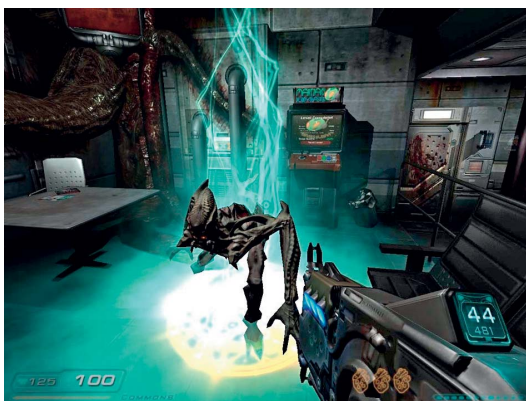
> [QUICKLINK: 3289](#)



ID SOFTWARES ZUKUNFT

Am Rande der diesjährigen CES-Show hat Engine-Altmeister John Carmack Details über das aktuelle Projekt von Id Software (**Doom**, **Quake**) verraten. Auch wenn er weiterhin keinen Namen für das nächste Spiel nennen will, kündigte er einen Shooter an, der auf keiner der bekannten Serien der Firma basieren soll. Der Plan ist, das Spiel auf der Quakecon im August 2007 oder eventuell einen Monat früher auf der E3 vorzustellen. Überraschung: Die verwendete Grafikeengine soll entgegen früherer Aussagen keine völlig neue Technologie sein, sondern auf dem **Doom 3**-Gerüst und der Megatexture-Erweiterung für **Quake Wars** basieren. Da Carmack an anderer Stelle von einer vierjährigen Entwicklungsphase für sein Spiel sprach und **Doom 3** Mitte 2004 erschienen ist, rechnen wir frühestens 2008 mit dem neuen Titel.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [9122](#)



Die **Doom-3-Engine** kommt auch im nächsten Id-Spiel zum Einsatz.

NACHFOLGER ZU **AREA 51**

Offenbar arbeitet der Entwickler und Publisher Midway bereits an einem Nachfolger zu **Area 51** (Wertung: 71 Punkte, GS 09/05). In dem eineinhalb Jahre alten Ego-Shooter erkundeten Sie die namensgebende geheime US-Basis in der Wüste Nevadas und deckten – wer hätte es gedacht – eine Ufo-Verschwörung auf. Der zweite Teil mit dem bisherigen Arbeitstitel **Blacksite: Area 51** soll sich eines ähnlichen Themas bedienen, dabei aber deutlich ernster und weniger selbstironisch inszeniert werden als sein Vorgänger. Für eine schicke Optik sorgt die frisch eingekaufte Unreal Engine 3. Weitere Infos oder einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht.

DM

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3314](#)



Der Shooter **Area 51** bekommt einen Nachfolger.



Battlefield 2142: Northern Strike: Der Kampf um die Ressourcen der Welt geht unter anderem in Leipzig weiter.

KOLUMNE

Fangt richtig an!

Auf Kollege Klings Monitor läuft das Intro von Supreme Commander. Ich schau' zu und beginne zu jammern! Da ist es wieder, dieses billige Standard-Intro, in dem sich ein Raumschiff einem Planeten nähert. Oh Gott, wie oft musste ich das schon sehen? 20 Mal? 40 Mal? 100 Mal? Auch stets Grund zur Aufregung zu Beginn eines Spiels: das wohlbekannte »fehlgeleiteter Zauberzausel beschwört in finsterner Grotte noch finstere Macht«. So startet demnächst für Sie Loki. Und ebenso immer wieder Auslöser von fast schmerzhaftem Zähneknirschen: Anlandung oder Anflug von Soldaten oder Sondereinheiten. So gesehen in unzähligen Weltkriegs-, Team-, Taktik-, Was-auch-immer-Shootern.

Kreativ, das wollen Entwickler sein. Wieso tischt man uns dann immer wieder den gleichen Schmodder in nur besserer Optik auf? Hält man uns denn für so genügsam, für so doof? Wir sind aber nicht doof, wir verstehen Spiele-Intros auch, wenn sie uns nicht gleich via Holzhammer (Raumschiff plus Planet gleich Sci-Fi-Szenario) einprügeln, um was es geht. Wir wollen ungewöhnliche Perspektiven, wir wollen frische Ideen, wir wollen Kreativität. Und das nicht nur in den Bereichen Einheiten, Zaubersprüche, Waffen und Monsterdesign, sondern überall.

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de

BATTLEFIELD 2142 NORTHERN STRIKE

Electronic Arts hat die erste Erweiterung zum Multiplayer-Shooter **Battlefield 2142** angekündigt. Im Booster-Pack namens **Northern Strike** sollen drei neue Karten stecken. Auf allen dreien ist der neue Conquest-Modus »Assault Lines«, also Angriffslinien, spielbar. Darin kann eine Partei erst dann das Hauptquartier der Gegner einnehmen, wenn vorher alle Flaggenpunkte besetzt wurden. Auf »Port Bavaria« sorgen so genannte Abschuss-Pods für ein schnelleres Vorrücken der Infanterie, auf »Bridge of Remagen« tobt die Schlacht um die zentrale Brücke und auf »Liberation of Leipzig« kämpfen Sie im Dunkeln – und erstmals auch in engen Straßenschluchten im Titan-Modus. Zwei neue Vehikel, ein schweres Kampffahrzeug für die EU-Seite und eine leichtere Variante für die PAC, zehn neue Belohnungen und zehn neue Auszeichnungen komplettieren **Northern Strike**, das am 15. März bei uns in den Läden stehen soll.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3383](#)

SPACE EMPIRES 5

Im All ist reichlich Platz. Da passt eine Menge rein. Das dachten sich auch die Entwickler Malfador aus Kalifornien und packten 100 Sonnensysteme mit jeweils 15 Planeten, 6.000 Technologie-Stufen und 14 Völker in die Weltraumstrategie **Space Empires 5**. Damit nicht genug: Ihre Raumschiffe dürfen Sie individuell gestalten – von der Ausrüstung bis zur Position der Kommandobrücke auf den Pöten. Dafür spart das Spiel an der Grafik, die ziemlich altbacken wirkt und sehr an die des Vorgängers von 2001 (GameStar-Wertung: 21) erinnert. **Space**

Empires 5 ist in den USA schon seit dem 16. Oktober auf dem Markt und kassierte moderate Wertungen zwischen 60 und 70. Bei uns erscheint die ultra-komplexe Weltraumstrategie erst im zweiten Quartal dieses Jahres.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [3385](#)

ANCIENT WARS SPARTA

Wir konnten das Echtzeit-Strategiespiel **Ancient Wars: Sparta** in einer Preview-Version anspielen. Auffällig sind die vielen Physik-Elemente. So gibt es nett anzusehende Felsfallen, die Gegner überrollen. Jedoch sind die Dinger sehr teuer und wenig effektiv. Besser funktionieren umherfliegende Trümmerteile von einstürzenden Gebäuden, die Feind aber auch Freund unter sich begraben. Leider plagten das Spiel noch einige Performance-Probleme sowie eine unausgewogene Kampagne. Der Schwierigkeitsgrad schwankt stark, und die Ressourcen sind ungleich verteilt. Während wir uns vor Holz nicht retten können, ist Gold viel zu knapp bemessen. Die Idee, jede Einheit individuell ausrüsten zu können, klingt toll, führt aber zu Unübersichtlichkeit. Für den russischen Entwickler World Forge bleibt zum Nachbessern Zeit bis Mitte März.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [C144](#)



Ancient Wars: Sparta: Vorsicht vor Gebäuden.



Silverfall: bekanntes Action-Rollenspiel-Prinzip in ungewöhnlicher Optik.



► DVD:
Video-Special

SILVERFALL

Naturbursche oder Technikfreak? In **Silverfall**, dem Action-Rollenspiel von Monte Cristo (**Fire Department 3**), müssen Sie sich für eine Seite entscheiden. Wie in **Knights of the Old Republic** verändern Sie durch Quests Ihren Ruf und den Verlauf der Geschichte. Die spielt in der Fantasy-Welt Nelwë, in der eine dunkle dritte Seite die Macht erlangen will. Genretypisch klicken Sie den Helden aus der Vogelperspektive durch die Monster. Wer will, schaltet in die Verfolgerkamera. Wie etwa in **Guild Wars: Nightfall** scharen Sie KI-Helden um sich, denen Sie Befehle erteilen können. Anfang März soll **Silverfall** fertig sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2868

DAOC LABYRINTH OF THE MINOTAUR

Das fünfte große Addon zum Online-Rollenspiel **Dark Age of Camelot** legt den Schwerpunkt auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe. Es geht darum, 24 neue Relikte zu erobern, zu halten und deren Boni zu nutzen. Anders als die Reichsrelikte, die Mana- und Stärkewerte einer Fraktion beeinflussen, wirken sich die neuen auf Solospieler und Gruppen aus. Reliktträger sind besonders markiert und so stets in Gefahr, angegriffen zu werden.

Die neue Klasse, der Malmer, ein Nahkämpfer, ist erst dann für ein Reich verfügbar, wenn eine bestimmte Anzahl



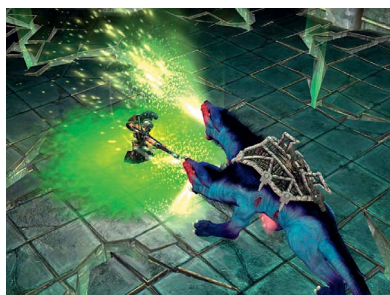
Labyrinth of the Minotaur: mit tollen Kühen!

der Relikte gehalten wird. Ab dem 14. Februar dürfen wir ins Labyrinth.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1734

TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

Nachschub für Hacker und Slayer: **Titan Quest** geht mit der Erweiterung **Immortal Throne** in die nächste Runde. **Titan Quest**-Spieler erwartet passend zum antik-mythologischen Hintergrund das Totenreich der Antike, der Hades. Und hier



Immortal Throne: Im Hades wird Gift gespritzt.

ist (fast) alles neu: Mit gleich acht neuen Charakterklassen sollen Sie mit originellen Waffen und Spezialfähigkeiten Horden niedermetzeln – in Szene gesetzt von neuen Grafikeffekten. Viele der Verbesserungen sollen sich auch aufs Hauptspiel auswirken. **Immortal Throne** wird im März erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1275

RED OCEAN

Terroristen haben im Ego-Shooter **Red Ocean** eine Unterwasser-Station der Russen ausfindig gemacht, wo an mächtigen Energiewaffen gebastelt wurde. Ihre Aufgabe: die Bösen am Plündern der Station zu hindern – unter anderem mit den Energiewaffen. Da längst Wasser eingedrungen ist, kämpfen Sie in überfluteten Räumen. Im März soll der Tauchgang fertig sein. **PET DM PCL MT**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3286



FRAGE DES MONATS DEZEMBER:

»Wie kommt Ihr PC mit den Anforderungen aktueller Spiele klar?«

Ganz gut, spiele mit fast maximalen Effekten: 37 %

Ich spiele mit starken Abstrichen: 42 %

Meine Hardware hat noch Reserven: 11 %

Gar nicht, ich spiele zumeist ältere Spiele: 10 %

ERGEBNIS: Aktuelle Spiele sind zu hardwareungründig. Mehr als die Hälfte unserer Leser muss Effekte zurückfahren, um flüssig spielen zu können. Nur ein Zehntel hat noch genügend Reserven im PC.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2007

GAMESTAR-CHARTS 02/2007

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Beste Preis	Anbieter
1	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	Ncsoft / Arenanet	01/07	91	12	€ 35,99	www.hardwareversand.de
2	Rainbow Six: Vegas	Taktik-Shooter	Ubisoft / Ubisoft Montreal	02/07	90	18	€ 45,95	www.amazon.de
3	Trackmania United	Rennspiel	Deep Silver / Nadeo	NEU	88	ohne Beschr.	-	noch nicht erschienen
4	Everquest 2: Echoes of Faydwer	Online-Rollenspiel-Addon	Deep Silver / Sony Online	01/07	87	12	€ 34,00	www.amazon.de
5	Top Spin 2	Sportspiel	Anaconda / PAM	02/07	86	ohne Beschr.	€ 34,49	www.temeon.de
6	Heroes 5: Hammers of Fate	Rundenstrategie-Addon	Ubisoft / Nival	01/07	85	12	€ 23,00	www.computeruniverse.net
7	Need for Speed: Carbon	Rennspiel	Electronic Arts / EA Black Box	01/07	85	12	€ 38,99	www.gameworld.de
8	Scarface	3D-Action	Vivendi / Radical Entertainment	01/07	84	18	€ 42,66	psxchips.de
9	Splinter Cell: Double Agent	3D-Action	Ubisoft / Ubisoft Shanghai	01/07	81	16	€ 40,00	www.amazon.de
10	Sam & Max: Situation Comedy	Adventure	Telltale / Telltale	02/07	80	nicht gepr.	ca. € 7	www.telltalegames.com
11	Race	Rennspiel	Eidos / Simbin	01/07	80	ohne Beschr.	€ 43,90	www.computeruniverse.net
12	Warhammer: Mark of Chaos	Echtzeit-Taktik	Deep Silver / Black Hole	01/07	79	12	€ 41,99	www.eknow-how.de
13	Runaway 2	Adventure	Anaconda / Pendulo	01/07	79	ohne Beschr.	€ 31,99	www.computeruniverse.net
14	War Front: Turning Point	Echtzeit-Strategie	10tacle / Digital Reality	NEU	78	16	€ 55,99	www.amazon.de
15	El Matador	3D-Action	Frogster / Plastic Reality	01/07	77	18	€ 40,00	www.amazon.de
16	Die Sims: Lebensgeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts / Maxis	NEU	76	ohne Beschr.	-	noch nicht erschienen
17	Rayman Raving Rabbids	Actionspiel	Ubisoft / Ubisoft Montpellier	02/07	76	6	€ 25,00	www.amazon.de
18	Xpand Rally Xtreme	Rennspiel	Deep Silver / Techland	02/07	75	ohne Beschr.	€ 33,89	www.amazon.de
19	Armed Assault	Taktik-Shooter	Morphicon / Bohemia	01/07	75	16	€ 39,82	www.vibuonline.de
20	Sam & Max: The Mole, the Mob and ...	Adventure	Telltale / Telltale	NEU	74	nicht gepr.	ca. € 7	www.telltalegames.com

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 01/2007, 02/2007 und 03/2007. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/ 11

LESER-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1 (1)	Gothic 3
2 (4)	Anno 1701
3 (3)	World of Warcraft
4 (2)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
5 (6)	Dark Messiah of Might & Magic
6 (5)	Medieval 2
7 (7)	Battlefield 2
8 (20)	Half-Life 2
9 (17)	Call of Duty 2
10 (10)	Warcraft 3
11 (8)	Need for Speed: Carbon
12 (9)	Guild Wars
13 (11)	Diablo 2
14 (14)	Neverwinter Nights 2
15 (12)	Battlefield 2142
16 NEU	Pro Evolution Soccer 6
17 (13)	Counterstrike Source
18 (18)	Age of Empires 3
19 NEU	F.E.A.R.
20 NEU	Dawn of War

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2007



VERKAUFS-CHARTS JANUAR

Platz	Spiel
1 (1)	Anno 1701
2 (2)	Need for Speed: Carbon
3 (12)	Guild Wars: Nightfall
4 (4)	Fussball Manager 07
5 (8)	Die Sims 2
6 (10)	Battlefield 2142
7 (9)	Gothic 3
8 (3)	Die Sims 2: Haustiere
9 (17)	World of Warcraft
10 (15)	Counterstrike Source
11 (13)	Medieval 2
12 (6)	FIFA 07
13 (14)	Flight Simulator X
14 (5)	Armed Assault
15 (20)	Pro Evolution Soccer 6
16 (19)	Neverwinter Nights 2
17 (16)	Warhammer: Mark of Chaos
18 NEU	Counterstrike
19 NEU	Winter Games 2007
20 (7)	Schlacht um Mittelamerika

Quelle: Verkaufszahlen von SATURN

NEUES GEGEN BEWÄHRTES

Altbewährt gleich gut? Nicht selten hört man Spieler nach neuen Konzepten schreien. Es gäbe zu viele Fortsetzungen bekannter Namen, und kein Studio würde mal Neues probieren. Wenn ich mir die Verkaufscharts und die Liste der Lieblingsspiele unserer Leser anschau, ist das auch kein Wunder. Volle zehn von zehn Titeln in der Händler-Top-10 sind Fortsetzungen oder Ableger bekannter Marken. Und bei unseren Lesern tummelt sich mit **Dark Messiah of Might & Magic** nur ein »neues« Spiel in der Liste (wenn man **World of Warcraft** wegen seines nicht gerade eigenständigen Universums außen vor lässt). Mein Tipp: Rufen Sie nicht nach neuen Ideen, sondern unterstützen Sie sie, wenn welche kommen. Wie wäre es zum Beispiel mit dem etwas anderen Strategiespiel **Supreme Commander** oder dem innovativen **Trackmania United**? Gut, Letzteres ist zwar auch eine Fortsetzung, aber wenn Sie den Test auf Seite 118 gelesen haben, wissen Sie, was ich meine.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de





Burning Crusade: So viel zu sehen, so viel zu tun, so wenig Zeit.

KOLUMNE

Media-Markt-Raid

Neulich ist jemand über folgende Google-Suchanfrage in meinem Blog gelandet: »Welcher Media Markt hat auf wegen WoW?« Es war Montag, 22:30 Uhr, und ich fragte mich, ob derjenige nicht ein bisschen spät dran sei. Dann fiel mir ein, dass um 00:00 Uhr der Verkauf von Burning Crusade losgehen sollte.

Über manche Symptome der World-of-Warcraft-Sucht mag man streiten, aber wenn man sich nachts in der Fußgängerzone mit Hunderten von Menschen vor den Media Markt drängt, um das Addon kaufen zu können, dann ist da doch einiges im Argen. Und wenn diese paar hundert Menschen dann auch noch die Ersten in der Warteschlange durch die Glastüre des Geschäfts drücken, so dass diese sich die Gesichter zerschneiden, dann wird's echt bedenklich. Aber richtig irre wird's, wenn die Burschen mit den Schnittwunden überhaupt kein Problem haben, solange sie dafür Burning Crusade umsonst bekommen.

Der Typ mit der Google-Suchanfrage ist bei mir übrigens nicht fündig geworden. Ich bin zum Glück schon seit Monaten runter von World of Warcraft. Ich empfehle kalten Entzug.

Fabian Siegmund, Redakteur
fabian@gamestar.de

ZITAT DES MONATS

»Spielerhäuser wollten wir eigentlich schon im ursprünglichen World of Warcraft einbauen. Aber wenn wir so was machen, dann auch richtig.«

Jeff Kaplan, Chef-Designer von World of Warcraft.

BURNING CRUSADE LEVEL 70 AN EINEM TAG

Acht Millionen Menschen spielen derzeit **World of Warcraft**. Das sind annähernd so viele, wie ganz Österreich Einwohner hat. Klar, dass da auch der eine oder andere Wahnsinnige dabei ist: Nur 28 Stunden und vier Minuten nach dem Start des Addons **Burning Crusade** hat der französische Spieler *Gullerbone* seinen Magier *Gawell* auf Level 70 gebracht und damit die höchste Erfahrungsstufe des Spiels erreicht. Auf diesen Rekord hat sich der 24-jährige genau vorbereitet. Zusammen mit *Cau*, dem ersten europäischen Level-60-Spieler, plante er bereits in der Beta-Phase die dafür ideale Route durch die Welt von **Burning Crusade**. Anschließend versammelte er bis zu 35 Mitglieder seiner Gilde *Millenium* um sich, die seinen Rekordlauf überhaupt erst möglich machten: *Gullerbone* griff als Alleinreisender die Monster auf seinem Weg an, zog sich dann zurück und ließ seine Freunde die Drecksarbeit machen, während er schon auf dem Weg zum nächsten Gegner war. Da er mit seiner ersten Attacke die Erfahrungspunkte der Feinde für sich reserviert hatte, stieg er so rasend schnell im Level auf. Ein Video zu dieser bizarren Technik finden Sie unter dem Quicklink. Während seine Gildenkollegen in Schichten »arbeiteten«, spielte *Gullerbone* die 28 Stunden kontinuierlich durch. Er hatte dafür extra bis kurz vor dem Start von **Burning Crusade** geschlafen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3387

BOUNTY BAY ONLINE SPIEL UM ECHTES GOLD

Im Online-Rollenspiel **Bounty Bay Online** verdingen Sie sich im Mittelmeerraum

um das Jahr 1500 als Pirat, Händler, Handwerker oder Entdecker. Neben zahlreichen Abenteuern an Land können Sie auch mit Segelschiffen in See stechen. Dort liefern Sie sich packende Seeschlachten mit Computergegnern oder anderen Mitspielern. Seit dem 24. Januar hat der Publisher Frogster Interactive seine Server zum offenen Beta-Test für **Bounty Bay Online** freigegeben. Jeder interessierte Spieler kann kostenlos an den Seefahrerabenteuern teilnehmen, den Client dazu finden Sie auf unserer DVD-XL. Um den Anreiz ein wenig zu erhöhen, laden Frogster Interactive und das Entwicklerstudio Yusho zu einer Schatzsuche ein, an deren Ende Sie echte Goldstücke im Wert von 5.000 Euro gewinnen können. Im Rahmen von drei separaten Online-Events können alle Teilnehmer des Beta-Tests bei der Jagd mitmachen. In den mehrstündigen Gold-Quests folgen die Spieler vertrackten Hinweisen zum Versteck. Wer den Schatz findet, nimmt an der Verlosung des Goldes teil. Nähere Details teilen die Entwickler auf der Homepage von **Bounty Bay Online** mit, die Game-Master im Spiel liefern ebenfalls hilfreiche Tipps.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/3205



Bounty Bay Online: Gold im Wert von 5.000 Euro wartet auf Sie.



➤ DVD: GameStar-RSS-Reader

➤ DVD-XL: Client für Bounty Bay Online



➤ GAMESTAR.DE: Aktuelle News als RSS-Feed
QUICKLINK A92

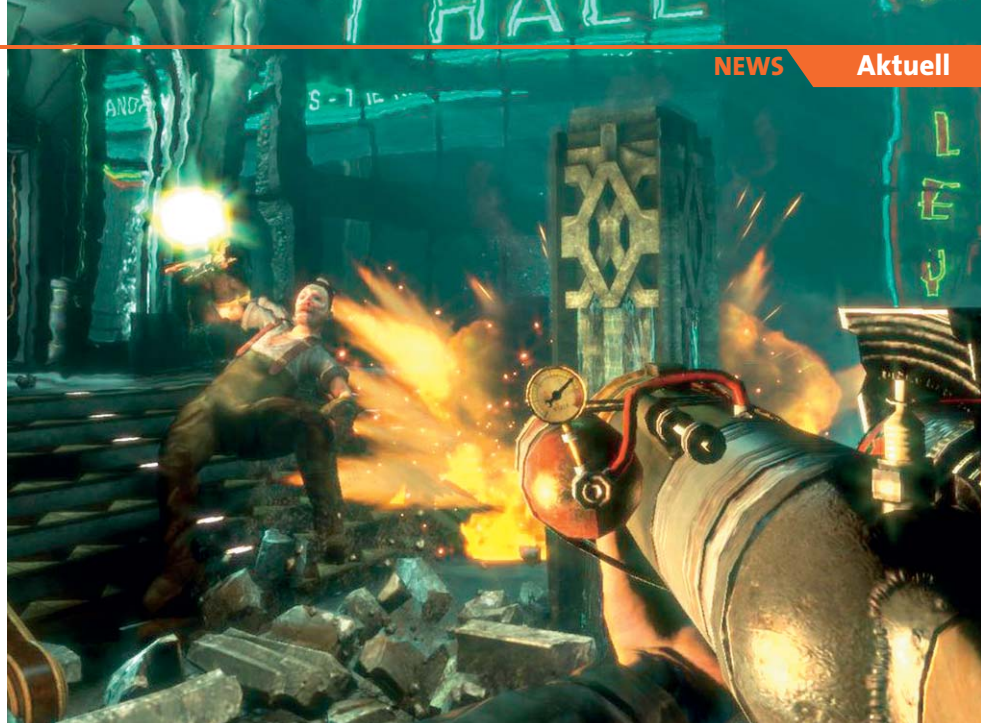
BIOSHOCK OHNE MULTIPLAYER

Wie Irrational Games in einem **Bioshock**-Community-Portal bekannt gegeben hat, wird das Tiefsee-Horror-Spiel nicht über einen Mehrspielermodus verfügen. Als Grund geben die Entwickler an, der Multiplayer-Modus zerstöre die gruselige Atmosphäre des Einzelspielerparts. Dabei haben in der Vergangenheit Spiele wie die **Alien vs. Predator**-Reihe gezeigt, dass Mehrspielergefächte und eine spannende Story nebeneinander funktionieren können. Zudem hatte der Koop-Modus in **System Shock 2** viele Fans. Irrational Games will für **Bioshock** trotzdem Download-Material anbieten. Ob es sich dabei um spielerisch sinnvolle Erweiterungen oder nur um Unterwasserversionen der **Oblivion**-Pferdedecke handeln wird, erfahren wir voraussichtlich noch in diesem Jahr.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3388

E-SPORT-WIKI

Der deutsche Clan *mousesports* hat ein Online-Nachschlagewerk zum Thema E-Sport erstellt, an dem sich nach Vorbild von wikipedia.org jeder Nutzer beteiligen kann. Der Name des Projekts



Bioshock-Schock: Das vielversprechende Gruselabenteuer wird keinen Mehrspielermodus enthalten.

lautet entsprechend »Zockerwiki«. Besonders im Angesicht der nicht enden wollenden »Killerspiel«-Debatte und der damit einhergehenden lückenhaften und sogar falschen Darstellung des E-Sports in den Massenmedien will der Clan so zur Aufklärung und Verbesserung der Berichterstattung über Computerspiele beitragen. Das Zockerwiki enthält bislang zwar erst ein paar Dutzend Einträge, von *Alternate aTtAX* über

FatalIty bis zu den E-Sport-Verhaltensregeln, Sie sind jedoch eingeladen, selbst Artikel für die Sammlung zu verfassen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3394

UT 2007 OHNE LIGHTNING GUN

Epic Games haben sich entschieden, die Lightning Gun aus dem Arsenal von **Unreal Tournament 2007** zu streichen. Die Waffe ist in der UT-Community sehr beliebt, denn sie verursacht großen Schaden, hat eine Zoom-Funktion, feuert (wie der Name schon sagt) blitzschnell und entspricht damit in etwa der Railgun aus der **Quake**-Serie. Statt der Lightning Gun will Epic eine verbesserte Scharfschützenflinte einbauen, die ins Szenario des Spiels passt, so Chef-Level-designer Jim Brown. Er schließt allerdings nicht aus, dass die Blitzkanone doch wieder in die **Unreal Tournament**-Reihe zurückfinden könnte. Das Scharfschützengewehr gibt's in den Vorgängern zwar bereits, wird aber im letzten Teil fast wie nie eingesetzt – weil die Lightning Gun besser ist.

FAB MO PCL
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3395

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM MÄRZ 2007

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerkkarte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen. Um als Veranstalter in unseren Kalender aufgenommen zu werden, folgen Sie einfach dem Link:

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3419

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
02977 Hoyerswerda	23.03.2007 – 25.03.2007	Way of LAN #2	150	16	3412
22885 Barsbüttel	30.03.2007 – 01.04.2007	Ähmbit	50	16	3413
12685 Berlin	09.03.2007 – 11.03.2007	Landschaft VII – Treibhaus	90	16	3400
17438 Wolgast	23.03.2007 – 25.03.2007	Gat-Lan	70	16	3409
27472 Cuxhaven	23.03.2007 – 25.03.2007	cuxLAN	144	16	3408
28865 Lillienthal	16.03.2007 – 18.03.2007	Shark-LAN 8	120	18	3406
30655 Hannover	09.03.2007 – 11.03.2007	3. JFF LAN Party Hannover	28	18	3399
33154 Paderborn-Salzkotten	09.03.2007 – 11.03.2007	NSN v9.0 – All-In	600	18	3401
36039 Fulda	03.03.2007 – 04.03.2007	Frag the Ranger 8	50	18	3398
49406 Barnstorf	16.03.2007 – 18.03.2007	LANabuse XIII	250	16	3404
49716 Meppen	23.03.2007 – 25.03.2007	Maxlan 11	200	16	3411
56322 Spay	30.03.2007 – 01.04.2007	Daddelwiese.de	150	16	3415
65321 Heidenrod-Laufenselden	30.03.2007 – 01.04.2007	La-Network #4	150	16	3416
67551 Worms-Heppenheim	30.03.2007 – 01.04.2007	Lanparty Heppenheim	80	16	3417
74889 Sinshheim	16.03.2007 – 18.03.2007	Fight Arena	50	16	3403
76275 Ettlingen	22.03.2007 – 25.03.2007	LANkreis 7	255	16	3407
76534 Varnhalt	09.03.2007 – 11.03.2007	Y-LAN – Ende Gelände	140	18	3402
79576 Weil-Haltingen	02.03.2007 – 03.03.2007	HGC-Lan III	50	16	3396
85098 Großmehring	30.03.2007 – 01.04.2007	Synergy 6	250	18	3418
99087 Erfurt	02.03.2007 – 04.03.2007	Fraxzone Lan 6	37	18	3397
99423 Weimar	23.03.2007 – 25.03.2007	Kasseturm Area Network	99	18	3410
A-6974 Geißbau	30.03.2007 – 01.04.2007	Blackriver Project X	200	18	3414
A-8753 Fohnsdorf	16.03.2007 – 18.03.2007	Lanstar 3	150	16	3405



In **Unreal Tournament 2007** wird nicht mehr geblitzt.



Die **XG Station** von Asus hilft Notebooks mit lahmem Grafikchip auf die Sprünge – Sie können normale PCI-Express-Karten wie die GeForce 7900 GS einbauen.

KOLUMNE

Der Formel-1-Effekt

Neulich in der Redaktion – Anruf vom Marketingspezialisten einer bekannten Firma: »Wir hätten da ein Testmuster unseres superstarken Quad-Core-PCs mit hyper-schneller Dual-Grafik, mega-cooler Wasserkühlung und 2.000-Watt-Netzteil. Ihr seid doch bestimmt interessiert?« »Hmm, 5.000 Euro? Das steht doch in keinem Verhältnis zur gebotenen Leistung. Habt ihr nicht auch einen spieletauglichen Rechner für 1.000 Euro – der würde viel mehr Leser interessieren.« – »Ja schon, aber wir wollen nicht gegen teurere Konkurrenten schlecht aussehen. Und den 5.000-Euro-Boliden finden eure Leser sicher geil«.



Puh – liebe Hersteller, sicher könnten wir megateure Prestige-Produkte über das ganze Heft verteilen, kaufen würde sie trotzdem kaum jemand. Laut der letzten Umfrage von Valve unter 850.000 Spielern besitzen nicht Mal eineinhalb Prozent davon ein Crossfire- oder SLI-System mit zwei Grafikkarten – bei Quad-Core-CPUs sind es sogar nur 0,05 Prozent. Kein Wunder bei dem meist absurden Preis-Leistungs-Verhältnis eines entsprechenden Systems. Zumal Sie besser fahren, wenn Sie sich alle paar Jahre einen günstigen PC mit guter Spieleleistung kaufen – ein 5.000-Euro-Bolide ist in zwei Jahren nämlich auch altes Eisen.

Trotzdem versuchen viele Firmen mit dicken Angebotsystemen Eindruck zu schinden, in der Hoffnung, dass sich der Firmenname in die Köpfe gräbt. Aber wer kauft sich einen soliden Golf, nur weil Bugatti auch zu VW gehört? Wir denken, dass eine solide Qualitäts- und transparente Preispolitik in der Mittelklasse sowohl dem Verkäufer als auch dem Kunden weit mehr nutzen als solch ein Formel-1-Effekt. Also liebe Hersteller: Mut zur Normalität, her mit den Schnäppchen – auch zum Test!

Florian Klein, Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

DESKTOP-GRAFIKKARTE FÜR NOTEBOOKS

Auf der Messe CES in Las Vegas zeigte Asus eine Docking-Station für Notebooks, in die Sie normale PCI-Express-16x-Grafikkarten einbauen können. Die Grafikbeschleunigung funktioniert allerdings nur in Kombination mit einem zusätzlichen Monitor, auf Reisen müssen Sie also auf den Turbo von außen verzichten. Die **XG Station** bietet zusätzlich einen USB-2.0-Hub sowie eine USB-Soundkarte mit Surround-Sound.

Anschluss ans Notebook findet die **XG Station** per ExpressCard-Steckplatz. Obwohl die Verbindung nur mit 1x-PCI-Express-Geschwindigkeit arbeitet, dürfte eine Mittelklassekarte dennoch die meisten integrierten Grafikchips schlagen. Asus will die **XG Station** im zweiten Quartal 2007 ausliefern, wahlweise im Paket mit einer GeForce 7900 GS.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B296](#)

DIRECTX-10-RADEON ERST IM MÄRZ

ATIs DirectX-10-Generation heißt **Radeon X2000**. Das offenbart der neueste Linux-Treiber 8.33.6, der bereits zwei Modelle der neuen Serie unterstützt. Hierbei handelt es sich um die **Radeon X2300 HD** und die **Mobility Radeon X2300 HD** für Notebooks. Das DirectX-10-Flaggschiff mit den Codenamen R600 dürfte dementsprechend **Radeon X2800** oder **X2900** heißen. Nach aktuellen Informationen von Grafikkartenherstellern haben die ATI-Ingenieure den neuen Chip bereits fertig entwickelt. Weil ATI aber mit ausreichenden Stückzahlen in den Handel gehen will, soll der Startschuss erst auf der Cebit Mitte März fallen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [B289](#)

ASUS-NOTEBOOK MIT ZWEI DISPLAYS

Windows Vista bringt auch Innovationen auf dem Hardware-Markt: Auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas stellte Asus mit dem 12 Zoll kleinen **W5Fe** das erste Notebook vor, dass das Sideshow-Feature von Vista unterstützt. Ein zweites LC-Display am Deckelrücken informiert hierbei über eingegangene Nachrichten oder anstehende Termine. Dazu weckt der 2,8 Zoll große Zweit-Monitor den Rechner in regelmäßigen Intervallen aus dem Ruhezustand und lädt die Daten in den integrierten Flash-Speicher. Danach aktiviert er erneut die Ruhefunktion, während Sie die angeforderten Daten im Sideshow-Display betrachten. Der größte Vorteil: Das stromfressende Haupt-Display des **W5Fe** bleibt ausgeschaltet. Zwar hat das kleine Notebook mit einem mobilen Core 2 Duo reichlich Prozessorleistung, für Spiele eignet sich die **W5**-Reihe aufgrund der langsamen integrierten Grafikkarte jedoch nicht. Preis und Ausstattung im Einzelnen stehen noch nicht fest, wohl aber der Erscheinungstermin im März.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [1246](#)



Als erstes Notebook überhaupt hat das kompakte **W5Fe** von Asus ein zweites Display für die **Sideshow**-Funktion von Windows Vista.

GEFORCE 8- NACHSCHUB

Zwar ist Nvidia bei den DirectX-10-Grafikkarten noch konkurrenzlos, dennoch sinken die GeForce-8-Preise schon jetzt. Im Gegensatz zur knapp 550 Euro teuren GeForce 8800 GTX bietet die 8800 GTS für mittlerweile unter 400 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Um die **8800 GTS** noch interessanter zu machen, dürfte Nvidia bald eine abgespeckte Version mit »nur« 320 MByte statt 640 MByte Video-RAM für erschwingliche 330 Euro auf den Markt bringen. Die restlichen Spezifikationen wie der Chiptakt von 500 MHz, der 1.600 MHz schnelle Speicher oder der 320 Bit breite Speicherbus sollen unangetastet bleiben.

Ebenfalls noch nicht offiziell bestätigt sind die DirectX-10-Platinen für kleinere Budgets. Die Mainstream-Karte **Geforce 8600** soll für unter 200 Euro, das Einstiegsmodell **Geforce 8300** für etwas mehr als 100 Euro zu haben sein. Verlässliche Informationen zu Takt, Speicherausstattung oder Shader-Anzahl gibt es aber im Moment noch nicht – Tests folgen umgehend bei Verfügbarkeit.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1453

AMD

ATHLON 64 X2 6000+

Kurz vor Redaktionsschluss führen erste Onliner-Versender den **Athlon 64 X2 6000+**. Der Zweikernprozessor arbeitet mit 3,0 GHz Taktfrequenz und hat einen zweimal 1,0 MByte großen L2-Zwischenspeicher. Parallel zum rund 600 Euro teuren **6000+** sollen auch zwei weitere Chips auf den Markt kommen: Sowohl **Athlon 64 X2/5400+** als auch **5600+** laufen mit 2,8 GHz, aber das kleinere Modell hat nur zweimal 512 KByte statt zweimal 1024 KByte L2-Cache. Die Stromaufnahme beträgt für Athlon-64-Prozessoren typische 89 Watt, das **6000er-Flaggschiff** zieht satte 125 Watt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3297**

IPHONE VON APPLE

Nachdem der extrem erfolgreiche **iPod** das Synonym für MP3-Player geworden ist, plant Apple nun ein neues Wort für Handy: **iPhone**. Der Hersteller mit dem angeknabberten Apfel im Logo vereint in dem Gerät Telefon, Organizer und **iPod**. Für genügend Musikspeicher sorgen zwei Versionen mit vier oder acht Gigabyte großer Festplatte. Besonderer Leckerbissen: Sie bedienen das Gerät über einen 3,5 Zoll großen berührungsempfindlichen Bildschirm – über den



Mit einem **berührungsempfindlichen Display** will Apple das mit Vertrag 600 Dollar teure iPhone in den Markt drücken.

einzigsten Knopf springen Sie jederzeit zurück ins Hauptmenü. Kontakt zur Außenwelt können Sie entweder per Telefon, Bluetooth, mobiler Datenübertragung EDGE oder WiFi aufnehmen. Laut dem amerikanischen Mobilfunkanbieter Cingular kostet das Designhandy in den USA um die 600 Dollar – inklusive Vertrag! In Deutschland sind O2 und T-Mobile am Vertrieb ab Ende des Jahres interessiert, eine endgültige Entscheidung darüber steht noch aus.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3333

SPIELERTASTATUR VON MICROSOFT

Microsoft und Razer legen nach: Nach der exzellenten Spielerm Maus **Habu** (Test in Ausgabe 02/2007, 91 Punkte) entwickeln die beiden Hardware-Hersteller nun eine Tastatur. Das **Reclusa**-Tastent Brett soll mit programmierbaren, beleuchteten Tasten, zwei USB-Ports und zwei Jog-Dials hauptsächlich Spieler ansprechen. Mit den um 360 Grad drehbaren Rädchen können Sie entweder die Lautstärke regeln oder in Spielen durch Ihr Waffenarsenal scrollen – wobei sich das Mausrad unserer Ansicht nach dafür immer noch am besten eignet.

Über die mitgelieferte Software speichern Sie die Tastaturbelegung mehrerer Spiele. Ob diese wie bei der **G11** von Logitech automatisch bei Spielstart geladen oder vorher aktiviert werden müssen, steht noch nicht fest. In einer der kommenden Ausgaben werden wir der **Reclusa** auf die Tasten fühlen und auch diese Frage klären. Die Preisfrage können wir aber jetzt schon beantworten: Ab März 2007 steht die Tastatur für happige 70 Euro im Laden.

DV HW

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3292**

Nach der Habu-Maus arbeiten Microsoft und Razer auch bei der für Spieler optimierten **Reclusa**-Tastatur zusammen.



KURZMELDUNGEN

KABELLOSES XBOX-360-PAD FÜR PC

Endlich hat das Strippenziehen ein Ende. Nachdem Xbox-360-Besitzer bereits seit knapp anderthalb Jahren kabellos spielen, mussten PC-Spieler auf den normalen **Xbox-Controller** zurückgreifen. Ab sofort gibt es das exzellente Gamepad auch kabellos für den PC, dafür zahlen Sie mit 40 Euro etwa 10 Euro Aufpreis.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3312

GEFORCE-8-DEMOS ZUM DOWNLOAD

Beim Start der GeForce 8 hat Nvidia beeindruckende Technodemos vorgeführt. Jetzt stehen die drei Demos auf www.nzone.com zum kostenlosen Download bereit.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3331**

NEUE QUAD-CORE-CPUS

Auf der Consumer Electronics Show in Las Vegas stellte Intel seinen zweiten Core-Duo-Prozessor mit vier Kernen vor: den **Core 2 Quad Q6600**. Im Gegensatz zum 2,66 GHz schnellen QX6700 (Test in Ausgabe 01/2007, 94 Punkte) taktet der Q6600 »nur« mit 2,4 GHz. Der Preis des neuen Vierkerners liegt mit 850 Euro etwa 150 Euro unter dem des Extreme-Modells QX6700.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3309

GÜNSTIGE FESTPLATTEN DANK VISTA

Windows Vista unterstützt nicht nur DirectX 10, sondern auch die Festplattentechnologie **ReadyDrive**. Damit sollen Festplatten die für den Bootvorgang wichtigen Dateien in einen speziellen Flash-Speicher laden, um das Betriebssystem schneller zu starten. Aktuelle SATA-Platten ohne dieses Feature sinken dadurch drastisch im Preis. So verkaufen viele Hersteller ihre 400-GB-Byte-Massenspeicher bereits für knapp 100 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3303**

NETZTEILE MIT 2.000 WATT

High-End-Systeme mit vier Prozessorkernen, mehreren Grafikkarten und vielen Festplatten brauchen viel Power. Allerdings ist selbst für dieses Extrembeispiel ein 1.000-Watt-Netzteil überdimensioniert. Dennoch steigt die Leistung der Netzteile immer weiter – die Hersteller OCZ und Ultra stellten kürzlich Geräte mit 2.000 Watt Leistung vor. Dabei verbaut OCZ zwei herkömmliche Netzteile in einem Extra-Gehäuse, während Ultra das Kraftwerk in einem normalen Standardchassis unterbringt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3311**

PCI EXPRESS 2.0 AUF DEM WEG

Das Herstellergremium PCISIG hat die finale Spezifikation von **PCI Express 2.0** verabschiedet. Die neue Erweiterungsschnittstelle beschleunigt die Datenrate von 250 auf 500 MByte pro Sekunde, Lane und Transferrierung. PCI Express 2.0 ist abwärtskompatibel zum etablierten Vorgänger PCI Express 1.0.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3293

RADEON-TREIBER CATALYST 7.1

Neues Jahr, neue Catalyst-Treiberversionen. Der Versionssprung von 6.12 auf 7.1 hört sich toll an, bringt aber in der Praxis nur minimale Änderungen mit sich. So behebt der neue Treiber Probleme mit den Spielen **Splinter Cell: Double Agent** und **Desperados 2**. Angeblich wurde zudem die Spieleleistung von zwei Radeon-Karten im Crossfire-Betrieb gesteigert.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3101**