

GDC 2003: Herr-der-Ringe-Regisseur Peter Jackson eröffnete per Video-Einspielung (rechts) die GDC-Keynote.

Kolumne



Die wahre Kriegsverherrlichung

Während ich diese Zeilen schreibe, stürmen die TV-Anstalten siegreich mit den »Koalitions«-Stoßtruppen geradewegs nach Bagdad. Live berichten vor

Euphorie schier überschnappende Kriegsreporter aus vorderster Linie und kommentieren, wie eine Rakete das vor ihnen liegende, von Irakis verteidigte Haus zerstört. Und wenn mal Korrespondenten-Pause ist und auch das Voyer-Bild aus der Innenstadt Bagdads keine spannenden Explosionen zeigt, bringen die Nachrichtenkanäle »Reportagen« über die Präzision! und Durchschlagskraft! und Macht! und Tödllichkeit! von Marines, Apache-Helikoptern oder Flugzeugträgern.

Das alles gilt nicht als kriegsverherrlichend in Deutschland, es ist ja Information. Als kriegsverherrlichend gilt dagegen das Spiel C&C Generals. Ja, darin werden Massenvernichtungswaffen eingesetzt, auf Wunsch gegen Zivilisten. Wir haben die entsprechende GBA-Kampagne deshalb als geschmacklos abgekanzelt. Aber dürfen Spiele nicht auch geschmacklos sein? Wo ist bitteschön der Realitätsbezug, wenn ich kleine Pixelmännchen auf generischen Karten ausschalte, die irgendein Designer »Bagdad« oder »China« genannt hat? Wo ist die Kriegsverherrlichung angesichts des medialen Irakkriegs, der zurzeit über die TV-Kanäle schwappt?

Hallo, Politiker: George Bush spielt keine Computerspiele, und Spieler starten keine Kriege!

Jörg Langer
Chefredakteur

GDC 2003

Vom 4. bis 8. März fand im kalifornischen San Jose die GDC (Game Developers Conference) statt. Auf der jährlich veranstalteten weltgrößten Messe speziell für Spieleentwickler treffen sich Stars und Sternchen der Branche, um Ideen auszutauschen, von Kollegen zu lernen und sich über die neuesten Technologien zu informieren. Neben Vorträgen, Workshops und Diskussionsforen stellten rund 200 Hersteller aus aller Welt ihre Produkte vor, darunter prominente Namen wie Square, Bioware oder Nvidia. Wir waren für Sie vor Ort, um zu erfahren, was die Design-Gurus für unser Lieblingshobby planen und mit welchen Trends in Zukunft zu rechnen ist.

Crash Bandicoot-Vater Jason Rubin behauptete etwa, dass Grafik längst nicht mehr das Wichtigste sei, um Spiele zu verkaufen. Vielmehr ginge es um die Vertrautheit des Inhalts – also Fortsetzungen oder Filmlicenzen. Chris Taylor (**Dungeon Siege**) berichtete uns von seinen Plänen, eine Fortsetzung des Echtzeit-Strategiespiels **Total Annihilation** zu machen, und zwar ohne seinen jetzigen Publisher Microsoft. **Herr-**



Chris Taylor werkelt gerade an **Total Annihilation 2**.

der-Ringe-Regisseur Peter Jackson eröffnete – per Videoleinwand zugeschaltet – den Keynote-Vortrag über die in seinen Fantasy-Streifen verwendete Tricktechnik (Online-Special: www.gamestar.de Quicklink: [\[11\]](#)). Sein Ex-Mitarbeiter und Effekte-Chef Jon Larbie zeigte etwa Animationsstudien von Gollum und dessen Motion-Capturing-Schauspieler oder die Armee der Ents während der Schlacht um Isengart. Weitere spannende News, die wir auf der GDC 2003 erfahren haben, finden Sie auf unserer Homepage:

→ www.gamestar.de Quicklink: [\[14\]](#)

Tabula Rasa

Auf der GDC begegneten wir dem Designer Starr Long. Der hatte Origin vor etwa zwei Jahren zusammen mit **Ultima**-Schöpfer Richard Garriot und dessen Bruder Robert verlassen und Destination Games gegründet. Das aktuelle Projekt des Studios ist ein Online-Rollenspiel mit dem Arbeitstitel **Tabula Rasa**. Dazu verriet uns der Entwickler einige bis dahin geheime Details: Als Besonderheit soll das Spiel eine Art Zentralwelt (»Social Hub«) bieten. Hier treffen sich alle Spieler eines Servers zum Handeln und Chatten. Außerdem schließen sich Abenteurer zu Gruppen von bis zu zehn Mitgliedern zusammen, die dann zu einzelnen Mini-Missionen teleportiert werden. Diese Aufträge laufen nach unterschiedlichen Regeln und sollen für ein Höchstmaß an Abwechslung sorgen. Laut Long steht bereits die Technik samt Serverpark, außerdem ist das Kampf- und Handelssystem fertig. Als Release-Termin ist das Jahresende 2004 angepeilt.

→ www.gamestar.de Quicklink: [\[16\]](#)

GTA: Vice City indiziert

Seit dem 28. März 2003 ist das Spiel **GTA: Vice City** für Sonys Playstation-2-Konsole indiziert. Der Grund: Durch Wechseln der PS2-Ländereinstellungen war auch die auf den Datenträgern enthaltene englische Version spielbar. Darin bluten Spielfiguren bei Kämpfen. Wir erkundigten uns nach Auswirkungen für die PC-Umsetzung. Dazu sagte uns Publisher Take 2, dass die USK in Kürze eine ausschließlich deutsche Version prüft, deren Inhalt der PC-Fassung entspricht. Im Unterschied zum englischen **Vice City** fließt dann kein Blut. Die deutsche PS2-Fassung bekam ursprünglich eine Freigabe ab 16 Jahren. Wenn auch die PC-Version eine solche 16er-Einstufung erhalten sollte, würde das eine Indizierung aufgrund von Jugendgefährdung ausschließen. **Vice City** erscheint am 16. Mai für den PC.

→ www.gamestar.de Quicklink: [97]



Vice City: Für die deutsche PC-Fassung ist die Gewaltdarstellung der 3D-Action reduziert und ohne Blut.

Geld für Entwickler

Der Star Designer Peter Molyneux hat in einem Interview mit der BBC die englische Regierung aufgefordert, kleine Spielefirmen und Designer mit Subventionen zu fördern. Die Entwicklung eines Spiels kos-

Terminkalender: Netzwerk-Partys im Mai 2003

Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte 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.

Veranstaltung	Ort und Teilnehmer max.	Info-Adresse	Termin
CTRL-ALT-DELETE 3	Uzwil / Schweiz	200 www.ctrl-alt-delete.info	[82] 2.5. bis 4.5.03
--RJ45--Iceworld	Romanshorn / Schweiz	300 www.lanpartys.ch	[83] 2.5. bis 4.5.03
LAN Wahn 2003	Staffelstein	150 www.clan-1af.com	[85] 2.5. bis 4.5.03
Galaxy-Netw. LAN #1	Halstenbek	175 www.gn-lan.org	[86] 2.5. bis 4.5.03
LAN Eifel – LAN III	Kall	200 www.laneifel.de	[87] 2.5. bis 4.5.03
LANTASTic Phase II	Kiedrich	200 www.lantastic.org	[88] 9.5. bis 11.5.03
NSN v5.0	Paderborn	300 www.nullsaftnetz.de	[89] 16.5. bis 18.5.03
MultiMadness 19	Seevetal	274 www.multimadness.de	[90] 23.5. bis 25.5.03
Das Grosse Beben 6	Erfurt	772 www.das-grosse-beben.de	[91] 23.5. bis 25.5.03
crazy4-lan1	Dreye	350 www.crazy4-lan.de/	[92] 23.5. bis 25.5.03

te heutzutage Millionen – Summen, die kaum ein mittelständischer Hersteller aufbringen könne, so Molyneux. Der **Populous**-Schöpfer zog als Vergleich die Filmbranche heran, die von der britischen Regierung jährlich etwa 20 Millionen Pfund Subventionen erhält. Die kleinen Firmen würden bei größerer finanzieller Unabhängigkeit wesentlich besser ihre kreativen Ideen verwirklichen, meint der Designer-Guru weiter. Wer weiß, vielleicht produziert Lionhead die nächste **Black & White**-Fortsetzung schon mit Steuergeldern.

→ www.gamestar.de Quicklink: [98]

Organisierte Indizierungsgegner

Auf der Internet-Seite www.bpijs-klage.de ruft die »Initiative gegen die Indizierung von Computerspielen« zu einer Unterschriftensammlung und Spendenaktion auf. Die Zielsetzung des Zusammenschlusses in eigener Erklärung: »Das Indizierungsverfahren in Deutschland abschaffen oder zumindest einschränken.« Um das zu erreichen, sammeln die Initiatoren der Bewegung Spenden. Damit soll ein Verfahren vor dem Europäischen

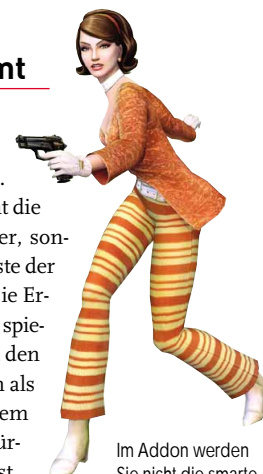
Gerichtshof angestrengt werden. Denn laut Gutachten verstoße die deutsche Indizierungsregelung gegen geltendes EU-Recht, weil der freie Warenverkehr in der EU erheblich eingeschränkt werde. Auf oben genannter Internetseite haben sich schon zahlreiche Unterstützer in eine Unterschriftenliste eingetragen, bei Redaktionsschluss immerhin 24.225 Personen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [99]

NOLF-2-Addon kommt

Zum Actionhit **No One Lives Forever 2** erscheint laut Monolith noch in diesem Jahr ein Addon. Darin verkörpern Sie jedoch nicht die smarte Superagentin Cate Archer, sondern einen fiesen Spion im Dienste der Terror-Organisation H.A.R.M. Die Erweiterung soll sich deutlich flotter spielen als das Hauptprogramm und den Fokus mehr auf beinharte Action als auf Schleicherei legen. Zu welchem Termin wir die Seiten wechseln dürfen, steht noch genauso wenig fest wie ein Name für die Erweiterung.

→ www.gamestar.de Quicklink: [93]

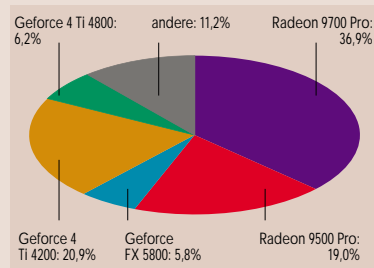


Im Addon werden Sie nicht die smarte Agentin spielen.

Frage des Monats

In Ausgabe 03/2003 fragten wir:

»Was wird Ihre nächste Grafikkarte sein (oder welche haben Sie soeben gekauft)?«



Ergebnis: Die meisten unserer Leser (56 Prozent) werden sich für eine ATI-Karte entscheiden. Nur 33 Prozent greifen zu einer von Nvidia. Die wenigsten Käufer findet die neue Geforce FX.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten (03/2003)

GameStar-Newsticker

★★★ **MECHWARRIOR-FILM:** Die Rechte-Inhaber des Mech-Universums (Wizkids Media) unterzeichneten einen Vertrag mit Hollywood-Produzent Dean Devlin, der bereits an Streifen wie Godzilla und Independence Day mitwirkte. Damit ist ein effektreiches Spektakel vorprogrammiert. [101] ★★★ **FREELANCER:** Die deutsche Version des Weltraum-Epos verschiebt sich nach Angaben von Microsoft vom 17. April auf den 16. Mai. [102] ★★★ **GOTHIC 2:** Zum GameStar-Rollenspiel des Jahres 2002 gibt es laut Jowoods Vertriebspartner Koch Media noch im 2. Quartal dieses Jahres ein Addon. Zu Weihnachten ist eine Gold-Edition angedacht. [103] ★★★ **BREED:** Publisher CDV und die Internetseite Myownmusic.de suchen in einem Song-Wettbewerb nach den stärksten Klängen für den Ego-Shooter. Teilnehmen können alle Einzelmusiker und Bands, die Mitglied bei Myownmusic.de sind. [104] ★★★ **THE LONGEST JOURNEY:** Zu dem dialoglastigen Adventure soll es einen Nachfolger geben. Laut Hersteller Funcom haben die Entwickler allerdings erst die Konzeptphase geschafft. Ein baldiger Termin ist deshalb noch nicht in Sicht. [105] ★★★ **WESTWOOD:** Die renommierte Spieleschmiede hat zum 31. März 2003 offiziell die Pforten in Las Vegas geschlossen. ★★★ **DUNGEON SIEGE:** Entwickler Chris Taylor erzählte uns auf der GDC (inoffiziell) von einem Addon, das im Herbst kommen könnte. [106] ★★★ **MECHWARRIOR 5:** Die Fortsetzung der Mechspiel-Reihe liegt vorerst auf Eis. Die Entwickler wollen zuerst frische Ideen sammeln, um mehr als einen Aufguss des vierten Teils zu liefern. [112] ★★★

Spiele News



Deus Ex 2: Jede Figur und jeder Gegenstand verursacht physikalisch korrekte Geräusche.

Kolumne



Speichern statt Verlieren!

Eine beliebige Situation aus einem aktuellen Action-Spiel: Der Held steht nach über 60 Minuten angespannten Zockens an der kritischen Stelle des ent-

scheidenden Levels. Vom Ziel trennen ihn eine kurze Sprungsequenz über einen Abgrund und ein Kampf gegen eine Überzahl von Feinden. Die Munition ist knapp, Lebensenergie kaum noch vorhanden. Zittrige Finger beim Absprung – der kleinste Fehler bedeutet das Aus. Wohl dem, der jetzt den Spielstand sichert. Doch was, wenn Sam Fisher, Solid Snake oder Tommy Angelo das Speichern verweigern würden? Aktuelle Beispiele dieser Untugend gibt es genug: allen voran Indiana Jones 6, aber auch Freelancer, Enclave oder Raven Shield. In keinem dieser Titel dürfen Sie beliebig speichern.

Liebe Entwickler, haben wir es denn nicht schon oft genug gepredigt? Baut eine anständige Speicherfunktion in die Spiele ein! Schließlich wollen eure Kunden da draußen die Programme auch genießen, wenn sie schon ihr sauer verdientes Geld dafür ausgeben. Und außerdem hat sich noch niemand darüber beschwert, dass er an jeder Stelle abspeichern kann. Bis die Hersteller das endlich lernen, werden wir konsequent weitere Abwertungskästen unter sonst erstklassige Programme wie Indiana Jones setzen.

Patrick Hartmann
Trainee

Deus Ex 2

Warren Spector rückt wieder ein paar Details zu **Deus Ex 2** heraus: Der Chefdesigner plant etwa einen großen Sprung in Sachen Sound. Geräusche im Action-Rollenspiel von Ion Storm entstehen physikalisch korrekter als in jedem bisherigen Titel. Wenn Sie etwa eine Holzstange zwischen Stahlfässer werfen, wird der Lärm jeweils neu berechnet: das Holz auf dem Eisen, die Fässer aneinander oder gegen die Wand, und so weiter. In anderen Spielen erzeugen meist vergleichsweise einfache Skripts die PC-Schallwellen. Bei einer Präsentation beim Entwickler in Austin hat uns das Spiel in Sachen Sound und Grafik sehr gut gefallen. Nach aktuellem Stand erscheint das Programm um eine Verschwörung in der nahen Zukunft Ende 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [46]

Vollgas 2

Frisch aus der Spielehelden-Gruft auferstanden: Ben, lederbejackter Motorradfahrer aus dem '95er-Adventure **Vollgas (Full Throttle)**. LucasArts schickt ihn in **Vollgas 2**



Vollgas 2: Biker Ben im Comic-3D-Look.

erneut auf die PC-Highways. Ben soll einen Bösewicht davon abhalten, eine Stadt und vor allem deren Motorradreifen-Unterlagen (sprich: Straßen) zu zerstören. Den Rocker steuern Sie durch eine schicke 3D-Landschaft, neben Rätseln wird es auch diverse Actioneinlagen geben – vom Boxkampf bis zum Wettrennen. Wenn alles glatt geht, gibt Ben im September 2003 Gummi.

→ www.gamestar.de Quicklink: [47]

Sternenschiff Catan

Als Kartenspiel Kult, bald auch für PCs erhältlich: **Sternenschiff Catan**. Im Kampagnenmodus des Strategiespiels erforschen Sie die Galaxie, lösen Rätsel um dahintreibende Wracks und fremde Spezies, damit Sie am Ende einer langen Irrfahrt nach Catan zurückkehren können. Gegenüber der Papp-Variante sind zahlreiche Erweiterungen geplant, etwa Schutzschilde. An zusätzlichen Ereignissen sind fahrende Händler und Piraten vorgesehen. Das Programm entsteht unter Mithilfe des Kartenerfinders Klaus Teuber bei Rock-A-Zonga und soll im 3. Quartal 2003 fertig sein.

→ www.gamestar.de Quicklink: [53]



Sternenschiff Catan: Umsetzung des Kartenspiels.

Black & White 2

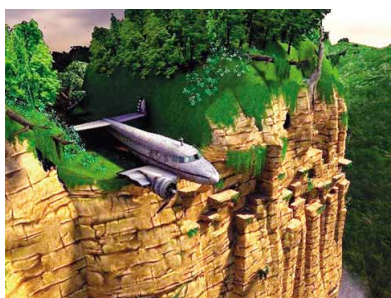
Peter Molyneux setzt alles dran, **Black & White 2** besser als den »nur ordentlichen« Vorgänger zu machen. Wir haben uns auf der GDC in San Jose mit Peter getroffen und eine frühe Version angespielt. Neben sagenhaften Landschaftsgrafiken sahen wir vor allem größere Unterschiede zwischen Gut und Böse: »Als braver Gott baut man seine Anfangsstadt aus, bis sie irgendwann an Minas Tirith aus Herr der Ringe erinnert. Vom Glanz der Metropole fühlen sich dann die Landesbewohner angezogen«, erklärt Molyneux. Böse Spieler greifen andere Städte an und erobern sie. Neben der verbesserten Grafik bauen Molyneux' Mannen neue Elemente ein. Soldaten lassen sich künftig mit einer Leine zu Trupps zusammenfassen oder an die Kreatur ketten. In der Demonstration verband Molyneux einige Kämpfer mit einem Felsbrocken und warf diesen gegen eine Stadtmauer. Die bröckelte an exakt den getroffenen Stellen, bis ein Durchgang entstanden war. Dann strömten die Kämpfer in die Stadt und griffen an. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [48]

Baphomet's Fluch 3

Bei Adventure-Fans steht es ganz oben auf der Warteliste: **Baphomet's Fluch 3**. Derzeit arbeiten die Designer bei Revolution Software am interaktiven Intro. Darin stürzt die Hauptfigur George mit einem Flugzeug über dem kongolesischen Dschungel ab. Unter Zeitdruck müssen Sie in solchen Schlüsselsequenzen bestimmte Aktionen erledigen und etwa mit der richtigen Pfeiltaste einer Gefahr ausweichen. Gleichzeitig dient der Start als Tutorial. Ebenfalls für Einsteiger gedacht: ein innovatives Hilfesystem, das festhängenden Abenteurern auf Wunsch bei Puzzles weiterhilft. Wie das genau funktioniert, ist momentan noch geheim. Nach aktuellem Stand erscheint **The Sleeping Dragon**, so der Untertitel, am 10. Oktober 2003 bei THQ.

→ www.gamestar.de Quicklink: [49]



Baphomet's Fluch 3: In der interaktiven Startsequenz stürzt die Hauptfigur George über Afrika ab.



Black & White 2: Die Kreatur zerstört mit gezielten Schlägen die Stadtmauer. Unsere Soldaten stürmen durch das Loch.

Colin McRae Rally 3

Endlich: In **Colin McRae Rally 3** dürfen Sie in die Rolle von Colin McRae selbst schlüpfen. Im neuen Karriere-Modus erhalten Sie als die Rallye-Legende höchstpersönlich einen 3-Jahres-Vertrag mit Ford. In Japan, Spanien, Schweden, England und vier weiteren Ländern rasen Sie über die Buckelpisten. Vor und nach den Rennen geht es in Zwischensequenzen durch die Service-Area, Sie verfolgen aus Sicht des Fahrers etwa die Zeitmessung oder die Endabnahme der Schlamm Schleudern. Grafisch machen die Autos einen tollen Eindruck – die Entwickler verbraten für die Vehikel bis zu 14.000 Polygone. Für die Landschaft bleibt da wohl nicht mehr allzu

viel übrig, sie wirkt arg detailarm. Ab Juni 2003 dürfen Sie voraussichtlich mit dem Schotten das Gaspedal durchdrücken.

→ www.gamestar.de Quicklink: [50]



Colin McRae Rally 3: Die Autos sehen dank Polygon-Massen toll aus, die Landschaft dagegen nicht.

Leser-Charts

Platz		Spiele
1	(12)	Splinter Cell
2	(9)	Unreal 2
3	(1)	Gothic 2
4	(2)	Mafia
5	(3)	WarCraft 3
6	(5)	Battlefield 1942
7	(7)	Counterstrike (dt.)
8	(10)	Diablo 2
9	(11)	GTA 3
10	(8)	Anno 1503
11	(6)	Age of Mythology
12	(13)	Morrowind
13	(20)	Medal of Honor: All. Assault (dt.)
14	(14)	Fifa 2003
15	NEU	Freelancer
16	(18)	Fußball Manager 2003
17	(10)	I.G.I. 2
18	(13)	Star Wars: Jedi Knight 2
19	(-)	StarCraft
20	(-)	Civilization 3

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 4/2003.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiele
1	NEU	Splinter Cell
2	NEU	Praetorians
3	(4)	Die Sims
4	(3)	Sim City 4
5	NEU	Master of Orion 3
6	(2)	Unreal 2
7	NEU	Raven Shield
8	NEU	I.G.I. 2
9	(5)	Anno 1503
10	(6)	Gothic 2
11	(7)	Battlefield 1942
12	(8)	Fußball Manager 2003
13	(-)	Zoo Tycoon
14	(12)	Fifa 2003
15	NEU	Silent Hill 2
16	(9)	Age of Mythology
17	(-)	IL2-Sturmovik
18	(16)	WarCraft 3
19	(19)	Flight Simulator 2002
20	(14)	Stronghold Crusader

März 2003; nach den Verkaufszahlen von SATURN



Auf CD/DVD:
Video-Special

Enter the Matrix

Ab 5. Juni kämpft Neo in **Matrix Reloaded** im Kino; ab dem 15. Mai dürfen PC-Spieler in Zeitlupe zutreten: im Actionspiel **Enter the Matrix**. Als einer der Protagonisten Niobe oder Ghost prügeln Sie sich durch eine noch geheime Handlung. Eingebunden ins Spiel sind etwa eine Stunde Filmszenen, die entweder direkt aus dem zweiten und dritten Teil der **Matrix**-Reihe stammen, oder teilweise sogar von der Kinofilm-Crew extra fürs Spiel gedreht wurden. Neben den Schlägereien fahren Sie auch Auto oder fliegen mit dem mobilen Rebellen-Hauptquartier Nebukadnezar durch enge Gänge, in denen Sie die feindlichen Eisenkraken wegpusten. Derzeit arbeitet Shiny unter anderem an der PC-Steuerung, die uns bei einer früheren Version noch nicht überzeugen konnte. Geplant ist, alle Kampfanimationen in drei Kategorien zusammenzufassen und damit auf gerade mal drei Tasten zu legen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [52](#)

Pro Beach Soccer

Der Sommer naht, und es wird Zeit, mal wieder selbst Fußball zu spielen? Zur Einstimmung geeignet ist ab April 2003 womöglich **Pro Beach Soccer**. Wir haben mit einer Beta-Version Probe gekickt. Wanadoo hat für seine Sand-Bolzerei Originalstadien und -kicker lizenziert. Pass-Stafetten wie in **Fifa 2003** haben auf Sand kaum Erfolgsaussichten. Doch wenn Sie fleißig tricksen und den Ball immer in der Luft halten, winken schnell Tor-Erfolge. Besonders gelungene Aktionen laden einen Boost-Balken auf. Ist der voll, sind besonders spektakuläre Tricks und Schüsse möglich. Grafisch setzen die Entwickler das Programm wohl dezent in den Sand: Zwar wirken Stadien und die Animationen vergleichsweise hübsch, die detailarmen Spieler halten den Vergleich mit der feschen **Fifa**-Konkurrenz jedoch nicht aus.

→ www.gamestar.de Quicklink: [54](#)



Pro Beach Soccer: Sandiges Fußballspielen für Ballartisten.



Enter the Matrix: In der actiongeladenen Computerwelt können Sie in der Figur von Ghost stilecht Wände entlanglaufen.



Live for Speed (LFS-Team)

Drei junge Programmierer zeigen den etablierten Entwicklern, wo der Schumi den Sprit holt: **Live for Speed** wird ein Online-Rennspiel mit fantastischer Fahrphysik und sehenswerter Grafik. Solo-Spieler dürfen auch gegen die KI antreten. Mit front- oder heckgetriebenen Autos rasen Sie über detaillierte Kurse und sammeln für gute Leistungen Punkte. Sound und Grafik sind noch nicht final, aber das Fahrverhalten ist bereits brilliant: Derart realistische Lastwechsel-Reaktionen und gefühlvoll simuliertes Kuppeln sucht man in den meisten Konkurrenzprodukten vergeblich. Von **Live for Speed** ist bereits eine Demo-Version erhältlich.

→ www.gamestar.de Quicklink: [95](#)



Live for Speed: Frühe Version mit toller Fahrphysik.

GameStar-Charts

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung
1	Splinter Cell	3D-Action	Ubi Soft	03/03	91%
2	Freelancer	Weltraumspiel	Microsoft	04/03	90%
3	BF 1942: Road to Rome	Ego-Shooter-Addon	Electronic Arts	03/03	90%
4	Unreal 2	Ego-Shooter	Infogrames	03/03	89%
5	Nascar Racing 2003	Rennspiel	Vivendi	04/03	89%
6	Vietcong	Taktik-Shooter	Take 2	NEU	88%
7	Medieval: Viking Invasion	Strategiespiel-Addon	Activision	NEU	88%
8	DAoC: Shrouded Isles (dt.)	Rollenspiel-Addon	Wanadoo	NEU	87%
9	IL-2 Sturmovik: Forg. Battles	Flugsimulation	Ubi Soft	03/03	86%
10	Heroes 4: Winds of War	Strategiespiel-Addon	Infogrames	NEU	86%
11	DTM Race Driver	Rennspiel	Codemasters	04/03	85%
12	Black Hawk Down	Taktik-Shooter	Novalogic	NEU	85%
13	Metal Gear Solid 2 Subst.	3D-Action	Konami	04/03	85%
14	Praetorians	Echtzeit-Taktik	Eidos	04/03	84%
15	Enclave	3D-Action	Black Label Games	NEU	84%
16	Raven Shield	Taktik-Shooter	Ubi Soft	04/03	83%
17	Rayman 3	Actionspiel	Ubi Soft	04/03	83%
18	Warrior Kings Battles	Echtzeit-Strategie	Empire	NEU	81%
19	Der Schatzplanet	Echtzeit-Strategie	Disney Interac.	03/03	80%
20	Das achte Weltwunder	Aufbauspiel	Funatics	NEU	80%

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 3/2003 bis 5/2003.

Star Wars: Knights of the Old Republic

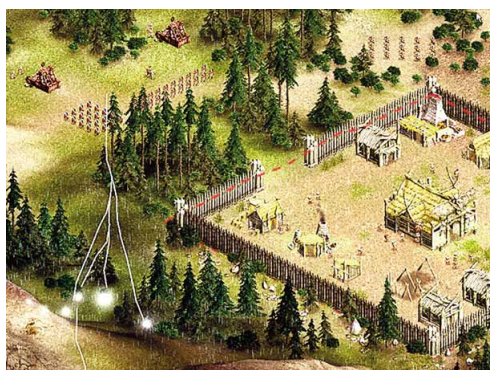
Die Macht ist mit Bioware, denn die Rollenspiel-Hoffnung **Star Wars: Knights of the Old Republic** macht inzwischen kräftige Fortschritte. Dabei zeigt sich, dass die Entwickler offenkundig viel von ihren Genre-Schwergewichten wie **Neverwinter Nights** übernehmen und damit durchaus auch erfahrene Spieler ansprechen dürften. Macht-Zauber etwa werden genau definiert. Beispiel: Eine »Macht-Rüstung« addiert zum aktuellen Verteidigungswert genau +6 Zähler und dauert 20 Sekunden; echte Rüstungen darf der Anwender währenddessen nicht tragen. Nach aktuellem Stand erscheint das Programm im 3. Quartal 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [110]

Against Rome

Gegen römische Legionen mussten wir seit über 1.500 Jahren nicht mehr kämpfen, jetzt geht's am PC jedoch wieder los: im Echtzeit-Strategiespiel **Against Rome**, derzeit bei Independent Arts in Hamm in der Mache. In der Zeit zwischen 200 und 400 nach Christus steuern Sie eines von drei Barbarenvölkern und verfolgen das Schicksal des Stammes über mehrere Generationen. Der Aufbauart wird maximal 25 Prozent des Spiels ausmachen, im Vordergrund stehen Schlachten. Diese sollen erheblich länger dauern als bei den meisten Konkurrenztiteln und Ihnen die Möglichkeit geben, auch in der dicksten Keilerei noch einzugreifen und den Sieg zu retten. Über ein Ruhmpunkte-System erlangen Sie Fertigkeiten und verbessern die Eigenschaften Ihrer Krieger. Geplanter Release: 3. Quartal 2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [55]



Against Rome: Mit Barbaren kämpfen Sie gegen Römer.

Earth 2160

Wir lernen: Triton ist ein Mond von Neptun, Titan begleitet den Saturn und Io den Jupiter. Außerdem gibt's da noch den Mars. Alle



Knights of the Old Republic: Das Star-Wars-Rollenspiel will Genre-Veteranen mit Spieltiefe anlocken.

diese Himmelskörper spielen in **Earth 2160** eine wichtige Rolle – auf ihnen finden die Echtzeit-Schlachten neuerdings statt. Spielerisch erwartet uns Ähnliches wie im Vorgänger: Vier Parteien balgen sich auf ebenso vielen Gestirnen. Als wichtigste Neuerung kündigt Publisher Zuxxez virtuelle Agenten an, die für Geld angeheuert werden können. Diese Personen übernehmen Aufgaben wie Basis-Verteidigung, kümmern sich um Ressourcen und Forschung und haben Charaktereigenschaften, Fähigkeiten und Ausrüstung, die sich ähnlich wie bei einem Rollenspiel entwickeln. Die neue 3D-Grafik-Engine der polnischen Entwickler Reality Pump soll für sämtliche Objekte sogenannte Bezier-Kurven anstelle von Polygonen verwenden, was angeblich einen besonders hohen Detailgrad ermöglicht. Das Programm erscheint frühestens im 1. Quartal 2004.

→ www.gamestar.de Quicklink: [56]

Final Fantasy 11

Für Solo-Rollenspieler gilt die **Final Fantasy**-Reihe als Kult, seit einiger Zeit schlägt sich Teil 11, ein reines Online-Abenteuer für die Playstation 2, in Japan mit rund

200.000 Abonnenten recht wacker. Demnächst soll das Programm im Mittelalter-Szenario auch auf PCs erscheinen. Und das Genre um einige neue Ideen bereichern: So kann der Spieler jederzeit ein überzähliges Item zum Verkauf anbieten, indem er einen Mindestpreis festlegt. Sobald ein Mitspieler den Preis zu zahlen bereit ist, läuft der Handel automatisiert ab. Bei einer Präsentation von **Final Fantasy 11** haben uns die ansehnliche Grafik mit ihren hochauflösenden Texturen und die detaillierten Figuren gut gefallen. Noch in diesem Jahr erscheint das Programm in den USA, ein offizieller Release hierzulande ist bislang nicht bestätigt, allerdings sehr wahrscheinlich. **PS**

→ www.gamestar.de Quicklink: [51]



Final Fantasy 11: Wie hier in der Charakter-Erzeugung sieht die Dame später auch im Spiel aus.

Aktuelle Betatests

Kostenlos die künftigen Spiele-Hits kennen lernen: Bevor der Rest der Menschheit im Laden zugreift, können Sie die potenziellen Meisterwerke von morgen bereits jetzt spielen – als **Betatester**. An dieser Stelle finden Sie in GameStar regelmäßig Links zu Web-Seiten, auf denen Sie sich direkt bei den Entwicklern anmelden.

Spiel	Genre	Hersteller	Info-Adresse
Imperial Wars	Online-Echtzeit-Strategie	Intelligent Life	→ www.gamestar.de Quicklink: [57]
New World Order	Online-Rollenspiel	Project 3	→ www.gamestar.de Quicklink: [58]
Dragon Empires	Online-Rollenspiel	Codemasters	→ www.gamestar.de Quicklink: [59]
Orb	Echtzeit-Strategie	Strategy First	→ www.gamestar.de Quicklink: [60]
Myst Online	Online-Rollenspiel	Ubi Soft	→ www.gamestar.de Quicklink: [61]
Chrome	Taktik-Shooter	Strategy First	→ www.gamestar.de Quicklink: [96]



Kolumne



Streng geheim!

Ui, da machen sie wieder wichtige Gesichter, die Herren Marketingmanager: Es ist Cebit! Hochsaison für aufgeblasene Infos, Zeit der heiß gelaufenen Faxgeräte und überstrapazierten Superlative. Wie also die eigene Botschaft innerhalb des zugemüllten Informationsstroms als unverzichtbar markieren? Das Schlüsselwort lautet: Geheim! Mach es geheim, veranstalte konspirative Treffs »behind closed doors«, wie das stille Kämmerlein mit Künstlernamen heißt. Beschwöre jeden Journalisten, den Kollegen gegenüber dichtzuhalten: »Ist echt nur für eine Handvoll Journos weltweit, nur die ganz wichtigen kommen rein – und Du bist dabei«.

Auf der Cebit 2003 raunten uns Geforce-Hersteller die »vertrauliche« Botschaft von einer »geheimen« Präsentation nur für die »wichtigsten« Journalisten ins Ohr. Doch schon bald fragten an jeder Ecke Kollegen mit Verschwörermiene: »Und, auch schon bei Nvidia gewesen?« Es waren fast alle in der Vorstellung, sogar ATI-Mitarbeiter, per Vertrag vorher zur Geheimhaltung verpflichtet. Eine absurde Situation: Wer aus taktischen Gründen auf den Besuch verzichtete, darf nun frei Gerüchte publizieren, er hat ja nichts unterzeichnet. Eingeweihte dagegen müssen Fakten zurückhalten. Schluss mit solchen Spielchen!

Michael Trier
Leitender Redakteur

Cebit: Weniger Show, mehr Geschäft

Cebit: Laut Messe-Veranstalter kamen dieses Jahr mit 560.000 zahlenden Gästen rund 17 Prozent weniger Besucher nach Hannover als 2002. Die Aussteller zeigten sich aber dennoch zufrieden: »Klasse statt Masse« sei das Motto dieser Cebit gewesen. Zwar pilgerten weniger Schaulustige zur größten IT-Show der Welt, aber die Zahl der Vertragsabschlüsse habe um 10 Prozent zugenommen. »Die Zeit der Shows ist vorbei, es wurden Geschäfte gemacht«, resümierte Ernst Raue von der Deutschen Messe AG. Trotz des positiven Echos – auch von Seiten der Aussteller – bedeutet der Besucherrückgang einen Einnahmeverlust von etwa vier Millionen Euro. Wie jedes Jahr war auch IDG mit einem großen Stand vertreten, der den GameStar-Redakteuren als Ausgangspunkt für ihre Messe-Erkundung diente.

→ www.gamestar.de Quicklink: 73

Athlon XP/3200+

Der kommende **Athlon XP/3200+** hat Gerüchten zufolge einen 200 statt 166 MHz schnellen Frontside Bus (FSB400 beziehungsweise FSB333). Offiziell sagt AMD, man teste den FSB400-Betrieb, derzeit sei aber kein Athlon XP mit diesem Bus geplant. Unter der Hand erfuhren wir jedoch, dass in den AMD-Labors bereits erfolgreich FSB400-Prozessoren laufen. Angeblich soll der **Athlon XP/3200+** Mitte des Jahres mit FSB400 starten. Die schnellere Verbindung zum Mainboard dürfte die Spieleleistung um etwa 10 Prozent steigern.

→ www.gamestar.de Quicklink: 66

Geforce-FX-Nachfolger

Nvidia stellte den Geforce-FX-Nachfolger **NV35** auf der Cebit hinter verschlossenen Türen vor – wir waren dabei. Allerdings dürfen wir über die Geheimvorführung nicht offiziell berichten. Aber die Annahme ist sicherlich korrekt, dass die wenig geheimen Gerüchte auf diversen Internetseiten hinsichtlich der Leistungsfähigkeit und einzelner Features des **NV35** zumindest in die richtige Richtung gehen. So soll die **NV35-Geforce-FX** die doppelte 3D-Performance des aktuellen NV30-Chips erreichen. Der Leistungssprung soll seine Ursache in der Beseitigung des engsten FX-Flaschenhalses haben: Das Speicher-Interface wird 256 statt wie bisher 128 Bit breit sein, heißt es. Im Gegensatz zum Geforce FX wird der **NV35** voraussichtlich ein norma-



Karten mit dem **NV35** sollen angeblich etwa doppelt so schnell sein wie diese Geforce FX 5800 Ultra – aber auf das laute Monsterekühlungssystem verzichten.

les, leiseres Kühlsystem nutzen. Ein offizielles Release-Datum fehlt, aber wir rechnen noch in der ersten Jahreshälfte 2003 mit dem neuen Nvidia-Hoffnungsträger.

→ www.gamestar.de Quicklink: 68

Nokia N-Gage

Herkömmliche Handys disqualifizieren sich für ernsthafte Spieler vor allem durch die eingeschränkten Steuermöglichkeiten – von den grottigen Spielen ganz zu schweigen. Nokia präsentierte auf der Cebit das **N-Gage**, das in erster Linie fürs Spielen und dann erst zum Telefonieren gedacht ist. Querformat für sicheren Halt sowie Steuerkreuz und großes Farbdisplay sollen Gameboy und Co. überflüssig machen. Auf der N-Gage-Internetseite präsentiert der Hersteller erste Spiele für die neue Plattform. Von **Tomb Raider** über **Red Faction** bis zu **Sega Rally** tauchen viele bekannte Namen auf. Die Grafikqualität verblüfft: In 4.096 Farben und bei einer Auflösung von 208 mal 176 Pixeln erstrahlen die Titel fast in Gameboy-Advance-Qualität. Luxuriös ist die eingebaute Hintergrundbeleuchtung. Multiplayer-Partien sind per Bluetooth kabellos möglich. Über die E-Mail-Funktion können Sie Screenshots und



Nokias **N-Gage** bringt Spiele in Gameboy-Qualität aufs Handy; hier eine lauffähige Version des 3D-Hüpfspiels Pandemonium.

Highscores verschicken. Nebenbei übernimmt der nur 136 Gramm schwere Alleskönner typische Organizerfunktionen. Zusätzlich sind UKW-Radio und MP3-Player eingebaut. Das **N-Gage** ist ab Herbst 2003 zu haben, der Preis wird bei etwa 350 Euro ohne Vertrag liegen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [71]

Xabre 2 mit DirectX 9

Sis attackiert ATI und Nvidia im Segment der High-End-Grafikkarten. Der **Xabre 2** entsteht im modernen 0,13-Mikrometer-Prozess. Er unterstützt DirectX 9 und arbeitet mit einem Chip- und DDR2-Speicher-takt von mindesten 375/1.000 MHz. Das Speicher-Interface ist nur 128 Bit breit – ein potenzieller Flaschenhals. Angeblich komprimiert der **Xabre 2** Texturen und andere Bilddaten aber so stark, dass ein 256-Bit-Interface überflüssig sei. Laut Sis-Sprecherin Wei-Wei Yin sollen erste **Xabre 2**-Grafikkarten im Sommer erscheinen. Angaben zur Performance fehlen bislang, aber der Preis steht bereits fest: etwa 200 Euro.

→ www.gamestar.de Quicklink: [70]

Athlon 64 doch erst 2004?



Gerüchten zufolge kommt AMDs **Athlon 64** erst 2004.

Laut AMD-Pressesprecher Jan Gütter (Foto) können Sie den jüngst verschobenen **Athlon 64** im September tatsächlich kaufen. Doch im Gespräch mit GameStar verrieten zwei taiwanische Grafikkarten- und Mainboard-Hersteller, dass der 32/64-Bit-Mischling nicht im September, sondern erst Anfang 2004 in breiter Masse im Laden stehen soll. Angeblich gäbe es Probleme mit der sogenannten SOI-Technologie, die bis zu 30 Prozent höhere Taktraten als das herkömmliche Fertigungsverfahren verkraftet. Weiteres Indiz: Der **Athlon 64** unterstützt maximal PC2700-Arbeitsspeicher (DDR333). Da das Standardisierungsgremium Jedec jedoch bald die PC3200-Norm (DDR400) absegnen wird, könnte AMD die weitere Pause nutzen, um den integrierten Speicher-Controller fit für DDR400 zu machen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [66]

Neue Pentium-4-Chipsätze

Zwar stehen Infos über die neuen Intel-Chipsätze für den Pentium 4 offiziell noch unter Sperrfrist, dennoch zeigten auf der Cebit alle großen Mainboard-Hersteller fer-



Trotz Intel-Sperrfrist präsentierte MSI auf der Cebit ihr **i875-Mainboard** für Pentium 4 und DDR400-Speicher.

tige Produkte. Der **i865**-Chipsatz (Code-name Springdale) unterstützt zukünftige FSB800-Prozessoren und Dual-Channel-PC3200-Arbeitsspeicher (DDR400). Fertige Mainboards von MSI, Asus oder Epox dürften je nach Ausstattung 140 bis 180 Euro kosten. Das neue Flaggschiff **Canterwood** alias **i875** wird mindestens 200 Euro kosten. Den höheren Preis soll ein geheimnisvoller »Turbo-Mode« rechtfertigen. Laut eines taiwanischen Grafikkarten- und Mainboard-Herstellers beschleunigt er die Kombination FSB800-CPU und PC3200-RAM um bis zu 10 Prozent, je nach Anwendung und eingebautem Speicher. Einen ersten **Canterwood**-Test lesen Sie voraussichtlich in der kommenden GameStar-Ausgabe 06/2003.

→ www.gamestar.de Quicklink: [67]

Altec Lansing 251 D mit Decoder

Das auf der Cebit erstmalig vorgestellte 5.1-Boxensystem **251 D** von Altec Lansing entschlüsselt über einen externen Hardware-Decoder Dolby-Digital- sowie DTS-Signale. Damit gibt das **251 D** die Klangkulisse von Filmen ebenso mehrkanalig wieder wie Sur-



Für 200 Euro erhalten Sie beim **251 D** von Altec Lansing ein 5.1-Boxensystem mit Dolby-Digital-Decoder.

roundklänge in Spielen. Am PC spart die externe Decodierung Rechenleistung; für Besitzer von Spielekonsolen sind Lautsprecher mit Decoder die günstigste Möglichkeit, in den Genuss von Dolby-Digital-Sound zu kommen. Trotz seines kompakten Äußeren soll der Subwoofer Bässe bis hinunter zu 20 Hz stemmen können, die Gesamtleistung des Systems gibt Altec Lansing mit 60 Watt RMS an. Das **251 D** wird ab Ende April für etwa 200 Euro in den Läden stehen.

→ www.gamestar.de Quicklink: [72]

DirectX 9.0a ohne Bugs

Kurz vor Redaktionsschluss veröffentlichte Microsoft **DirectX 9.0a**. Die stark überarbeitete DirectX-9-Version behebt bekannte Probleme mit Multiplayer-Spielen und dem MSN Messenger sowie einige ungenannte Bugs. Der Web-Installer ist rund 300 KByte klein. **DirectX 9.0a** läuft auch mit älteren Grafikkarten der DX-8- und DX-7-Generation.

→ www.gamestar.de Quicklink: [115]

Flüssig-TFT-Display

GameStar enthüllt: LCD-Marktführer Samsung plant die Revolution des Monitor-Marktes! Nach dem Schritt von der klobigen Röhre zum Flachbildschirm sollen die neuen Geräte noch einfacher zu transportieren sein. Die sogenannten **W-Displays** funktionieren – stark vereinfacht ausgedrückt – nach dem gleichen Prinzip wie Instant-Kaffee: Sie selbst fügen die Flüssigkeit hinzu. Laut Hersteller war die größte Schwierigkeit bei der Entwicklung die korrekte Anordnung der Kristalle. Doch durch geschickte Polung finden diese mittlerweile problemlos ihren Platz in der Matrix. Zur Montage des Geräts gießen Sie einfach langsam einen Liter destilliertes Wasser zwischen die beiden elektrostatisch geladenen Folien der ausklappbaren Box. Die Kristalle und die Flüssigkeit verbinden sich zum Display. Die neue Technik spart nicht nur Platz, sondern verbessert auch die Antwortzeit von derzeit rund 25 auf rekordverdächtige 5 ms. Zum Transport können Sie das Gerät mithilfe des 36 Euro teuren Spezialföns dehydrieren (Sparsame stellen es einfach über Nacht auf die Heizung). Der **Syncmaster 18,4 Zoll East-ER** kostet extrem günstige 50 Euro, die 20,4-Zoll-Version 80 Euro und der 21,4-Zöller rund 120 Euro. Verkaufsstart der Flüssig-TFT-Displays: Anfang April.

→ [www.gamestar.de Quicklink: \[84\]](#)

Streamium MC-i250

Von Philips kommt die Initiative, herkömmliche Unterhaltungselektronik mit dem Internet und dem heimischen PC zu vernetzen. Der **MC-i250** ist ein High-Tech-Ghettoblas-



Der **MC-i250** von Philips holt sich MP3-Dateien per DSL-Anschluss aus dem Internet und spielt sie ab.

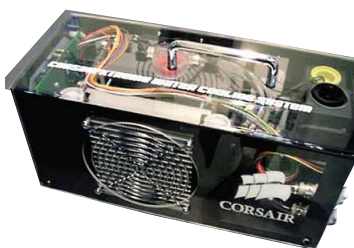
ter und empfängt per Funk Musik aus dem Internet – sofern Sie einen DSL-Zugang haben. Auf Tastendruck loggt sich die eingebaute drahtlose Netzwerkkarte auf Philips' Internetdienst My.Philips.com ein. Wer es lieber verkabelt mag, wählt die **MC-i200**-Version. Musikanbieter wie MP3.com, Music Match oder Virgin 130 stellen ihr Repertoire zu Verfügung. Etwaige Gebühren sind durch

den Kaufpreis von etwa 600 Euro abgedeckt. Per USB-Anschluss kontaktiert der Multi-Entertainer den PC und spielt, gesteuert von einer Infrarotfernbedienung, beliebige MP3-Archive ab. Abseits seiner PC-Onlinetalente ist der **MC-i250** eine solide und gut verarbeitete Micro-Stereoanlage mit MP3-fähigem CD-Spieler und Radio. Ein erster Hörtest auf der Cebit überraschte uns mit kraftvoller Basswiedergabe. Immerhin soll das Gerät 100 Watt RMS aus den Boxen drücken.

→ [www.gamestar.de Quicklink: \[62\]](#)

Wasserkühlung fürs LAN

Der Speicherspezialist Corsair präsentierte auf der Cebit eine Vorabversion einer einfach zu bedienenden, transportablen Wasserkühlung. Sämtliche Elemente bis auf den eigentlichen CPU-Kühler stecken in einem Gehäuse mit Tragegriff. Für den Transport haben die Schläuche selbstverschließende Verschlüsse, sodass Sie PC und Kühlbox einfach trennen können. Laut Hersteller ist das System die derzeit leistungsfähigste Wasserkühlung. Anders als bisherige Kühlverfahren hat das CPU-Element aus Kupfer nämlich rund 100 Schlaufen, normal sind vier bis fünf. Im Gegensatz zur Konkurrenz verwendet Corsair keine Aquariumspumpe von Eheim, sondern eine ausfallsichere Industripumpe, wie sie beispielsweise in Labors zum Einsatz



Corsairs leistungsfähige **Wasserkühlung** lässt sich dank Tragegriff problemlos transportieren.

kommt. Das Kühlaggregat soll im Mai auf den Markt kommen und 250 Euro kosten.

→ [www.gamestar.de Quicklink: \[69\]](#)

Schnellster PC der Welt?

Mainboardhersteller Abit, Speicherexperte Kingston und Kühlungs-Profi Asetek wollten auf der Cebit einen PC vorführen, der stabil über mehrere Tage mit 3,9 GHz Taktfrequenz laufen sollte. Tatsächlich schaffte es das Pentium-4-System sogar auf über 4,0 GHz. Das dabei eingesetzte Kühlsystem **Vapochill** hielt währenddessen die Temperaturen im Gehäuse im Minusbereich. Bei all der Technikbegeisterung haben die drei Hersteller allerdings einen vermeidbaren Fehler begangen: Statt einer GeForce FX 5800 Ultra oder einer ATI Radeon 9700 Pro übernahm eine hoffnungslos überforderte GeForce 4 Ti 4200 den 3D-Dienst. Fazit: schnellste CPU ja, schnellster PC wohl kaum.

→ [www.gamestar.de Quicklink: \[63\]](#)



Auf der Cebit zeigten Abit, Kingston und Asetek den mit **4,0 GHz** angeblich schnellsten PC der Welt.

Hardware-Newsticker

★★★ **SPARKLE**: Wie Leadtek nutzt auch Sparkle bei ihrer GeForce FX 5800 Ultra ein eigenes Kühlsystem. Die SP8830 Ultra soll deshalb leiser und leichter sein als Nvidias Referenzkarte. Der Preis ist noch unbekannt. ([www.gamestar.de Quicklink: \[74\]](#)) ★★★ **NVIDIA**: Die kleine GeForce FX 5200 (Codename NV43) soll spätestens im Mai für unter 100 Euro volle DirectX-9-Unterstützung bieten. [68] ★★★ **MICROSOFT**: Zum 20-jährigen Bestehen der Hardware-Division senkt Microsoft die Preise seiner Mäuse um 20 Prozent. Die Rabattaktion läuft bis zum 30. April 2003. [75] ★★★ **TYAN**: Auf der Cebit zeigte der Grafikkarten- und Mainboard-Hersteller die erste Radeon 9700 Pro mit Temperatur- und Lüfterdrehzahlüberwachung. Kostenpunkt: rund 500 Euro. [77] ★★★ **VIA**: Der neue Athlon-Chipsatz KT400A soll trotz Single-Channel-PC3200-Speicher (DDR400) kaum langsamer sein als Nvidias Nforce 2 mit Dual-Channel-DDR400. [76] ★★★ **GEIL**: Der Speicherspezialist bastelt gerade an einem DDR500-Speicherriegel, aktuelle Übertaktermodule schaffen maximal DDR433. [78] ★★★ **MSI**: Das Sockel-478-Mainboard i845PE-Max3 (Intel i845PE-Chipsatz) unterstützt als erste Hauptplatine den schnelleren FSB800 kommender Pentium-4-Prozessoren. [79] ★★★ **INTEL**: Der CPU-Marktführer tauft den Frontside Bus (FSB) um: Ab sofort heißt er bei Intel offiziell Processor System Bus (PSB). GameStar bleibt vorerst bei der bekannten Bezeichnung. [65] ★★★ **ATI**: Als erste Firma bekam ATI von Intel die Lizenz für die Strom sparenden, integrierten Centrino-Chipsätze für Notebooks. [80] ★★★ **INFINEON**: Der deutsche Halbleiter-Hersteller präsentiert erste DDR2-Samples für Mainboards. Fertige Speichermodule kommen voraussichtlich 2004. Bisher kam schnelles DDR2-RAM nur auf High-End-3D-Karten wie der GeForce FX zum Einsatz. [81] ★★★