



Die Spielemesse E3 wird künftig nicht mehr im Los Angeles Convention Center stattfinden.

KOLUMNE

E3 vorbei?

Okay, das war's mit der E3. Erstmal. Die großen Publisher jubeln pflichtschuldig. Klar, sie sind es ja auch, die die ESA (den US-Verband der Spielehersteller) zu diesem herben Schnitt genötigt haben. Also alles eitel Sonnenschein?



Spricht man mit Entwicklern und kleineren Publishern, ergibt sich ein differenzierteres Bild: Positiv sieht man allenfalls, dass die deutsche Games Convention durch die Schwäche der Konkurrenz gestärkt werden könnte. Dafür geht aber auch einiges verloren, etwa die Chance, sich im Kleinbuden-Rummel der Kienta Hall zu einigermaßen annehmbaren Kosten der geballten Aufmerksamkeit von Presse und Einkäufern zu präsentieren. Da gab es immer mal wieder kleine Erfolgsgeschichten von Nachwuchs-Teams, die dank E3-Präsenz von einem Publisher entdeckt wurden. Das wird nun schwieriger. Zudem war die E3 ein Riesenspektakel, das auch viele Journalisten von Publikumsmagazinen angezogen hat, die sich sonst nur wenig für Spiele interessieren. Ob das so bleibt, ist fraglich: Für Spiele interessiert sich das Mainstream-Publikum kaum, für Spiele plus Messespektakel (inklusive hübscher Stand-Hostessen) schon eher.

Möglich, dass die Spielebranche diesen Schritt noch bereuen wird.

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

ZAHLE DES MONATS

367

Firmen präsentierten sich auf der diesjährigen Games Convention. Das sind 31 Prozent mehr als 2005.

DIE ZUKUNFT DER E3

Die E3 ist tot. Zumindest in ihrer bisherigen Form wird die weltgrößte Messe für Computerspiele, die seit 1995 jährlich Journalisten und Fachbesucher nach Los Angeles gelockt hat, nicht mehr stattfinden. Das bestätigte Douglas Lowenstein, der Chef des US-amerikanischen Veranstalters Entertainment Software Association (ESA) Anfang August.

Hinter diesem Schritt steckt der Druck vieler Spielehersteller. Denn den Firmen ist die Messe im Lauf der Zeit zu teuer geworden. So summierten sich die Standmieten an den drei Veranstaltungstagen zuletzt auf 12 Millionen US-Dollar – Ausgaben für aufwändige Standbauten sowie Logistik- und Unterbringungskosten nicht mitgerechnet. Nach einer Hochrechnung kostete die diesjährige E3 die Aussteller insgesamt rund 80 Millionen Dollar. Auch der Mai-Termin gefällt den Firmen nicht. Die eher seltsam anmutende Begründung: Die Programmierer würden aus ihrem Rhythmus gerissen, der auf das Weihnachtsgeschäft abzielt.

»Eine konzeptionelle Neuausrichtung nach zwölf Jahren E3 erscheint schon deshalb sinnvoll, weil sich die Branche und deren Strukturen in den vergangenen Jahren stark verändert haben«, kommentiert Olaf Wolters, Geschäftsführer des deutschen Herstellerverbandes BIU. Ein von Douglas Lowenstein entworfenes, aber noch nicht finales Konzept soll der Messe deshalb frisches Leben einhauchen: So wird die »neue« E3 wahrscheinlich im Juli stattfinden, also zwei Monate nach dem bisherigen Termin. Damit rückt die Messe näher an das Weihnachtsgeschäft. Zudem sind die großen und teuren Hallen des Los Angeles Convention Center nicht mehr als Veranstaltungsort vorgesehen. Die

ESA wird die Präsentationsflächen stattdessen in die Tagungsräume eines oder mehrerer Hotels in Los Angeles verlegen. Anstatt mit 60.000 Besuchern rechnet der ESA-Chef zudem nur noch mit 5.000. Wie der neue Name »E3 Media Festival« andeutet, richtet sich die Veranstaltung nur noch an Journalisten und nicht mehr an Fachbesucher wie Einkäufer. Damit soll es für Spielehersteller einfacher werden, ihre Projekte der Öffentlichkeit vorzustellen.

Die Reaktionen der großen Spielehersteller waren entsprechend positiv. »EA unterstützt die Entscheidung der ESA, die E3 zu verschieben«, hieß es etwa von Electronic Arts, »der Termin passt besser in den Entwicklungszyklus der Spiele. Darüber hinaus vergrößert eine kleinere Veranstaltung in Los Angeles die Ressourcen für die Messen in Shanghai, Tokio und Leipzig.« Der Verband deutscher Spieleentwickler, GAME, sieht das ähnlich. »Dieser Schritt wird die Games Convention stärken«, sagte Stephan Reichart, Geschäftsführer des Game-Verbandes, gegenüber GameStar. »Als Endbesuchermesse ist die GC besser ausgerichtet und aus Marketingsicht jeden Cent des investierten Geldes wert.«

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H40



Die Standmieten der E3 kosteten rund 12 Millionen Dollar.



Auf der offiziellen Webseite gibt's bereits Informationen zu Race.

RACE

Obwohl die Rennsimulation **GTR 2** erst Mitte September erscheint (Test ab Seite 130), hat der schwedische Entwickler Simbin schon das nächste Rennspiel angekündigt. **Race: The WTCC Game** basiert auf der im Jahr 2005 erstmals ausgetragenen FIA World Touring Car Championship. Die Meisterschaft besteht aus zehn Rennen (unter anderem in Monza und Oschersleben) und gilt als das internationale Pendant zu den Deutschen Tourenwagen-Masters (DTM). Für **Race** haben die Entwickler sämtliche Lizenzen der Saison 2006 erworben – mitsamt allen Originalautos, -teams und -strecken der WTCC. Einen Erscheinungstermin nannte Simbin bislang nicht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H90**

SIMON THE SORCERER 4

Der vierte Teil des humorvollen Adventure-Klassikers **Simon the Sorcerer** erscheint im Februar 2007. Entwickelt wird das Spiel nicht mehr vom englischen

Studio Adventuresoft, sondern von den Berlinern Silver Style (The Fall), die sich die Rechte an dem Namen gesichert haben.

Allerdings ist Mike Woodroffe, der Miterfinder des ersten Teils, laut Silver-Style-Chef Carsten Strehse stark in die Story-Entwicklung involviert. Neben dem Zauberer Simon sollen viele alte Bekannte wie Alix, Calypso und Sumpfling wieder mit dabei sein. Anders als im 3D-Vorgänger orientiert sich die Steuerung wieder am klassischen Point&Click-Prinzip. Trotzdem werden die Hin-

tergründe – ähnlich wie im Adventure **Ankh** – von einer eigens entwickelten 3D-Engine dargestellt. Der Publisher von **Simon the Sorcerer** ist RTL Enterprises.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H88**

KILLERSPIEL-DEBATTE

Das Bundesjugendministerium sieht keine Notwendigkeit für ein Verbot von so genannten »Killerspielen«. Das geht aus einer Antwort der Bundesregierung auf eine Anfrage der FDP-Bundestagsfraktion hervor. Demnach funktionieren das in Deutschland seit 2003 eingeführte System gut und bedarf keiner Verschärfung. Das Ministerium lobt das Modell der »regulierten Selbstregulierung« und sieht einen Vorteil darin, dass »Anbieter und Hersteller bereits vor der Veröffentlichung ihrer Produkte auf mögliche Risiken hingewiesen werden können.« Außerdem sei mit der Alterskennzeichnung der Computerspiele durch die obersten Landesjugendbehörden gemeinsam mit der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) ein System aufgebaut worden, »das weitgehend auf eine hohe Akzeptanz stößt«. Unter anderem durch Kooperationen mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) sei ein »hohes Qualitätsmanagement« erreicht worden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H89**



WORLD OF WARCRAFT SAMMELKARTEN

Im Oktober wird die Firma Upper Deck (**Yu-Gi-Oh!**) auf der Spielmesse in Essen das **World of Warcraft Trading Card Game** vorstellen. In der Grundausrüstung, die etwa 15 US-Dollar kosten soll, stecken 16 Charakterkarten mit aus dem Vorbild bekannten Rassen und Klassen. Dazu gibt es Gegenstände wie Waffen und so genannte Ally-Karten. Die entsprechen hilfreichen NPCs, die Ihnen im Kampf beistehen. Neben den Begleitern beschwören Hexenmeister und Jäger wie gewohnt Dämonen oder Tiere, die durch eigene Karten repräsentiert werden. Als Erweiterung soll es bereits im Oktober das **Onyxia's Lair Raid Deck** geben. Darin treten Sie gemeinsam mit menschlichen Mitspielern gegen den Drachen Onyxia an – komplett mit fiesen Mini-Drachen und Zwischengegnern.

DM PM

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H102**

KURZMELDUNGEN

PREY 2 IN DER ENTWICKLUNG

In einem Interview mit dem amerikanischen Magazin Next-Gen-Biz verriet Scott Miller, Präsident von 3D Realms, dass das Team bereits an einer Fortsetzung des Ego-Shooters **Prey** arbeitet. Für **Prey 2** nehme man sich die Kritik der Fans zu Herzen und wolle noch mehr Innovationen einbauen, so Miller.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H95**

TRENDFORSCHER: COMPUTERSPIELE FÖRDERN INTELLIGENZ

Matthias Horx, einer der einflussreichsten Zukunftsvisionäre im deutschsprachigen Raum, hat Anfang August eine Lanze für das digitale Spielen gebrochen. Moderne Computerspiele schulen nach seiner Ansicht »die kognitiven Fähigkeiten, die wir in der Arbeits- und Wissenswelt des 21. Jahrhunderts brauchen. Es ist das ideale Training für wichtige Fähigkeiten wie Kombinationsgabe, strategisches Denken und emotionale Intelligenz.«

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H96**

ARMIES OF EXIGO: SERVER WERDEN ABGESCHALTET

Electronic Arts hat bekannt gegeben, dass die Multiplayer-Server für das Echtzeit-Strategiespiel **Armies of Exigo** und zahlreiche ältere EA-Sports-Titel am 1. Oktober 2006 abgeschaltet werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H97**

MTV VIDEO MUSIC AWARDS

Bei den Video Music Awards des Musiksenders MTV haben die Veranstalter die Sparte »Spielemusik« eingeführt. Zu den Nominierten der besten selbstkomponierten Spielmelodien gehören unter anderem Hitman: Blood Money, Ghost Recon 3 und Dreamfall. Bei den Spiele-Soundtracks haben mit Burnout Revenge und Fight Night Round 3 die Konsolen die Nase vorn. Die Veranstaltung findet am 31. August 2006 in New York statt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H91**

BLIZZARD ENTWICKELT NEUES STRATEGIESPIEL

Einer Stellenausschreibung auf der offiziellen Webseite nach zu schließen werkelt Blizzard an einen neuen Strategiespiel. Der Entwickler sucht Leveldesigner, die sich im Strategie-Genre auskennen und denen Warcraft 3 und Rise of Legends ein Begriff sind.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H98**

DOOM-3-ENGINE HAT AUSGEDIENT

Id Softwares Boss Todd Hollenshead hat in einem Interview erklärt, dass das Team um John Carmack (Doom, Quake) an einem neuen Grafikgerüst arbeitet. Da sich die Technik aber noch in der Designphase befinde, wolle das Studio keine genauen Details über die Engine und dem darauf basierenden Spiel preisgeben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H99**

NEUER TEIL VON ALARM FÜR COBRA 11

RTL hat die Entwicklung des vierten **Alarm für Cobra 11**-Teils angekündigt. Das Rennspiel mit dem Untertitel Nitro wird diesmal von der Firma Syntec (World Racing 2) entwickelt. Angepeilter Erscheinungsmonat ist der November 2006.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H100**

FILM-NEWS

DRITTER TOMB-RAIDER-FILM GEPLANT

Laut Ian Livingstone, Creative Director bei Eidos, befindet sich der Publisher momentan in Verhandlungen mit dem Hollywood-Studio Paramount über die Produktion eines dritten Tomb Raider-Films. Der Plan sei es, das Drehbuch des Films und das Signaldokument des nächsten Spiels gemeinsam zu erarbeiten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H101**



Guild Wars: Nightfall: Im Realm of Torment warten alptraumartige Instanzen auf den Spieler.



► DVD:
GameStar-
RSS-Reader



► GAMESTAR.DE:
Aktuelle News
als RSS-Feed
QUICKLINK **H137**

KOLUMNE

Die Suppe schmeckt nicht

Kennen Sie Jeremy Soule? Der Mann ist unter anderem für die Soundtracks von Unreal 2, Neverwinter Nights, Oblivion, Prey und Guild Wars verantwortlich. Bei allem



Respekt für Jeremys Arbeit – ich kann es nicht mehr hören! Egal ob ich Aliens jage, Orks schnetzle oder mit Harry Potter zaubere, ständig verklebt mir das gleiche Orchestergeschmalze den Gehörgang.

Das ist natürlich nicht nur Soules Schuld. Den Wust an Synthie-Streichern, der einem Spieler jeden Monat in die Ohren schleimt, kann ein Mensch allein ja auch gar nicht programmieren. Ich vermute eher generelle Einfallslosigkeit als Wurzel des Übels. Als Gipfel der Innovation gelten heutzutage ja schon Lizenz-Soundtracks wie in der Tony-Hawk-Reihe oder den GTAs dieser Welt.

Dabei wäre es so einfach, den passenden Musikstil für jedes Spiel zu finden, bei einigen Titeln wie Tropico oder aktuell Call of Juarez funktioniert das bereits sehr gut. Für die Zukunft wünsche ich mir zum Beispiel kühle Elektronik in Crysis oder für Need for Speed: Carbon harten Rock (Rock, Electronic Arts, Rock! Nicht dieses weichgespülte College-Bubi-Geschrammel aus Most Wanted!). Denn langweilige Sound-Suppen tröpfeln schon genug aus dem Radio, am PC will ich in jeder Hinsicht hochwertige Unterhaltung.

Markus Schwerdtel, Ltd. Redakteur
markus@gamestar.de

GUILD WARS NIGHTFALL

Wir haben uns in den Flieger gesetzt und bei Arenanet in Seattle Kapitel 3 des Online-Rollenspiels **Guild Wars** unter die Lupe genommen. **Nightfall** führt nicht nur zwei neue Klassen (Paragon, Derwisch) ein, sondern entführt Sie auch in die Region südöstlich des aus **Prophecies** bekannten Tyria. Konzentrierte sich der Vorgänger **Factions** sehr auf den Spieler-gegen-Spieler-Aspekt, will **Nightfall** eher Gewicht auf die Story legen. Dazu gehört auch, dass die Charaktere in den Zwischensequenzen nun nicht nur die Lippen bewegen, sondern auch Emotionen wie Verzweiflung oder Freude zeigen.

Im Laufe der 20 Primär- und zahllosen Nebenquests kommen Sie immer wieder in Gebiete, die Sie bereits früher besuchten, die sich aber übel verändert haben: Wo vorher eine Palme im Wind wiegte, ragen nun Tentakeln aus dem Boden. Bis Sie zum Ursprung der Epidemie vordringen, geht die Reise durch eine Flussdeltalandschaft über die Badlands bis in den »Realm of Torment«. Die Instanzen dort spielen mit Ihren Urängsten: Sie wandern durch Berge aus Leichen- und Insektenteilen, Augen starren aus den Wänden und folgen Ihnen.

Der Clou an **Nightfall**: die NPC-Helden, die sinnvoll in die Story integriert werden sollen. Bereits früh im Spiel begegnet Ihnen ein Krieger, der Missionen mit Ihnen erledigt. Nach und nach stoßen weitere Recken hinzu, die sich aus allen Klassen rekrutieren. Das Besondere an diesen Helden, von denen Sie bis zu drei in eine Instanz mitnehmen dürfen: Sie können die Burschen wirklich steuern, ihnen Angriffsbefehle erteilen oder eher defensive Aufgaben zuweisen. Sogar Ausrüstung und acht Fähigkeiten können Sie auf die Kämpfer verteilen.

Wie das alles im Detail funktioniert, dürfen Sie bereits vom 22. bis 24. September selber austesten. Denn dann findet das weltweite PvE-Wochenende (Player versus Environment, also Spieler gegen Monster) statt. Teilnehmen darf jeder – nicht nur Besitzer der Vorgänger **Prophecies** und **Factions**. Wer mehr zu **Guild Wars Nightfall** erfahren möchte, liest eine umfangreiche Preview auf Gamestar.de.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H109**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H130**

GOLD GAMES 9

Besser spät als teuer: Mehr als ein halbes Jahr nach der achten Fassung soll im Oktober 2006 die Sammlung **Gold Games 9** erscheinen. Für Action-Fans liegen darin **Splinter Cell 3: Chaos Theory**, **Prince of Persia: Warrior Within**, **Silent Hunter 3** und **Conflict: Vietnam**. Strategen freuen sich über **Die Siedler 5** und **Panzers Phase 1**, Rollenspieler über **The Bard's Tale** und **Beyond Divinity**. Auch Adventure-Fans (**CSI: Dark Motives**) und Sportler (**Ski Alpin 2005**) gehen nicht leer aus. Das dicke Spielepaket soll rund 30 Euro kosten. Den ausführlichen Test lesen Sie in der Budget-Rubrik der nächsten GameStar-Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **H108**



Gold Games 9: Auch das spannende Agenten-Abenteuer Splinter Cell 3 ist mit dabei.

DIE GILDE 2

Häuser bauen, Arbeiter mobilisieren, Waren verkaufen – wenn es nach den meisten Aufbauspielen geht, war das Leben im Mittelalter ziemlich eintönig. In **Die Gilde 2** verdienen Sie zwar auch auf diese Weise Geld, viel mehr Spaß macht es aber, durch die immense spielerische Freiheit zu Reichtum und Ruhm zu gelangen. Sollte man vielleicht den Bürgermeister bestechen, um ein höheres Amt zu bekommen? Eine Diebesgilde anheuern, um Einwohnern das Gold aus der Tasche zu ziehen? Oder eine adlige Dame heiraten, um in die Oberschicht aufzusteigen? Egal wie Sie reich werden, viel zu tun gibt es in den liebevoll gebauten Städten auf jeden Fall. Ob das Spiel auf lange Sicht motiviert, bleibt abzuwarten. Denn in **Die Gilde 2** gibt es weder eine Kampagne noch eine durchgehende Story. Stattdessen wirtschaften Sie im Endlosspiel oder erledigen unter Zeitdruck bestimmte Aufgaben. Genauer zum Programm erfahren Sie im Test im nächsten Heft.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H59](#)

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

Im Online-Rollenspiel **The Chronicles of Spellborn** treiben Sie auf riesigen Scherben durchs All, denn irgendwann in der fernen, fernen Vergangenheit hat eine unbekannte Macht Ihren Heimatplaneten gesprengt. Um hinter das Geheimnis der Zerstörung zu gelangen, muss Ihr Charakter unter anderem in Visionen in die Vergangenheit reisen und dort Heldentaten der Ahnen bestehen.

Eine Besonderheit des Spiels ist das Waffensystem: Ihr Schwert, Ihr Zauberstab, was auch immer Sie mit sich tragen, hat zunächst keine Statistik-Werte. Aber es hat fünf Fächer, in die Sie Erweiterungen einbauen können – ähnlich wie in die gesockelten Gegenstände in **Diablo 2**. Haben Sie sich eine einmalige und mächtige Waffe gebastelt, können Sie die gegen Bezahlung in eine »epische Waffe« verwandeln lassen. Die kann



The Chronicles of Spellborn: Ihre Waffen können Sie mit magischen Gegenständen aufwerten.



Die Gilde 2: Das Aufbauspiel soll lebendiger und detaillierter als der Vorgänger werden.

dann nicht mehr verändert werden und darf zudem den Namen tragen, den Sie sich für sie ausgedacht haben. Auch das Kampfsystem ist anders als in anderen Programmen. Sie kämpfen über ein so genanntes »Skill Deck«; bei einem Level-50-Charakter etwa bestehend aus sechs Reihen à fünf Fertigkeiten. Ein Kampf beginnt immer mit der ersten Reihe. Sobald Sie eine Fähigkeit daraus aktiviert haben, dreht sich das Deck zur nächsten Reihe, Sie benutzen abermals eine Fähigkeit, eine weitere Reihe folgt und so weiter. Der Deck-Reigen soll Anfang 2007 beginnen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H118](#)

WAR FRONT

Zwar ist der Echtzeit-Strategietitel und **C&C: Generäle**-Konkurrent **War Front** in erster Linie auf knackige Multiplayer-Schlachten ausgelegt, zwei umfangreiche Solo-Kampagnen haben die Entwickler trotzdem eingebaut. Darin kämpfen Sie in jeweils elf Missionen auf deutscher oder britischer Seite in einem alternativen Weltkrieg. Die Missionen sind recht spannend und dauern durch zahlreiche Nebenaufgaben bis zu 90 Minuten lang. So sollen Sie beispielsweise erst ein Lager errichten, mindestens sechs Panzer bauen und mit diesen vom Feind besetzte Gebäude zurückerobern. Anschließend



War Front: Wir lassen die deutschen Truppen eine Basis der Alliierten überrennen.

gilt es, Artillerieposten und die gegnerische Basis zu zerstören. Die KI machte beim ersten Anspielen einen guten Eindruck, allerdings verhedderten sich größere Einheitenmengen oft ineinander. Bis zum Erscheinen im September muss der Entwickler Digital Reality also noch an der Wegfindung feilen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H58](#)

SUDDEN STRIKE 3

Winzig und riesig: Das sind unsere ersten Eindrücke aus der Betaversion von **Sudden Strike 3: Arms for Victory**, dem neuesten Teil der Echtzeit-Strategie-Reihe des russischen Entwicklers Fireglow. Winzig, weil Sie die eigenen und gegnerischen Einheiten kaum erkennen können. Riesig, weil die Schlachtfelder bis zu acht mal acht Kilometer groß sind. Diese Eigenschaften erbt **Arms for Victory** von den Vorgängern. Neu beim dritten Teil ist die stufenlos dreh- und zoombare 3D-Engine. Deren Vorteil ist uns aber noch nicht klar, denn selbst in der höchsten Zoom-Stufe sind Ihre Soldaten kaum größer als Ameisen. Die verhalten sich noch dazu träge und eigenwillig. Das Spiel soll noch im 3. Quartal 2006 erscheinen; ein Publisher steht noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H138](#)



Sudden Strike 3: Amerikanische Infanterie-Einheiten zerstören einen deutschen Panzer.

JUST CAUSE

Was braucht man, um einen Diktator zu stürzen? Einen tollkühnen Helden, viele Waffen und, äh... einen Fallschirm. Im 3D-Actionspiel **Just Cause** gehört der zur Ausrüstung des Diplom-Regimestürzers Rico Rodriguez, den Sie ähnlich wie in den **GTA**-Spielen aus der Schulterperspektive durch einen riesigen Inselstaat steuern. Mit dem Fallschirm dürfen Sie allerhand wilde Stunts vollführen: So können Sie auf Knopfdruck aus einem fahrenden Auto aufs Dach springen, den Schirm öffnen, sich mit einem Lara-Croft-typischen Greifhaken an der Karosse festhalten und sich so in luftigen Höhen vom nun führerlosen Fahrzeug ziehen lassen. Das ist nicht nur Spielerei, sondern oft die einzige Lösung. So kommen Sie in einer Mission nur durch derartige Manöver über die Mauer eines stark bewachten Gefängnisses, um einen Drogenbaron zu befreien. Auch sonst setzen die Entwickler mehr auf kompromisslose Action als auf Realismus: Rico trägt ein riesiges Waffenarsenal mit sich herum, hält einiges aus und mährt ganze Gegnerhorden im Alleingang nieder. Ob die Dschungelhatz auf Dauer motivieren kann, zeigt der Test im nächsten Heft.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H60](#)

SHERLOCK HOLMES 3

Der französische Entwickler Frogwares schickt den Meisterdetektiven Sherlock



Sherlock Holmes 3: Wie immer steht Dr. Watson dem berühmten Detektiv zur Seite.



Just Cause: Als Rico Rodriguez lassen wir in den Tropen keinen Jeep auf dem anderen.

Holmes im kommenden Herbst zum dritten Mal auf Rätseljagd. **Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten**, so der Titel, soll deutlich düsterer ausfallen als die beiden Vorgänger. Im Stil des bekanntesten Holmes-Falls **Der Hund von Baskerville** bestimmen Horrorelemente die Handlung: Überall auf dem Globus verschwinden spurlos Menschen, der Verdacht fällt auf die mysteriöse Cthulhu-Sekte. Steuern werden Sie den Detektiv in der 3D-Welt aus der Ego-Perspektive. Das Rätseldesign soll aber sehr klassisch bleiben, ähnlich wie in den Vorgängern. Das Abenteuer führt Holmes und seinen Begleiter Dr. Watson vom heimischen London in die Schweiz, nach Schottland und nach Louisiana. Das Spiel soll im November bei Frogster erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H110](#)

HEAVY DUTY

Primal Software (**The I of the Dragon**) arbeitet derzeit an einer Mischung aus Action und Strategie. **Heavy Duty** heißt das Projekt und wird Sie ins All auf einen Planeten entführen, der von fiesen Außerirdischen bedroht wird. Zunächst haben Sie nur ein paar Mechs zur Verfügung,

bauen Ihre Armee und Ihr Verteidigungssystem aber durch Erschließung und Nutzung von Ressourcen weiter aus. Im Spiel können Sie wählen, ob Sie mitten in einer Schlacht stecken oder Ihre Truppen in der typischen Strategie-Perspektive befehligen wollen. Der Entwickler verspricht, dass Sie nach Lust und Laune ohne merkbare Ladepausen ins Geschehen rein und bis in den Orbit hinaus zoomen können. Zudem wird das Terrain zerstörbar sein, ganze Erdrutsche sollen Sie verursachen können, um Gegner zu begraben oder um Abschnitte unpassierbar zu machen. Im ersten Quartal 2007 soll der Titel in die Läden rutschen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H128](#)



Heavy Duty: Zunächst kämpfen Sie nur mit ein paar Mechs gegen die Außerirdischen.

JAGGED ALLIANCE 3D

Sirtech, der Entwickler der ersten beiden **Jagged Alliance**-Teile, ist längst Software-Geschichte. Das russische Team von Mistland hat sich der Serie angenommen und will mit **Jagged Alliance 3D** (ursprünglich als Echtzeit-Strategie angekündigt) an den Erfolg der Vorgänger anschließen. Wie gehabt übernehmen Sie die Kontrolle über einen Haufen Söldner, der in einem fiktiven Staat für Ordnung sorgen soll. Kern-Elemente werden auch in der 3D-Version die Entwicklung der Helden und das Finanzmanagement sein. Neu: Nahezu alle Gebäude sollen Sie zerstören können. Mistland will so eine neue taktische Komponente addieren. Wir fragen uns, ob dieser Schuss nicht nach hinten losgeht, war doch eine der großen Stärken der ursprünglichen Spiele, dass Sie sich auf die Umgebung einlassen und darin taktisch klug agieren mussten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H128](#)

METRO 2033

Was machen eigentlich die Menschen, die im Laufe der vergangenen Jahre den **Stalker**-Entwickler GSC verlassen mussten? Die basteln als 4A Game an einem neuen Programm, das ebenso wie **Stalker** in der nahen Zukunft spielt, Rollenspiel-Elemente aufweist und auf einem Buch basiert. **Metro 2033: The Last Refuge** spielt in einem bis auf die Ruinen zerstörten Moskau sowie dem weit verzweigten U-Bahn-



Metro 2033: Der Stalker-Klon von ehemaligen GSC-Mitarbeitern spielt im Moskau der Zukunft.



Jagged Alliance 3D: Gebäude sollen Sie mit den entsprechend starken Waffen zerstören können.

Netz der Stadt. Wie in **Stalker** haben Versuchungen die Umgebung verändert und mutierte Bestien erschaffen, die den wenigen überlebenden Menschen den Lebensraum streitig machen. Die Parallelen zwischen **Metro 2033** und **Stalker** enden jedoch nicht bei der Hintergrund-story, auch die von 4A Game versprochenen Spielelemente hören sich seltsam bekannt an: dynamische Storyentwicklung mit Nebenquests und alternativen Enden, eine ausgeklügelte KI, die sogar auf Lichteinflüsse reagieren soll, realistische Umgebungen mit Nicht-Spieler-Charakteren, die essen, sich unterhalten und Waffen verkaufen, oder auch die Möglichkeit, sich auf eine bestimmte Spielerklasse mit besonderen Fähigkeiten spezialisieren zu können. Ebenfalls vertraut dürften die angekündigten Gravitationsanomalien und Energieklumpen sein, die Gegenstände verschlucken oder beschädigen können. Die nach eigenen Angaben selbst entwickelte 4A-Engine soll DirectX9-Grafik mit allen bekannten technischen Spielerreihen wie High Dynamic Range Rendering, Bewegungsunschärfe, Wettereffekte und mehr bieten. Immerhin scheinen die Ex-**Stalker**-Jungs aus der Verschiebungs-Posse gelernt zu haben: **Metro 2033** ist vorsorglich für Ende 2008 angekündigt. [PET](#) [DM](#) [PM](#)

GEHEIMTIPP DES MONATS

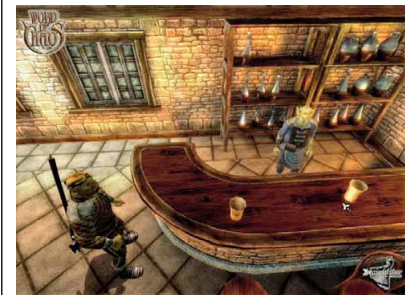
GameStar

10/06

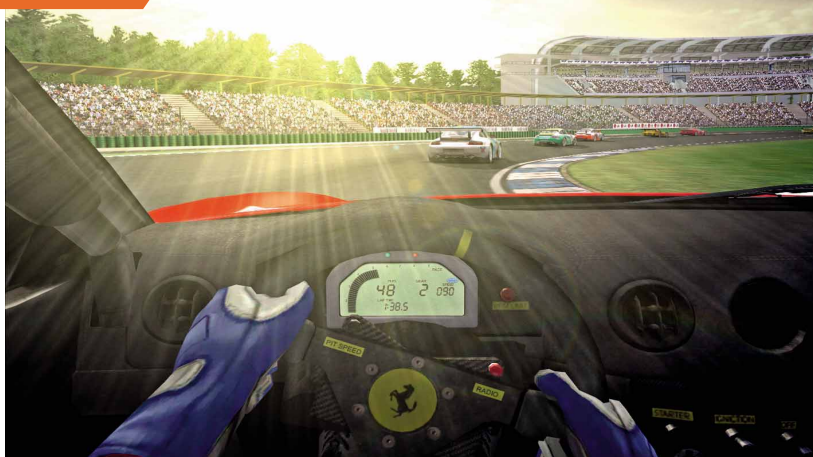
WORLD OF CHAOS

World of Chaos ist ein Rollenspiel, das ebenso wie The Witcher auf einer Buchvorlage basiert. Das vom ungarischen Studio Brainfactor Entertainment entwickelte Programm nimmt sich die Welt Worluk zum Vorbild und schickt Sie in der Rolle des Halb-Orks Skandar Graun auf die Suche nach den Mördern Ihrer Eltern. Teil der Aufgabe ist zudem das Aufstöbern des Artefakts »The World of Chaos«. Über 300 Charaktere, 100 verschiedene Monster, 60 Nebenquests und 240 unterschiedliche Zauber sind die Merkmale von World of Chaos. Der Spieler soll anhand eines offenen Charakter-Entwicklungssystems entscheiden können, welche Laufbahn er einschlägt. Im Januar 2007 geht es ab nach Worluk.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [H127](#)



World of Chaos: Als Halb-Ork auf Mörderjagd.



FRAGE DES MONATS JULI:

»Interessiert Sie die Games Convention?«

Ich werde vor Ort sein: 15%

Ich verfolge die Berichterstattung: 61%

Nein: 6%

Geht so, Neuigkeiten bekomme ich auch so mit: 18%

ERGEBNIS: Die Games Convention ist ein großes Thema. Drei Viertel unserer Leser interessieren sich für die Messe. Nur ein Bruchteil glaubt, auch ohne solche Veranstaltungen gut informiert zu sein.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 09/2006

GAMESTAR-CHARTS 10/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	GTR 2	Rennspiel	10tacle / Simbin	NEU	91	ohne Beschr.	49,99	www.amazon.de
2	Flatout 2	Rennspiel	Empire / Bugbear	08/06	88	12	40,90	www.mediaonline.de
3	Call of Juarez	Ego-Shooter	Ubisoft / Techland	NEU	87	18	44,95	www.smm.de
4	Paraworld	Echtzeit-Strategie	Sunflowers / SEK	NEU	87	12	44,89	www.temeon.de
5	Prey	Ego-Shooter	2K Games / Human Head	09/06	87	18	38,99	www.smm.de
6	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ / Iron Lore	08/06	85	12	37,03	www.mediaonline.de
7	Chessmaster: 10th Edition	Schachspiel	Ubisoft / Ubisoft	08/06	85	6	17,89	www.temeon.de
8	Half Life 2: Episode 1	Ego-Shooter	Electronic Arts / Valve	08/06	84	18	17,56	www.psxchips.de
9	Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver / Fusionsphere	NEU	83	6	34,89	www.temeon.de
10	Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Midway / Midway San Diego	08/06	83	16	28,89	www.temeon.de
11	Dungeon Siege 2: Broken World	Action-Rollenspiel-Addon	2K Games / Gas Powered Games	NEU	81	12	16,89	www.temeon.de
12	Civilization 4: Warlords	Rundenstrategie-Addon	2K Games / Firaxis	09/06	81	6	25,89	www.temeon.de
13	Joint Task Force	Echtzeit-Strategie	Vivendi / Most Wanted	NEU	80	16	43,50	www.computeruniverse.net
14	Devil May Cry 3	3D-Action	Ubisoft / Capcom	09/06	80	16	24,95	www.az-games.de
15	Cossacks 2: Battle for Europe	Echtzeit-Strategie	CDV / GSC Gameworld	08/06	76	12	28,89	www.temeon.de
16	Micro Machines V4	Rennspiel	Codemasters / Supersonic	08/06	76	ohne Beschr.	36,89	www.temeon.de
17	PlanetSide Invasion	Online-Shooter	Sony Online Entertainment	NEU	76	16	16,99	www.smm.de
18	Anstoss 2007	Fußballmanager	Ascaron / Ascaron	NEU	75	ohne Beschr.	34,89	www.electronicscout24.de
19	Die Siedler 2: Die nächste Generation	Aufbauspiel	Ubisoft / Blue Byte	NEU	75	6	44,95	www.amazon.de
20	Star Wolves 2	Echtzeit-Taktik	Frogster / Xbow Software	NEU	75	12	24,90	www.computeruniverse.net

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 08/2006, 09/2006 und 10/2006. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H2



LESER-CHARTS AUGUST

Platz	Spiel
1 (1)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
2 (2)	Gothic 2
3 (5)	World of Warcraft
4 (19)	Titan Quest
5 (3)	Battlefield 2
6 NEU	Prey
7 (10)	Warcraft 3
8 (17)	Half-Life 2
9 (8)	Heroes of Might & Magic 5
10 (7)	Diablo 2
11 (11)	Spellforce 2
12 (16)	GTA San Andreas
13 (6)	Guild Wars
14 NEU	Need for Speed: Most Wanted
15 (15)	Pro Evolution Soccer 5
16 NEU	Rome
17 (18)	Far Cry (dt.)
18 (9)	F.E.A.R.
19 (14)	Age of Empires 3
20 (12)	Counterstrike

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 09/2006



VERKAUFS-CHARTS AUGUST

Platz	Spiel
1 (2)	Guild Wars: Factions
2 (3)	World of Warcraft
3 (1)	Titan Quest
4 (6)	Die Sims 2
5 (8)	Counterstrike Source
6 NEU	Prey
7 NEU	Anstoss 2007
8 (13)	Battlefield 2
9 (16)	Die Sims 2: Open for Business
10 (4)	Fifa WM 2006
11 NEU	Civilization 4: Warlords
12 (7)	Rise & Fall
13 (20)	Counterstrike Anthology
14 (18)	Guild Wars
15 (19)	Schlacht um Mittelamerika 2
16 (12)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
17 NEU	Civ City Rom
18 NEU	Die Sims Deluxe
19 NEU	Hitman: Blood Money
20 (11)	Heroes of Might & Magic 5

09/2006 nach den Verkaufszahlen von SATURN

WECHSELBAD DER GEFÜHLE

ROLLEN SPIELEN. So etwas gab es in der GameStar-Geschichte noch nie: Die Hälfte der Titel, die von unseren Lesern in die Top 10 gewählt wurden, sind (Action-)Rollenspiele – und vier davon stehen sogar an der Spitze der Tabelle. Die gelungene Monsternetzelei **Titan Quest** steigt trotz Bug-Berichten in den Foren auf einen sehr guten vierten Platz. Demnach scheint eingetroffen zu sein, was ich vor einem Jahr prophezeit habe: Die Rollenspiele haben Shooter und besonders Strategietitel in der Spielergunst ausgebootet. Mit den bald erscheinenden **Gothic 3**, **The Witcher** und **Neverwinter Nights 2** wird das wohl so weitergehen.

GEHT ES ABWÄRTS? In den Jahren 2002 und 2003 lagen die zwanzig besten August-Spiele im Schnitt bei 85,0 beziehungsweise 85,9 Wertungspunkten. Seitdem geht's bergab. Nach einem deutlichen Tief im Jahr 2004 (78,6) lag das Noten-Mittel im letzten Jahr bei 83,0. Mittlerweile sind wir bei vergleichsweise mageren 78,1 Punkten angelangt. Woran liegt's? Werden Spiele immer schlechter? Schreiben Sie mir Ihre Meinung.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de





Kostenlos, aber nicht umsonst: Mit F.E.A.R. Combat bekommen Sie einen anständigen Mehrspieler-Shooter gratis.

KOLUMNE

Mehr-Spieler-Modus

Manchmal verstehe ich Spieleentwickler nicht. Es sollte doch klar sein, was ein Spiel auf Dauer am Leben hält: der Multiplayerteil und seine Mods. Denn so toll der Einzelspielerpart auch ist, der ist nun mal früher oder später abgefrühstückt. Da will mir nicht in den Kopf, warum viele Programmierer den Mehrspielermodus nur als lieblose Dreingabe dazuklatschen. Aktuelles Beispiel: Call of Juarez. Brillantes Singleplayer-Abenteuer, im Netzwerk oder Internet aber seelenloser Käse. Ein nicht ganz so aktuelles Beispiel: F.E.A.R. Dessen Mehrspielermodus gibt's jetzt als kostenlosen Download, kompatibel zur Verkaufsversion. Als Werbung für die Solokampagne taugt der aber nicht, denn der Singleplayerpart sieht nicht nur besser aus, sondern zieht seinen Reiz aus der Gruselstimmung, die im Deathmatch nicht überkommt. Neue Kunden für das Vollpreisspiel kann sich sein Publisher Vivendi damit kaum erhoffen. Wo liegt hier also der wirtschaftliche Nutzen? So füllen sich zwar die verwaisten Server, aber davon kann sich auch keiner was kaufen. Ist das dann vielleicht einfach nur... nett? Ich sag ja: Manchmal verstehe ich Spieleentwickler nicht.



Fabian Siegmund, Redakteur
fabian@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

78

Dollar verdiente Sander »Vo0« Kaasjager umgerechnet in jeder Minute seiner Painkiller-Karriere

F.E.A.R. COMBAT

Vor einigen Wochen startete auf der offiziellen Internetseite zum Horror-Shooter **F.E.A.R.** ein geheimnisvoller Countdown. »Combat kommt!«, hieß es. Am 17. August lief der Zähler auf Null, und siehe da: Hinter **F.E.A.R. Combat** verbirgt sich eine eigenständig lauffähige Version des Mehrspielerparts von **F.E.A.R.**, und die gibt's nun als kostenlosen Download. **F.E.A.R. Combat** enthält alle 19 Karten des Hauptprogramms, sämtliche Waffen, zehn Spielmodi und ist sogar zur Verkaufsversion kompatibel. Was das Spiel von anderen Shootern unterscheidet, sind die Mehrspieler-Zeitlupenballereien. Wer innerhalb der recht kargen Levels ein spezielles Artefakt aufnimmt, kann für einige Sekunden die Spielgeschwindigkeit reduzieren. Er selbst verlangsamt sich dabei nicht so stark wie seine Kontrahenten und hat nun einen Vorteil. Interessant ist **F.E.A.R. Combat** daher allemal. Das rund 1,6 GByte große Spiel finden Sie im Premium-Bereich von Gamestar.de oder auf der offiziellen Homepage.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: H132](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H132)

E-SPORT-GEHÄLTER

Die Internetseite Global Gaming hat eine Liste mit Fakten darüber veröffentlicht, wer in der E-Sport-Szene wie viel wofür bekommt. Angefangen beim Monatsgehalt der Mitglieder der *Jax Money Crew*, die trotz ihres Clannamens überhaupt nichts verdienen, über die 4.000 Dollar pro Monat, die Dennis *styla* Schellhase angeblich von der ESSL FIFA-Liga angeboten bekam (und ablehnte), weiter über die 125.000 Dollar, die *Meng RocketBoy* Yang mit dem Sieg über Johnathan *Fatality* Wendel gewann, bis

hin zu den 102 Millionen Dollar, für die Dennis *Thresh* Fong Anfang des Jahres seine Firma Xfire verkaufte. Fong war der erste professionelle E-Sportler der Welt. Da sage nochmal einer, mit Computerspielen bringe man's zu nichts.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: H134](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H134)

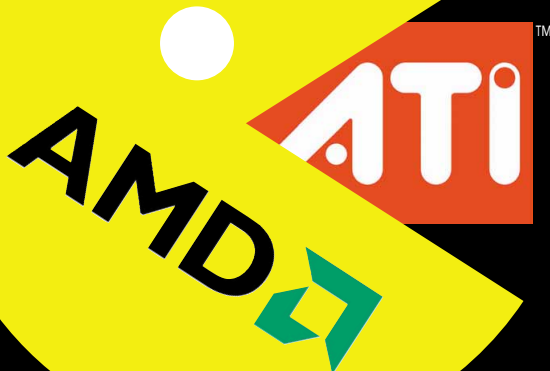
BURNING CRUSADE KLEINERE INSTANZEN

Der Geschmolzene Kern, der Pechschwingenhort, der Tempel von Ahn'Qiraj und die Naxxramas Nekropole sollen die letzten Schlachtgruppentreffs ihrer Größe sein. Im Addon **Burning Crusade** fasst die gefährlichste Instanz, Illidans Schwarzer Tempel, maximal 25 Spieler. Dafür kann der Anführer des Raids einen von fünf Schwierigkeitsgraden wählen und so die Stärke der Gegner und damit indirekt die Belohnungen bestimmen. Außerdem soll ein Gildensystem ähnlich dem von **Guild Wars** eingeführt werden. Das Ehrenpunktesystem erfährt ebenfalls eine Änderung: Die erworbenen Punkte dienen in **Burning Crusade** als direkte Währung, um Waffen und Ausrüstung kaufen zu können.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: H136](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H136)



Im WoW-Addon Burning Crusade fallen Raids kleiner aus.



Der Kauf von ATI durch AMD wirbelt die Beziehungen zwischen Intel, Nvidia und dem neu entstehenden Konzern durcheinander.

KOLUMNE

Luxus-Wahn



Es gibt Menschen, die mit weniger als 18.000 Euro im Jahr eine Familie ernähren müssen. Und es gibt Trekstor, die einen MP3-Player für diese Summe auf den Markt werfen. Gut, über Geschmack soll man nicht streiten... aber, wieso eigentlich nicht? Okay, versuchen wir's mal sachlich: Der iBeat Organix Gold hat ein GByte Speicher. Sie sind nicht beeindruckt? Wir auch nicht. Auch die weitere Technik des Luxus-Players ist allenfalls Durchschnitt: Sie entspricht exakt der des unscheinbaren Markenbruders iBeat Organix, der für schlappe 100 Euro überall zu haben ist. Was also ist dran am Wahnsinns-Gerät? Nun, es ist mit 18-karätigem Gold überzogen und mit 63 Brillanten versetzt. Und wird nur gegen Auftrag und Anzahlung in Höhe von 2.000 Euro gefertigt.

Mehr Schein als Sein also. Hier kauft man Status, keine Technik. Und im Zeitalter von Blendgratanten wie Paris Hilton macht man sich bei Trekstor wohl Hoffnung, dass dieses Konzept nach dem russisch-kanadischen Milliardär Alex Shnaider noch bei weiteren Käufern einschlägt. Denn die müssen nicht aufs Preis-Leistungs-Verhältnis schauen: Weil der Speicherplatz nur 1,0 GByte beträgt (mehr gibt es nicht mal gegen Aufpreis), liegt der GByte-Preis bei 18.000 Euro. Zum Vergleich: Beim mit 430 Euro auch nicht gerade günstigen 60-GByte-iPod gibt's ein GByte für 10,75 Euro. Aber wenn alle Stricke reißen, haben Besitzer des iBeat Organix Gold immerhin eine stabile Geldanlage.

Michael Trier, Stellv. Chefredakteur
michael@gamestar.de

AMD SCHLUCKT ATI

Ende Juli platzte die Bombe: AMD kauft ATI für 5,4 Milliarden US-Dollar. Mit der Übernahme, einer Kombination aus Aktiengeschäft und Barzahlung, will AMD unter anderem von ATIs Know-How bei Mainboard-Chipsätzen profitieren. Wie Intel kann AMD nun Prozessor und Chipsatz mit integrierter Grafik aus einer Hand an Großkunden liefern. Radeon-Grafikkarten und Handychips vergrößern ebenfalls AMDs Produktportfolio und schaffen so unternehmerische Sicherheit, sollte der Absatz von Hauptprozessoren einmal stagnieren.

Auf ATI kommen nach aktuellem Stand eher wenig Änderungen zu: Die Firma soll als eine AMD-Sparte weitgehend wie gehabt weitergeführt werden. Trotz anfangs gegenteiliger Gerüchte sollen beide Markennamen, ATI und Radeon, bestehen bleiben.

Die Übernahme bringt jedoch auch Probleme mit sich. AMDs Hauptkonkurrent Intel beispielsweise ist ein wichtiger ATI-Kunde, ATIs Widersacher Nvidia Hauptzulieferer von Mainboard-Chipsätzen und mit der Nforce-Plattform nicht unwesentlich an AMDs steigenden Marktanteilen in den letzten Jahren beteiligt. Sowohl Intel als auch Nvidia äußerten sich gelassen zur Fusion der Konkurrenz – den Markt verändern wird das Zusammengehen von AMD und ATI aber in jedem Fall. Eine Übernahme von Nvidia durch Intel schließen Finanzexperten dennoch aus: Intel hält durch seine Chipsätze mit eingebauter Grafik bereits rund 30 Prozent Marktanteil auf dem Grafikkarten-Sektor, Nvidia ebenfalls etwa 30 Prozent. Eine Fusion würde ein Monopol entstehen lassen, was die Börsenaufsichten traditionell selten zulassen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H119

ATHLON 64 BILLIGER

Intels flinke und äußerst günstige Core-2-Duo-Prozessoren führen zu einem Athlon-Preissturz von bis zu 60 Prozent. Der Athlon 64 X2/5000+ fällt etwa um 55 Prozent von 700 auf 300 Euro. Der X2/3800+ kostet nun lediglich 150 statt 300 Euro (-50 %). Mit der neuen Preisliste streicht AMD zudem alle Chips mit zweimal 1,0 MByte L2-Cache aus dem Angebot. Mittlerweile im Handel erhältlich sind die Strom sparenden »Energy efficient«-Varianten des Athlon 64 X2. Statt 89 Watt verbrauchen die nur rund 65 Watt. Der Aufpreis liegt je nach Modell zwischen 20 und 60 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H120

RAZER PRO TOOLS

Das 15 Euro teure Zubehörpaket **Pro Tools** für die Razer **Copperhead** besteht aus einer mattsilbernen Oberschale, einer Maustasche aus Neopren sowie aus Gewichten, Dummy-Tasten und zwei Sätzen Mausfüßchen. Das Gewicht können Sie mit den drei Metallbändern der **Pro Tools** um 5 bis 30 Gramm erhöhen. Alle Seitentasten legen Sie auf Wunsch mit den Tastendummies still.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H121



Individualpaket für die Razer Copperhead: die 15 Euro teuren Pro-Tools mit exklusiver Oberschale.

GEFORCE 8 GESICHTET

Nach GameStar-Recherchen hat Nvidia erste Grafikkarten des GeForce-7-Nachfolgers G80 an enge Partner ausgeliefert. Die von uns gesichtete Vorserienplatine belegt wie die GeForce 7900 GTX zwei Slotbleche und hat eine schwarze Kühlerabdeckung. Die neue Hardware unterstützt erstmals DirectX 10, soll aber vor allen Dingen die in DirectX-9-Spielen schnellste Grafikkarte sein. Wahrscheinlich greift der G80-Grafikprozessor auf 32 Pixel Shader zurück und taktet sie mit 700 oder mehr MHz. Als sicher gelten zudem GDDR4-Speicher und ein weiter entwickeltes Kantenglättungsverfahren (AA), das mit High Dynamic Range Rendering (HDR) zusammenarbeitet. Aktuelle GeForce-Platines können nur entweder HDR oder AA berechnen, während die Radeon-X1000-Serie von ATI bei Bedarf beides gleichzeitig darstellt. G80-Grafikkarten sollen zwischen Oktober

und Dezember erscheinen. Die Zeit bis dahin sollen neue GeForce-7-Karten überbrücken: Die GeForce 7900 GS (200 Euro) attackiert die Radeon X1900 GT und die GeForce 7950 GT (300 Euro) die X1900 XT.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: H115](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H115)

BRENNENDE NOTEBOOK-AKKUS

Seit einigen Wochen häufen sich die Nachrichten, dass bestimmte Dell- und Apple-Notebooks aufgrund von minderwertigen Akkus in Flammen aufgehen oder sogar explodieren. Nun ruft Dell weltweit 4,1 Millionen von Sony gefertigte Energiepacks zurück. Die Rückrufaktion betrifft die Produktreihen **Inspiron**, **Latitude**, **Precision** und **XPS**. Auf einer eigens eingerichteten Internetseite (siehe Quicklink) können Dell-Kunden anhand der Seriennummer des Akkus prüfen, ob ein Austausch erforderlich ist.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: H116](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H116)

GOLDENER MP3-PLAYER FÜR 18.000 EURO

Im Vergleich zum **iBeat Organix Gold** ist selbst der teuerste **iPod** (430 Euro) fast geschenkt: Das Luxusobjekt von Trekstor kostet unglaubliche 18.000 Euro. Ein Juwelier fertigt das Prunkstück aus 18-karätigem Gold, weitere Preistreiber sind 63 Brillanten und eine Kette mit Aquamarinsteine. Technisch basiert der Jet-Set-MP3-Player auf dem eher unscheinbaren **iBeat Organix** (100 Euro) mit zweifarbigem OLED-Display und 1,0 GByte Speicherkapazität. Die Musikbox unterstützt MP3, WMA, WAV, ASF und OGG sowie DRM-geschützte Dateien im WMA-DRM9-Format.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: H122](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/H122)



Schwachsinn und Luxus gehen oft Hand in Hand: Trekstor iBeat Organix Gold für 18.000 Euro



Die Nr. 1 für IT-Information.

IDG ist der weltweit führende IT-Medien-Verlag mit Präsenz in rund 80 Ländern und einem Umsatz von über 2,5 Mrd. US-Dollar. Seit 40 Jahren steht unser Name für Top-Qualität in der Technologie-Information. Und das in ihrer gesamten Breite.

Trainee m/w

DVD-Produktion

Beste Aussichten: Als Trainee bei GameStar arbeiten Sie mit der neuesten Hard- und Software an der Erstellung unserer Datenträger. Sie schneiden Videos, spielen Demos, testen Patches und probieren Mods aus. Auf der Suche nach aktuellen Inhalten für unsere Datenträger halten Sie mit Publishern und Spiele-Fans engen Kontakt. Innerhalb von ein bis zwei Jahren bilden wir Sie zum vollwertigen Mitglied unseres Produktionsteams aus, in das wir Sie übernehmen wollen.

Beste Voraussetzungen: Sie haben eine abgeschlossene Ausbildung oder Abitur. Sie interessieren sich stark für die neuen Medien, Videobearbeitung und PC-Spiele jeder Art. Sie bringen ein fundiertes Spielwissen, solide Englischkenntnisse sowie eine sichere Schreibe mit und können gut mit Photoshop/Paintshop umgehen. Kenntnisse einer Programmiersprache, im Videoschnitt (Adobe Premiere) und im DVD-Mastering sind hilfreich. Da zu Ihren Aufgaben neben der eigentlichen DVD-Produktion auch das schnelle Auffinden und Beschreiben neuer Daten gehört, zeichnen Sie sich durch Zuverlässigkeit, überdurchschnittliches Engagement und Stress-Resistenz aus.

Wollen Sie Ihre Fähigkeiten bei uns einbringen? Dann überzeugen Sie uns mit Ihren aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen (Lebenslauf, Lichtbild, Zeugnisse sowie Arbeitsproben), die Sie bitte – vorzugsweise als pdf-Datei per E-Mail – an uns senden. Wir freuen uns auf Sie!

Des Weiteren suchen wir baldmöglichst einen/e

Praktikanten/in m/w

im Bereich Online

Sie wissen, ...
Wir bringen Ihnen bei, ...

wie die Spieler im Internet ticken – und spielen selbst.
wie man eine große Site wie gamestar.de am Laufen hält.

Ihr Profil:

Können Sie Flash oder HTML programmieren?
Können Sie präzise und unterhaltsam schreiben?
Sind Sie im Internet zuhause?

Dann sind Sie der/die Richtige für uns!



IDG Communications Verlag AG ist die größte internationale Konzerngesellschaft mit Sitz in München. Zur deutschen Firmengruppe zählen u.a. IDG Business Verlag GmbH, IDG Magazine Verlag GmbH, IDG Entertainment Verlag GmbH.

Mit unseren Titeln erreichen wir praktisch alle IT-Zielgruppen – vom Computer-Anwender über PC- und Konsolen-Spieler bis zum IT-Entscheider.



IDG Entertainment Verlag GmbH · Katja Staffetius, Personalreferentin
Lyonel-Feining-Str. 26 · 80807 München · E-Mail: kstaffetius@idgcom.de

www.idgverlag.de