



Team Fortress 2 wird wie Team Fortress Classic – nur in bunter 60er-Jahre-Optik und Cell-Shading-Grafik.

KOLUMNE

Mythos entzaubert

»Counterstrike? Von gestern! Tactical Ops? Vergessen Sie's! Aber Team Fortress 2, das wird der ultimative Multiplayer-Shooter für Realismus-Fans.« So oder so ähnlich stellte (sich) Gabe Newell vor sieben Jahren Valves kommenden Online-Meilenstein vor. Die Fans leckten sich damals die Finger, alle anderen sehnten eine Alternative zu den Großen des Genres herbei. Dann herrschte jahrelang Ruhe.

Wohl zu lange. Denn plötzlich taucht das »neue« Team Fortress 2 wieder auf – als Multiplayer-Zusatz eines Episodenspiels, namentlich als Half-Life 2: Episode 2 bekannt. Klar, so erhöht Valve die Attraktivität der überbeurteilten Spielehappen und macht gleichzeitig mit der seit 1999 immer wiederkehrenden (und sicherlich nervigen) Frage nach dem neuen Team Fortress Schluss. Praktisch für den Entwickler, aber ein Schlag ins Gesicht der wartenden Fans. Denn statt zu einem Battlefield-2-Killer zu werden, verkommt Team Fortress 2 zum peinlichen Anhängsel eines Anhängsels. Das mögen die Team-Fortress-Classic-Spieler da draußen anders sehen – meiner Meinung nach hätte Valve aber lieber gleich einen richtigen Schlussstrich unter das Projekt ziehen und den Namen in Ehren sterben lassen sollen.



Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

ZITAT DES MONATS

»Zwischensequenzen erinnern mich an Werbeunterbrechungen im Fernsehen. Sie sind nutzlos und in der Regel schlecht gemacht.«

Peter Molyneux, Chef der Lionhead-Studios, in einem Interview über mangelhaftes Spieldesign.

TEAM FORTRESS 2

Auf der alljährlichen Pressekonferenz von Electronic Arts im kalifornischen Redwood City gab der Valve-Chef Gabe Newell bekannt, dass **Half-Life 2: Episode 2** der Multiplayer-Shooter **Team Fortress 2** beiliegen wird. **Team Fortress 2** war seit 1999 in der Entwicklung, zwischenzeitlich aber auf Eis gelegt worden. Offenbar hat der als realistischer Jetztzeit-Shooter gedachte Titel mittlerweile eine Designumwandlung hinter sich. **Team Fortress 2** wird eine Neuauflage von **Team Fortress Classic** mit verändertem Look; einer Präsentation zufolge sollen die bekannten Klassen wie der Scharfschütze oder Spion ähnlich wie in **No One Lives Forever** in schräger 60er-Jahre-Grafik auf Flaggenjagd gehen. Auch zu **Episode 2** verriet Newell Details. So soll Gordon Freeman City 17 nun weitestgehend verlassen und mit neuen, noch geheimen Waffen auf neue und ebenso geheime Gegner ballern. Zudem bekommt die Source-Engine verbesserte Partikeleffekte verpasst. Um die kümmert sich Gray Horsfield, ehemaliger Mitarbeiter von Weta Digital. Die neuseeländische Firma war für die Spezialeffekte in den **Herr der Ringe**-Filmen verantwortlich.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G147

EMPIRE

Das junge, von einigen **Advent Rising**-Machern gegründete Entwicklerstudio Chair Entertainment hat Details zu seinem ersten Projekt enthüllt: dem Ego-Shooter **Empire**, der auf der Unreal Engine 3 basiert. Die Geschichte handelt von einem fiktiven Zukunftsszenario, in dem in den Vereinigten Staaten ein weiterer Bürgerkrieg ausbricht. Die Hintergrundgeschichte basiert auf einem Roman von Orson

Scott Card, der bereits für die Story von **Advent Rising** verantwortlich zeichnete. Die Buchvorlage zu **Empire** erscheint im November dieses Jahres, während für das dazugehörige Spiel noch kein Erscheinungstermin genannt wurde.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G152

GAMES CONVENTION 06

Ende August öffnet die Games Convention, Europas wichtigste Messe für Computerspiele, zum fünften Mal ihre Pforten. Ab dem 24. des Monats dürfen Spielefans in den Leipziger Messehallen kommende Hits hautnah bestaunen oder selbst ausprobieren. Eine GC-Tageskarte kostet 10 Euro, Schüler und Studenten zahlen 7 Euro. Wer die Herstellerstände an allen vier Tagen unsicher machen will, muss 24,50 Euro hinlegen. Wenn Sie schon mal da sind, kommen Sie in der Halle 5 am Stand F30 vorbei! Dort finden Sie garantiert den einen oder anderen GameStar-Redakteur. Eine ausführliche Vorberichterstattung zur Games Convention samt wichtiger Termine und einer Liste der prominentesten Spiele auf der Messe finden Sie im Magazin-Teil ab Seite 170.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G140



Für die GC 2006 erwartet die Messeleitung etwa 150.000 Besucher.



Gothic 3 wird ohne Starforce-Schutz in den Handel kommen.

GOTHIC 3

Der Publisher Jowood hat dem österreichischen Online-Shop Game Ware Pläne enthüllt, beim kommenden Rollenspiel-Epos **Gothic 3** auf den umstrittenen Kopierschutz Starforce zu verzichten. Möglicherweise ist das die Reaktion auf die im Mai gestartete Online-Petition der größten deutschen **Gothic**-Fanseite World of Gothic. Damals erklärte ein Großteil der Mitglieder, auf den Kauf des Titels verzichten zu wollen, sollte dieser durch Starforce geschützt werden. Kurz darauf hatte ein Community Manager von Jowood im offiziellen Forum Stellung bezogen und vom Einsatz eines »sanfteren Kopierschutzes« gesprochen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G175](#)

ATARI VERKAUFT DRIVER

Der finanziell angeschlagene Spielehersteller Atari hat die Rechte am Namen **Driver** an Ubisoft verkauft. Das 19 Millionen Dollar teure Paket enthält auch den kompletten Programmcode des aktuellen Teils sowie das zuletzt für die **Driver**-Serie verantwortliche Entwicklerstudio Reflections Interactive. Ubisoft-Chef Yves Guillemot: »Wir freuen uns, dass wir mit diesem Kauf in das Rennspiel-segment einsteigen können. Das ist immerhin eines der wichtigsten Genres der Spieleindustrie.« Atari musste sich in letzter Zeit wegen Geldmangels bereits von der **Civilization**-, **Timeshift**- und



Atari hat die Driver-Lizenz an Ubisoft verkauft.

Stuntmen-Lizenz sowie von diversen Hasbro-Marken trennen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G155](#)

HELLGATE: LONDON CODE GEKLAUT

Nach bisher unbestätigten Berichten soll Anfang Juli ein vermutlich chinesischer Hacker in das Firmennetzwerk der Flagship Studios eingedrungen sein und den Quellcode des Action-Rollenspiels **Hellgate: London** gestohlen haben. Das steht zumindest in einem Blogeintrag der Webseite Pass the Press, deren Autor sich auf zuverlässige Quellen beruft. Firmenchef Bill Roper hat auf Anfrage den Vorgang weder bestätigt noch dementiert. Die Indizien sprechen jedoch für den Klau. So wurden die Server vorübergehend heruntergefahren und erst nach einiger Zeit wieder ans Netz angeschlossen. Die Firma ist nicht das erste Opfer dieser Art von Diebstahl. Auch Valve (**Half-Life 2**) und GSC Gameworld (**Stalker**) wurden bereits von Hackern beklaut.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G154](#)



Ein chinesischer Hacker hat vermutlich den aktuellen Quellcode von Hellgate: London gestohlen.

HERR DER RINGE DER WEISSE RAT

Electronic Arts hat Mitte Juli das Rollenspiel **Der Herr der Ringe: Der Weiße Rat** angekündigt. Darin schlüpfen Sie in die Rolle eines Menschen, Elben, Hobbits oder Zwergs und erkunden Mittelerde. Ob Sie auch auf der dunklen Seite kämpfen, ist noch nicht entschieden. **Der Weiße Rat** ist zeitlich vor dem eigentlichen Ringkrieg und Tolkiens Vorgeschichte **Der kleine Hobbit** angelegt. Dennoch sollen Sie im fertigen Spiel auf reichlich Prominenz treffen, etwa Gandalf, Elrond oder Saruman. Für die Figuren werden wie schon bei den bisherigen **Ring**-Spielen die Originaldarsteller aus der Kino-Trilogie für die Sprechrollen verpflichtet. **Der Weiße Rat** geisterte bis zu seiner Ankündigung monatelang unter dem Namen **Project Gray Company** als Gerücht durch das Internet.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G153](#)

KURZMELDUNGEN

RISE OF LEGENDS-TURNIER

Big Huge Games sucht den besten Rise of Legends-Spieler. Zu diesem Zweck startet am 15. September ein groß angelegtes Turnier, das sich über mehrere Monate erstreckt. Die besten acht Teilnehmer werden dann zum Finale am 12. Januar 2007 eingeladen, wo es um Preise im Wert von 100.000 Dollar gehen soll.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G160](#)

NEUES EVERQUEST-ADDON ANGEKÜNDIGT

Der Entwickler Sony Online Entertainment hat für September das mittlerweile zwölfte Everquest-Addon namens The Serpent's Spine angekündigt. Das ausschließlich als Download erhältliche Erweiterungspaket enthält eine neue Rasse (Drakkin), eine zusätzliche Stadt sowie Quests für Helden der Stufen 1 bis 75. The Serpent's Spine wird 29,99 US-Dollar kosten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G159](#)

CYANIDE BRINGT BLOOD-BOWL-SPIELE

Der Entwickler Cyanide (Chaos League) hat sich die Lizenz des Fantasy-Football-Spiels Blood Bowl gesichert und arbeitet bereits an einem ersten Spiel für den PC. Im Vorfeld wurde der Streit zwischen Games Workshop und Cyanide beigelegt, wobei Cyanide die Chaos League-Rechte an Games Workshop abgetreten hat. Gleichzeitig gaben die Verantwortlichen bekannt, dass keine weiteren Spiele dieser Marke geplant sind.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G158](#)

GAMES ACADEMY ERWEITERT STUDIENANGEBOT

Die Berliner Games Academy, Spezialschule für Studiengänge im Bereich Spieleentwicklung, erweitert ab Herbst dieses Jahres ihr Angebot. Neu dabei: die Fachrichtungen »Interactive Audio« sowie »Game Producing«. Beide Studiengänge umfassen insgesamt vier Semester. Die Anmeldung läuft bereits.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G167](#)

NEUE INHALTE FÜR D&D ONLINE

Am 12. Juli hat der Entwickler Turbine das kostenlose Update The Twilight Forge für das Online-Rollenspiel D&D Online veröffentlicht. Inhalt: eine neue Rasse, zusätzliche Quests, Gebiete und Monster sowie ein deutlich größeres Inventar.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G174](#)

FILM-NEWS

GRIM FANDANGO

Dem amerikanischen Film-Blog »The Movie Center« zufolge plant Sleepy Hollow-Regisseur Tim Burton eine Verfilmung des Lucasarts-Adventures Grim Fandango. Der Streifen soll wie Corpse Bride (ebenfalls von Burton) per Stop-Motion-Technologie mit Knetfiguren gedreht werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G157](#)



HALO

Laut der amerikanischen Film-Webseite Dark Horizons wird Denzel Washington (Training Day) als heißester Anwärter für die Rolle des Master Chiefs im Halo-Film gehandelt. Der Oscar-Preisträger hat sich selbst noch nicht zu dem Gerücht geäußert. Halo kommt voraussichtlich 2008 in die Kinos und wird vom King Kong-Regisseur Peter Jackson produziert.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G156](#)



Stronghold Legends: Burgbelagerungen mit Fabelwesen.

KOLUMNE

Indian Battle Adventures: The Alien World War

Schöne Zeiten waren's, als Spiele noch Namen wie »Doom«, »Quake« und »Civilization« trugen. Kurze, einprägsame Titel, Verwechslungsgefahr ausgeschlossen. Diese Zeiten sind vorbei, heute heißen Spiele anders. War World oder Battle World: Kronos. War on Terror oder Conflict: Global Terror. Act of War oder War: Conflict of Battle. Reingelegt, der letzte Name ist frei erfunden; ins Muster passt er aber gut: »War«, »Conflict«, »Terror«, »World«, »Battle« – immer mehr Programme tragen mindestens einen dieser Begriffe im Namen. Das mag daran liegen, dass die meisten griffigen Ausdrücke vergeben sind. Doch das ist kein Grund, sich derartige Dooftitel aus den Fingern zu saugen.

Obwohl: Mit Fingern hat das nichts zu tun. Es kursieren Gerüchte über einen Würfel, mit dem die Entwickler Namen basteln. Das geht ungefähr so: »War« – würfel – »Conflict« – würfel – »of the« – würfel – »World« – »Klasse, den nehmen wir!« Für all die armen Designer, die sich keinen Würfel leisten können, gibt's nun noch drei Titelvorschläge: War Colossus of Battle Terror, Global Robot of Battle Destruction, War Commander: Battlefield of Redemption. Na, sind die nicht toll? Nein, sind sie nicht! Dass es anders geht, zeigt Prey. Das hätte schließlich auch »Indian Battle Adventures: The Alien World War« heißen können. Tut's aber nicht, und das macht Hoffnung, dass die schönen Zeiten irgendwann wieder kommen.

Michael Graf
micha@gamestar.de

STRONGHOLD LEGENDS

Im neuen Echtzeit-Strategiespiel von Firefly taktieren Sie sich durch die Mythen von König Artus, Dracula und den Nibelungen. Ein paar Missionen durften wir mit einer Beta-Version schon mal antesten. Im Prinzip spielt sich Legends wie eine Mischung aus **Stronghold 2** und **Warcraft 3**: Sie errichten einerseits Fantasy-Schlösser samt Wirtschaftskreisläufen und bestreiten andererseits anspruchsvolle Echtzeit-Schlachten mit spezialfähigkeiten-gespickten Fabelwesen. Riesen schlagen Löcher in Mauern, Imps hinterlassen eine feurige Spur der Verwüstung, Riesenfledermäuse stürzen sich im Kamikaze-Angriff auf Bogenschützen – was sich zwar alles hübsch spielt, aber alles andere als hübsch aussieht. Wer keinen großen Wert auf Grafik legt, darf sich dennoch auf den Veröffentlichungstermin im September freuen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/6215

FLIGHT SIMULATOR X

Ganz knapp vor Redaktionsschluss präsentierte uns Microsoft eine erste spielbare Version des **Flight Simulator X** in Seattle. Eine ausführliche Preview folgt in der nächsten Ausgabe. Das Wichtigste in Kürze: Im Mehrspielermodus können Sie auch Fluglotse werden – samt Kommunikation über Skype oder Teamspeak. Ebenfalls neu: 50 Missionen, in denen Sie Ringe durchfliegen oder Rennen absolvieren. Außerdem gibt es jetzt Belohnungen, etwa für zehn erfolgreiche Landungen oder 10.000 Stunden Flugzeit. DirectX-10-Grafik wird nachgereicht, weil den Entwicklern derzeit noch keine passende Hardware zur Verfügung steht. Außerdem erscheint Windows Vista erst im Januar, der **Flight**

Simulator X aber bereits »deutlich vor Weihnachten«, so Microsofts letzte Aussage zu diesem Thema.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/6214



Flight Simulator X: kommt ohne DirectX-10-Grafik.

ARCHLORD

Alles hört auf Ihr Kommando – zumindest in **Archlord**. Denn im Online-Rollenspiel können Sie sich zum Herrscher der Welt aufschwingen. Hierzu müssen Sie mit Ihrer Gilde eine lange Questreihe lösen, Burgen belagern und andere Spielergruppen in PvP-Schlachten bezwingen. Die Sieggilde entscheidet, wer Herrscher wird. Der Obermotz darf dann unter anderem das Wetter ändern, KI-Monster beschwören, Meteore werfen und auf einem Drachen reiten. Starten soll der Kampf um die Online-Weltherrschaft im 3. Quartal 2006.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/6139



Archlord: Herrscher tragen eine schicke Rüstung.



► AUF DER GAMES CONVENTION:
War Front
 • Anspielen
 ab 12 Jahren
Haze
 • Anspielen
 ab 16 Jahren

RAYMAN RAVING RABBIDS

Einer der letzten großen Jump&Run-Helden hält dem PC die Treue: Der neue **Rayman**-Teil **Raving Rabbids** wird auch in einer Computerversion erscheinen. Serientypisch geht's ziemlich verrückt zu: Diesmal überfallen wahnsinnige Dämonenhäschen die Welt, versklaven Rayman und zwingen ihn dazu, sie zu unterhalten. Wie? Beispielsweise durch Kuhwerfen, Schweinemelken oder dem Klosauger-Schießen. Die Häschen-Herrscher sind dabei wenig zimperlich, Kühe werden durch eine enorme Kanone ins örtliche Megastadion geschossen. Außerdem wird getanzt: Wenn Sie die richtigen Tanzbewegungen ausführen, gehen die Fellviecher begeistert mit. Je erfolgreicher Sie die fluffige Meute beeindrucken, desto mehr Welten und Herausforderungen sollen freigeschaltet werden. Ein konkreter Erscheinungstermin für das Spiel steht noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G222](#)

WAR FRONT

Wenn diese drei sich streiten, hagelt es Eis- und Atombomben: **War Front** handelt von einem alternativen Echtzeit-Weltkrieg, in dem sich Deutsche, Alliierte und Russen mit futuristischen Waffen bekämpfen. Wir haben den Mehrspieler-Modus angespielt und halten fest: Die drei Parteien ergänzen sich exzellent. Wer gerne knobelt, erfindet ständig neue Taktiken: Alliierte Helis etwa setzen Helden hinter der Front ab, sowjetische Eispanzer frieren Tiger-Tanks ein, deutsche Jetpack-Soldaten sausen übers Schlachtfeld. Superwaffen wie die erwähnten Eis- und Atombomben sorgen für zusätzlichen Wumms. Wenn die Balance stimmt, kann das auch grafisch beeindruckende **War Front** daher zum ernsthaften Konkurrenten für **C&C Generäle** werden. Erscheinen soll's im September 2006.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G138](#)



War Front: Die Alliierten werfen unter anderem Atombomben ab.



Rayman: Raving Rabbids: Der gliederlose Rayman muss verrückte Hase in Wettkämpfen bei Laune halten.

SWORD OF THE STARS

Die bisher unbekannten Kerberos Productions aus Kanada arbeiten aktuell an der Weltraum-Rundenstrategie **Sword of the Stars**. Darin geht es typischerweise



Sword of the Stars: Schlachten sollen dank der ausgewürfelten Waffen stets anders verlaufen.

um die Eroberung von Planeten. Was den Titel aber von **Galactic Civilizations** und Co. unterscheidet, ist der dynamische Technologiebaum. Bei einer Präsentation in der Redaktion erklärte uns der Cheftwickler Chris Stewart, was sich dahinter verbirgt: »Bei jedem Spielstart werden die Forschungs-Upgrades neu ausgewürfelt. Dadurch verläuft keine Partie wie die andere.« Und tatsächlich, während wir in einer Partie mit unseren hoch gezüchteten Raketen auch dicke Zerstörer wegputzen konnten, mussten wir uns beim nächsten Spiel mit ein paar Verteidigungsminen einer gegnerischen Invasion erwehren. Ob das in Sachen Balance gut ausgeht, sagen wir Ihnen im September. Dann soll der ambitionierte Titel bereits fertig sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G177](#)

HAZE

Die Zukunft: Im Jahr 2025 bestreitet die Mantel Corporation Kriege für die Staa-

ten, die es sich leisten können. NATO und UN sind Schnee von gestern. Als irgendwo in Südamerika ein Bürgerkrieg ausbricht, schickt Mantel seine Männer dorthin. Die von der biomedizinischen Abteilung des Konzerns entwickelte Wunderdroge »Nectar« lässt die Söldner effizienter kämpfen. Sie schlüpfen im Ego-Shooter **Haze** von Free Radical Design (**Time Splitters** für die PlayStation 2) in die Haut eines dieser Soldaten, erleben drei Tage des Krieges und angeblich eine bisher ungekannte Intensität in Sachen Story. Free Radical Design verspricht, dass die Art und Weise, in der **Haze** mit den Themen Krieg und Gewalt umgehen wird, Grund für Diskussionen sein wird. Man will an die Emotionen des Spielers appellieren und dafür Tricks benutzen, wie sie bisher nur in Filmen zu sehen waren. Bereits auf der E3 fragten wir das Entwicklerteam nach Details. Doch wollte man dort genauso wenig verraten wie in den Pressemitteilungen. Auf der Games Convention wird **Haze** bei Ubisoft gezeigt. Hoffentlich dann auch mit den so vollmundig angekündigten filmischen Momenten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G181](#)



Haze: Der Ego-Shooter will an Emotionen der Spieler appellieren.



FIELD OPS

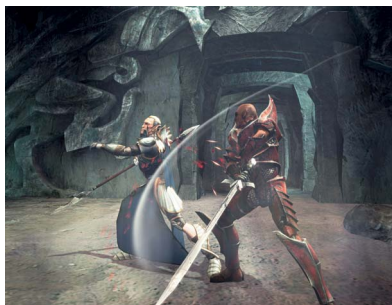
Was **Rise & Fall** in Ansätzen versucht hat, will **Field Ops** nun weiterführen: Action und Strategie verbinden. Denn anders als in **Midways** Echtzeit-Strategiespiel dürfen Sie in **Field Ops** jederzeit in die Ego-Perspektive wechseln. Dabei ist es egal, ob Sie in die Haut eines Scharfschützen schlüpfen oder einen Panzer steuern. Die von Freeze Interactive entwickelte Grafikengine kann in der Shooter-Perspektive fast mit aktuellen Actiontiteln mithalten. Damit auch Taktikfans auf ihre Kosten kommen, dürfen Sie Ihren KI-Kollegen Feuerbereiche zuweisen oder sie in Deckung gehen lassen. Die 16 Missionen umfassende Kampagne schickt Sie in die Ukraine oder die USA. Allerdings erst im Oktober dieses Jahres.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G103](#)

ELVEON

Kunst kommt von Können – und wer die Kampfkunst des Action-Rollenspiels **Elveon** wirklich meistern will, darf sich deshalb auf ein komplexes Kampfsystem einstellen. Statt hektischem Mausgeklack regiert in den teils minutenlangen Nahkämpfen die Taktik: So können Sie Schläge auf drei Körperzonen (Kopf, Brust, Beine) ansetzen. Wer keine Lücke in der Verteidigung findet, haut besonders kräftig zu und bringt den Gegner so aus dem Gleichgewicht. Natürlich kostet so etwas mehr Zeit als flotte Stöße, was Sie wiederum anfällig für schnelle Konter macht. Außerdem bringt jede der drei Waffengattungen Schwert, Stab und Dolche völlig andere Abwehr- und Angriffsmänöver mit sich. Damit Sie trotz aller Kampfkomplexität die Übersicht behalten, wird die Spielkamera die Duell von schräg oben in Szene setzen. Auf der Games Convention können Sie erstmals ausprobieren, wie das alles funktioniert, denn 10tacle wird auf der Messe eine spielbare Version von **Elveon** präsentieren. Durchs komplette Spiel werden Sie sich jedoch erst Anfang 2007 kämpfen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G219](#)



Elveon: Komplexe Nahkämpfe mit System statt stupider Prügelei im Fantasy-Szenario.



Kein Scherz: **Field Ops** sieht zwar aus wie ein Shooter, ist aber ein reines Echtzeit-Strategiespiel.

LEGO STAR WARS 2

Das Actionspiel **Leg Star Wars 2** will Sie durch die ersten drei Teile (Episode 4 bis 6) des Weltraumepos schnetzeln lassen. Dabei benutzen Sie Reittiere und Fahrzeuge – und schrotten wie in der Vorlage im X-Wing den Todesstern. So viel zu **Star Wars**. Nun Lego: Wenn Sie das erste **Lego**



Lego Star Wars 2: der Klötzchenbösewicht.

Star Wars besitzen, sollen Sie über 50 Charaktere kombinieren können. Sie stecken einfach Heldenteile zusammen. Wir probieren es bei Erscheinen Mitte September mit Prinzessin Darth Leia.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G217](#)

UNDERCOVER

Das österreichische Team Sproing hat bislang neben diversen **Moorhuhn**-Ablegern das ordentliche Adventure **(T)raum-schiff Surprise** entwickelt. Der Designer Georg Heinz besuchte uns, um uns das neue Projekt des Studios vorzuführen: **Undercover: Operation Wintersonne**, ein klassisches Adventure im Weltkriegs-Szenario. Den englischen Physiker John Russell schlägt es als MI6-Geheimagent nach Deutschland, um einem Waffenprojekt der Nazis nachzugehen.

Dazu lösen Sie Inventarrätsel mit seltenen Logik-Knocheilen. Beim Probespielen erschien uns das Tempo sehr schleppend und einige Lösungen weit hergeholt, dafür punktete die Atmosphäre. Der Einsatz soll schon Ende September beginnen.

[PET](#) [GR](#) [MIC](#) [MS](#) [CS](#) [HK](#) [DM](#)

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G194](#)

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

09/06

BATTLE WORLDS: KRONOS

Kaum übersehbar: Remakes alter Spieleklassiker sind gerade modern. Manche davon sind überflüssig, andere längst überfällig. Zu letzteren könnte **Battle Worlds: Kronos** gehören. Die Bremer Entwickler King Art (bisher durch Flash-Spiele wie **Murphy's Gesetz** oder **Web Racer** bekannt) nehmen sich das Rundenstrategie-Urgestein **Battle Isle** als Vorbild. Auf übersichtlichen Hexfeld-Karten stehen sich mindestens zwei Armeen gegenüber, die mit 35 Einheitenentypen aufeinander losgehen. Wichtig sind für Projektleiter Jan Theysen vor allem Bedienung und KI, bei der Technik geht Übersicht vor Schönheit. **Battle Worlds: Kronos** soll außerdem volle Battle-Unterstützung bieten, Fans können von der Grafik bis zu den Regeln das ganze Spiel umkrempeln. Ein Publisher ist schon gefunden; im ersten Quartal 2007 sollen die Schlachten starten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G149](#)



Battle Worlds: Neuauflage von Battle Isle.



FRAGE DES MONATS JUNI:

»Was halten Sie von technisch und spielerisch aufbereiteten Spieleklassikern?«

Wenn, dann nicht von jedem Mist: 46%

Abzocke! Ich will Innovation: 4%



Hin und wieder okay, aber ich möchte neue Spiele: 33%

Das sollte mit jedem Klassiker gemacht werden: 17%

ERGEBNIS: Unsere Leser sind sich einig: Statt jeden bekannten Namen wieder zu vermarkten, sollten nur von ausgewählten Spielen Neuauflagen entwickelt werden — aber nur, wenn es auch neue Titel gibt.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 08/2006

GAMESTAR-CHARTS 09/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Guild Wars: Factions	Online-Rollenspiel	Ncssoft / Arenanet	07/06	90	12	35,79	www.atelco.de
2	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft / Big Huge Games	07/06	89	12	44,90	www.cyberport.de
3	Flatout 2	Rennspiel	Empire / Bugbear	08/06	88	12	40,90	www.mediaonline.de
4	Prey	Ego-Shooter	2K Games / Human Head	NEU	87	18	43,89	www.temeon.de
5	Darkstar One	Weltraumspiel	Ubisoft / Ascaron	07/06	86	12	40,00	www.mediaonline.de
6	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft / Nival	07/06	86	12	38,80	www.mediaonline.de
7	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ / Iron Lore	08/06	85	12	37,03	www.mediaonline.de
8	Chessmaster: 10th Edition	Schachspiel	Ubisoft / Ubisoft	08/06	85	6	17,89	www.temeon.de
9	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Ubisoft / Grin	07/06	85	16	41,80	www.mediaonline.de
10	Half Life 2: Episode One	Ego-Shooter	Electronic Arts / Valve	08/06	84	18	17,95	www.cxtreme.de
11	Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Midway / Midway San Diego	08/06	83	16	41,61	www.atelco.de
12	Dreamfall	Adventure	DTP / Funcom	07/06	82	ohne Beschr.	32,26	www.temeon.de
13	Rush for Berlin	Echtzeit-Strategie	Deep Silver / Stormregion	07/06	82	16	39,90	www.mediaonline.de
14	Civilization 4: Warlords	Rundenstrategie-Addon	2K Games / Firaxis	NEU	81	6	25,89	www.temeon.de
15	Devil May Cry 3	3D-Action	Ubisoft / Capcom	NEU	80	16	25,00	www.mediaonline.de
16	Hitman: Blood Money	3D-Action	Eidos / IO Interactive	07/06	80	18	44,00	www.cxtreme.de
17	Cossacks 2: Battle for Europe	Echtzeit-Strategie	CDV / GSC Gameworld	08/06	76	12	28,89	www.temeon.de
18	Micro Machines V4	Rennspiel	Codemasters / Supersonic	08/06	76	ohne Beschr.	36,89	www.temeon.de
19	Planetside Invasion	Online-Shooter	Sony Online Entertainment	08/06	76	16	17,89	www.temeon.de
20	Civ City Rom	Aufbauspiel	2K Games / Firaxis	NEU	74	6	33,89	www.temeon.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 07/2006, 08/2006 und 09/2006. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G2



LESER-CHARTS JULI

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 08/2006



VERKAUFS-CHARTS JULI

Platz	Spiel
1 NEU	Titan Quest
2 (2)	Guild Wars: Factions
3 (5)	World of Warcraft
4 (6)	Fifa WM 2006
5 NEU	Titan Quest (Special Edition)
6 (7)	Die Sims 2
7 NEU	Rise & Fall
8 (10)	Counterstrike Source
9 NEU	Flatout 2
10 NEU	Radsport Manager Pro 2006
11 (3)	Heroes of Might & Magic 5
12 (8)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
13 (12)	Battlefield 2
14 (1)	Half-Life 2: Episode One
15 NEU	Red Orchestra
16 (13)	Die Sims 2: Open for Business
17 NEU	Die Römer
18 (17)	Guild Wars
19 (18)	Schlacht um Mittelamerika 2
20 (16)	Counterstrike Anthology

08/2006 nach den Verkaufszahlen von SATURN

ZU HEISS FÜR HITS

GÄHNENDE LEERE. Das alljährliche Sommerloch und die Fußball-WM hinterlassen ihre Spuren. Momentan gibt es gerade einmal vier Neueinsteiger in der Liste aktueller Toptitel. Zum Vergleich: Letzten Monat waren's noch sieben. Warum heben sich die meisten Publisher ihre Hits immer für den Herbst und das Weihnachtsgeschäft auf? Ich richte den Blick mal auf die Filmindustrie: Dort haben auch in den heißen Monaten Blockbuster wie **Fluch der Karibik 2** oder **Ab durch die Hecke** regen Zulauf. Und wer bei solchen Temperaturen ins Kino geht, sitzt auch gerne vor dem Rechner und spielt.



ALT GEGEN NEU. Unsere monatliche Leserumfrage macht klar: Spiele-Remakes sind nur dann gefragt, wenn die Qualität stimmt. Die aktuellen Verkaufscharts belegen das deutlich. Von den zwölf von uns in der letzten Ausgabe getesteten Neuauflagen steht keine einzige in der Top 20. Und das, obwohl so prominente Namen wie **Outrun 2006** oder **Sensible Soccer** dabei waren.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de



Paraworld ist schon zwei Monate vor Veröffentlichung Vorzeigespiel der NGL.

KOLUMNE

Etwas mehr Demut bitte

Stolz verkündete Sunflowers in einer Pressemeldung unter dem Titel »Dinos verdrängen Orks«, dass Paraworld das neue offizielle Gold-Spiel der Netzstatt Gaming League (NGL) wird und damit Warcraft 3 noch vor der Veröffentlichung von dieser Position verdrängt. Nun ist die NGL nicht die Welt und eine »Gold-Nominierung« nichts wirklich Bedeutendes. Was mir aber sauer aufstößt, ist die Arroganz, die sich hinter dieser Aussage verbirgt. Denn eigentlich sagt Sunflowers nichts anderes als »Paraworld ist besser als Warcraft 3«. Dabei ist Paraworld noch nicht mal erschienen, seine Qualitäten muss es erst noch beweisen. Dass man sich mit der Genreferenz messen will, ist nichts Verwerfliches. Nur würde etwas Demut, Respekt und Achtung vor der Genrelegende für deutlich mehr Sympathien sorgen, als dieses Guerilla-Marketing. Keine Ahnung, wie gut Paraworld wird, aber diese Art von Panik-Pressarbeit hat es sicher nicht verdient.



Mick Schnelle, Redakteur
mick@gamestar.de

PARAWORLD BEI DER NGL

Die Netzstatt Gaming League (NGL) startete Anfang Juli in die sechste Saison. Die beliebtesten Titel werden in der »Gold«-Serie gespielt und in einem LAN-Finale ausgetragen – bislang waren das Counterstrike 1.6 sowie Warcraft 3: The Frozen Throne. Nun haben die NGL-Organisatoren die E-Sport-Szene überrascht: In der laufenden Saison wird Warcraft 3 durch Paraworld ersetzt. Verwunderlich – immerhin ist Paraworld noch gar nicht erschienen. Marc Tast, Projektleiter bei der NGL, erklärt den Schritt so: »Wir haben uns das Spiel beim Entwickler SEK angeschaut und waren sofort begeistert. Also haben wir beim Publisher Sunflowers angefragt, ob wir den Titel für die Gold-Serie haben können.« Carsten Bickhoff von Sunflowers kommentiert: »Die Community unterstellt uns jetzt, da seien Gelder geflossen, aber das ist natürlich Unsinn. Wir waren ja selbst ein wenig überrascht, als die NGL an uns herantrat.« Sunflowers willigte ein und stellte der NGL eine Vorabversion zur Verfügung. Die testen die Administratoren nun ausgiebig. Genug Zeit dafür haben sie noch: Paraworld erscheint erst am 15. September. Damit sich die E-Sportler schon mit dem Spiel vertraut machen können, dürfen angemeldete Teilnehmer die Beta-Version schon jetzt von der NGL-Internetseite runterladen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G165

AMERICA'S ARMY RÜSTET AUF

America's Army steht kurz vor einem großen Update. Die neue Version 2.7 bringt viele zusätzliche Spielelemente und hört deshalb auf den gehaltvollen

Namen **Overmatch**. Darin bekommt America's Army einen Koop-Modus. Hier treten bis zu neun menschliche Spieler gegen eine KI-Mannschaft an. Für die Bots programmieren die Entwickler spezielle Routinen, mit denen die Computergegner als Team auf jede taktische Lageveränderung reagieren sollen. Um die Gefechte darüber hinaus noch fordernder zu machen, stellen sich die Spieler einer drei- bis fünffachen Menge an Feinden entgegen, die noch dazu von Panzern und Kampffahrzeugen unterstützt werden. Um dieser Übermacht begegnen zu können, wird es für die US-Truppen zusätzliche Ausrüstung geben. Die bösen Buben gliedern sich in vier Kämpferklassen (Gefreite, Unteroffiziere, Offiziere und Commandos), die nicht nur unterschiedliche Bewaffnung tragen, sondern auch anhand ihrer Stimmen unterschieden werden können. Jede Figur kann neun verschiedene Gemütszustände annehmen. Die reichen von »tapfer« über »beunruhigt« bis »panisch«. Die jeweilige Laune soll nicht nur am Kampfverhalten erkennbar sein, sondern auch an der Stimme. **Overmatch** packt das Koop-Konzept zunächst in zwei neue Karten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G148



America's Army bekommt einen durchdachten Koop-Modus.

ZITAT DES MONATS

»Die EPS sollte meinen Spieleraccount sperren, damit ich nicht rückfällig werde.«

Bodo Bodo Szbrzesny, seit fünf Jahren professioneller Counterstrike-Spieler, nach seinem Abschied von der E-Sport-Szene.

WORLD OF WARCRAFT PATCHPLÄNE

Blizzard baut im nächsten Update von **World of Warcraft** interessante Neuerungen ein. In Silithus und in den östlichen Pestländern entstehen Geysire, die roten Kristallstaub versprühen. Wer den einsammelt und zur Basis seiner Fraktion bringt, erhält Ehrenpunkte und einen Stärkungszauber. Haben Verbündete eine bestimmte Menge Staub zusammengetragen, bekommen alle Fraktionsmitglieder innerhalb der Zone sowie in beiden Dungeons von Ahn'Qiraj mächtige »Buffs«. Sobald Spieler die Kristalle aufnehmen, wird jedoch ihr PvP-Marker aktiviert. Schurken werden sich da über neue Talente freuen:

»Geschärfte Sinne« etwa erhöht die Verstohlenheitsentdeckung und verringert die Chance, von Distanzangriffen getroffen zu werden. Allianz und Horde werden sich außerdem um vier Türme balgen. Wer einen erobert, verschafft seiner Fraktion einen Vorteil, etwa eine schnellere Flugroute durch das Gebiet. Mit allen vier Türmen verdient sich die Partei einen zonenweiten Stärkungszauber. Mit Patch 1.12 wird es außerdem realübergreifende Schlachtfelder geben.



Silithus wird mit Patch 1.12 zum PvP-Freiluftgebiet. Außerdem bekommen Schurken neue Talente.

Spieler unterschiedlicher Server können dann auf allen Schlachtfeld-Instanzen gegeneinander antreten. Das Realm dürfen Sie übrigens mittlerweile wechseln. Blizzard verlangt dafür aber 19,99 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G179

KARRIERE-ENDE MIT 26?

Seit ihrem EPS-Finalsieg im Juni 2003 sind die *a-Losers* eine feste Größe in der deutschen E-Sport-Community, ent-

scheidende Erfolge blieben aber seitdem aus. Deshalb stellte der Clan Mitte Juli ein neues **Counterstrike**-Team um Bodo Bodo Sbrzesny auf die Beine. Der 26-jährige ist ein alter Hase der Szene – scheinbar zu alt, denn schon nach vier Tagen stieg er wieder aus: »Ich habe am Wochenende gespielt, wie es schlechter kaum geht. Das nehme ich als Zeichen... es ist vorbei!« Sbrzesny spielt zwar auch weiterhin online, allerdings lieber Poker, womit er sich nach eigenen Angaben schon einigen Luxus leisten kann. Vielleicht kehrt er doch irgendwann zu **Counterstrike** zurück: »In einer Ü30-Liga«.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G216

GTR 2 WELTMEISTERSCHAFT

Das Rennspiel **GTR 2** ist zwar noch nicht erschienen, der Publisher 10tacle hat dennoch schon jetzt die »GTR 2 World Championship 2006« angekündigt. Zu gewinnen soll es nicht nur den offiziellen Meistertitel geben, sondern auch Preise im Gesamtwert von 10.000 Euro. Bei der Veranstaltung wird auch der Weltmeister im ersten **GTR** gekürt. **FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G182



Weltmeisterschaft gleich nach der Veröffentlichung: GTR 2.

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM SEPTEMBER 2006

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: G183

PLZ/Ort		Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
01968	Senftenberg	22.09.2006 - 24.09.2006	eWave-LAN	600	16	G198
04720	Döbeln	22.09.2006 - 24.09.2006	elane	400	18	G199
15834	Rangsdorf	29.09.2006 - 01.10.2006	11th Greenmile-Lan	300	16	G205
21220	Seevetal	01.09.2006 - 03.09.2006	MultiMadness Sommer 2006	247	18	G189
25348	Glückstadt	15.09.2006 - 17.09.2006	The Brokhatten Project #2	111	18	G211
25712	Burg	15.09.2006 - 17.09.2006	Freaknet LanParty IV	100	18	G192
29410	Salzwedel	29.09.2006 - 01.10.2006	SpeicherLAN VII	280	18	G209
31592	Stolzenau	01.09.2006 - 03.09.2006	Weserlan VI	168	16	G185
38700	Braunlage	01.09.2006 - 03.09.2006	LANoramic	137	18	G184
39317	Elbe-Parey	22.09.2006 - 24.09.2006	BIG DreamLAND	150	16	G200
40878	Ratingen	29.09.2006 - 01.10.2006	Terminal 14	500	16	G210
50670	Köln	22.09.2006 - 24.09.2006	Frag around the Weekend	50	18	G195
56357	Niederwallmenach	01.09.2006 - 03.09.2006	Rhein LA(h)N	72	16	G187
57223	Kreuztal	29.09.2006 - 01.10.2006	baboon!!	114	16	G206
68647	Biblis	29.09.2006 - 01.10.2006	PowerLanRied	287	18	G201
72285	Pfalzgrafenweiler	22.09.2006 - 24.09.2006	Get Owned LAN	100	16	G197
75382	Althengstett	29.09.2006 - 01.10.2006	Schwoba Player SP#2	100	18	G208
76534	Baden-Baden	29.09.2006 - 01.10.2006	SaT-Lan Volume 5	100	16	G203
84172	Eching	01.09.2006 - 03.09.2006	Firestage LAN 3	350	18	G186
85716	Unterschleißheim	29.09.2006 - 01.10.2006	Party de Luxe	1300	18	G202
89343	Jettingen	01.09.2006 - 03.09.2006	PowerPlant Vol.2	180	16	G188
90480	Nürnberg	22.09.2006 - 24.09.2006	orBit v2 - Linked Spheres	320	18	G196
A-3100	St. Pölten	22.09.2006 - 24.09.2006	Dagor.net	440	16	G193
A-8605	Kapfenberg	29.09.2006 - 31.09.2006	4langame	120	16	G204
CH-8058	Flughafen Zürich	29.09.2006 - 01.10.2006	Airplane	1.100	16	G207



Mit dem Wireless Optical Desktop 2000 verkauft Microsoft eine preislich attraktive Maus-Tastatur-Kombi.

KOLUMNE

Der gläserne Spieler



In Zeiten immer schneller werdender Internetverbindungen und steigender Spieleentwicklungskosten tendieren zunehmend mehr Hersteller dazu, ihre Titel online zu vertreiben. Obwohl diverse Kosten wie Packung, Handbuch und Publisher-Tantiemen wegfallen, führt dieser Vertriebsweg zumindest bei Episodentiteln zu höheren Preisen (siehe Report Seite 166). Außerdem spionieren Systeme wie Steam oder Triton die Privatsphäre der Nutzer aus, was angesichts des scheinbaren Komforts nur wenigen auffällt.

Um beispielsweise per Steam Spiele kaufen zu können, ist eine Kreditkarte erforderlich, die Valve Namen, Anschrift und natürlich die Bankverbindung verrät. Diese Daten werden auf US-amerikanischen Rechnern gespeichert. Ob Valve beim Verkauf hierzulande die hiesigen, strengeren Datenschutzgesetze bei der Datenspeicherung tatsächlich berücksichtigt, ist kaum nachzuprüfen. Gleichzeitig ist Steam bei weitem nicht so sicher wie propagiert: Seit langem existieren Cracks, mit denen man alle über Steam verfügbaren Titel kostenlos herunterladen und spielen kann. Und wenn selbst das zu verkaufende Spiel so schlecht geschützt wird, dürfte es um die Sicherheit der Kundendaten kaum besser bestellt sein.

Was also tun? DSL an und Hirn aus ist jedenfalls keine Lösung, eine kritische Auseinandersetzung mit den Lizenzbestimmungen der Internetvertriebswege dagegen schon. Ich für meinen Teil brauche weder Packung noch Handbuch. Online Spiele kaufen wird für mich aber erst ein Thema, wenn Systeme mit nachprüfbarem Datenschutz und attraktiven Preisen auf den Markt kommen.

Daniel Visarius, Ltd. Redakteur Hardware
daniel@gamstar.de

MICROSOFT WIRELESS OPTICAL DESKTOP 2000

Cola oder Bier auf der Tastatur führte in der Vergangenheit oft zum Exitus des Tastenbrettes. Beim kabellosen **Wireless Optical Desktop 2000** will Microsoft dieses Problem dank Spritzwasserschutz in den Griff bekommen haben. Die Tastatur hat ein leicht geschwungenes Tastenfeld und flache Tasten im Notebook-Stil. Über die neun Multimedia-Schalter steuern Sie den Windows Media Player, iTunes oder Ihr E-Mail-Programm. Den zum Desktop gehörenden optischen Nager **Wireless Optical Mouse 1000** haben die Designer symmetrisch geformt, so dass sowohl Links- als auch Rechtshänder angenehm zugreifen können. Die Maus-Tastatur-Kombi **Wireless Optical Desktop 2000** steht bereits im Laden und ist zum Preis von 50 Euro erhältlich.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G180](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G180)

»KRUMME« MULTIPLIKATOREN BEI AMD

Chiphersteller AMD streicht alle Athlon-64-Modelle mit 1.024 KByte Level-2-Cache aus dem Programm – die Herstellungskosten sind offenbar zu hoch. Um die wegfallenden Prozessorvarianten zu ersetzen, führt die Chipschmiede feiner abgestufte Multiplikatoren ein. Bisher konnte die Prozessorgeschwindigkeit aufgrund ganzzahliger Multiplikatoren und des Referenztaktes von 200 MHz nur in 200-MHz-Schritten erhöht werden. Durch den Einsatz von »krummen« Multiplikatoren wie 11,5 sind ab sofort auch 100-MHz-Stufen möglich. Zwischen einem Athlon mit 2,2 und einem mit 2,4 GHz erwarten wir deshalb auch eine 2,3-GHz-Variante.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G173](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G173)

2-MS-DISPLAY VON ASUS

Nach Grafikkarten und Mainboards versucht sich Asus nun an Monitoren für Spieler. Die für Spiele wichtige Reaktionszeit des 19-Zoll-Flachbildschirms **PG191** gibt der Hersteller mit extrem schnellen 2 ms an. Die native Auflösung liegt bei typischen 1280x1024, die Werte für Helligkeit (320 cd/m²) und Kontrast (800:1) gehen in Ordnung. Zusätzlich zu den sehr guten Display-Eigenschaften bietet Asus beim **PG191** viele Extras: drei USB-Ports für iPod & Co., druckempfindliche Sensoren statt normaler Schalter, und im massiven Aluminium-Standfuß steckt ein 2.1-Boxensystem. Interessanter als die Lautsprecher ist die eingebaute Webcam mit 1,3 Megapixeln. Wie so oft fehlt allerdings auch bei diesem Monitor eine Höheneinstellung. Preise und Lieferdatum des **PG191** stehen noch in den Sternen. Ein Test des TFTs folgt in der nächsten Ausgabe.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: G161](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/G161)



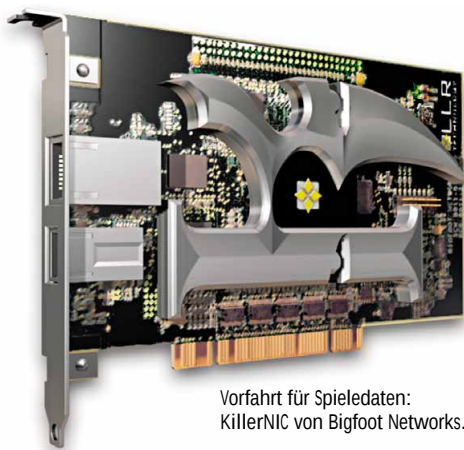
USB-Ports, 2.1-Soundsystem und nur 2 ms Reaktionszeit: das 19-Zoll-TFT PG191 von Asus.

IPOD-KONKURRENT VON MICROSOFT

Wie die Nachrichtenagentur Bloomberg meldet, plant Microsoft für das Weihnachtsgeschäft einen mobilen Musik- und Videoplayer, der in direkter Konkurrenz zu Apples erfolgreicher iPod-Serie steht. Im Gegensatz zum iPod soll Microsofts Player Daten drahtlos per W-LAN nachtanken können und zudem ein hochwertigeres Display besitzen. Den passenden Online-Shop für Musikdateien möchte Microsoft wahrscheinlich gleich mit eröffnen, um Apple auch in diesem Bereich Marktanteile abzugewinnen. Die Entwicklung von Shop und Player soll übrigens Robbie Bach leiten, der zusammen mit J Allard für Xbox und Xbox 360 verantwortlich war. Eventuell bastelt Microsoft sogar an einer mobilen Spielkonsole als Konkurrenz zu Sonys PSP oder Nintendos DS.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G169](#)

NETZWERKKARTE FÜR SPIELER



Vorfahrt für Spieledaten:
KillerNIC von Bigfoot Networks.

Die amerikanische Firma Bigfoot Networks will unter dem Namen **KillerNIC** eine Gigabit-Netzwerkkarte speziell für Spieler auf den Markt bringen. Dank 400 MHz schnellem Rechenchip und 64 MByte lokalem Speicher soll die passiv gekühlte Karte selbst in aktuellen Spiele-PCs die CPU spürbar entlasten.

Ähnlich wie Nvidias Nforce-5-Chipsätze kann die **KillerNIC** dabei Spieledaten bevorzugt ins Netz lotsen oder mit einem abstrusen Feature namens Ping Throttle den Ping künstlich erhöhen – das soll andere Spieler davon abhalten, Sie wegen Ihrer niedrigen Ping-Zeiten zu beschimpfen. Software-Entwickler können den Rechenchip über eine offene Programmierschnittstelle für eigene Applikationen wie etwa eine Voice-Chat-Funktion in Spielen zweckentfremden.

Voraussichtlich ab Mitte August wird die **KillerNIC** mit herkömmlicher PCI-Schnittstelle erhältlich sein, der Preis ist noch nicht bekannt. Zu einer etwaigen PCI-Express-Variante gibt es bislang noch keinerlei Informationen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G166](#)

AGP-NACHSCHUB

Der Grafikkartenhersteller Sparkle stellt die erste GeForce 7600 für den AG-Port vor. Die niedrigen Taktfrequenzen der **AG76SDH Ultra2** von 400/800 MHz lassen auf eine spürbar niedrigere Performance gegenüber der 7600 GT für PCI-Express schließen (560/1.400 MHz). Die **SP-AG76SDH Ultra2** soll es in zwei Varianten mit 256 MByte oder 512 MByte Videospeicher geben.

Konkurrent ATI plant als Gegenschlag eine Radeon X1700, Codename RV560. Die Eckdaten: 256 MByte, 450/1.300 MHz Takt und 24 Pixel Shader statt lediglich derer zwölf bei der GeForce 7600. Beide Platinen sollen noch im Sommer für unter 200 Euro in den Handel kommen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G164](#)

EXTERNE 750-GBYTE-PLATTE VON SEAGATE

Die externe Seagate-Festplatte **750 GB Pushbutton Back-Up** speichert mit rund einem dreiviertel Terrabyte so viel Daten wie 1.153 CDs (1 TByte = 1.024 GByte). Das Seagate-Laufwerk lässt sich per USB 2.0 oder Firewire anschließen, eine Back-Up-Software unterstützt Sie bei System Sicherungen. Die Platte basiert auf Seagates erst kürzlich vorgestellter Barracuda-7.200.10-Serie, die eine Speicherdichte von 188 GByte pro Platten-Scheibe erreicht. Für die ab sofort verfügbare **750 GB Pushbutton Back-Up** verlangt Seagate 600 Euro, die interne Variante kostet 400 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G178](#)



Auf der externen Seagate-Festplatte Pushbutton Back-Up speichern Sie unglaubliche 750 GByte.

KURZMELDUNGEN

RADEON-TREIBER CATALYST 6.6

Beim neuen Catalyst-Treiber 6.6 für Radeon-Grafikkarten hat sich aus Spielersicht wenig getan. Die neue Version verbessert lediglich die Spieleleistung in F.E.A.R. und Splinter Cell etwas. Dafür hat ATI den eigenen Video-Converter mit neuen Kompressionsformaten wie MPEG2 aufgeböhrt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G142](#)

GEFORCE-TREIBER FORCEWARE 91.31

In der letzten Ausgabe berichteten wir bereits über die Forceware-Betaversion 91.31. Nvidia veröffentlichte nun die finale Datei mit der neuen Bedienoberfläche. Gegenüber dem Beta-treiber hat sich nichts verändert – auch ein nervender Fehler hat es in die finale Version geschafft: Auf Systemen mit einer einzelnen Grafikkarte nervt der Treiber mit einer Windows-Ballon-Fehlermeldung, für SLI sei eine zweite Karte erforderlich.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G143](#)

OFFIZIELLER VISTA-MONITOR VON MICROSOFT

Nicht nur Tastaturen, Komplett-PCs oder Grafikkarten bekommen das »Windows Vista ready«-Logo. Zusammen mit Samsung werbelt Microsoft an einem speziell angepassten 22-Zoll-Breitbild-TFT für das neue Betriebssystem. Welche Features den Monitor für Windows Vista auszeichnen und wie tief Sie dafür in die Tasche greifen müssen, ist noch unklar.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G144](#)

DUAL-CORE-PATCH VON AMD

Einige Programme und Spiele unterstützen noch keine Doppelkern-Prozessoren oder laufen auf solchen Chips langsamer als auf Einkern-CPU's. AMD veröffentlichte nun einen Patch für die X2-Prozessoren, der die Kompatibilität und Geschwindigkeit von Programmen unter Windows mit Dual-Core-CPU's verbessern soll.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G145](#)

GRAFIKKARTEN-PHYSIK VERSPÄTET SICH

Obwohl ATI vor kurzem vollmundig ankündigte, schon bald Physikberechnung auf Radeon-Grafikkarten durchzuführen, müssen sich interessierte Spieler noch etwas gedulden. Immerhin will ATI die Physik-Option noch dieses Jahr in den Catalyst-Treibern freischalten. Der genaue Termin liegt aber »several weeks away«, also einige Wochen weit weg.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G146](#)

FIREFOX 2.0 BETA

Den beliebten Browser Firefox gibt es jetzt als Version 2.0, wenn auch nur als Beta. Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger: Versehentlich geschlossene Tabs können wieder geöffnet werden, jeder Tab bekommt einen eigenen »Schließen«-Button und ein Schutz gegen Phishing-Attacken ist integriert. Die finale Version 2.0 soll bereits im August erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G150](#)

AMD VERKLAGT INTEL

Nach USA, Japan und Südkorea hat AMD auch in Deutschland Intel verklagt. Grund: AMD vermutet eine Absprache zwischen der Media-Saturn-Holding und Intel. Bisher seien bei Media Markt und Saturn ausschließlich PCs mit Intel-Prozessoren verkauft worden. Mehr Information finden Sie bei der Financial Times Deutschland unter unserem Quicklink.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [G151](#)