

Halo Wars: eine erste Konzeptstudie zum neuen Echtzeit-Strategiespiel der Ensemble Studios.

KOLUMNE

Schluss mit dem Hardware-Wahn!

Nur 30 bis 35 Prozent der GameStar-Leser haben einen Rechner zur Verfügung, auf dem Dark Messiah (Test S. 70) halbwegs so aussieht, wie es aussehen soll. Mit HDR und 1280x1024 Auflösung, immer noch weit entfernt vom optischen Maximum. Alle anderen verzichten oder drehen so weit runter, bis das Highend-Spiel matschig und grob wird. Anderes Beispiel: Anno 1701. Zehn Prozent unserer Leser liegen mit ihren Maschinen unter den Mindestanforderungen. Und den ordentlichen Bereich (1280x1024, Normal Mapping, mittlere Details) erreichen nur gut 45 Prozent. Bei mehr als der Hälfte der GameStar-Leser (die in der PC-Ausstattung weit, weit über dem Durchschnitt liegen) kommt also von der Grafikpracht aktueller Spiele nur ein Bruchteil an.

Klar, dass Entwickler versuchen, die Technik auszureizen. Und wir, die wir Screenshots mit 1600x1200-Auflösung veröffentlichen, sind am Grafikhype sicher nicht unschuldig. Aber die Hersteller müssen aufpassen, dass sie nicht einen wesentlichen Teil der Zielgruppe außen vor lassen. Wenn Highend-Optik, dann bitte so programmiert, dass die Engine bis hinunter zum 1-GHz-PC skaliert. Mal wieder ist WoW das leuchtende Beispiel: niedrige Anforderungen, Versionen für Mac und Linux. So holt man sich die Spieler!

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de

ZAHLE DES MONATS

76.000

Accounts in World of Warcraft hat Blizzard Mitte Oktober wegen Betrugereien geschlossen.

HALO WARS

Wenn es selbst der Master Chief nicht schafft, die Covenants endgültig zu besiegen, müssen eben ganze Armeen ran. Auf der X06-Presseveranstaltung in Barcelona kündigte Microsoft ein Echtzeit-Strategiespiel im **Halo**-Universum an. Das Entwicklungs-Kommando führen dabei keine Geringeren als die **Age of Empires**-Macher der Ensemble Studios. Zwar ist **Halo Wars** vorerst ausschließlich für die Xbox 360 angekündigt. Dennoch besteht Hoffnung, dass auch PC-Generäle gegen die Covenants antreten dürfen. Denn der Markt der PC-Strategiespiele ist einfach zu lukrativ, als dass ihn Microsoft ignorieren könnte – allein **Age of Empires 3** verkaufte sich über zwei Millionen Mal. Neben der offiziellen Ankündigung verrät Microsoft auch ein paar erste Infos zum Spiel: **Halo Wars** wird zeitlich vor dem ersten **Halo** spielen. In der Kampagne übernimmt der Spieler eine UNSC-Kampftruppe namens »Spirit of Fire« und greift im Kampf gegen die Covenants auf alle bekannten **Halo**-Fahrzeuge wie Warthog oder Scorpion zurück. Ob Sie auch die fiesen Aliens spielen dürfen, wollte Microsoft allerdings ebenso wenig verraten wie einen Erscheinungstermin.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2963

TRITON ABGESCHALTET

Böse Überraschung für **Prey**-Spieler, die den Ego-Shooter beim Steam-Konkurrenten Triton gekauft hatten: Weil der Download-Anbieter Anfang Oktober seinen Dienst wegen finanzieller Schwierigkeiten schließen musste, blieben die Bildschirme plötzlich schwarz. Denn die Triton-Server überprüften bei jedem Spielstart, ob eine gültige Lizenz vorliegt. Keine Server, kein **Prey**! 3D Realms und die

Programmierer von den Human Head Studios traf die Schließung unvorbereitet. Ein langer Thread im Support-Forum blieb zunächst unbeantwortet, weil sich die Macher von **Prey** erst über die ungeklärte Rechtssituation schlau machen mussten. Glück im Unglück: Der **Prey**-Publisher Take 2 nahm sich schließlich des Problems an und verschickte rund eine Woche nach der Triton-Schließung auf eigene Rechnung normale DVD-Versionen an die geleiteten Kunden.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2966

DRAGON AGE

Seit der E3 2005 waren die Drachen aus Biowares Rollenspiel-Projekt mucksmäuschenstill, doch jetzt haben sie uns wieder etwas zugeflüstert. Und zwar in Person von Bioware-Projektleiter Diarmid Clarke: »Dragon Age gedeiht prächtig und ist schon weiter, als ihr denkt«, verrät er GameStar-Redakteur Markus Schwerdtel. Außerdem soll es mittlerweile bedeutend besser aussehen als auf den 2005 veröffentlichten Screenshots. Und was ist an den Gerüchten dran, dass **Dragon Age** nur für die Konsole erscheint? Clarke: »Quatsch!« Mehr Infos und Bilder wird es jedoch erst im Frühjahr 2007 geben.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2964



Laut Bioware ist **Dragon Age** mittlerweile bedeutend hübscher als auf diesem Screenshot von 2005.

GOTHIC DER FILM

Was Hollywood versäumt, erledigen eben die Fans: Drei begeisterte **Gothic**-Spieler haben die Geschichte des ersten Serienteils verfilmt. Zwar ohne berühmte Schauspieler, aber dafür mit Hilfe der Spiel-Engine und mit jeder Menge Unterstützung von der Community und vom Entwickler Piranha Bytes selbst. Modder stellten Tools zur Verfügung, mit denen die Hobby-Regisseure filmtypische Kameraperspektiven und Schnitte verwenden konnten, Sprecher der Original-Charaktere gingen für den Film erneut ins Studio und vertonten zusätzliche Dialoge. Der **Gothic**-Komponist Kai Rosenkranz stiftete Musikstücke aus allen drei Serienteilen für den Filmsoundtrack. Das Ergebnis nach zehn Monaten Arbeit: Ein fast 130 Minuten langer Film, der durch die betagte Grafikengine zwar wenig spektakulär aussieht, die spannende Geschichte von **Gothic** jedoch mit viel Liebe zum Detail inszeniert. Unbedingt sehenswert für jeden **Gothic**-Fan! Über unseren Quicklink gelangen Sie zum kostenlosen Download.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2976



Im **Gothic**-Film erleben Sie die Geschichte des ersten Serienteils.

DIMITRI NEUES VOM MOLYNEUX-PROJEKT

Bereits seit 2001 werkeln die Lionhead-Studios um Peter Molyneux nun angeblich schon am Spiele-Projekt **Dimitri**. Bei dem ambitionierten Programm soll es sich um eine Simulation handeln, bei der man sein eigenes Leben nachspielen kann. In einem Interview hat sich die Designerlegende jetzt zu dem Spiel geäußert. **Dimitri** sei nur der Arbeitstitel, und Lionhead arbeite auch weiterhin daran. Außerdem erläuterte er, dass es sich bei **Dimitri** und dem Xbox-360-Rollenspiel **Fable 2** keineswegs um die gleichen Titel handelt, wie einige Internetseiten spekuliert hatten. Allerdings werde man einige Technologien und Ideen, die Lionhead für **Dimitri** entwickelt habe, auch für das neue Rollenspiel nutzen, so Mo-



Dimitri lebt noch – hier eine frühe Konzeptstudie.

lyneux. Um was es sich dabei genau handelt, behielt er für sich. Auch auf konkrete Infos zu **Dimitri** müssen die Fans laut Molyneux noch mindestens ein Jahr warten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2968

EA ÜBERNIMMT DIGITAL ILLUSIONS

Electronic Arts ist weiter auf Einkaufstour: Nach der Übernahme des deutschen Phenomic-Teams (**Spellforce 2**) erwarb der Publisher-Gigant nun sämtliche Anteile der **Battlefield**-Macher von Digital Illusions. Kaufpreis: rund 19 Millionen Euro. Als erste Konsequenz der Übernahme schloss der Publisher noch am gleichen Tag das kanadische Studio von DICE, unter anderem verantwortlich für **Battlefield Vietnam** und das **Battlefield 2-Addon Special Forces**. Von der Schließung sind 28 Mitarbeiter betroffen, die zum Team von EA Canada nach Toronto wechseln sollen. Das Ende von DICE Canada habe laut Electronic Arts keinen Einfluss auf die kommenden Projekte, die Arbeiten daran werden vom Entwicklerteam in Stockholm übernommen. Um welche Projekte es sich dabei handelt, wollte EA freilich noch nicht verraten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2967

NEUES FAR CRY UND SPLINTER CELL

Ende September veröffentlichte ein amerikanisches Branchenmagazin eine Liste mit bislang geheimen Projekten von Ubisoft, darunter **Far Cry 2**, einen Titel namens **Splinter Cell Conviction** und ein neues **Prince of Persia**. Einen Tag später bestätigte ein Vertreter von Ubisoft gegenüber GameStar die Echtheit dieser Liste. Unter den aufgetauchten Materialien sollen sich nicht nur Screenshots, Logos und Artworks zu den Titeln befinden, sondern auch eine Technologie-Demo zu **Far Cry 2**. Darin lässt sich angeblich erkennen, dass Sie wieder im Dschungel ballern, dieses Mal aber auch Städte und Wüsten erkunden. PM HK

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2965



Der Ego-Shooter **Far Cry** bekommt einen Nachfolger, ebenso **Splinter Cell** und **Prince of Persia**.

KURZMELDUNGEN

NEUAUFLAGEN: SPEEDBALL 2 UND CHAOS ENGINE

Frogster Interactive entwickelt Neuauflagen von zwei Klassikern der legendären Spieleschmiede Bitmap Brothers: **Speedball 2** (unten im Bild das Original von 1990) und **The Chaos Engine** (1993). Beide Neuauflagen entstehen unter Mithilfe der Originalentwickler und sollen 2007 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2962



E3 2007

Die Entertainment Software Association hat erste Details rund um die Neugestaltung der E3 bekannt gegeben. Veranstaltungsort ist nächstes Jahr nicht Los Angeles, sondern Santa Monica, und zwar vom 11. bis zum 13. Juni. Die Spiele-Präsentationen finden in diversen Hotelzimmern und Konferenzräumen statt, ausschließlich geladene Gäste dürfen teilnehmen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2977

OBLIVION: PS3-INHALTE FÜR PC-VERSION

Der US-Entwickler Bethesda werkelt derzeit an einer erweiterten Version von **Elder Scrolls 4: Oblivion** für die Playstation 3. Laut dem Produzenten Todd Howard sollen die zusätzlichen Missionen auch für die PC-Version erscheinen. In welcher Form und zu welchem Preis ließ Howard offen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1432

ATARI VERKAUFT SHINY

Der finanziell angeschlagene französische Publisher Atari, der sich bereits von den Rechten an der **Driver**-Serie und **Timeshift** getrennt hatte, hat das amerikanische Entwicklerstudio Shiny (**MDK**, **Messiah**, **Enter the Matrix**) an Foundation 9 verkauft. Foundation 9 veröffentlichte zuletzt **Mark Ecko's Getting Up**. Die Firma will sämtliche Shiny-Mitarbeiter weiterbeschäftigen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2978

STAR WARS BATTLEFRONT 3

LucasArts arbeitet an einer dritten Auflage des Multiplayer-Shooters **Star Wars: Battlefront**. Dieser wird anders als Teil 2 nicht von Pandemic (**Full Spectrum Warrior**) entwickelt, sondern vom englischen Konsolen-Shooter-Spezialisten Free Radical, unter anderem verantwortlich für die **Time Splitters**-Reihe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2980

SINKING ISLAND

Benoit Sokal, der Kopf hinter **Syberia**, hat ein neues Render-Adventure angekündigt: In **Sinking Island** müssen Sie auf einer untergehenden Insel einen Mörder aufspüren. Die Spurensuche soll im Frühjahr 2007 beginnen, noch fehlt allerdings ein Publisher.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2993

ZWEITER BLOODRAYNE-FILM

Obwohl der erste Teil sowohl bei Kritikern als auch an der Kinokasse glatt durchfiel, hat der deutsche Regisseur Uwe Boll einen zweiten Film zur blutigen Actionspiel-Serie angekündigt. Die Hauptrolle soll erneut Kristinna Loken übernehmen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2979

Stalker: Die Anzeichen mehren sich, dass der Shooter kurz vor der Fertigstellung steht.

KOLUMNE

Hand und Fuß!

Es ist niemals ein bewusster Gedanke, nie formuliere ich ein »Ach, da fehlt doch wieder was!« im Kopf, wenn ich in Half-Life 2, Doom 3 oder anderen Ego-Shootern zu Boden blicke und nichts weiter sehe als Boden. Es ist eben so. Ich habe mich damit abgefunden. Wenn dann aber alle Jubeljahre mal wieder ein Spiel wie Dark Messiah erscheint, das meinem Helden einen Körper schenkt, ihm Beine anschraubt, Füße, die ich sehen kann – dann denke ich »Ach, wie wundervoll!« und frage mich, wieso das nicht der Standard ist. Weil man damit nämlich auch prima in den Zwischensequenzen tricksen kann: Wenn Sareth von den Wachen zu Beginn des Spiels in die Sicherheit der Burg Stonehelm gezerrt wird, sehe ich seine Arme, seine Beine – als seien es meine, als würde ich in die Burg gezerrt. Und was kommt am Ende dabei heraus? Genau: Mehr Identifizierung mit dem Helden, mehr Nähe, mehr Fühlen, mehr Spaß.

Was ich in Zukunft in allen Ego-Shootern will: einen Körper! Ich fordere quasi ein Ganzkörper-Erlebnis. Als Hand mit Waffe durch die Levels zu schweben, ist auf Dauer unbefriedigend.

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de



STALKER

Die Geigerzähler schlagen immer stärker aus – nach fast fünf Jahren Entwicklungszeit nähert sich der Reaktor-Shooter endlich der Fertigstellung. So bestätigten die Entwickler von GSC Gameworld, dass die **Stalker**-Werbekampagne noch im Herbst dieses Jahres beginnt. Eigentlich nichts besonderes, wenn nicht Publisher THQ immer wieder betont hätte, dass **Stalker** rund sechs Monate nach Beginn der Werbemaßnahmen erscheinen wird.

Alles andere als Werbung betreibt derweil **Stalker**-Produzent Dean Sharpe. Gegenüber amerikanischen Journalisten gab er zu, dass die Entwickler überambitioniert gewesen seien. Viele Spielelemente hätten nicht so funktioniert wie geplant, so dass sie wieder entfernt werden mussten, wie etwa das Essens- und Schlafbedürfnis. Auch der Wettlauf gegen andere Stalker wurde abgeschwächt. Nach dem ursprünglichen Konzept wäre es möglich gewesen, dass die KI-gesteuerten Stalker alle Missionen vor dem Spieler hätten abschließen können. Auf die Frage, inwiefern sich **Stalker** von anderen Shootern abhebe, antwortete Sharpe nur lapidar: »Ich bin mir gar nicht sicher, ob Stalker wirklich so viel anders macht.« Immerhin ist er sehr stolz auf den Look und die Atmosphäre seines Projekts. Wenn es keine neuen bösen Verschiebungs-Überraschungen gibt, können wir Sharpes Aussagen noch im Frühjahr 2007 auf ihren Wahrheitsgehalt prüfen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2985

ARMED ASSAULT

War unsere Einschätzung von **Armed Assault** nach der E3-Präsentation vor ein paar Monaten noch eher negativ, deutet sich nun tatsächlich das erhoffte Kleinod

für Militär-Taktiker an. Anhand einer weit fortgeschrittenen Preview-Version konnten wir uns von der nun deutlich besseren KI der Gegner und dem runden Missionsdesign überzeugen. Die Einsätze wurden generalüberholt. Außerdem funktioniert die Steuerung der Helikopter nun besser. Unerklärliche Abstürze erlebten wir nicht mehr.

Am erstaunlichsten sind allerdings die Verbesserungen in der Grafik: Die Details der Modelle wurden nach oben geschraubt, volumetrischer Rauch verursacht fast Hustenreiz, und im dichten Wald sehen Sie tatsächlich nichts weiter als Bäume, Bäume, Bäume. Nur die Küstenstreifen stören ein wenig den guten Eindruck aufgrund des bisher noch recht unecht an den Strand brandenden Wassers. Wer **Armed Assault** allerdings mit allen Grafikoptionen am Anschlag spielen möchte, braucht einen Monsterrechner. Immerhin spielt der Taktik-Shooter auf einer frei begehbaren Insel von satten 400 Quadratkilometern. Ende November soll die inoffizielle Fortsetzung von **Operation Flashpoint** in den Läden stehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2859



Armed Assault: In der Morgendämmerung müssen wir am Waldrand ganz alleine einem feindlichen Konvoi auflauern.



➤ DVD:
GameStar-
RSS-Reader



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



Jade Empire: Jen Zi ist nur eine der sieben wählbaren Charaktere in Biowares Fernost-Rollenspiel.



► DVD:
Video-Special

JADE EMPIRE

Bioware ist böse! Schließlich haben sich die Kanadier fast zwei Jahre Zeit gelassen, um ihr Xbox-Action-Rollenspiel **Jade Empire** auf den PC zu portieren. Doch dafür wird die Umsetzung klasse; vor allem bei der Steuerung bauen die Entwickler etliche Verbesserungen (Zauberauswahl per Zifferntasten etc.) ein. Außerdem wurden über 300 Texturen neu gemalt, anstatt sie einfach von der Xbox zu konvertieren. Obendrein gibt's nur auf dem PC zwei neue Kampfstile sowie zusätzliche Gegner wie den Rhino-Dämonen. Aber worum geht's eigentlich? In einem abgelegenen Dojo lernen Sie als Held (sieben stehen zur Wahl) von Meister Li die Kampfkunst, als plötzlich das Böse über das mittelalterliche China hereinbricht. Natürlich ziehen Sie los, um die Welt zu retten und nebenbei Ihre zahlreichen Kampfstile und Zauber zu verbessern. Die Gefechte laufen in Echtzeit ab, sind aber ausgesprochen taktisch angelegt. Wenn Sie sich davon und vom ungewohnten Szenario nicht abschrecken lassen, steht Ihnen im November mit **Jade Empire** ein ausgezeichnetes Rollenspiel ins Haus.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2961

SKISPRINGEN 2007

Wir fahren konzentriert an, springen pünktlich ab, liegen perfekt in der Luft, landen sauber ... und stecken schließlich trotzdem mit der Nase im Schnee. Bereits unser erster Probeflug mit der Betaversion von **Skispringen 2007** zeigt uns unsanft die wichtigste Neuerung gegenüber der Vorjahressaison: Wie in der Realität müssen wir auch nach der Landung per Maus die Ski-Balance halten. Je näher wir uns dem kritischen Punkt der jeweiligen Originalschanze nähern, desto

mehr Fingerspitzengefühl verlangt dieses Manöver. Ansonsten entdecken wir aber enttäuschend wenig: hier ein paar hübschere Helmspiegelungen, dort einige zusätzliche Sportgeräte im Karriere-shop und ein etwas ausgefeilteres Training. Das erinnert doch verdächtig ans EA-Sports-Recycling. Ob der Kauf von **Skispringen 2007** dennoch lohnt, lesen Sie im Test in der nächsten Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2961

SPARTA ANCIENT WARS

Spartas Soldaten galten in der Antike als harte Hunde. Da verwundert es nicht, dass die Kämpfe in **Sparta: Ancient Wars** richtig blutig ausfallen. Erledigte Gegner lassen Waffen und Schilde fallen, die Ihre Arbeiter dann aufsammeln können. Eigentlich innovativ, in unserer Preview-Version aber eher nervig. Denn die Ausrüstung war in der Landschaft kaum auszumachen, die Funktion zum automatischen Auffinden funktionierte nur mäßig. Deutlich besser klappte bereits die Physik: Katapulte schießen Gebäude in Trümmer, die wiederum unvorsichtige Krieger unter sich begraben. Der Titel soll noch in diesem Winter erscheinen; dann dürfen Sie mit den Spartanern, Ägyptern oder Persern in den Krieg ziehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2987



Sparta: Ancient Wars: blutiger Krieg in der Antike.

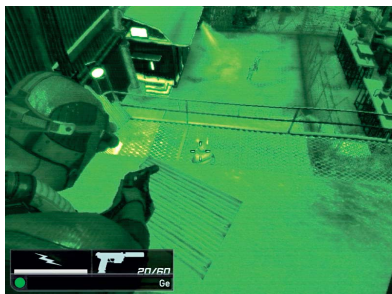
SCARFACE

Über 200 Mal fällt im Kultfilm **Scarface** das Wort »fuck«, im dazugehörigen Spiel werden Sie es noch viel öfter hören. Denn die Hauptfigur Tony Montana ist bei seinem Aufstieg zum Drogenzar von Miami nicht gerade zimperlich und wirft seinen Widersachern neben jede Menge Blei auch mal böse Worte entgegen. Spielerisch gleicht **Scarface** der **GTA**-Reihe, Fahr- und Ballermissionen wechseln sich ab. Letztere sind jedoch durch Treffern und die so genannten Balls-Punkte wesentlich ausgefeilter. Hat Tony durch gekonnte Schüsse genug davon gesammelt, wechselt er in den »Blind Rage«-Modus und rotzt unverwundbar um sich. Klingt alles super, doch optisch ist **Scarface** in unserer Preview-Version alles andere als eine Granate. Vor allem in den ersten Stunden, die vornehmlich in tristen Gebäuden spielen. Später wird's jedoch deutlich besser, was neben dem hübsch nachgebauten Miami vor allem an den erstklassigen Animationen und der Sprachausgabe der Charaktere liegt. Dann fesselt die spannende Geschichte um Tonys Feldzug, und man mag gar nicht mehr aufhören. Die recht brutale US-Version von **Scarface** ist bereits erschienen, am 27. Oktober bringt Vivendi eine leicht entschärfte Fassung (immer noch ab 18) nach Deutschland.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2957

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Ein Testmuster von **Splinter Cell: Double Agent** erreichte uns für diese Ausgabe zwar nicht mehr, dafür konnten wir erste spielbare Eindrücke mit einer Preview-Version sammeln. Gleich zu Beginn lernen wir die erste Neuverurteilung kennen: Sam Fisher kann jetzt schwimmen. Das steuert sich nicht nur problemlos, sondern sieht auch sehr schick aus. Sobald wir aus dem kalten Nass auftauchen, perlen realistisch aussehende Wassertropfen über den Bildschirm. Eine weitere Neuheit: Bei manchen Aufträgen begleitet ein KI-Kollege



Splinter Cell: Double Agent: Das Nachtsichtgerät ist auch im vierten Einsatz Ihr bester Freund.



Scarface: Erinnert optisch und spielerisch stark an GTA San Andreas und lebt von der Atmosphäre der Filmvorlage.

Sam. Der erklärt uns einige Manöver, zeigt den richtigen Weg und erledigt selbstständig Gegner. Von einem Traditionselement der Serie müssen wir uns dagegen verabschieden: Die Anzeigen, an denen wir erkennen, ob Sam im Licht steht oder zu viel Lärm macht, gehören der Vergangenheit an. Ersetzt werden sie durch einen kleinen Punkt, der grün oder gelb leuchtet – je nachdem, ob wir für unsere Feinde sichtbar sind. Das klappt ausgezeichnet, zu keiner Zeit vermissen wir die alten Anzeigen. Ob die Handlung, in deren Verlauf Sie sich für eine Seite entscheiden müssen, es tatsächlich schafft, den Spieler emotional an den Agenten zu binden, erfahren Sie in einem ausführlichen Online-Test, den wir pünktlich zum ersten **Splinter Cell**-Verkaufstag am 2. November auf GameStar.de veröffentlichen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E174

SHERLOCK HOLMES 3

Spuren suchen, Laboranalysen durchführen und die richtigen Schlüsse ziehen – das Leben eines Meisterdetektivs ist mühsam und beschwerlich. Die gleichen Erfahrungen machten wir auch mit einer ersten spielbaren Version von **Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten**. Wo andere Adventures mittlerweile auf Knopfdruck alle benutzbaren Gegenstände anzeigen, liegt der Schwerpunkt des Detektiv-Abenteuers auf der geduldrigen Spurensuche. Das artet in Arbeit aus und nimmt dem Geschehen einiges an Tempo. Gut gefallen hat uns dagegen die Schnellreise-Funktion: Ähnlich wie in **Black Mirror** springen Sie per Mausklick zu einmal besuchten Schauplätzen. Diese erkunden Sie aus der Ego-Perspektive, was anfangs ziemlich verwirrt. Ebenfalls ungewöhnlich ist die Handlung, bei

der die Geschichten von H.P. Lovecraft die Entwickler beeinflussten: Schnell finden Sie heraus, dass hinter einer Entführung in London der mysteriöse Cthulhu-Clan steckt. Das Adventure soll am 21. November erscheinen.

HK PM MS PET
► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2983

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

12/06

THE MARK

Zwei Agenten, ein Ziel: In Jowoods Ballerei **The Mark** sollen Haudrauf Fletch und der Gentleman-Spion Hawke Terroristen daran hindern, London per Atomrakete einzusichern. Also ballern sich die zwei durch sechs Levels und retten nebenbei Fletchs Schwester aus den Klauen der Bösewichte. Die stoßen Ihre Kampfrufe übrigens in der jeweiligen Landessprache aus, also auf Russisch oder Arabisch. Der Clou: Zu Beginn jedes Levels wählen Sie, welchen der beiden Helden Sie selber steuern wollen. Je nachdem ist eher vorsichtiges Vortasten oder brutales Ballern angesagt. Etwas Besonderes ist auch der Koop-Modus, in dem bis zu 16 Spieler gleichzeitig Terroristen jagen dürfen. Mit einer Preview-Version hatten wir schon viel Spaß, allerdings bleibt der Titel optisch deutlich hinter aktuellen Actionspielen zurück. Dafür soll **The Mark** bei Erscheinen im November auch nur 30 Euro kosten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2960



The Mark: Sie ballern in Sibirien oder dem Irak.



Techland sucht Ihre Hilfe, damit **Call of Juarez** auch im Multiplayer ein Hit wird.

KOLUMNE

Schöne neue Welt

Ich habe vor Jahren mit einem Kumpel übers Geldverdienen mit Online-Rollenspielen sinniert. Das war noch vor World of Warcraft, bevor Wörter wie »Gold farmen« er-funden waren und Leute auf die Idee kamen, vir-tuelle Gegenstände bei Ebay zu versteigern.

Jedenfalls hielt ich es für denkbar, dass man der-einst tatsächlich echtes Geld als Drachentöter oder Weltraumpirat verdienen könnte. Dann müsste man zum Arbeiten gar nicht mehr aus dem Haus, und dann könnte die Menschheit in ein paar hundert Jahren körperlich völlig zurückgebildet sein, nur noch in der Lage, vorm PC zu sitzen, zu essen und zu sch...önen Dank, nix für mich.

In China werden derzeit Hunderte junge Men-schen ausgebeutet, die rund um die Uhr Gold far-men müssen, damit ihre Chefs das dann für echtes Geld verkaufen können. Diese Spieler müssen, nein, dürfen das Haus zum Arbeiten nicht verlas-sen. Und siehe da: Sie leiden jetzt schon an Man-gelerscheinungen, sind teilweise sogar zu schlapp zum Laufen. Vielleicht habe ich mich mit den »paar hundert Jahren« doch verschätzt.

Fabian Siegmund, Redakteur
fabian@gamestar.de



CALL OF JUAREZ KARTENPAKET

So toll der Einzelspielermodus des polni-schen Western-Shooters **Call of Juarez** auch ist, sein Multiplayer-Part ist furcht-bar langweilig. Das hat sein Entwickler-studio Techland wohl auch gemerkt und deshalb acht neue Karten variabler Grö-ße entworfen. Und um sicherzugehen, dass die Maps auch was taugen, lädt Techland zum Beta-Test ein. Der läuft ungewöhnlich formlos ab: Einfach im offiziellen Forum anmelden, dem zu-ständigen Programmierer eine E-Mail schreiben, und dann kann's losgehen. Voraussetzung ist natürlich, dass Sie die Vollversion von **Call of Juarez** besitzen. Mit der können Sie trotz Map-Pack wei-terhin online spielen, denn am Pro-gramm selbst ändert sich nichts. Um zum Forumsbeitrag zu gelangen, folgen Sie einfach unserem Quicklink.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2988

WCG 2008 IN KÖLN?

Das Fußball-Sommermärchen 2006 wird sich lange nicht toppen lassen. Aber vielleicht bekommt Deutschland 2008 die Chance auf ein kleines Herbst-märchen. Die Organisatoren der World Cyber Games, der olympischen Spiele des E-Sports, suchen nämlich derzeit nach Austragungsorten für die Final-spiele 2008 und haben dabei Köln in die engere Wahl gezogen. Ober-bürgermeister Fritz Schramma ist zuver-sichtlich: »Wir wollen das Grand Final 2008 in die Domstadt holen und damit die Aufmerksamkeit der weltweiten Ge-meinde der Computerspieler auf Köln richten. Als Medienstadt mit WM-Erfah-rung ist Köln in der Entscheidung am besten positioniert.« In den kommenden

Wochen wird eine Delegation aus Korea Köln besuchen, um sich ein Bild von den Einrichtungen vor Ort zu machen.

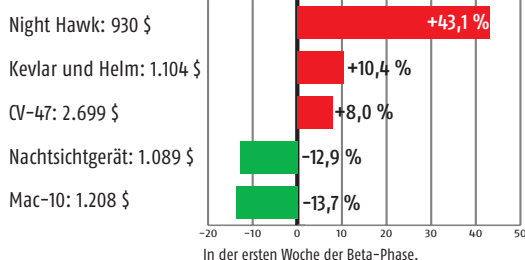
► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2991

CS: SOURCE NEUE WAFFENPREISE

Valve hat am 12. Oktober die Beta-Phase des neuen Waffenpreissystems für **Coun-terstrike: Source** eröffnet. Darin richtet sich der Preis für sämtliche Knarren und Ausrüstungsgegenstände nach der Nachfrage. Je mehr Terroristen etwa die CV-47 ordern, desto teurer wird das gute Stück. Steam analysiert das Kauf-verhalten aller Spieler und gleicht die Preise jeden Montag an. Eine Tabelle auf der Homepage stellt die aktuellen Kos-ten dar und prognostiziert die Preise der nächsten Woche. Auf den ersten Blick ein netter Gag, auf den zweiten jedoch ein eleganter Weg, sich aus der Verant-wortung für gutes Balancing zu stehlen: Die beliebtesten Waffen werden stetig teurer, und so müssen Spieler zwangs-läufig auch andere benutzen. Kleiner Trost: Sie können natürlich nach wie vor Waffen vom Boden aufklauben. **FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2989

PREISENTWICKLUNGEN BEI COUNTERSTRIKE: SOURCE



Valve preist jede Woche ein besonderes Schnäppchen an.

Soundblaster X-Mod (80 Euro, rechts) und Xtreme Audio (60 Euro) bringen günstigen X-Fi-Klang für Notebook und PC.

KOLUMNE

Nicht zappeln – denken!

Schon meine Oma sagte zu mir: »Zappel nicht so viel – denk lieber!«. Daran erinnere ich mich oft, wenn ich mal wieder manisch probiere, den neuesten Shooter oder Strategietitel so unter Kontrolle zu bringen, dass sich Erfolge abzeichnen – bewaffnet mit Maus, Tastatur und zehn offensichtlich zu ungenauen Fingern.

Da kommt die Meldung gerade recht, dass ein 14-jähriger Junge die ersten zwei Levels des Atari-Klassikers Space Invaders durchgespielt hat. Nicht mit einem Joystick, nicht mit Maus und Tastatur, noch nicht mal mit den Fingern – alleine mit der Kraft seiner Gedanken verteidigte er die Erde gegen die bösen Aliens. Ein mit dem Computer verbundenes Sensornetz setzte die Gehirnaktivitäten des Jungen direkt in Steuerbefehle für den altherwürdigen Spieletitel um.

Ich sehe mich schon ausgefeilte Marschbefehle für ganze Armeen in Gedankenschnelle zusammenstellen oder meinen Battlefield-Teamkameraden exakte Feindsichtungen in Sekundenbruchteilen übermitteln – ohne mir die Finger durch kryptische Tastenkürzel zu verknoten. Auch Artikel schreiben wäre sooo viel bequemer.

Das Kommunikationsnadelöhr Maus plus Tastatur blockiert schon immer den direkten Weg zwischen mir und meinem PC, es gehört endlich abgeschafft! Allerdings können sich die Forscher bei mir gerne noch etwas Zeit lassen – oben angesprochenes Sensornetz saß nämlich direkt auf der Hirn- und nicht auf der Kopfhaut des Jungen. Aber wenn dieses Anschlussproblem mal gelöst ist und es ein chirurgiefreies Interface gibt, bin ich dabei. Garantiert.

Florian Klein,
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

GÜNSTIGERE SOUNDBLASTER X-FI

Creative erweitert die **Soundblaster X-Fi**-Serie: Die externe USB-Soundkarte **X-Mod** für 80 Euro übernimmt ohne Treiberinstallation die Klanguausgabe. Dabei peppt die **X-Mod** MP3- oder Filmsound durch Hochrechnen des Dynamikumfangs akustisch auf (»24-Bit-Crystalizer«) und bietet virtuelle Raumklangs simulation (»CMS3-D«) – allerdings nur in Stereo und ohne das für Spieler wichtige EAX 5.0. Die 60 Euro günstige PCI-Karte **X-Fi Xtreme Audio** besitzt drei analoge Ausgänge für 7.1-Sound und bietet 24-Bit-Crystalizer und CMS3-D im platzsparenden Low-Profile-Format. Für Spieler interessant ist die **X-Fi Xtreme Gamer** (ebenfalls Low-Profile) zum Preis von voraussichtlich 85 Euro, die wie die bekannten X-Fi-Karten über EAX 5.0 verfügt – allerdings ohne digitale Ein- und Ausgänge sowie ohne Anschluss für die separat erhältlichen Fronteinschübe. Den Abschluss bildet die **X-Fi Xtreme Gamer Fatality** für etwa 130 Euro – im Grunde die bekannte **X-Fi Fatality fps** mit EAX 5.0 und 64 MB RAM, aber ohne Frontpanel und Fernbedienung.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2975

GAMESTAR-PC UND NOTEBOOK AM 20.11.06

Fujitsu-Siemens verschiebt den **Scaleo Xi GameStar-PC** auf Ende November. Deutschlandweiter Verkaufsstart in den Saturn-Märkten ist nun der 20.11.2006, zeitgleich mit dem **Amilo Xi GameStar-Notebook**. Grund der Verschiebung sind Lieferschwierigkeiten bei den derzeit sehr begehrten Hochleistungskomponenten. Um zum Verkaufsstart wirklich flächendeckende Verfügbarkeit ohne Benach-

teiligung einzelner Regionen zu garantieren, war der spätere Starttermin laut Fujitsu-Siemens unumgänglich. Als kleine Wiedergutmachung liegt jedem GameStar-PC eine Überraschung bei. Falls Sie mehr über PC oder Notebook wissen möchten, führt Sie der Quicklink zu detaillierten Informationen.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/11153

LOGITECH-TASTATUR: DINOVO EDGE

Logitech bringt Ende November die nur zwei Zentimeter flache **diNovo Edge** für die 200 Euro auf den Markt. Die Bluetooth-Tastatur kombiniert Aluminium mit schwarzem Plexiglas und kommt anders als die Vorgänger ohne abnehmbaren Ziffernblock und Maus in den Handel. Statt dessen gibt's ein berührungsempfindliches Touchpad mit Scrollfunktion. Ebenfalls durch Berührung steuern Sie die Systemlautstärke, das entsprechende Feld leuchtet wie die restlichen Sondertasten in sanftem Orange. In der mitgelieferten Ladestation findet die **diNovo Edge** senkrecht Platz – laut Logitech sollen zwei Stunden Laden für mehrere Monate Betrieb reichen. ►►

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/2973



Logitechs **diNovo Edge** ist nur knapp zwei Zentimeter flach.

KURZMELDUNGEN

NEUES VON TEUFEL

Power aus der Hölle: Das 160 Euro teure **Concept E Magnum Power Edition** kostet 20 Euro mehr als der Vorgänger, dafür leistet der Bass nun satte 300 statt vorher 250 Watt. Käufer des ebenfalls neu vorgestellten **Concept E²** erhalten zwar nicht mehr Power, für 130 Euro gibt es nun aber eine Fernbedienung und einen analogen Stereo-Eingang zusätzlich.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2940](#)

GEFORCE 7900 GTX FÜR 280 EURO

Schnäppchenalarm: Mad-Moxx schnappt sich die 7900 GTX mit Taktraten von 650/660 MHz und erhöht den Speichertakt auf 800 MHz. Damit läuft die **GeForce 7900 GTX 512MB Burstfire** genauso schnell wie eine GeForce 7900 GTX. Im Kaufpreis von 280 Euro gleich inbegriffen: Das Wissen, dass andere für die gleiche Leistung über 400 Euro zahlen sowie volle Garantie auf den übertakteten Speicher durch Mad-Moxx.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2942](#)

FLOTTE AGP-GRAFIKKARTEN

Wer noch einen Rechner mit AGP-Slot hat, darf sich demnächst über neue AGP-Grafikkarten freuen: Sapphire bringt **X1300**-Modelle (ab 140 Euro) und eine **Radeon X1650 Pro** für 150 Euro (jeweils mit 256 MByte RAM) für die Mittelklasse. Die X1300 soll es dabei auch mit 512 MByte Videospeicher geben – der Aufpreis für die doppelte Speichergröße ist noch nicht bekannt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2939](#)

HIGH DEFINITION VON NVIDIA

Filmfans aufgepasst: In dem neuen Foreware-Beta-Treiber 92.21 integriert Nvidia die Unterstützung des Videokompressionsverfahrens H.264 für hoch aufgelöste Filme. Der Codec wird unter anderem von Blu-Ray und HD-DVD verwendet. Bereits ab einer GeForce 6200 mit 64 MByte RAM beschleunigt die Grafikkarte die Dekompression der Videodaten. Besitzer älterer Karten oder einer 6800 GT beziehungsweise Ultra schauen allerdings in die Röhre: Die Karten profitieren nicht vom neuen Verfahren.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2941](#)

WINDOWS LIVECARE

Microsoft bringt eine eigene Sicherheitslösung aus Virenschanner, Firewall und Backup-Tool auf den Markt. Das **Live OneCare** genannte Softwarepaket läuft auf **Windows XP** ab Service Pack 2 und den Beta-Versionen von **Windows Vista**. Interessenten können eine kostenlose Beta-Version (siehe Quicklink) herunterladen und diese 180 Tage lang testen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2943](#)

LOGITECH X-540

Logitech stellt mit dem X-540 ein neues 5.1-Boxensystem für 100 Euro vor. Insgesamt 70 Watt Musikleistung (RMS) verteilen sich auf den Subwoofer (25 Watt), einen Center-Speaker (15,4 Watt) und vier Satelliten (jeweils 7,4 Watt). Selbst Stereoquellen verhilft das X-540 dank Upmix-Funktion zu (virtuellem) Raumklang. Der Center soll dank speziellem Befestigungsmechanismus auch auf schmalen TFT-Monitoren sicher halten. Verkaufsstart des X-540 soll bereits Ende Oktober sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2992](#)

RADEON-TREIBER CATALYST 6.9

ATI veröffentlicht den Catalyst-Treiber in der Version 6.9. Größte Veränderung zu den Vorgängerversionen: Crossfire mit zwei Radeon-Karten funktioniert nun auf Mainboards mit Intel-965-Chipsatz. Zudem beinhaltet der Treiber Bugfixes für bekannte Spiele, beispielsweise für **Oblivion** oder **Tomb Raider: Legend**.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [6142](#)

GEFORCE 8800 GTX UND 8800 GTS

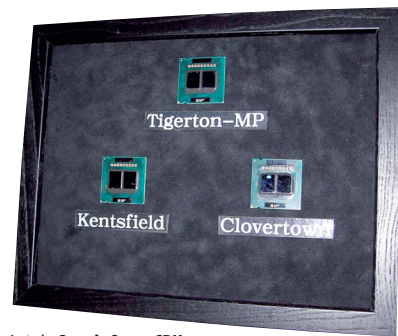
Bereits im November will Nvidia die GeForce-8-Generation mit DX-10-Unterstützung und Shader-Modell 4.0 veröffentlichen. Zunächst sollen zwei Modelle im High-End-Bereich auf den Markt kommen, die wahrscheinlich GeForce **8800 GTX** und **8800 GTS** heißen. Das Topmodell **GeForce 8800 GTX** soll mit 575 MHz Kerntakt rechnen und ein 384 Bit breites Speicherinterface besitzen. Die voraussichtlich 768 MByte (512 MB + 256 MB) GDDR3-RAM sollen mit 900 MHz (1.800 MHz DDR) getaktet sein. Die etwas langsamere **8800 GTS** rechnet voraussichtlich mit 500 MHz Kerntakt und einem 320 Bit breiten RAM-Interface, das mit 640 MByte (512 MB + 128 MB) GDDR3-RAM (ebenfalls 900 MHz) bestückt sein soll.

Details zu Anzahl und Art der Shader sind derzeit rar, allerdings sprechen Gerüchte von 128 Shader-Einheiten bei der **8800 GTX** und 96 bei der **8800 GTS**. Ob jede dieser Einheiten die Aufgaben eines »Unified Shader«, also die Aufgaben der vormals getrennten Pixel- und Vertex-Shader, sowie der mit Direct3D 10 kommenden Geometry Shader übernehmen kann, ist derzeit unklar. Sicher ist aber, das HDR und Kantenglättung mit einer GeForce 8 gleichzeitig klappen, zudem gibt es einen neuen Antialiasing-Modus. Die Anzahl der Transistoren soll sich mit annähernd 700 Millionen gegenüber der GeForce-7-Generation mehr als verdoppeln, vermutlich ohne die 200-Watt-Grenze beim Strombedarf zu überschreiten – erste Bilder einer angeblichen **GeForce 8800 GTX** (siehe Quicklink) zeigen zwei Stromanschlüsse sowie einen Doppel-Slot-Kühler mit Lüfter und zusätzlichen Anschlüssen für eine Wasserkühlung. Einen ausführlichen Bericht über die neue GeForce-Generation lesen Sie voraussichtlich im nächsten Heft.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2984](#)

ERSTE QUAD-CORE-BENCHMARKS

Im November will Intel den ersten Quad-Core-Prozessor mit vier Rechenkernen für Desktop-PCs vorstellen. Die bisher unter dem Codenamen »Kentsfield« bekannte CPU vereint zwei Core-2-Duo-Chips (mit jeweils zwei Rechenkernen) und wird mit 2,66 GHz Takt und FSB1066 unter dem Namen **Core 2 Extreme QX6700** in Intels teurer Extreme-Serie starten. Später sollen günstigere Varianten als **Core 2 Quad** folgen. Auf der Entwicklerkonferenz IDF konnte unsere Schwester-Site tecchannel.de erste Benchmarks mit



Intels **Quad-Core-CPUs** vereinen zwei Core-2-Kerne auf einem Chip.

dem **Core 2 Extreme QX6700** durchführen. Ergebnis: Gegen einen zweikernigen **Core 2 Extreme X6800**, der mit 2,93 GHz Takt neun Prozent schneller rechnet als der **QX6700** mit 2,66 GHz, gewinnt der Quad-Core in multiprozessoroptimierten Aufgaben wie etwa Rendering mit 63 Prozent höherer Performance teils deutlich. Wie sich die vier Kerne des **QX6700** in aktuellen Spielen schlagen, lesen Sie nächsten Monat in unserem Test in der kommenden GameStar-Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2972](#)

QUAD-SLI-MAINBOARD FÜR CORE-2-CPUS

Das 230 Euro teure Asus **P5N32-SLI Premium** für Intels Core-2-CPUs basiert auf dem Nforce-590-SLI-Chipsatz von Nvidia und bietet insgesamt drei PCI-Express-16x-Slots: Zwei lassen sich zum Aufbau eines herkömmlichen SLI-Systems nutzen. Oder Sie verbinden zwei Doppel-GPU-Karten vom Typ GeForce 7950 GX2 zu einem Quad-SLI-Verbund aus gleich vier GPUs. Im dritten 16x-Slot findet optional eine GeForce-Karte Platz, die Nvidias kommende Physikbeschleunigung unterstützt. Die mitgelieferte »Supreme FX« Soundkarte bietet 7.1-Sound, Dolby DTS Connect und belegt einen PCIe-1x-Slot. Zusätzlich bietet das **P5N32-SLI Premium** W-LAN und ein »AI Nap« genanntes Feature, welches das System bei Nichtbenutzung in einen Stromsparmodus versetzt, ohne dabei laufende Anwendungen wie etwa Downloads zu unterbrechen. **FK HW**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [2974](#)

Asus **P5N32-SLI Premium** mit drei 16x-PCI-Express-Slots.

