



Gerüchten zufolge entwickelt Blizzard Online-Spiele im **Diablo-** und **Starcraft-**Universum.

KOLUMNE

Da muss was Altes her



Seit neuestem häufen sich die guten Nachrichten für mich. Ich find's nämlich ausgezeichnet, bewährte Spielkonzepte neu aufzulegen.

»Remake« nennt man das. Klar, die meisten Serienfortsetzungen sind quasi Kopien der Vorgänger – spielmechanisch ändert sich in den Splinter Cells, Civilizations oder Age of Empires' dieser Welt schließlich wenig.

Aber ein Remake als genaue Nachbildung von etwas, das man schon mal gespielt hat, ist noch einen Tick anders: Da knüpft sich eine Erinnerung daran. Deshalb freue ich mich sehr auf die gerade angekündigte Jubiläums-Edition von Tomb Raider. Ich würde mit Lara gern das Kolosseum oder Venedig wieder entdecken. Und dank moderner Technik diesmal grafisch noch mehr genießen.

Der Trend hat seine Schattenseiten. Wir haben das mal durchgezählt: In dieser GameStar-Ausgabe sind ein Drittel aller getesteten Spiele Neuauflagen alter Titel. Und die meisten sind enttäuschend: Brigade E5 zum Beispiel oder Sensible Soccer.

Ein altes Konzept wiederzubeleben ist kein Freibrief zum Pflusch. Die kreative Energie muss in eine sinnvolle, zeitgemäße Anpassung fließen. Nur dann akzeptieren die Spieler, eine aufgewärmte Idee neu serviert zu bekommen. Wenn die Entwickler das beherzigen würden – das wäre dann eine weitere gute Nachricht für mich.

Christian Schmidt, Ltd. Redakteur
christian@gamestar.de

ZITAT DES MONATS

»Die Playstation 3 ist ein Computer.
Wir brauchen den PC nicht.«

Phil Harrison, Entwicklungschef von Sony USA, über die Leistungsfähigkeit seiner Next-Generation-Konsole.

WAS MACHT BLIZZARD?

Blizzard-Fans brennen zurzeit zwei Fragen unter den Nägeln: Wie geht's mit **Starcraft** weiter? Und was ist eigentlich mit dem nächsten **Diablo**? Mitte Juni lieferte die Blizzard-Mutterfirma Vivendi laut dem amerikanischen Spielblog f13.net offenbar die Antwort: »Alle bestehenden Blizzard-Marken werden künftig Massively-Multiplayer-Online-Games.« Zudem behauptete die Firma, dass Blizzard einen Weg gefunden habe, solche Spiele innerhalb von drei Jahren für 50 Millionen US-Dollar zu produzieren. Zum Vergleich: Die Entwicklung von **World of Warcraft** hat mindestens ein Jahr länger gedauert und circa 63 Millionen US-Dollar verschlungen. Der Wahrheitsgehalt des Zitats wird indes angezweifelt. Weder Blizzard noch Vivendi selbst wollten den Beitrag bestätigen. Bislang hat der Entwickler nur kommuniziert, dass alle Marken zu Online-Ablegern werden können, sprach aber nicht von exklusiven Online-Plänen. Ankündigungen zu neuen Titeln soll es erst nach der Veröffentlichung des **World of Warcraft**-Addons **The Burning Crusade** geben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F127

CORE DESIGN VERKAUFT

Der Publisher SCi hat alle Mitarbeiter des hauseigenen Entwicklerstudios Core Design für einen unbekanntem Betrag an Rebellion (**Aliens vs. Predator**) verkauft. Die Rechte am Namen bleiben bei Eidos. Das Team war unter anderem für die ersten sechs **Tomb Raider**-Teile verantwortlich und arbeitet nun unter einem neuen Namen an einem noch unbekanntem Projekt für Rebellion. Auch die Strangelite Studios (**Starship Troopers**) wurden Mitte Juni von Rebellion aufgekauft. Unter der

neuen Schirmherrschaft arbeitet das Strangelite-Team an zwei Spielen für PC und Next-Generation-Konsolen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F132

RTL KOOPERIERT MIT JOWOOD

Seit zwei Jahren buhlen die konkurrierenden Publisher Jowood (**Ski Racing**) und RTL Enterprises (**RTL Ski Alpin**) um die Gunst der wintersportbegeisterten PC-Spieler. Dieses Jahr wollen die beiden Firmen zum ersten Mal zusammenarbeiten. Das Sportspiel **Ski Alpin Racing 2007** soll gemeinsam veröffentlicht werden. Der Vorteil liegt auf der Hand: RTL besitzt die stärkere Marketing-Kraft, Jowood kann auf die größere Branchenerfahrung zurückgreifen. Für den Jowood-Chef Dr. Albert Seidl soll die Zusammenarbeit nicht auf ein Produkt beschränkt bleiben: »Diese Partnerschaft birgt großes Potenzial für die Zukunft und kann den Beginn einer langfristigen und erfolgreichen Kooperation der beiden Unternehmen darstellen.« **Ski Alpin Racing 2007** soll im Herbst in den Regalen stehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F119



Jowood (**Ski Racing**) arbeitet mit RTL an einem Sportspiel.

BEST OF E3

Kurz nach der E3 in Los Angeles haben insgesamt 37 ausgesuchte amerikanische Magazine, darunter die Los Angeles Times und Rolling Stone, an der Wahl »Best of E3 2006« teilgenommen und ihre Favoriten für die besten Spiele der Messe genannt. Der große Gewinner war Will Wrights skurriles Experiment **Spore**, das in den Bereichen »Bestes Spiel« und »Beste Simulation« abräumte. Die Xbox-360-Titel **Gears of War** und **Mass Effect** wurden zu den besten Action- und Rollenspielen gekürt, während die PC-exklusiven Titel **Supreme Commander** und **Enemy Territory: Quake Wars** den Preis für das beste Strategiebeziehungswise Multiplayer-Spiel bekamen. Zu guter Letzt erhielt Nintendos neue Konsole Wii die Auszeichnung für die beste Hardware. Der »Best of E3«-Award wird seit 1998 jährlich verliehen.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F117](#)



Spore wurde zum besten Spiel der diesjährigen E3 gewählt.

TOMB RAIDER JUBILÄUMS-EDITION

Eidos und Crystal Dynamics, die Macher von **Tomb Raider: Legend**, haben ein neues Spiel mit der Star-Archäologin Lara Croft angekündigt. Eine Jubiläums-Edition soll den zehnjährigen Jahrestag der Serie feiern; das erste **Tomb Raider** erschien 1996. Offiziell sind noch keine Details zum Inhalt bekannt; Gerüchte spekulieren über einer Neuauflage des ersten Serienteils. Nach GameStar-Informationen soll die Jubiläums-Edition indes eine Sammlung der besten Szenen aus den vergangenen **Tomb Raider**-Spielen



werden, die Crystal Dynamics in der neuen Grafikkengine nachbaut. Und noch etwas pfeifen die Spatzen von den Dächern: Nach dem Erfolg von **Legend** wird eine weitere, neue Lara-Episode wohl nicht auf sich warten lassen.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F147](#)

UWE BOLL VS. KRITIKER

Als Marketing-Gag will der deutsche Regisseur Uwe Boll (**House of the Dead**, **Aloha in the Dark**) während der Dreharbeiten der Filmumsetzung des Ego-Shooters **Postal** fünf seiner größten Kritiker zu einem Boxkampf einladen. Jeder der ausschließlich männlichen Journalisten hat die Möglichkeit, sich mit Boll in einem Zehn-Runden-Kampf zu messen. Einige Szenen dieser Kämpfe sollen später im **Postal**-Film verwendet werden. Außerdem werden die Box-Schmützel ins Internet übertragen und von Pressevertretern kommentiert. Einen Termin für die Kloperei gibt es noch nicht.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F116](#)



Uwe Boll will sich mit seinen Kritikern prügeln.

NEED FOR SPEED CARBON

Der Publisher Electronic Arts hat erste Informationen zum kommenden **Need for Speed: Carbon** verraten. Demnach soll der mittlerweile zehnte Teil der Rennspielserie die Stärken der beiden **Underground**-Titel und **Most Wanted** verbinden. So sind Verfolgungsjagden mit der Polizei und die im letzten Teil vermissten Downhill-Drifts wieder mit von der Partie. Ob Sie die Polizei wie in **Need for Speed 3** und **4** auch im Multiplayer-Teil steuern können, steht noch nicht fest. Neu dabei: Im Verlauf der Kampagne scharen Sie ein Team aus KI-gesteuerten Kollegen um sich, denen Sie wie in **Juiced** während der Rennen mit einfachen Kommandos Fahrmanöver befehlen können. Die Vehikelauswahl und -anzahl ist noch unbekannt, jedoch sollen zwischen den 50 bis 100 Autos auch Luxuskarossen zu finden sein, unter anderem von Porsche.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F135](#)

KURZMELDUNGEN

EX-LIONHEAD-GRÜNDER ERÖFFNET NEUES STUDIO

Lionheads Co-Gründer und **Rag Doll Kung Fu**-Erfinder Mark Healy hat mit weiteren ehemaligen Mitarbeitern das Entwicklerstudio Media Molecule gegründet. Das erste Spiel soll laut Healy »definitiv eigenständig und sehr ungewöhnlich« werden.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F110](#)

ERSTE KLINIK FÜR COMPUTERSPIELESUCHT IN EUROPA

In den Niederlanden wird im Juli die erste europäische Klinik für Menschen eröffnet, die nicht mehr ohne Computerspiele leben können. Die »Smith & Jones Addiction Consultants« getaufte Einrichtung bietet ein Entzugsprogramm von vier bis acht Wochen Länge. Während dieser Zeit wollen die Ärzte die Sucht mit Therapien und Ausflügen in die Natur bekämpfen.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F108](#)

UKRAINISCHES ROLLENSPIEL ANGEKÜNDIGT

Der ukrainische Entwickler Rostok Games hat das Rollenspiel **Beltion: Beyond Ritual** angekündigt. Darin kämpfen Sie in einem Mix aus Fantasy und einem historisch akkuraten Europa des Mittelalters. Der Held ist ein Geisterbeschwörer, der als Kind aufgrund seiner Fähigkeiten von Priestern auserwählt wurde und eine Prophezeiung erfüllen soll.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F109](#)

PREY MIT INTERNET-AKTIVIERUNG

Tim Gerritsen vom **Prey**-Entwickler Human Head hat im Forum von 3D Realms bestätigt, dass Spieler den Ego-Shooter wie **Half-Life 2** nach der Installation im Internet freischalten müssen. Das gelte sowohl für die im Internet heruntergeladene als auch für die im Laden gekaufte Version.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F139](#)

HAMBURG FÖRDERT SPIELENTWICKLER

Die Hansestadt Hamburg hat im Rahmen der Initiative »Hamburg@work« ein Förderprogramm für Spieleentwickler vorgestellt. Für die Entwicklung eines Prototyps, der sowohl die Spielidee als auch die technische Umsetzung präsentiert, stellt das Förderprogramm bis zu 100.000 Euro in Form von zinslosen Darlehen zur Verfügung. Die erste Sitzung des Gremiums ist für Oktober 2006 geplant.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F113](#)

IRAN ENTWICKELT PROPAGANDA-SPIEL

Eine iranische Studentenvereinigung hat die Entwicklung eines Kriegs-Shooters angekündigt, um in der Propaganda-Schlacht mit den USA verloren geglaubtes Terrain zurückzuerobern. Im Spiel wird ein schiitischer Muslim auf einer Pilgerreise von US-Truppen entführt, Sie müssen ihn wieder befreien. Im März 2007 soll das noch namenlose Spiel erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F114](#)

ERFINDER DES COMPUTERSPIELS TOT

Alan Kotok, der Erfinder des ersten Videospieles **SpaceWar** (1962), ist Anfang Juni im Alter von 64 Jahren gestorben. Kotok entwickelte in den 60er Jahren an der MIT-Universität den Digital Equipment Corp. PDP-1-Computer. Zu Demonstrationszwecken für ein Mensch-Maschine-Interface programmierte er zusammen mit Steve Russell und weiteren Kollegen **SpaceWar**.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F115](#)

RUSH FOR BERLIN-ADDON IN ARBEIT

Deep Silver hat das erste Addon zum Echtzeit-Strategiespiel **Rush for Berlin** angekündigt. **Rush for the Bomb**, so der Titel, soll im vierten Quartal 2006 erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F129](#)



Battlefield 2142: Die Soldatenklassen können sich untereinander ausspionieren.

KOLUMNE

Mal unter uns, Electronic Arts und Dice!



In der Ausgabe 6/04 prophezeite ich in einer Kolumne eine skurrile Zukunft: »Battlefield Sonnensystem wird allmählich durch Battlefield Milchstraße von den Servern verdrängt.« Nun stelle ich entsetzt fest, dass ihr das, was als Schreckensszenario in Sachen Fortsetzungsterror gedacht war, offenbar als Aufforderung verstanden habt. So steht uns also Battlefield 2142 ins Haus. Deshalb jetzt ein neues Schreckensszenario, diesmal für euch, EA und Dice: Battlefield 2142 wird den Vorgänger nicht von den Servern verdrängen. Sicher, die Sci-Fi-Variante wird sich wieder verkaufen wie geschnittenes Brot. Doch die Spieler werden bemerken, dass das Brot zwar ganz lecker aussieht, aber fade schmeckt. Fast wie etwas, das schon mal gegessen wurde. So, wie es schon bei Battlefield Vietnam der Fall war. Und das wird in den Köpfen bleiben. So viel zum Thema »Wie man eine große Marke kaputt veröffentlicht«.

»Aber der neue Titan Modus und das Ausspionieren der Klassen und und und...!« – ich kann euer Gequengel schon hören. Oh ja, toll! Im vierten Teil der Serie taucht dann endlich auch mal ein neuer Spielmodus auf. Und dass ihr vollmundig ankündigt, der Serverbrowser funktioniere in Battlefield 2142 endlich und könne Dinge, die ein Serverbrowser können sollte, ist ein Schlag ins Gesicht der Battlefield-2-Community. Ich hoffe, die hat den gespürt und zieht daraus die Konsequenz. Welche das ist? Brotlos leben wäre ein Anfang, denke ich.

Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de

BATTLEFIELD 2142

Der neueste Ableger der **Battlefield**-Reihe soll bereits zu 80 Prozent fertig sein und dürfte demnach tatsächlich im 4. Quartal dieses Jahres erscheinen. Aber Verspätungen waren noch nie das große Thema der Team-Shooter aus Schweden. Aufreger Nummer 1: der Server-Browser, der bei allen bisherigen Spielen erst funktionstüchtig gepatcht werden musste. Für **Battlefield 2142** verspricht der Entwickler Dice, dass alles besser und anders werden soll. Angeblich dürfen Sie Freundeslisten anlegen, mehrere Profile über einen Account verwalten und sogar die Namen wechseln, ohne dass die Statistiken dabei verschwinden.

Zusätzlich zum Titan-Modus soll sich im Spiel noch eine Kleinigkeit ändern. Die einzelnen Klassen werden ihre jeweiligen Gegenüber ausspionieren können. Der Assault-Soldat sieht also, welche Waffe der gegnerische Assault-Soldat trägt, und so weiter. Die erbeuteten Informationen dürfen dann weitergegeben werden. Ob das mehr taktische Tiefe ins Geschehen bringt oder Krimskrams ist, werden wir wohl erst beim ersten Anspielen sagen können.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F136

RYZOM RING

Das gab's bislang noch in keinem Online-Rollenspiel: Mit der Erweiterung **Ryzom Ring** können Sie in **Saga of Ryzom** eigene Welten und Abenteuer entwerfen. Der Editor ist dabei relativ leicht zu bedienen, wie uns der Entwicklungschef Milko Berset eindrucksvoll bei einem Besuch in der Redaktion demonstrierte. Gegenstände verstecken, Monster platzieren und den Biestern geskriptetes Leben einhauchen: Das alles funktioniert

komplett mausgesteuert und ohne, dass Sie irgendwelche Programmierkenntnisse besitzen müssten. Dumm nur: Andere Spieler können Ihre Szenarien nur dann spielen, wenn Sie selbst auch online sind. Wer seine Werke rund um die Uhr zugänglich machen will, muss rund 5 Euro pro Monat investieren. Dafür ist der Editor an sich für alle **Saga of Ryzom**-Abonnenten kostenlos.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F140



Ryzom Ring: Solche hübschen neuen Szenarien basteln Sie binnen weniger Stunden.

DAS EULEMBERG-EXPERIMENT

Indys Kollege Adam Quinn könnte ein würdiger Erbe für den Rätsel-Archäologen mit der Peitsche werden. Im Adventure **Das Eulemberg-Experiment** soll er das Rätsel des ewigen Lebens entschlüsseln. Die Story beruht auf einer in Italien sehr populären Comic-Serie. Die Grafik macht mit ihrer Mischung aus vorberechneten 2D-Hintergründen und 3D-Figuren bereits einen guten Eindruck. Und dreimal dürfen Sie raten, wer dem Helden seine Stimme leiht. Logisch: Wolfgang Pampel, Synchronsprecher von Harrison Ford. Ob auch das Rätsel-design an Indiana Jones erinnert, überprüfen wir in der nächsten Ausgabe.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F134

DUNGEON SIEGE 2 BROKEN WORLD

Bald geht das Abenteuer des Action-Rollenspiels mit dem Addon **Broken World** weiter. Die Handlung schließt direkt an die von **Dungeon Siege 2** an: Eine unbekannte Macht lässt Menschen und Tiere verschwinden und schickt sie nach einiger Zeit als Monster wieder in ihre Heimat zurück. Ihre Aufgabe ist es, den bösen Strippenzieher zu finden und zur Strecke zu bringen. Dabei nehmen Sie entweder die alten Gefährten aus dem Hauptspiel mit oder erstellen eine komplett frische Gruppe. Der aus dem Vorgänger bekannte Zwerg und zwei neue Helden stehen zur Verfügung: der naturverbundene Nahkämpfer **Fist of Stone** und der **Blood Assassin**. Mit denen vermöbeln Sie insgesamt 40 neue Monster-typen – und zwar ab August.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F191**

HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Wir kennen den Alkoholgehalt ukrainischen Wodkas nicht. Fest steht aber: Die Entwickler von GSC Gameworld (**Cos-sacks, Stalker**) hatten zu viel davon intus, als sie sich mit **Heroes of Annihilated Empires** den vermutlich idiotischsten Titel der Strategiegeschichte ausdachten. Dabei wird das Spiel selbst gar nicht übel: Vier Parteien (Elfen, Untote, Maschinen- und Eiswesen) mit je drei Helden kämpfen gegeneinander. Der Clou: Sie entscheiden, ob Sie die Rollenspiel-Herangeweise bevorzugen und den Helden mit Magie und Gegenständen ausstaffieren, oder ob Sie brutal auf Einheitenmassen setzen und die Feinde einfach überrennen. Beides gleichzeitig wird nicht möglich sein. Das macht das Konzept zu einer Balancing-Herausforderung. Technisch wirkt der Titel derzeit eher unscheinbar, dabei hat er eine so hübsche wie interaktive 3D-Landschaft zu bieten. So können Sie mit Eiszaubern



Broken World: Im finsternen Wald lauern Horden von befallenen Kreaturen – Mensch wie Tier.

Flüsse einfrieren und passierbar machen oder ein Loch im Boden Feinde verschlucken lassen. Wie in **Heroes of Might & Magic 5** wird es zudem eine Unterwelt geben. Die Entwickler wollen **Heroes of Annihilated Empires** bis September 2006 fertig haben; hoffentlich fällt ihnen bis dahin noch ein vernünftiger Name ein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F146**



White Gold: riesige Welt, hoffentlich mit Inhalt.

WHITE GOLD

Dass es eine Fortsetzung zum Ego-Shooter **Boiling Point** geben wird, ist kein Geheimnis. Neu ist hingegen, dass das Spiel **White Gold** heißen soll. Der Entwickler Deep Shadow verspricht auch für **White Gold** jede Menge spielerische Freiheit in einer riesigen Welt. Wie schon in **Boiling Point** sollen Sie Ihren Helden wieder durch Werte ähnlich wie in Rollenspielen verbessert werden. Wir wünschen uns für das Spiel aber ganz andere Sachen: eine bessere KI, eine bessere Story, mehr Abwechslung und einen roten Faden. **White Gold** wird vermutlich im ersten oder zweiten Quartal 2007 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F192**

ANSTOSS 2007

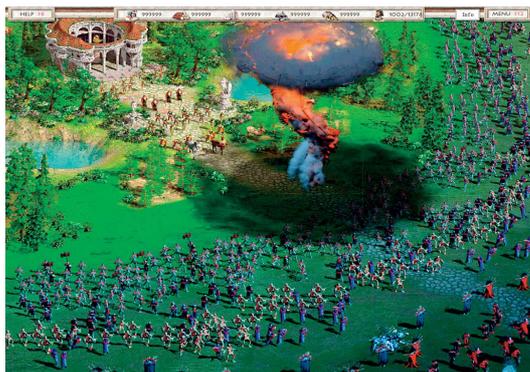
Auf **Anstoss 2006**, den Fußballmanager aus dem Hause Ascaron, werden Fans

der Serie vergeblich warten. Stattdessen werden sie rechtzeitig zum Saisonstart der Bundesliga mit **Anstoss 2007** beglückt. Dahinter verbirgt sich immer noch das selbe Spiel, nur unter neuem Namen.

Eine Preview-Version überzeugte uns durch die sehr einfache Bedienung. Manager- und Trainer-Entscheidungen können selbst getroffen oder KI-Angestellten übergeben werden. Wie aus der Serie bekannt, glänzt auch dieser Teil durch einen lockeren und ironischen Unterton in Bild und Text, der über fehlende Originallizenzen hinwegtröstet. In der Spieltagspräsentation wird auf eine grafische Darstellung komplett verzichtet, stattdessen kommt nur noch der Textmodus zum Einsatz.

Ascaron will übrigens eine Demover-sion zu **Anstoss 2007** veröffentlichen, die den vollen Funktionsumfang des Spiels zur Verfügung stellt. Lediglich speichern sollen Sie nicht dürfen. Wer die Demo also nicht beendet, kann so theoretisch das komplette Programm durchspielen – ein lobenswerter, wenn auch riskanter Ansatz zur Spiele-Vermarktung. Ab dem 11. August zeigt sich, ob die Rechnung für den Hersteller aufgeht.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F118**



Heroes of Annihilated Empires: Zaubernder Held oder Arme?



Anstoss 2007: Wie immer ohne Originallizenzen, dafür mit Editor.

THE WITCHER

Laut Aussagen von CD Project möchte man im Rollenspiel **The Witcher** eine Geschichte für Spieler erzählen, die auch mit tragischen Wendungen in der Handlung umgehen können. Ein Beispiel: Sie sollen einen Spitzel des Feinds fangen. Der Mann bittet um Gnade. Lassen Sie ihn frei, gibt er Ihnen Informationen, aufgrund derer Sie später einen guten Freund retten können. Jedoch rennt er daraufhin zu seinem Herrn, petzt alles, und am Ende muss des Helden Lebensgefährtin dran glauben. Töten Sie den Kundschafter hingegen, haben Sie später zwar ein erfülltes Sexualleben, können aber damit nicht mehr bei Ihrem Freund angeben. Entscheiden dürfen Sie sich im kommenden Jahr.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F160](#)



The Witcher: Gnade walten lassen oder töten? Sie entscheiden und beeinflussen Ihr Schicksal.

DEFCON

Im sehenswerten Film **Wargames – Kriegsspiele** (mit einem jungen Matthew Broderick) aus dem Jahr 1983 zettelt ein Hacker beinahe einen nuklearen Krieg an. Wie solch ein Szenario an einem Computer mit einer altmodischen grafischen Konsole aussehen könnte, zeigt **Defcon**. Das ist das neue Spiel von Introversion, den Machern von **Uplink** und **Darwinia**. Im reinen Multiplayer-Strategiespiel treten zwei Spieler in einem weltweiten nuklearen Krieg gegeneinander an. Sie müssen Ihr Atomwaffenarsenal managen, um Ihre größeren Städte zu verteidigen und selbst eigene Angriffsversuche zu starten. Introversion verspricht nukleare U-Boote, Radaranlagen und Acht-Stunden-Marathonspiele, bei denen Sie zum Beispiel während der Arbeit im Hintergrund die Länder Ihrer Kollegen in Schutt und Asche legen. Wie bei allen Spielen des britischen Independent-Entwicklers geht es auch hier nicht um schöne Grafik, sondern um originelle und neue Spielkonzepte. **Defcon** soll noch in diesem Sommer erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F161](#)



Defcon: So schlicht kann der thermonukleare Krieg auf einem modernen PC aussehen.

CHROME 2

Beim Entwickler Techland entsteht derzeit nicht nur der Western-Shooter **Call of Juarez** (Preview auf Seite 46), sondern auch **Chrome 2**, die Fortsetzung der Science-Fiction-Ballerei aus dem Jahr 2003. Techland ist sich noch nicht sicher, ob die Handlung des Spiels an die des Vorgängers anschließen soll oder ob es einen neuen Helden in eine neue Welt verschlägt. Was man hingegen schon weiß: Riesige, von Schutzschilden umgebene Kampfmaschinen werden durch das Szenario stampfen. Die können Sie nur lahm legen, wenn Sie zunächst den Soldaten, der den Schutzschildgenerator steuert, in der Pampa finden und ausschalten. Danach arbeiten Sie sich per Greifhaken und Seil an den Kolossen hoch und zerstören Raketenwerfer und Steuerkanzel. Wenn der Gigant im Anschluss in die Knie geht, sollten Sie schon wieder auf dem Boden und in weiter Ferne sein, sonst werden Sie einfach zermatscht. Wann Ihnen solch ein vierbeiniger Herrscher erstmalig über den Weg läuft, steht noch nicht fest – für **Chrome 2** existiert noch kein Termin.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F142](#)



Chrome 2: Diese riesigen Kampfmaschinen können Sie ganz im Alleingang lahm legen.

DEAD ISLAND

Und nochmal Techland: Neben **Call of Juarez** und **Chrome 2** arbeitet das Studio zusätzlich an einem Survival-Horror-Spiel namens **Dead Island**. Sie sind darin auf einer kleinen Insel unterwegs, auf der es nur so von Zombies wimmelt. Und Sie haben keine Ahnung, wie und warum Sie sich dort aufhalten. So viel zum Thema Klischee. Doch jetzt wird es anders: Im Gegensatz zu **Resident Evil** oder vergleichbaren Titeln nimmt **Dead Island** die Sachen mit den Zombies ernst: Ihre Gegner sind bereits tot, die können Sie nicht mit ein paar Schüssen aus der Schrotflinte noch einmal umbringen. Einzig und allein große Detonationen schaffen Ihnen die wandelnden Leichen dauerhaft vom Leib. Rumstehende Fässer mit explosivem Inhalt kommen da ganz gelegen. Doch davon gibt es so viele nicht. Und auch Munition ist eher knapp im Spiel. Deshalb werden Sie viel Zeit damit verbringen, einfach vor den Monstern davonzurrennen. Ihr Ziel bei der Hatz ist es, das Rätsel um das Eiland zu lüften. Wann Sie mit dem Weglaufen loslegen können, steht noch nicht fest.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F142](#)



Dead Island: Mit Kugeln können Sie die Untoten nur kurz am Hinterher-Zombies hindern.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Satte sieben Mehrspieler-Varianten enthielt uns Ubisoft bei einem Pressetermin in Annecy, Frankreich. In den zwei größten treten gleich sechs Spieler an – nämlich drei gegen drei. In »Spione gegen Spione« geht es darum, schneller als das gegnerische Team diverse Terminals zu hacken. Dafür hat Ubisoft den Multi-Sams neue Fähigkeiten verpasst, vor allem im Nahkampf sind sie wehrhafter. Die zweite Variante ist das aus **Pandora Tomorrow** und **Chaos Theory** bekannte »Spion gegen Söldner«, jedoch aufgebohrt. Fliegende Drohnen suchen für die Söldner nun die Levels ab. Und die Spione müssen nicht nur ihre Aufgaben erfüllen, sondern danach auch noch heil zur Abholzone kommen. Dafür werden die besten Spieler ähnlich wie in **Battlefield 2** in einer Rangliste festgehalten und verdienen sich zudem neue Ausrüstungsteile – ab September 2006.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F197

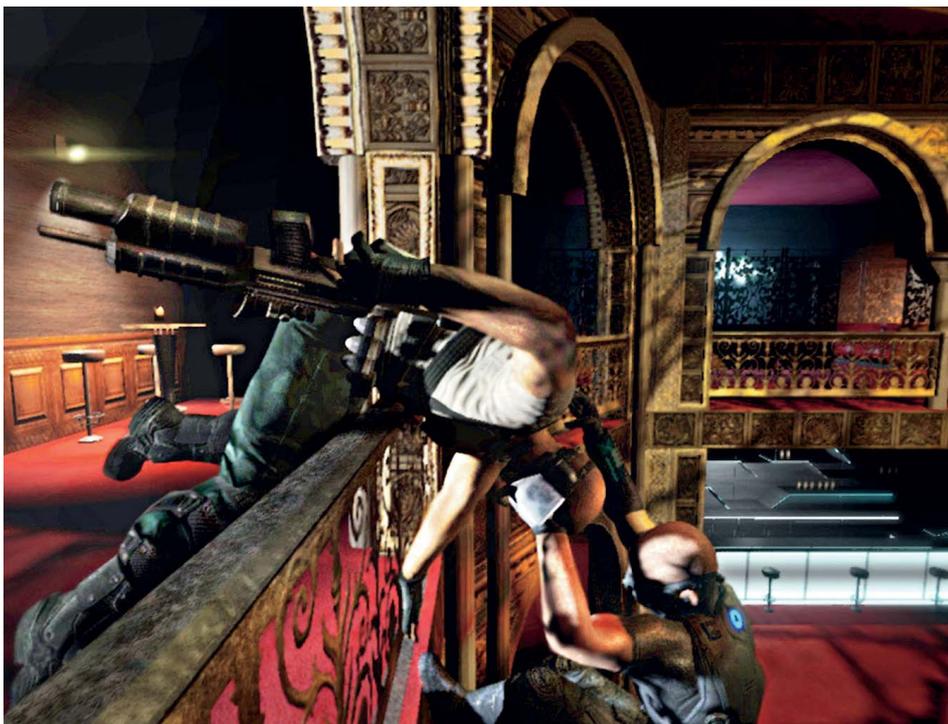
CHRONICLES OF SPELLBORN

Im Onlinespiel **Chronicles of Spellborn** treten Menschen und die so genannten Daevi, eine Dämonenrasse, an – vor allem gegeneinander. Der Entwickler Spellborn plant jetzt schon feste Turnierzeiten ein. Ansonsten wird das Programm eher das übliche Aufleveln von Charakteren. Sie starten als Krieger, Zauberer oder Schurke und wählen dann ab Stufe 6 eine Erweiterungsklasse. Ge kämpft wird wie in **World of Warcraft**: teils in einer offenen, für alle Spieler zugänglichen Welt, teils in Instanzen. Eine Besonderheit ist jedoch, dass Sie nicht nur Ihrem Helden, sondern auch dessen Waffen selber Namen verpassen können. Wir freuen uns jetzt bereits auf »Hans Wurst« mit dem mächtigen Schwert »Mortadella des Todes«. **Chronicles of Spellborn** soll im Oktober erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F162

SABOTAGE

Sage und schreibe sechs Jahre ist das Agentenspiel **Sabotage** nun bei den Hamburgern von Replay in der Entwicklung. Zwar erinnert der Titel von der Mechanik her an **Splinter Cell** (Mischung aus Action- und Schleicheinlagen), aber da hören die Gemeinsamkeiten auch schon auf. Statt eines markigen Spions im Stile von Sam Fisher steuern Sie nämlich die adrette Violet Summers in Schulterperspektive durch die Levels.



Splinter Cell: Double Agent: Im neuen Multiplayer-Modus können Sie durch Siege Ihre Ausrüstung verbessern.



Sabotage: Frau Summers sabotiert die Kriegsmaschinerie der Nazis auf wenig damenhafte Art.

Die finden auch nicht in der nahen Zukunft voller dieser Terroristen statt, sondern in der Vergangenheit – voller dieser Nazis versteht sich. Violet geht nicht zimperlich mit den Gegnern um und erledigt sie teilweise mit besonderem Tötungsanimationen. Im kommenden Winter soll **Sabotage** erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F157

PACIFIC STORM

Taktik, Strategie und Simulation in einem, das will **Pacific Storm** vom russischem Entwickler Lesta sein. In dem Genremix nehmen Sie an den Schlachten des Zweiten Weltkriegs zwischen Japanern und Amerikanern und darüber hinaus teil – und zwar mit allem, was sich damals dort auf Wasser, Land und in der Luft rumgetrieben hat. Sie planen nicht nur Ihre Angriffe, sondern dürfen auch neue Offensiv- und Verteidigungstechnologien entwickeln. Während Sie die Land- und See-Einheiten lediglich

wie in einem Strategiespiel befehlen, können Sie an den Luftschlachten aktiv als Pilot teilnehmen. Der Titel sollte bereits Anfang des letzten Jahres erscheinen, ist aber nun aufs dritte Quartal 2006 datiert.

PET PCL PIA MIC HK MS

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F158

GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar

08/06

GENESIS RISING

Hinter **Genesis Rising** verbirgt sich ein Weltraum-Strategiespiel im Stile von **Homeworld**. In der fernen Zukunft hat die Menschheit das All erobert. Nur ein kleiner Teil ist noch nicht in den Händen unserer Nachkommen: das so genannte »Herz des Universums«, das Sie mit Ihrer Flotte auskundschaften und erobern sollen.

Eine Besonderheit wird sein, dass Sie Schiffe auch mitten im Kampf ausbauen können. Wobei »wachsen lassen« der bessere Ausdruck wäre, denn Ihre Kampfsonneten sind organisch.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F159



Genesis Rising: Der Weltraum ist voller Leben.

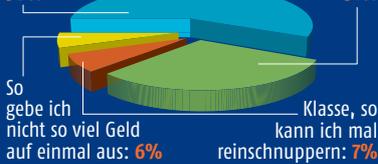


FRAGE DES MONATS MAI:

»Was halten Sie von Episodenspielen wie etwa Sin Episodes?«

Wer alle Episoden kauft, zahlt mehr: **56%**

Das ist eine Demo und sollte umsonst sein: **31%**



So gebe ich nicht so viel Geld auf einmal aus: **6%**

Klasse, so kann ich mal reinschnuppern: **7%**

ERGEBNIS: Die Meinung unserer Leser über Episodenspiele könnte deutlicher nicht sein. Die überwältigende Mehrheit sieht darin Geldmacherei und findet, dass die erste Episode umsonst sein sollte.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 07/2006

GAMESTAR-CHARTS 08/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Guild Wars Factions	Online-Rollenspiel	Ncsoft / Arenanet	07/06	90	12	€ 35,87	www.mindfactory.de
2	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft / Big Huge Games	07/06	89	12	€ 46,50	www.computeruniverse.net
3	Flatout 2	Rennspiel	Empire / Bugbear	NEU	88	12	€ 45,89	www.temeon.de
4	Darkstar One	Weltraumspiel	Ubisoft / Ascaron	07/06	86	12	€ 41,25	www.compuland.de
5	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft / Nival	07/06	86	12	€ 38,86	www.compuland.de
6	Tony Hawk's American Wasteland	Sportspiel	Dtp / Neversoft	06/06	86	12	€ 28,79	www.compuland.de
7	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ / Iron Lore	NEU	85	12	€ 42,00	www.computeruniverse.net
8	Chessmaster 10th Edition	Schachspiel	Ubisoft / Ubisoft	NEU	85	6	€ 19,99	www.amazon.de
9	Ghost Recon 3	Taktik-Shooter	Ubisoft / Grin	07/06	85	16	€ 41,84	www.mindfactory.de
10	Half Life 2: Episode One	Ego-Shooter	Electronic Arts / Valve	NEU	84	18	€ 18,89	www.temeon.de
11	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Strategie	THQ / Pandemic Studios	06/06	84	16	€ 42,49	www.electronicscout24.de
12	Rise & Fall	Echtzeit-Strategie	Midway / Midway San Diego	NEU	83	16	€ 39,50	www.compuland.de
13	Dreamfall	Adventure	DTP / Funcom	07/06	82	ohne Beschr.	€ 32,26	www.compuland.de
14	Rush for Berlin	Echtzeit-Strategie	Deep Silver / Stormregion	07/06	82	16	€ 39,27	www.compuland.de
15	Fifa WM 2006	Sportspiel	EA Sports / EA Sports Canada	06/06	81	ohne Beschr.	€ 31,47	www.compuland.de
16	Hitman: Blood Money	3D-Action	Eidos / IO Interactive	07/06	80	18	€ 44,99	www.xuffix.de
17	Desperados 2	Echtzeit-Taktik	Atari / Spellbound	06/06	80	12	€ 44,00	www.xtreme.de
18	Micro Machines V4	Rennspiel	Codemasters / Supersonic	NEU	76	ohne Beschr.	€ 36,89	www.temeon.de
19	Planetside Invasion	Online-Shooter	Sony Online Entertainment	NEU	76	16	€ 19,99	www.amazon.de
20	War on Terror	Echtzeit-Taktik	Koch / Digital Reality	06/06	76	16	€ 42,90	www.cyberport.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 06/2006, 07/2006 und 08/2006. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F](#)



LESER-CHARTS JUNI

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 07/2006



VERKAUFS-CHARTS JUNI

Platz	Spiel
1	NEU Half Life 2: Episode One
2	NEU Guild Wars: Factions
3	NEU Heroes of Might & Magic 5
4	NEU Hitman: Blood Money
5	(4) World of Warcraft
6	NEU Fifa WM 2006
7	(9) Die Sims 2
8	(2) The Elder Scrolls 4: Oblivion
9	NEU Darkstar One
10	(10) Counterstrike Source
11	NEU Dreamfall
12	(13) Battlefield 2
13	(3) Die Sims 2: Open for Business
14	NEU Spellforce 2
15	NEU Battlefield 2: Armored Fury
16	NEU Rise of Legends
17	(11) Guild Wars
18	(12) Schlacht um Mittelamerika
19	NEU Die Sims Deluxe
20	(16) Counterstrike Anthology

07/2006 nach den Verkaufszahlen von SATURN

HEISSE HITS FÜR HEISSE TAGE

NEUE, ALTE LIEBLINGE. Selten hat es in der Tabelle der Lieblingsspiele unserer Leser so viele Neuzugänge gegeben wie im Juni. Wenig überraschend steigt **Heroes of Might & Magic 5** auf einen sehr guten siebten Platz. Auch **Pro Evolution Soccer 5** ist wieder dabei – wohl wegen der Fußball-WM. Schade: Zwar finden unsere Leser, dass Laras Comeback in **Tomb Raider: Legend** gelungen ist (Platz 6), in den Verkaufscharts taucht das Spiel aber nicht mehr auf.



STÜCKWERK. Unsere monatliche Lesenumfrage macht deutlich: Episodenspiele sind nicht beliebt. Auch in den Verkaufscharts taucht kein Titel dieser Art auf. Dicke Ausnahme: **Half-Life 2: Episode One**. Allerdings spielt bei Valves Ego-Shooter zum größten Teil der bekannte Name eine wichtige Rolle. Zum anderen ist **Episode One** bei aller Kürze großartig geworden (Test auf Seite 74). Das können **Sin Episodes: Emergence** oder **Bone 2** nicht von sich behaupten.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

MULTIPLAYER NEWS

J. Gonzales: Sorry, I screwed up
J. Vifian: Requesting pickup!
J. Hargeld: We need repairs quick!
J. Vifian: Medic to this position



Die abwerfbaren Jeeps haben sich schnell den Spitznamen »Carterilly« verdient.

KOLUMNE

General Überholung an die Front!



Planetside ist wieder da. Eigentlich war es nie weg, aber außer den Stammspielern hat das wohl niemand gemerkt. Dabei war das für mich der Multiplayer-Kracher 2003. Mit 60 Mann meines Clans in Bombern, Jägern und Panzern einen Außenposten des Gegners zu stürmen, das war einfach irre! Dafür war ich sogar bereit, monatlich Geld zu zahlen – erstmals in meiner Spielerkarriere. Warum ist das kein Riesenerfolg geworden? Ohne Clan im Rücken fällt es mir wieder ein: Weil Planetside Neulinge verjagt. Wer sich sofort in die Schlacht stürzt (und so sind wir Action-Spieler nunmal), der wird umgehend von den erfahrenen Supersoldaten eingesargt und verbringt die ersten Spieltage in der Respawn-Warteschleife. Erfolgserlebnisse sind Mangelware. Bei Star Wars Galaxies hat Sony ein ähnlich unzugängliches Ursprungskonzept über Bord geworfen, bei Planetside kam niemand auf die Idee. Warum nicht zum Beispiel eine Newbie-Front eröffnen, wo man nicht sofort von Veteranen gegrillt wird? Derzeit haut doch jeder Entwickler WoW-Ableger raus. Könnten die nicht mal lieber ein paar funktionierende Planetside-Klone basteln? Im Gegensatz zu den MMORPGs lauern da nämlich noch zahlungswillige Kunden. Ich kenne mindestens einen.

Fabian Siegismund, Redakteur
fabian@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

4.929

Leser nehmen am GameStar-WM-Tippspiel teil.

BATTLEFIELD 2 PATCHPLÄNE

Langsam wird es zur Tradition: Auf jeden Patch, den der **Battlefield 2**-Entwickler Digital Illusions herausbringt, folgt ein weiterer, der die Probleme seines Vorgängers beheben soll. Die erste serverseitige Fassung des Updates auf die aktuelle Version 1.3 machte Ärger beim Abgleich mit den Gamespy-Konten und musste schnell korrigiert werden. Trotzdem haben seitdem viele Spieler mit Lags und Abstürzen zu kämpfen. Dann eine weitere Überraschung – der Patch lieferte zwei spielerische Änderungen. Zum einen kann der Commander nun Jeeps auf dem Schlachtfeld abwerfen, zum anderen dürfen Soldaten nicht in ein anderes Squad wechseln, wenn Sie gerade auf den Respawn warten. Beide Neuerungen haben so ihre Tücken. Viele Commander nutzen die Abwurfkarren in erster Linie, um feindliche Hub-schrauber zu zerstören. Der erschwerte Squadwechsel soll Spieler daran hindern, nach ihrem Ableben sofort in ein Team zu wechseln, das möglichst nah am Geschehen kämpft. Das schweift zwar die Squads zusammen, nimmt aber nach Ansicht einiger Spieler unnötig Dynamik aus den Gefechten.

Entsprechend groß war die Empörung der Community: Wofür neue, zweifelhafte Spielelemente, wenn bekannte Probleme noch immer nicht behoben sind? Einige Clans und Serverbetreiber riefen gar zum Boykott auf. Digital Illusions wandte sich daraufhin in einem offenen Brief an die Spieler und beteuerte, man wisse um die bestehenden Bugs und werde sie alsbald beheben. Zeitgleich fanden Fans Zugang zu einem offiziellen Testserver, auf dem nicht nur eine neue Karte namens »Road to Jala-

labad« lief, sondern auch die bislang unbekannte Einstellung »bf2_infantryonly« – scheinbar eine Spielart ohne Fahrzeuge. Eröffnen Digital Illusions weitere Nebenkriegsschauplätze, ohne sich vorher um die Grundlagen zu kümmern? Wiederum gelobten die Entwickler, man werde alte und neue Probleme lösen, etwa die Abwurfautos überarbeiten und Lags minimieren – die neue Karte werde es sogar schon mit dem nächsten Patch geben. Und um die Community besser am Ergebnis zu beteiligen, plant Digital Illusions diesmal für Anfang Juli eine offene Beta-Phase für das Update.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F149

GHOST RECON 3 MULTIPLAYER-PACK

Klar, Koop-Missionen machen Spaß. Aber die größte Herausforderung für jeden Shooter-Spieler ist immer noch das Duell mit menschlichen Kontrahenten. Ein Deathmatch-Modus fehlte bislang in **Ghost Recon 3**. Nun hat Ubisoft ein entsprechendes Multiplayer-Update angekündigt, das außerdem noch einen Karteneditor enthält. Erste Bilder dazu finden Sie auf der offiziellen Homepage.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: F193



Demnächst auch mit **Deathmatch-Modus**: Ghost Recon 3.

DEATHMATCH GRATIS

Id Software, die Entwickler der **Quake**-Reihe, haben vor einiger Zeit den Quellcode der ersten beiden Teile freigegeben. Sprich: Jeder, der es sich zutraut, kann auf Basis der älteren **Quake**-Engines Spiele produzieren. Zu den Open-Source-Pionieren gehört die Entwicklergruppe Alientrap. Das Team hat vor rund einem Jahr die erste Version seines kostenlosen Multiplayer-Shooters **Nexuiz** präsentiert. Das Spiel bot puristische Grafik, 18 Karten, neun Waffen und jede Menge Tricksprünge. Nun hat Alientrap Version 2.0 von **Nexuiz** veröffentlicht, mit fünf neuen Maps, einer Singleplayer-Kampagne mit Bots und jeder Menge überarbeiteter grafischer Effekte.

Ebenfalls seit einem guten Jahr im Open-Source-Geschäft: Der Gratis-Shooter **Warsow** auf Basis der **Quake 2**-Engine. Der ist ebenso minimalistisch und schnell wie **Nexuiz**, aber kommt mit einem zusätzlichen Capture-the-Flag-Modus und einer Optik, die an **Tron 2.0** erinnert. Da verwundert es nicht, dass **Nexuiz** und **Warsow** mitunter mehr Online-Spieler begeistern als **Quake 4** und sogar eigene Ladders füllen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F151](#)

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F150](#)



Nexuiz 2.0 hat wegen hoher Geschwindigkeit und puristischem Stil mitunter mehr Online-Spieler als Quake 4.

E-SPORT IM DSF

Von August 2006 bis Januar 2007 findet die E-Sport-Bundesliga in **Fifa 06** statt, im Modus 1on1. Die Spiele der 1. Bundesliga werden zwar offline ausgetragen, anschließend aber einmal wöchentlich im Deutschen Sportfernsehen (DSF) ausgestrahlt – um 17:00 Uhr, also zu einer Sendezeit, mit der der E-Sport eine Menge Zuschauer erreichen dürfte. Natürlich werden auch die deutschen Vorzeige-

spieler Dennis »Styla« Schellhase und Daniel »Hero« Schellhase mit dabei sein. Die dürften einige Fernsehzuschauer ja bereits aus »Stern TV« kennen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F156](#)

MMORPG-TESTWOCHE

Der Markt der Online-Rollenspiele ist heiß umkämpft, denn wer eines davon spielt, hat normalerweise weder Zeit noch Geld noch Lust, ein zweites nebenher zu spielen. Deshalb locken derzeit mehrere Anbieter mit Schnupperangeboten. In **The Saga of Ryzom** gibt's jetzt ein spezielles Erkundungsgebiet, das Sie zeitlich unbegrenzt durchstöbern können. Codemasters lädt Sie für zehn Tage zu **RF Online** ein. Und selbst Blizzard öffnet Azeroths Pforten für interessierte Neulinge: Zehn Tage **World of Warcraft** zum Ausprobieren – in der Zeit bringen Profis ihre Charaktere locker auf Level 60. In der Vergangenheit hielt sich Blizzard mit solchen Werbeaktionen zurück. Bislang konnten nur zahlende Kunden Freunde für kurze Zeit einladen. FAB

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F153](#)

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F154](#)

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F155](#)

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM AUGUST UND SEPTEMBER 2006

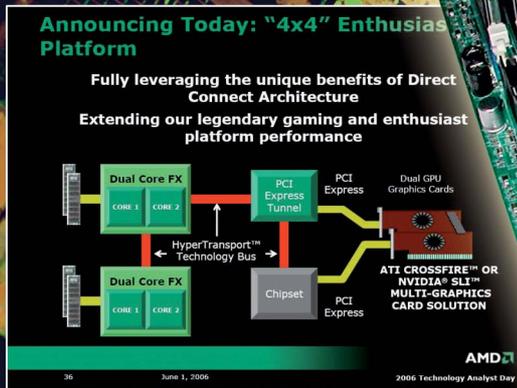
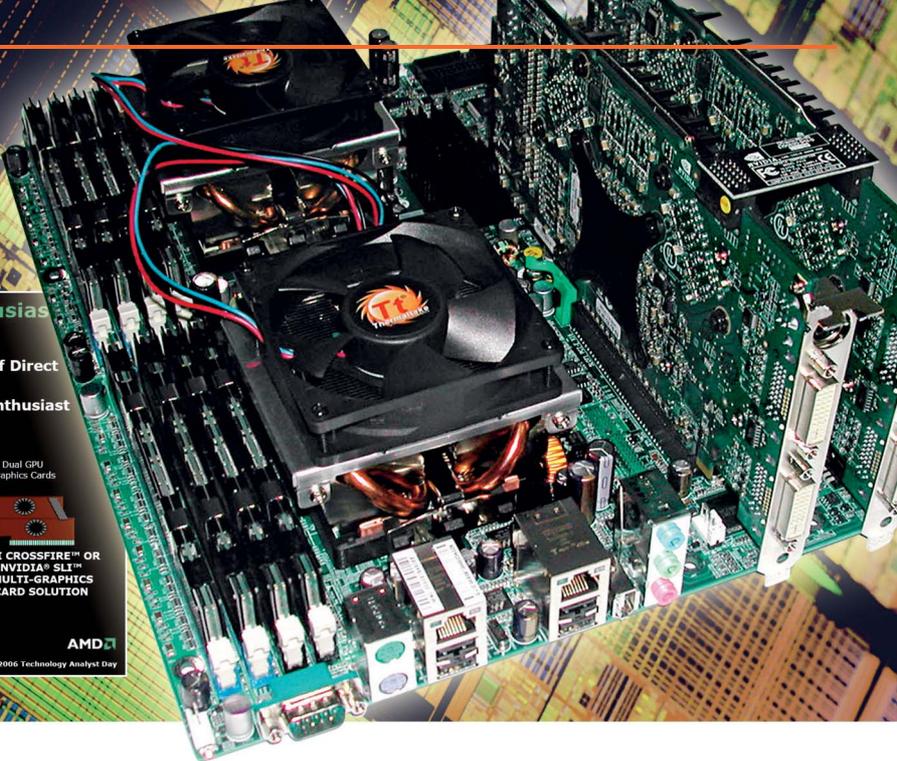
Bei den meisten LAN-Partys müssen Sie einen Rechner samt Netzwerkkarte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: In der Regel haben die Veranstaltungen eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen. Um als Veranstalter in unseren Kalender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

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [F196](#)

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK
01324 Dresden	04.08.2006 – 06.08.2006	Com-Plexus	300	16	F164
01968 Senftenberg	22.09.2006 – 24.09.2006	eWave-LAN	600	16	F188
04720 Döbeln	22.09.2006 – 24.09.2006	elane	400	18	F189
21220 Seevetal	01.09.2006 – 03.09.2006	MultiMadness Sommer 2006	247	18	F183
25348 Glückstadt	15.09.2006 – 17.09.2006	The Brokhattan Project #2	111	18	F185
25712 Burg	15.09.2006 – 17.09.2006	Freaknet LanParty IV	100	18	F184
25746 Heide	06.08.2006 – 17.08.2006	SommerCon 2006	300	12	F166
31303 Burgdorf	11.08.2006 – 13.08.2006	Wilde Fingerspiele 5	150	16	F170
39317 Parye	22.09.2006 – 24.09.2006	BIG DreamLANd	150	16	F190
45307 Essen	11.08.2006 – 13.08.2006	ToW#40: e-LAN#17	100	18	F168
56357 Niederwallmenach	01.09.2006 – 03.09.2006	Rhein LA(h)N	72	16	F180
57234 Wilnsdorf	11.08.2006 – 13.08.2006	Die Fighter 20	144	18	F169
72285 Pfalzgrafenweiler	22.09.2006 – 24.09.2006	Get Owned LAN	100	16	F187
74420 Oberrot	04.08.2006 – 06.08.2006	Rottal-lan	101	16	F165
76287 Rheinstetten	01.09.2006 – 03.09.2006	Netforge	3560	18	F178
77709 Oberwolfach	24.08.2006 – 27.08.2006	DarkStalkersLAN	60	16	F175
84172 Eching	01.09.2006 – 03.09.2006	Firestage LAN 3	350	18	F179
87629 Füssen	18.08.2006 – 20.08.2006	Allgäu LAN	200	16	F172
89343 Jettlingen	01.09.2006 – 03.09.2006	PowerPlant Vol.2	180	18	F181
90480 Nürnberg	22.08.2006 – 24.09.2006	orBit V2	350	18	F174
96160 Geiselwind	18.08.2006 – 20.08.2006	Lan-Nation v8.0	733	18	F173
A-1210 Wien	25.08.2006 – 27.08.2006	Freunde beim Spielen	40	16	F177
A-6423 Mötz	11.08.2006 – 13.08.2006	atLANtis 2	100	16	F171
CH-6210 Sursee	11.08.2006 – 14.08.2006	LAN-TROPHY 06	264	14	F167
CH-6343 Rotkreuz	25.08.2006 – 27.08.2006	Kaffee und Kuchen	140	16	F176



WoW und andere MMORPGS jetzt kostenlos anspielen.



AMDs **4x4-Plattform** mit vier CPU-Rechenkern soll Spiele-PCs in neue Leistungsregionen katapultieren.

KOLUMNE

Technik Checker



Technik Checks sind das bei den Redakteuren »beliebteste« Element im Heft. Monat für Monat reißen sich die Freiwilligen darum, Titel X auf zig PC-Konfigurationen in mehreren Detailstufen zu testen: Installieren, Spielen, Herunterfahren, Grafikkarte ausbauen, andere Grafikkarte einbauen. Gegebenenfalls Prozessor oder Speicher wechseln. Neustarten, Spiel laden, Spielstand laden und Performance analysieren – was für ein Spaß. Besonders im Fall von technisch, äh, nicht so wirklich optimierten Titeln wie Rise & Fall. Selten brauchte ein Spiel so lange, um einfach nur das Spielstand- oder Grafikoptionenmenü anzuzeigen. Nebenbei frisst der Midway-Titel bei maximalen Details selbst schnelle Grafikkarten zum Frühstück – ohne ersichtlichen Grund. Denn um so vieles besser sieht das Spiel verglichen mit minimalen Details nicht aus. Schön auch, wenn simple Standardaktionen, die während eines Technik Checks aus Vergleichsgründen zig mal wiederholt werden müssen, zur Qual werden. So macht etwa eine verkorkste KI-Wegfindung selbst das schnelle Zerstören eines Gebäudes zur Geduldsprobe.

Damit keine Missverständnisse aufkommen: Rise & Fall ist ein gutes Spiel. Nur ist es erschreckend, wie viele Titel, und so auch dieser, anno 2006 technisch einfach unausgereift auf den Markt kommen und Performance-mäßig weit hinter ihren Möglichkeiten bleiben. Das muss doch nicht sein. Außerdem wäre es auch im Interesse der Hersteller programmiertechnisch saubere Arbeit zu liefern: So könnten auch Spieler mit älterer Hardware wesentlich mehr Spaß mit ihren Produkten haben. Und das rechnet sich...

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

4 ATHLON-KERNE, 4 GRAFIKCHIPS

Was im teuren Workstation-Segment bereits gang und gäbe ist, soll nach AMDs Willen nun auch in Spiele-PCs einziehen: Mainboards mit je zwei Prozessor- und Grafikkarten-Steckplätzen. Die von AMD **4x4** genannte Leistungs-offensive soll im zweiten Halbjahr 2006 beginnen und zunächst zwei AM2-Athlons und damit vier Rechenkern unterstützen. Um die passende 3D-Performance kümmern sich SLI- oder Crossfire-Verbünde – mit zwei Geforce 7950 GX2 (siehe Test in diesem Hardware-Teil) stünde jedem CPU-Rechenkern sogar eine GPU zur Seite. Als ob das nicht schon teuer und schnell genug wäre, plant AMD bereits eine **4x4+**-Variante mit zwei Vierkernprozessoren.

Obgleich **4x4**-Systeme für Spieler mit normal gefüllter Brieftasche unerschwinglich sein werden, ist die Taktik von AMD durchaus clever, weil zunehmend mehr Entwickler ihre Spiele so programmieren, dass sie auch auf Systemen mit mehr als zwei Kernen schneller laufen – **Crysis** von Crytek ist das derzeit prominenteste Beispiel.

NEUE NETZTEILE VON SHARKOON

Namensgebend für Sharkoons neue **Silentstorm 120**-Netzteile ist der eingebaute 120-Millimeter-Lüfter, der besonders leise kühlen soll. Für leistungsstarke Systeme bieten die Netzteile Anschlüsse satt: Neben der 20+4-poligen Hauptstromleitung und dem vierpoligen 12-Volt-Stecker für die CPU klemmen Sie bis zu sechs SATA-Festplatten, sechs IDE-Laufwerke sowie zwei Floppys an. Grafikkarten-Doppelpacks versorgen

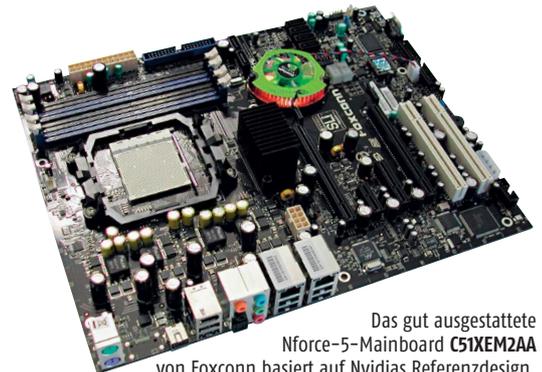
zwei sechspolige PCI-Express-Strippen mit Energie. Ein achtpoliger EPS-Anschluss vervollständigt die Ausstattung. Das **Silent Storm 120** soll ab Mitte Juli in drei Varianten für 90 Euro (500 Watt), 110 Euro (600 Watt) und 120 Euro (700 Watt) erhältlich sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F144**

NFORCE-5-MAINBOARD VON FOXCONN

Als einer der ersten Hersteller hat Foxconn sein Nforce-5-590-SLI-Board für AM2-Prozessoren fertig. Die rund 180 Euro teure **C51XEM2AA**-Platine unterstützt alle Features des neuen Chipsatzes, so auch SLI, bis zu 8,0 GByte DDR2-Speicher und Teaming, mit dem Sie die beiden GBit-Netzwerkanschlüsse zu einem zusammenschalten können. Weil das **C51XEM2AA** auf Nvidias Referenzdesign basiert, hat es nur einen IDE-Anschluss für ältere Festplatten oder Laufwerke, ist damit aber auch kompatibel zu Nvidias komfortablem Übertaktungsprogramm Ntune. Sechs Serial-ATA-Buchsen, Firewire, HDA-Sound sowie ein Diagnose-Display und Reset/Power-Schalter auf der Platine komplettieren das Paket.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F126**



Das gut ausgestattete Nforce-5-Mainboard **C51XEM2AA** von Foxconn basiert auf Nvidias Referenzdesign.

DIRECTX 10 NUR FÜR WINDOWS VISTA

Jetzt ist es offiziell: DirectX 10 heißt nicht WGF 2.0, sondern DirectX 10 und erscheint ausschließlich für das kommende Windows Vista. Spiele, die die neuen Funktionen nutzen, werden unter dem neuen Betriebssystem also aller Voraussicht nach besser aussehen als unter Windows XP. Für Entwickler bedeutet dies, dass sie auf lange Sicht ihre Titel sowohl für DirectX 9 als auch für DirectX 10 programmieren müssen, um eine möglichst breite Kundenbasis zu erreichen.

Vista selbst verzögert sich wiederum mindestens bis ins zweite Quartal 2007, was Vorteile hat: Möglicherweise sind so erste angepasste Titel wie zum Beispiel **Crysis** schon vor dem oder zeitgleich zum Vista-Start im Handel. DirectX-10-Grafikkarten sollten bis dahin in jedem Fall erhältlich sein – sowohl ATI als auch Nvidia wollen noch dieses Jahr, wahrscheinlich im dritten Quartal, die nächste Hardware-Generation einführen.

20,1-ZOLL-NOTEBOOK

Dell erweitert die für leistungsorientierte Spieler gedachte **XPS**-Serie um ein Notebook mit höhenverstellbarem Breitbild-Display im 20,1-Zoll-Format. Das **XPS M2010** eignet sich dank abnehmbarer Bluetooth-Tastatur, mitgelieferter Fernbedienung und acht Lautsprechern nebst Subwoofer vor allem als mobiler Heimkino-Ersatz. Ein Tragegriff soll den problemlosen Transport des 9-Kilo-Monsters ermöglichen. Für die nötige Spiele-Power sorgen ein Intel Core Duo T2500 (2,0 GHz), 1,0 GByte RAM und eine Mobility Radeon X1800. Inklusiv Windows XP Media Center Edition 2005 können Sie das **XPS M2010** ab sofort zum Preis von 2.900 Euro bestellen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F145**



Das wuchtige **XPS M2010** ist mehr mobiler Computer als Notebook.

NEUE SPIELERMAUS VON LOGITECH

Logitechs Spielermäuse der **G**-Serie erhalten mit der kabelgebundenen **G3** in Kürze Zuwachs. Anders als die nur für Rechtshänder geeigneten **G5** und **G7** passt die **G3** auch in linke Hände, dafür fehlt aber die Möglichkeit, das Gewicht wie bei der **G5** individuell anzupassen. Die kompakte Form der **G3** soll, ähnlich wie Razers **Copperhead**, Spieler ansprechen, die ihren Nager lieber mit den Fingerspitzen übers Pad dirigieren als mit der ganzen Hand. Die Auflösung des Laser-Sensors lässt sich per Schalter in fünf Stufen zwischen 400 und 2.000 dpi ändern. Ab August soll die **G3** für etwa 60 Euro in den Handel kommen.



➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F143**

Logitechs 2000 dpi exakte **G3**-Maus richtet sich an Links- und Rechtshänder.

PHYSIK-SALAT – NEUE ZUTAT

Die Physik-Diskussion geht weiter. Auf der Computex-Messe in Taiwan präsentierte ATI Physikberechnung per Crossfire. Dabei kümmern sich eine oder zwei Radeon-Grafikkarten um die 3D-Kalkulationen und eine weitere um die Physik. Laut ATI verarbeitet bereits eine Radeon X1600 XT physikalische Berechnungen doppelt so schnell wie ein dedizierter Physikprozessor, eine X1900 XTX ist angeblich sogar neunmal schneller. Kurz darauf zog Nvidia nach und kündigte eine vergleichbare Lösung an. Beide Grafikkarten-Verfahren setzen auf Havok FX, sind aber noch Monate vor der Markteinführung entfernt.

Ageia wiederum, Entwickler des PhysX-Chips und durch die Unterstützung von **UT 2007** gestärkt, schießt scharf gegen ATI und Nvidia – Grafikkarten seien nicht für Physik geeignet. Im Detail geht es wohl ausschließlich ums liebe Geld: Ageia möchte seine PhysX-Chips loswerden, und ATI sowie Nvidia wollen es nicht zulassen, dass das 3D-Karten-Budget ihrer Kunden um den Preis einer Physikkarte gekürzt wird. Welche Technologie sich letztlich durchsetzt, hängt in erster Linie vom Preis und von den Spielen ab – vor 2007 ist keine Entscheidung in Sicht. **DV** **FK**

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F194**

KURZMELDUNGEN

AMD: ATHLON 64 BILLIGER & WENIGER MODELLE

Zur Markteinführung von Intels Core-2-Duo-Prozessoren Ende Juli wird AMD die Athlon-64-Preise wahrscheinlich um bis zu 50 Prozent reduzieren. Gleichzeitig fallen alle Athlon-64-X2-Modelle mit zweimal 1,0 MByte L2-Cache aus dem Angebot, und zwar sowohl für den etablierten Sockel 939 als auch für den erst vor kurzem eingeführten AM2-Steckplatz.

RADEON-TREIBER CATALYST 6.5

ATI hat den Radeon-Referenztreiber Catalyst in der Version 6.5 zum Download bereitgestellt. Das aktualisierte Treiberpaket behebt einige generelle Probleme sowie solche in Spielen. Außerdem optimiert der neue Treiber die Leistung von ATIs X1300- und X1600-Grafikkarten im Crossfire-Betrieb.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F107**

GEFORCE-TREIBER FORCEWARE 90

Mit dem 90er-Forceware-Treiber erweitert Nvidia die Geforce-Systemsteuerung um eine einsteigerfreundliche Variante, die altbekannte ist weiterhin im Treiber integriert. Die aktuelle Beta-Version 91.31 behebt zudem eine Reihe von Fehlern.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F111**

TOSHIBA-NOTEBOOK MIT RADEON X1600

Mit dem **Satellite A100** stellt Toshiba ein preiswertes Notebook mit Core Duo T2250, 1,0 GByte Speicher und Mobility Radeon X1600 vor. Mit 120 GByte großer Festplatte kostet das 2,7-Kilo-Notebook 1.600 Euro, mit 20 GByte weniger lediglich 1.400 Euro.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F105**

BALD MANGEL AN GEFORCE-KARTEN FÜR AGP?

Nach Analysten-Informationen hat IBM die Produktion des AGP-Bridge-Chips für PCI-Express-Grafikprozessoren von Nvidia eingestellt. Der Chip kommt unter anderem auf Geforce-6600- und 7800-GS-Platinen zum Einsatz. Nun sucht Nvidia offenbar nach einem neuen Produktionspartner. Bis der gefunden ist, könnte es einen Engpass bei AGP-Grafikkarten im Sommer geben.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F106**

FIREFOX 3.0 NICHT FÜR WINDOWS 98/ME

Die für 2007 angekündigte **Firefox**-Version 3.0 wird nicht mehr unter Windows 98 und ME laufen. Das Mozilla-Projekt begründet die Entscheidung damit, dass Microsoft den Support für diese Betriebssysteme auch im Fall kritischer Sicherheitslücken zum 11. Juli 2006 einstellt. Man wolle nicht, dass Anwender in dem Glauben gelassen werden, mit einem modernen Browser sicher über diese Betriebssysteme ins Internet gehen zu können.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F103**

OBIVION UNTER LINUX

Die kostenpflichtige DirectX-Laufzeitumgebung **Cedega** bringt Windows-Spiele unter Linux zum Laufen. Mit der gerade erschienenen Version 5.2 unterstützt der Hersteller Transgaming nun auch **The Elder Scrolls 4: Oblivion** (in Kombination mit dem Tool **Oldblivion**, das den Titel unter Windows auch auf DirectX-8-Hardware zum Laufen bringt). Zusätzlich wurde die **Cedega**-Oberfläche stark überarbeitet.

Cedega: ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F120**

Oldblivion: ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **F121**