



Half-Life 2: Episode 1 ist nur der Beginn einer wahren Addon-Flut.

KOLUMNE

Wer soll das spielen?

Pirates of the Burning Sea. Darkfall. Sun. Auto Assault. Überall sprießen die Online-Rollenspiele aus dem Boden. Wer soll das alles spielen? Woher stammt das Gottvertrauen, dass Zigtausende von Spielern in ein Dark & Light, ein Age of Conan, ein Roma Victor strömen werden wie weiland in World of Warcraft?



Der Goldrausch in der Online-Welt hat mancher Firma die Sinne umnebelt. Ausgerechnet kleine Entwickler glauben, sich ein Stückchen von der Torte absäbeln zu können – und das in einem Genre, in dem selbst millionenschwere Projekte eingestampft werden, weil kein Hahn danach kräht. An manchem Entwickler scheint vorbeigegangen zu sein, dass es längst nicht genügt, einem Everquest-Klon mit Gestern-Grafik eine einzigartige Spielwelt aufzupropfen (Vampire! Römer! Autos!). Wer ernsthaft gegen World of Warcraft und Co. vorgehen will, braucht nicht nur ein brillantes Spiel, er braucht sehr viel Geld.

Kein Wunder, wenn sich ein Großteil der Spiele ewig in der Werkstatt befindet (Tabula Rasa), schnell wieder eingestellt wird (Asheron's Call 2) oder den Geist aufgibt (The Roots). Den RF und D&D Onlines dieser Welt prophezeie ich jedenfalls eines: dass es sie in einem Jahr nicht mehr gibt.

Christian Schmidt, leitender Redakteur
christian@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

3.000.000

Stunden haben Spieler vom 24. bis 26. März in der Preview von Guild Wars Factions verbracht.

HALF-LIFE 2 NOCH MEHR EPISODEN

Trotz der jüngsten Verschiebung der ersten **Half-Life 2-Addons Episode 1** auf 31. Mai bastelt Entwickler Valve laut mehreren US-Quellen bereits an Fortsetzungen. Angeblich arbeitet man im Hauptquartier in Seattle schon an **Episode 2**. Die für **Episode 1** (vormals **Half-Life 2: Aftermath**) zuständigen Programmierer und Designer würden nach dem Abschluss der Arbeiten schließlich mit dem letzten Teil der als Trilogie angelegten Addon-Reihe beginnen. Damit soll laut Valve-Chef Gabe Newell dann der in **Half-Life 2** begonnene Handlungsstrang enden. Eine **Episode 4** sei offenbar ebenfalls schon in Planung beziehungsweise der Entwicklung: Dafür sei ein bis dato noch unbekanntes, externes Entwicklerteam engagiert worden. Die Story der vierten Fortsetzung soll für sich selbst stehen und nicht direkt mit den Ereignissen in **Half-Life 2** zusammenhängen. Angeblich ist es Newells großer Traum, das **Half-Life**-Universum auf andere Genres zu übertragen, um beispielsweise mal ein Taktikspiel in City 17 anzusiedeln. Jedes Addon wird ungefähr 17 bis 20 Euro kosten.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D162](#)

FLUCH DER KARIBIK LEGEND OF J. SPARROW

Der Film startet im Sommer, das Spiel erscheint praktisch parallel. **Der Fluch der Karibik 2** (englisch: **Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow**) hat aber mit Bethesdas **Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow** nichts zu tun. Denn Sie spielen in der Rolle von Kapitän Jack Sparrow lediglich die Ereignisse des ersten Films nach. Anders als das Vorgängerspiel **Fluch der Karibik** wird **Legend of Jack Sparrow** nicht vom

russischen Akella-Team entwickelt. Stattdessen arbeitet Studio 7 für Bethesda und Ubisoft daran. Deren letzte Arbeit war das mäßige **The Fantastic Four** (58 Punkte in GS 09/05). Versprochen wird »eine exotische Mischung aus Action und Abenteuer mit den bunten Charakteren und der Stimmung, wie wir sie aus dem ersten Film kennen«. Spätestens im Juli werden wir erfahren, was Spiel (und natürlich auch der Film) taugen.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

Zur Feier der Weltmeisterschaft bricht Konami mit der Tradition und bringt den jüngsten Teil der **Pro Evo**-Serie auf PS2 in Japan mitten im Jahr heraus, also pünktlich zur WM. In Deutschland gilt weiterhin der Herbst als Termin. Viel zum Spiel ist noch nicht bekannt, immerhin verspricht der Entwickler, sich eines der größten Kritikpunkte an Teil 5 anzunehmen, den arg kleinlich pfeifenden Schiedsrichtern – weniger gelbe und rote Karten soll es geben. Wichtigste Neuerung ist der »International Challenge«-Modus, der die WM simulieren soll – eine Fifa-Lizenz hat Konami allerdings nicht, in Sachen Originaltreue wird Electron Arts' **Fifa WM 2006** (Test in diesem Heft) deshalb sicher Sieger bleiben.



Pro Evo 6: ein erstes Bild der PS2-Version.

ENTWICKLERKONFERENZ QUO VADIS 2006

Was haben **Ankh**, **Spellforce 2**, **Anstoss 2006**, **Siedler 5**, **Anno 1701** und **Desperados 2** gemeinsam? Entwickler von all diesen Spielen trafen sich zur Quo-Vadis-Konferenz in Oberhausen, um zusammen mit rund 250 weiteren Branchenvertretern über die Zukunft der deutschen Computerspiele zu diskutieren. Die Stimmung war erheblich besser als in den vergangenen Jahren. Kein Wunder, schließlich haben deutsche Spiele wie **Sacred 2**, **Anno 1701**, **Gothic 3** und **Crysis** das Potenzial auch zum weltweiten Erfolg. Wir waren vor Ort und haben für Sie ein paar höchst inoffizielle, aber dennoch glaubhafte Gerüchte aufgeschnappt: 1. Für **Spellforce 2** wird noch auf jeden Fall noch in diesem Jahr ein offizielles Addon erscheinen. 2. Blue Byte arbeitet neben dem **Siedler 2**-Remake noch an einem weiteren Aufbauspiel, wir tippen auf **Siedler 6**. 3. Related Designs und Sunflowers haben mit **Anno 1701** den Alpha-Status erreicht und liegen damit voll im Zeitplan für die Veröffentlichung zu Weihnachten.



Quo Vadis 2006: Rund 250 deutsche Entwickler trafen sich zum Meinungsaustausch.

ONLINE-ROLLENSPIEL DER ANNO-MACHER

Am aktuellen **Anno 1701** werkelt bekanntlich das Team von Related Designs. Aber was machen eigentlich die ursprünglichen Designer von Max Design? Zumin-



Martin Lasser ist Chefentwickler bei Red Monkeys.

dest die Gebrüder Albert und Martin Lasser arbeiten derzeit an einem neuen Projekt. Unter dem Firmennamen Red Monkeys produzieren die beiden mit anderen Leuten aus der alten **Anno**-Kernmannschaft ein noch namenloses Online-Rollenspiel. Allerdings will man nicht das x-te Fantasy-Spiel basteln, sondern hat sich ein Endzeit-Szenario ausgesucht. Damit hat das Max Design-Team schon Erfahrung, wenngleich ihr **Burntime** aus dem Jahr 1993 eher bescheiden war. Mehr als Absichtserklärungen («Ein neuer Meilenstein soll geschaffen werden») existieren nicht. Das Team sucht noch Investoren.

CLASH OF REALITIES

»So viele Disziplinen von Wissenschaftlern haben sich noch nie getroffen, um über Computerspiele zu reden« – launig fasste die Moderatorin Conny Czymoch die Konferenz »Computerspiele und soziale Wirklichkeit« zusammen. Unter dem Motto »Clash of Realities« hatten sich vom 22. bis 24. März in der Kölner Fachhochschule so ziemlich alle deutschen und einige internationale Forscher versammelt, die sich in der Computerspiele-Forschung einen Namen gemacht haben. 19 Vorträge handelten mal mehr, mal weniger aufschlussreich alles von Gewaltwirkung bis hin zu Geschlechterrollen ab. Die größte Aufmerksamkeit bekam aber der CDU-Landtagsabgeordnete Thomas Jarzombek: Der tonte am Eröffnungstag, sein Land Nordrhein-Westfalen werde ein Verbot so genannter Killerspiele »nicht mitmachen.« Berichte zum Kongress finden Sie auf

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D164** **PET** **MIC**

TAG DER OFFENEN TÜR BEI GAMESTAR

GameStar

Sie öffnen sich wieder: Wie schon im letzten Jahr veranstaltet GameStar

einen großen »Tag der offenen Tür«. 30 Leser können am 8. Juni 2006 die Redaktion besuchen (zum ersten Mal im neuen Gebäude in der Lyonel-Feininger-Straße) und sich selbst einen Eindruck vom Alltag waschechter Spiele-Redakteure machen. Wer dabei sein möchte, sollte bis zum 22. Mai 2006 eine E-Mail mit Name, Adresse, Telefonnummer, Lieblings-Spielegenre und Alter an brief@gamestar.de, Betreff »Offene Tür« schicken. Ganz wichtig: Leser unter 18 Jahren brauchen das Einverständnis ihrer Eltern. Da die Zahl

der Teilnehmer begrenzt ist, entscheidet bei einer größeren Bewerberzahl das Los, wen wir nach München einladen. Reise- und ggf. Übernachtungskosten müssen selbst getragen werden.



KURZMELDUNGEN

OBLIVION-TAGEBUCHSCHREIBER GESUCHT

Spieleforscher aus Zürich, Hannover, München und Graz führen zum Start von Bethesdas Rollenspiel Oblivion erstmals eine groß angelegte internationale Tagebuch-Studie durch. Das Team um Professor Werner Wirth (Zürich) und Dr. Christoph Klimmt (Hannover) will mit der Hilfe von Spielern eine umfassende Dokumentation aufbauen: Was erleben die Spieler? Was passiert im Spiel? Was macht ihnen Spaß? Jedem Teilnehmer wird auf jeden Fall völlige Anonymität garantiert. Außerdem wird versichert, dass die Studie ausschließlich rein wissenschaftlichen Zwecken und keinerlei kommerziellen Interessen dient. Interessenten können sich unter oblivion@ijk.hmt-hannover.de bewerben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M146**

THE RYZOM-RING: ALPHA-TEST

Die Erweiterung des Online-Rollenspiels Saga of Ryzom geht in die Alpha-Phase. Ryzom Ring ermöglicht Ihnen die Veränderung und Gestaltung der Ryzom-Welt. Interessierte Spieler können sich ab sofort auf einer englischsprachigen Homepage zum Alpha-Test anmelden (siehe Quicklink) und einige der bereits erstellten neuen Szenarien Probe spielen. Außerdem dürfen Sie auch selbst mit den Entwicklerwerkzeugen frei nach Lust und Laune herumexperimentieren.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M149**

HELLGATE: LONDON:

ÖFFENTLICHER BETATEST GEPLANT

Bill Roper gab kürzlich bekannt, dass noch im laufenden Jahr ein öffentlicher Betatest zum Action-Rollenspiel Hellgate: London stattfinden soll. Ein Termin für den Stresstest steht allerdings noch nicht fest. Wenn man bedenkt, dass Bill früher bei Blizzard gearbeitet hat, wo man ein sehr behäbiges Entwicklungstempo pflegt, würde es uns nicht wundern, wenn sich der angepeilte Erscheinungstermin Ende des Jahres vielleicht doch noch ein wenig verschiebt.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M150**

TWO WORLDS: MUSIK VON HAROLD FALTERMEYER

Er wohnt bei einem unserer Redakteure um die Ecke, ist aber trotzdem ein weltbekannter Komponist: Harold Faltermeyer hat mit seinem legendären »Axel F.« für den Filmklassiker Beverly Hills Cop Filmgeschichte geschrieben. Jetzt macht er den Soundtrack zum Rollenspiel Two Worlds. Bleibt abzuwarten, ob er die von Hersteller vollmundig angekündigten »Gothic-Sounds und orchestrale Rockballaden« genauso gut hinkriegt wie den fantastischen Synthie-Sound in den 80ern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M154**

HEROES 5: OHNE STARFORCE-KOPIERSCHUTZ

Publisher Ubisoft verzichtet in Zukunft komplett auf den stark umstrittenen Starforce-Kopierschutz. Künftig will man ein anderes, noch nicht näher genanntes Schutzsystem verwenden. Den Anfang macht dabei das demnächst erscheinenden Runden-Strategiespiel Heroes of Might & Magic 5.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M163**

VIN DIESEL IN SPIEL UND FILM

Paramount, MTV Films und der Publisher Midway arbeiten zusammen, um Vin Diesel wieder in die Kinos und auch auf den Monitor Ihres PCs zu bringen. The Wheelman wird Actiontitel und Film zugleich, wobei die Handlung des Spiels leicht vor der des Kinostreifens liegen soll. Bisher ist The Wheelman offiziell zwar nur für Next-Generation-Konsolen wie die Xbox 360 und die PlayStation 3 geplant und soll Ende 2007 zeitgleich mit dem Film erscheinen. Wir rechnen aber auf jeden Fall wie bei den meisten Xbox-360-Titeln mit einer Portierung auch auf den PC.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **M165**



Anno 1701: Im dritten Teil der Serie bauen Sie Ihre Stadt in 3D-Grafik.

KOLUMNE

Für eine Handvoll Dollar

Was Gegenstände in Spielen kosten, interessiert mich eigentlich nicht so sehr. Mir ist es wurscht, ob ein Schild nun mit einem Goldstück, zehn Scheckeln oder gern auch mit 458 Knuffliks zu Buche schlägt – solange es kein echtes Geld ist. Genau das will Bethesda in Oblivion offenbar ändern. Gegen Bezahlung bietet der Entwickler zusätzliche Gegenstände auf seiner Homepage an. Stolle zwei Dollar kostet das erste Objekt, eine Rüstung für Pferde. Weitere Inhalte sollen folgen.

Ja klar, man muss sie nicht haben. Aber muss diese Geldschneiderei wirklich sein? Vor allem, wenn man bedenkt, dass Bethesda gut daran täte, erst mal die verkorkte deutsche Version zu richten. Für die haben ehrliche Spieler nämlich schon gezahlt. Und damit das Recht erworben, einwandfreie Ware zu erhalten. Also, liebe Bethesdas: Macht eure Hausaufgaben, bevor ihr für eine Handvoll Dollar Fans und Freunde vergrault – sonst liefert ihr Raubkopierern nur neue Munition.

Mick Schnelle, Redakteur
mick@gamestar.de



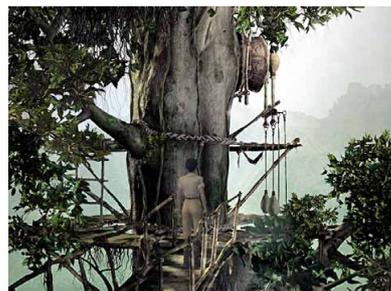
ANNO 1701

Erfolgreiche Spielprinzipien überdauern die Jahre. **Anno** hat mit Teil 3, genauer mit **Anno 1701**, bereits über 300 davon auf dem Buckel, wird dabei aber trotzdem immer hübscher. Zimmerten Sie in den beiden Aufbauspiel-Vorgängern noch in 2D, sollen Sie Ihr Städtchen schon im dritten Quartal des Jahres in echtem 3D hochziehen können. Spielerisch bleibt vieles beim Alten, es geht in erster Linie darum, durch geschicktes Verknüpfen von Warenkreisläufen eine florierende Metropole zu züchten. Dabei wird der Militärpart längst nicht so eine Rolle spielen wie noch in **Anno 1503**. Wer will, kann in friedlicher Koexistenz mit den von der KI gesteuerten anderen Handelszentren existieren. Wer sich mit Gewalt Reichtum einverleiben möchte, soll von einem deutlich intuitiveren Kampfsystem profitieren. Die Entwickler versprechen zudem reichlich Detailverbesserungen und mehr Interaktion Ihrer Bürger. Das soll der Atmosphäre zugute kommen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D148](#)

PARADISE

Benoit Sokal hat die winterkalten **Syberia**-Adventures geschrieben, nun zieht es den Abenteuer-Altmeister mit **Paradise**



Paradise: Nach Syberia geht's nun durch Afrika.

in wärmere Gefilde: nach Afrika. Im Fantasieland Mauranien wacht eine junge Frau im Harem eines Prinzen auf. Flugzeug abgestürzt, Erinnerung verloren, rundum orientalisches-fremde Gebräuche. Nach der Flucht aus dem Palast wird der Mix aus detaillierten 2D-Hintergründen und 3D-Figuren Benoit-typisch mystisch, ein sprechender Panther begleitet die junge Frau durch Wüste und Dschungel. Beim Probe Spielen entpuppte sich **Paradise** als leicht verworrenes, aber forderndes Adventure in bester **Syberia**-Tradition. Im Mai öffnet Dtp den Harem.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D133](#)

STAR WOLVES 2

Der Weltraum-Strategie-Rollenspiel-Mix **Star Wolves**, entwickelt von Xbow, bekommt bald eine Fortsetzung. Wie im Vorgänger übernehmen Sie in **Star Wolves 2** die Kontrolle über einen Söldnertrupp im Weltall. Mit steigender Erfahrung Ihrer Piloten verbessern Sie auch deren Fähigkeiten, gleichzeitig investieren Sie in Schiffsausrüstung. Gearbeitet wird vor allem an der Kampagne, die weniger linear werden soll als in Teil 1. Auch sollen die KI- und Wegfindungs-Probleme behoben werden. Publisher Frogster rechnet mit dem Start im August 2006.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D137](#)



Star Wolves 2: unendliche Weiten und Laser.

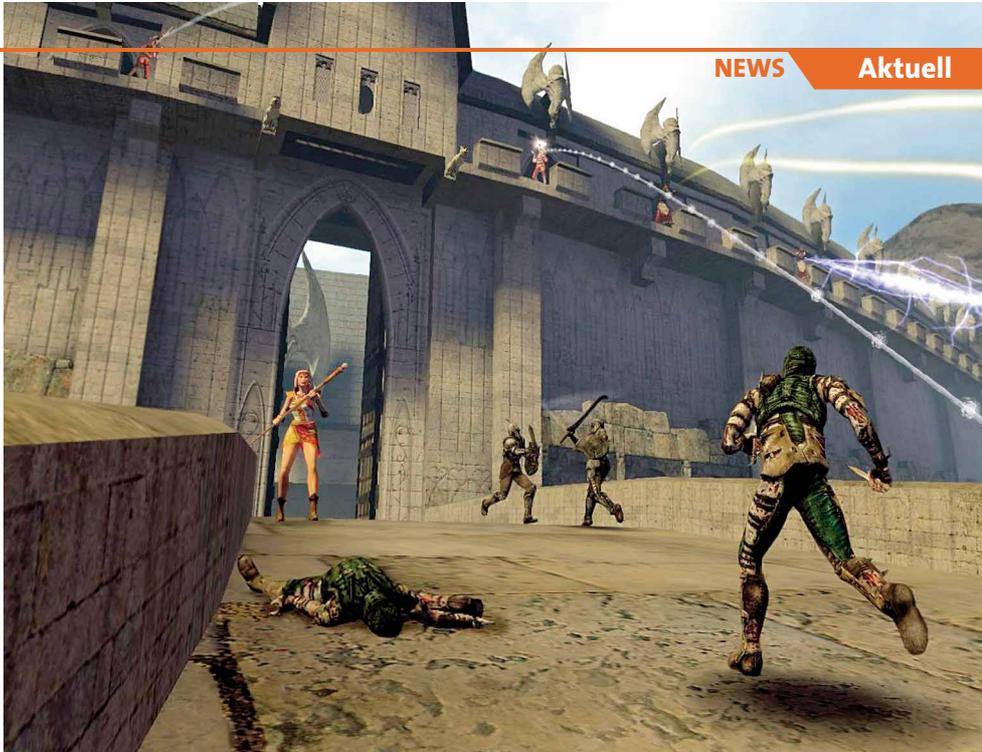


> DVD:
Video-Special

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Während der Quasi-Vorgänger **Arx Fatalis** ein reines Solo-Spiel war, wollen die Arkane Studios mit **Dark Messiah of Might & Magic** auch Mehrspieler-Partien (Crusader-Modus) liefern. Der Clou daran: Das Ganze soll in dynamischen Kampagnen stattfinden, in denen Sie wie im Hauptprogramm Gegenstände und Erfahrungspunkte sammeln können, um einen immer mächtigeren Charakter zu basteln (vergleichbar mit **Enemy Territory**). Zudem will man zumindest rudimentäre Geschichten um die Klopereien stricken. Sie schließen sich etwa den Untoten oder den Menschen an. Im September finden wir heraus, ob **Dark Messiah** offline wie online Spaß macht.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D141](#)



Dark Messiah of Might & Magic: Online kloppen und bezaubern sich bis zu 32 Spieler im Kampagnen-Modus.

TEST DRIVE UNLIMITED

Bei einem Entwicklerbesuch in Lyon haben wir erstmals eine weit fortgeschrittene Version von **Test Drive Unlimited** angespielt. Das Rennspiel ist auf Online-Turniere ausgelegt, die Sie auf der riesigen und recht akkurat nachgebauten Insel Hawaii absolvieren. Der Clou: In der frei befahrbaren Welt wechseln Sie auf Knopfdruck in eine Satelliten-Perspekti-



Test Drive Unlimited: mit Luxusschlitten nach Hawaii.

ve und wählen dort entweder eine von unzähligen vorgefertigten Strecken oder erstellen mit wenigen Klicks einfach einen eigenen Kurs. Die Möglichkeiten sind enorm, 1.600 Kilometer an Straßen haben die Entwickler gebaut. Wer nicht genug Freunde für eine ausufernde Landpartie zusammen bekommt, schickt auf Wunsch clevere KI-Ersatzmänner an den Start. Mehr als 80 Autos sind geplant, darunter kaum bezahlbare Karossen wie der Mercedes SL 500 und schlicht unbezahlbare Luxusschlitten wie der Ferrari F430 – allesamt mit komplett in 3D modellierten Cockpits. Im Oktober soll der Startschuss zur Raserei auf dem Vulkan-Eiland fallen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D173](#)

WÄCHTER DER NACHT

Ende September lief in Deutschland der erfolgreiche russische Science-Fiction-Film **Wächter der Nacht**. Publisher CDV bringt im zweiten Quartal 2006 das gleichnamige Rollenspiel für den PC auf den Markt. Als unerfahrener Wächter des Lichts machen Sie sich darin auf in den Kampf gegen die Kreaturen der Finsternis. Dafür werden Sie Gestaltwandler, Hexenmeister oder Magier. Je nachdem, für was Sie sich entscheiden, verwandeln Sie sich entweder in ein Tier, verhexen normale Gegenstände zu Waffen oder greifen mit Zaubersprüchen an. Hauptschauplätze des Spiels sind Moskau und die Zwielficht-Zone, eine magieerfüllte Parallelwelt. Sollten Sie den Film gesehen haben, begegnen Ihnen im Spiel bekannte Charaktere. Die Faszination, die von der Kinovorlage ausgeht, schlägt sich bei uns nach ausführlichem Spielen der Preview-Version allerdings nicht nieder. Die miese Grafik und die öden Dialoge werden von nervender Musik unterlegt. Bleibt zu hoffen, dass bis zum Erscheinungstermin einiges besser wird.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D132](#)



Wächter der Nacht: Mit dem Lichtstrahl der Taschenlampe befördern wir Feinde ins Jenseits.



World in Conflict: Der Kalte Krieg bekommt eine Bodenheizung.

WORLD IN CONFLICT

Das Konzept des alternativen Geschichtsverlaufs wird gerade für Kriegsspiele gerne genommen. Auch Massive Entertainment (**Ground Control**) setzt für seinen neuesten Titel darauf. Der Hintergrund für die Echtzeit-Strategie **World in Conflict** basiert darauf, dass der Kalte Krieg in den Achtzigern kein Ende fand. Schlimmer: Amerikaner und Sowjetrussen stehen sich mittlerweile auf dem Schlachtfeld gegenüber. Die NATO will auch ihren Teil vom Kuchen. Für jede der drei Parteien gibt es eigene Kampagnen. In denen gilt es unter anderem, strategisch wichtige Punkte wie Brücken oder Flugplätze einzunehmen. Sandstürme oder plötzlich einsetzender Regen sollen Ihnen dabei das Befehlshaber-Leben schwer machen. Das Spiel basiert auf einer überarbeiteten Version der **Ground Control 2**-Engine und sieht zumindest auf Screenshots sehr schick aus. **World in Conflict** soll jedoch erst 2007 erscheinen.

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D135](#)

FLATOUT 2

Schrott kann tatsächlich Spaß machen, zumindest im Action-Rennspiel **Flatout 2**. Wir haben ein paar Proberunden mit der Beta-Version gedreht. In **Flatout 2** fliegt Ihnen dank fantastischer Physik-engine die halbe Streckenumgebung um die Ohren. Und das Zerlegen von Banden, Baugerüsten und Brücken lohnt sich: Zum einen laden Sie so Ihren Nitro-Boost auf, zum anderen blockieren Sie die Strecke für die Konkurrenz. In unserer Version ist das auch bitter nötig, weil die KI-Konkurrenten extrem aggressiv fahren. Einsteiger sehen derzeit nur die Rücklichter. Dennoch: Die Grafik gehört zur Genrespitze, der Karrieremodus liefert mehr Fahrstoff als im Vorgänger. Das Abrisskommando startet im Juni.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D130](#)



Flatout 2: Anders als im Vorgänger randalieren Sie mit Ihren Rennschlitten auch in Städten.

BAD DAY L.A.

American McGee beglückt uns demnächst mit seiner Vorstellung davon, wie man einen verdammt schlechten Tag in Los Angeles verbringen kann. In der comichaften Action-Parodie **Bad Day L.A.** übernehmen Sie die Steuerung eines Obdachlosen just an dem Tag, an dem L.A. von nahezu allen Katastrophen heimgesucht wird, die es so gibt – oder auch nicht: Das Spektrum reicht von einem Erdbeben über Meteoritenhagel bis hin zu Flutwellen und Zombieplagen.

In den zwölf relativ linearen Levels prügeln und schießen Sie sich durch die geplagte Stadt und lösen dabei Mini-Quests Marke »Löschen Sie doch bitte meinen brennenden Nachbarn!« oder »Bringen Sie den kotzenden Jungen zu einem Arzt!« Töten Sie aber bei Ihren Aktionen zu viele Zivilisten, werden die verbleibenden zornig und greifen Sie an, vom Kleinkind bis zur Oma. Kloppen Sie dafür Zombies oder Gangster, steigt das Vertrauen der Einwohner wieder. Wenn das abgefahrene Szenario und der krude Humor über das eher konservative Spielkonzept dominieren, wird aus **Bad Day L.A.** im August 2006 doch ein guter Tag.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D136](#)



Bad Day L.A.: Anthony hat einen schlechten Tag.



Hitman: Blood Money: Ist es die Vogelgrippe? Nein, es ist Auftragskiller 47 bei der Arbeit.

HITMAN BLOOD MONEY

Hitman hat Humor? Schwer vorstellbar in der beißend ernstesten Killer-Simulation. Aber selbst **Hitman: Blood Money** hat seine skurrilen Momente, wie der Screenshot beweist: Was Nummer 47 da gerade in einen Müllcontainer schmeißt, ist ein Riesenhuhn. Bzw. ein Gegner im entsprechenden Kostüm, denn 47 macht das Karnevalsfest Mardi Gras unsicher. Das Spiel hat nun einen Erscheinungstermin (26. Mai). Den 24. April sollten sich Fans ebenfalls vormerken: Ab dann finden Sie auf GameStar.de ein Hitman-Special.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D160](#)

CALL OF JUAREZ

Der Wilde Westen erlebt am PC gerade eine Renaissance. Nach **Gun** und **Desperados 2** folgt demnächst **Call of Juarez**, das von Techland (**Chrome**) entwickelt wird. Das Ungewöhnliche daran ist, dass Sie sowohl in die Rolle eines schießwütigen Pfarrers schlüpfen, der auf der Jagd nach einem Flüchtling ist, als auch den Flüchtling verkörpern. Ob und wie die beiden am Ende zueinander finden, ist

noch nicht bekannt. Bekannt hingegen ist sehr wohl, dass das Programm gut aussieht und sich so lässig und unkompliziert wie ein **Quake 4** spielen lässt. Wer nach LucasArts **Outlaws** von 1997 eher unzufrieden mit den meist mäßigen Wildwest-Shootern war, könnte mit **Call of Juarez** wieder glücklich werden. Genaueres erfahren wir im Sommer.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D142](#)

ANKH HERZ DES OSIRIS

Das Prinzip der Serie wird nicht nur von amerikanischen Entwicklern eingesetzt. Deutsche Programmierer ziehen nach, Deck 13 namentlich. Derzeit arbeitet man an einer zweiten Episode des Adventures **Ankh** mit dem Untertitel **Herz des Osiris**. Das Programm dauert nach Entwickler-Angaben zirka acht bis zehn Stunden, also so lang wie das Originalspiel. Es läuft eigenständig, baut aber zur Hälfte auf bereits bekannten Orten auf. Die werden gehörig überarbeitet. Absurd sind auf jeden Fall die neuen Charaktere, denen Sie begegnen. Da ist unter anderem ein brennender Busch, der sich für Gott hält. Im Herbst sollen wir mit dem verrückten Strauch plaudern dürfen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D151](#)



Herz des Osiris: Neue Abenteuer erwarten Thara.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Während sich alle über den endlich beginnenden Sommer freuen, beschwört Obsidian schon wieder den Winter. Dabei gibt's auch im Rollenspiel-Baukasten **Neverwinter Nights 2** viele warme Farben, eine sommerliche, schick organisch aussehende Landschaft – und endlich auch eine spannende Story. Im ersten Teil bestanden alle Gegenden noch aus einzelnen »Kacheln«, die den rechteckigen Rechenkästchen-Look ausmachten. Das soll jetzt anders werden. Zumindest die Außengebiete sind an keinerlei geometrische Vorgaben mehr gebunden. Die Landschaft sieht aus wie gewachsen. Keine Panik, liebe Levelbastler: Über einige Funktionen im Editor kann man Wälder, Wiesen, Seen und Städte recht bequem selber gestalten. Nur in Innenräumen bleibt's eckig. Dafür lässt sich die Grafik jederzeit drehen und zoomen. Wer mag, kann die Welt sogar in der Ego-Perspektive durchwandern.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D118](#)



Neverwinter Nights 2: Die organisch aussehenden Außenwelten können Sie im Editor zusammenbasteln.

CAESAR 4

Sie mögen keine Wolfsmilch? Egal! Denn anders als Romulus und Remus dürfen Sie Rom im Aufbauspiel **Caesar 4** mit der Maus erbauen: Als Stadtplaner pöppeln Sie die Stadt am Tiber zum Mittelpunkt der antiken Welt hoch. Die dafür nötigen 30 Rohstoffarten schröpfen Sie ebenso vielen Provinzen ab oder erobern die Legionen in der Fremde Ihren Ruhm mehren, achten Sie daheim wie im Vorgänger **Caesar 3** auf Infrastruktur, medizinische Versorgung, Bildung usw. Aufwändige 3D-Grafik soll dabei helfen, die Bedürfnisse der Römer auf Anhieb zu erkennen. Wenn das Reich mal überhaupt nicht prosperieren will, greifen Ihnen KI-Berater situationsabhängig unter die Arme. Entwickler Tilted Mill – schon für das glücklose **Pharao**-Remake **Kinder des Nils** verantwortlich – will **Caesar 4** bis zum 4. Quartal 2006 fertig stellen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D145](#)



Caesar 4: Zufriedenheit soll in der Stadtsicht ablesbar sein.



The Secrets of Da Vinci: Sie sind auf der Jagd nach dem verbotenen Manuskript.

SECRETS OF DA VINCI

Die Geheimnisse des Universalgenies Leonardo da Vinci lassen uns nicht ruhen. Nach dem Hype um Dan Browns Bestseller **The Da Vinci Code (Sakrileg)** samt Film, kirchlicher Empörung und Computerspiel (News in 04/06) legt der französische Entwickler Nobilis mit seinem Adventure **The Secrets of Da Vinci** noch eins drauf. Denn hier erfahren Sie die Mysterien um Leonardos Werke vom Meister persönlich. Diesem werden Sie öfter im Laufe der Geschichte begegnen und können ihm womöglich die Lösung für das Rätsel um ein verbotenes wahnsinnig wertvolles Manuskript entlocken.

Die Handlung findet wenige Monate vor dem Tod da Vincis im Jahre 1519 auf seinem Anwesen Château du Clos Lucé statt. Zu diesem Zweck wurde das Schloss, das heute noch steht, von den Entwicklern detailgetreu nachgebildet. Auch bei der Gestaltung der Kostüme und Charaktere wurde auf viel Authentizität geachtet. Licht ins Dunkel der Geheimnisse von und um Meister Da Vinci bringen Sie voraussichtlich schon ab Mai 2006.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D147](#)

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D147](#)

GEHEIMTIPP DES MONATS

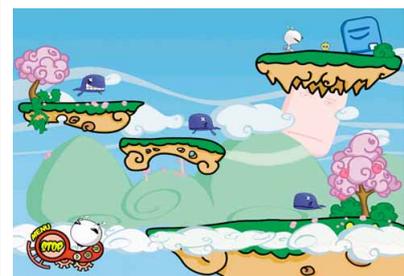
GameStar

06/06

EETS

Da sag noch mal einer, Zucker wäre ungesund: Dass man mit Marshmallows mehr machen kann, als sich den Magen zu verderben, können Sie im Tüftelspiel **Eets** unter Beweis stellen. Denn Eets, der Held des gleichnamigen Spiels, ist dumm wie Brot: Sie müssen ihm deshalb mit den weichen Würfeln den Weg weisen. Es gibt Stopper-Marshmallows, die den Weg blockieren, wieder andere lassen den weißen Kameraden hüpfen. Mit Walen katapultieren Sie ihn einige Ebenen nach oben, explodierende Schweine räumen blockierte Passagen frei. Moment, das klingt doch nach... genau, Pate hat natürlich der Klassiker Lemmings gestanden. Rund 120 Levels müssen Sie mit tierischer Hilfe lösen. Bereits Ende Mai soll die zuckrige Tüftelei im Laden stehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D139](#)

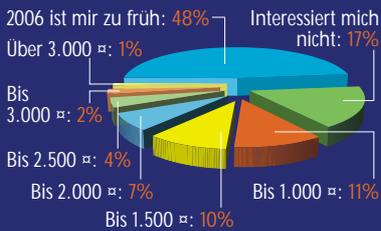


Eets: Die Wale katapultieren den Eets nach oben.



FRAGE DES MONATS MÄRZ:

»Wie viel Geld würden Sie für einen HD-Fernseher ausgeben?«



ERGEBNIS: HD-Fernseher sind für unsere Leser (noch) kein Thema. Das liegt wohl daran, dass die Spieler hauptsächlich am höher auflösenden PC-Monitor zocken und/oder keine Xbox 360 besitzen.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 05/2006

GAMESTAR-CHARTS 06/2006

Platz	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood / Phenomic	05/06	91	12	€ 40,89	www.temeon.de
2	Tomb Raider: Legend	Action-Adventure	Eidos / Crystal Dynamics	05/06	89	16	€ 40,67	www.compuland.de
3	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Take 2 / Bethesda	NEU	87	12	€ 41,61	www.atelco.de
4	Die Sims 2: Open for Business	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	04/06	87	ohne Beschr.	€ 24,07	www.compuland.de
5	Tony Hawk's American Wasteland	Sportspiel	Dtp / Neversoft	NEU	86	12	€ 33,89	www.temeon.de
6	Everquest 2: Kingdom of Sky	Online-Rollenspiel-Addon	Ubisoft / Sony Online	05/06	86	12	€ 20,71	www.compuland.de
7	Full Spectrum Warriors: Ten Hammers	Strategie	THQ / Pandemic Studios	NEU	84	16	€ 43,90	www.cyberport.de
8	Dark Age of Camelot: Darkness Rising	Online-Rollenspiel-Addon	Flashpoint / Mythic	05/06	84	12	€ 14,90	www.xuffix.de
9	Schlacht um Mittelmeer 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts / EA Los Angeles	04/06	82	12	€ 42,58	www.atelco.de
10	Fifa WM 2006	Sportspiel	EA Sports / EA Sports Canada	NEU	81	ohne Beschr.	€ 41,90	www.softunity.de
11	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Activision / Petroglyph	04/06	81	12	€ 36,76	www.atelco.de
12	Desperados 2	Echtzeit-Taktik	Atari / Spellbound	NEU	80	12	€ 49,95	www.softunity.de
13	Act of War: High Treason	Echtzeit-Strategie-Addon	Atari / Eugen Systems	05/06	80	16	€ 26,99	www.xuffix.de
14	Der Pate	3D-Action	Electronic Arts / EA Pacific	05/06	80	18	€ 47,00	www.cxtreme.de
15	Tycoon City: New York	Aufbauspiel	Atari / Deep Red	04/06	80	ohne Beschr.	€ 37,00	www.gameworld.de
16	Hearts of Iron 2: Doomsday	Globalstrategie-Addon	Koch / Paradox	05/06	79	12	€ 18,22	www.gameruniverse.net
17	Onimusha 3	3D-Action	Ubisoft / Capcom	05/06	79	16	€ 24,59	www.compuland.de
18	Crashday	Rennspiel	Atari / Moon Byte	04/06	79	12	€ 34,99	www.electronicscout24.de
19	Virtual Skipper 4	Rennspiel	Frogster / Nadeo	04/06	78	ohne Beschr.	€ 35,89	www.temeon.de
20	Hammer und Sichel	Taktikspiel	CDV / Nival	05/06	77	16	€ 28,89	www.temeon.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 04/2006, 05/2006 und 06/2006. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: D1



LESER-CHARTS APRIL

Platz	Spiel
1	NEU The Elder Scrolls 4: Oblivion
2	(5) Gothic 2
3	(7) World of Warcraft
4	(1) Battlefield 2
5	(12) Empire at War
6	(4) Half-Life 2
7	(2) Need for Speed Most Wanted
8	(3) Call of Duty 2
9	(8) Age of Empires 3
10	(19) Schlacht um Mittelmeer 2
11	(6) F.E.A.R.
12	(13) GTA San Andreas
13	(9) Far Cry (dt.)
14	(10) WarCraft 3
15	(15) Rome: Total War
16	(14) Diablo 2
17	(16) Guild Wars
18	(20) Die Sims 2
19	(11) Counterstrike Source
20	(18) Civilization 4

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 05/2006



VERKAUFS-CHARTS APRIL

Platz	Spiel
1	(1) Schlacht um Mittelmeer 2
2	NEU The Elder Scrolls 4: Oblivion
3	(2) Die Sims 2: Open for Business
4	(3) World of Warcraft
5	(7) Star Wars: Empire at War
6	(5) DTM Race Driver 3 (Special Ed.)
7	(6) C&C: Die ersten 10 Jahre
8	NEU Der Pate
9	(10) Die Sims 2
10	(11) Counterstrike Source
11	(8) Guild Wars
12	(4) Schlacht um Mittelmeer 2 (Special Ed.)
13	(12) Battlefield 2
14	NEU Battlefield 2: Euro Force
15	(13) Age of Empires 3
16	(16) Counterstrike Anthology
17	NEU Oblivion (Special Ed.)
18	(18) Civilization 4
19	(14) F.E.A.R.
20	(17) Need for Speed Most Wanted

05/2006 nach den Verkaufszahlen von SATURN

GEIZ IST GEIL!

SCHNÄPPCHENJAGD. Wohl zum ersten Mal in der GameStar-Geschichte sind die Preise sämtlicher Top-Titel im Vergleich zum Vormonat gesunken. Und das nicht zu knapp: Das nagelneue **Tomb Raider: Legend** zum Beispiel kostet 5,22 Euro weniger als im



März, **Spellforce 2** ging sogar um 9,10 Euro runter. Insgesamt liegt der Durchschnitt (die günstigen Addons ausgenommen) bei 38,70 Euro pro Spiel, vor vier Wochen waren's noch 39,49 Euro. Eine schöne Entwicklung, wie ich finde.

DU SPRECHEN DEUTSCH? Wenig überraschend steigt **The Elder Scrolls 4: Oblivion** von Null auf Platz 2 in die Verkaufscharts und auf die Spitzenposition in der Gunst unserer Leser. Wobei, ein wenig verwundert mich das schon, wird das exzellente Rollenspiel im Vergleich zur englischen Version hierzulande doch von unzähligen Übersetzungsfehlern und Bedienungs-mängeln (Test auf Seite 98) geplagt. Bleibt abzuwarten, ob sich das nächsten Monat auf die Verkaufszahlen und die Leser-Hitliste auswirkt.

Daniel Matschjiewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de



Call of Duty 2 ist seit Version 1.2 hoffentlich frei von Cheatern.

KOLUMNE

Kinderkram

Die Organisatoren des Electronic Sports World Cup (ESWC) lassen dieses Jahr nur volljährige Spieler an der deutschen Vorauswahl teilnehmen, obwohl es hierzu-lande hervorragende Talente unter 18 gibt.



Warum das? Wegen unklarer gesetzlicher Jugend-schutzbestimmungen, heißt es.

Wenn Otto Normalspieler in seinem Dorf eine LAN-Party veranstalten will, dann kann ich mir vorstellen, dass er dabei von »unklaren gesetzlichen Jugendschutzbestimmungen« abgeschreckt wird. Aber von einem großen Organisatoren-Team wie dem des ESWC sollte man erwarten könnten, dass es sich rechtzeitig und umfassend informiert, wie man bei so einer Veranstaltung mit Teilnehmern und Zuschauern umzugehen hat.

Stattdessen behauptet die ESWC-Leitung, ein erwachsenes Turnier bringe den E-Sport in Deutschland voran und nütze seinem Ansehen. Dabei sendet es genau das falsche Signal: Was wir hier machen, ist so anrühlich, dass Kinder nicht zuschauen dürfen, geschweige denn mitspielen. Dabei orientieren sich die E-Sport-Veranstalter doch sonst so gern an Olympia. Und wie war das mit Franziska van Almsick? Die stellte ihren ersten Weltrekord mit 14 auf. Dem deutschen Schwimmsport hat das sicher nicht geschadet.

Fabian Siegismund, Redakteur
fabian@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

4.200

US-Dollar bekam Jeremy von »Pure Pwnage« in einer Ebay-Versteigerung für seine Haarlocke.

PATCH FÜR CALL OF DUTY 2

Seit der Veröffentlichung von **Call of Duty 2** im Oktober letzten Jahres grämten sich die Käufer über eine Verfehlung im Multiplayer-Modus des Weltkriegs-Shooters: Das Spiel enthielt keine Anti-Cheat-Software, etwa das weit verbreitete **Punkbuster**. Die erzürnten Spieler gründeten daraufhin die Protestbewegung »Call of Duty Community Action« (CCA) und forderten Publisher Activision zur Nachbesserung auf. Als die ausblieb, legten mehrere hundert CCA-Sympathisanten für einen Tag ihre **Call of Duty 2**-Server lahm. Die Entwickler Infinity Ward versprachen daraufhin, ein eigenes Programm gegen Schummler einzubauen. Nun wurde gut sechs Monate nach Erscheinen des Spiels endlich ein entsprechender Patch veröffentlicht. Der enthält zwei neue Karten und Cheat-Schutz – doch nicht wie angekündigt durch ein eigens entworfenes System, sondern, wie ursprünglich von der CCA gefordert, durch **Punkbuster**. Den Patch finden Sie im Download-Bereich von www.gamestar.de.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D153](#)

ESWC NUR AB 18

Am 27. und 28. Mai finden in München die deutschen Endausscheidungen des Electronic Sports World Cup (ESWC) statt. Wer in einer der Disziplinen **CS 1.6**, **Quake 4**, **WarCraft 3: TFT**, **Trackmania Nations**, **Pro Evo 5** oder **Gran Turismo 4** gewinnt, darf knapp einen Monat später zur Weltmeisterschaft nach Paris. Vorausgesetzt allerdings, er ist am 27. Mai bereits mindestens 18 Jahre alt. Denn nach den neuesten Regeln des ESWC dürfen nur Volljährige am bundeswei-

ten Turnier teilnehmen. Als Begründung führen die Organisatoren unklare gesetzliche Jugendschutzbestimmungen an. Dabei wurden von den sechs Spielen nur **Quake 4** und das Original-**Counterstrike** von der USK ab 18 Jahren freigegeben. Minderjährige E-Sportler wie der 16jährige Marvin »**BasH**« Bartels (**WC3: TFT**) oder der 17jährige Benjamin »**mTw-ATLpaN**« von Mulert (**CS**) sind damit von der Veranstaltung ausgeschlossen. Weil diese Regel nur für Deutschland gilt, dürfen in Paris Jugendliche anderer Länder sehr wohl teilnehmen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D156](#)

GUILD WARS FACTIONS FINALE IN LEIPZIG

Im Anschluss an ein weltweites Preview-Event des Stand-Alone-Addons **Factions** für **Guild Wars** startete am 7. März die **Guild Wars Factions**-Championship-Series. In drei Vorrunden treten sowohl Spieler des klassischen **Guild Wars** als auch **Factions**-Kämpfer gegeneinander an. Die fünf Gilden mit den meisten Punkten weltweit sowie die Gewinner einer weiteren, offenen Qualifikationsveranstaltung treten dann am 24. bis 27. August gegeneinander an – auf der Games Convention in Leipzig.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D157](#)



Factions: Erste Liga direkt nach dem Release.

LEGALER HANDEL

In Auktionshäusern wie Ebay brummt der Schwarzmarkt mit virtuellen Gegenständen aus **World of Warcraft** und Co. Anstatt solche Spieler rechtlich zu belangen, hat Sony Online Entertainment (SOE) 2005 unter dem Namen Station Exchange eine eigene Tauschbörse für Gegenstände aus Onlinespielen wie **Everquest** oder **Everquest 2** geschaffen. Hier verdient SOE an jedem Geschäft mit: Bislang wurden bereits über eine Million Dollar zwischen den Spielern umgesetzt. Dem SOE-Geschäftsführer John Smedley schwebt nun ein Online-Rollenspiel vor, das keine Monatsgebühren kosten soll und sich ausschließlich durch den Spielerhandel finanziert.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D158](#)



Echte Auktionen über Station Exchange.

TERMINKALENDER: LAN-PARTYS IM MAI UND JUNI 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: [D195](#)

PLZ/Ort	Datum	Name	Plätze	Mindestalter	WEBLINK	
04435	Schkeuditz	26.05.2006 - 28.05.2006	CyberLan FUN.session	140	16	D171
24537	Neumünster	16.06.2006 - 18.06.2006	NorthCon Sommer 2006	1096	18	D188
2620	Neunkirchen	27.05.2006 - 28.05.2006	Titty-Twister-Lan	60	14	D174
27283	Verden	26.05.2006 - 28.05.2006	Niedersachsen Lan	300	16	D172
27798	Hude/Oldenburg	26.05.2006 - 28.05.2006	LanAttack North #4	120	16	D170
28211	Bremen	02.06.2006 - 05.06.2006	NorthFight'06	75	16	D175
36381	Schlüchtern	30.06.2006 - 02.07.2006	Digital-Nuke VII	176	16	D191
38486	Quarnebeck	09.06.2006 - 11.06.2006	Altmark-Lan #1	50	16	D138
40878	Ratingen	30.06.2006 - 02.07.2006	Terminal 13	500	16	D192
44328	Dortmund	27.05.2006 - 28.05.2006	OWG.LAN 3/2006	110	18	D173
45147	Essen	02.06.2006 - 04.06.2006	unitedTeams Vol. 4	200	16	D176
52379	Langerwehe	09.06.2006 - 11.06.2006	Gunsnbits	240	18	D182
55543	Bad Kreuznach	03.06.2006 - 05.06.2006	BK-XXL #3	500	16	D181
58644	Iserlohn	25.05.2006 - 28.05.2006	XSLan-23	450	16	D168
59846	Sundern	02.06.2006 - 04.06.2006	LANdratten#6	680	16	D179
63739	Aschaffenburg	23.06.2006 - 25.06.2006	Jukuz Lan	70	16	D190
63755	Alzenau	09.06.2006 - 11.06.2006	High Society Lan	50	16	D184
73485	Unterschneidheim	02.06.2006 - 05.06.2006	-[OCF]- Lan I/2006	200	16	D177
79865	Grafenhausen	03.06.2006 - 05.06.2006	Rothauser Lan Party	250	16	D180
81669	München	16.06.2006 - 18.06.2006	LanSports Munich	168	18	D187
84144	Geisenhausen	23.06.2006 - 25.06.2006	nb-lan4u #1	40	16	D189
86736	Auhausen	26.05.2006 - 28.05.2006	IAG Lan Beben XI	150	18	D169
88512	Mengen-Ennetach	09.06.2006 - 11.06.2006	masters.LAN	185	16	D186
93049	Regensburg	02.06.2006 - 05.06.2006	Lan Project	420	18	D178
99706	Sondershausen	09.06.2006 - 11.06.2006	Gaming Days	120	18	D185

GAMESTAR EXKLUSIV: PARAWORLD-BETATEST

Haben Sie früher auch gern mit Plastikdinosauriern gespielt? Dann freuen Sie sich auf **Paraworld**. Im leicht abgedrehten Echtzeit-Strategiespiel des Berliner Entwicklerstudios SEK kämpfen drei Parteien um die Herrschaft über eine prähistorische Parallelwelt voller Riesenechsen. Interessiert? Dann nehmen Sie am Betatest zum Dino-Abenteuer teil. Der startet am 1. Mai und ist eigentlich nur für angemeldete Probespieler zugänglich. GameStar-Abonnenten und -Kioskäufer können jedoch ab dem 26.

April exklusiv in **Paraworld** hineinschnuppern und sowohl den Single- als auch den Multiplayer-Modus begutachten. Dafür müssen Sie neben Ihrem Namen und einer E-Mail-Adresse nähere Informationen zu Ihrer Hardware, Ihrem Internetzugang und Ihren Lieblingsspielen angeben. Folgen Sie zur Anmeldung einfach dem Quicklink weiter unten. Mit dem gewählten Benutzernamen und Passwort können Sie sich zugleich auch im offiziellen Forum von Publisher Sunflowers einloggen. Da für den Beta-

test nur eine begrenzte Anzahl an Teilnehmern vorgesehen ist, entscheidet das Losverfahren, ob Sie mitmachen dürfen. Die Zugangsdaten werden den Gewinnern ab dem 1. Mai per E-Mail zugesandt, inklusive einer Anleitung zum weiteren Vorgehen sowie einem Link zum 1,2 GByte großen Client. SEK planen, die Teilnehmerzahl schrittweise zu erhöhen, so dass Sie im Laufe des Mai immer wieder eine Chance bekommen, **Paraworld** vorab anzutesten. FM FAB

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D159](#)



Ein Triceratops-Katapult im Kampf gegen flinke Velociraptoren.



Mit dem Army Controller (links) behalten Sie Ihre Einheiten im Auge.



Cellfactor demonstriert mit Hunderten von Objekten die Vorteile von Physik-Beschleunigerkarten.

KOLUMNE

Physik-K(r)ampf

Einige der berühmtesten Köpfe der Menschheit stritten mit Vorliebe über Physik. Engagierte Spieler wie ich greifen sich angesichts der Diskussion um physikalisch korrektes Verhalten schon mal ins realistisch wallende Haupthaar. Denn neuerdings kämpfen Prozessoren jeglicher Couleur um die Physikoheit: Ungenutzte Rechenkerne in Dual-Core-CPUs warten darauf, zahllose Objekte virtuell herumschubsen. Mit der FX-Engine erschließt Havok den Shader-3.0-Grafikkarten Newtonsche Betätigungsfelder, und Ageia gießt auf ihren Beschleuniger-Platinen die Gesetze der Schwerkraft gleich in Silizium (siehe Meldung »Mehr Physik« auf dieser Seite).



Physik ist also in, und erste Demos zeigen, wie bunt graue Theorie in der zweidimensionalen Wirklichkeit sein kann. Als leidenschaftlicher PC-Spieler will ich Welten, in denen meine Streifzüge dauerhafte Spuren hinterlassen. Die ich nach Lust und Laune gestalten kann. In denen mein Umhang je nach Wind und Wetter flattert oder fliebt. Wo eine störende Wand nach Einsatz der korrekten physikalischen Hilfsmittel eben nicht mehr im Weg steht.

Doch wer erfüllt mir nun meine Träume? Reicht eine Dual-Core-CPU? Brauche ich unbedingt ein SLI- oder Crossfire-System, am besten mit zusätzlicher Physik-Karte? Und muss die dann 128 oder 256 MByte Speicher haben? Wäre doch fürchterlich, fehlte mir bei halbem Speichereinsatz die Hälfte der komplex animierten Haarpracht.

Also Industrie, Hard- und Software-Entwickler, große und kleine Haie: Erfüllt mir den Wunsch nach einem einheitlichen Standard, nach Kompatibilität und so coolen wie sinnvollen Spielereien. Dann blättere ich euch auch die entsprechenden Scheine hin, obwohl die nur höchst selten physikalisch korrekt vom Himmel fallen.

Florian Klein, Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

MEHR PHYSIK!

Im Mai will Ageia über Asus und BFG die ersten Physik-Beschleunigerkarten mit dem selbst entwickelten PhysX-Chip auf den Markt bringen. Passend dazu hat der auf dem PC noch unbekannt Entwickler Immersion als Appetithäppchen zum hauseigenen Ego-Shooter **Cellfactor: Combat Training** ein vier Minuten langes Video zum Download bereitgestellt. **Cellfactor** wird auf PhysX-Karten optimiert und zeigt, welche unglaubliche Detailfülle an sich physikalisch korrekt verhaltenden Objekten mit der Ageia-Hardware möglich ist. Die PhysX-Karten sollen zwischen 200 und 300 Euro kosten und ab Mai beim Händler liegen. Als Erscheinungstermin für **Cellfactor** peilt Immersion Ende 2007 an.

Als Konter auf die PhysX-Karten hat Nvidia zusammen mit Havok (**Half-Life 2**) auf der GDC in San Jose HavokFX auf Geforce-Karten vorgestellt. Diese Methode zur Beschleunigung soll nach unseren Informationen aber nicht nur auf Geforce-6- und -7-Karten laufen, sondern mit allen Shader-3.0-Platinen, also auch mit ATIs Radeon-X1000-Serie (SLI und Crossfire werden ebenfalls unterstützt).

► PHYSX-DEMO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D166](#)

► VIDEO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D167](#)

RADEON X1950 XTX

Hartnäckigen Gerüchten zufolge plant ATI für diesen Sommer eine überarbeitete Version der Radeon X1900 XTX. Die voraussichtlich Radeon X1950 XTX (Codename R580+) genannte Karte soll bereits mit schnellem GDDR4-Speicher ausgestattet sein und mit 750 MHz Chip-Takt satte 100 MHz schneller als eine X1900 XTX rechnen. Mögliche Ursache des höheren Takts könnte ein von 90 auf 80 Nano-

meter geschrumpfter Fertigungsprozess sein. Im 80-nm-Verfahren fertigt ATI bereits die überarbeiteten X1300- und X1600-Karten, die in zwei Monaten auf den Markt kommen sollen. Eventuell entwickelt ATI aber auch nur den X1900-Grafikchip in 90 Nanometer weiter und versucht so, mehr Performance zu erreichen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D129](#)

GEFORCE 7800 GT MIT 512 MBYTE FÜR AGP

Gainwards **Bliss 7800 GS Silent 512 MB AGP** ist der Traum jedes AGP-Besitzers. Trotz des »7800 GS« im Namen basiert die Karte auf einem Geforce-7800-GT-Grafikprozessor mit 20 Pixel-Shadern, normale 7800-GS-Karten haben nur 16 davon. Den Speicher verdoppelt Gainward von 256 auf 512 MByte – in Kombination mit den 425/1.200 MHz schnellen Taktraten ist die **Bliss 7800 GS** die schnellste AGP-Grafikkarte überhaupt.

Bei der Kühlung setzt Gainward auf ein flüsterleises Modell von Arctic Cooling, das die Wärme direkt aus dem



7800-GT-Chip, 512 MByte: Die Bliss 7800 GS AGP von Gainward ist die schnellste AGP-Grafikkarte.

Gehäuse befördert, aber den Steckplatz unter dem AG-Port blockiert. Die **Bliss 7800 GS** ist unter anderem bei www.alternate.de bereits erhältlich und kostet rund 400 Euro.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [D107](#)

ATHLON-64-NACHFOLGER

In ersten Benchmarks schlägt Intels kommende Desktop-CPU Conroe AMDs Topmodell Athlon 64 FX-60 deutlich. Auch der in Kürze anstehende Start des AM2-Sockels für DDR2-Speicher und dazu passende Athlon-CPU's steigern die Leistung voraussichtlich maximal um 5 Prozent. Obwohl AMD bisher nichts verrät, dürfte erst die für Anfang 2007 geplante, übernächste Chip-Generation mit der Bezeichnung **K8L** größere Veränderungen bringen. Im Gegensatz zu Intel setzt AMD dabei nicht auf eine komplett neue Architektur, sondern verbessert das bestehende Design. Als relativ sicher gilt ein zusätzlicher L3-Cache. Gerüchteweise verdoppelt sich zudem die Anzahl der Gleitkomma-Einheiten, die besonders für wissenschaftliche Berechnungen im Server-Bereich wichtig sind. Eventuell soll der integrierte Speicher-Controller bis dahin sowohl mit DDR2- als auch DDR3-Speicher umgehen können.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D125**

WINDOWS XP AUF INTEL-MACS

Windows XP läuft auf Intel-basierten Mac-Rechnern von Apple, aktuelle Vista-



Bootcamp macht Intel-Macs fit für Windows XP.

Vorabversionen lassen sich installieren, aber nicht starten. Nachdem zunächst Hacker eine Starthilfe für fremde Betriebssysteme entwickelten, liefert nun Apple selbst mit **Bootcamp** das nötige Stück Software. Hintergrund: Aktuelle Macs mit Intel-Chip regeln den Startvorgang über den neuen EFI-Standard und nicht wie PCs über das veraltete Bios.

Mit Bootcamp lässt sich Windows XP auf dem **iMac**, dem **Mac Mini** und dem Notebook **MacBookPro** installieren. Mit Sicherheit werden demnächst erscheinende Desktop-Rechner mit Intel-Prozessor von Bootcamp unterstützt. Apples aufregendes Design in Kombination mit Windows XP ist also kein Widerspruch mehr. Bedenken Sie aber: Noch ist Bootcamp im Beta-Status.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D116**

HARDWARE-UMFRAGE VON VALVE

In unregelmäßigen Abständen veröffentlicht Valve Informationen über die Hardware der Steam-Benutzer. In der aktuellen Umfrage mit über 700.000 Teilnehmern liegt Nvidia mit einem Grafikkarten-Anteil von 52 Prozent 11 Prozent vor ATI (41 Prozent). Bereits 60 Prozent der Valve-Spieler besitzen DirectX-9-Karten, wovon knapp die Hälfte das Shader Model 3.0 unterstützen.

Bei den CPUs ist das Ergebnis wesentlich knapper: Intel verliert gegen AMD mit 48,5 zu 51,6 Prozent. Obwohl die Industrie Doppelkern-CPU's und Multi-GPU-Systeme stark anschiebt, nennen nur wenige Spieler so ein System ihr Eigen. Lediglich 2,6 Prozent besitzen mehr als einen Prozessorkern und nur 0,8 Prozent setzen auf SLI oder Crossfire. Guter Sound hin oder her – mehr als 25 Prozent nutzen einen alten AC'97-Onboardsound-Chip.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D120**

NEUE TASTATUREN FÜR WINDOWS VISTA

Windows Vista ist im Anmarsch, und Microsoft fordert von den PC-Herstellern neue Tastaturen. Wer Produkte mit vorinstalliertem Vista ausliefern möchte, muss ab dem 30. Juni 2007 Tastaturen mit neu designter Windows-Taste beilegen. Statt auf einen einfachen Aufdruck besteht Microsoft künftig auf ein Logo und einen umlaufenden, in das Material eingelassenen Kreis. Wie die Hersteller das Logo zu verwenden haben, beschreibt ein 20 Seiten langes Word-Dokument, das Sie unter dem unten stehenden Quicklink einsehen können. Mit diesen Richtlinien will Microsoft sicherstellen, dass ein Vista-PC bereits an der Tastatur zu erkennen ist. Ob Microsoft in die Entwicklung von Vista genauso viel Sorgfalt steckt wie in solche Logo-Spezifikationen, wird die Zukunft zeigen. In jedem Fall sichert Microsofts Markenwahn die Arbeitsplätze derer, die solche Dokumente formulieren dürfen. **DV FK HW**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D114**



Logo: Microsoft verlangt für das kommende Windows Vista neue Start-Buttons.

KURZMELDUNGEN

DELL KAUFT ALIENWARE

Dell kauft ein – die für extrem schnelle und teure Spiele-Computer bekannte Firma Alienware ist nun Bestandteil des PC-Riesen. Laut Aussage von Dell soll Alienware aber weiterhin unabhängig von der Konzernmutter operieren und den Fokus auf High-End-Produkten für Spieler belassen. Besonders interessant: In der Vergangenheit wurde Dell immer wieder mit AMD in Verbindung gebracht, blieb aber dennoch treu bei Intel. Durch den Kauf von Alienware kann Dell nun indirekt auch die bei Spielern besonders beliebten AMD-Prozessoren an den Mann bringen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D111**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D112**

FORCEWARE 84.21 ZUM DOWNLOAD

Der Forceware-Treiber von Nvidia liegt mittlerweile in Version 84.21 vor. Wichtigste Änderung des Updates: die offizielle Unterstützung der neuen Grafikkarten 7900 GT und GTX sowie 7600 GT und 6800 GS. Zudem erhöht der Treiber die Performance in F.E.A.R. etwas, wenn Sie mit Kantenglättung spielen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D104**

SOCKEL 754 ÜBERDAUERT SOCKEL 939

Ende 2006 ist Schluss – der Sockel 939 von AMD läuft aus, und der neue Steckplatz AM2 wird den aktuellen Prozessorsteckplatz ablösen. Besser ergeht es dem älteren Sockel 754, der noch bis 2007 offiziell von AMD unterstützt wird. Leistungsstärkere neue Modelle der günstigen Sempron-Prozessoren sollen auch in Zukunft für den bewährten Sockel produziert werden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D105**

WINRAR UNTERSTÜTZT DUAL CORE

Doppelkern-CPU's sind auf dem Vormarsch. Nach und nach erscheint mehr Software, die von einem zweiten Rechenkern profitiert. Ab der Beta-Version 3.6 unterstützt auch das beliebte Kompressions-Tool WinRAR moderne Dualcore-CPU's.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D106**

X1800 GTO MIT 16 PIPES

Wie wir in der letzten Ausgabe bereits vermutet haben, lassen sich die vier deaktivierten Pixel-Pipelines einer Radeon X1800 GTO frei schalten. Allerdings gibt es keine Garantie, dass die schlafenden Pipelines tatsächlich funktionieren. Risikofreudige Anwender müssen das Grafikkarten-Bios mit dem einer Radeon X1800 XL überschreiben. Die asiatische Internetseite HKECP stellt ein entsprechendes Tool zur Verfügung.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D108**

ANGEPASSTE TREIBER FÜR OBLIVION

Der Rollenspiel-Hit von Bethesda stellt höchste Ansprüche an die Hardware. ATI und Nvidia haben deshalb speziell für Oblivion angepasste Versionen ihrer Treiber bereitgestellt. Allerdings kann es mit diesen Treibern zu Problemen mit anderen Spielen kommen. Deshalb empfehlen beide Hersteller, den jeweiligen Treiber nur für Oblivion zu verwenden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D109**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D110**

VERKAUFT SAPPHIRE BALD NVIDIA-KARTEN?

Unsere englischsprachigen Kollegen von Hexus.net haben ein Interview mit dem CEO des weltgrößten ATI-Partners Sapphire veröffentlicht. Nach der größten Schwäche seines Unternehmens gefragt, antwortete der CEO: »Wir haben nur einen Lieferanten; für jedes Unternehmen ist es schlecht, von einem einzigen Unternehmen abhängig zu sein.«

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **D113**