GameStar-Chefredakteur Gunnar Lott lässt sich von unseren Lesern anschreien. Ausnahmsweise.

KOLUMNE

Reklame zum Reklamieren

Sie schleichen mit Sam Fisher um die Ecke, plötzlich steht ein Gegner vor Ihnen. Bevor Sie abdrücken können, friert das Bild ein – Werbung! Unrealistisch? Mag sein, die Finanzpolitik mancher Entwickler bewegt sich allerdings erschreckend in diese Richtung. Beispiel SWAT 4: In den USA hat ein Spieler im Code gestöbert und herausgefunden, dass das Programm aufzeichnet, wie lange und aus welchem Winkel (!) er die mit dem letzten Patch eingebauten Werbeposter anschaut. Was passiert mit solchen Daten? Steht in Zukunft ein Vertreter vor der Tür, der das im Spiel beworbene Produkt verkaufen will?

Gut, Werbung an sich stört mich nicht, immerhin sorgt die in manchen (Sport-)Spielen für Atmosphäre. Doch statt die Gewinne aus der Dauerreklame an die Spieler weiterzureichen (Senkt die Preise!), krallen sich Firmen wie Sony Online sämtliche Einnahmen, um etwa bei Planetside »die Weiterentwicklung zu finanzieren«. Wie es anders geht, zeigt Anarchy Online: Entweder Sie zahlen für ein werbefreies Spiel 12 Euro im Monat. Oder Sie greifen zur kostenfreien Version mit Ingame-Videowänden für Cola und anderen Kramskrams. So bliebe auch die von mir prophezeite Werbeunterbrechung nur ein schlechter Witz.

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

ZAHL DES MONATS

134.000

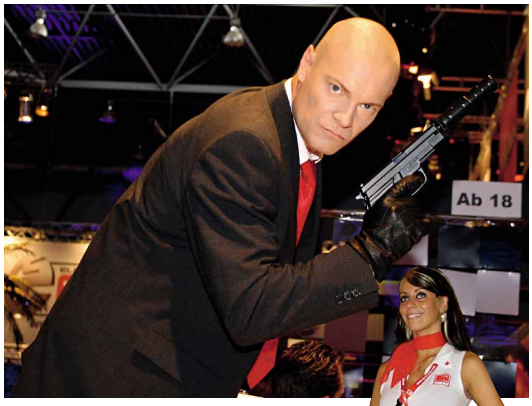
Games Convention-Besucher stürmten die Messehallen in Leipzig – 28 Prozent mehr als im Vorjahr.

GAMES CONVENTION 2005

Deutschlands Mitte muss vom 18. bis 21. August 2005 leergefegt gewesen sein. Denn während sich in Köln Tausende junge Menschen um den Papst scharten, waren scheinbar alle anderen in Leipzig: Die Games Convention 2005 erzielte mit 134.000 Besuchern einen neuen Rekord. Josef Rahmen, Geschäftsführer der Leipziger Messe GmbH, ist entzückt: »Wir hatten uns als Ziel 110.000 Besucher gesetzt. Diese Zahl haben wir schon am dritten Messetag überschritten.« Der Einzugsbereich der Games Convention wächst ebenso stetig: In diesem Jahr kamen 2.000 Journalisten aus 28 Ländern, um über Europas größte Erlebnis- und Fachmesse zu berichten. Wir waren mit dabei, haben internationalen Entwickler-Teams Löcher in die Bäuche gefragt, Gerüchte aufgeschnappt, Babes geknipst (➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H149), spannende Videos gedreht und zünftig mit unseren Lesern gefeiert. Die konnten uns am GameStar-Stand aushorchen, tolle Preise gewinnen und weltexklusiv erstmals über die neuste Folge von »Die Redaktion« lachen. Wem das noch nicht genug Kino war, der schaute sich am Stand nebenan Szenen aus dem **Doom**-Film an. Die waren allerdings längst nicht so spannend wie die GameStar-Comedy. Über 90 Prozent der Besucher und Aussteller kündigten an, im nächsten Jahr wieder zu kommen. Wenn das so weiter geht, muss die Leipziger Messe GmbH wohl nächstes Jahr anbauen.

Spieleexperten punkten in einer Quiz-Show.

Die Redakteure albern in den Fragestunden herum.



Furchterregend real: der Hitman.

Stargate SG-1: heftiger Streit zwischen Jowood und Perception.

RIESENÄRGER UM STARGATE SG-1

Das Sternentor schließt sich. Anfang August gab der österreichische Publisher Jowood bekannt, man habe den Vertrag mit dem australischen Entwicklerstudio Perception gekündigt. Offizieller Grund: Die Produktqualität entsprach nicht den Erwartungen. Tatsächlich hatte Perception schon kurz zuvor die Zusammenarbeit eingestellt, weil Jowood Zahlungsvereinbarungen nicht nachgekommen sei. Die Kernfrage des Firmenstreits wird nun ein österreichisches Gericht klären müssen: Wem gehört das Spiel? Die Orginalrechte an der Fernsehserie liegen bei der Filmfirma MGM, Perception hatte sie für das Spiel lizensiert. Laut Vertrag, so Jowood-Sprecher Jan Wagner zu GameStar, habe auch Jowood Rechte an Lizenz und Programmcode: »Durch die gegenseitige Vertragskündigung ergeben sich wechselseitige Ansprüche.« Jowood will ein neues Studio suchen, das **Stargate** weiter entwickelt. Perception kündigte dagegen bereits an, das Spiel mit einem anderen Publisher selbst fertig zu stellen. In Frage käme Namco, die das Spiel ursprünglich in den USA hätten vertreiben sollen, inzwischen aber von dem Vertrag mit Jowood zurücktraten.

Für die Österreicher ist der Ausgang des Gerichtsverfahrens möglicherweise existenzentscheidend. Fünf Millionen Euro hat Jowood bereits in die Entwicklung von **Stargate** investiert; für das erste Halbjahr 2005 musste die börsennotierte Firma 16,34 Millionen Euro Verlust melden. Der Handel mit Jowood-Aktien wurde kurzzeitig ausgesetzt. Potenzielle Profitbringer wie **Spellforce 2** und **Gothic 3** stehen erst für 2006 an. Mitte August beantragte Perception eine Insolvenzprüfung für Jowood; die Österreicher seien zahlungsunfähig. Nichts als eine Finte, beschwichtigt Jan Wagner: »Wir sehen diesem Schritt gelassen entgegen.«

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H121

WERBUNG IN SPIELEN

Anarchy Online-Abonnenten ist Werbung in Online-Rollenspielen längst bekannt. Jetzt steckt auch in **Planetside** Reklame. Im Gegensatz zu Anarchy Online sinken die Abogebühren dadurch nicht. Sony Online will mit den zusätzlichen Einnahmen die Weiterentwicklung von **Planetside** finanzieren. Auch die Spieler der US-Version von **Swat 4** »freuen« sich seit dem letzten Patch über neue Plakate im Spiel. Allerdings hat ein Fan den Netzwerkverkehr belauscht und festgestellt, dass das Spiel protokolliert, wie lange und aus welchem Blickwinkel eine Werbung angeschaut wird. Zusammen mit der Spieler-ID kann der Werbekunde so ein komplettes Profil erstellen. In allen drei Fällen stammt die Werbung von Massive Inc., einer Firma, die sich auf Reklame in Spielen spezialisiert hat.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H120

Planetside: Werbung soll die Entwicklung sichern.

INFOFLUT VON VALVE

Laut einer Steam-News hat Entwickler Valve die Arbeiten am **Half-Life 2**-Addon **Aftermath**, dem Bonus-Level **Lost Coast** und dem Multiplayer-Shooter **Day of Defeat Source** abgeschlossen. Bis zum Release soll nur noch am Feinschliff gearbeitet werden. Neben der neuen High-Dynamic-Range-Technologie will Valve in **Lost Coast** eine Kommentarfunktion integrieren. Damit können sich Spieler wie in **Chronicles of Riddick** Anmerkungen der Entwickler anhören. DM FAB

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H144

In Lost Coast wird es Audio-Kommentare geben.

KURZMELDUNGEN

BLIZZARD NORTH GESCHLOSSEN

Laut Blizzard-Präsident Mike Morhaime wird die Firmenniederlassung im nordkalifornischen Redwood City, Blizzard North, geschlossen. Ein Großteil des Teams soll zum Hauptsitz nach Irvine wechseln, um die Arbeiten an einem bisher unbekannten Projekt dort fortzuführen. Blizzard North war bisher für die Entwicklung der Diablo-Serie verantwortlich.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H111

QUAKE 3: QUELLTEXT VERÖFFENTLICHT

Der Shooter-Entwickler id Software hat den Quellcode für das sechs Jahre alte Quake 3: Arena freigegeben. Die General Public License (GPL) erlaubt die kostenlose Nutzung und Weiterentwicklung des Codes, sofern die Ergebnisse ebenfalls der Öffentlichkeit zur freien Verfügung gestellt werden.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H154

BAPHOMETS FLUCH 4

THQ und Entwickler Revolution haben für Sommer 2006 den vierten Teil der Adventure-Reihe Baphomets Fluch angekündigt. »Die Nachfrage nach einem weiteren Teil war überwältigend«, meint Revolution-Chef Charles Cecil. »Nun sind wir glücklich, dass wir mit THQ eine Fortsetzung entwickeln können, die das Genre durch Innovationen voranbringen wird.«

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H122

BALD SPIELE UM BOURNE-THRILLER?

Vivendi hat sich die Rechte an den Spionage-Romanen von Robert Ludlum gesichert. Der Autor verkaufte bereits über 290 Millionen Bücher und ist Wegbereiter der beiden Hollywood-Filme Die Bourne-Identität und Die Bourne-Verschwörung. Konkrete Details zu ersten Titeln sollen laut Vivendi noch folgen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H115

WORLD OF WARCRAFT ALS SAMMELKARTEN-SPIEL

Die Firma Upper Deck wird im kommenden Frühjahr ein Sammelkartenspiel zu World of WarCraft veröffentlichen. Zudem sollen Veranstaltungen organisiert werden, auf denen sich die Spieler mit Gleichgesinnten austauschen können. Von Upper Deck stammt auch das Kartenspiel Yu-Gi-Oh.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H143

VERLIEBT IN BERLIN

Radon Labs (Projekt Nomad) wurde von Publisher DTP (Dungeon Lords, Runaway) mit der Entwicklung eines Adventures zur populären SAT.1-Telenovela Verliebt in Berlin betraut. Dabei soll das Team eng mit House of Tales (Moment of Silence) zusammenarbeiten. Das Point&Click-Adventure rund um Lisa Plenske erscheint wahrscheinlich noch vor Weihnachten.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H117

CODENAME PANZERS 2

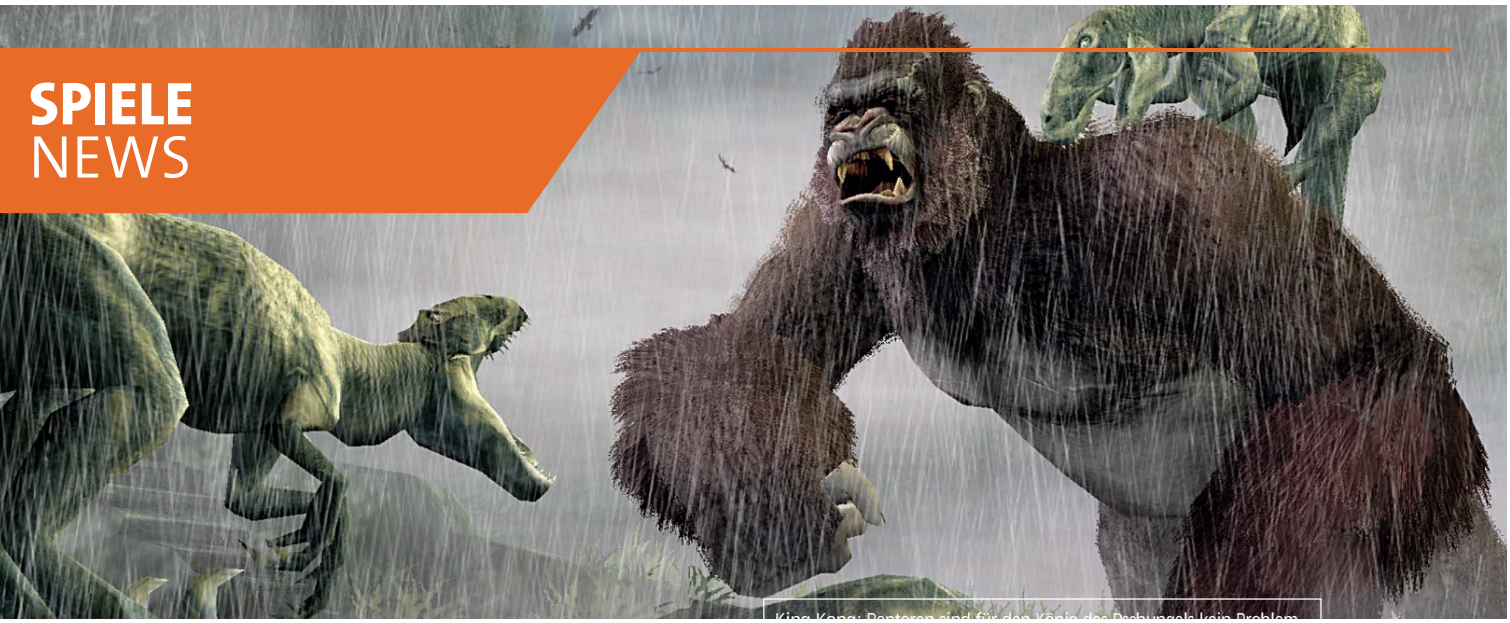
Der deutsche Publisher 10tacle (GTR) hat sich die Rechte an Codename Panzers 2 gesichert, dem offiziellen Nachfolger von Panzers: Phase 2. Laut 10tacle soll das Spiel 2008 für den PC auf den Markt kommen und erstmals das Weltkriegsszenario verlassen. Weitere Umsetzungen sind angedacht.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H124

DTP KÜNDIGT EGO-SHOOTER AN

DTP hat auf der Games Convention einen Schleich-Shooter angekündigt. In Sabotage schlüpfen Sie in die Haut der Agentin Violette Summer, die 1943 in Frankreich, Polen und Deutschland Sabotage-Aufträge erledigen muss. Dabei soll der Titel, der schon vor Jahren angekündigt und zwischenzeitlich auf Eis gelegt worden war, laut DTP einen »Film-Noir-Look« erhalten. Erscheinungstermin ist frühestens im Sommer 2006.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H133



KOLUMNE

Tschüss CD!

Worin werden die meisten Spiele verpackt? In DVD-Boxen. Und was findet man darin auch heute noch viel zu selten? Die namensgebenden DVDs. Microsofts Dungeon Siege 2 ist da das beste Beispiel.
Drei splitternackte CDs liegen eng gepresst auf einer Plastikspindel. Datenträger Nummer vier fristet sein Dasein in einer wenig schmuckvollen Papierhülle, verschämt unters Handbuch gequetscht. So was sieht nicht nur doof aus. Das ungewollte Jonglieren mit dem Silberling-Quartett bei der Installation nervt auch. Dabei ist es komplett überflüssig. Warum wird Dungeon Siege nicht einfach auf einer DVD geliefert? Bei den Spielkonsolen geht das doch auch!

Aber klar, dahinter steckt die Angst des US-Publishers, dass sich die Gewölbehatz nicht mehr auf jedem Hausfrauen-Küchen-PC irgendwo in Süd-Kansas installieren lässt. Liebe Microsofties, ich verrate euch jetzt mal ein Geheimnis: Auf so einem Gerät läuft Dungeon Siege 2 doch sowieso nicht. In jedem Rechner, der in den letzten drei Jahren gekauft wurde, steckt ein DVD-Laufwerk. Also bitte seid so nett und erspart uns in Zukunft den unfreiwilligen Job als Diskjockey.

Mick Schnelle, Redakteur
mick@gamestar.de

KING KONG

Auf der Games Convention sahen wir uns eine neue Version von **Peter Jackson's King Kong** an. Der Titel kommt ähnlich wie **Chronicles of Riddick** ohne Interface aus. Wenn Held Jack etwa eine Waffe plus Munition findet, gibt es keine Einblendung, die Ihnen verrät, wie viele Kugeln der Held noch zur Verfügung hat. Stattdessen hören Sie Jack immer mal einen Satz sagen wie: »Jetzt habe ich noch zwei Magazine!« Munition ist in **King Kong** ohnehin Mangelware. Deswegen muss sich Jack häufig die Umgebung zu nutze machen, Raptoren in Feuerfallen locken oder gefräßige Flugsaurier mit einem vorher erlegten Tier weglocken.

Der zweite Hauptcharakter des Spiels hat solcherlei Probleme nicht. Tore, für die Jack erst einen Öffnungsmechanismus finden muss, haut King Kong mit zwei Schlägen zu Kaminholz. Der Riesenaffe prügelt sich mit der restlichen Fauna, um die weiße Frau zu beschützen. Dabei reißt er auch schon mal Bäume aus und verdrischt damit einen T-Rex – und erledigt ihn dann mit einem von drei »Finishing Moves«. **King Kong** soll bereits im November fertig sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H152

SHADOWGROUNDS

Das bisher unbekannte finnische Entwicklerstudio Frozenbyte arbeitet zur Zeit am Actionspiel **Shadowgrounds**. Darin ballern Sie sich als Marine durch eine verlassene Raumstation. Wer an **Doom 3** denkt, ist jedoch auf dem Holzweg: Wie in der alten Spielhallen-Zeit blicken Sie aus der Vogelperspektive auf die Spielwelt und steuern den Helden von unten nach oben – stets in den nächsten Gegner-Haufen.

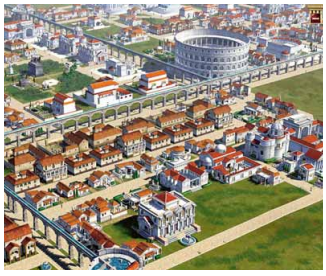
Shadowgrounds protzt jedoch (ähnlich wie 1999 der Draufsicht-Klassiker **Expendable**) mit zeitgemäßer Grafik und eindrucksvollen Licht- und Schatteneffekten. Wenn Sie mit dem Flammenwerfer Aliens kross rösten, wabert rotes Licht an den Wänden. Vor allem der Soundtrack hilft, den Spieler in die dichte Atmosphäre zu ziehen. Das versprechen zumindest die Entwickler. Erscheinen soll das Spiel noch im dritten Quartal 2005.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H151

CAESAR 4

Im Gegensatz zum Vorgänger **Caesar 3** von 1998 nutzt das Aufbauspiel **Caesar 4** 3D-Grafik, die allerdings recht detailarm wirkt. Das Spielprinzip bleibt weitgehend unverändert, als römischer Statthalter errichten Sie eine Metropole und verteidigen sie gegen Barbaren. Damit die Siedlung wächst, müssen Sie die Bedürfnisse Ihrer Bürger befriedigen. Patrizier etwa sehnen sich nach Bildung, also bauen Sie Universitäten. Neu: Jeder Bürger soll schlau auf seine Umgebung reagieren. Zum Beispiel gehen hungrige Römer zum nächsten Laden, um Brot zu kaufen. Bis Sie zum Laden wandern können, wird's aber noch dauern: Entwickler Tilted Mill (**Kinder des Nils**) will **Caesar 4** im Herbst 2006 veröffentlichen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H142



Caesar 4: Sie werden antike Metropolen bauen.

DARKSTAR ONE

Ascaron hebt ab ins Weltall: Mit **Darkstar One** arbeitet das deutsche Entwicklerteam an einem würdigen **Freelancer**-Erben. Auf der Games Convention hat uns eine frühe Version bereits mächtig beeindruckt – kein Wunder, schließlich bringt das Team um Daniel Dumont (**Patrizier 2**) geschickt die eigenen Stärken in die Umlaufbahn. Wie **Port Royale 2** soll **Darkstar One** eine lebendige, realistische Welt simulieren. Wenn ein Frachter tonnenweise Raketen zu einer Station liefert, sinkt entsprechend der Preis – es sei denn, Sie überfallen vorher das Raumschiff. Zum Handelssystem gesellen sich Rollenspielelemente im Stil von **Sacred**, der Held ist quasi Ihr Raumschiff: Mit jedem Levelaufstieg dürfen Sie Ihrem Baby neue Stationen, Flügel oder Andocksysteme spendieren. Je nach Ausrüstung verändern sich Ladevolumen, Manövrierfähigkeit sowie verwendbare Waffen – und damit auch Ihre Spielweise. Die actionlastigen Gefechte funktionieren wie in **Freelancer** per Maus. **Darkstar One** soll im ersten Quartal 2006 die Startrampe verlassen.

Darkstar One: Die zahlreichen, effektreichen Gefechte steuern Sie wie in Freelancer mit der Maus.

WAR FRONT

Was ist groß, grün und feuert aus fünf Rohren? Richtig, ein sowjetischer Superpanzer. Der wurde im Zweiten Weltkrieg zwar nie gebaut, taucht aber in **War Front** auf. Denn das Echtzeit-Strategiespiel versetzt den Weltkrieg in ein Paralleluniversum, in dem reale Panzer (Tiger, Panther) Seite an Seite mit futuristischen Waffen existieren. Glanzpunkt ist die detaillierte Grafik samt überzeichneter Explosionen; Artillerieraketen etwa ziehen einen Feuerschweif hinter sich her und krachen mit gleißenden Detonationen in Panzer. Der bunte Look und auch das Spielprinzip erinnern an **C&C Generäle**: Meist bauen Sie eine Basis, stellen eine Armee auf und zerlegen das feindliche Lager in einer spektakulären Schlacht. Im ersten Halbjahr 2006 soll **War Front** erscheinen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G139

War Front glänzt mit überzeichneten Effekten.

PANZER ELITE ACTION

Moment, das passt doch nicht: Branchenlegende Bob Bates entwarf einst Adventures wie **Eric the Unready**, berät aber im Augenblick die Entwickler eines Actionspiels. Das heißt **Panzer Elite Action**, stammt vom slowenischen Team Zootfly und bietet Ballern pur: Mit einem Weltkriegs-Panzer rumpeln Sie über Schlachtfelder und sprengen feindliche Tanks. Das spielt sich actionreich, kann aber auf Dauer eintönig werden. Und hier kommt Bates' Adventure-Erfahrung zum Tragen: »Wir wollen nicht nur Action bieten, sondern auch Geschichten erzählen«, erklärt er. So kämpfen Sie als deutscher, russischer und amerikanischer Anführer. Jeder Kommandant hat eine Persönlichkeit; der Deutsche etwa verachtet seine Kameraden – und erkennt zu spät, dass er damit schlecht fährt. Diese Storyhäppchen sollen **Panzer Elite Action** vom Weltkriegs-Einerlei abheben, wenn das Actionspiel am 18. November 2005 erscheint.

Panzer Elite Action: Der russische Tank gerät in einen Luftangriff.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H138

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Im Oktober diesen Jahres geht das Action-Rollenspiel **Knights of the Temple** in die zweite Runde. Die Story ist etwa 20 Jahre nach Teil 1 angelegt. Der Auftrag: Sie sollen drei magische Artefakte finden. Doch im Gegensatz zum Original müssen Sie in **Knights of the Temple 2** nicht dem roten Faden folgen. Stattdessen gibt es drei Kampagnen, eine für jedes Artefakt. Kommen Sie in einer Kampagne mal nicht weiter, wechseln Sie einfach zur nächsten. Insgesamt warten 22 Quests plus Nebenaufgaben in den 36 Levels. Mit den 30 Waffen (vom Knüppel bis zur Zweihand-Axt) dürfen Sie allerhand anstellen. Denn wie in **Die Rückkehr des Königs** lernen Sie mit Levelaufstiegen neue Bewegungsabläufe und bauen diese bis zu fünf Mal aus. **Knights of the Temple 2** erscheint nur für den PC und die Xbox.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G113

Knights of the Temple 2: weniger Linearität, mehr Rollenspiel.

GHOST WARS

Digital Reality bleibt dem Krieg treu. Nach **Afrika Korps vs. Desert Rats** wird nun an **Ghost Wars** gearbeitet – einer Mischung aus Echtzeit-Strategiespiel und Shooter. Mit Spezialeinheiten kämpft man unter anderem in Kuba gegen Terroristen. Die Grafik besticht durch detaillierte Texturen, Normal Mapping und Einheiten mit über 3.000 Polygonen. Auf Wunsch schlüpfen Sie in eine beliebige Einheit. So bekämpfen Sie die Terroristen aus der Ego-Perspektive oder lenken den Panzer von Hand.

Basisaufbau und Management fehlen, dafür gewinnen Einheiten an Erfahrung und können in nächste Schlachten übernommen werden. Erscheinen soll der Titel im ersten Quartal 2006.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H148

Ghost Wars: Spezialeinheiten bekämpfen Terroristen in Kuba – strategisch oder in der Shooter-Variante.

X 3

Bernd Lehan erneuert das Universum: Auf der GC präsentierte uns der Entwicklungsleiter von Egosoft (**X 2**) eine aktuelle Version von **X 3**. Noch nicht neu: Im Weltraumspiel arbeiten Sie sich wieder vom Piloten hoch zum Tycoon mit eigener Flotte – in einem riesengroßen, lebendigen All. Erste Neuerung: **X 3** basiert auf einer frischen 3D-Engine mit spektakulären Effekten; Planeten spiegeln sich sogar auf den polierten Metallhüllen der detaillierten Raumschiffe. Zweite Neuerung: Die Bedienung wird entschlackt. Statt mittels Tastatur in Menüs zu wühlen, geben Sie Befehle an Ihre KI-Mitstreiter nun per Maus – über eine übersichtliche Iconleiste, die Sie per Tastendruck in die Cockpitansicht einblenden. Dritte Neuerung: Die Handlung wird nicht in Zwischenfilmen erzählt, sondern größtenteils über Funksprüche – das wirkt lebendiger. Damit hat Egosoft viele unserer Kritikpunkte an **X 2** ausgeräumt. Ob's hilft, erfahren wir, wenn **X 3** im 4. Quartal 2005 erscheint.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H137

X 3: Raumstationen werden Sie auch wieder selbst errichten dürfen.

OUTFRONT 2

Die Soldaten werden bald abgelöst: **Outfront 2** (Arbeitstitel) ist der Nachfolger des Echtzeit-Taktikspiels **Soldiers**. Wie im Vorgänger führen Sie einen Trupp Elitesoldaten über Schlachtfelder im

Outfront 2: Ihre Jungs dürfen im Echtzeit-Taktikspiel auch wieder Panzer übernehmen.

Zweiten Weltkrieg und dürfen einen Soldaten oder ein Fahrzeug direkt per Maus und Tastatur steuern. **Outfront 2** bietet aber nicht nur detailreichere Fahrzeuge und Landschaften, sondern auch neue spielerische Qualitäten: Wie in **Company of Heroes** gehen Ihre schlauen Soldaten selbstständig in Deckung, robben in Bombenkrater und kriechen an Mauern entlang. Dank der detailgenauen Physik-Engine dürfen Sie Häuser Stein für Stein zerlegen; Trümmer verletzen sogar nahe Truppen. Das hat spielerischen Sinn: Um eine feindliche Patrouille auszuschalten, kapern Sie einen Panzer und feuern auf eine Wand: Staub wallt auf, die Mauer kracht zusammen und begräbt den Gegner. Laut Anatoly Subbotin vom russischen Pubilsher 1C soll **Outfront 2** zudem einfacher werden als das bockschwere **Soldiers**. Im 1. Quartal 2006 wird der Titel erscheinen.

EMERGENCY ROOM

Ein Clown hat Magengrimmen, der Karate-Champ bricht sich alle Knochen, ein Reporterteam klebt am gerade eingelieferten Hollywoodstar – ähnlich chaotisch-dramatisch wie in der Fernsehserie soll's in der Krankenhaus-Simulation **Emergency Room** des US-Entwicklers Legacy Interactive zugehen. Komplizierte Operationen stehen nicht an, Sie scheuchen Ihren aufstrebenden Jungarzt durch Alltagsaufgaben, während Sie in **Sims**-Manier auf Stresswerte achten und durch Plaudereien Beziehungen zu Medizinern und Schwestern knüpfen. Mit der Erfahrung steigen die Fähigkeiten, Sie investieren rollenspieltypisch in Fachrichtungen und Spezialtalente. Mit von der Partie: Die digitalen Konterfeis der Fernseh-Doktoren Susan Lewis, John Carter und Gregory Pratt. Die deutsche Version soll die passenden Synchronstimmen enthalten, im Laden steht sie laut Publisher Mindscape am 7. Oktober.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H140

Emergency Room: Virtuelle Akkord-Behandlungen.

PRINCE OF PERSIA 3

Der Prinz hat es bald geschafft: Laut Ubisoft Montreal ist der dritte Teil der letzte in der Saga um den magischen Sand. Für **Prince of Persia 3** verspricht Ubisoft zudem eine bessere Balance zwischen Story und Action. Apropos Action: Prinz Pluderhose hat wieder dazugelernt. So genannte Speedkills lassen ihn Feinde ohne Gegenwehr niederstrecken. Voraussetzung für einen Speedkill: Der Gegner hat den Helden noch nicht erspäht. Es handelt sich dabei also um die klassische Überrumpelungstaktik, die aber Prinz-mäßig brillant choreographiert wird.

Des Prinzen böser Doppelgänger ist das Ergebnis eines Unfalls mit magischem Sand, einer Metallkette und der Kaiserin der Zeit. Stets, wenn es dem Thronfolger so richtig in den Adern brodelt, wird aus ihm eine dunkle Variante, die statt Schwertern die besagte Metallkette nutzt, um sich seiner Haut zu erwehren. Im 4. Quartal soll das letzte Kapitel der Geschichte fertig sein.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: G155

Prince of Persia 3: Diesem Bossgegner muss der Held die Augen ausstechen, um ihn besiegen zu können.

SPARTA ANCIENT WARS

Rohes Fleisch, Oliven und hin und wieder ein Napf Blutsuppe – die Ernährung der Spartaner war ziemlich karg. Umso üppiger fällt dafür das Echtzeit-Strategiespiel **Sparta – Ancient Wars** aus. Darin führen Sie die streitbaren Griechen zum Beispiel gegen die Perser. Epochensprünge gibt's nicht, dafür ein ausgeklügeltes Waffensystem: Ihre Männer können Schwerter und Schilde gefallener Feinde aufsammeln und selbst verwenden. Wie in **Diablo 2** haben Kämpfer zwei Waffensets, die Sie auf Knopfdruck umschalten, etwa von Bögen auf Lanzen. Ein Einheitenlimit entfällt, allerdings müssen Sie alle Soldaten und Arbeiter regelmäßig mit Nahrung versorgen und dafür genug Bauernhöfe errichten. Aber Vorsicht, die sind deshalb für Gegner ein beliebtes Ziel. Gemein: Setzt der Feind eine Farm in Brand, greift das Feuer unter Umständen auf andere Felder und Gebäude über – die Physik-Engine macht's möglich. Die sorgt auch dafür, dass Felsen und Baumstämme realistisch von Hügeln in die Schlachtreihen kullern, Katapultgeschosse auch mal abprallen und Schiffe stilvoll auseinander brechen. Letztere sollen eine große Rolle spielen, schließlich waren die Griechen auch eine mächtige Seemacht. Publisher Playlogic will die Spartaner Ende 2006 loskämpfen lassen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H141

Sparta: Landungsoperation an persischen Ufern.

ANSTOSS 2006

Fan-Konflikte können Sie künftig mit **Anstoss 2006** austragen, denn der Fußballmanager von Ascaron unterstützt erstmals Netzwerk-Partien für bis zu vier Spieler. Außerdem feiert das Büro-Menü aus den Anfangstagen der Serie ein Comeback – diesmal allerdings in schlau. Auf dem Flipchart finden Sie wertvolle Informationen zum nächsten Gegner (etwa bevorzugte Taktik oder besonders gefährliche Spieler). Der Monitor zeigt automatisch die Menüs an, die in der jeweiligen Woche Ihre Aufmerksamkeit erfordern. Für Zusatzmotivation soll der neue Renommee-Wert sorgen, der sowohl den Erfolg Ihres Vereins als auch Ihrer Trainerarbeit misst. Nichts ändern wird sich bei der Darstellung der Spieltage: eine Kombination aus vorberechneten 3D-Szenen und Textmodus, der jedoch mehr Sätze spendiert bekommen soll. Ob das reicht, um den **Fußballmanager 2006** zu schlagen, wird sich im kommenden Februar zeigen. PET GR HK CS MS MR

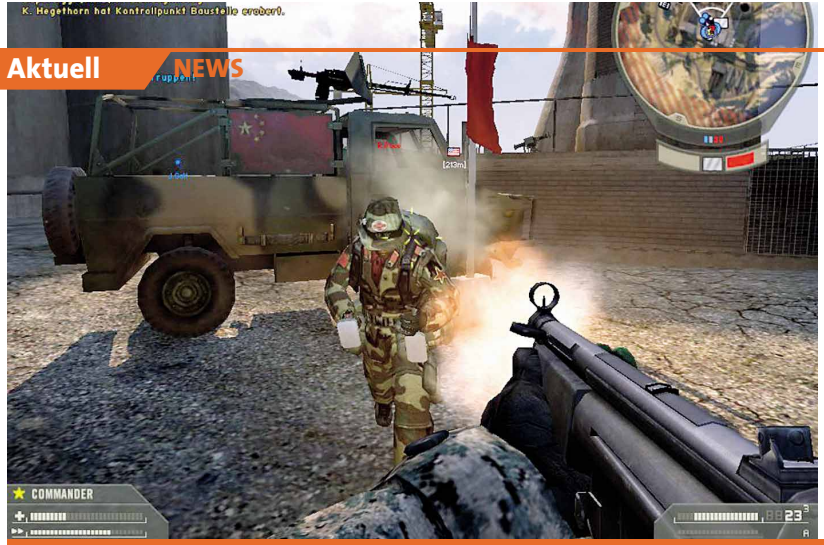
GEHEIMTIPP DES MONATS

GameStar 10/05

BLOOD MAGIC

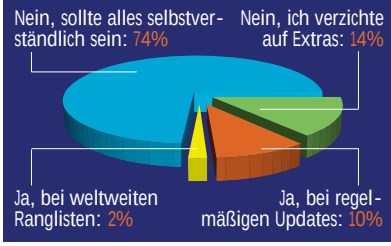
Der Zauber ist mächtiger als das Schwert – zumindest in Blood Magic: Das Action-Rollenspiel dreht sich ganz um Magie, normale Waffen sind nebensächlich. So bringen Sie Ihrem Helden Sprüche aus zwölf Kategorien bei, darunter heilige Magie sowie Feuer- und Giftzauber. Je nach Ihrer Wahl verändert sich dabei das Aussehen des Recken. Wenn Sie ihn die ersten Luftsprüche lehren, wachsen ihm kleine Flügel. Die werden größer, je mehr Windzauber er paukt – irgendwann beginnt der Charakter zu fliegen. Giftmagier wiederum verwandeln sich in ein Spinnenmonster. Die Wahl der Magiesorten beeinflusst zudem die Story. So gibt es sechs gute (heilige Magie, Luft, etc.) und sechs böse Schulen (unheilige Magie, Gift, etc.). Wer viele gute Sprüche lernt, besiegt am Ende den bösen Dämon Modo; fiese Helden hingegen verhelfen ihm zur Macht. Also passen Sie durch die Magiewahl Charakter und Handlung Ihren Vorlieben an. Das hebt Blood Magic von eher linearen Titeln wie Diablo 2 und Sacred ab. Auch grafisch macht's eine gute Figur – dank schicker Zaubereffekte. Erscheinen soll Blood Magic im 4. Quartal 2005.

Die Zauber glänzen mit netten Effekten.



FRAGE DES MONATS AUGUST:

»Würden Sie bei Shootern für einen Online-Modus zusätzliche Abo-Gebühren zahlen?«



ERGEBNIS: Abo-Gebühren funktionieren offenbar nur bei einzigartigen Online-Erfahrungen wie World of WarCraft. Für unsere Leser gehört Multiplayer-Fähigkeit dagegen zur Standardausrüstung von Shootern.

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 09/2005

GAMESTAR-CHARTS 10/2005

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Battlefield 2	Multiplayer-Shooter	EA / Digital Illusions	08/05	93	16	¤ 42,89	www.froeschl.de
2	GTA San Andreas	3D-Action	Rockstar / Rockstar North	08/05	90	16	¤ 39,57	www.mindfactory.de
3	Madden 2006	Sportspiel	EA Sports / EA Tiburon	NEU	86	ohne Beschr.	¤ 42,33	www.mindfactory.de
4	Dawn of War: Winter Assault	Echtzeit-Strategie-Addon	THQ / Relic	NEU	85	16	¤ 22,60	www.mindfactory.de
5	Atari Collection Rollenspiele	Spielesammlung	Atari / diverse	09/05	85	16	¤ 25,83	www.spielwaren-guenstig.de
6	Falcon 4.0 Allied Force	Flugsimulation	ASH / Lead Pursuit	09/05	85	12	¤ 27,49	www.amazon.de
7	MotoGP 3	Rennspiel	THQ / Climax	09/05	85	ohne Beschr.	¤ 37,71	www.mindfactory.de
8	Panzers Phase 2	Echtzeit-Taktik	CDV / Storm Region	09/05	85	16	¤ 39,89	www.froeschl.de
9	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft / Gas Powered Games	NEU	84	12	¤ 44,99	www.amazon.de
10	Die Sims 2: Nightlife	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / Maxis	NEU	83	ohne Beschr.	¤ 26,44	www.spielwaren-guenstig.de
11	Live for Speed S2	Rennspiel	Live for Speed / Live for Speed	NEU	83	nicht geprüft	¤ 24,00	www.liveforspeed.com
12	Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!	Aufbauspiel-Addon	Atari / Frontier	08/05	83	6	¤ 25,28	www.spielwaren-guenstig.de
13	Fahrenheit	Action-Rollenspiel	Atari / Quantic Dream	NEU	82	16	¤ 42,17	www.shop.el-computer.de
14	Total Overdose	3D-Action	Eidos / Deadly Games	NEU	82	nicht geprüft	¤ 42,65	www.spielwaren-guenstig.de
15	Siedler 5: Legenden	Aufbauspiel-Addon	Ubisoft / Bluebyte	NEU	80	6	¤ 21,43	www.spielwaren-guenstig.de
16	Atari Collection Strategie	Spielesammlung	Atari / diverse	09/05	80	6	¤ 25,33	www.spielwaren-guenstig.de
17	NWN: Pirates of the Sword Coast	Rollenspiel-Addon	Bioware / Bioware	09/05	80	12	¤ 7,68	http://nwn.bioware.com
18	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Zuxxez / Reality Pump	08/05	77	12	¤ 37,90	www.mindfactory.de
19	Psychonauts	Jump&Run	Majesco / Double Fine	08/05	77	nicht geprüft	-	(nur per US-Import)
20	Worms 4 Mayhem	Action-Spiel	Codemasters / Team 17	09/05	75	6	¤ 24,84	www.shop.el-computer.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 08/2005, 09/2005 und 10/2005. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H1

LESER-CHARTS AUGUST

Platz		Spiel
1	(2)	Battlefield 2
2	(1)	GTA San Andreas
3	(3)	Half-Life 2
4	(4)	World of WarCraft
5	(6)	Gothic 2
6	(5)	Far Cry (dt.)
7	(7)	WarCraft 3
8	(8)	Diablo 2
9	(16)	Counterstrike Source
10	(18)	Call of Duty
11	(9)	Rome: Total War
12	(12)	Stronghold 2
13	(13)	Doom 3
14	(11)	Counterstrike
15	(14)	Need for Speed Underground 2
16	(20)	Guild Wars
17	(15)	Splinter Cell 3
18	NEU	Die Sims 2
19	NEU	Schlacht um Mittelerde
20	(17)	Dawn of War

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 09/2005

VERKAUFS-CHARTS AUGUST

Platz		Spiel
1	(1)	Battlefield 2
2	(2)	GTA San Andreas
3	(5)	Guild Wars
4	(4)	Half-Life 2
5	(13)	Empire Earth 2
6	(7)	Die Sims 2
7	NEU	Panzers Phase 2
8	(9)	Stronghold 2
9	(11)	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre
10	(8)	Earth 2160
11	NEU	Worms 4 Mayhem
12	(10)	Dungeon Lords
13	(16)	Rollercoaster Tycoon 3
14	(6)	Radsport Manager Pro 2005/2006
15	NEU	GTA 3
16	(12)	Juiced
17	(18)	Flight Simulator 2004
18	NEU	Madagascar
19	NEU	Die Sims Deluxe
20	NEU	Panzers

09/2005 nach den Verkaufszahlen von SATURN

SPIELE-VERDROSSENHEIT

SPORT IST MORD. Sportspiele gehörten noch nie zu den beliebtesten Genres unserer Leser – mit **Need for Speed Underground 2** ist zurzeit nur ein Sporttitel in der Leser-Hitliste vertreten. Allerdings rollt demnächst die neue Generation der EA-Sportspiele an: **Fifa 2006**, **NHL 2006**, **Madden 2006**. Ob die dem einen oder anderen Shooter den Rang ablaufen?

WOW WEG. Letzten Monat noch verbuchte **World of WarCraft** Platz 3 in den Verkaufscharts – jetzt ist das Spiel verschwunden. Lässt die anfängliche Begeisterung etwa nach? Von wegen: Der Titel ist vielerorts ausverkauft – mal wieder. Blizzard wird's freuen, immerhin verspricht das geplante Addon bald ähnliche Zustände.

HEISSER HERBST. Das Sommerloch scheint zu Ende zu sein. Wie komme ich darauf? Alle Neueinsteiger in der Liste aktueller Top-Titel kassierten von uns mehr als 80 Punkte. Zudem bekamen immerhin zwei Titel (**Madden 2006** und das **Dawn of War**-Addon **Winter Assault**) einen Gold-Award, **Dungeon Siege 2** ist nur knapp vorbeigeschlittert. Die Regentage dürfen kommen!

Daniel Matschijewsky, Redakteur
danielm@gamestar.de

Laserkampf: Logitechs G5 ist bereits erhältlich, Konkurrent Razer legt mit der Copperhead in einem Monat nach.

KOLUMNE

Modding Convention

Ist es eine Disco? Ist es ein Ufo? Nein, es ist Super-PC! Die Modder sind nicht mehr im kommen, sie sind schon gekommen, haben sich über alle Medien ergossen und erobern zur Zeit sogar die letzten Bastionen angegrauter Langeweile und ignoranter Einseitigkeit: die PC-Abteilungen bei Karstadt & Co. sowie TV-Zeitungen vom Format »Fernsehwoche«. Und was mittlerweile von 3Sat bis zum Lesezirkel blinkt und leuchtet, ist auf der GC natürlich Hardware-Thema Nummer Eins. Auch bei den Softwareherstellern kommt kaum ein Präsentationsrechner mehr ohne tiefer gelegtes Astral-Gehäuse aus. Revoltec hat in Leipzig sogar einen Lüfter vorgestellt, auf dessen rotierende Lamellen die Temperatur im Gehäuseinneren projiziert wird. Vielleicht lässt sich hier ja sogar eine Grußbotschaft programmieren. Aber an wen, verdammt? Wer bekommt denn so einen Rechner im Normalfall eigentlich zu sehen, bis auf den Besitzer und zwei, drei seiner Kumpel? Wozu der ganze Aufriss? Und zum Mädels abschleppen taugt so ein Ding ja nun mal auch nicht.

Halt, ich ertappe mich immer wieder dabei, bei diesem Thema voreingenommen zu sein. Dabei müsste ich es besser wissen: Unsere wenigen Artikel zum Thema Case Modding kommen bei Ihnen, unseren Lesern, überdurchschnittlich gut an. Es ist eben ein emotionales Ding, ein Seismograph für die Leidenschaft, die PC-Spieler für ihr Hobby entwickeln. Vom Arbeitstier zum Kultobjekt, gut so. Aber ein Thema für die GameStar? Machen wir hier zuwenig, würden Sie gerne mal eine Bildstrecke mit den coolsten Mods sehen, Reportagen über ihre Entstehung oder ihre Entwickler lesen? Schreiben Sie Ihre Meinung an michael@gamestar.de.

Michael Trier, Stellvertretender Chefredakteur
michael@gamestar.de

LOGITECH G5 VS. RAZER COPPERHEAD

Logitech und Razer liefern sich einen packenden Laserkampf um die beste Spielermaus: Logitechs kabelgebundene **G5** scannt den Untergrund mit einem 2.000 dpi präzisen Laser. Wie bei unserer Mausreferenz **MX518** können Sie auch bei der **G5** die Abtastrate in drei Stufen einstellen (2.000, 800 oder 400 dpi). Um die Maus den individuellen Bedürfnissen anzupassen, packt Logitech fein abgestufte Gewichte in den Karton. Dem kabellosen Modell **G7** fehlen diese Gewichte. Dafür hat Logitech den Empfänger um einen USB-Port und einen Speicherkartenleser erweitert – praktisch. Form und Basisfunktionen leihen sich beide Nager von ihren Vorgängern. Die Preise ziehen kräftig an: rund 75 Euro kostet die **G5**, knapp 100 Euro die **G7**.

Razer will rund einen Monat später mit der **Copperhead** zurückschlagen. Die ebenfalls 2.000 dpi scharfe Abtastrate können Sie in vier Stufen einstellen. Der Sensor ist stets aktiv, auch wenn Sie die Maus nicht bewegen. Das kostet zwar Strom, vermeidet aber lästige Verzögerungen (Lags). Alle sieben Tasten können Sie frei belegen – auch mit selbst erstellten Makros. Bis zu fünf Belegungsschemata sichert die Maus in den internen 32-KByte-Speicher (interessant zum Beispiel beim Einsatz an mehreren PCs). Die **Copperhead** soll rund 80 Euro kosten und wird in drei Farbvarianten erscheinen.

LOGITECH: ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H155
RAZER: ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H156

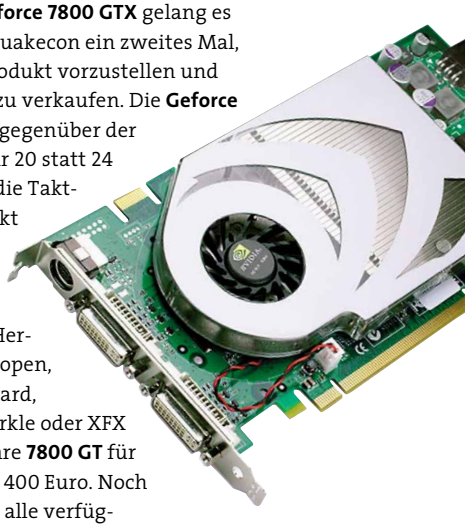
NEUER DVD-BRENNER VON SONY

Sonys neuer DVD-Brenner **DRU-810A** mit IDE-Schnittstelle soll eine Dual-Layer-DVD, egal welchen Formats, dank achtfacher Schreibgeschwindigkeit in nur fünfzehn Minuten füllen. Einschichtige DVD±R-Rohlinge beschreibt er mit 16fachem Speed. Bei DVD+RW sinkt das Tempo auf achtfach, bei DVD-RW auf sechsfach. Mit herkömmlichen CD-Rohlingen hält der **DRU-810A** durch 48fachen Speed selbst mit flotten CD-Brennern Schritt. Die Sony-Schleuder unterstützt allerdings keine DVD-RAM-Scheiben. Inklusive einer schwarzen Frontblende und der Brennsoftware **Nero 6.6 SE** soll das in Kürze erscheinende IDE-Modell 100 Euro kosten. Die externe USB-2.0-Variante **DRX-810UL** will Sony für knapp 150 Euro in die Läden stellen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H130

GEFORCE 7800 GT

Nach der **Geforce 7800 GTX** gelang es Nvidia zur Quakecon ein zweites Mal, ein neues Produkt vorzustellen und auch gleich zu verkaufen. Die **Geforce 7800 GT** hat gegenüber der **7800 GTX** nur 20 statt 24 Pixel-Pipes, die Taktfrequenz sinkt leicht von 430/ 1.200 auf 400/ 1.000 MHz. Hersteller wie Aopen, Asus, Gainward, Leadtek, Sparkle oder XFX verkaufen ihre **7800 GT** für knapp unter 400 Euro. Noch entsprechen alle verfügbaren GT-Modelle dem Referenzdesign. Erst in den nächsten Wochen folgen aufgebohrte Varianten mit kräftigeren oder leiseren Lüftern.



Bei gleichen Features rechnet die Geforce 7800 GT (400 Euro) in Spielen fast so schnell wie die 100 Euro teurere GTX.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H119

SAPPHIRE
RADEON X800 GT

Mit der **Radeon X800 GT** bläst ATI zum Angriff auf Nvidias Geforce 6600 GT. Die frische X800-Variante hat anders als die Topmodelle nur acht Pixel-Pipelines, be-

Mit der Radeon X800 GT greifen ATI und Sapphire die Geforce 6600 GT im Preissegment bis 180 Euro an.

hält aber das schnelle, 256 Bit breite, Speicher-Interface. Der Videospeicher selbst ist mit 256 MByte doppelt so groß wie bei der Geforce-Konkurrenzkarte mit 128 MByte. Als erster Hersteller liefert Sapphire seine **Radeon X800 GT** bereits aus – für preisgünstige 170 Euro. Eine langsamere Geforce 6600 GT mit dem halben Speicher (128 MByte) kostet lediglich 10 Euro weniger, unterstützt aber das Shader Model 3.0.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H135

XBOX 360
PREIS STEHT FEST

Drei Prozessoren, ein eigens entwickelter Grafikchip, jede Menge Technikmätzchen – eine mit Hightech vollgestopfte Konsole wie die Xbox 360 ist in der Herstellung teuer. Microsoft gab auf der Games Convention bekannt, wie viel Sie als Käufer für das Gerät zahlen müssen. Die Vollausstattung mit 20 GByte Festplatte, Wireless-Gamepad, Headset und hochwertigen Videokabeln kostet 399 Euro. Eine Sparversion (Kabel-Joypads, keine Festplatte etc.) gibt's für 299 Euro. Die »kleine« Fassung dürfte für ernsthafte Spieler jedoch uninteressant sein und allenfalls als Marketing-Instrument für Microsoft taugen – für Laien klingen 299 Euro nun mal sehr günstig. Wer die Konsole aber ausnutzen will, braucht die Zusatzgeräte. Die sind einzeln gekauft allerdings viel teurer als die 399 Euro des Komplettpakets.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H157

DVB-T-EMPFÄNGER
VON MSI

Für rund 80 Euro verkauft MSI ab sofort den **Digi Vox** DVB-T-Empfänger für digitales Fernsehen auf dem PC. In bereits mit dem neuen Sendestandard versorgten Gebieten empfängt das Golfball große Gerät digitale Sender per mitgelieferter Stabantenne und überträgt Bild und Ton über die USB-Schnittstelle an den PC. Per Fernbedienung bedienen Sie die Software, die neben automatischer Senderwahl auch zeitversetzte Wiedergabe beherrscht. So können Sie während einer Sendung das Zimmer verlassen, ohne eine Sekunde zu verpassen. Zudem kann der **Digi Vox** gestochen scharfe HDTV-Inhalte empfangen. Dazu benötigen Sie jedoch mindestens einen Rechner der 2-GHz-Klasse mit 256 MByte RAM und DirectX-8.1-Grafik.

So klein kann DVB-T sein: der 80 Euro teure USB-Empfänger Digi Vox von MSI.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H136

NETGEAR SENKT
NETZWERK-PREISE

Netzwerkspezialist Netgear hat die Preise vieler seiner Produkte reduziert. So bekommen Sie die W-LAN-Karten der Range-Max-Serie, wie etwa die **WPN111** mit USB-2.0-Anschluss, jetzt schon für 80 Euro statt vorher 100 Euro. In Verbindung mit einem passenden Router wie dem **WPN824** (140 Euro) soll durch die Range-Max-Technik die Reichweite des Funknetzes gegenüber herkömmlichen Lösungen um bis zu 50 Prozent steigen. Richten Sie häufig größere LAN-Parties aus, passt der 16-Port-Switch **GS716T** mit GBit-Unterstützung. Sein Preis fällt von 450 auf einigermaßen erschwingliche 355 Euro. DV FK

Netgears schicker WPN824-Wireless-LAN-Router verlängert laut Hersteller die maximale Entfernung zur Gegenstelle um 50 Prozent.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H131

Redakteur / Trainee m/w

Hardware

IDG ENTERTAINMENT VERLAG GMBH

Wir verstärken das Hardware-Redaktionsteam von GameStar!

Beste Aussichten: Sie recherchieren und schreiben Artikel in den Bereichen Test, Report sowie Kaufberatung und verfassen Online-News. Sie testen die neueste Hardware für Spieler und sind dabei Schnittstelle für Leser und Industrie-Vertreter. Sie forschen selbstständig nach spannenden Technik-Themen und fragen kritisch nach Hintergründen – Sprechblasen enttarnen Sie sicher. Innerhalb von ein bis zwei Jahren bilden wir Sie zum Redakteur aus, Ziel ist die feste Übernahme in unser Team.

Beste Voraussetzungen: Der Umgang mit Sprache macht Ihnen von jeher Spaß. Sie bringen komplizierte Sachverhalte flott und verständlich zu Papier. Wie Hardware funktioniert, wissen Sie sowieso. Neue Trends erkennen Sie als erster. Sie haben eine abgeschlossene Ausbildung oder Abitur sowie gute Englischkenntnisse. Auch unter Druck arbeiten Sie zuverlässig, schnell und präzise.

Unser Angebot: Wir bieten ein reizvolles und entwicklungsfähiges Aufgabengebiet in einem innovativen und erfolgreichen Verlag. Sie arbeiten in einem engagierten, leistungsfähigen und erfolgsorientierten Team.

Wachstum durch Qualität – das ist unsere Strategie. Wollen Sie Ihre Fähigkeiten bei uns einbringen? Schicken Sie uns Ihre Bewerbungsunterlagen inklusive Probetext über ein aktuelles Hardware-Thema (ca. 6.000 Zeichen).

Die Nr. 1 für IT-Information.

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

IDG COMMUNICATIONS VERLAG AG

Die IDG Communications Verlag AG, München, ist die größte internationale IDG-Gesellschaft. Zur deutschen Firmengruppe zählen u. a. IDG Business Verlag GmbH, IDG Magazine Verlag GmbH, IDG Entertainment Verlag GmbH, IDG Interactive GmbH.

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

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

www.idgverlag.de