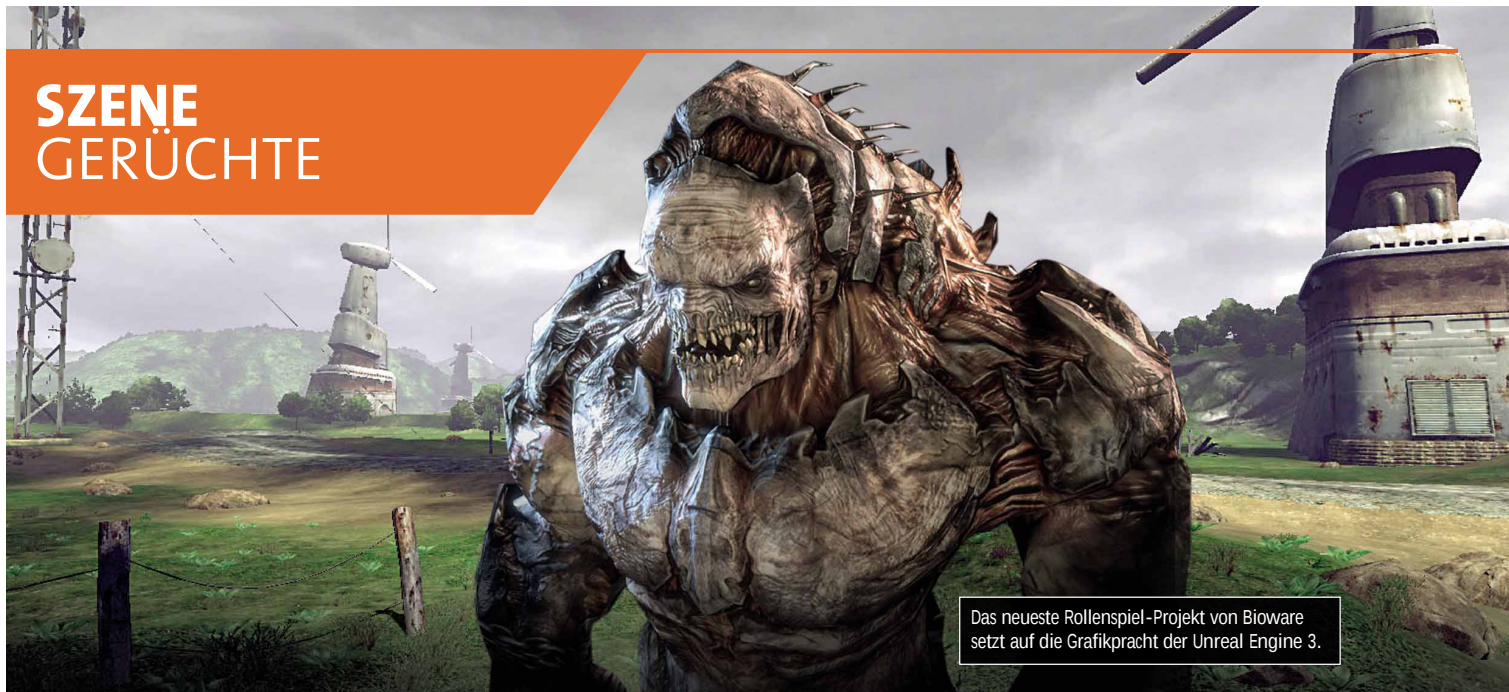




KOLUMNE

Stiefmutter Deutschland

Deutsche Entwickler, oft belächelt, haben in letzter Zeit große Erfolge gefeiert. Und das unter verschärften Bedingungen: Hierzulande legt die Politik der Spieleindustrie eher Steine in den Weg, als sie zu unterstützen. Anderswo herrschen im Vergleich paradiesische Zustände: Auf der ECTS präsentierte sich Südkorea mit einer Studie über den koreanischen Spielmarkt, finanziert vom Kulturministerium; auf der E3 gab es einen englischen Pavillon, gebaut mit Geldern der britischen Wirtschaftsförderung.

Und was tut Deutschland? Im zweitgrößten PC-Spielemarkt der Welt denkt die Politik lieber drüber nach, wie der Jugendschutz verschärft werden kann. Geld für Entwickler? Fehlanzeige! Ein Antrag auf 500.000 Euro Fördermittel der Far-Cry-Macher für die Firmengründung wurde abgelehnt – mit Hinweis auf die angebliche Brutalität des Spiels. Dabei wurde aus Far Cry ein international anerkannter Titel, der den Ruf der deutschen Entwickler im Ausland wesentlich gestärkt hat. Besonders ärgerlich ist das, wenn man bedenkt, dass 2003 allein die Hansestadt Hamburg sieben Millionen in die Förderung deutscher Filme investiert hat – ob die im Ausland jemand kennt?

Gunnar Lott, Chefredakteur
gunnar@gamestar.de



BIOWARE MIT UNREAL ENGINE 3

Rollenspiel-Genies kooperieren mit Grafik-Meistern: In einer Pressemitteilung bestätigte Bioware (**Baldur's Gate 2**, **Knights of the Old Republic**), dass sie für ihr nächstes Projekt die **Unreal Engine 3** lizenziert haben. Name und Thema des Abenteuers sind noch geheim, allerdings soll der Titel eine komplett neu erfundene Spielwelt einführen.

Laut Bioware-Chef Ray Muzyka laufen die Entwicklungsarbeiten am Geheimprojekt bereits auf Hochtouren. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest, bis 2006 werden wir uns aber mindestens noch gedulden müssen. Neben dem **Unreal-Engine**-Programm werkelt Bioware derzeit noch am Fantasy-Rollenspiel **Dragon Age** (PC) und am China-Abenteuer **Jade Empire** (Xbox). Entgegen früherer Aussagen denkt Ray Muzyka mittlerweile auch über eine PC-Umsetzung von **Jade Empire** nach.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3110

HOLT UNS HIER RAUS: SPIELE ZU RTL-SHOWS

Als würden uns die stumpfsinnigen TV-Sendungen nicht schon genug quälen: RTL hat weitere Spiele-Umsetzungen seiner schlechtesten Serien angekündigt. Davilex darf eine weitere Rennspiel-Katastrophe zu **Alarm für Cobra 11** entwickeln, Similis Software einen neuen Teil der Schmalspur-Simulation **Medicopter 117**. Aber es kommt noch schlimmer: Uns erwarten außerdem PC-Spiele zu **Hinter Gittern: Der Frauenknast** und **Ich bin ein Star, holt mich hier raus**. Wir freuen uns schon jetzt aufs Kakerlakabad aus der Ego-Perspektive!

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3122

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION

Morrowind bekommt einen Nachfolger: Wie Bethesda jetzt offiziell bestätigte, arbeitet der Entwickler bereits seit 2002 am vierten Teil der **Elder Scrolls**-Serie. Das Abenteuer spielt wie in der Vorgängern im Fantasy-Reich Tamriel, das dieses Mal von Dämonen aus der Parallelwelt Oblivion überfallen wird. Eine neue, selbst entwickelte 3D-Engine soll Wälder, Dungeons und Städte mit zahlreichen DirectX-9-Effekten in Szene setzen.

Wie im zweiten **Elder Scrolls**-Teil **Daggerfall** dürfen Sie Tamriel auch auf dem Rücken eines Pferdes erkunden. Die Echtzeitkämpfe sollen sich noch actionreicher spielen als in **Morrowind** und spektakulär choreographierte Schwertduelle im Stil der **Herr der Ringe**-Filme liefern. Bethesda verspricht zudem die gewohnten Stärken der **Elder Scrolls**-Serie: Eine riesige Spielwelt, viel spielerische Freiheit und ein komplexes Fähigkeiten-System. Per Editor sollen Sie wie in **Morrowind** eigene Dungeons erstellen dürfen. Als Erscheinungstermin von **Oblivion** peilt Bethesda den Winter 2005 an.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 3112



Kämpfe sollen sich actionreicher spielen als in Morrowind (Bild).

DOOM-FILM HAUPTDARSTELLER UND REGISSEUR

Derzeit schockt uns noch das Computerspiel – 2006 soll uns der **Doom**-Kinofilm das Fürchten lehren. Universal Pictures hat jetzt das Geheimnis des Hauptdarstellers gelüftet: Der Neuseeländer Karl Urban spielt den Soldaten John Grimm, der als Anführer einer Spezialeinheit auf dem Mars die Mörder seiner Eltern sucht und mitten in eine Invasion blutrünstiger Dämonen gerät. Seinen Durchbruch feierte Urban als Eomer in der **Herr der Ringe**-Trilogie. Derzeit spielt er den Vaak in **Riddick: Chroniken eines Kriegers**, ab dem 21. Oktober ist er in der **Bourne-Verschwörung** an der Seite von Matt Damon und Franka Potente zu sehen. Auch einen Regisseur hat Universal Pictures mittlerweile gefunden: Der polnische Filme-Macher Andrzej Bartkowiak bewies sein Talent für knallharte Action bereits in Filmen wie **Romeo must die**, **Exit Wounds** oder **Born 2 die**.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/0117

FALLOUT INOFFIZIELLER NACHFOLGER

Nach der Interplay-Pleite schien die **Fallout**-Serie noch am Ende, jetzt kommen gleich drei postapokalyptische Rollenspiele: Neben dem offiziellen **Fallout 3**



Karl Urban spielt die Hauptrolle im kommenden Doom-Kinofilm.

von Bethesda (**Morrowind**) und der deutschen Hommage **The Fall** von Silver Style (**Soldiers of Anarchy**) wollen jetzt auch Troika (**Vampire 2**) zumindest einen geistigen Nachfolger entwickeln. Das verriet Firmenchef Leonard Boyarsky in einem Online-Interview. Das Besondere: Leonard und viele seiner Mitarbeiter haben bereits an den ersten beiden **Fallout**-Teilen mitgearbeitet. Dementsprechend enttäuscht sei man gewesen, dass Bethesda den Zuschlag für die offizielle **Fallout**-Lizenz bekam. Derzeit sucht Troika einen Publisher für das noch namenlose und terminlose Rollenspiel.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/0118

STAR TREK ONLINE-ROLLENSPIEL

Star Wars Galaxies hat's vorgemacht, jetzt ziehen die Trekkies nach: Das erst



Unendliche Weiten: Das Raumschiff Enterprise fliegt ab 2007 auch durch ein Online-Rollenspiel.

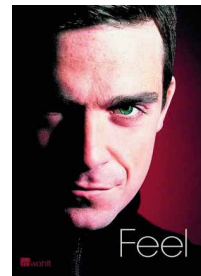
kürzlich gegründete Entwicklerstudio Perpetual Entertainment hat sich die Exklusivlizenz für ein **Star Trek**-Online-Rollenspiel gesichert. Die Rechte umfassen sämtliche Serien und Kinofilme. Das noch namenlose Spiel soll bei Erscheinen das **Star Trek**-Universum im 24. Jahrhundert simulieren. Ob Ihnen auch Prominente dieser Zeit wie Captain Picard oder Janeway begegnen, ist derzeit noch unklar. Weitere Zeitalter und Themen wollen die Entwickler mit Addons nachliefern. Um das Mammut-Projekt zu realisieren, hat Perpetual insgesamt 11 Millionen Dollar Investitionskapital an Land gezogen. Bis zum geplanten Release Anfang 2007 wird allerdings noch viel Sternzeit vergehen.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/0120

ROBBIE WILLIAMS SPIELESÜCHTIG

Am 4. Oktober erscheint hierzulande **Feel**, die Biographie des Sängers Robbie Williams. Was das mit PC-Spielen zu tun hat? Viel, denn in dem Buch gibt Robbie zu, ein fanatischer Spieler des **Championship Manager 4** zu sein – dem in England äußerst beliebten Fußballmanager. Angeblich geht das so weit, dass er sich zuweilen zwingen muss, den PC auszulassen und lieber die Show vorzubereiten. Eigentlich dachten wir, ein Herr Williams sei mit Groupies und Partys mehr als ausreichend ausgelastet, aber wer könnte seine Faszination für Spiele besser verstehen als wir?

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/0123



Robbie Williams: spielt lieber Championship Manager 4 als mit Groupies.

ACCLAIM PLEITE

Nach Interplay im Juni hat es jetzt eine weitere traditionsreiche Spielefirma erwischt: Über 100 Millionen Dollar Schulden bedeuteten am 2.9. 2004 das Aus für Acclaim. Rund 600 Mitarbeiter verloren ihren Job. Acclaim wurde 1987 gegründet und feierte vor allem mit den **Burnout**- (Konsole) und **Turok**-Spielen Erfolge.

Mit dem Action-Rollenspiel **The Bard's Tale** und der Raserei **Juiced** sind auch zwei PC-Projekte von der Firmenpleite betroffen. Zumindest **Juiced** soll definitiv noch erscheinen. Laut Internet-Gerüchten hat sich Take 2 die Veröffentlichungsrechte gesichert. Was mit **The Bard's Tale** passiert, ist derzeit noch unklar.

➤ WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/0114



Das Action-Rennspiel **Juiced** soll trotz der Acclaim-Pleite erscheinen.

GAMESTAR NEWSTICKER

★★★ **GTA SAN ANDREAS**: Take 2 hat endlich offiziell eine PC-Version des Action-Blockbusters bestätigt. Das Gangster-Epos wird im Sommer 2005 erscheinen.

WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/0125 ★★★ **TOMB RAIDER 7**: Laut einem englischen Zeitungsbericht soll Lara Croft ihr nächstes Abenteuer im Juni 2005 erleben. Angeblich will der neue Entwickler Crystal Dynamics zurück zu den Wurzeln der Serie. 0126

★★★ **ELECTRONIC ARTS**: Der Publisher hat in Los Angeles ein Forschungsinstitut gegründet. Das EA Game Innovation Lab soll vor allem neue Konzepte für Spieldesign und Spielbedienung entwickeln. 0127

★★★ **TABULA RASA**: Das Online-Rollenspiel von Ultima-Erfinder Richard Garriott verschiebt sich auf den Sommer 2005. 0128

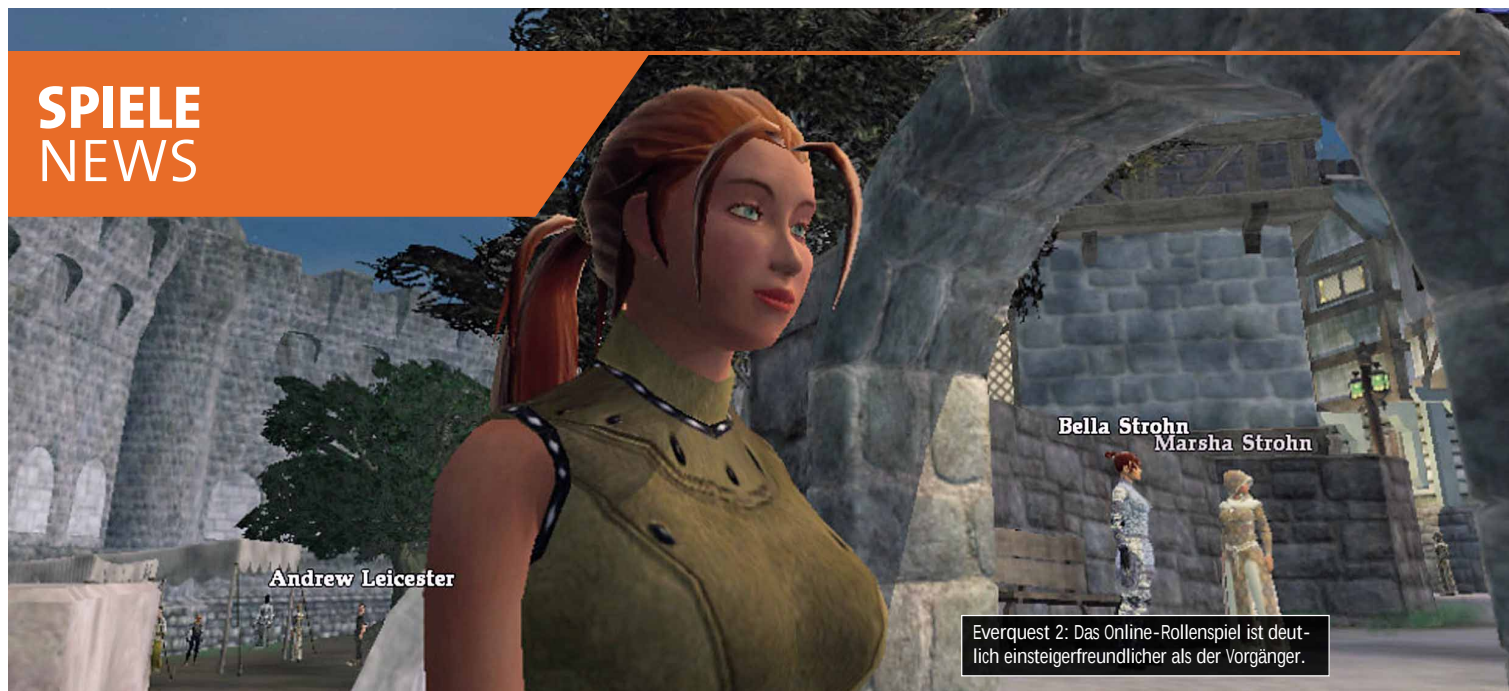
★★★ **STALKER**: THQ will für den Ego-Shooter einen offenen Multiplayer-Betatest organisieren, der voraussichtlich am Jahresende beginnt. 0130

★★★ **DIE SIEDLER 5**: Die finnische Cellisten-Rockband Apocalyptica wird den Titelsong zum Aufbauspiel von Bluebyte beisteuern. 0131

★★★ **TONY TOUGH 2**: Anfang 2005 soll der trottelige Privatdetektiv durch sein zweites Adventure rätseln – in moderner 3D-Grafik, aber mit klassischer Point&Click-Steuerung. 0104

★★★ **X2**: Für Anfang 2005 hat Ego Soft das Addon Die Rückkehr angekündigt. Neben zusätzlichen Missionen, Waffensystemen und Raumsektoren liefert die Erweiterung auch eine komplett neue Hintergrund-Story. 0132

★★★ **DRAGON EMPIRES**: Codemasters hat das Online-Rollenspiel wegen angeblicher technischer Probleme eingestellt. 0133



KOLUMNE

Spaß beim Einstieg

Zugegeben: Handbücher lese ich selten. Viel lieber spiele ich das Tutorial – wenn es eins gibt. Denn selbst komplexe Strategiebrocken wie Hearts of Iron werfen mich ohne Einführung ins kalte Wasser. In letzter Zeit beweisen allerdings immer mehr Entwickler ein Herz für Einsteiger und Handbuch-Hasser wie mich: Die Zahl der Tutorial-losen Spiele schrumpft. Alles gut? Denkste, denn die Einführung muss auch Spaß machen – was nicht immer der Fall ist. Die Einstiegsrennen von Richard Burns Rally etwa sind frustrierend schwer. Anno 1503 langweilt hingegen mit einer staubtrockenen Einführung: Ohne Story oder Ziel klicke ich mich durch die Menüs des Aufbauspiels.

Gute Tutorials müssen mich schon zu Beginn ins Spiel ziehen. Diesen Monat gibt's gleich mehrere Programme, die zeigen, wie's richtig geht: In der Einführung des Taktikspiels Full Spectrum Warrior etwa stehe ich im Kasernenhof und lausche dem Gebrüll meines Offiziers – da kommt die realistische Armee-Atmosphäre bestens rüber. Das Tutorial von Dawn of War hat zwar keine eigene Story, überspringt jedoch Punkte, wenn ich schnell lerne. So wird mir nicht langweilig. Und auch Rome bietet eine gute Einführung, die nahtlos in den Kampagnenmodus übergeht: Wenn ich will, kann ich das Tutorial einfach weiterspielen und profitiere im regulären Feldzug weiterhin von den Tipps der Ratgeber. Gut gemacht! Und bitte mehr davon!

Michael Graf, Redakteur
micha@gamestar.de



EVERQUEST 2

Seit vier Wochen läuft der Betatest des Online-Rollenspiels **Everquest 2**. Wir sind nicht nur von Anfang an dabei, sondern auch begeistert: Vorbei die Zeiten unübersichtlicher Menüs und verwirrender Statistiken wie im Vorgänger. **Everquest 2** nimmt Neulinge gekonnt an die Hand – in einer spannenden Tutorial-Mission. In der erleben Sie erste Abenteuer und ziehen sogar in Ihr eigenes Appartement ein. Besonders gut gelungen ist die Sprachausgabe: Alle wichtigen NPCs reden mit uns. Und das mit brillant gewählten (bislang noch englischen) Stimmen – das macht die Spielwelt lebendig.

In Sachen Grafik hievt **Everquest 2** das Genre in neue Höhen. Wenn wir alle Optionen auf Anschlag drehen, sieht das Spiel aus wie ein Singleplayer-Titel der neuesten Generation. Das hat allerdings seinen Preis: Selbst auf einem Highend-Rechner ruckelt die Grafik. Hoffentlich bekommt Sony das bis zum endgültigen Release noch in den Griff.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/0152

FUTURE TACTICS

Auf einem fernen Planeten sollen Sie die Menschen aus der Versklavung durch Aliens befreien. Dabei motiviert der Strategietitel **Future Tactics** von Entwickler Zed Two durch ein außergewöhnliches Spielprinzip: Auf 19 Karten lösen Sie mit einem Team aus zwei Figuren rundenbasiert knifflige Aufgaben. So sollen Sie etwa ein Katapult auf einem Berg erreichen und zerstören, während auf dem Weg unzählige Monster warten. In jeder Runde schlüpfen Sie abwechselnd in die Haut beider Kämpfer und entscheiden sich, ob Sie eine bestimmte Anzahl an Schritten gehen, einen Schuss auf Gegner

abfeuern oder lieber gar nichts tun wollen. Beenden Sie Ihren Zug, bewegt die kluge KI ihrerseits lustig animierte Aliens. Die extrem comicartige Grafik ist verwachsen und detailarm, aber sehr stimmungsvoll. Der Sound einschließlich Synco gefällt uns schon jetzt.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/0142

► HOTLINE: (0043) 361 450 02 STANDARDGEBÜHREN

CONSTANTINE

Das kommt vom Rauchen: John Constantine hat Lungenkrebs, auf der Suche nach einem Heilmittel legt er sich im Action-Adventure **Constantine** mit Dämonen an. Mit seiner Pfahlschleuder erledigt er Monster, per Zauberspruch entlarvt er als Menschen getarnte Fieslinge. Wenn John in einer Wasserpfütze steht, kann er per Beschwörung in die Hölle wechseln. Dort lauern neben Dämonen besonders starke Endgegner. **Constantine** basiert auf den **Hellblazer**-Comics und soll gemeinsam mit dem gleichnamigen Film im Februar 2005 erscheinen. Wir sind gespannt, der Held auch im Spiel Kette raucht.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/0124

► HOTLINE: (0044) 020 732 691 47 STANDARDGEBÜHREN



Constantine: Ein Dämon trägt John durch die Hölle (Xbox).

PRO EVO SOCCER 4

Allem Anschein nach wird **Pro Evolution Soccer 4** die **Fifa**-Serie diese Saison eiskalt ausdribbeln. Schiedsrichter erkennen bei Fouls den Vorteil, treffen aber auch schon mal Fehlentscheidungen. Freistöße dürfen Sie auch indirekt ausführen. Pass-System und Ballphysik sind nahezu perfekt, jedes Tor fällt anders. Das nervige Stürmer-Handspiel aus Teil 3 ist vergessen.

Grafisch erreicht das Spiel fast das Niveau der **Fifa**-Konkurrenten. Bei den meisten Nationalmannschaften und den Ligen schauen Sie sogar in Original-Gesichter. Deutschland muss jedoch ohne Lizenz auskommen. Im November ist Anstoß.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3150**

► HOTLINE: (0190) 824 694 1,86 €/MIN.



Pro Evolution Soccer 4: Brasiliens Stürmerstar Ronaldo gewinnt das Duell gegen Italiens Torhüter Buffon.



► DVD:
Trailer

SACRED UNDERWORLD

Auf der Games Convention in Leipzig konnten wir Ascaron erste Infos zum offiziellen **Sacred**-Addon **Underworld** entlocken, das Anfang 2005 erscheinen soll. Die neue Story mit zwei Kapiteln schließt direkt ans Hauptprogramm an: Ein unbekannter Widersacher öffnet ein Tor zur Unterwelt, aus dem Tausende dämonische Kreaturen in das Fantasy-Reich Ancaria strömen. Zwei neue Helden stellen sich der Bedrohung entgegen. Der Zwerg ist ein besonders kräftiger Nahkämpfer, die Succubus-Dämonin kann ähnlich wie die Vampirin ihre Gestalt ändern. Ein Großteil der rund 20 geplanten neuen Gegnertypen erinnert vom Design her an die **Alien**-Filme. Für die Gestaltung der Unterwelt will sich Ascaron an den Büchern von Jules Vernes orientieren. Ancaria soll insgesamt um mindestens 30 Prozent wachsen. Neben zahlreichen neuen

Spezialfähigkeiten, Waffen und Rüstungen versprechen die Entwickler für **Sacred: Underworld** auch viele Verbesserungen bei der Bedienung.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3151**

► HOTLINE: (05241) 966 90 STANDARDGEBÜHREN

PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL

Das Böse muss sich wieder fürchten! Im ersten Addon **Battle out of Hell** zum Ego-Shooter **Painkiller** ziehen Sie wieder in unterschiedlichen Szenarien (etwa im Zweiten Weltkrieg) gegen unzählige Monster ins Gefecht. Wie im Hauptprogramm metzeln Sie so lange in kleinen Levels alle Gegner nieder, bis sich die Tür zum nächsten Abschnitt öffnet. Die zehn neuen Missionen sollen zwei zusätzliche, noch mächtigere Endgegner bereithalten. Zudem spendiert Ihnen das Programm mit MG und Flammenwerfer zwei neue Waffen. Die Entwickler schrauben außer-



Painkiller – Battle out of Hell: gleiches Spielprinzip, aber verbesserte Grafik.

dem an der Grafikengine, sodass Shader- und Partikeleffekte deutlich besser aussehen als noch in **Painkiller**. Für günstige 20 Euro soll das Addon ab dem 22. November im Laden stehen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3144**

► HOTLINE: (0190) 84 60 48 1,86 €/MIN.

SHADE

Im 3D-Action-Spiel **Shade** der Entwickler Black Element Software ballern, gruseln und rätseln Sie sich auf der Suche nach Ihrem verschollenen Bruder durch 30 Levels. Dabei stoßen Sie in den vier schön gestalteten Umgebungen (Gegenwart, Ägypten, Mittelalter und Schattenwelt) auf zahlreiche, aber doofe Gegner wie Zombies oder schwertschwingende Ritter. Um sich zu wehren, greift der Held zu 30 Nah- und Fernkampfwaffen, wobei sein magisches Schwert – ähnlich wie in **Jedi Knight 3** – durch zahlreiche Kombos besonders stark ist. Und wie in **The Suffering** verwandelt sich die Hauptfigur auf Knopfdruck in einen Dämon, um kurzzeitig Feuerbälle zu schleudern und schwere Objekte zu verschieben. Laut Publisher Deep Silver soll der Horrortitel ab 12. November erhältlich sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **3145**

► HOTLINE: (01805) 65 60 08 0,12 €/MIN.



Sacred Underworld: Die Succubus-Dämonin prügelt sich mit einem der neuen Alien-Monster.

PIRATES!

Auf einer Pressekonferenz konnten wir erstmals Sid Meiers Freibeuter-Simulation **Pirates!** ausführlich anspielen. Erste Überraschung: Landschlachten tragen Sie rundenweise aus, statt in Echtzeit. Truppen können sich in Wäldern verstecken, für Flankenangriffe gibt's Boni. Die anderen **Pirates!**-Zutaten entpuppten sich als simple Minispiele, machten jedoch Spaß. In Seeschlachten und Fechtduellen entscheidet richtiges Timing. Gefängnisausbrüche spielen sich wie **Splinter Cell** Light. Unser Eindruck: Fans des Originals werden auch die Neuauflage mögen. **Pirates!** soll im November erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [0143](#)

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.



Pirates!: In den Fechtduellen entscheiden Timing und die Wahl des richtigen Manövers.

NOVASPHERE 13

Diablo 2 im Weltall: In **Novasphe** 13 von Rebel Games klicken Sie sich auf sechs abwechslungsreichen Welten durch unzählige Science-fiction-Dungeons, kloppen Aliens und sammeln Gegenstände. Anders als in Blizzards Referenzwerk erkunden Sie statt zufallsgenerierter Karten 45 speziell auf die Story zugeschnittene Levels. Die Charakterentwicklung schwächelt: Mit Stärke, Geschicklichkeit, Wissen und Ausdauer dürfen Sie nur vier Werte aufrüsten, und der Held kann sich in nur drei Richtungen (Nah- und Fernkampf sowie psionische Kräfte) weiter entwickeln. Optisch macht **Novasphe** 13 dagegen einen sehr guten Eindruck: Die comicartigen 3D-Landschaften sind sehr detailliert und Effekte sowie Animationen äußerst hübsch. Schon ab dem 29. September soll der Titel erhältlich sein.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [0143](#)

► HOTLINE: (0800) 248 46 85 GRATIS



Novasphe 13: buntes Hack-and-Slay mit schicker 3D-Grafik. Test in Ausgabe 12/04.

NEXUS

Blitzende Laser, flackernde Schutzschilde, bombastische Explosionen: Der ungarische Entwickler Mithis (**Battlestations Midway**) setzt beim Weltraum-Strategiespiel **Nexus** auf Grafikpracht. Wir haben eine Beta-Version gespielt: Als Captain Marcus Cromwell befehlen wir im 3D-All eine Raumschiff-Flotte. Die Flieger bekommen wir von Vorgesetzten zugewiesen, neue bauen dürfen wir nicht. Erfüllte Ziele bringen allerdings Ressourcen-Punkte, mit denen wir das Geschwader zwischen Missionen aufrüsten und etwa stärkere Waffen kaufen. Die Schlachten spielen sich angenehm taktisch: Zunächst müssen wir mit Energie-Distructoren die Schilde des Feindes schwächen, um dann mit größeren Kalibern den Rumpf zu durchlöchern. **Nexus** soll im 4. Quartal 2004 erscheinen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [0147](#)

► HOTLINE: (06103) 151 200 STANDARDGEBÜHREN



Nexus: Strategie im Stil von Homeworld.

GameStar 11/2004 Geheimtipp des Monats ACT OF WAR EUGEN SYSTEMS

Die französischen Newcomer von Eugen Systems basteln für Atari an einem Echtzeit-Strategiespiel im Stil von C&C Generäle. Die derzeit noch geheime Science-Fiction-Story der Kampagne stammt von Technik-Thriller-Autor Dale Brown (Feuerflug) und soll in häufigen Zwischensequenzen erzählt werden. Originalgetreu nachgebaute 3D-Städte wie Washington oder London stellen die Kampfschauplätze dar und sind komplett zerstörbar. In den Echtzeitschlachten prallen die konventionellen Waffen der US-Armee auf Dronen und Exoskelett-Krieger der Spezialeinheit Taskforce Talon und einer dritten, noch geheimen Fraktion. Besonders wichtig ist den Entwicklern der Realismus: Jede Einheit hat echte Sichtlinien, MGs sind machtlos gegen Panzerstahl. Act of War soll im Frühjahr 2005 erscheinen.

► HOTLINE: (0190) 771 883 1,24 €/MIN.



Act of War: Echtzeit-Schlachten in Weltstädten.



GAMESTAR-CHARTS SEPTEMBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Test in	Wertung	USK-Freigabe	Bester Preis	Anbieter
1	Joint Operations	Ego-Shooter	Electronic Arts	09/04	92	16	43,70	www.atelco.de
2	NHL 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	91	ohne Beschränkung	46,99	www.gameworld.de
3	Rome	Echtzeit-Strategie	Activision	NEU	89	12	39,99	www.gameworld.de
4	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	10/04	89	ohne Beschränkung	44,99	www.ble-computer.com
5	Fußball Manager 2005	Fußballmanager	EA Sports	NEU	87	ohne Beschränkung	49,99	www.computeruniverse.net
6	Colin McRae Rally 2005	Rallye-Simulation	Codemasters	NEU	87	ohne Beschränkung	47,99	www.computeruniverse.net
7	Doom 3	Ego-Shooter	Activision	10/04	87	18	47,99	www.saturn.de
8	Fifa 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	85	ohne Beschränkung	45,49	www.ble-computer.com
9	Tiger Woods 2005	Sportspiel	EA Sports	NEU	85	ohne Beschränkung	noch nicht erschienen	—
10	World Championship Snooker 2004	Snooker-Simulation	Codemasters	09/04	85	ohne Beschränkung	43,99	www.froeschl.de
11	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	NEU	83	16	44,99	www.gameworld.de
12	Call of Duty: United Offensive	Ego-Shooter-Addon	Activision	NEU	83	18	34,99	www.gameworld.de
13	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	NEU	81	16	44,99	www.gameworld.de
14	Knights of Honor	Strategiespiel	Electronic Arts	NEU	81	12	44,95	www.softunity.net
15	DEL Eishockey Manager 2005	Eishockey-Manager	Koch Media	NEU	81	ohne Beschränkung	39,99	www.softunity.net
16	Silent Storm: Sentinels	Rundentaktik-Addon	Jowood	09/04	81	16	noch nicht erschienen	—
17	Richard Burns Rally	Rallye-Simulation	Ubisoft	10/04	81	ohne Beschränkung	41,99	www.froeschl.de
18	Evil Genius	Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal	NEU	80	12	44,99	www.softunity.net
19	The Moment of Silence	Adventure	dtp	NEU	80	ohne Beschränkung	44,99	www.gameworld.de
20	D-Day	Echtzeit-Taktik	Pointsoft	09/04	79	16	44,98	www.games-and-fun.de

Die 20 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 09/2004, 10/2004 und 11/2004. Einen detaillierten Einkaufsführer mit Preisvergleich finden Sie unter ► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 1116



LESER-CHARTS SEPTEMBER

Platz	Spiel
1	NEU Doom 3
2	(1) Far Cry (dt.)
3	(2) Warcraft 3
4	(5) Gothic 2
5	(9) Diablo 2
6	(7) Counterstrike (dt.)
7	(3) Panzers
8	(6) Joint Operations
9	(8) GTA Vice City
10	(4) Battlefield Vietnam
11	(11) Sacred
12	(12) Unreal Tournament 2004 (dt.)
13	(19) Mafia
14	(14) C&C Generäle
15	(15) Battlefield 1942
16	(20) Knights of the Old Republic
17	(10) Splinter Cell 2
18	(16) Call of Duty
19	(13) Need for Speed Underground
20	(-) Die Sims

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2004



VERKAUFS-CHARTS SEPTEMBER

Platz	Spiel
1	NEU Die Sims 2
2	(1) Doom 3
3	NEU indiziertes Spiel
4	(2) Panzers
5	(6) Counterstrike Condition Zero
6	(4) Die Sims (Super Deluxe XL)
7	NEU Battlefield 1942 Anthology
8	NEU Medieval Lords
9	(3) Joint Operations
10	(5) DTM Race Driver 2
11	NEU Vermeer 2
12	NEU Warcraft 3
13	NEU Warcraft 3: The Frozen Throne
14	NEU Fighter Pack (Compilation)
15	(-) Spellforce
16	(19) Die Sims (Deluxe)
17	(13) Sacred
18	(20) Flight Simulator 2004
19	(14) Spellforce: Breath of Winter
20	(11) Harry Potter 3

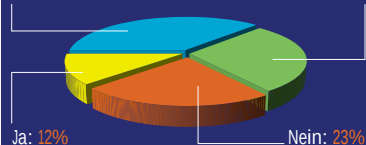
10/2004 nach den Verkaufszahlen von SATURN

FRAGE DES MONATS SEPTEMBER:

»Haben Sie schon einmal an einem Beta-Test teilgenommen?«

Würde, um Bugs zu finden: 37%

Würde, um das Spiel vorab zu sehen: 28%

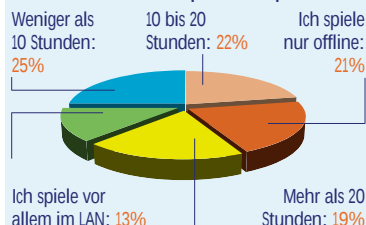


ERGEBNIS: Nur 12 Prozent nahmen bisher an einem Beta-Test teil. Jedoch möchte weit über die Hälfte der Spieler Vorversionen testen (etwa zum Bugfixing).

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2004

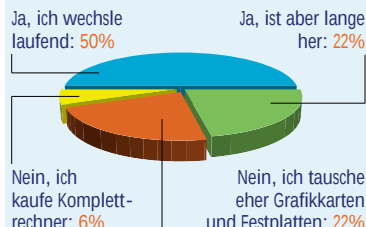
ONLINE-UMFRAGEN GAMESTAR.DE:

»Wie viele Stunden spielen Sie pro Woche online?«



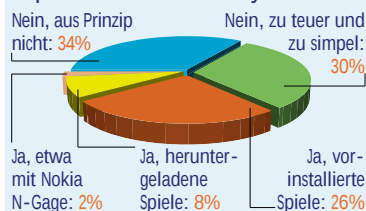
ERGEBNIS: Zwei Drittel der Spieler tragen mehr oder weniger lange Online-Matches aus, wogegen 34 Prozent nur im Netzwerk oder alleine spielen.

»Haben Sie schon einmal Ihr Motherboard ausgetauscht?«



ERGEBNIS: Über 70 Prozent der Teilnehmer wechseln selber ihre Motherboards aus. Knapp 30 Prozent rüsten gar nicht oder nur andere Komponenten auf.

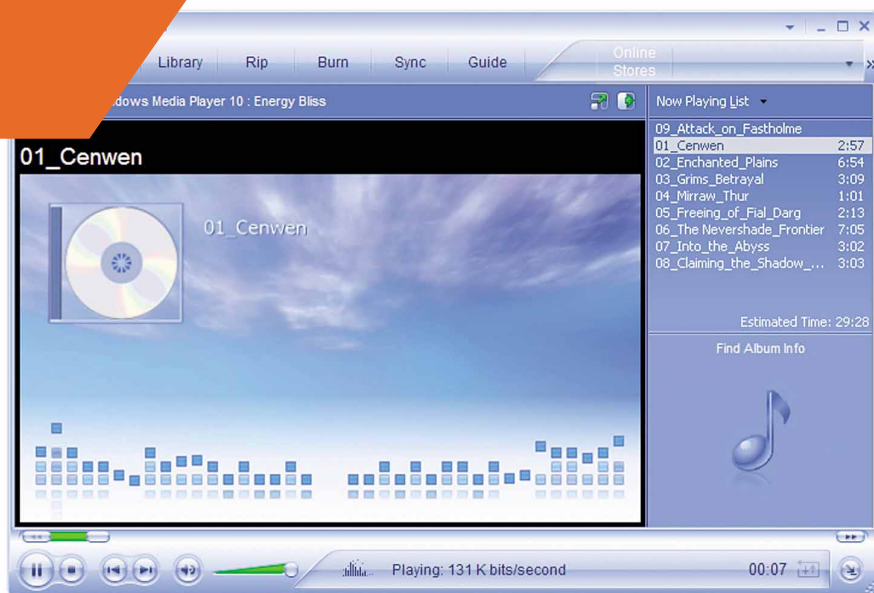
»Spielen Sie auf Ihrem Handy?«



ERGEBNIS: Etwa ein Drittel der Spieler zockt häufiger mit dem Handy. 64 Prozent hingegen verzichten auf ihr Telefon als Spieleplattform.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de

Übersichtlich: Große Klickfelder (oben) führen zu den sechs Hauptfunktionen des Windows Media Player 10.



WINDOWS MEDIA PLAYER 10

Eine aufgeräumte Oberfläche soll im neuen **Windows Media Player 10** dafür sorgen, dass kein User zu Apples buntem Einkaufsladen **iTunes** wechselt. Nur noch die Hauptfunktionen wie Abspielen, Bibliothek, Rippen und Brennen sind mit einem Klick erreichbar. Der Rest versteckt sich hinter einem kleinen Pfeil in Aufklapp-Menüs. Nettes Gimmick: Der aktuelle **WMP** bietet nun den originalen MP3-Encoder vom Erfinder Fraunhofer. Damit dampfen Sie Ihre Musik wahlweise mit 128, 192, 256 oder 320 KBit/s zusammen. Weil Microsoft ähnlich wie Apple seinen Player als Musikshop etablieren will, hat sich der Konzern das Multimedia Transfer Protocol (MTP) einfallen lassen. In Zusammenarbeit mit der ebenfalls renovierten Rechteverwaltung erlaubt dieses neue Protokoll Mietmusik auf portablen Abspielgeräten. Die deutsche Version des Programms erscheint voraussichtlich Mitte Oktober.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J59](#)

► HOTLINE: (01805) 251 199 0,12 €/MIN.

XFIRE

Sie sehen den letzten verbliebenen Gegner. Nur noch ein gut platzierter Treffer – und Ihr Team hätte gewonnen. Doch statt den Sieg zu erringen, landen Sie



Auch die Freunde Ihrer Kumpel tauchen in der Online-Liste des Instant Messengers Xfire auf.

plötzlich auf dem Windows-Desktop. Der Grund für den ungewollten Programmwechsel: Eine **ICQ**-Nachricht ringt um Ihre Aufmerksamkeit. Abhilfe schafft der Instant Messenger **Xfire**. Das speziell für Multiplayer-Fans entwickelte Tool bietet die Möglichkeit, im laufenden Spiel mit Freunden zu chatten. Lästiges Fensterwechseln und nervige Spielunterbrechungen gehören der Vergangenheit an. Sie sehen außerdem immer, was und wo Ihre Freunde zocken. Bei vielen Spielen genügen ein paar simple Mausklicks, um sich den Kumpels anzuschließen. In Version 0.22 unterstützt **Xfire** circa 190 Titel.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J57](#)

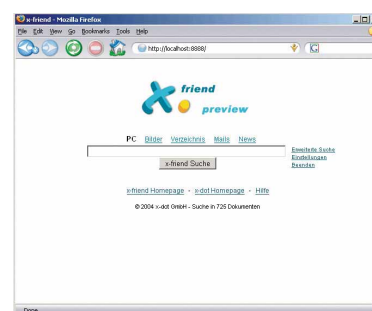
XFRIEND

Mit **Xfriend** gibt es jetzt eine Suchmaschine, die Daten auf einem lokalen oder im Netzwerk verbundenen Rechner findet. Im Gegensatz zur normalen

Windows-Dateisuche fahnden Sie sowohl nach Dateien, Bildern, RSS-News-feeds als auch E-Mails von Imap-Konten. Das neugierige **Xfriend** wertet sogar die Inhalte von Office-Dateien, Pdf-Dokumenten und HTML-/XML-Seiten aus. Die Bedienung erfolgt in Ihrem Standard-Webbrowser und orientiert sich an klassischen Suchmaschinen wie **Google**: Zunächst wählen Sie aus, welche Kategorie Sie durchforsten möchten. Anschließend geben Sie in einem Formular den Suchbegriff ein. Dabei sind auch komplexe Anfragen mit Platzhaltern sowie und/oder-Verknüpfungen möglich. Das Tool sortiert die Ausgabe nach Relevanz, Datum oder Größe. **Xfriend** kostet nichts. Sie müssen nur Werbung erdulden.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J58](#)

► HOTLINE: (02533) 919 00 60 STANDARDGEBÜHREN



Xfriends Hauptseite erinnert stark an das Portal der Internet-Suchmaschine Google.

FRAGESTUNDEN AUF GAMESTAR.DE PREMIUM

In regelmäßigen Abständen stellt sich die GameStar-Redaktion den bohrenden Fragen der Premium-Abonnenten. Michael Trier, Christian Schmidt, Walter Reindl und Heiko Klinge stehen Ihnen im Okt. immer donnerstags von 17:00-18:00 Uhr Rede und Antwort.



7. OKTOBER
MICHAEL TRIER



21. OKTOBER
WALTER REINDL



14. OKTOBER
CHRISTIAN SCHMIDT

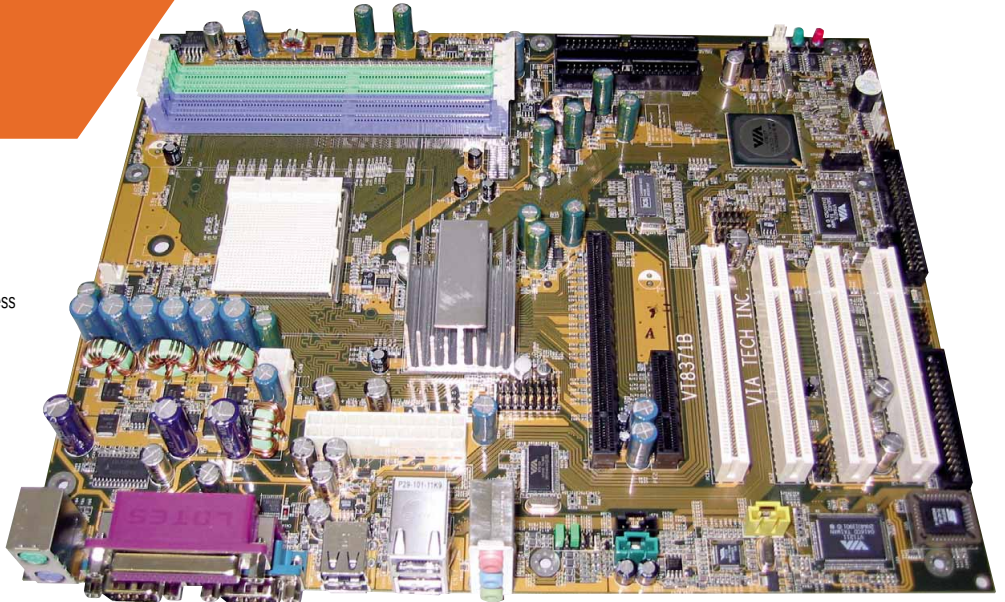


28. OKTOBER
HEIKO KLINGE

ONLINE NEWSTICKER

★★★ WWW.PACOMANIA.COM Der niederländische Student Paco Vink bietet auf seiner Website viele selbstentworfenen Comics. Vink hat sich in der Szene vor allem mit einer gezeichneten Variante von Monkey Island 1 einen Namen gemacht. WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [J56](#) ★★★ WWW.IDVINC.COM In der neuen Speedtree-Technikdemo sehen Sie, wie lebensechte Bäume in zukünftigen Spielen aussehen. Es sollte nicht zu schwer sein, diese Technik in echte Spiele umzusetzen: Als Basis für die Probierversion dient die Unreal-2-Engine. Damit es genug Abwechslung gibt, haben die Programmierer in ihr Entwicklungstool mehr als 100 Gewächse integriert, die in der freien Natur vorkommen. [J61](#) ★★★ INTERNET Das Internet feiert Jubiläum: Vor 35 Jahren haben vier amerikanische Universitäten ihre Rechner im Arpanet vernetzt. Die Entwicklung leitete ein Forscherteam aus dem Pentagon unter der Leitung von Paul Baran. [J64](#) ★★★

VIA's K8T890-Chipsatz soll maximale Athlon-64-Performance mit PCI Express verbinden (im Bild eine Referenzplatine).



KOLUMNE

Lügen, Sex und schnelle Autos

In den Werbespots der Auto-industrie herrscht kein Verkehr. Einsame Asphaltbänder winden sich durch Naturparadiese. Nichts zu sehen von Verkehrsstress, geschweige denn einem Stau. Unrealistisch, aber wenigstens eine sorgfältig gewobene Illusion. Ein PC-Hersteller würde hier etwa so vorgehen: Schrille Stimme (brüllt): »Immer freie Bahn! Geil Vollgas geben, mit unserem Renner überall Tempo 250 garantiert!« Und das wäre dann, im Unterschied zur Illusion, eine leicht zu enttarnende Lüge.

Aber genau so täuschen die PC-Marktschreier ihre potenzielle Kundschaft. »Doppelt so schnell wie eine vergleichbare AGP-Grafik!« irritiert der Media Markt bei der Einführung von PCI-Express in seine Systeme. Die Wahrheit: Zur Zeit gibt es keinen messbaren Geschwindigkeitsunterschied zwischen der AGP- oder PEG-Version eines Grafikkchips. PC-Riese Dell empfiehlt auf seiner Homepage unter dem Link »Der ultimative Gaming-PC« drei vorkonfigurierte Rechner. Zwei davon sind für Spieler untauglich. Mit dem Dimension XPS Enthusiast für fette 1.999 Euro zum Beispiel stehen Sie dank untermotorisierter ATI X300 SET nicht erst bei Doom3 im Stau. Und Vobis verspricht, dass »... auch dem uneingeschränkten Spielespaß mit dem Yakumo Q8 YW 3000+ keine Grenzen gesetzt sind«. Für 699 Euro gibt's Onboard-Grafik und 256 MByte RAM – das reicht gerade für Solitär. Ärgerlich ist besonders die Dreistigkeit, mit der hier das Kürzel-Chaos zur Irreführung gutgläubiger Kundschaft missbraucht wird. Ach, ja: Das mit dem Sex in der Überschrift war übrigens auch gelogen...

Michael Trier, Leitender Redakteur
michael@gamestar.de



PCI EXPRESS FÜR ATHLON 64

PCI-Express-Offensive: Mit VIA sowie den Grafikkchip-Herstellern ATI und Nvidia wollen im Oktober gleich drei Firmen die ersten Athlon-64-Chipsätze mit PCI Express vorstellen. VIA prescht voran und packt bei einem GameStar-Redaktionsbesuch aus: Der **K8T890** wird Athlon 64, Athlon 64 FX, Opteron und Sempron unterstützen. 22 PCI-Express-Leitungen erlauben bis zu sechs 1x-Steckplätze und einen 16x-Slot für Grafikkarten (PEG). Der etwas teurere **K8T890 Pro** ist auf den Betrieb mit gleich zwei Grafikkarten optimiert – für maximale Spieleleistung verbinden Sie etwa zwei Geforce 6600 GT über Nvidias SLI-Brücke.

Weniger Infos gibt's derzeit zur Konkurrenz von ATI und Nvidia. Die Geforce-Macher unterstützen mit dem **Nforce 4**-Chipsatz ebenfalls alle Athlon-64-CPU's und den parallelen Betrieb zweier Grafikkarten. Zum ersten Mal seit dem Nforce 2 für den Sockel A ist wieder der brillante 5.1-Soundstorm-Chip an Board, allerdings keine integrierte Grafik. Anders ATI: Aus Firmenkreisen erfuhren wir, dass deren **RS480**-Chipsatz mit eingebauter Radeon 9600 Käufer locken soll, die Variante ohne Grafikkchip heißt **RX480**.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 0141](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:0141)

ATHLON 64/4000+ IM ANMARSCH

Am 11. Oktober will AMD zwei neue Prozessoren vorstellen. Der **Athlon 64/4000+** arbeitet mit realen 2,4 GHz Taktfrequenz und hat 1,0 MByte L2-Cache. Der integrierte Speicher-Controller unterstützt zweikanaliges DDR400-RAM. Im High-End-Segment soll der **Athlon 64 FX-55** AMDs Leistungsvorteil gegenüber Intel weiter aus-

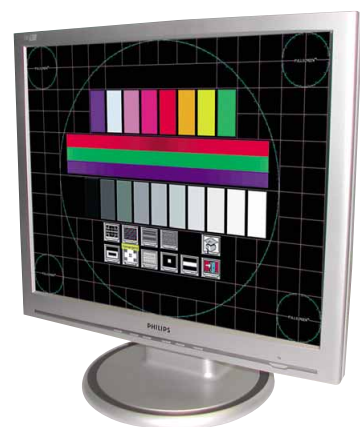
bauen: 2,6 GHz Taktfrequenz, 1,0 MByte L2-Cache und Unterstützung für DDR400-RAM im Dual-Channel-Betrieb. Beide Chips entstehen im bewährten 130-nm-Prozess für den Sockel 939; Sockel-754-Veteranen der ersten Stunde gucken in die Röhre. Preise stehen noch nicht fest.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 0119](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:0119)

PHILIPS: 19-ZOLL-TFT FÜR SPIELER

Mit dem 560 Euro preiswerten 19-Zoll-TFT **190S5** greift Philips im Spieler-Markt an. Laut Hersteller liegt die Antwortzeit bei flotten 16 ms, die native Auflösung beträgt 1280 mal 1024 Pixel. Das Kontrastverhältnis von 500:1 sowie die Helligkeit von 250 Candela/m² sollen optimales Spielen bei jedem Licht ermöglichen. Sowohl horizontaler als auch vertikaler Blickwinkel betragen 160 Grad – genug also, um auch zu mehreren eine DVD zu schauen. Ob der **190S5** tatsächlich fit ist für Spiele wie **UT 2004**, testen wir in der kommenden GameStar-Ausgabe.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 0113](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:0113)



19-Zoll-Diagonale, schnelle 16 ms Antwortzeit, preiswerte 560 Euro: der 190S5 von Philips.

SICHERHEITSLOCH IM SP2 FÜR WINDOWS XP

Unser Schwester-Magazin PC Welt hat ein schweres Sicherheitsloch im neuen Service Pack 2 für Windows XP gefunden. Bei der Installation übernimmt Service Pack 2 die Firewall-Einstellungen von Service Pack 1 und aktiviert die Firewall für jedes Netzwerk-Interface (beispielsweise LAN und DSL). Allerdings speichert es nur eine Ausnahmeliste für alle Interfaces – falls Sie die Datei- und Druckerfreigabe im lokalen Netzwerk erlauben, gilt das dann auch für die DSL-Karte. Angreifer aus dem Internet können dann kinderleicht auf Ihre Dateien zugreifen. Auf pcwelt.de finden Sie eine Anleitung, wie Sie den Microsoft-Fehler mit wenigen Firewall-Einstellungen korrigieren (siehe Quicklink).

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 0149

SHUTTLE KOMPLETT-BAREBONES

Barebone-Pionier Shuttle verkauft seine schicken **XPC**-Quader ab sofort auch als vorkonfigurierte Komplettsysteme. Am Start sind zunächst fünf Rechner, darunter zwei für Spieler: Der rund 1.360 Euro teure **G4 8500G** basiert auf einem Athlon 64/3200+ mit 1,0 GByte DDR400-Arbeitsspeicher und einer GeForce FX 5900 XT. Die Festplatte speichert 160 GByte, der 8x-DVD-Brenner beschreibt auch Dual-Layer-Rohlinge. Für knapp 2.000 Euro erhalten Sie beim **P 8100G** einen Pentium 4 HT/3,4 GHz und ebenfalls 1,0 GByte DDR400-Speicher, eine 160 GByte große Festplatte sowie einen 8x-DVD-Brenner mit Dual-Layer-Support. Mit einer extrem schnellen Radeon X800 XT

(256 MByte Speicher) hat das System mehr als genug Power für Doom 3 & Co.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 0109



Shuttle: Der 2.000 Euro teure Mini-PC P 8100G mit PCI Express hat Spiele-Power ohne Ende.

3 JAHRE GARANTIE AUF MAINBOARDS

Elitegroup verlängert die Garantiezeit seiner Mainboards auf drei Jahre. Die längere Gewährleistung gilt für alle Platinen der **Extreme**-Serie und deckt alle Mängel ab, die während des Betriebs auftreten. Im Unterschied zur gesetzlichen Gewährleistungspflicht von zwei Jahren, haben Sie mit dieser freiwilligen Service-Zusatz-



Elitegroup gewährt allen Käufern eines Extreme-Mainboards wie dem KV2 drei Jahre Garantie.

leistung neben der längeren Laufzeit, auch einen Ersatzanspruch direkt beim Hersteller. Zusätzlich will Elitegroup den Kunden-Support mit einer neu eingerichteten Service-Hotline verbessern.

► [HOTLINE: \(01801\) 000 861 4,6 CENT/MIN.](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 0110)

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 0111

PLANTRONICS-HEADSET GAMECOM PRO 1

Ohne gutes Headset machen Multiplayer-Partien im Clan nur halb so viel Spaß.



Für stolze 120 Euro soll Plantronics' Headset Gamecom Pro 1 glasklare Sprachkommunikation sicherstellen.

Beim 120 Euro teuren **Gamecom Pro 1** von Plantronics verpasst ein Signalprozessor (DSP) dem Klang von Lautsprechern und Mikrofon eine digitale Frischzellenkur. Das Mikro filtert außerdem lästige Umgebungsgereusche weg und optimiert so die Sprachverständlichkeit. Dank eines flexiblen Bügels können Sie es optimal ausrichten. Anschluss an Ihren PC findet das **Gamecom Pro 1** per USB-Anschluss. Wem die happigen 120 Euro zu teuer sind, stöpselt das **Gamecom 1** ohne DSP-Chip für 50 Euro direkt an die Soundkarte. **DV**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: 0115



Redakteur / Trainee m/w



Hardware

Wir verstärken ab dem 1.11.2004 das Hardware-Redaktionsteam von GameStar!

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.



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.

Beste Aussichten: Sie testen die neueste Hardware für Spieler und recherchieren spannende Technik-Themen. Sie verfassen Artikel in den Bereichen Test, Report sowie Kaufberatung und schreiben Online-News. Als Trainee bilden wir Sie innerhalb von ein bis zwei Jahren zum Redakteur aus, Ziel ist die feste Übernahme in unser Team.

Beste Voraussetzungen: Sie wissen, wie Hardware funktioniert und bringen auch komplizierte Sachverhalte klar verständlich und gut strukturiert zu Papier. Neue Trends erkennen Sie als Erster. Dabei fragen Sie kritisch nach Hintergründen und enttarnen Sprechblasen sofort. Sie haben eine abgeschlossene Ausbildung oder Abitur sowie gute Englischkenntnisse. Als Redakteur haben Sie idealerweise zwei bis vier Jahre Berufserfahrung. Sie sind flexibel, arbeiten zuverlässig, schnell und präzise. Dabei lassen Sie sich auch unter Stress nicht aus der Ruhe bringen.

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

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

IDG Entertainment Verlag GmbH · Kerstin Krockauer, Personalreferentin
Brabanter Straße 4 · 80805 München · Telefon 089/3 60 86 - 587

www.idgverlag.de