Ubisoft hat die vier firmeneigenen Spiele Rayman Raving Rabbids, Far Cry, Prince of Persia: The Sands of Time und Ghost Recon zum **kostenlosen Download** angeboten.

Ubisoft verschenkt Spiele

DVD
- GameStar-RSS-Reader

gamestar.de
- Aktuelle News als RSS-Feed
▶ Quicklink: C2

Der Hersteller will für diverse Spiele kein Geld mehr – nervt den Nutzer dafür aber mit Werbung.

Aus Anlass des amerikanischen Labor Days (Tag der Arbeit) Anfang September hat Ubisoft **Rayman Raving Rabbids**, **Prince of Persia: The Sands of Time**, **Ghost Recon** und die hierzulande indizierte Version von **Far Cry** für mehrere Tage zum kostenlosen Download bereitgestellt. Der Hersteller verlangte zwar kein Geld von den Benutzern, wollte aber trotzdem etwas einnehmen. Deshalb hat Ubisoft die Werbetechnologie von Double Fusion in die kostenlosen Spiele eingebaut, die Reklamefilmchen und -bilder liefert und Informationen zum Nutzerverhalten sammelt. Letzteres ist besonders pikant, da Ubisoft bei der Installation die Eingabe eines gültigen Ubi.com-Accounts verlangt. Um Mitglied bei Ubisofts Onlinedienst Ubi.com zu werden, müssen Sie zwar keine korrekte Echtweltadresse oder Ihren Namen eingeben. Trotzdem kann der Hersteller das Spielverhalten einzelner Nutzer über mehrere Spiele hinweg beobachten – der gläserne Kunde rückt also (wie bei Valves Onlinedienst Steam) näher.

Eigentlich waren die kostenlosen Spiele nur für US-Bürger gedacht. Ein Versuch in der GameStar-Redaktion brachte aber keine größeren Hürden für Deutsche mit sich. Und Werbung bekamen wir bei unseren Probespielen auch nicht zu Gesicht. Das kann aber daran liegen, dass sich das Werbeprogramm von einer rigiden Firewall schnell verwirren lässt. Spieler in den USA berichten, dass sie in Spielpausen (beim Laden, Speichern, Spieltod) Werbefilme von McDonald's gesehen hätten. Auch wenn die Aktion bereits beendet worden ist, findet man die vier Spiele nach wie vor auf einschlägigen Webseiten wie Fileplanet zum Download. DM

Shadowrun-Macher schließt seine Pforten

Seit geraumer Zeit gab es Gerüchte um eine Schließung der Fasa Studios. Nun ist's passiert.

Shadowrun soll weiter von Fasa unterstützt werden.

Laut eines Eintrags von Mitch Gitelman im offiziellen **Shadowrun**-Forum gehört der Entwickler Fasa Studio der Vergangenheit an. Schon seit geraumer Zeit habe es Gerüchte über das Ende des Unternehmens gegeben, erzählt der Studiomanager. Mit einer offiziellen Bestätigung habe die Belegschaft aber noch warten wollen, um die Fans nicht vom letzten großen Fasa-Projekt abzulenken. Schließlich läge **Shadowrun** den Entwicklern nach wie vor am Herzen. Dies beweise vor allem der kontinuierliche Support für das Spiel. So habe das Team mit drei Updates zur Verbesserung **Shadowruns** beigetragen, selbst nachdem das Ende des Studios bereits besiegelt gewesen sei. Darüber hinaus werde man die Unterstützung des Spiels fortführen, solange die Fangemeinde **Shadowrun** spiele. Während die Pflege des Shooters und seiner Community also gesichert scheint, gilt dies nur bedingt für die Zukunft der Fasa-Mitarbeiter: Lediglich die Hälfte der Entwickler wurde in das Mutterunternehmen Microsoft Game Studios übernommen. Fasa Studio gehörte seit Januar 2001 zu Microsoft. Damals ging das Mutterunternehmen Fasa pleite und trat im Zuge dessen seine Computerspiel-Abteilung an den Software-Riesen aus Redmond ab. DM

Spiele weiter im Aufschwung

Der Video- und Computerspielemarkt wächst auch in diesem Jahr.

Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) e.V. hat im Rahmen der diesjährigen Games Convention die Marktdaten für das erste Halbjahr 2007 veröffentlicht. Während das Wachstum im PC-Bereich fast stagniert, konnten die Konsolen – insbesondere die tragbaren Varianten wie Nintendos DS – stark zulegen. »Die Marktentwicklung entspricht den hohen Erwartungen der Branche«, kommentiert Olaf Wolters, Geschäftsführer des BIU, die Zahlen. »Insbesondere von den neuen Spielkonsolen gehen spürbare Wachstumsimpulse aus. Diese Entwicklung wird sich auch im zweiten Halbjahr fortsetzen.« DM

	1. Halbjahr 2006	1. Halbjahr 2007	Wachstum
Konsolen	173 Mio.	189 Mio.	30%
Mobile Konsolen	77 Mio.	135 Mio.	75%
PC	220 Mio.	225 Mio.	3%
Gesamt	**470 Mio.**	**549 Mio.**	**17%**

Teure Laser-Schwerter für Spielerhände

Razer und Microsoft antworten auf Logitechs G9.

gamestar.de
- Infos zur Microsoft-Maus ▶ Quicklink: 4202
- Infos zur Razer-Maus ▶ Quicklink: 4203

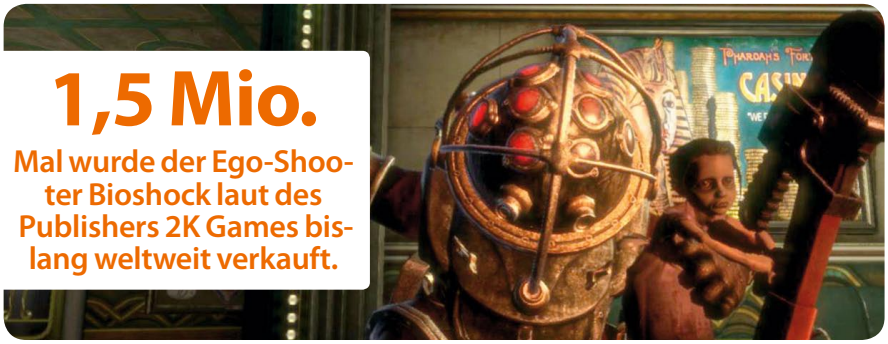
Im letzten Monat hat Logitech seine neue High-End-Maus **G9** vorgestellt. Jetzt zieht die Konkurrenz nach: Microsoft holt mit der **Sidewinder**-Maus einen altehrwürdigen Namen aus der Versenkung und bietet alle modernen Finessen: 2.000-dpi-Laser mit zusätzlichem Positionskontrollsensor, flexibles Gewicht, drei Gleitfußsätze, zwölf Tasten und weitere Extras. Der Laser-Sensor von Razers **Lachesis** arbeitet mit 4.000 dpi nominell sogar doppelt so präzise wie der von Microsoft – praxisrelevant muss diese Angabe aber nicht sein. Die Maus mit dem Schlangennamen hat neun Tasten sowie bekannte Zusatzfunktionen wie dpi-Umschaltung. Dem Trend zu immer teureren Mäusen folgen auch diese zwei. Ab Oktober verlangt Microsoft 70 Euro, Razer 80 Euro. Einen Vergleichstest der beiden mit Logitechs 100 Euro teurer **G9** lesen Sie in einem der nächsten Hefte. DV

Neuer **Laser-Luxus** von 70 bis 100 Euro: Microsoft Sidewinder, Razer Lachesis und Logitech G9.

Gothic 4

Jowood führt die Rollenspiel-Serie ohne den Gothic-Entwickler Piranha Bytes fort.

Der Publisher Jowood hat auf der Games Convention 2007 **Gothic 4** angekündigt. Entwickelt wird das Rollenspiel vom deutschen Team Spellbound, das bereits für **Helldorado** und die **Desperados**-Spiele verantwortlich gezeichnet hat. Piranha Bytes, die ursprünglichen Macher der **Gothic**-Serie, arbeitet unterdessen für Koch Medias Label Deep Silver an einem eigenen Rollenspiel, das zwar nicht **Gothic** heißen wird, aber seine Herkunft sicher nicht verleugnen kann. Genaue Termine gibt es bislang nicht, jedoch spricht Jowood von einem vagen Termin irgendwann 2009 oder 2010. DM



1,5 Mio.

Mal wurde der Ego-Shooter Bioshock laut des Publishers 2K Games bislang weltweit verkauft.

Leser-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Stalker
2	(2)	Command & Conquer 3
3	(3)	World of Warcraft
4	NEU	Bioshock
5	(6)	Battlefield 2
6	(8)	Half-Life 2
7	(7)	Counterstrike Source
8	(5)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
9	(4)	Gothic 3
10	(11)	Warcraft 3
11	(14)	Diablo 2
12	(12)	Medieval 2
13	(10)	Anno 1701
14	(13)	Pro Evolution Soccer 6
15	(20)	Guild Wars
16	(16)	Counterstrike
17	NEU	Civilization 4
18	NEU	Jack Keane
19	NEU	Gothic 2
20	(15)	Far Cry (dt.)

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2007

Mit **Guitar Hero 3** können bald auch PC-Nutzer losrocken.

Guitar Hero 3

Aspyr arbeitet an der PC-Version.

Der Hersteller Aspyr Media hat die PC-Version des Konsolen-Musikspiels **Guitar Hero 3** angekündigt. Darin spielen Sie mit einem USB-Gitarren-Controller durch richtig getimtes Tastendrücken 70 lizenzierte Rock-Songs nach. Allerdings soll sich das Spiel auch mit Maus und Tastatur steuern lassen. Über die Kompatibilität zur Xbox-360-Gitarre gibt Aspyr bislang noch keine Auskunft. **Guitar Hero 3** soll an Weihnachten fertig sein. DM

Wer schützt die Kunden?

1,1 Millimeter – so groß ist der größte Buchstabe des Satzes »Das Spiel benötigt eine Internetverbindung zur Aktivierung!« auf der Packungsrückseite von Bioshock. Sogar die Adresse des Publishers ist auffälliger gedruckt. Und die Aktivierung ist ja nur die Spitze des Eisberges: Von der Tatsache, dass man das Spiel nur zweimal von einem Exemplar installieren darf (mittlerweile auf fünf Installationen erhöht), erwähnen weder Packung noch Handbuch etwas. Bioshock ist nur ein Beispiel von vielen – die Spielefirmen stehen unter hohem Druck, ihre enormen Ausgaben für die Entwicklung wieder reinzuholen. Das wird von der Spieler-Community natürlich akzeptiert. Problematisch ist es aber, wenn dem Käufer die Mechanismen des Kopierschutzes nicht klar vor dem Kauf mitgeteilt werden; wenn die Programme das System kompromittieren; wenn die Nutzungsbedingungen neben dem Raubkopieren gleich auch noch den ungeliebten Gebrauchtwarenhandel einschränken sollen. Bitte, liebe Publisher, wenn der Kopierschutz für euch so wichtig ist (und die Verkaufszahlen von gut geschützten Spielen geben euch ja recht), dann entwickelt dafür ein System, das nicht nur eure Interessen, sondern auch die eurer treuen Käufer berücksichtigt.

Gunnar Lott,
Chefredakteur

gunnar@gamestar.de

Lügen haben kurze Beine

Aktuelle Werbung eines PC-Herstellers: »Mit 4,0 GByte RAM! Davon 2,0 GByte DDR2 und 2 GByte ReadyBoost!« Stopp! 2,0 GByte sind nicht 4,0 GByte, bloß weil ein 2,0 GByte großer Flash-Speicher eingebaut ist. Dieser bringt nur unter Windows Vista und mit weniger als 1,0 GByte Hauptspeicher spürbare Vorteile in Spielen. Bei 2,0 GByte DDR-RAM ist der Gewinn für Spieler also praktisch gleich null – und Vista ist auf dem solcherart beworbenen Rechner gar nicht vorinstalliert. An anderer Stelle preist ein zweiter PC-Fabrikant seinen 2.000-Euro-Rechner als »Den schnellsten Serien-PC der Welt« an, vorsichtshalber in Anführungszeichen gesetzt. Allein ein kritischer Blick in die Ausstattungsliste entlarvt diesen Spruch genauso schnell als glatte Lüge wie die märchenhafte Speicherverdoppelung: Zwar läuft der Core 2 Duo mit 4,0 GHz stark übertaktet, aber als schnellster Rechner der Welt bräuchte der vermeintliche Wunder-PC statt einer Geforce 8800 GTX mindestens zwei 8800 Ultra – und selbst dann wäre für findige Tuner noch Luft nach oben. Abgesehen vom juristischen Glatteis, auf das sich die Hersteller dort wagen, irgendwann werden enttäuschte Kunden sich ihren Freunden mitteilen, die Foren von Warnmeldungen überquellen. Und GameStar wird Kolumnen schreiben. Liebe Hersteller: Diese schnellen Euros werdet ihr auf lange Sicht teuer bezahlen. Aggressives Marketing ist schließlich das eine, offensichtliche Lügen das andere.

Daniel Visarius,
ltd. Hardware-Redakteur
daniel@gamestar.de

Besitzer von Shader-2.0-Karten können **Bioshock** nun auch spielen.

Bioshock Fan-Patch

Hobbyprogrammierer haben eine Shader-2.0-Unterstützung in den Shooter eingebaut.

Mitte September ist ein inoffizieller Fan-Patch für den Ego-Shooter **Bioshock** veröffentlicht worden. Das Update baut die Unterstützung von Shader-2.0-Grafikkarten ein – bislang lief das Spiel nur mit Shader-3.0-Hardware. Allerdings bringt der Patch auch Probleme mit sich. So erhöhen sich die Ladezeiten teils drastisch, und auf manchen Grafikkarten kann es zu Darstellungsfehlern und Abstürzen kommen. Natürlich sieht das Spiel (etwa auf einer ATI Radeon 9800) nicht optimal aus, da insbesondere die Wassereffekte nicht so detailliert dargestellt werden können. Weitere Infos finden Sie unter ▸Quicklink: 4199. DM

Top Secret

Nicht länger geheim: Dave Perry verrät Details zu seinem ungewöhnlichen Spieleprojekt.

Dave Perry (**Earthworm Jim**, **MDK**) hat neue Details zu seinem Spiel **Top Secret** verraten. Nach seinen Angaben werden Sie in dem Online-Rennspiel keinerlei aufgemotzte Rennboliden fahren. Vielmehr sollen Sie auf – im wahrsten Sinne des Wortes – hochgezüchteten Tieren Rennen bestreiten, PvP-Kämpfe austragen und die wachsende Spielwelt erkunden dürfen. Das Projekt entsteht nicht wie gewöhnlich komplett in einem Entwicklerstudio, sondern als Gemeinschaftsarbeit von Profi-Designern und Fan-Programmierern. DM

Dave Perry arbeitet zusammen mit Fans an seinem neuen Spiel.

Verkaufs-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel (SATURN)
1	NEU	Bioshock
2	NEU	Die Sims 2: Gute Reise
3	NEU	Medieval 2: Kingdoms
4	(1)	WoW: The Burning Crusade
5	(3)	Counterstrike Source
6	NEU	Guild Wars (Platinum-Edition)
7	(4)	Die Sims 2
8	NEU	Fussball Manager 07
9	(19)	Stalker
10	NEU	Need for Speed: Carbon
11	(8)	Battlefield 2 (Complete Edition)
12	(6)	World of Warcraft
13	(7)	Two Worlds
14	(9)	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten
15	(17)	Counterstrike Anthology
16	(13)	Der Herr der Ringe Online
17	(2)	Jack Keane
18	NEU	Bioshock (Collector's Edition)
19	NEU	Fifa 07
20	NEU	Die Siedler 2: DnG

10/2007 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

20-Zoll-TFT von Benq

Breitbild-TFT mit 5ms Reaktionszeit und 1680 mal 1050 Pixeln.

TFTs sind in den letzten Monaten deutlich im Preis gefallen. Benq verkauft mit dem **G2000WA** ein 240 Euro günstiges 22-Zoll-Modell mit schnellen fünf Millisekunden Reaktionszeit. Die Auflösung von 1680 mal 1050 Bildpunkten ist ein guter Kompromiss zwischen Spielen (viele Grafikkarten sind schnell genug für die native Auflösung) und Platz auf dem Windows-Desktop. Weil der Hersteller ein TN-Panel verwendet, dürfte das **G2000WA** eher durch Spieletauglichkeit denn durch Bildqualität überzeugen. Die 19-Zoll-Variante des **G2000WA**, das **G900WA**, löst mit 1440 mal 900 Bildpunkten auf und kostet 210 Euro. DV

Preiswertes 20-Zoll-TFT für Spieler: Benqs **G2000WA** mit 16:10-Breitbild.

gamestar.de
- Infos zur Microsoft-Maus
▸Quicklink: 4204

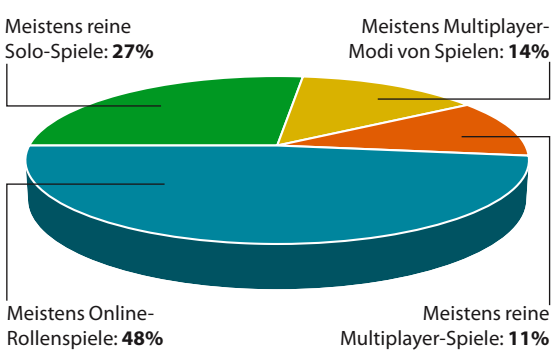
Radeon HD 2900 Pro

gamestar.de
- Infos zum Hersteller
▶ Quicklink: 4104

Der Hersteller ATI greift in der oberen Mittelklasse an.

Kurz vor Redaktionsschluss tauchten die ersten **Radeon HD 2900 Pro**-Karten von Sapphire und Gecube auf. ATIs neue DirectX-10-Platine taktet Chip und GDDR3-Speicher vermutlich mit 600/1.600 MHz, die schnellere XT-Version läuft mit 740/1.650 MHz. Darüber hinaus hat der Grafikkartenhersteller die Breite und damit auch die Geschwindigkeit der Speicheranbindung von 512 auf 256 Bit halbiert. Ansonsten gleichen sich die Karten: 320 Shader-Prozessoren, 512 oder 1024 MByte Speicher, identisches Kühlsystem. Die 512-MByte-Ausgabe kostet rund 230 Euro, mit doppeltem Speicher werden knapp 300 Euro fällig. Offenbar hat ATI auch eine nochmals günstigere **HD 2900 GT** mit 256 MByte in der Hinterhand. Technisch soll sie der **HD 2900 Pro** entsprechen, aber nur 240 statt 320 Shader-Prozessoren haben. Preis: unter 200 Euro. DV

»Was spielen Sie?«



Quelle: Mitmachkarten 10/2007

Ergebnis: World of Warcraft, Guild Wars und Co haben offenbar ihre Spuren hinterlassen. Die Hälfte unserer Leser vertreibt sich die Zeit bevorzugt mit Online-Rollenspielen. Dennoch pfeift immerhin ein Drittel auf das Zusammenspiel mit anderen und zockt lieber allein – obwohl Breitband-Internet wie DSL mittlerweile sehr stark verbreitet sind.

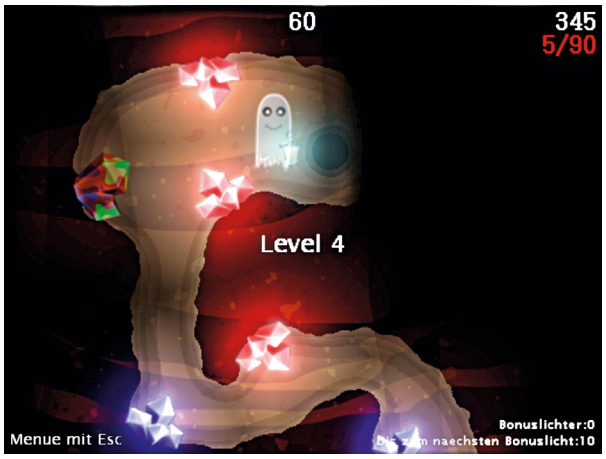
News-Ticker

- **Bioshock**: Laut 2K-Chef Strauss Zelnick plant der Publisher gleich mehrere Fortsetzungen des Ego-Shooters. Weitere Details sind nicht bekannt.
- **Intel**: Intel hat Havok geschluckt. Die Firma entwickelt Physik-Engines, die unter anderem in Half-Life 2 zum Einsatz kommen. Das Havok-Geschäft soll normal weiterlaufen, allerdings unter der Führung von Intel.
- **Street Fighter**: Andrzej Bartkowiak, der Regisseur des Doom-Films, übernimmt die Kinoumsetzung des Prügelklassikers. Drehbeginn ist Anfang 2008.
- **GC Asia**: Der fernöstliche Ableger der GC hat nach eigenen Angaben über 70.000 Besucher verzeichnen können. 81 Hersteller aus 13 Ländern haben sich in Singapur präsentiert.
- **Silverfall**: Monte Cristo hat das Addon Wächter der Elemente für sein Action-Rollenspiel angekündigt. Inhalt: zwei neue Klassen, 20 Gebiete und massenhaft frische Quests. Termin ist der Frühling 2008.
- **Athlon**: AMDs Vierkernprozessor steht in den Startlöchern. Die Server-Version Opteron ist bereits erhältlich, der Phenom X4 kommt auf jeden Fall noch dieses Jahr.

Lightghost

DVD
- Vollversion Lightghost

Ein geisterhaft guter Geschicklichkeitstest siegt im GameStar-Programmierwettbewerb.



Auf unserer DVD: das innovative Siegerspiel **Lightghost** von Waldemar Umaniz.

Sechs Monate Zeit und maximal 100 MByte für ein voll funktionsfähiges Spiel – das waren die Vorgaben von GameStar und dem Qantm-Ausbildungsinstitut für den im April ausgerufenen Programmierwettbewerb. Auf der Games Convention kürten wir am GameStar-Stand den Sieger: Der heißt Waldemar Umaniz und benötigte für sein Geschicklichkeitsspiel **Lightghost** frecherweise gerade mal 5 MByte und nur eineinhalb Monate Entwicklungszeit. Die Jury, zu der unter anderem auch GameStar-Redakteur Heiko Klinge gehörte, begründete ihre Wahl mit der innovativen Spielidee, dem eigenständigen Design und der sauberen Programmierung. Waldemars Gewinn: Ein Stipendium für ein Studium am Qantm-Institut im Wert von 13.200 Euro. Ihr Gewinn: Ein tolles kostenloses Spiel, denn die Vollversion **Lightghost** finden Sie auf unserer Heft-DVD. HK