



Lebenszeichen vom Duke

Im Sommer 2001 veröffentlichte GameStar die bislang letzte Preview zum Duke.

DVD - Trailer

Er ist der größte Running Gag der Spielegeschichte. Jetzt, nach jahrelanger Stille, meldet sich der Duke mit einem Trailer zurück.

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

»Wir rechnen fest damit, dass Duke Nukem Forever noch vor Weihnachten dieses Jahres fertig wird.« Das behauptete GameStar im Sommer 2001 aufgrund neuer Screenshots und einem Trailer. Zu diesem Zeitpunkt war der vierte Teil der kultigen Actionserie bereits vier Jahre in der Entwicklung. Wollte man erfahren, wann **Duke Nukem Forever** nun schließlich erscheine, war aus den Büros des Entwicklers 3D Realms indes immer nur ein Satz zu hören: »When it's done!« (»Wenn's fertig ist!«). Seit der Ego-Shooter am 27. April

DVD - GameStar-RSS-Reader

1997 auf der E3 vorgestellt worden war, wechselten sich in regelmäßigen Abständen angebliche Erscheinungstermine, wilde Gerüchte und noch wildere Stellungnahmen ab. Hauptursache war der Entwickler selbst: Immer wieder drangen »unabsichtlich« Bilder aus dem Spiel und Kommentare vom 3D Realms-Boss George Broussard an die Öffentlichkeit – die Berichterstattung lief trotz dürftiger Infos auf Hochtouren. »Wir neigen dazu, in Sachen PR ungewöhnliche Dinge zu machen«, kommentierte der Firmenchef die Aufregung um sein Spiel.

»Wir geben zu, dass wir die Entwicklung vermasselt haben.«
Scott Miller, Co-Chef von 3D Realms

Ungewöhnlich verlief auch die Entwicklung: Im Lauf der Jahre wechselte 3D Realms mehrere Male das technische Grundgerüst. Anfangs sollte die **Quake 2-Engine** im Hintergrund arbeiten, dann wechselte man zum leistungsstärkeren Unreal-Antrieb – **Unreal 1** wohlge- merkt. 2004 hat das Team dann noch mal das komplette Spiel (sofern es eins gab) umgeworfen und sich für die Unreal Engine 2 entschieden. Obwohl 3D Realms auch den Ego-Shooter **Prey** produziert hat und deshalb die Vermutung nahelag, **Duke Nukem Forever** würde (wie

der Indianer-Shooter) die Grafiken aus **Doom 3** verwenden. Doch nicht nur bei der Technik, auch beim Spielinhalt hält sich 3D Realms seit Entwicklungsbeginn mit Informationen zurück. Bekannt ist beispielsweise nur, dass Sie wie im indizierten Vorgänger allerhand Schabernack mit Ihrer Umgebung treiben dürfen. Auch die skurrilen Waffen wie die Schruppkanone und Rohrbomben sollen wieder mit von der Partie sein. Bosskämpfe wird es ebenso geben wie den gewohnt trockenen Humor des blonden Helden.

Bleibt die Frage: Wird das Spiel in diesem Jahr fertig? Augenrollen bei den GameStar-Redakteuren: »Es gibt kein Duke Nukem Forever«, poltert Christian Schmidt, »das ist eine abgestandene Pressekampagne, die mir zum Hals raushängt!« Daniel Matschijewsky schüttelt kommentarlos den Kopf. »Ich gehe sogar fest davon aus«, meint Michael Graf. »Aber nur, wenn damit das Jahr 2008 des islamischen Kalenders gemeint ist, das hierzulande im Jahr 2569 beginnt.« Chefredakteur Michael Trier sieht das anders: »Ich glaube an ihn! Irgendwann wird ganz plötzlich eine Testversion vom Himmel fallen, einfach so.« Na, hoffentlich noch vor Weihnachten. Wäre schön, das mal wieder schreiben zu dürfen. **DM**

2001

2007

2001 setzte 3D Realms noch auf die erste **Unreal-Engine**. Mittlerweile arbeitet in Duke Nukem Forever die zweite Version.

GameStar-Clanliga Saison 12



Mit insgesamt sechs neuen Spielen geht die GameStar-Liga in ihre zwölfte Saison – erstmals mit einem Rennspiel und einem Online-Rollenspiel.

Die neuen Spiele für die zwölfte Saison der GameStar-Liga stehen fest. Neben den vier Premier Leagues zu



Guild Wars ist das erste Online-Rollenspiel, das es in die GameStar-Liga geschafft hat.

Starcraft: Broodwar (10n1), **Unreal Tournament 3** (10n1), **Guild Wars** (80n8) und **Live for Speed** (28 Fahrer) gibt es zwei sogenannte Supported Leagues. Zum ersten Mal überhaupt sind ein Online-Rollenspiel sowie eine Rennserie Bestandteil der GameStar-Liga.

Über alle Premier Leagues wird es wöchentliche Berichterstattung auf www.gamestar.de geben. Zusätzlich werden die interessantesten Begegnungen im Livestream von Game-TV übertragen. In den Supported Leagues finden Sie

einen alten Bekannten: Für **Tactical Ops: Crossfire** ist die GameStar-Liga nach wie vor die wichtigste Meisterschaft in Europa. So werden sich auch in dieser Saison wieder Teams aus dem europäischen Umland für einen internationalen Vergleich einfinden. **Enemy Territory: Quake Wars** komplettiert die Supported Leagues mit einem 50v50-Modus, der ebenfalls für spektakuläre Matches sorgen wird. Über die Spiele der Supported Leagues wird es ebenfalls wöchentliche Berichte sowie jeweils das beste Spiel der Woche im Livestream geben.

Wegen technischer Probleme mussten wir den im letzten Heft angekündigten Opening Cup verschieben. Er findet nun am 15. und 16. Februar 2008 statt. An beiden Tagen ist für ein buntes Programm mit vielen Showmatches gesorgt. Neben Interviews mit Spielern und Beteiligten der Liga werden wir auch die Regeln für die neue Saison veröffentlichen sowie die neuen Sponsoren der GameStar Liga präsentieren. Die Anmeldung für die neue Saison beginnt aller Voraussicht nach in den ersten beiden Februarwochen. Wir informieren Sie umgehend auf gamestar.de, sobald die Anmeldung startet. **WR**



Teures Spielgeld

Ich halte mich für einen ziemlich guten Shooter-Spieler. Aber so gut, dass ich damit Geld verdienen könnte, bin ich nun auch wieder nicht. Doch seit Anfang Januar verspricht mir der Multiplayer-Shooter Kwari einen Nebenverdienst: Füge ich hier einem Spieler 50 Gesundheitspunkte Schaden zu, erhalte ich fünfzig Cent von dessen Echtgeld-Konto – und umgekehrt. Solange ich also einen besseren Schnitt hinlege als meine Gegner, sollte ich Geld verdienen. Wäre da nicht dieser eine unberechenbare Faktor: Cheater. Wenn die schon in normalen Multiplayer-Shootern wie Counterstrike großen Spaß daran haben, sich durch unfaire Mittel einen Vorteil zu verschaffen, dann dürfte es doch wohl jeder Wallhacker und Aimbot-Nutzer als heilige Pflicht ansehen, in Kwari seine Kontrahenten im wahrsten Sinne des Wortes abzuzocken. Nun hört der Spaß wirklich auf, denn wer in Kwari Cheats benutzt, der dürfte sich tatsächlich strafbar wegen Betrugs machen – immerhin geht es hier um echtes Geld.

Kwari Limited, den Betreibern des Spiels, dürfte das herzlich egal sein, denn die verdienen am Munitionsverbrauch der Spieler. Egal, ob die pfuschen oder nicht. Klar, die Herrschaften behaupten, ihr Spiel sei sicher. Aber die behaupten ja auch, es mache Spaß – eine Lüge, die jeder nach spätestens einer Minute enttarnt. Mein Vertrauen in Firmen, die Ihren Sitz in Gibraltar haben, hält sich ohnehin in Grenzen. Nein, da spiele ich lieber Call of Duty 4. Da verliere ich höchstens ein bisschen Selbstachtung.

Fabian Siegismund,
Redakteur
fabian@gamestar.de

Star Trek Online

P2 Entertainment stellt die Arbeiten an dem Online-Rollenspiel ein. Eventuell wird Cryptic (City of Heroes) die Entwicklung übernehmen.

Seit einigen Monaten hat der Entwickler von **Star Trek Online** mit erheblichen Problemen zu kämpfen: Der Stopp des Parallelprojekts **Gods & Heroes: Rome Rising** sowie ein teurer Rechtsstreit mit der PR-Agentur Kohnke Communications brachte das amerikanische Studio Perpetual Entertainment (jetzt P2 Entertainment) in erhebliche Schwierigkeiten. Diese wurden nun auch **Star Trek Online** zum Verhängnis – alle Arbeiten an dem Online-Rollenspiel wurden eingestellt. Gerüchten zufolge zeigen aber die erfahrenen Cryptic Studios (**City of Heroes**, **City of Villains**) Interesse an der starken **Star Trek**-Lizenz. Ein Verkauf dürfte die Veröffentlichung allerdings stark verzögern. Wir rechnen – wenn überhaupt – nicht vor 2010 mit dem Erscheinen des Online-Rollenspiels. **YCH**



Unendliche Weiten, unendliche Wartezeit: **Star Trek Online**.

214.748
Goldstücke hat ein Spieler in World of Warcraft angehäuft – das absolute Maximum. Mehr kann man aufgrund einer Begrenzung im Code nicht sammeln.

Leser-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Call of Duty 4
2	(1)	Crysis
3	(3)	World of Warcraft
4	(4)	Unreal Tournament 3
5	(10)	Hellgate: London
6	(7)	Battlefield 2
7	(9)	Gothic 3
8	(6)	Half-Life 2
9	(12)	Counterstrike Source
10	(19)	Command & Conquer 3
11	(13)	Bioshock
12	(18)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
13	NEU	Der Herr der Ringe Online
14	(15)	Warcraft 3
15	(17)	The Witcher
16	NEU	Guild Wars
17	(20)	Diablo 2
18	(8)	World in Conflict
19	NEU	GTA: San Andreas
20	NEU	Medieval 2

Quelle: GameStar-Mitmacherten 02/2008



Sayonara, Konami!

Am 31. März 2007 dürften die Japaner gefeiert haben. An jenem Tag endete nämlich das Geschäftsjahr 2006/2007 der im Land der Fischröllchen beheimateten Firma Konami. Und zwar mit einem Rekordergebnis: Knapp 1,8 Milliarden Euro hatte der Mischkonzern binnen zwölf Monaten eingenommen. Den Löwenanteil davon, rund eine Milliarde, erwirtschaftete die Spielesparte. Und die profitierte unter anderem von der Fußballserie Pro Evolution Soccer (PES), die sich in diesem Geschäftsjahr weltweit satte acht Millionen Mal verkauft hatte. Warum erzähle ich diesen Wirtschaftskram? Um zu zeigen, dass Konami ein florierendes Unternehmen ist, das an PES gut verdient. Und weil so noch deutlicher wird, welch Armutszeugnis der aktuelle Zustand der Kickerreihe für die Japaner darstellt.

Dass der Online-Modus der PES-Reihe noch nie perfekt funktioniert hat, ist schlimm genug – die Matches litten seit jeher unter Verzögerungen und Abbrüchen. Doch mit PES 2008 erreicht dieses Problem einen neuen Tiefpunkt. Die Fußballsimulation erschien am 24. Oktober 2007, seither sind flüssige Internet-Duelle fast unmöglich. Überdies brechen die Matches häufig ab. Selbst zwei Patches brachten keine Verbesserung, in den Internet-Foren laufen erboste Fans Sturm. Doch Konami bekommt das Drama nicht unter Kontrolle. So darf ein Weltkonzern nicht mit einer Prestigeserie umgehen. Und wenn er's doch tut, dann sollten Sie die Feierlaune der Japaner vielleicht bremsen. Indem Sie PES 2009 nicht mehr kaufen.

Michael Graf,
Redakteur
micha@gamestar.de



Battlefield Heroes

Das neue Battlefield erscheint bereits in diesem Sommer. In Comic-Grafik. Und kostenlos.

Am 21. Januar hat Electronic Arts auf der »Digital, Life, Design«-Konferenz (DLD) in München eine Bombe platzen lassen: Bereits im Sommer dieses Jahres soll das nächste **Battlefield**-Spiel erscheinen. **Battlefield Heroes**, so der Titel des neuen Ablegers, kommt erneut vom schwedischen Entwickler DICE (**Battlefield 2**, **Battlefield 2142**) und setzt wie der Valve-Konkurrent **Team Fortress 2** komplett auf bunte Comic-Grafik und überdrehte Charaktere. Eine weitere Überraschung: EA wird **Battlefield Heroes** nicht wie gewohnt in die Händlerregale stellen, sondern den Multiplayer-Shooter zum kostenlosen Download auf der offiziellen Website anbieten. Einer Pressemitteilung nach zu urteilen soll das Projekt durch Werbung und kostenpflichtige Zusatzinhalte finanziert werden. »Das neue Online-Modell erlaubt es uns, das Spiel ständig mit neuen Inhalten zu erweitern und die Spieler lange zu faszinieren sowie ihr Feedback in Echtzeit zu berücksichtigen«, erklärt Ben Cousins, leitender Produzent bei DICE. **Battlefield Heroes** soll allem Anschein nach nicht das einzige Spiel bleiben, das Electronic Arts auf diese Weise vertreiben möchte.

DM

Beijing 2008

Im Sommer wird's olympisch – auch auf dem PC.

Sega hat erste Details zu **Beijing 2008** enthüllt. In dem Sportspiel treten Sie in über 35 Disziplinen gegen Athleten aus aller Welt an und kämpfen um die begehrten olympischen Medaillen. Die Wettkämpfe finden in nachgebauten Austragungsorten wie etwa dem Nationalstadion statt. Wer nicht gegen KI-Athleten antreten will, darf andere Mitspieler über das Internet herausfordern. **Beijing 2008** soll passend zu den 29. Olympischen Spielen im August dieses Jahres erscheinen.

DM



Verkaufs-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Call of Duty 4	
2	(3)	Crysis	
3	(3)	Fussball Manager 08	
4	(2)	Need for Speed: ProStreet	
5	(5)	Die Siedler 6	
6	(11)	The Witcher	
7	(15)	Half-Life 2: Orange Box	
8	(8)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
9	(10)	Hellgate: London	
10	NEU	World of Warcraft (Battlechest)	
11	(7)	Die Sims 2: Gute Reise	
12	(12)	Counterstrike Source	
13	(9)	Unreal Tournament 3	
14	(6)	Fifa 08	
15	(18)	Command & Conquer 3	
16	(17)	Kane & Lynch	
17	(16)	WoW: The Burning Crusade	
18	NEU	Pro Evolution Soccer 2008	
19	(19)	Crysis (Collector's Edition)	
20	NEU	World in Conflict	

02/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

R2-D2 als Media Center

Star Wars-Fans aufgepasst: Nikkos R2-D2-Nachbau spielt DVDs ab und wirft sie per Beamer auf die Leinwand. Preis: 2.000 Euro.

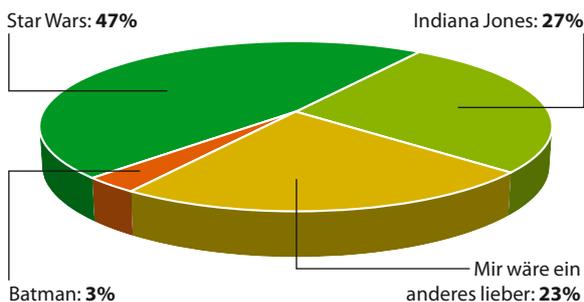
Wem normale Media-Center-PCs zu langweilig sind, der sollte sich Nikkos **R2-D2 DVD Projector** anschauen. Der maßstabgetreue Roboter ist halb so groß wie das Original, spielt CD/DVDs ab und schluckt diverse Audio-, Video- oder Bildformate wie WMA, MP3, SVCD, DIVX oder JPEG. Anschlüsse für USB-Sticks, Speicherkarten oder iPods hat **R2-D2** ebenfalls. Über die Fernbedienung »Rasender Falke« (Maßstab 1:100) steuern Sie die Multimediafunktionen und bewegen Luke Skywalkers Sidekick durch die Gegend. Dank eingebauter Lautsprecher und eines Beamers gibt **R2-D2** die Medien an jedem Ort im Kosmos wieder. Preis für den Star-Wars-Spaß: 2.000 Euro.

DV



Nikkos **R2-D2 DVD Projector** hat elf Original-Soundeffekte auf Lager.

»Welches Thema der Lego-Spiele gefällt Ihnen am besten?«



Quelle: www.gamestar.de

Ergebnis: Offenbar hat der Entwickler Telltale Games den Geschmack unserer Leser genau getroffen. Lego Star Wars 1 und 2 gewinnen den Beliebtheitswettbewerb mit weitem Abstand. Auf Platz 2 liegt Lego Indiana Jones – und das ist derzeit in Arbeit.

Luftgitarre für Guitar Hero

Aus der CES-Messe in Las Vegas überraschte der Spielzeughersteller Jada mit einer Luftgitarre für das beliebte Musikspiel.

Fast jeder Peripherie-Hersteller will mit dem **Guitar-Hero**-Phänomen Geld verdienen. Der in Deutschland weitgehend unbekannt Hersteller Jada hat nun ein Luftgitarren-System für Guitar Hero entwickelt. Die **Air Guitar Rocker** besteht aus einer speziellen Gürtelschnalle, zwei Plektrons und einem Lautsprecher im Stil eines Marshall-Kofferverstärkers. Die Schnalle registriert die Bewegungen des Plektrons in der Hand und gibt die Signale an den Verstärker weiter. Die **Air Guitar Rocker** soll im Frühjahr auf den Markt kommen – zumindest in den USA. **DV**

Guitar Hero ohne Klampfe: Mit der **Air Guitar Rocker** spielen Sie Luftgitarre.



News-Ticker

- **Bioshock 2:** Gerüchten zufolge soll die Handlung vor der des ersten Teils angesiedelt sein. Der Termin steht auf Sommer 2009.
- **24-Zoll-Monitor:** Der neue Dell 2408WFP hat noch mehr Anschlüsse und ein besseres Bild als der Vorgänger. Preis: rund 700 Euro.
- **3DMark2008:** Die nächste Version des Benchmarks macht Fortschritte. Hersteller Futuremark hat mittlerweile bestätigt, dass ein Test auch die Leistung unter DirectX 10.1 messen wird.
- **Sin City:** Die Umsetzung der Comics von Frank Miller nutzt die Unreal Engine 3. Das von Red Mile entwickelte Spiel soll Anfang 2009 fertig sein – pünktlich zum zweiten Kinofilm.
- **Leisure Suite Larry:** Das schlüpfrige Adventure geht in die achte Runde. Box Office Bust, so der Titel, soll im Herbst erscheinen.
- **Spielerekorde:** Am 8. Februar erscheint das Guinness Buch »Gamer's Edition 2008« als Taschenbuch (ca. 15 Euro) oder gebundene Ausgabe (ca. 25 Euro) – jedoch nur auf Englisch.
- **Gerüchte:** Offenbar sollen sich Baldur's Gate 3, Gears of War 2 und Half-Life 3 bereits in der Entwicklung befinden. Jedoch wurde noch keiner der Titel von den Herstellern offiziell bestätigt.

Deathspank

Der Monkey-Island-Erfinder entwickelt ein eigenes Spiel.

Ron Gilbert gilt als einer der kreativsten Köpfe in der Spielebranche. So zählen etwa die beiden ersten Teile der **Monkey Island**-Serie zu seinen Schöpfungen. Als kreativer Leiter zeichnet er nun für die Entwicklung des Spiels **Deathspank** verantwortlich. Die Produktion übernimmt das kanadische Studio Hothead Games (**Penny Arcade Adventures**). Über das Spielprinzip ist derzeit wenig bekannt, für Gilbert stellt es allerdings »die perfekte Verschmelzung eines Adventures im Stile von Monkey Island mit einem Action-Rollenspiel à la Diablo« dar. Der Spieler wird die Rolle des Helden Deathspank übernehmen, der bereits diverse Auftritte auf Gilberts eigener Blogseite »Grumpy Gamer« hatte – dort allerdings in Form animierter Comics. **YCH**

