

Zwar verwaschen, aber trotzdem eindeutig:
Duke Nukem Forever existiert und ist spielbar.

Video-Beweis Duke Nukem Forever existiert

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

DVD
- GameStar
RSS-Reader

30 Sekunden verwackelte Spielszenen aus Duke Nukem Forever geben einen ernüchternden Einblick in den Entwicklungsstand.

Ausgerechnet einem Spiele-Produzenten ist der Coup gelungen: Jason Hall, der Chef des Entwicklerstudios Monolith (**F.E.A.R.**) und seit kurzem Moderator einer eigenen Internet-Videoserie, hat in der ersten Sendung seiner »Jace Hall Show« **Duke Nukem Forever** angespielt. Rund 30 Sekunden

lang sieht man Hall, wie er sich bei 3D Realms durch Szenen aus dem Ego-Shooter schießt. Halls Fazit: »Ich hab's gesehen. Es ist kein Mythos. Ihr werdet zufrieden sein.«

Die Spielszenen, die mit einer Handkamera aufgenommen wurden, zeigen viele aus dem Vorgänger **Duke Nukem 3D** bekannte Elemente: Als Feinde treten Pig Cops und schwebende Octabrain auf, gefeuert wird mit der Chain-gun, dem Devastator und dem legendären Shrink Ray, mit dem der

Duke Gegner schrumpfen lässt, bevor er sie zertritt.

Das kurze Video zeigt keine Außenlevels, für die der Vorgänger bekannt war. Die Feuergefechte spielen sich ausschließlich im Inneren des Hoover-Staudamms ab. Dort dominieren enge Gänge, technische Einrichtungen und dunkle Töne. Im grafischen Stil und Leveldesign erinnern die Szenen stark an **Doom 3** oder **Prey**. Der optische Stil von **Duke Nukem 3D** ist nicht zu erkennen.

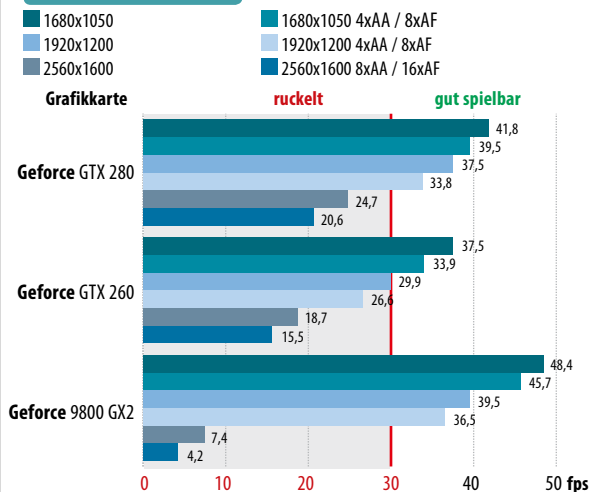
Kurz nach Veröffentlichung des Videos erklärte der 3D-Realms-Chef George Broussard, dass die Ausschnitte bereits vor einem halben Jahr aufgenommen wurden. Inzwischen habe sich vieles im Spiel verbessert, darunter die Kampfeffekte. Laut Broussard existierten zahlreiche Außenlevels, die Szenen aus der Jace Hall Show gäben nur einen winzigen Einblick: »Es gibt noch so viel mehr, was man zeigen könnte.«

► Quicklink: 5320

CS

In letzter Minute GeForce GTX 260

Crysis DirectX 10



Im Hardware-Schwerpunkt ab Seite 150 testen wir Nvidias neue High-End-Karte GTX 280. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die 200 Euro günstigere GTX 260.

Die **GeForce GTX 260** ist die preis- und leistungsreduzierte Ausgabe von Nvidias neuem 550-Euro-Spitzenmodell GTX 280. Für den Hardware-Schwerpunkt in dieser Ausgabe kam die GTX 260 leider zu spät. In letzter Minute konnten wir aber noch einige Benchmarks machen. Durchschnittlich liefert die **GTX 260** rund 10 Prozent weniger Spieleleistung als die GTX 280 (siehe Benchmark-Kasten), kostet dafür aber auch fast ein Drittel weniger – 350 statt 550 Euro.

Wie die GTX 280 nutzt auch die **GeForce GTX 260** den GT-200-Grafikprozessor. Allerdings hat



Wie sich die **GeForce GTX 260** im Detail schlägt, lesen Sie auf GameStar.de.

Nvidia nur 192 der 240 Shader-Einheiten aktiviert und die Speicheranbindung von 512 auf 448 Bit Breite verengt. Der Videospeicher ist lediglich 896 statt 1024 MByte groß. Außerlich gleichen sich beide Grafikkarten auf den ersten Blick weitgehend. Einziger sofort erkennbarer Unterschied sind die Stromanschlüsse: Die **GTX 260** kommt mit zwei sechspoligen Leitungen aus, die GTX 280 braucht zwingend ein sechspoliges und ein achtpoliges Netzkabel.

► gamestar.de-Quicklink: 5298

DV

41% mehr Spiele

als im Vormonat
kauften die Amerikaner
im Mai – überwiegend
Grand Theft Auto 4.



Die USK wird umgebaut

Als ersten Schritt der Restrukturierung bekommt die Prüfstelle neue Träger: die Industrie.

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die für die Alterskennzeichnung aller Computerspiele in Deutschland zuständig ist, hat seit 1. Juni 2008 einen neuen Träger. Bislang war die USK beim »Förderverein für Jugend und Sozialarbeit« aufgehängt. Weil der auch eine Software-Datenbank und Multimedia-Dienstleistungen betreibt, hatten Kritiker Interessenskonflikte unterstellt. Die USK wird nun den beiden Industrieverbänden BIU (u.a. deutsche Publisher) und G.A.M.E. (deutsche Entwicklerstudios) überantwortet. Damit gleicht sich die Organisation der Freiwilligen Selbstkontrolle (FSK) der Filmwirtschaft an. Die neue Trägerstruktur ist der erste Schritt einer Restrukturierung der USK. Als nächste Phase haben BIU und G.A.M.E. angekündigt, gemeinsam mit den obersten Landesjugendbehörden das Verfahren zu überarbeiten, nach dem Spiele geprüft und gekennzeichnet werden.

► gamestar.de-Quicklink: 5322



Age of Anders

Als ich Anfang 2005 mit Funcom über eine erste Story zu Age of Conan verhandelte, da war ich skeptisch. Die Beteuerungen der Norweger, der fast vergessene Barbar Conan sei im Begriff, durch Filme, Comics und neue Bücher wiederbelebt zu werden, klangen nur mäßig überzeugend. Aber das ehrgeizige Konzept des Spiels war erfrischend.

Nun, mehr als drei Jahre später, hat sich die Sache mit den neuen Conan-Filmen als Quatsch herausgestellt, das PC-Spiel aber ist auch ohne mediale Schützenhilfe in vielen Ländern an die Spitze der Spielecharts geklettert – allein in Deutschland dürften bereits über 70.000 Exemplare verkauft worden sein. Kein Vergleich mit WoW, aber doch eine bessere Bilanz, als sie etwa Herr der Ringe Online vorzuweisen hatte.

Offenbar schätzen viele Spieler, von WoW ermüdet, die Unverbrauchtheit des Szenarios, den Mut beim actionlastigen Spieldesign und den erwachsenen Anspruch. Wenn Funcom jetzt am Ball bleibt, hat AoC das Zeug, auf Jahre hinaus die High-End-Alternative zu WoW zu sein. Denn das ist es, was das Genre braucht: thematische Alternativen anstatt noch mehr Vulgärfantasy mit Orks und Elfen. Wer sich inhaltlich in das WoW-Fahrwasser begibt, wird untergehen – das haben D&D Online, Everquest 2 und Der Herr der Ringe Online gezeigt. Wer wirklichen Mut zur Eigenständigkeit beweist, kann überleben, wie Guild Wars oder Eve Online erkennen lassen.

Ich setze daher mein Geld auf AoC, nicht auf das Fantasy-Gemetzel Warhammer Online.

Gunnar Lott, Director Online
gunnar@gamestar.de



Crysis Warhead

Der neue Crysis-Titel ist keine Fortsetzung, eher ein eigenständiges Addon.

Crytek und Electronic Arts haben ein neues Crysis-Spiel angekündigt: **Crysis: Warhead**. Der Ego-Shooter wird allerdings weder vom Frankfurter Crytek-Team entwickelt, noch ist er die offizielle Fortsetzung von **Crysis**. Stattdessen erzählt **Warhead** die Handlung des Hauptspiels noch einmal, nur aus anderer Perspektive. Diesmal schlüpfen Spieler in den Nanosuit von Sergeant »Psycho« Sykes und erforschen, so Crytek, »die andere Seite der Insel«. Sykes wird ein erweitertes Waffenarsenal mit sich führen; an den Fähigkeiten des Nano-Anzugs soll sich nichts ändern. Zudem sind neue Multiplayer-Inhalte angekündigt. Insgesamt dürfte **Warhead** also kaum mehr als ein Addon werden, das allerdings ohne das Hauptprogramm läuft. Entwickelt wird das Spiel von Cryteks Studio in Budapest. Ein Erscheinungstermin ist noch unbekannt.

CS

► gamestar.de-Quicklink: 5321

»Echten Spaß mit einem Rennspiel hast du erst,
wenn du dein Auto so hart crashen lassen kannst, dass der Fahrer aus
50 Metern Entfernung durch ein Football-Tor fliegt«

P.J. Snavely, Product Management Director bei Empire, über Flatout Ultimate Carnage

Psi-Ops Kostenloser Download

Neuer Anlauf für werbefinanzierte Spiele:
Ein guter Action-Titel
soll Kunden locken.

Das nun drei Jahre alte Actionspiel **Psi-Ops** (GS 05/05: 74 Punkte) gibt es seit Juni als kostenlosen Download. Das Angebot wird über Werbung finanziert; die Version erfordert zwingend eine aktive Internet-Verbindung. In **Psi-Ops** spielen Sie den Agenten Nick Stryker, der mit Waffengewalt und Geisteskraft Fieslinge umlegt. Die Psi-Fertigkeiten (Telekinese, Gedankenkontrolle etc.) im Zusammenspiel mit der cleveren Gegner-KI machen **Psi-Ops** zur spannenden Action-Erfahrung. Der 2,5 Gigabyte große Download setzt eine (kostenlose) Anmeldung bei der US-Webseite Fileplanet (► Quicklink: 5333) voraus.

CS



Leser-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(3)	World of Warcraft
3	(4)	Crysis
4	(2)	Assassin's Creed
5	(6)	Warcraft 3
6	NEU	Race Driver Grid
7	(5)	Battlefield 2
8	(8)	Gothic 3
9	(10)	Counterstrike Source
10	(14)	Half-Life 2
11	(11)	Bioshock
12	(7)	Command & Conquer 3
13	(16)	Diablo 2
14	NEU	Team Fortress 2
15	(9)	Oblivion
16	NEU	Trackmania United Forever
17	(13)	Stalker
18	NEU	Mafia
19	(15)	GTA: San Andreas
20	(12)	The Witcher

Quelle: GameStar-Mitmacharten 07/2008



Grundlos warten

Warten ist Zeitverschwendung. Wenn sich jemand verspätet, braucht er deshalb einen verdammt guten Grund, damit ich nicht sauer werde.

Dann schauen wir uns doch mal die Ausreden der Spiele-Entwickler an, warum sie uns oft monatelang auf PC-Umsetzungen von Konsolenhits warten lassen. »Wir bauen neue Inhalte ein«, entschuldigte sich Ubisoft bei Assassin's Creed. Prima, nur kann mir niemand erzählen, dass man für eine Handvoll Nebenmissionen sechs Monate braucht. »Wir benötigen die Zeit zum Optimieren«, rechtfertigte sich Bugbear bei Flatout Ultimate Carnage. So ein Blödsinn! Konsolen laufen mittlerweile mit ebenso hohen Auflösungen wie ein PC, die technischen Unterschiede vor allem zur Xbox 360 sind minimal. Bei Codemasters etwa haben gerade mal fünf Leute an der PC-Version von Race Driver Grid gearbeitet.

Was steckt also wirklich dahinter? In erster Linie wohl die Angst vor Raubkopien, die sich angeblich auch negativ auf die Verkaufszahlen der Konsolenversionen auswirken sollen. Erstaunlich nur, dass ausgerechnet traditionelle Konsolenentwickler wie Capcom, Sega und Konami diese Furcht nicht zu teilen scheinen und ihre PC-Versionen parallel oder zeitnah veröffentlichten. Die Zeit der Ausreden ist endgültig vorbei!

Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de



Colonization-Neuaufgabe von Firaxis

Im Remake des Microprose-Klassikers besiedeln Civilization-Spieler die neue Welt.

Älteren Strategie-Semestern gilt **Colonization** (1994) als einer der gelungensten Ableger des klassischen **Civilization**-Spielprinzips. Im Klassiker von Microprose spielten Sie die Besiedlung der neuen Welt nach, errichteten eine Kolonie und führten diese schließlich in die Unabhängigkeit, Krieg mit dem europäischen Mutterland inklusive. Der ehrwürdige Ti-

tel wird nun von Sid Meiers Studio Firaxis als eigenständig lauffähiges Addon für **Civilization 4** neu aufgelegt. »Wir haben über die letzten Jahre immer mehr Anfragen von Fans bekommen, die sich eine Fortsetzung wünschten«, kommentierte Meier die Entscheidung. **Civilization 4: Colonization** basiert auf der Engine des Hauptspiels, wird aber optisch und inhaltlich grundlegend angepasst. Angepeilter Erscheinungstermin ist Ende des Jahres. **CS**

►gamestar.de-Quicklink: 5324

Firefox 3

Höhere Geschwindigkeit, mehr Komfort und bessere Bookmark-Verwaltung: Firefox 3 ist fertig.

Die Mozilla Foundation hat die **Firefox**-Version 3.0 fertiggestellt. Der neue Browser beschleunigt den Seitenaufbau erheblich und senkt den Speicherbedarf gegenüber **Firefox 2**. Wie bei Opera können Sie die gesamte Seite inklusive Bildern zoomen; **Firefox 3** merkt sich diese Einstellungen. Die Bookmark-Verwaltung wurde vereinfacht, unterstützt Schlagwörter und basiert nun auf einer Datenbank. Die Benutzeroberfläche von **Firefox 3** integriert sich besser in die Optik der unterstützten Betriebssysteme (Windows, Linux, Mac OS X). Die wichtigsten Erweiterungen, etwa Adblock oder NoScript, sind bereits kompatibel. **DV**

►gamestar.de-Quicklink: 5302



Der beliebte Open-Source-Browser **Firefox** macht in der neuesten Version 3 einen riesigen Schritt nach vorn.

Verkaufs-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Mass Effect
2	NEU	Age of Conan
3	NEU	Race Driver Grid
4	(1)	Assassin's Creed
5	(2)	Call of Duty 4
6	(3)	Counterstrike Source
7	NEU	Lego Indiana Jones
8	(5)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)
9	(12)	World of Warcraft (Battlechest)
10	(11)	WoW: The Burning Crusade
11	(6)	C&C 3: Kanes Rache (ab 16)
12	(13)	Uefa Euro 2008
13	(9)	Fussball Manager 08
14	(19)	World of Warcraft
15	(17)	Command & Conquer 3
16	(15)	Two Worlds
17	(16)	GTA: San Andreas
18	(18)	Fifa 08
19	(14)	Crysis
20	(7)	Die Sims 2: Freizeit-Spaß

07/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Neues Addon für Neverwinter Nights 2

Storm of Zehir verspricht mehr (Reise-)Freiheit.

Der Entwickler Obsidian hat ein zweites Addon zum Rollenspiel **Neverwinter Nights 2** bestätigt. **Storm of Zehir** verlegt den Schauplatz zurück an die Schwertküste rund um die Stadt Neverwinter. Dazu kommen die Halbinsel Chultan und der Dschungel von Samarach. Wichtigste Neuerung: Erstmals wird die Weltkarte frei erkundbar sein. Erscheinen soll das Addon Ende 2008. **CS**

Counterstrike im Theater



Im Schauspielhaus Bochum rebellieren zwei Counterstrike-Spieler gegen das Spieleverbot.

Da soll noch einer sagen, Computerspiele taugten nicht als Kunst: Im Schauspielhaus Bochum hatte am 18. Juni ein Theaterstück Premiere, das sich um **Counterstrike** dreht. In **Strike! In dieser Nacht schlagen wir zurück** leben die Shooter-Spieler Re-

mo und Anatol in einem Deutschland, das alle »Killerspiele« rigoros verbietet. Die beiden jungen Männer beschließen, sich gegen die Diskriminierung zu wehren. Textprobe: »Vielleicht wird übermorgen atmen verboten. Oder trinken. Aufs Klo gehen? Tut mir leid, hat die Regierung verboten. Ohne uns. Jetzt kommt der Gegenschlag. In dieser Nacht schlagen wir zurück.« Für das Stück von Lorenz Hippe (Regie: Martina van Boxen) ist derzeit nur eine weitere Vorführung geplant – am 27. Juni. **CS**

► gamestar.de-Quicklink: 5323

Gamepad für eine Hand

Alle gängigen Gamepads lassen sich nur mit zwei Händen sinnvoll bedienen. Ein neuer Controller will Abhilfe schaffen.



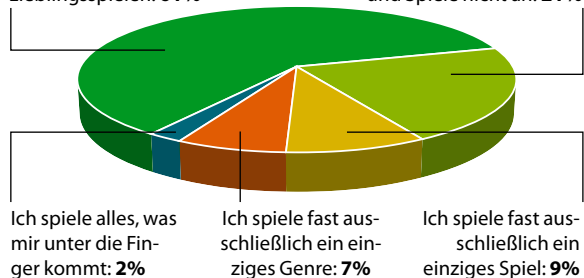
Allen Spielefans, die aufgrund einer Verletzung oder einer anderen Einschränkung nicht beide Hände voll nutzen können, bietet Edimensions **Access-Controller** eine Gamepad-Alternative, denn er erlaubt die Bedienung aller Steuerelemente mit nur einer Hand. Dazu gehören neben den vier Standard-Knöpfen auch zwei Analog-Sticks, ein digitales Steuerkreuz sowie vier Schultertasten. Da die Bedienelemente in Sockeln sitzen, lassen sie sich passend zum Spiel beliebig auf der Oberfläche des Geräts umarrangieren. Der Access-Controller funktioniert sowohl am PC als auch an einer Playstation 2 oder 3 und soll dieses Jahr zum Preis von etwa 100 Euro erscheinen. **FK**

Der **Access-Controller** bietet alle gängigen Steuerelemente eines Gamepads und ist problemlos mit einer Hand bedienbar.

► gamestar.de-Quicklink: 5292

»Wie spezialisiert ist Ihr Spielverhalten?«

Ich wechsele zwischen mehreren Lieblingsspielen: **61%** Ich fasse nur wenige Genres und Spiele nicht an: **21%**



Ergebnis: Die Spieleindustrie dürfte das nicht gern hören, aber unser Umfrage-Ergebnis deckt sich mit den sinkenden Verkaufszahlen: Die meisten Spieler bleiben wenigen oder gar nur einem Spiel immer länger treu, etwa Counterstrike oder World of Warcraft.

Quelle: Umfrage auf gamestar.de

News-Ticker

► **Spore:** Electronic Arts hat die Systemvoraussetzungen bekannt gegeben. Demnach läuft Spore ab einem 2,0-GHz-Rechner mit 512 MB RAM auf allen gängigen Grafikkarten bis hinunter zu Geforce 6 und Radeon X600.

► **Geforce:** In Kürze bringt Nvidia die ersten Geforce-9-Chips für Notebooks. Vorerst schnellstes Modell ist die 9600M GT, leistungsfähigere Varianten sollen aber bald nachfolgen.

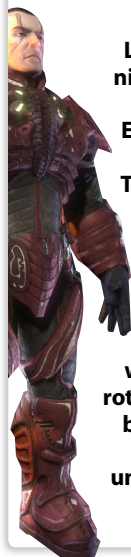
► **LucasArts:** Der US-Publisher hat Anfang des Monats rund 100 Mitarbeiter der internen Entwicklungsabteilung entlassen. Ein Grund wurde nicht genannt, finanzielle Schwierigkeiten demotiviert die Firma.

► **Sins of a Solar Empire:** Die deutsche Version des Weltraum-Strategiespiels (GS 05/2008: 69 Punkte) erscheint am 26. Juni beim Publisher Kalypso.

► **Core-2-CPU:** Noch diesen Herbst will Intel mit der Q8000-Serie besonders günstige Quad-Core-Prozessoren auf den Markt bringen, um damit AMDs preiswerte Phenom-X3-Modelle zu konkurrenzieren.

► **Hollywood:** Leonardo di Caprio wird das Leben des Atari-Gründers Nolan Bushnell verfilmen. Bushnell gilt als Vater der Videospiele-Industrie.

Farbenlehre



Laut einer dänischen Studie gewinnt in Ego-Shootern wie Unreal Tournament 3 das **rote Team** rund 5% häufiger als das **blaue**. Vermutet wird, dass die rote Anzugsfarbe Spieler ablenkt oder unterschwellig erschreckt.