



Die PC-Fassung von **The Force Unleashed** ist in trockenen Tüchern, ein Remake der **X-Wing**-Serie wahrscheinlich.

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader

LucasArts hat nicht nur die PC-Fassung von The Force Unleashed angekündigt, sondern auch ein Remake der X-Wing- und Tie Fighter-Serie in Aussicht gestellt.

Gerüchte gab es schon lange, auf der Comic Con 2009 Ende Juli in San Diego ist es zur Gewissheit geworden: LucasArts' bislang konsolenexklusives Actionspiel **The Force Unleashed** vom September letzten Jahres erscheint in diesem Winter auch für den PC.

Die **Ultimate Sith Collection**, so der Untertitel der Umsetzung, bekommt drei zusätzliche Einzelspieler-Levels spendiert. Zwei davon wurden bereits als kostenpflichtige Download-Pakete auf der Xbox 360 und Playstation 3 veröffentlicht. Die dritte Mission schickt Sie als Schüler des schwarzen Röchlers Darth Vader auf den Eisplaneten Hoth und in den Kampf gegen Luke Skywalker. Für die Umsetzung des an die **Jedi Knight**-Serie erinnernden Licht-

schwert-Spektakels (unser Schwestermagazin GamePro vergab 85 Punkte) hat LucasArts den Entwickler Aspyr (**Guitar Hero: World Tour**) verpflichtet. Auf der Gamescom in Köln werden wir die PC-Fassung anspielen können. Den Erlebnisbericht dazu finden Sie zeitnah auf GameStar.de.

Eine Woche nach der Ankündigung von **The Force Unleashed** sorgte der LucasArts-Präsident Darrell Rodriguez für zusätzliches Aufsehen: In einem Interview mit

der Spiele-Webseite G4 erwähnte er, dass man Neuauflagen der **X-Wing**- und **Tie-Fighter**-Spiele in Erwägung ziehe. Ähnlich wie bei LucasArts' jüngst erschienener Spezialedition von **The Secret of Monkey Island** dürfte die damals wegweisende Weltraum-Ballerei im Vergleich zum Original zwar technisch aufpoliert werden, aber weitgehend inhaltsgleich bleiben. Wann eine offizielle Ankündigung folgt, ließ Rodriguez im Unklaren, man »bleibe aber am Ball«. **DM**

STAR WARS zurück auf dem PC

Mickey Mouse trifft auf Steampunk

Die Producer-Legende Warren Spector hat mit der weltberühmten Disney-Maus etwas ganz Spezielles vor: Mickey Mouse und Co. verschlägt es in eine zugemüllte Steampunk-Welt.

Warren Spector (**Deus Ex**, **System Shock**) arbeitet an einem neuen Spiel. Erste Bilder deuten darauf hin, dass in dem bislang **Epic Mickey** genannten Projekt berühmte Disney-Figuren wie Mickey Mouse in eine Steampunk-Umgebung verpflanzt werden. Fred Gambino, der von Januar bis Juli 2007 als Designer in Warren Sectors Firma Junction Point Konzeptzeichnungen für ein neues Disney-Spiel gezeichnet hatte, veröffentlichte Anfang August einige in seinem Blog, die vermutlich aus dem Spiel stammen. Auf den Bildern werden vertraute Disney-Elemente wie Mickey-Mouse-Ohren, Goofy, die Epcot-Center-Kugel und das Dornröschen-Schloss mit einer verfallenen Welt voller Müll kombiniert. Der Status des Spiels ist derzeit unklar. Auch der Disney-Chef Graham Hopper wollte in einem Interview mit Gamasutra keine Details verraten. Die Gerüchte im Internet fallen entsprechend abenteuerlich aus: Momentan geht man davon aus, dass **Epic Mickey** ein Jump&Run wird, das gegen Schwergewichte wie Mario antreten soll. **DM**

Von wegen heile Welt: Warren Spector zerlegt das **Disney-Universum**.



Indy liefert sich eine **Kneipenschlägerei** in Connecticut.



Lego Indiana Jones 2

Diesmal hüpf die Plastikausgabe von Spielbergs berühmtem Archäologen unter anderem durch ihr viertes Film-Abenteuer.

LucasArts hat Ende Juli **Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer** angekündigt. In der Fortsetzung des launigen 3D-Hüpfspiels von 2008 (GameStar-Wertung: 82 Punkte) schlüpfen Sie abermals in die Rolle des peitschenschwingenden Archäologen und spielen Szenen aus allen bisher veröffentlichten **Indiana Jones**-Filmen nach. Erstmals sind auch Abenteuer aus dem vierten Teil **Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels** enthalten. Neu sind ein optionaler Split-screen-Koop-Modus und der beiliegende Editor, mit dem Fans eigene Levels bauen können. **Lego Indiana Jones 2** erscheint in diesem Herbst.



DM

Leser-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel
1	(3)	Anno 1404
2	(1)	Call of Duty 4: Modern Warfare
3	(5)	GTA 4
4	(2)	Fallout 3
5	(4)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(6)	Battlefield 2
7	(10)	Diablo 2: Lord of Destruction
8	NEU	Divinity 2: Ego Draconis
9	(9)	Empire: Total War
10	(11)	Crysis
11	(12)	Left 4 Dead
12	(7)	Mass Effect
13	(15)	Team Fortress 2
14	(8)	Warcraft 3: The Frozen Throne
15	(17)	Counterstrike Source
16	WIEDER DA	Bioshock
17	(16)	Das Schwarze Auge: Drakensang
18	(19)	Gothic 2
19	(18)	Half-Life 2
20	WIEDER DA	Sacred 2: Fallen Angel

Quelle: GameStar-Mitmachern 09/2009, Mitmachern: > GameStar.de-Quicksilver: 4483

Games for Windows Live 3.0

Die überarbeitete Online-Plattform lässt sich nun besser bedienen. Das war's dann aber auch.

Anfang August hat Microsoft die überarbeitete Ausgabe von **Games for Windows Live** veröffentlicht, das zweite Neudesign innerhalb von weniger als einem Jahr. Neu in der Version 3.0 sind unter anderem mögliche Online-Kopierschutzmaßnahmen, der Zugriff auf den Marktplatz direkt aus dem Spiel heraus sowie die Bindung eines Spiels an den eigenen Gamertag. Allerdings können Sie ein mit Ihrem Konto verknüpftes Spiel nicht mehr lösen und daher auch nicht weiterverkaufen. Zwar bedienen Sie **Games for Windows Live** mit Maus und Tastatur nun komfortabler, eine Übersicht über Freunde, Nachrichten oder Erfolge bekommen Sie aber nach wie vor nicht angezeigt. **HW**



Auch in der Version 3.0 unausgereift: **Games for Windows Live**.

Modern Warfare 2



Activision Blizzard hebt den Preis des kommenden Action-Knallers um 20 Prozent an.

Activision Blizzard hat den empfohlenen Verkaufspreis von **Modern Warfare 2** erhöht. Für den Ego-Shooter werden PC-Spieler 60 Euro hinlegen müssen. Selbst in England, wo Spiele meist günstiger zu bekommen sind, wird die Xbox 360-Fassung für 55 Pfund (etwa 64 Euro) angeboten. Damit liegt der Preis 20 Prozent über dem, was Activision Blizzard üblicherweise für neue Spiele verlangt, nämlich 45 bis 50 Euro. »Wenn es nur nach mir ginge, würde ich die Preise noch weiter in die Höhe treiben«, polterte der Activision-Chef Bobby Kotick kürzlich während einer Telefonkonferenz. Die verärgerten Fans reagierten und riefen eine Online-Petition ins Leben, in der sie sich über die ihrer Meinung nach unverschämte Preispolitik beschwerten. Nach zwei Tagen hatten 7.000 Spieler unterschrieben. **DM**



Dumm, dumm!

Activision Blizzard hat also den empfohlenen Verkaufspreis von **Modern Warfare 2** um 20 Prozent über den des Vorgängers angehoben. Warum macht der Publisher das? Einfach, weil er's kann, nicht weil das Spiel den höheren Preis rechtfertigen würde. Der Ego-Shooter, so die sehr wahrscheinlich richtige Annahme, wird sich auch für 60 Euro verkaufen wie geschnitten Brot. Na prima, denn wenn diese Haltung Schule macht und auf andere Publisher überspringt, dann ... werden Activision Blizzard, Electronic Arts und Co. demnächst noch mehr über Raubkopierer zu jammern haben. Mit einer Anhebung der Preise fördert man nämlich ganz sicher nicht die Kaufbereitschaft von Dingen, die jetzt schon zu viel kosten! Und der ehrliche Käufer wird sich noch veräppelter vorkommen als ohnehin schon. Gleiche Inhalte (in vielen Fällen noch verbüggt), aber deutlich teurer! Wer da nicht zum Kaufmuffel wird, hat nicht nur ein dickes Fell, sondern auch ein dickes Konto. Im Zweifel aber werden das Hobby und die Ausgaben dafür auf ein Minimum reduziert. Bestenfalls ein Spiel alle paar Monate – das wird der gebeutelten Branche sicher wundervoll bekommen.

Kurz: Diese Aktion von Activision Blizzard ist ebenso gierig wie dumm. Die Publisher sollten angesichts neuer, kostensparender Vertriebswege lieber über Preissenkungen nachdenken.

Bestenfalls ein Spiel alle paar Monate – das wird der gebeutelten Branche sicher wundervoll bekommen.

Kurz: Diese Aktion von Activision Blizzard ist ebenso gierig wie dumm. Die Publisher sollten angesichts neuer, kostensparender Vertriebswege lieber über Preissenkungen nachdenken.

Petra Schmitz

Redakteurin

petra@gamestar.de



Wir sind die Spieler!

Die deutschen Spieleentwickler haben den Game-Verband. Die deutschen Spiele-Publisher haben den BIU. Und wen haben die deutschen Spieler? Niemanden! So war das zumindest bisher. Denn es gab zwar Einzelinitiativen wie die Aktion von GameStar im Jahr 2005, als Gunnar Lott dem ZDF-Chefredakteur Nikolaus Brender 50.000 Unterschriften gegen die irreführende Berichterstattung des Magazins Fontal 21 über PC- und Videospiele übergab. Aber eine offizielle Interessenvertretung war das natürlich nicht. Denn die muss von den Spielern selbst initiiert werden, nicht von der Industrie und auch nicht von einem Fachmedium – eine alte Forderung von GameStar.

Jetzt haben Norman Schlorke und Patrik Schönfeldt die Schnauze voll gehabt, sich ein Herz gefasst und den VDVC (Verband für Deutschlands Video- und Computerspieler) gegründet. Das finden wir toll, und darum werden wir den VDVC auch unterstützen.

Bei einem Punkt können wir nicht helfen, und das ist die Bildung professioneller interner Strukturen. Die ist nämlich gerade auf einem derart glatten Parkett wie dem der politischen Diskussion und Lobbyarbeit (nichts anderes ist Interessenvertretung) dringend erforderlich. Ein Verband wie der VDVC ist überfällig in Deutschland. Wir bieten unsere Unterstützung an und wünschen im Interesse aller Spieler viel Erfolg! Mehr über den VDVC finden Sie auf Seite 120 und auf GameStar.de.

Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Games Convention Online



GAMES CONVENTION ONLINE

90 Prozent der Messe-Besucher waren Online-Spieler.

Nur 43.000 Spieler haben die neue Messe besucht. Trotzdem sind die Veranstalter zufrieden.

Die Besucherzahlen der ehemaligen Games Convention in Leipzig, die inzwischen Games Convention Online heißt, haben die Erwartungen der Leipziger Messe nicht erfüllen können. Der Geschäftsführer Wolfgang Marzon ist trotzdem optimistisch: »Alle

Zeichen stehen auf Wachstum.« Knapp 90 Prozent der 74 Aussteller aus den Bereichen Online-, Browser- und Handyspiele hätten bereits für das nächste Jahr zugesagt. Der Geschäftsführer von Bigpoint, Heiko Hubertz, bezeichnete die Veranstaltung als »sehr professionell«. Wolfgang Marzon: »Die Basis für die Games Convention Online ist gelegt.« Zur GC 2008 waren 220.000 Besucher gekommen. **SG**

Spielberg plant Halo-Film

Peter Jackson ist daran gescheitert, jetzt probiert sich der Meister an dem Stoff.



Steven Spielberg (*Indiana Jones*, *E.T.*) will *Halo* verfilmen. Auslöser für dieses Engagement ist ein Drehbuch von Stuart Beattie (*Fluch der Karibik*), der den ersten *Halo*-Roman *Die Schlacht um Reach* adaptiert hat. Die Qualität des Drehbuchs soll Spielberg derart überzeugt haben, dass er es als eines der ersten neuen Projekte für sein umstrukturiertes Filmstudio Dreamworks verwenden möchte. Dreamworks und Paramount gehen seit Oktober 2008 getrennte Wege. Dabei hat Spielberg einige Rechte, darunter *Transformers*, verloren. Aus diesem Grund ist der Hit-Regisseur auf der Suche nach neuen zugkräftigen Lizenzen. Mit *Halo* dürfte er eine gefunden haben. **DM**



Windows 7 ist da, Windows 8 kommt

Während MSDN-Nutzer bereits das kommende Windows 7 herunterladen können, spekulieren andere bereits über den Nachfolger.

Seit Anfang August können Kunden des MSDN-Netzwerks die fertige Version von Windows 7 herunterladen. Einem pünktlichen Verkaufsstart am 22. Oktober steht damit nichts im Wege. Die von der EU geforderte Version ohne Internet Explorer wird es allem Anschein nach doch nicht geben. Stattdessen können Kunden einen von fünf Browsern wählen. Zwar ist die folgende Meldung noch nicht bestätigt, aber die Informationen stammen angeblich aus einer offiziellen Microsoft-Präsentation: Demnach erscheint Windows 8 bereits 2012. Neue Funktionen und Veränderungen gegenüber Windows 7 sind nicht bekannt. **HW**



8 Minuten
Nur so lange
hat es gedauert
bis die Tickets
für die Blizzcon
ausverkauft waren.

»Interessiert Sie eine 3D-Darstellung bei Spielen?«

Nein, die Technik ist noch zu unausgereift: **32%**

Nein, die Monitor-darstellung sollte flach bleiben: **19%**

Ja, ich habe es aber noch nicht ausprobiert: **37%**

Ja, ich besitze eine Shutter-Brille: **1%**

Ja, ich habe eine Rot/Grün-Brille ausprobiert: **11%**

Ergebnis: Mit Resident Evil 5 und Batman: Arkham Asylum erscheinen demnächst gleich zwei Spiele, die einen räumlichen Effekt durch 3D-Brillen unterstützen. Der Großteil unserer Leser ist bei dem Thema jedoch skeptisch, hat die Brillen noch nicht ausprobiert oder wartet, bis die Technik ausgereift ist.

Endwar 2

Einheit 2, Angriff, Bravo! Das Strategiespiel mit der Sprachsteuerung wird fortgesetzt und soll laut Ubisoft mehr taktische Tiefe bieten.



Grafisch dürfte Endwar 2 seinem Vorgänger gleichen.

Ubisoft Shanghai hat die Arbeiten an **Tom Clancy's Endwar 2** bestätigt. Laut Michael De Plater, Creative Director bei Ubisoft, nehme man die Kritik der Fans sowie der Fachpresse ernst und konzentriere sich vor allem auf das Verbessern der Einzelspieler-Kampagne. Auch die Unterschiede zwischen den drei Parteien (USA, Russland und Europa) sollen deutlicher ausfallen. Ob die Befehlsoptionen bei der Sprachsteuerung ausgebaut werden, verrät De Plater nicht. Auch über einen möglichen Erscheinungstermin schweigt sich Ubisoft bislang aus. Da die Entwickler auf das technische Grundgerüst des Vorgängers zurückgreifen, tippen wir auf das Frühjahr 2010. **DM**

Roccat räumt auf

Speziell abgestimmte Endgeräte sollen auf dem Schreibtisch für Ordnung sorgen.

Hinter dem Namen SDMS (Smart Desktop Management System) verstecken sich vier Produkte von Roccat: Die Arvo-Tastatur, die Kova-Maus, das Maus-Bungee Apuri sowie das Mauspad Sota. Während die symmetrische Kova-Maus mit 3.200 dpi und sechs Tasten über die harte Oberfläche des Sota-Mauspads flitzt, kümmert sich das Maus-Bungee Apuri um das Kabel und bietet einen aktiven USB-Hub für vier Geräte. Bei der Arvo-Tastatur setzt Roccat auf kompakte Maße und integriert die Pfeiltasten in den Nummernblock. Wer über **W**, **A**, **S**, **D** steuert, braucht sich hingegen nicht umzugewöhnen. Die normalen Tasten haben Standardgröße, fünf Makro-Tasten bieten Platz für eigene Befehle. Was die Produkte kosten, steht noch nicht fest. **HW**



News-Ticker

► **Dead Space:** Electronic Arts plant eine Verfilmung seines Horror-Shooters. Als Regisseur ist D.J. Caruso (Eagle Eye) im Gespräch.

► **Mozilla:** Seit November 2004 wurde der Browser und Konkurrent des Internet Explorers Firefox weltweit mehr als eine Milliarde Mal heruntergeladen und hat einen Marktanteil von fast 40 Prozent.

► **World of Warcraft:** Nach wochenlanger Zwangspause ist das Online-Rollenspiel in China wieder online. Aus kulturellen und geschichtlichen Gründen musste Blizzard World of Warcraft optisch und inhaltlich anpassen.

► **Lara Croft:** Die Tomb-Raider-Heldin bekommt vielleicht ihre eigene Straße. Zumindest steht Lara auf der Liste möglicher Namen für eine Straße nahe der englischen Stadt Derby.

► **Electronic Arts:** Trotz des großen Erfolgs von Die Sims 3 (bislang 3,7 Mio. verkaufte Exemplare) meldet der Branchenriese einen Umsatzrückgang von 20 Prozent auf 640 Mio. Dollar im Vergleich zum Vorjahr.

► **AGP:** Sapphire präsentiert mit der Radeon HD4650 eine neue Einstiegs-Karte für den alten Grafik-Port AGP. Die Karte gibt es mit 512 oder 1.024 MByte Speicher und ab 65 Euro.

Multimedia-Power von Teufel

Für jeden PC-User den optimalen Sound: die neue Generation vollaktiver Teufel PC-Soundsysteme in verschiedenen Leistungsstufen.



Abb. Concept E 300 nur € **269,-**

TEUFEL CONCEPT E 5.1-SETS

- 4 starke Sets bestehend aus jeweils 1 Aktiv-Subwoofer und 5 identischen, klangvollen Satellitenlautsprechern mit Tischfuß, ab 179,- Euro
- Bassreflex-Subwoofer mit 20cm-, 25cm- und 30cm-Tieftöner mit integriertem 5.1-Surround-Verstärker
- Satter Sound mit 200 bis 600 Watt Musikleistung

Gamestar 08/2009: „Klanglich ein Traum-PC-Boxenset für Spieler und Film-Fans!“

TEUFEL CONCEPT C 2.1-STEREO-SETS

Abb. Concept C 200 USB inkl. Tischfernbedienung

HardwareLuxx 04/2009: Excellent-Hardware-Award; "Neue Boxen braucht das Land"



Nur € **199,-**

Teufel

Die ganze Lautsprecher-Welt für Heimkino • Multimedia • HiFi



www.teufel.de