



EA schluckt Bioware und Pandemic

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

DVD
- GameStar-
RSS-Reader

Electronic Arts schnappt sich zwei hochkarätige Entwicklerfirmen für knapp 900 Millionen Dollar.

Electronic Arts hat die Entwicklerstudios Bioware (**Knights of the Old Republic**) und Pandemic (**Star Wars Battlefront**) für 860 Millionen Dollar gekauft – das ist mehr als das Dreifache des Jahresgewinns von 2006. Bioware und Pandemic waren bislang unter der VG Holding organisiert, die wiederum der Investmentfirma Elevation Partners gehört. Electronic Arts erwirbt durch den Zukauf einige

starke Marken wie etwa **Jade Empire**, **Full Spectrum Warrior**, **Mass Effect** und **Dragon Age**. Nebeneffekt: EA stärkt damit seine bislang vernachlässigten Kompetenzen im Rollenspiel-Genre. Genaue Details, wie die Firma die neuerworbenen Studios organisieren wird, sind nicht bekannt. Die bisherige Geschichte zeichnet kein allzu vorteilhaftes Bild: EA hat schon oft externe Studios gekauft, die dortige Innovationskraft dann aber nicht genutzt. Origins **Ultima**-Serie ist tot, Westwoods **Lands of Lore**-Reihe gibt es nicht mehr, von Bull-

frogs **Dungeon Keeper**, **Populous** und **Magic Carpet** ward nie wieder etwas gehört. Zudem schließen die Kalifornier unrentable Standorte relativ schnell: DICE Canada, Kesmai, EA Japan, Bullfrog, Origin – alle aufgelöst. Wir rechnen jedoch damit, dass die Firma die jüngsten Einkäufe mit all ihren Projekten relativ unangetastet lässt. Schließlich hat EA-Chef John Riccitiello (dem Anteile von Bioware und Pandemic im Wert von fast fünf Millionen Dollar gehören) erst im Juli die fehlende Innovation in der Spieleindustrie beklagt. **DM**

Brütal Legend

Jack Black und Monkey-Island-Schöpfer Tim Schafer arbeiten an einem Rock-Gemetzel.

Tim Schafer (**Monkey Island**) hat sich für sein kommendes Action-Adventure **Brütal Legend** mit dem Schauspieler Jack Black (**School of Rock**) zusammengetan. Darin verschlägt es Sie als Roadie Eddie Riggs in eine bizarre Parallelwelt, in der Sie Höllenkreaturen mit Ihrer Axt bekämpfen und besonders harte Gegner mit Gitarren-Soli in die Knie zwingen. Wann das Spiel fertig ist, steht noch nicht fest. **DM**

Neue Grafikkarten von ATI und Nvidia

Neue DirectX-10-Hardware von ATI und Nvidia im November.

Ungewollt sind die Namen der neuen High-End-Karten von ATI an die Öffentlichkeit durchgesickert: Laut der Webseite eines Grafikkartenherstellers heißen diese Radeon **HD 3850** und **HD 3870**. Ge-

naudere Daten wie Taktfrequenz oder Speicherausstattung sind allerdings noch nicht bekannt. Ganz anders sieht es beim Konkurrenten Nvidia aus. Die **Geforce 8800 GT** war ursprünglich als **8700 GT** bekannt und soll die Lücke zwischen der **Geforce 8600 GTS** und der **8800 GTS 640 MByte** schließen. Ende Oktober liegt die 240-Euro-Karte mit 512 MByte Videospeicher, einem 256 Bit breiten Speicherinterface und **GTX**-ähnlichen Taktraten im Laden – sie ersetzt die erfolgreiche **Geforce 8800 GTS** mit 320 MByte. Einen Test der **8800 GT** lesen Sie in der nächsten Ausgabe. **HW**

Leistungseinordnung

ATI	Nvidia
Radeon HD 3870	Geforce 8800 Ultra
Radeon HD 3850	Geforce 8800 GTX
Radeon HD 2900 XT	Geforce 8800 GTS 640
keine Entsprechung	Geforce 8800 GT



»Die Playstation 3 ist für jeden Zeitverschwendung.«

Gabe Newell, Chef vom Entwicklerstudio Valve, macht klar, was er von Sonys Konsole hält.

Verkaufs-Charts Oktober

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Die Siedler 6	
2	NEU	Fifa 08	
3	NEU	Command & Conquer 3	
4	NEU	World in Conflict (Uncut)	
5	NEU	Enemy Territory: Quake Wars	
6	(2)	Die Sims 2: Gute Reise	
7	NEU	CoH: Opposing Fronts	
8	(4)	WoW: The Burning Crusade	
9	NEU	Medal of Honor: Airborne	
10	(1)	Bioshock	
11	(5)	Counterstrike Source	
12	NEU	Stranglehold	
13	NEU	World of Warcraft	
14	NEU	Die Siedler 6 (Limited Edition)	
15	NEU	NWN 2: Mask of the Betrayer	
16	(6)	Guild Wars (Platinum-Edition)	
17	(11)	Battlefield 2 (Complete Edition)	
18	(7)	Die Sims 2	
19	NEU	Gothic 3	
20	NEU	Die Sims 2 (Deluxe Edition)	

11/2007 nach den Verkaufszahlen von Saturn.



Im kostenlosen Online-Shooter **Kwari** wird um echtes Geld geballert.

Kwari

Wer stirbt, verliert – und zwar bare Münze!

Bisher konnten nur besonders gute Spieler in Turnieren oder als Werbeträger Geld verdienen. Der Entwickler Kwari Unlimited will die Chance auf Reibach jedem geben. Denn im Online-Shooter **Kwari** soll um echtes Geld geballert werden – um Ihr Geld. Die Software wird zwar umsonst sein, um aber an den Schießereien teilnehmen zu können, müssen Sie in ein Spielerkonto investieren. Treffen oder töten Sie dann die Figur eines anderen, werden dem Punkte (also Geld) vom Konto abgebogen und Ihnen gutgeschrieben – und anders herum. Die Punkte, die Ihnen abhanden kommen, wenn Sie sich selbst Schaden zufügen, indem Sie etwa aus großer Höhe stürzen oder in eine der zahlreichen Flammenfallen laufen, kommen in den Jackpot, der regelmäßig ausgespielt wird – mal in kleineren, mal in größeren Turnieren. Kwari Unlimited verspricht, dass das Geld auf den Spielerkonten ausschließlich wettbewerbsrelevant ist und nicht zur Finanzierung des Spiels genutzt wird. Und wie will dann der Entwickler an **Kwari** etwas verdienen? Ganz Einfach: Waffen liegen zwar in den Levels, aber die Munition dafür müssen Sie kaufen. Das Spiel soll noch Ende diesen Jahres an den Start gehen.

PET



World Cyber Games 2007

Anfang Oktober wurden die siebten WCG ausgetragen. Deutschland schafft es auf den 5. Platz.

Vom 3. bis 7. Oktober haben in Seattle die Finals der World Cyber Games stattgefunden. 613 Spieler aus insgesamt 70 Nationen traten in acht PC- sowie vier Konsolenspielen wie **Warcraft 3** und **Dead or Alive 4** gegen einander an. Sieger nach Medaillen sind die USA. Die deutschen Nationalspieler landeten mit einer Gold-, einer Silber- und drei Bronzemedaille auf Platz fünf der weltweiten Rangliste. Die Goldmedaille konnte Daniel »hero« Schellhase in der deutschen Parade-Disziplin **Fifa 07** holen. Der Austragungsort für das nächste Jahr steht bereits fest. Trotz der Killerspiel-Debatte hierzulande haben sich die Veranstalter für Köln entschieden.

FLO

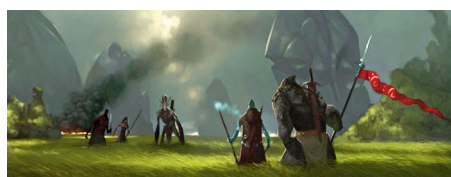


Die Finals der nächsten **World Cyber Games** werden in Köln stattfinden.

Leser-Charts Oktober

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

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2007



Carbine Studios

Ex-WoW-Entwickler machen neues Online-Spiel.

Vor zwei Jahren haben zehn Ex-Blizzard-Mitarbeiter die Firma Carbine Studios gegründet. Seitdem arbeiten 40 Mann, darunter mittlerweile 17 ehemalige Blizzard-Leute, an einem neuen Online-Rollenspiel. Worum es in dem noch namenlosen Projekt geht, verraten die Entwickler derzeit nicht. Allerdings will das Team unterschiedliche Genres mischen und unter anderem auch Tanz einbauen. Dem ersten veröffentlichten Artwork nach scheint das Spiel in einem Fantasy-Szenario angesiedelt zu sein. Finanziert wird das Projekt von NCsoft (**Guild Wars**). Einen Termin gibt es noch nicht, wir rechnen frühestens 2009 mit dem Spiel.

DM



E(A)inkaufspolitik

In jeder Branche gibt es einen Marktführer. Und das ist nicht immer die Firma, die sich durch die größte Innovation oder die besten Produkte auszeichnet, sondern oft eine Firma, die die Marktmechanismen am besten verstanden hat und ihr Geld sowie ihre Größe effizient einsetzt. In der Spielebranche spielt Electronic Arts diese Rolle – die Kalifornier haben viele einträgliche Serien, setzen ihre Marke im Handel gut ein, produzieren wenig Flops. Aber viele Analysten kritisieren, dass der Riese immer wieder aktuelle Entwicklungen verschläft und generell zu wenig neue Spielmarken aufbaut. Der Boom der Online-Rollenspiele etwa – EA reagierte lange nicht, stellte sogar das hoffnungsvolle Ultima Online 2 ein und musste dann 2006 das Studio Mythic kaufen, um überhaupt ein Standbein in diesem Feld zu haben. Auch in den wachsenden Bereich der Casual-Spiele stieg EA spät ein, obwohl man viel Erfahrung mit der Webseite pogo.com hatte, die seit 2001 zum Konzern gehört. Aber so ist das, wenn man Marktführer ist und einen Keller voller Geld hat – was einem fehlt, das schnappt man sich. Diesmal sind es BioWare und Pandemic, morgen ist es vielleicht ganz Ubisoft. Und: Mal schauen, ob es BioWare besser ergeht als den anderen Einkäufen von EA – Bullfrog, Origin, Westwood etwa, die mittlerweile geschlossen oder in der EA-Studiostruktur aufgegangen sind.

Gunnar Lott,
Chefredakteur
gunnar@gamestar.de



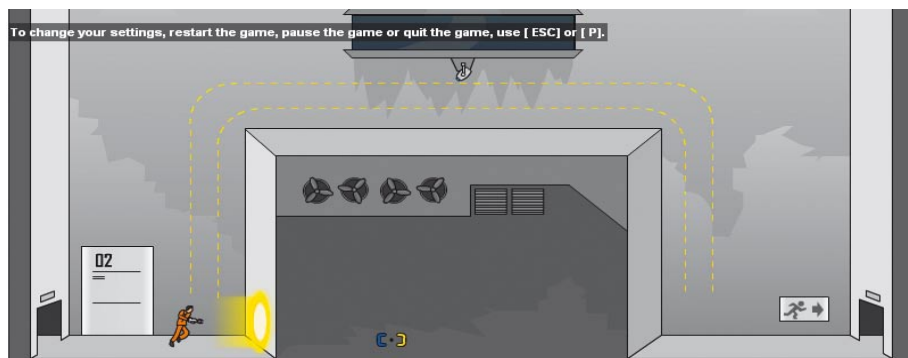
High-End-Crysis

Ohne einen Vista-Rechner der 1.500-Euro-Klasse sieht Crysis nicht einmal ansatzweise so schön aus wie auf unseren Test-Screenshots (wobei keineswegs schlecht). 3D-Wellen, Sonnenstrahlen und zerstörbare Objekte im Mehrspielermodus sind nur einige der Dinge, die DirectX-9-Spielern entgehen. Zwangsläufig wird Crysis die allgegenwärtige Diskussion um den Aufrüstwahn also aufs Neue anheizen.

Berechtigt? Ich finde nicht. In den vergangenen Monaten mussten wir PC-Spieler so viele technische Krücken ertragen: Schludrig hochgerechnete Konsolenportierungen wie die EA-Sports-Titel oder Parallelentwicklungen wie Colin McRae: Dirt, die entweder schlechter liefen oder schlechter aussahen. Ganz unabhängig davon, dass ein ordentlicher PC mehr Power hat als Playstation 3 und Xbox 360 zusammen. Gut, er kostet deutlich mehr. Aber genau deshalb erwarte ich auch mehr.

Mit Crytek zeigt nun ein deutsches Entwicklerstudio, was der PC wirklich kann. Nicht id Software, nicht Valve, nicht Epic. Crysis ist in dieser Form, anders als beispielsweise Unreal Tournament 3, schlicht nicht auf Konsolen realisierbar und Totschlagargument gegen den oft vorausgesagten Untergang des PCs als Spieleplattform. Crysis belohnt unsere finanziellen Ver Ausgaben mit einem Grafik- und Physikfeuerwerk, das nicht in Selbstzweck erstarrt. Im Gegenteil: Technik und Spiel wagen die Symbiose – und profitieren davon.

Daniel Visarius,
ltd. Redakteur
daniel@gamestar.de



Portal als Flash-Spiel

gamestar.de
- Portal:
The Flash Version
► Quicklink: 4283

Es muss nicht immer Geld kosten. Das Knobelspiel ist als kostenloser Flash-Ableger aufgetaucht.

Das Puzzlespiel **Portal** können Sie über Steam zwar auch unabhängig von der **Orange Box** (Test auf Seite 67) kaufen, noch günstiger rätseln Sie allerdings mit der Flash-Version des Teleport-Denkspiels. Das von

Armor Games erstellte **Portal: The Flash Version** übernimmt Valves Portalkanone und verpackt das Spielprinzip in 2D – und zwar kostenlos. Mit einem Linksklick schießen Sie Portale in die Wand und lenken die Spielfigur mit den Pfeiltasten zum Ziel. Für die 40 Levels brauchen Sie etwa vier Stunden. Länger ist die Vorlage allerdings auch nicht. **DM**

Übertakten leicht gemacht

Gefahrlos mehr Megahertz – mit dem richtigen Asus-Mainboard.

Wem die Overclocking-Materie mit Frontside Bus, Multiplikator und Kernspannung zu fremd ist, kann das Übertakten den neuen Intel-Mainboards von Asus überlassen. Das sogenannte »CPU Level Up« schlägt Ihnen im Bios vor, beispielsweise die Taktrate Ihres **Core 2 Duo E6300** per Knopfdruck auf die eines **E6600** anzuheben. Eine Garantie für den Erfolg gibt es zwar nicht, aber schlägt der Tuning-Versuch fehl, bootet der Rechner einfach neu und setzt alle Einstellungen wieder zurück. Ihre einzige Aufgabe: Im Erfolgsfall die Stabilität unter Windows prüfen. Bislang gibt es »CPU Level Up« nur für die knapp 250 Euro teuren Luxus-Boards **Maximus Extreme** und **Maximus Formula** mit Intels **X38**-Chipsatz. **HW**

Die neuen **Asus-Mainboards** **Maximus** übertakten Core-2-Prozessoren auf das Niveau deutlich teurerer Modelle.



Bionic Commando

GRAW-Entwickler arbeitet am Remake des Klassikers.

Capcom hat eine Neuauflage des 2D-Hüpfspiels **Bionic Commando** (1988) angekündigt. Das schwedische Studio Grin, zuletzt verantwortlich für **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**, kümmert sich um die Entwicklung. Sie spielen Nathan Spencer, einen bionisch verbesserten Soldaten, der gegen Terroristen kämpft, die in der Stadt Ascension City eine Bombe gelegt haben. Wie schon in der Vorlage spielt Nathans Enterhaken-Arm eine zentrale Rolle. So klettern Sie damit in luftige Höhen, schleudern Felsbrocken oder packen Ihre Feinde am Kragen. **DM**



Nach 20 Jahren bekommt **Bionic Commando** ein 3D-Remake.

News-Ticker

- **Halo:** Die Verfilmung des Ego-Shooters ist gestorben. Laut Regisseur Neill Blomkamp scheiterte das Projekt an Meinungsverschiedenheiten zwischen den beiden Studios 20th Century Fox und Universal.
- **Arbeitsspeicher:** Bei Tiefstpreisen von unter 20 Euro pro 1,0 GByte DDR2-800-Speicher sollten Sie derzeit zuschlagen. Die nächste CPU-Generation – AMDs Phenom und Intels Penryn – setzt nämlich auch noch auf DDR2-RAM.
- **Epic:** Der UT-Entwickler arbeitet bereits an der vierten Version der hauseigenen Unreal Engine. Details oder Bilder wird es in naher Zukunft jedoch nicht geben.