



Die Zukunft von Hellgate: London und dem sich in der Entwicklung befindenden Mythos ist ungewiss.

# Wirbel um die Flagship Studios

gamestar.de

- Aktuelle News als RSS-Feed  
► Quicklink: C2

DVD

- GameStar-RSS-Reader

**Entlassungen, Schließungsgerüchte, dementierte Stellungnahmen – wie steht es um den Hellgate-Entwickler wirklich?**

Das Action-Rollenspiel **Hellgate: London** war das Debüt-Projekt des im Jahr 2003 gegründeten Entwicklerstudios Flagship – und wegen dessen mäßigen Erfolgs beinahe Grund für den frühen Untergang der Firma. Anfang Juli kursierten die ersten Gerüchte um Entlassungen von Mitarbeitern und den Verkauf der **Hellgate**-Lizenz an den koreanischen Distributor HanbitSoft, der das Spiel in Asien vertreibt. Gefolgt

von einem Dementi des Flagship-Chefs Bill Roper: »Das Team ist noch genauso groß wie am Erscheinungstag. [...] Wir wissen nicht, wie HanbitSoft an unsere Markenrechte hätte gelangen können.« Am 11. Juli widersprach das amerikanische Branchenmagazin IGN dieser Darstellung und berief sich auf einen Forenbeitrag des Community Managers Taylor Balbi, in dem es hieß, die Büros des Online-Service-Anbieters Pingo (verantwortlich für den Mehrspieler-Teil von **Hellgate**) und die der Flagship Studios seien bereits geschlossen. In den darauffolgenden Tagen tauchten auf

mehreren Webseiten Kommentare arbeitsloser Flagship-Angestellter auf. Am 15. Juli korrigierte sich Bill Roper und bestätigte die Kündigung von fast 20 Mitarbeitern, meldete aber im selben Atemzug, dass die Firma weiter existiere. Effektiv besteht Flagship nur noch aus dem harten Kern der Firmengründer und des zentralen Managements. Die Rechte an **Mythos** und **Hellgate: London** besitze die Firma laut Roper weiterhin.

Wie es um die künftige Unterstützung des Action-Rollenspiels steht, ist allerdings ungewiss. Laut Roper werde man keine neuen Online-Abonnenten mehr akquirie-

ren, bereits bestehende Elite-Konten würden zudem nicht mehr in Rechnung gestellt. Ob in Zukunft Patches für das nach wie vor fehlerhafte Programm entwickelt werden, steht nicht fest – Flagship befindet sich derzeit im Rechtsstreit mit HanbitSoft. Die Koreaner sehen Vertragsklauseln verletzt und wollen die Pflege des Spiels (zumindest in ihrem Land) sichergestellt wissen. Die Zukunft von Flagships zweitem Projekt, dem kostenlosen Online-Rollenspiel **Mythos**, ist ebenfalls unklar – am 19. Juli hat der Entwickler sämtliche Betatest-Server des **Diablo**-Konkurrenten abgeschaltet. **DM**

## Tag der offenen Tür

Besuchen Sie die GameStar-Redaktion in München.

Alle Jahre wieder laden wir 30 ausgewählte Leser zu uns in die heiligen Redaktionshallen ein. Wenn Sie schon immer mal wissen wollten, wie die tägliche Arbeit eines Spieltesters abläuft, ob Petras Schreibtisch wirklich so unaufgeräumt ist und Michael »Al Micha« Graf auch in Redaktionskonferenzen mit arabischem Dialekt spricht, bewerben Sie sich jetzt für einen der Plätze! Schreiben Sie dazu einfach eine E-Mail mit Namen, Adresse, Telefonnummer und Alter an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de), Betreff: »Tag der offenen Tür«. Ganz wichtig: Leser unter 18 Jahren benötigen



Von wegen, PC-Spieler hocken immer nur in der Bude!

das Einverständnis ihrer Eltern. Da die Zahl der Teilnehmer begrenzt ist, entscheidet bei einer größeren Bewerberzahl das Los, wen wir am Freitag, dem 5. September 2008 nach München einladen. Reise- und gegebenenfalls Übernachtungskosten müssen selbst getragen werden. **DM**

## K.o.t.O.R Online

Das Star-Wars-Rollenspiel von Bioware geht online.

In einem Interview mit dem amerikanischen Wirtschaftsmagazin Condé Nast Portfolio hat der Electronic-Arts-Chef John Riccitiello ein Online-Rollenspiel im **Knights of the Old Republic**-Universum angekündigt. Das Programm wird seit zwei Jahren von Bioware (**Mass Effect**, **Dragon Age**) zusammen mit LucasArts entwickelt und soll nach bisherigen Planungen im Geschäftsjahr 2010/2011 erscheinen. Wie das Spiel heißt, steht noch nicht fest. Allerdings hat sich LucasArts Anfang Juli die Rechte am Namen **Star Wars: The Old Republic** gesichert. **DM**  
► [gamestar.de-Quicklink: 4503](http://gamestar.de-Quicklink: 4503)



**Knights of the Old Republic 2** wird im Internet fortgesetzt



BJ Blazkowicz jagt bald wieder Nazis. Wann, das ist noch unklar.

## Wolfenstein

Erste Details zum neuen Teil der Shooter-Serie.

Raven Software arbeitet derzeit an der Fortsetzung des hierzulande indizierten Ego-Shooters **Return to Castle Wolfenstein**. Das okkult angehauchte Weltkriegs-Szenario sowie der Held bleiben unangetastet. Dafür wirft das Team das bisherige Spielprinzip über Bord. Statt sich streng linear durch Schlauchlevels zu ballern, sollen Sie wie in der **GTA**-Serie eine fiktive Metropole freikunden und aus mehreren Missionen wählen dürfen. Wie im Vorbild schalten Sie durch Quests nach und nach weitere Stadtviertel frei und treiben so die Geschichte voran. Zudem verschlägt es Sie gelegentlich in ein »The Shroud« genanntes Paralleluniversum, in dem Sie den Nazis nicht mit Waffengewalt, sondern mit übernatürlichen Kräften Saures geben. Ein Termin steht noch nicht fest, wir rechnen allerdings nicht vor 2009 mit dem Spiel. **DM**

► [gamestar.de-Quicklink: 5372](http://gamestar.de-Quicklink: 5372)



Buch 14 baut drei neue Instanzen ein.

## Der Herr der Ringe Online

Sechstes kostenloses Mega-Update fast fertig.

Der Entwickler Turbine arbeitet eifrig an der Fertigstellung von Buch 14, der sechsten Gratis-Erweiterung für das Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online**. Die **Ringschmiede von Eregion**, so der Name des Patches, fügt eine neue Region nebst drei Instanzen für erfahrene Charaktere ein. In der eisigen Landschaft Eregions wartet unter anderem eine epische Quest-Reihe, in der Sie Frodo und die Gefährten auf ihrer Reise nach Moria treffen – so möchte Turbine den Bogen zum kommenden Addon **Die Minen von Moria** schlagen. Zudem nimmt das Team unzählige Änderungen bei den Heldenklassen, der Balance, den Talenten sowie dem PvP-Modus vor. Die mehrere Seiten umfassende Patch-Liste finden Sie unter ► [gamestar.de-Quicklink: 4513](http://gamestar.de-Quicklink: 4513). **DM**

»Wenn wir ankündigen, woran wir arbeiten, wird die halbe Welt denken, wir sind verrückt, und die andere Hälfte wird es für die beste Erfindung seit dem geschnittenen Brot halten.«

Spiele-Designer Warren Spector über sein neues Geheimprojekt.



### Leser-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	(8)	Gothic 3
3	(3)	World of Warcraft
4	(16)	Diablo 2
5	<b>NEU</b>	Mass Effect
6	(4)	Crysis
7	<b>NEU</b>	Race Driver Grid
8	(6)	Warcraft 3
9	(5)	Battlefield 2
10	(14)	Half-Life 2
11	(11)	Bioshock
12	(2)	Assassin's Creed
13	(13)	Stalker
14	(9)	Oblivion
15	<b>NEU</b>	Age of Conan
16	<b>NEU</b>	Mafia
17	<b>NEU</b>	Team Fortress 2
18	(12)	The Witcher
19	(10)	Counterstrike Source
20	(18)	Guild Wars

Quelle: GameStar-Mitmachertren 08/2008

## ACTIVISION BLIZZARD

Die Fusion von Vivendi und Activision ist perfekt.

Am 8. Juli haben Vivendi und Activision bekannt gegeben, dass die am 2. Dezember 2007 angekündigte Zusammenlegung beider Firmen von den Aktionären beschlossen wurde. Damit ist die Verschmelzung der beiden Publisher zum größten Spielekonzern der Welt offiziell unter Dach und Fach; nun muss die interne Umsetzung beginnen. Bei der Führungsebene verlässt sich die neue Firma auf etablierte Namen: Der Activision-Präsident Robert Kotick sitzt im Chefstuhl, sein Vertreter ist der einstige Vivendi-Games-Boss Bruce Hack. Mit dem Zusammenschluss nutzt Activision Blizzard die Stärken beider Firmen: Während Vivendi (vor allem durch Blizzards **World of Warcraft**) in Asien sowie dem PC- und Online-Markt stark vertreten ist, zählt Activision vor allem in Amerika und auf den Konsolen zu den führenden Namen. **DM**

► [gamestar.de-Quicklink: 5369](http://gamestar.de-Quicklink: 5369)



## Zu groß für Mythic

Vier Hauptstädte weg, vier Charakterklassen weg – der Entwickler Mythic Entertainment kürzt das Online-Rollenspiel **Warhammer Online** zusammen. Städte und Klassen hätten den Qualitätsstandards nicht genügt, zudem würden zu viele Städte die Spieler nur ablenken.

Die Wahrheit hinter den Kürzungen dürfte schlichter sein: Wir haben uns übernommen. Das, was wir geplant hatten, können wir nicht umsetzen.

Diese Krankheit scheint Mythic schon länger zu plagen. Imperator, das MMORPG um ein futuristisches Rom, wurde eingestellt. **Warhammer Online** befindet sich seit mindestens 2005 in der Entwicklung, wurde mehrfach verschoben und hat dabei mindestens eine Grafikgeneration verschlafen. Der im letzten Jahr angekündigte Betatest mit angeblich über 500.000 Anmeldungen scheint noch in weiter Ferne. Electronic Arts, die den Kauf von Mythic vor zwei Jahren als Coup gefeiert haben, dürften mittlerweile nüchterner darüber urteilen.

Der Rat, es sei doch sinnvoller, sich vorher zu überlegen, was man zu schaffen in der Lage ist, und das dann qualitativ hochwertig umzusetzen, mag ausgelutscht erscheinen. Und doch, liebe Mythics, er ist so wichtig wie richtig. Denn ihr verscherzt es euch so schon vor Erscheinen von **Warhammer Online** mit eurer potenziellen Kundschaft, die sich nun zu Recht Sorgen machen dürfte, ob das überhaupt noch was wird mit dem Spiel. Das Vorschuss-Vertrauen in die Macher des großartigen **Dark Age of Camelot** ist jedenfalls aufgebraucht.

Petra Schmitz, Redakteur  
[petra@gamestar.de](mailto:petra@gamestar.de)



## Alte Lorbeeren

Im November 2006 schlägt Nvidias brandneue Geforce 8800 GTX wie eine Bombe ein: Als erste DirectX-10-Griffkarte entwickelt sie sich durch überragende Spieleleistung und Flüsterkühler weltweit zum Superstar. Konkurrenz gibt es kaum: Ein halbes Jahr später kann die Radeon HD 2900 XT zwar DirectX 10, ist aber zu laut, zu heiß, zu langsam.

So sonnt sich Nvidia im Ruhm, während die Kassen klingeln. Und ATI (nun AMD) holt langsam auf: Die HD-3000-Serie kann DX 10.1, arbeitet stromsparend und lockt mit niedrigeren Preisen. Aber noch einmal wehrt der alternde Geforce-8-Superstar in Form der günstigen 8800 GT den Angriff locker ab. Zumal die DirectX-10.1-Unterstützung von Assassin's Creed, die die Leistung auf Radeon-HD-3000-Karten spürbar verbessert, mit dem ersten Patch auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Statt aber von der erstarkten Radeon-Konkurrenz wachgerüttelt zu werden, tauft Nvidia die Geforce 8 einfach in Geforce 9 um und verkauft sie weiter.

Nicht viel besser macht es die Geforce GTX 200: Zwar holen die Karten das Letzte aus der Geforce-8-Technik, erkaufen das aber mit hohem Strombedarf, lärmendem Lüfter und weiterhin ohne DX 10.1. Die Strafe folgt prompt: AMDs Radeon HD 4870 schlägt die Geforce GTX 260 (Test in diesem Hardware-Teil) klar und deutlich. Höchste Zeit also für Nvidia, sich von den Geforce-8-Lorbeeren zu erheben und endlich wieder echte Neuentwicklungen zu wagen.

Florian Klein  
Redakteur Hardware  
florian@gamestar.de

## Warhammer Online



### Mythic kürzt das Online-Rollenspiel radikal ein.

In einem Interview hat Mythic-Chef Mark Jacobs angekündigt, dass man **Warhammer Online** derzeit drastisch kürze. So streicht das Team vier der bisher 24 Charakterklassen (etwa den Hammerträger der Zwerge und den schwarzen Gardisten der Dunkelelfen) sowie vier von sechs Hauptstädten – zum Verkaufsstart sollen nur Altdorf (Imperium) und die

Unvermeidliche Stadt (Chaos) zur Verfügung stehen. Jacobs begründet die Entscheidung mit nicht erreichten Qualitätsstandards und dem Wunsch, die Spieler nicht mit zu vielen Ortschaften zu verwirren. Ob die entfernten Klassen und Städte durch nachträgliche Patches eingebaut werden, ließ Mythic offen. Das »gekürzte« **Warhammer Online** soll in diesem Winter erscheinen. **DM**

►gamestar.de-Quicklink: 4505

## Konkurrenz für Steam

### Eine neue Online-Plattform bietet Spieleklassiker an.

Gegen etablierte Online-Plattformen wie Steam anzutreten ist nicht leicht. Der polnische Publisher CD Projekt (**The Witcher**) probiert es trotzdem und will im September gog.com starten. Das Portfolio des neuen Portals umfasst Klassiker wie **Fallout 2**, **Colin McRae Rally 2005** oder **Operation Flashpoint**. Laut der offiziellen Webseite sollen die Spiele zwischen 5,99 und 9,99 US-Dollar (etwa 3,70 bis 6,30 Euro) kosten und anders als bei Steam keine Internet-Aktivierung benötigen. Zudem steht es Ihnen frei, die Programme auf mehreren Rechnern zu installieren oder gar weiter zu verkaufen. Im September soll gog.com starten. **DM**



**Gog.com** setzt auf Spiele-Downloads ohne Aktivierungszwang.

►Quicklink: 5370

### Verkaufs-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(2)	Age of Conan	
2	NEU	Hellgate: London	
3	(5)	Call of Duty 4	
4	NEU	Sins of a Solar Empire	
5	(8)	Die Sims 2 (Deluxe-Version)	
6	(4)	Assassin's Creed	
7	(6)	Counterstrike Source	
8	NEU	Die Sims 2: IKEA Home-Access.	
9	(1)	Mass Effect	
10	(9)	World of Warcraft (Battlechest)	
11	NEU	Stronghold Crusader Extreme	
12	(3)	Race Driver Grid	
13	(14)	World of Warcraft	
14	(10)	WoW: The Burning Crusade	
15	(13)	Fußball Manager 08	
16	NEU	Diablo 2 (Gold-Edition)	
17	(7)	Lego Indiana Jones	
18	(20)	Die Sims 2: Freizeit-Spaß	
19	NEU	Tour de France 2008	
20	NEU	Need for Speed: ProStreet	

08/2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

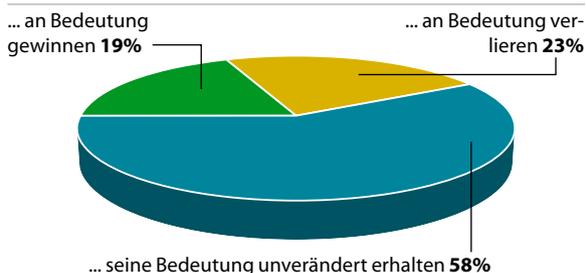
## Neue Sidewinder-Tastatur und Maus

### Voraussichtlich zur Games Convention stellt Microsoft seine neue Produktreihe vor.

Auffälligste Neuerung der **Sidewinder X6**-Tastatur ist der beidseitig montierbare Ziffernblock, der den Bedienkomfort sowohl für Rechts- als auch Linkshänder erhöhen soll. Zusätzlich gibt's spezielle Makrotasten und eine »Cruise Control« genannte Option, die Tastenschläge auf Wunsch wiederholt, ohne dass Sie die jeweilige Taste erneut betätigen müssen. Zeitgleich zur **X6**-Tastatur soll die **Sidewinder X5**-Maus erscheinen, die im Gegensatz zur seit einem Jahr erhältlichen **Sidewinder** auf das variable Gesamtgewicht sowie das Display verzichtet. Dafür soll der Preis der **Sidewinder X5** unter dem des momentan 60 Euro teuren Vorgängers liegen. **FK**



»Ich glaube, der PC als Spieleplattform wird hierzulande in den nächsten Jahren ...«



Quelle: Mitmachkarten 08/2008

**Ergebnis:** Konsolen, Raubkopierer, verbuggte Programme, hohe Hardware-Anforderungen – all das wird dem PC als Spieleplattform nach Meinung der meisten unserer Leser auch in Zukunft nichts anhaben. Immerhin knapp ein Viertel der Teilnehmer rechnet allerdings mit einer sinkenden Bedeutung der Plattform.

## Marvel Universe Online

Die Entwicklung des Superhelden-Spiels wurde abgebrochen.

Die Arbeiten am Online-Rollenspiel **Marvel Universe Online** sind eingestellt worden – wenn man der offiziellen Pressemitteilung glaubt, »im allgemeinen Einverständnis zwischen Marvel Comics, Microsoft und den Cryptic Studios«. Laut Brian Michael Bendis, Autor bei Marvel, soll der Abbruch aber vor allem an Microsoft gelegen haben. »Ich habe hier auf meinem Laptop den kompletten X-Mansion-Level. Er ist wunderschön und fantastisch. Dieses Online-Rollenspiel war eine phänomenale Idee, die gut umgesetzt worden ist. Doch jetzt ist alles verloren, weil irgendein Typ bei Microsoft den Stecker gezogen hat.« Immerhin: Die Cryptic Studios haben viele Ideen aus **Marvel Universe Online** in ihr nächstes Projekt **Champions Online** übernommen. Das soll 2009 erscheinen. **DM**



Mehr als das Logo bekommen Sie von **Marvel Universe Online** wohl nicht mehr zu sehen.

► [gamestar.de-Quicklink: 5373](http://gamestar.de-Quicklink: 5373)

## News-Ticker

- **I am Alive:** Der Pariser Entwickler Darkworks (Cold Fear) arbeitet für Ubisoft an einem postapokalyptischen Action-Spiel, das auf Geschicklichkeitseinlagen setzen soll. Geplanter Termin: Frühjahr 2009.
- **The Last Remnant:** Der Entwickler Square Enix (Final Fantasy) bringt das am 20. November für die Xbox 360 erscheinende Japano-Rollenspiel auch für den PC. Wann, ist noch unklar.
- **Bitdefender:** Der neue Virens scanner GameSafe soll laut des Herstellers keine Leistungseinbußen in Spielen mehr verursachen.
- **Electronic Arts:** Der Branchenriesen plant für seine Spiele ein plattformübergreifendes Profilsystem namens Nucleus, das ähnlich wie Xbox Live Erfolge speichern und Freundeslisten verwalten soll.
- **Jack Thomson:** Dem amerikanischen Juristen und erklärten Spielegegner droht der Entzug seiner Anwaltslizenz. Die zuständige Richterin warf ihm unprofessionelles Verhalten und mangelnde Einsicht vor.
- **Nvidia:** Die überarbeitete GeForce 9800 GTX+ taktet dank kleinerer Fertigungsstrukturen deutlich schneller als die alte GTX und soll rund 150 Euro kosten.

## Geforce-GTX-Preise im Sturzflug

Im Vergleich zur Radeon HD 4800 sind die Geforce GTX 260 und 280 einfach zu teuer. Jetzt gibt Nvidia nach.

Am 16. Juni haben Nvidias Grafikkarten-Hersteller mit dem Verkauf der **Geforce GTX 260** und **280** zu Preisen von 400 beziehungsweise 550 Euro begonnen. Nur eine Woche später durchkreuzte AMD die Preisstrategie seines Dauerrivalen: Die starke **Radeon HD 4870** rechnet fast genauso schnell wie die **Geforce GTX 260**, kostet aber nur 230 Euro. Der geringe Leistungsvorteil der **GTX 280** steht zudem in keinem Verhältnis zu den Kosten. Um den Absatz nicht zum Erliegen zu bringen, mussten Nvidia, die Hersteller sowie die Händler reagieren. Innerhalb von einem Monat fiel der Preis der **GTX 280** auf 360 Euro. Die **GTX 260** kostet mittlerweile nur noch 250 Euro – ein Nachlass von knapp 40 Prozent! Die Dummen sind in diesem Fall die Frühkäufer. In den USA geben zumindest EVGA und XFX einen Teil der Preisdifferenz an die Käufer zurück. Ob ähnliche Programme auch in Deutschland geplant sind, stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest. **DV**



Das anfangs miese Preis-Leistungs-Verhältnis der **Geforce-GTX**-Serie führte zu hektischen Preissenkungen.