Verkauft: Ghostbusters.

Verkauft: Chronicles of Riddick.

Verkauft: World in Conflict.

Activision Blizzard veranstaltet Ausverkauf

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

DVD
GameStar-RSS-Reader

Der Publisher-Riese trennt sich von Studios und Projekten.

Bereits beim Zusammenschluss von Vivendi Games und Activision Ende 2007 war absehbar, was nun passiert: der Publisher-Gigant Activision Blizzard trennt sich von den weniger profitablen Studios und Projekten. Und die stammen bisher ausnahmslos von ehemaliger Vivendi-Seite, genauer: von Sierra Entertainment. Die Marke diente in den letzten Jahren zum Vertrieb der zwar oft qualitativ hochwertigen, aber kommerziell eher wenig erfolgreichen Eigenproduktionen.

Bereits Anfang November sicherte sich Atari die Rechte an den vormaligen Sierra-Titeln **Ghostbusters** und **Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** (siehe separate News). Bald darauf konnte Ubisoft das schwedische Studio Massive sowie die Rechte am Echtzeit-Strategiespiel **World in Conflict** erstehen. Codemasters sowie Monumental Games (**Football Superstars**) schnappten sich je einen englischen Teil der Swordfish Studios (**50 Cent**).

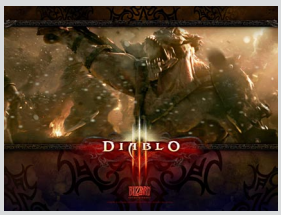
Activision Blizzard machte im ersten gemeinsamen Quartal 108 Millionen Dollar Verlust bei 711 Millionen Dollar Umsatz. Im vergleichbaren Vorjahresquartal hatten Vivendi Games und Activision einzeln je noch Gewinn eingefahren, wobei die Vivendi-Profite zum großen Teil durch die Perle Blizzard und dessen **World of Warcraft** die Kassen füllten. Dass Sierra Entertainment unter den aktuellen Umständen in seiner jetzigen Form bestehen bleibt, halten wir für unwahrscheinlich. Die Pressevertreter von Activision Blizzard haben jedenfalls derzeit keinen einzigen Titel im Programm, der unter der Marke Sierra veröffentlicht wird. PET

Ein Battlenet für alles

Die Macher von World of Warcraft basteln an einer Plattform für alle Spiele.

Wer sich aktuell das **World of Warcraft**-Addon installiert, wird beim Erweitern des Benutzerkontos um die **Wrath of the Lich King**-Lizenz darum gebeten, zusätzlich einer »Battle.net-Accountvereinbarung« zuzustimmen. **World of Warcraft**, **Diablo 3** sowie **Starcraft 2** (und wahrscheinlich auch ältere Blizzard-Spiele) werden folglich demnächst unter einem Konto zusammengefasst – ähnlich wie schon bei Valves Vertriebsplattform Steam.

Bislang hatten die Entwickler lediglich angekündigt, das Battlenet würde demnächst gründlich überarbeitet werden. Nun geht Blizzard den ersten offiziellen Schritt in Richtung der Zusammenlegung aller hauseigenen Titel auf einer gemeinsamen Online-Plattform. Das dürfte in Zukunft sicher die Einführung von möglichen zusätzlichen Bezahlinhalten für **Starcraft 2** oder **Diablo 3** erleichtern. PET



Das neue **Battlenet** soll alle Blizzard-Spiele (alte wie neue) auf einer Online-Plattform bündeln.

Richard Garriott verlässt Ncsoft

Der Flug ins All habe ihn zum Nachdenken gebracht, so der Ultima-Erfinder.

Entwickler **Richard Garriott** vor seinem Flug ins All.

Ende Oktober war Richard Garriott (**Ultima**) als sechster Weltraum-Tourist zur internationalen Raumstation ISS geflogen. »Dieses unvergessliche Erlebnis hat einige neue Interessen in mir geweckt, denen ich meine Zeit und Ressourcen widmen möchte«, schreibt der in Fankreisen als Lord British bekannte Spiele-Designer in einem öffentlichen Brief. Dafür verlässt Garriott nun seinen Arbeitgeber NCsoft, Betreiber von **Tabula Rasa**, das Garriott entwickelt hat. Die Zukunft des Online-Rollenspiels soll laut NCsoft trotz eines Gewinnrückgangs der Firma von 50 Prozent im vergangenen Geschäftsjahr sichergestellt sein. Ob Garriotts Zukunft weiterhin in der Spielebranche liegt, ist ungewiss. DM

▸ Quicklink: 5771

The Void: liebe Schwestern in den Händen böser Brüder.

The Void

Von gefangenen Schwestern und bösen Brüdern.

Elf Schwestern werden von elf Brüdern gefangen gehalten. Und nur wer herausfindet, welche Schwester welche Lieblingsfarbe hat, kann die Damen aus den Händen der Bewacher befreien. Das russische Entwickler-Studio Ice-Pike Lodge (**Pathologic**) arbeitet derzeit am märchenhaft bis reichlich seltsam anmutenden Action-Adventure **The Void**, in dem Sie mittels einer magischen Flüssigkeit namens Lympha Kämpfe bestreiten, Gegenstände zum Leben erwecken oder Früchte wachsen lassen – die wiederum voll mit Lympha sind. Was auch immer Sie machen – entscheidend soll dabei die Kombination von Farbe, Zauber und Flüssigkeitsvariante sein. Wir können das Konzept derzeit noch schlecht einschätzen, interessant klingt es allemal. Vor allem, weil die Welt des Spiels frei erkundbar sein soll. Ob sich darin dann auch wirklich genug Überraschungen verbergen, bleibt abzuwarten. Immerhin bedeutet der Titel des Spiels auf Deutsch »Die Leere«. Mitte 2009 spätestens erfahren wir es, dann wird **The Void** nach Angaben vom Publisher Atari erscheinen. PET

▸Quicklink: 5770

Beatles spielen

Die Songs der legendären Band aus Liverpool werden erstmals interaktiv.

Harmonix, den Machern des Konsolen-Musikspiels **Rockband**, ist zusammen mit der Mutterfirma MTV Games ein echter Coup geglückt: Man darf die Musik der Beatles in einem interaktiven Musikspiel verwenden! Die Rechte an den Liedern liegen bei den Firmen Harrison Ltd., Apple Corps Ltd., EMI Music und Sony/ATV Music Publishing. Alle haben den Vertrag gemeinsam unterschrieben. Das Spiel soll noch 2009 erscheinen und mit kreativer Unterstützung von Paul McCartney und Ringo Starr konzeptioniert werden. PET

Das **Abbey Road-Album** gibt's bald interaktiv.

Keine Krise

Activision Blizzard verkauft zwei Studios und macht knapp 200 Millionen Dollar Verlust. Electronic Arts verliert 310 Millionen, 540 Mitarbeiter müssen gehen. THQ schließt fünf Studios und entlässt 250 Leute, 115 Millionen Dollar sind weg. Midway ist 76 Millionen im Minus. All das, wohlgemerkt, in nur einem Quartal dieses Jahres. Ist die Finanzkrise bei den Spieleherstellern angekommen?

Nein. Die Rezession mag für manche Firmen ein willkommener Vorwand für Stellenkürzungen sein, aber in unserer Branche gilt das alte Wort: Wenn's den Menschen schlecht geht, suchen sie Unterhaltung.

Dass die Firmen Verluste melden, liegt an zwei Dingen. Erstens: den Sommermonaten, traditionell die Durststrecke der Branche, in der wenige Spiele erscheinen und wenig verkauft wird. Weil parallel die Weihnachtstitel entwickelt werden, weisen die Quartalsbilanzen ins Minus; je größer die Firma, desto stärker.

Zweitens: hausgemachte Probleme. Activision Blizzard hat die Fusion zu schultern, Electronic Arts die Verschiebung des Harry-Potter-Films (und damit auch des kostenintensiven Spiels). THQ hat seit längerer Zeit keinen echten Verkaufs-Hit gelandet, erfolgreich waren nur die Filmumsetzung Wall-E und der Wii-Titel De Blob. Midway hat sich in sündteure Rohrkrepierer (Unreal Tournament 3, Stranglehold, Blacksite) verrannt.

Wer nichts verkauft, muss sparen, Krise oder nicht. Es geht auch andersrum: Atari lag vor zwei Jahren am Boden, die Firma schrumpfte auf einen Rumpf zusammen. Inzwischen kaufen die Franzosen wieder kräftig ein.

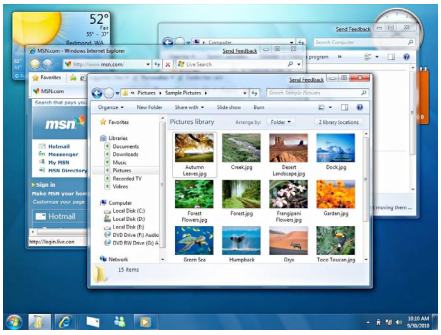
Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Windows 7 schneller als Vista?

Auf der hauseigenen Entwicklerkonferenz PDC hat Microsoft eine fortgeschrittene Version des Vista-Nachfolgers gezeigt.

Noch ist Windows 7 mindestens ein Jahr von der Veröffentlichung entfernt. Auf der Hausmesse Professional Developers Conference präsentierte Microsoft nun erstmals die Neuerungen an dem Betriebssystem. Grundsätzlich soll die Bedienung besser, die Geschwindigkeit höher sein. Den Kollegen der US-Website VR-Zone.com gelang es, die Windows-7-Versionen mit einem Vista-Grafikkartentreiber zu füttern und so erste Benchmarks durchzuführen – und trotz des frühen Stadiums war **Crysis Warhead** schneller als unter Vista! Microsoft setzt aber an anderer Stelle schon wieder den Rotstift an: Das wesentlich schnellere USB 3.0 wird nicht unterstützt, obwohl die technische Spezifikation bereits seit Frühjahr dieses Jahres vorliegt. Immerhin will Microsoft die nötigen Treiber nachliefern. Einen ausführlichen Bericht über Windows 7 finden Sie auf GameStar.de über den untenstehenden Quicklink. DM

▸Quicklink: 5766



Windows 7 soll endlich die Versprechen von Vista einlösen.

»Die Mitarbeiter von Epic haben eine Regel: Wir kaufen keine gebrauchten Spiele!«

Dr. Michael Capps, Präsident von Epic, bezeichnet den Verkauf von Gebraucht-Spielen als großes finanzielles Problem für Entwickler und Hersteller – Ansichtssache.

Meinung zum Thema? ➜ brief@gamestar.de

Leser-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4
2	NEU	Far Cry 2
3	(3)	World of Warcraft
4	(2)	Crysis
5	NEU	Sacred 2
6	(4)	Drakensang
7	(7)	Battlefield 2
8	(6)	Gothic 3
9	(5)	Diablo 2
10	(15)	Bioshock
11	(17)	Mass Effect
12	(9)	Warcraft 3
13	(10)	Counterstrike: Source
14	(11)	Half-Life 2
15	(8)	Crysis: Warhead
16	(24)	Fifa 09
17	(12)	Medieval 2
18	(13)	The Witcher: Enhanced Ed.
19	(27)	Oblivion
20	(20)	Guild Wars

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 12/2008

Heldentod

Wer hätte gedacht, dass der coolste Spieleheld des Jahres überhaupt keiner ist? Ich rede von Niko Bellic, dem Hauptdarsteller von GTA 4, diesem Vollassi. Der Kerl sieht aus wie ein Penner, vertritt zweifelhafte Moralvorstellungen und verdient seinen Lebensunterhalt mit Verbrechen. Träfe ich Niko im wahren Leben, würde ich prompt die Straßenseite, ach was, die Stadt wechseln. Und doch fühle ich mich in seinen Ostblock-Klamotten zehnmal wohler als im Anzug von Jake Dunn. Der Name sagt Ihnen nichts? Kein Wunder: Der Held von Crysis, besser bekannt als Nomad, war so uninteressant, dass sich kaum wer an ihn erinnert.

Immer mehr Entwickler scheitern daran, echte Charaktere zu erschaffen. Stattdessen ist es anscheinend Mode geworden, die Hauptdarsteller austauschbar zu machen. Das Alter Ego soll wohl oberflächlich bleiben, damit sich die größtmögliche Zahl an Spielern (und damit Käufern) mit ihm identifizieren kann. Deshalb soll der Held vermutlich auch die Klappe halten – da könnte ja was rauskommen, was nicht jedem gefällt. Ja hallo? Ganz so doof sind wir Spieler auch wieder nicht! Klar, Dead Space ist ein tolles Spiel, aber es wäre noch toller, wenn Isaac Clarke mal den Mund aufmachen und sagen würde, wie er sich fühlt, so ganz allein unter Monstern im All, das Schicksal der geliebten Freundin im Unklaren. Denn es sind nun mal nicht die größtmöglichen Explosionen, die derbsten Schießereien und ekligsten Monster, die ein Spiel interessant machen, sondern die Menschen, die sie überstehen. Helden eben.
Wie Niko Bellic.

Fabian Siegismund,
Redakteur
fabian@gamestar.de

Hellgate: London

Das Höllentor macht in wenigen Wochen dicht.

In den USA und Europa werden die **Hellgate: London**-Server am 31. Januar 2009 abgeschaltet. Das teilten die beiden für den westlichen Sektor zuständigen Vertriebsfirmen Electronic Arts und Namco Bandai in einer Pressemitteilung Ende Oktober mit. Wer weiterhin online Dämonen verdreschen will, muss nach Korea ausweichen. HanbitSoft, der koreanische Publisher, sicherte sich die vollständigen Rechte am Titel, nachdem der Entwickler Flagship vertraglichen Verpflichtungen nicht nachkommen konnte. HanbitSoft wird nicht nur weiterhin Server für **Hellgate: London** zur Verfügung stellen, sondern Spieler auch mit Patches und Updates versorgen. Sogar ein neues Addon ist angeblich schon in der Mache. Ob HanbitSoft den Service auf Europa und die USA ausweitet, ist noch ungewiss. PET

Hellgate: London: Die europäischen Server werden Ende Januar abgeschaltet.

Verkaufs-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	WoW: Wrath of the Lich King
2	NEU	Call of Duty 5
3	NEU	Wrath of the Lich King CE
4	NEU	Fussball Manager 09
5	NEU	Fallout 3
6	NEU	C&C: Red Alert 3
7	NEU	Far Cry 2
8	(2)	Fifa 09
9	(1)	Sacred 2
10	NEU	Dead Space
11	(10)	Counterstrike: Source
12	(3)	Warhammer Online
13	(6)	Spore
14	NEU	Fallout 3 Collector's Edition
15	(16)	World of Warcraft (Battlechest)
16	(4)	Pro Evolution Soccer 2009
17	(8)	Die Sims 2: Apartement-Leben
18	(14)	Die Sims 2 (Super Deluxe-Edition)
19	NEU	WoW: Burning Crusade
20	(12)	Call of Duty 4 (Game of the Year)

15. November 2008 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Fujitsu-Siemens Computers Amilo Pa 3630 GameStar-PC

In Zusammenarbeit mit GameStar hat Fujitsu-Siemens Computers einen preiswerten Komplettrechner für Spieler entwickelt.

Flüssig spielen muss nicht teuer sein – für nur 699 Euro erhalten Sie beim brandneuen, Preis-Leistungs-optimierten **GameStar-PC** den starken Vierkernprozessor **Phenom X4/9650** und eine **Radeon HD 4850** mit 512 MByte. Die 4,0 GByte Arbeitsspeicher sind mehr als ausreichend, sodass Sie mit dem neuen **GameStar-PC** jeden aktuellen Titel flüssig spielen können, egal ob **Crysis Warhead**, **GTA 4** oder **Fallout 3** – natürlich auch **WoW: Wrath of the Lich King**. Empfehlenswerte Monitorauflösungen sind 1280x1024, 1440x900 und 1680x1050, das entspricht TFTs von 17 bis 22 Zoll. Die 640-GByte-Festplatte rotiert mit 7.200 U/Min; der Platz genügt selbst für zahlreiche gleichzeitig installierte Spiele und einen dicken Batzen sonstiger Daten. Der DVD-Brenner liest und beschreibt alle relevanten CD- und DVD-Standards. An der Front lassen sich zwei USB-Geräte sowie ein Headset anschließen, an der Rückseite finden Sie alle anderen wichtigen Ein- und Ausgänge, darunter sechsmal USB, einmal GBit-Netzwerk sowie Anschlüsse für den 7.1-Sound. Als Extra legt Fujitsu-Siemens Computers die Vollversion von **Die Siedler: Aufbruch der Kulturen** in der Traditions-Edition bei. Zum Verkaufsstart verlosen wir drei **Amilo Pa 3630 GameStar-PCs**. Ab Erscheinen dieses Heftes können Sie den Rechner dann bei allen Euronics-Händlern und im Online-Shop von Fujitsu-Siemens für attraktive 699 Euro kaufen. DV

▸ Quicklink: 5779

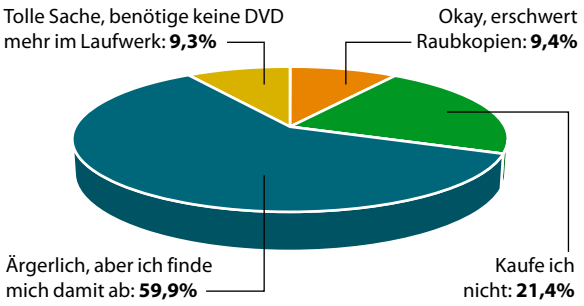
3 GameStar-PCs zu gewinnen!
Mehr Infos:
▸ gamestar.de-Quicklink: 5779

FSC Amilo Pa 3630 GameStar-PC

Prozessor	AMD Phenom X4 9650
Arbeitsspeicher	4,0 GByte DDR2
Grafikkarte	AMD Radeon HD 4850 / 512 MByte
Mainboard	MSI 7304 mit 780G-Chipsatz
Festplatte	640 GByte
DVD-Brenner	CD, CD-R, CD-RW, DVD, DVD±R, DVD±R/RW, Double Layer DVD+R
Sound	7.1 High Definition Audio onboard
Netzwerk	GBit-Netzwerkanschluss onboard
Kartenleser	20-in-1
Betriebssystem	Windows Vista Home Premium
Vollversion	Die Siedler: Aufbruch der Kulturen
Eingabegerät	Maus & Tastatur
Garantie	24-Monate-Vor-Ort-Abhol-Service
Gesamtpreis	**699 €**

inkl. Zusammenbau, Windows-Installation, auf Stabilität geprüft

Wie gehen Sie mit dem Thema Online-Aktivierung von Spielen um?



Quelle: Mitmachkarten 12/2008

Ergebnis: Knapp 60 Prozent unserer Leser stört eine Online-Aktivierung zwar sehr, greift aber trotzdem zu, sofern das Spiel nur interessant genug ist. Immerhin knapp 20 Prozent können dem Freischalt-Mechanismus sogar Positives abgewinnen.

Global Online Awards

In Korea werden die besten Online-Spiele gekürt – wir sind dabei.

Spiele haben in Korea einen besonderen Stellenwert. Und das schon ziemlich lange. Bereits 1999 gründete das Ministerium für Kultur und Tourismus KOGIA ▸gamestar.de-Quicklink: 5772, die koreanische Behörde der Spiele-Industrie, deren Aufgabe es ist, Entwickler zu fördern. In diesem Jahr verleiht KOGIA erstmals die Global Online Awards, und GameStar Chefredakteur Michael Trier sitzt als einer von weltweit sieben Vertretern in der Jury. Am 16. Dezember entscheiden wir mit, welche Titel in den folgenden Kategorien gewinnen: bestes Online-Rollenspiel, bestes Online-Rennspiel, bester Online-Shooter, bestes Online-Action-Adventure, bester Online-Strategietitel und bestes Online-Casual-Game. Im übernächsten Heft (Ausgabe 03/09) berichten wir von der Preisverleihung und unseren Erlebnissen in Korea. PET

KOGIA
Korea Game Industry Agency

News-Ticker

- **World Cyber Games**: Beim Grand Final der diesjährigen World Cyber Games in Köln gewann die deutsche Nationalmannschaft einmal Gold, einmal Silber (jeweils in C&C 3: Kanes Rache) und zweimal Bronze (Asphalt 4 und Age of Empires 3: The Asian Dynasties).
- **AMD**: Durch die starken Verkaufszahlen der Radeon-HD-4000-Serie konnte AMD im dritten Quartal dieses Jahres seinen Marktanteil deutlich ausbauen und liegt nun bei 40 Prozent.
- **Windows-Sicherheitslücke**: Sieben Jahre hat Microsoft gebraucht, um mit einem Patch einen Fehler im Dateifreigabedienst zu beheben. Den Patch für XP und Vista erhalten Sie unter ▸gamestar.de-Quicklink: 5767
- **Internet-Sucht**: In China soll schon bald die Internetsucht als offiziell anerkannte Krankheit gelten.
- **Huxley**: Der seit mindestens 2004 in der Entwicklung befindliche Online-Shooter mit Rollenspiel-Anleihen vom koreanischen Entwickler Webzen erscheint erst in der ersten Hälfte des kommenden Jahres und nicht wie geplant Ende 2008. Man brauche mehr Zeit für die Lokalisierungen.

Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Richard B. Riddick kehrt zurück auf den PC und bringt eine neue Geschichte mit.

Der Glatzkopf darf auch auf dem PC prügeln.

Gute Nachrichten für alle Riddick-Fans: Das Remake des ersten Riddick-Actionhits **Escape from Butcher Bay** wird auch für den PC erscheinen. Doch damit nicht genug der frohen Kunde. Statt nur eine technisch aufgepeppte Flucht aus dem Hochsicherheitsknast Butcher Bay zu präsentieren, will uns der Titel auch ein komplett neues Kapitel der Riddick-Saga liefern, das etwa 40 Prozent des gesamten Spiels ausmachen soll. Darin sind Sie auf dem Raumschiff mit Namen Dark Athena unterwegs. Deswegen auch die Namensänderung in **Assault on Dark Athena**. Zudem wird's einen Multiplayer-Modus geben, in dem Spieler Fäuste schwingen oder im Messerkampf gegeneinander antreten. **Assault on Dark Athena** soll laut Publisher Atari im kommenden Frühjahr erscheinen. PET

▸Quicklink: 5773