



Wird Rockstar aus *Midnight Club: Los Angeles* ein neues *GTA* basteln?

Grand Theft Auto V

GTA Neuer Teil?

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Branchenkenner vermuten eine Fortsetzung der Serie bereits gegen Ende des Jahres.

Während viele PC-Spieler noch mit den Hardware-Voraussetzungen von *Grand Theft Auto 4* kämpfen, gehen schon Gerüchte um, der Nachfolger könnte bereits 2009 in die Läden kommen. Das würde durchaus in den Arbeitsrhythmus des Entwicklerstudios Rockstar North passen. Nachdem die Programmierer im Oktober 2001 *GTA 3* für die Playstation 2 fertig gestellt hatten, brauchten sie nur elf Monate, um auf dessen technischer

Basis den Nachfolger *Vice City* zu basteln. *GTA 4* erschien für die Konsolen Ende April letzten Jahres – die Chancen stehen also gut, dass Rockstar das diesjährige Weihnachtsgeschäft mit dem nächsten *GTA* anheizt. Wenn das Team seinem Namenssystem treu bleibt, wird der Nachfolger allerdings keine Zahl, sondern seinen Schauplatz im Titel tragen. Das US-Spielemagazin Game Informer spekuliert auf ein *GTA: Tokyo*. Bislang hat die Serie erst einmal amerikanischen Boden verlassen, mit den Addons *London 1969* und *London 1961* für das erste *GTA*. In-

dizien weisen deshalb eher auf Los Angeles als Ort des Geschehens hin. Im Rennspiel *Midnight Club: Los Angeles* hat Rockstar die Stadt bereits nachgebaut, und zwar in der Rage-Engine, die auch *GTA 4* benutzt. Außerdem wird der Fantasie-Staat San Andreas (entspricht Kalifornien), in dem das L.A.-Pendant Los Santos liegt, des Öfteren in *GTA 4* erwähnt – im Gegensatz zur Miami-Persiflage *Vice City*, die nach der bereits im ersten *Grand Theft Auto* etablierten Schauplatz-Abfolge (*Liberty City*, *Vice City*, *San Andreas*) eigentlich als Nächstes an der Reihe wäre.

Womöglich hat Rockstar das Setting aber schon vor Monaten mit einem Easteregg verraten. Wenn Sie auf der Homepage des Rockstar Social Club den Bereich betreten, der Spielern vorbehalten ist, die die Handlung von *GTA 4* bereits beendet haben, finden Sie dort ein Flugticket. Name des Passagiers: Niko Bellic. Reiseziel: San Andreas. Rockstar hat die Gerüchte um ein Weihnachts-*GTA* mittlerweile dementiert. Rockstar-Vizepräsident Dan Houser plant lieber Addons für *GTA 4*: »Wir haben gerade mal an der Oberfläche von Liberty City gekratzt.«

FAB

Spielefeinde machen mobil

Der reißerische »Kölner Aufruf« verteuft Computerspiele.

Eine Gruppe erklärter Gewaltspiel-Gegner, darunter der Kriminologe Dr. Christian Pfeiffer, hat Ende Dezember 2008 ein Schriftstück namens »Kölner Aufruf« unterzeichnet. Dessen überraschende Kernthese: Computerspiele seien Teil einer industriell-militärischen Verschwörung, gedeckt und gefördert von der Politik. Sie dienten in erster Linie der gezielten Militarisierung der Jugend und stellten damit massive Angriffe auf Menschenrechte, Völkerrecht und Grundgesetz dar. Die Unterzeichner stützen sich dabei auf die Tatsache, dass die US-Armee das Spiel *America's Army* zur Rekrutierung nutzt und kom-

merzielle Spiele wie *Full Spectrum Warrior* für taktisches Training ihrer Soldaten eingesetzt hat. Wie sich daraus eine gesellschaftliche Verschwörung ableiten lässt, darüber schweigt der »Kölner Aufruf« jedoch. Stattdessen greift das Schreiben Hochschulen an, die computerspiel-bezogene Studiengänge anbieten und die vermeintliche Verrohung der Gesellschaft so noch vorantrieben – ein deutlicher Seitenhieb gegen die FH Köln, die bei ihrer Wirkungsforschung zu Computerspielen zu anderen Ergebnissen kommt als etwa der Spielekritiker Pfeiffer. Politiker, die dem »Kölner Aufruf« bei seinem Ziel, gewaltfördernde Computerspiele zu verbieten, nicht Folge leisten, müssten abtre-



America's Army: Teil einer perfiden Weltverschwörung von Militär und Politik?

ten, fordern die Unterzeichner. An einer Diskussion scheinen die Verbots-Verfechter also nicht interessiert zu sein. Die Spielebranche zeigt sich verwundert über diesen Fanatismus. Olaf Wolters, der Geschäftsführer des Spiele-Branchenverbands BIU, fürchtet

allerdings keine politischen Folgen: »Der Aufruf ist eine Aktion von Wertkonservativen, die mit der Digitalisierung der Welt nicht zurechtkommen.«

FAB

► Quicklink: 5896



Global Online Game Awards mit GameStar

In Seoul wurde zum ersten Mal das beste Online-Spiel der Welt gekürt. GameStar-Chefredakteur Michael Trier war dabei.

Bei Online-Spielen ist Südkorea weltweit führend. Das ist nicht zuletzt mit dem Engagement der dortigen Regierung für eine gleichberechtigte Integration von Computerspielen in die allgemeine Kultur zu erklären. Elektronisches Spielen hat in Korea etwa den gleichen Stellenwert wie hierzulande der Fußball. Seit 2008 gibt es nun unter der Schirmherrschaft des koreanischen Ministers für Kultur und Sport einen Preis für das weltweit beste Online-Spiel, ausgewählt von einer Jury führender Spiele-Journalisten. Mit dabei unter anderem Simon Carless, Herausgeber des US-Entwicklermagazins Game Developer und Chef der Website Gamasutra.com; Mo In, Chefredakteur der größten koreanischen Spielepublikation The Games; und Wang Wie Wen, Chef des in Asien einflussreichen chinesischen Internet-Magazins 17173.com. Einziger europäischer Journalist in der Runde war der GameStar-Chefredakteur Michael Trier. Zum besten Online-Rollenspiel kürte die Jury **World of Warcraft**, ganz knapp vor **Warhammer Online**. Weitere Preise räumten **Counterstrike: Source** (First Person Shooter), **Fifa 09** (Sport), **Eve Online** (Strategic Simulation), **City of Heroes / Villains** (Adventure/Action) sowie **Kartrider** (Casual-Rennspiel) ab. **MT**



Michael Trier überreicht den Preis für FIFA 09 (bestes Sportspiel) an Hazy Cho von Electronic Arts Korea.



Der Western-Shooter bekommt bald eine Vorgeschichte.

Das polnische Entwicklerstudio Techland arbeitet an einem Ableger seines Western-Shooters **Call of Juarez**. Der überzeugte seinerzeit nicht nur durch schicke Zeitlupen-Ballereien, sondern auch durch eine packende Story mit zwei Hauptdarstellern. **Bound in Blood** erzählt die Vorgeschichte des schießwütigen, bibelfesten und unheimlich coolen Pfarrers Ray McCall, einem der beiden Protagonisten aus **Call of Juarez**. Womöglich wird die Handlung auch diesmal aus zwei unterschiedlichen Perspektiven vorangetrieben – in **Bound in Blood** taucht Rays Bruder Thomas auf. Die vom Publisher Ubisoft bislang veröffentlichten Artworks lassen im Unklaren, ob die beiden gegeneinander oder Seite an Seite kämpfen. Abwechslungsreich dürfte es allemal werden: Das Spiel soll vielfältige Western-Szenarien bieten, von grünen Wiesen bis nach Mexiko. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. **FAB**



Spionageservice

Die Musikindustrie hat aus den Fehlern der letzten Jahre gelernt und macht langsam Schluss mit rigidem Kopierschutz und DRM. So weit ist die Einsicht bei vielen Firmen in der Spieleindustrie noch nicht gediehen – im Gegenteil. Neue EA-Spiele etwa wie **Mirror's Edge** oder **Burnout Paradise** telefonieren zur Online-Aktivierung immer noch nach Hause. Und zwar inzwischen heimlich. Der Kunde bekommt davon nur etwas mit, falls eine Internetverbindung fehlt. Super Service, sagen einige, wenigstens müsse der Kunde kein Anmeldedebakel wie beim Rockstar Games Social Club über sich ergehen lassen. Und ob ein Spiel nun sagt, dass es sich mit den Servern des Herstellers verbindet, oder eben nicht, verrietete noch lange nichts über die Daten, die dabei tatsächlich übertragen würden.

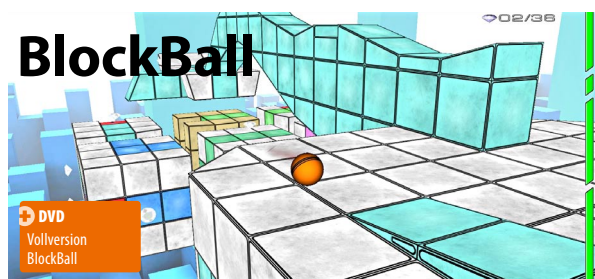
Also alles halb so schlimm? Falsch! Die stille Überprüfung hat nichts mit Kundenservice zu tun. Der Kopierschutz an sich ist ja schon kein Service, sondern dient dem Schutz der Publisher-Rechte. Eine Online-Aktivierung ist daher bestenfalls unter transparenten und fairen Bedingungen zu akzeptieren. Das gebietet der Respekt vor dem Kunden. Eine heimliche Freischaltung zeugt dagegen von unseriösen Geschäftspraktiken – und EAs Ratlosigkeit gegenüber der Kopierproblematik.

Christian Schneider,
Trainee GameStar
chs@gamestar.de

Leser-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Fallout 3
2	(14)	Grand Theft Auto 4
3	(1)	Call of Duty: Modern Warfare
4	(4)	World of Warcraft
5	(3)	Call of Duty: World at War
6	(6)	Warcraft 3
7	(9)	Sacred 2
8	(8)	Crysis
9	(18)	Das Schwarze Auge: Drakensang
10	(6)	Diablo 2
11	(7)	Battlefield 2
12	(12)	Left 4 Dead
13	(10)	Far Cry 2
14	(11)	Counterstrike: Source
15	(16)	Dead Space
16	(13)	Gothic 3
17	(15)	Medieval 2
18	(25)	Tomb Raider: Underworld
19	(17)	Half-Life 2
20	(24)	Assassin's Creed

BlockBall



Exklusiv auf unserer DVD: eine intelligente Mischung aus Geschicklichkeits- und Puzzlespiel mit Level-Editor und Online-Rangliste.

Zugegeben: Die Idee ist alles andere als neu. Wie im Klassiker **Marble Madness** müssen Sie in **BlockBall** mit einer Kugel zum Ausgang rollen. Doch im Abschlussprojekt von sechs Studenten der Berliner Games Academy steckt noch wesentlich mehr: Sie sammeln Diamanten, absolvieren Sprungpassagen, lösen Rätsel, entwirren verzwickte 3D-Labyrinth und ändern dabei sogar die Schwerkraft. Je schneller Sie sind und je mehr Diamanten Sie sammeln, desto höher ist Ihre Punktzahl für die integrierte Online-Rangliste. Die 17 clever designten Murmelbahnen motivieren deshalb auch noch beim zwanzigsten Anlauf. Wer dann immer noch nicht genug hat, bastelt sich per Editor einfach neue Levels. **HK**



Aus alt mach neu

Im November 2006 war die Welt bei Nvidia noch einigermaßen verständlich. Grundstein des Erfolges war der G80-Chip, Basis der Geforce 8800 GT und des Spitzenmodells 8800 GTX. Alles klar, hat man gedacht, GT steht für schnell, GTX eben für verdammst schnell. Kurze Zeit später tauchte die Geforce 8800 GS auf. Die war zwar deutlich langsamer als das GT-Modell, aber hatte ja auch ein anderes Kürzel. Doch mit Erscheinen der Geforce-9-Generation benannte Nvidia kurzerhand die Geforce 8800 GS in Geforce 9600 GSO um. Plötzlich änderte sich nicht mehr nur das Kürzel, nein, eine komplett neue Versionsnummer taucht auf – obwohl es keinerlei Verbesserungen gab.

Anfang dieses Jahres gab es plötzlich neue Nvidia-Grafikkarten, diesmal mit dem Kürzel GT in der Mitte, ähnlich wie bei den Modellen GTX 260 und GTX 280. Der Name legt nahe: langsamer als die GTX-Karten, aber auch neueste Generation. Doch was verbirgt sich nun hinter der beworbenen GT 130? Eine abgespeckte GTX 260? Es ist die alte Bekannte Geforce 9600 GSO (beziehungsweise Geforce 8800 GS) – für Spiele längst zu langsam!

Wer soll da durchblicken? Das Kürzel mal hinten, mal vorne, alte Karten werden unter neuem Namen recycelt. Mein Appell an Nvidia: Bitte gewöhnt euch eine einheitliche Namensgebung an und hört auf, alten Wein in neuen Schläuchen zu verkaufen. Das stiftet nicht nur Verwirrung, sondern wirft auch kein gutes Licht auf euch.

Hendrik Weins,
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

making games TALENTS FRANKFURT 2009



Traumjob Entwickler: Auf der Olymptronica in Frankfurt suchen Deutschlands Studios und Schulen die Designer von morgen.

Nachdem wir unsere Talentbörse bereits in München und Hamburg ausgerichtet haben, kommen die Spiele-Schulen und Entwicklerstudios dieses Mal nach Frankfurt. Am 7. und 8. März veranstalten wir Making Games Talents im Rahmen der Videospiel-Convention Olymptronica. Am Samstag suchen Spezialschulen nach neuen Studenten; am Sonntag kommen die Studios, um mit Bewerbern für Praktika, Diplomstellen und Festanstellungen zu sprechen. Also jeweils ein ganzer Tag Zeit, um erste Kontakte zu knüpfen, Bewerbungsmappen zu übergeben und konkrete Gespräche zu führen. Zusätzlich veranstalten wir Diskussionsrunden zum Thema

»Einstieg in die Branche« und geben Bewerbungstipps. Bereits zugesagt haben Deutschlands Vorzeig-Entwickler Crytek (**Crysis**), die **Drakensang**-Macher Radon Labs, die Adventure-Experten von Deck 13 (**Jack Keane**) sowie die KI-Spezialisten von Xaiement. Auf der Suche nach neuen Studenten sind unter anderem das Qantm Institute, die SRH Hochschule Heidelberg und die Fachhochschule Trier. Jeder Interessierte kann sich unter www.making-games.de/talents bewerben. Die Teilnahme ist auf 200 Personen beschränkt, der Eintritt beträgt 29 Euro (für einen Tag), bzw. 39 Euro (beide Tage), jeweils inklusive Ticket für die Olymptronica. **HK**

Intel senkt CPU-Preise

AMD macht mit dem Phenom II X4 Druck. Intel reagiert mit Preissenkungen von bis zu 40 Prozent.

Intel senkt die Preise seiner 45-nm-Prozessoren für den Sockel 775. Den größte Nachlass gibt es beim 3,0 GHz schnellen Vierkerner Core 2 Quad Q9650, der statt wie bisher 500 Euro nur noch 300 Euro kostet. Der preislich attraktive Q9400 fällt von 270 auf 220 Euro. Die günstigen Zweikernvarianten der E1000-, E2000, E5000- und E7000-Serien werden gut 10 Prozent billiger. Hauptgrund für die neuen Preise ist AMDs gerade gestarteter Phenom II X4 (siehe Test in diesem Hardware-Schwerpunkt). Deswegen starkes Preis-Leistungs-Verhältnis zwingt Intel, das Preisgefüge zu überarbeiten. Preissenkungen beim Core i7 sind bislang allerdings nicht geplant. **DV**

► Quicklink: 5891



Verkaufs-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Grand Theft Auto 4	
2	(2)	Call of Duty: World at War	
3	(7)	Fallout 3	
4	(3)	WoW: Wrath of the Lich King	
5	(5)	Fußball Manager 09	
6	(8)	C&C: Alarmstufe Rot 3	
7	(10)	Left 4 Dead	
8	(4)	Need for Speed: Undercover	
9	(9)	Far Cry 2	
10	NEU	HdR: Die Eroberung	
11	(13)	Counterstrike: Source	
12	(16)	Sacred 2	
13	(6)	Fifa 09	
14	(12)	Die Sims 2 (Super Deluxe-Edition)	
15	WIEDER DA	Call of Duty 4 (GOTY-Edition)	
16	(15)	Spore	
17	(11)	Tomb Raider: Underworld	
18	WIEDER DA	Dead Space	
19	NEU	Mirror's Edge	
20	WIEDER DA	Anno 1701 (Gold)	

16. Januar 2009 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Guitar Hero 3

Das Musikspiel hat Rekordumsatz eingefahren.

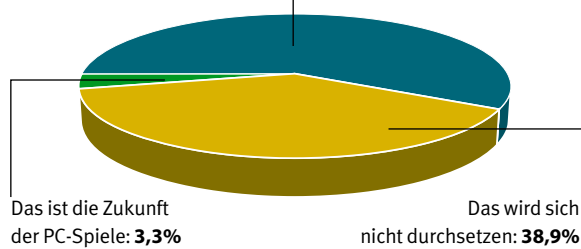
Guitar Hero 3 hat erstmals als einzelner Titel mehr als eine Milliarde US-Dollar Umsatz erzielt. Mike Griffith, der Chef von Activision-Blizzard, nannte zwar keine genauen Verkaufszahlen, doch auch die Auswirkungen auf andere Branchen seien beeindruckend. Seit dem Erscheinen hätten die Verkäufe echter Gitarren um 27 % zugenommen, Musik-Downloads der in **Guitar Hero 3** enthaltenen Bands stiegen um bis zu 843 % an. **Guitar Hero: Aerosmith** verkaufte sich allein in der ersten Woche gut dreimal so oft wie die letzte Platte der Band. Griffith: »Computerspiele wachsen und sichern sich einen immer größer werdenden Anteil an den Medien.« **FAB**



Guitar Hero 3: Legends of Rock kurbelt die Wirtschaft an.

»Wie sehen Sie die Zukunft von Gratis-Spielen, die sich über Ingame-Item-Verkäufe finanzieren?

Das wird sich dauerhaft neben Vollpreis-Titeln etablieren: **57,8%**



Ergebnis: In Asien setzen Mikro-Transaktionen Millionenbeträge um, jetzt springt auch der Westen auf den Zug auf und hofft auf das große Geld. Unsere Leser bleiben vergleichsweise skeptisch: 39% halten Battlefield Heroes und Konsorten für Eintagsfliegen.

Quelle: Mitmachkarten 02/2009

Razer Mamba

Die Eingabegeräte-Industrie dreht durch: Nach Logitechs 180 Euro teurer G19-Tastatur stellt nun Razer eine 130 Euro teure Luxus-Maus für Spieler vor.



Die grüne Anzeige am linken Mausflügel zeigt den Ladezustand des Akkus.

Erstmals baut der auf Profispieler spezialisierte Hersteller Razer eine Maus ohne Kabel, die 130 Euro teure **Mamba**. Aber keine Angst: Wer der kabellosen Übertragung nicht traut, steckt einfach die mitgelieferte (Lade)-Strippe ein. Laut Razer sei die Funkverbindung allerdings achtmal schneller als bei konkurrierenden Verfahren und somit praktisch verzögerungsfrei – wir sind auf den Test gespannt. Der Laser-Sensor arbeitet mit irreführenden 5.600 dpi und damit zumindest

theoretisch genauer als der von unserer neuen Mausreferenz Logitechs **G9x** (siehe Test im Hardware-Teil dieser Ausgabe). Ein interner Speicher für die Mauskonfiguration ist wieder mit dabei, so dass Sie erstellte Makros und Tastenbelegungen auch an anderen PCs ohne installierten Treiber nutzen können. Die großen Feuertasten bleiben der Firmenlinie treu. Die **Mamba** erscheint noch im ersten Quartal dieses Jahres.

DV

► gamestar.de-Quicklink: 5889

News-Ticker

- **Doom 4:** Der britische Autor Graham Joyce soll die Story zu Id Softwares Shooter Doom 4 schreiben. Unser Vorschlag: Der Held könnte einen Namen vertragen.
- **Mehr Speicherplatz:** Mit der Caviar Green WD20EADS verdoppelt Western Digital das Fassungsvermögen von Festplatten auf 2.000 GByte.
- **Strom sparende Displays:** Dell hat auf der CES-Messe in Las Vegas zwei Flachbildschirme mit LED-Hintergrundbeleuchtung vorgestellt. Der Stromverbrauch liegt nur bei 20 Watt (24 Zoll) bzw. 18 Watt (22 Zoll).
- **50 Mbit/s für alle:** Die Bundesregierung will im Rahmen ihres zweiten Konjunkturpaktes das Breitband-Netz in Deutschland ausbauen. 2018 soll ganz Deutschland mit 50 Mbit/s ins Netz gehen.
- **Polizei stürmt LAN-Party:** Nachdem zwei junge Männer in Kopenhagen zu laut Shooter gespielt hatten, trat ihnen ein Sondereinsatzkommando der Polizei die Tür ein. Nachbarn hielten das Gefecht für echt.
- **Neuer Hitman 2009:** Gerüchten zufolge soll Ende 2009 Teil 5 der Serie in die Läden kommen. IO Interactive hatte bereits vor zwei Jahren einen Nachfolger angekündigt, bleiben bislang aber Details schuldig.

Promotion

Wall-E



Spiele zu Filmen sind selten gut, und so erzielte auch der Actiontitel **Wall-E** zum gleichnamigen Animationsfilm nur eine Wertung von 49 Punkten. Wie passend, denn Schrott ist ein zentrales Element der Geschichte: Der putzige Wall-E ist ein kleiner Roboter, der die total verüllte Erde aufräumen soll, während sich die Menschheit im All vergnügt. Eines Tages gesellt sich die fortschrittliche und resolute Roboterfrau Eve zu ihm, und ein herzerweichendes Abenteuer beginnt. Das Spiel dürfen Sie getrost vergessen, der Film hingegen macht großen Spaß. Pünktlich zum Verkaufsbeginn der DVD und BluRay am 5. Februar 2009 startet Disney im Internet eine Aktionsseite mit Minispielen und Preisausschreiben. Folgen Sie dazu einfach dem ► gamestar.de-Quicklink: 5895.