



Der dritte Teil der Thief-Reihe bot 2004 endlich Echtzeitschatten, büßte aber durch die parallele Konsolentwicklung stellenweise Spieltiefe ein.



# Thief-Reihe wird fortgesetzt

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

**DVD**  
GameStar-  
RSS-Reader

**Eidos Montreal hat mit der Arbeit an einem neuen Teil der Thief-Serie begonnen – trotz Übernahme durch den japanischen Rollenspiel-Entwickler Square Enix.**

Auf der Internetseite von Eidos prangt ein großes Fragezeichen und daneben der Hinweis: »Bald wird unser zweites, aktuelles Projekt enthüllt.« Dabei wird es sich um **Thief 4** handeln, wie Insider nun bestätigen. Im letzten Herbst

hatten wir bei unserem Besuch zu **Deus Ex 3** in Montreal bereits die leeren Räume für das neue Team gesehen. »Wir suchen im Moment Leute für unser T-Projekt«, hieß es damals vom Eidos-Studiochef Stephane D'Astous. Dass es sich dabei um die lang ersehnte Fortsetzung der Schleichspielreihe handelt, wollte man damals noch nicht eindeutig bestätigen.

Die Übernahme durch den japanischen Spielehersteller

Square Enix (**Final Fantasy**), die für Ende April geplant ist, wird die Produktion des Spiels wahrscheinlich nicht beeinflussen. Auch die Arbeit an **Deus Ex 3** wird wohl wie geplant weitergehen. Allerdings sichert Square Enix sich mit dem Eidos-Kauf die Lizenzen zu beiden Serien sowie unter anderem die Rechte an **Tomb Raider** und **Hitman**.

**Thief 4** befindet sich noch in der frühen Konzeptphase. Hand-

feste Details oder gar Bilder aus dem Spiel wird es voraussichtlich erst in einigen Monaten geben, vielleicht sogar erst zum Jahreswechsel. Die erste **Thief**-Episode erschien in Deutschland vor rund elf Jahren unter dem Titel **Dark Project: Der Meisterdieb**, stellte den geheimnisvollen Serienprotagonisten Garrett vor und bereicherte das Action-Genre um das packende Segment der Schleich- und Versteckspiele. **CHS**

## Spielen per Videostream

**Spieler sollen neue Titel künftig nicht auf dem eigenen PC installieren, sondern auf einem Hochleistungs-Server der OnLive-Betreiber. Dort werden auch alle 3D-Berechnungen vorgenommen, sodass Grafikkarten in Heim-PCs praktisch überflüssig werden sollen. So sollen auch Besitzer leistungschwacher PCs und Laptops in den Genuss von hardwarehungrigen Computerspielen kommen.**



OnLive soll im nächsten Weihnachtsgeschäft den Betrieb aufnehmen, ein Beta-Test ist für Mitte des Jahres geplant.

Beim für Ende 2009 geplanten Online-Vertriebsweg OnLive werden die Spiele nicht auf dem heimischen PC berechnet, sondern auf der Server-Farm der Betreiberfirma und dann als Video übertragen. Das funktioniert entweder über ein Browser-Plug-In oder über die kompakte OnLive Micro-Console, die Signale über HDMI an den Fernseher ausgibt; die maximale Auflösung beträgt 1280x720 Pixel. OnLive soll weitreichende Community-Funktionen bieten (Freundesliste, Sprachkommunikation, Video-Aufnahme, Video-Tausch). Laut Steve Perlman, der CEO von OnLive Inc., wird eine Monatsgebühr fällig sowie zusätzliche Leihkosten oder »Kaufpreise« für einzelne Spiele. Bisher haben unter anderem Atari, Codemasters, Eidos, Electronic Arts und Ubisoft ihre Unterstützung angekündigt. Ob es OnLive wie versprochen schafft, unterbrechungs-freies Spielen in Echtzeit als Stream an hunderte tausende Empfänger gleichzeitig anzuliefern, kann nur ein Test der finalen Version zeigen. **DV**

## Deutscher Computerspielpreis

**Drakensang ist das beste deutsche Spiel.**

In München wurde am 31. März zum ersten Mal der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Als bestes deutsches Spiel wurde **Drakensang** geehrt, die Topplatzierung für das beste internationale Spiel teilen sich **Little Big Planet** (Playstation 3) und **Wii Fit** (Nintendo Wii). Allerdings war nicht das gesamte Spektrum der PC- und Videospiele zugelassen. So hatten zum Beispiel Actionspiele wegen der Vorauswahlkriterien erst gar keine Chance gewählt zu werden. Damit hätte der Preis wohl besser »Deutscher Jugend-Computerspielpreis« geheißen, denn dass sich Computerspiele durchaus auch an Erwachsene richten, wurde ignoriert. Die Auszeichnungen sollten ursprünglich vom bayerischen Ministerpräsidenten Horst Seehofer (CSU) überreicht werden, doch dieser ließ sich ohne Erklärung entschuldigen (siehe Kolumne). Der Computerspielpreis ist mit Preisgeldern in Höhe von insgesamt 600.000 Euro dotiert und wird von den Branchenverbänden Bitkom, BIU, BVDW, G.A.M.E. e.V. und dem Kulturstaatsminister getragen. **CHS**

► **GameStar.de-Quicklink: 6127**





Die Bilder zeigen (fast) die gleiche Szene, einmal mit der alten, dann mit der neuen Grafik (oben).



## Borderlands jetzt im Comic-Look

Das Endzeit-Actionspiel der Brothers-in-Arms-Macher wechselt von realistischer Grafik zur Zeichentrick-Optik.

Der Entwickler Gearbox holt den postapokalyptischen Actiontitel **Borderlands** aus der medialen Versenkung und präsentiert den Mix aus Ego-Shooter und Rollenspiel, der insbesondere mit über 500.000 möglichen Waffenkombinationen wirbt, mit komplett überarbeiteter Grafik. Die realistische Optik weicht einem Comic-Look, der die Außenränder sämtlicher Objekte mit schwarzen Linien betont und vornehmlich große, facettenarme Farbflächen zur Landschaftsdarstellung nutzt. Zudem wurden die Proportionen einiger Charaktere stark gestreckt. So hinterlassen die Figuren einen schnittigen, agilen Eindruck. Der drastische Stilwechsel sorgte für teils heftige Proteste seitens der Community, die der Gearbox-Chef Randy Pitchford im Forum kommentierte: »Auch wenn wir vielleicht ein paar Leute vor den Kopf stoßen, glauben wir, dass die neue Grafik sehr gut zum Spiel passt und eine optisch interessante Erfahrung bieten wird.«

CHS



## Will Wright verlässt EA

Der Sims-Erfinder wechselt zur selbst gegründeten Denkfabrik und will Konzepte für Spiele und Fernsehen entwickeln.

Nach dem Riesenerfolg seiner **Sims**-Reihe (100 Millionen verkaufte Spiele) und der Veröffentlichung von **Spore** verlässt der Spieledesigner Will Wright nun den Entwickler und Publisher Electronic Arts, um sein altes Firmenprojekt »Stupid Fun Club«

wiederaufleben zu lassen. Die 2001 gegründete Denkfabrik soll laut Wright »neue Marken entwickeln, die man in Videospielen, Kinofilmen, im Fernsehen, Internet, bei Spielzeug und anderen Sachen einsetzen kann«. Das Erstnutzungsrecht für die Ideen hat das Unternehmen EA, das inzwischen zur Hälfte an der Firma beteiligt ist. Mit seinem Weggang widmet sich der Maxis-Gründer und Sim-City-Erfinder Will Wright zum ersten Mal seit 22 Jahren nicht mehr direkt der Spieleentwicklung.

CB

### Leser-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Grand Theft Auto 4
2	(3)	Call of Duty 4: Modern Warfare
3	(2)	Fallout 3
4	<b>NEU</b>	Empire: Total War
5	(4)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(6)	Crysis
7	(9)	Call of Duty: World at War
8	(5)	Battlefield 2
9	(8)	Drakensang
10	(12)	Counterstrike: Source
11	(7)	Warcraft 3: The Frozen Throne
12	(15)	Diablo 2: Lord of Destruction
13	(16)	Half-Life 2
14	(10)	Dawn of War 2
15	(9)	Left 4 Dead
16	(10)	Anno 1701
17	(14)	Assassin's Creed
18	(13)	Sacred 2: Fallen Angel
19	(17)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
20	(20)	Mass Effect

Quelle: GameStar-Mitmacherteam 05/2009

## Neue 5.1-Sound-systeme von Teufel

Das preislich attraktive **Concept E 100** beerbt den Dauerbrenner **Concept E Magnum**.

Der Berliner Lautsprecher-Hersteller Teufel hat seine neuen Surround-Boxen vorgestellt – als Nachfolger des Preis-Leistungs-Siegers **Concept E Magnum**. Das **Concept E 100** kostet 179 Euro und besteht aus fünf identischen Satelliten und einem wuchtigen 13-Kilo-Subwoofer mit 125 Watt Sinus-Leistung. Wer damit größere Räume als nur das Spielzimmer beschallen will, wird beim **Concept E 200** (219 Euro), dem **Concept E 300** (269 Euro) oder dem **E 400** für 329 Euro fündig. Damit steigt zum Beispiel die Verstärkerleistung von 125 auf 300 Watt Sinus, das **E 400** liefert mit seinem 300-mm-Tieftöner sogar 500 Watt Maximalleistung. Kabel zum Anschluss an die Soundkarte liegen wie bei Teufel üblich keinem der vier Systeme bei, sodass Sie Adapter von Klinke auf Cinch nachkaufen müssen.

DV

► [GameStar.de-Quicklink: 6048](http://GameStar.de-Quicklink: 6048)



## Im falschen Land

Da gibt es endlich den Deutschen Computerspielpreis, und wer richtet ihn aus? Bayern. Ausgerechnet das Bundesland, das sich bislang eher als Hochburg der Spiele-Killer hervorgetan hat. Nun ist es eigentlich egal, wo die Sache stattfindet, aber natürlich schaut man im Umfeld einer wichtigen Veranstaltung besonders auf die Gastgeber.

Und die haben alle Register gezogen: Ministerpräsident Horst Seehofer sagte seine Teilnahme ab, Staatsminister Siegfried Schneider war da, hielt aber nur eine uninspirierte Pflichtrede, Innenminister Herrmann kam nicht und ließ dafür eine Meldung herausgeben, in der er »Killer-Spiele« und Kinderpornografie auf eine Stufe stelle.

Die CSU führt ihre doppelgleisige Politik fort – einerseits soll Bayern ein wichtiger Standort für Spieleentwickler werden (wofür gerade ein Förderpaket beschlossen wurde), andererseits sind die Repräsentanten des Landes in bester Beckstein-Tradition immer mal wieder für peinliche Entgleisungen gegen Spiele gut. So bekommen die Stammtischpolemiker und die Wirtschaftspolitiker beide, was sie wollen.

Unerfreulich, aber egal, letztendlich zählt das Resultat: Der Preis ist ein bundespolitischer Ritterschlag für das Thema Computerspiele.

Und nächstes Jahr findet er in Berlin statt.

**Gunnar Lott**,  
Director Online  
gunnar@gamestar.de



## Garten Eden

Im Paradies kommen Spiele ohne Installation aus, Kopierschutz gibt es nicht mehr, und jeder technisch noch so aufwändige Titel läuft in vollen Details auf einem älteren PC oder Notebook. Alles Trübsinn? Nicht, wenn man den Machern des Online-Dienstes OnLive glaubt (siehe News »Spielen per Videostream«). Die Betreiberfirma will PC-Spiele gegen eine Monatsgebühr auf ihren Servern berechnen und per Videostream auf Ihren PC übertragen. Das soll schnell genug sein, um die Signale vom Gamepad zum Server zu senden, das nächste Bild zu berechnen und innerhalb von nur 1 ms zurückzuschicken. Ein Wert, der in der täglichen Praxis nicht zu halten sein wird; schnelle Shooter werden kaum ohne Ruckeln laufen.

Dass die versammelte Spiele-Industrie auf OnLive aufspringt, verwundert uns nicht. Das Rendering der Spiele bei OnLive verhindert zuverlässig Raubkopien und Cheats. Nur trifft das auch ehrliche Spieler: OnLive legt den Gebrauchtmärkte trocken (ein lange gehegter Wunsch der Industrie) – Spiele, die Sie nur bei einem Online-Service leihen, lassen sich nicht weiterverkaufen. Auch Tuning-Modifikationen in den Konfigurationsdateien des Spiels sind unmöglich.

Letztlich legen Dienste wie OnLive und Cloud Computing im Allgemeinen den Grundstein zur Entmündigung des PC-Nutzers und -Spielers. Die Kontrolle über den PC, die installierte Software und teils sogar die Daten (Save Games) liegen außerhalb der eigenen Reichweite im Internet. Was bei einer Pleite des Betreibers passiert, weiß niemand.

**Daniel Visarius**  
Ltd. Redakteur  
daniel@gamestar.de



## Sacred 3 trotz Insolvenz

**Der deutsche Spielehersteller Ascaron ist pleite – und kündigt trotzdem ein Sacred-2-Addon und einen echten Nachfolger für das Rollenspiel an.**

Am 14. April beantragte der traditionsreiche deutsche Spieleentwickler Ascaron (**Anstoss-Fußballmanagerreihe, Patrizier, Darkstar One**) beim Amtsgericht Bielefeld die Eröffnung des Insolvenzverfahrens und hofft nun auf die Übernahme durch finanzkräftige Investoren. Entsprechende Verhandlungen laufen bereits. Die begonnene Arbeit am **Sacred 2-**

Addon und am dritten Teil der Action-Rollenspielreihe sollen trotz Insolvenz weitergehen. Als Hauptgrund für die Liquiditätsprobleme der 1991 gegründeten Firma mit Sitz in Gütersloh und Aachen (»Studio II«, verantwortlich für die **Sacred**-Reihe) vermuten Branchen-Insider die späte Veröffentlichung von **Sacred 2** und besonders die Verzögerung der Konsolen-Varianten. **Sacred 2** hat sich für den PC bisher zwar international mehr als 400.000 Mal verkauft, konnte aber wohl die inzwischen aufgelaufenen Kosten doch nicht schnell genug decken. **CM**

## Neue Aggressionsstudien

**Laut einer Britische Studie machen Rennspiele aggressiver als Ego-Shooter. Eine zweite Studie sagt: Mehr Gewalt bedeutet nicht mehr Spielspaß.**

An der Universität von Huddersfield in England haben zwei Forscher insgesamt 30 Probanden das Konsolenrennspiel **Project Gotham Racing**, ein Tischtennispiel und einen ungenannten Ego-Shooter spielen lassen und dabei Atemfrequenz, Puls und »geistige Reaktionen« gemessen. Das Ergebnis fassen Dr. Simon Goodson and Sarah Pearson so zusammen: »Überraschenderweise ergaben die Untersuchungen, dass das Rennspiel die Teilnehmer deutlich stärker erregte und aggressiver machte als das Spiel mit den expliziten Gewaltdarstellungen«. Eine andere Studie unter Gewohnheitsspielern, durchgeführt von der Universität von Rochester im amerikanischen Orlando, hat unterdessen ergeben, dass Spiele mit hohem Gewaltgrad nicht mehr Spaß machen. Befragt wurden 2.670 Spieler zu drei unterschiedlich brutalen Versionen von **Half-Life 2**. **CB**

### Verkaufs-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Empire: Total War	
2	NEU	Comp. of Heroes: Tales of Valor	
3	(3)	WoW: Wrath of the Lich King	
4	NEU	Battleforge	
5	(4)	Grand Theft Auto 4	
6	(2)	Dawn of War 2	
7	WIEDER DA	Drakensang Gold Edition	
8	NEU	Landwirtschafts-Simulator 2009	
9	(5)	Counterstrike: Source	
10	NEU	Book of Unwritten Tales	
11	(6)	Fußball Manager 09	
12	(14)	Die Sims 2	
13	NEU	Tom Clancy's H.A.W.X.	
14	NEU	Alarmstufe Rot 3: Der Aufstand	
15	(11)	Fallout 3	
16	(10)	Call of Duty: World at War	
17	(15)	Spore	
18	(12)	C&C: Alarmstufe Rot 3	
19	(13)	Assassin's Creed	
20	WIEDER DA	Age of Empires 3 (Gold)	

11. April 2009 nach den Verkaufszahlen von Saturn.

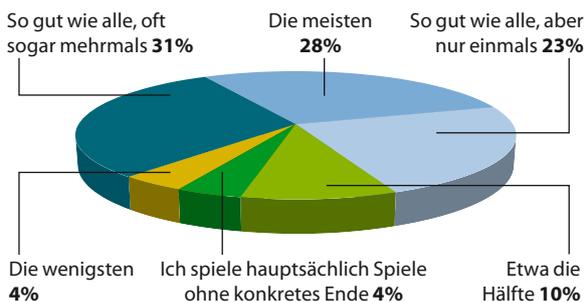
## Fallout-Online-Ableger wackelt

**Die Fallout-3-Macher drohen Interplay mit Lizenzentzug.**

Die Zukunft des vorläufig **Project V13** genannten Online-Rollenspiels im **Fallout**-Universum scheint ungewiss. Der Grund: Laut Vertrag mit Bethesda sollte Interplay bis zum 4. April mit der Produktion im »vollen Umfang« begonnen haben. Und obwohl sich das Studio noch am 2. April die Unterstützung des bulgarischen Entwicklers Masthead (arbeitet am postapokalyptischen Online-Rollenspiel **Earthrise**) sicherte, scheinen Bethesda die bisherigen Anstrengungen nicht zu überzeugen. Interplay hatte nach dem Entwicklungsstopp für das eigene **Fallout-3**-Spiel (unter dem Arbeitstitel **Van Buren**) die Rechte an der Serie an Bethesda abgegeben, sich allerdings die Option auf einen Onlineableger gesichert. **CHS**



»Wie viele Ihrer Spiele spielen Sie bis zum Ende durch?«



Quelle: Mitmachkarten 05/2009

**Ergebnis:** Eine große Mehrheit unserer Leser bleibt bis zum Abspann vor dem Rechner sitzen. Die Entwickler wird's freuen, können sie doch davon ausgehen, dass der Kunde ihre Werke als Ganzes erlebt. Trotzdem gilt für jede gute Fortsetzung: Eine kleine Zusammenfassung des Vorgängers und Ansatzpunkte für Serieneinsteiger sind Pflicht, besonders wenn Spiele inhaltlich aufeinander aufbauen.

**Laut dem ehemaligen World-of-Warcraft-Chefdesigner Jeff Kaplan werden allein auf amerikanischen Servern täglich 16.6 Millionen Quests in WoW erfüllt.**

**News-Ticker**

- **Stalker: Call of Pripyat und Stalker 2:** Der ukrainische Entwickler GSC Game-world hat sowohl ein Addon für den Ego-Shooter als auch eine echte Fortsetzung angekündigt. Die Erweiterung soll im Herbst erscheinen, ob für das Original-Stalker oder wie Clear Sky erneut als eigenständig lauffähiger Titel, ist bisher noch nicht bekannt.
- **A Vampire Story 2:** Der Entwickler AME Games arbeitet derzeit an der zweiten Episode der bissigen Adventure-Serie. Diesmal soll die Fledermaus Frederick eine größere Rolle spielen und ihre Vampirherrin Mona retten. Einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. Der Vorgänger war mehr als fünf Jahre in der Entwicklung.
- **Herr der Ringe Online: Die Reiter von Rohan:** Das nächste kostenpflichtige Addon für das Online-Rollenspiel führt vermutlich nach Rohan, ins Land der Pferdeherren. Der genaue Titel und der vermutete Veröffentlichungstermin gegen Ende des Jahres sind noch nicht vom Entwickler bestätigt.
- **Painkiller: Resurrection:** Der Publisher Jowood lässt eine Fortsetzung des Ego-Shooters Painkiller entwickeln. Resurrection soll noch im vierten Quartal 2009 erscheinen.
- **Keine Radeon HD 4890 X2:** Wahrscheinlich verzichtet der Hersteller AMD wegen des hohen Stromverbrauchs und der immensen Abwärme einer einzelnen Radeon HD 4890 auf die Doppelkarte HD 4890 X2.
- **Astronaut: Moon, Mars and Beyond:** Die amerikanische Raumfahrtbehörde NASA finanziert die Entwicklung eines Online-Spiels auf Basis der Unreal Engine 3. Der Titel soll Wissenschaftsstudenten für zukünftige Projekte begeistern und 2010 erscheinen. Näheres zur Spielmechanik ist noch nicht bekannt.
- **Hellion:** In diesem Ego-Shooter von Flying Fish Works bringen Sie als Inquisitor Licht ins finstere Mittelalter. Sie jagen Ketzer, böse Ritter und Dämonen. Weil die Inquisition nicht gerade der sympathischste Club der Geschichte war, versprechen die Macher eine entsprechend düstere Story.
- **Neuer Phenom:** Gerüchten zufolge will AMD Ende April einen 3,2 GHz schnellen Phenom veröffentlichen.

**GameStar sucht Verstärkung**

Jedes halbe Jahr laden wir einen neuen **Praktikanten / eine Praktikantin** zu uns ein, um sechs Monate lang die Arbeit in einer Fachredaktion kennen zu lernen und gemeinsam mit unserem Team **Hardware** zu testen, Spiele auf neuen und alten Rechnern zu prüfen, News zu recherchieren, Artikel zu verfassen und in die Branche zu schnuppern.

Im Laufe des halben Jahres sammeln unsere Praktikanten Erfahrung im gesamten Spektrum der redaktionellen Arbeit, vor allem Online. Dazu übernehmen sie in kleinen Projekten eigene Verantwortung und werden dabei von erfahrenen Redakteuren angeleitet und begleitet.

**Was wir uns wünschen:**

- umfassendes Wissen über PC-Hardware, insbesondere Grafikkarten und Prozessoren
- die Fähigkeit, präzise und verständlich zu schreiben
- Online-Affinität
- solides Spielewissen
- gute Englischkenntnisse
- Standardkenntnisse im Umgang mit MS Office

Das bezahlte Praktikum beginnt zum 1. Juni 2009 und läuft über sechs Monate, der Arbeitsort ist München. Wenn Sie die Gelegenheit reizt, für eine Weile Teil des GameStar-Teams zu werden, dann bewerben Sie sich bei uns mit folgenden Unterlagen:

- einer Selbstbeschreibung
- einem kurzen Lebenslauf
- zwei Probetexten (ein Produkttest & eine für Einsteiger verständliche Erklärung über die grundsätzliche Funktionsweise von Grafikkarten, beides ca. 2.000 Zeichen)

**Ihre Bewerbung schicken Sie bitte an:**

IDG Entertainment Media GmbH  
 Katja Staffetius, Personalreferentin  
 Lionel-Feining-Str. 26 • 80807 München  
 E-Mail: kstaffetius@idgcom.de

