

Duke Nukem doch nicht tot!



Im Internet tauchen immer wieder neue Screenshots aus dem eingestellten **Duke Nukem Forever** auf.

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Die unendliche Geschichte des Duke geht weiter: Jetzt behauptet einer der Entwickler, der blonde Alien-Killer sei wohlauf, nähme sich nur eine kurze Auszeit und sei bald wieder da ...

Seit der Pleite des Entwicklerstudios 3D Realms gilt **Duke Nukem Forever** eigentlich als tot. Doch Anfang Juli behauptete Scott Miller, der Co-Chef von 3D Realms, auf seiner Facebook-Seite in einem beiläufigen Kommentar: »Der Duke hat eine kleine Pause eingelegt, doch jetzt ist er wieder am Ball.« Auf welchen **Duke Nukem**-Titel Miller damit anspielt, ist nicht bekannt. Immerhin lässt der Publisher Apogee derzeit

Duke Nukem Trilogy für PSP und Nintendo DS produzieren. Allerdings veröffentlichte Miller wenig später zwei **Duke Nukem**-Screenshots, die offensichtlich aus einem modernen Konsolen- oder PC-Spiel stammen. Millers Aussage könnte sich also auf das totgeglaubte **Duke Nukem Forever** beziehen.

Doch wie mittlerweile bekannt geworden ist, sollte **Duke Nukem Forever** nicht der einzige PC-Titel mit dem unverwundlichen Muskelprotz werden. So hatten 3D Realms und der Publisher Take 2 schon 2007 vereinbart, die Vorgeschiede **Duke Nukem Begins** produzieren zu lassen. Die sollte beim texanischen Studio Gearbox

(**Brothers in Arms**) entstehen und 2010 in die Läden kommen. 3D Realms bekam daraufhin von Take 2 einen Vorschuss von 2,5 Millionen US-Dollar für die Entwicklung von **Duke Nukem Forever**. Doch Take 2 ließ 2009 die Produktion von **Duke Nukem Begins** vorläufig auf Eis legen. Damit entgingen 3D Realms für das Erscheinungsjahr fest eing geplante Lizenz-Einnahmen. 3D Realms behauptet nun, durch die von Take 2 zu verantwortende Einstellung von **Duke Nukem Begins** überhaupt erst in die finanzielle Schieflage geraten zu sein, die letztlich das Aus für **Duke Nukem Forever** bedeutet habe. Im aktuellen Rechtsstreit mit Take 2

beharrt 3D Realms darauf, die eigene Geschäftstätigkeit und die prinzipiellen Entwicklungsarbeiten an **Duke Nukem Forever** nicht gänzlich eingestellt zu haben. Das ist jedoch wohl in erster Linie als juristischer Schachzug zu sehen, nichtsdestotrotz ist es nicht unmöglich, dass **Duke Nukem Forever** tatsächlich noch irgendwann erscheint.

Take 2 wiederum bestätigt mittlerweile, dass die Entwicklung von **Duke Nukem Begins** zwar derzeit pausiere, das Spiel aber nicht eingestellt sei – eine weitere Chance für den Duke. Eine Veröffentlichung 2010, wie zunächst angepeilt, schließt der Publisher allerdings aus. **FAB**

Id Software aufgekauft

Die Doom-Schmiede Id ist nun kein unabhängiges Studio mehr.



Zenimax Media, das Mutterunternehmen von Bethesda Softworks (**Fallout 3**), hat überraschend das Entwicklerstudio Id Software gekauft. Die Macher von **Doom** und **Quake** dürfen aber weiterhin als eigenständiges Studio unter der Leitung von Gründer und Programmier-Guru John Carmack agieren, so die Geschäftsführung von Zenimax. Auf Id Softwares aktuelle Projekte **Wolfenstein**, **Doom 4** und **Rage** soll die Übernahme keinen Einfluss haben. Dennoch plant Id Software nun eine leichte Kurskorrektur: Fortan sollen keine Id-Produkte mehr von externen Teams entwickelt werden. Das derzeit bei Raven Software entstehende **Wolfenstein** markiert damit das Ende der bisherigen Firmenphilosophie.

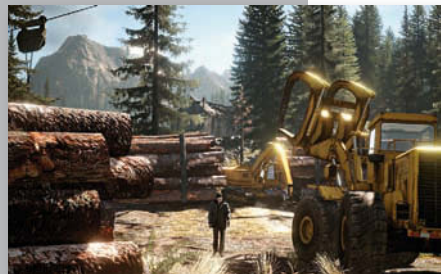
Durch den Kauf von Id Software steht Zenimax/Bethesda eines der modernsten 3D-Technikergerüste, die Id-Tech-5-Engine zur Verfügung. Wie viel Geld Zenimax für den Kauf von Id zahlen musste, ist bisher nicht bekannt. **FAB**

Rage nutzt als erstes Spiel die neue Id-Tech-5-Engine.

Alan Wake nicht für PC?

Microsoft gegen Windows: Bleibt das einstige Vista-Vorzeigespiel nun plötzlich doch Xbox-360-exklusiv?

Remedy, die Erfinder von **Max Payne**, haben mitgeteilt, bis auf Weiteres nur noch an der Xbox-360-Fassung ihres Spieles **Alan Wake** zu arbeiten. Die Entwickler verkündeten, sie würden zwar »liebend gern eine PC-Version anbieten«, die Entscheidung darüber läge aber bei ihrem Publisher – Microsoft. Microsoft hatte Remedy Anfang 2007 exklusiv unter seine Fittiche genommen, um mit **Alan Wake** die Vorzüge des neuen Betriebssystems Vista und der Xbox 360 zu präsentieren. Doch spätestens seit der diesjährigen E3 zeigt der Redmonder Konzern kein großes Interesse mehr am PC-Spielemarkt. Stattdessen will sich Microsoft zukünftig ganz auf die Xbox 360 konzentrieren und sich das Geschäft vermutlich nicht durch PC-Konkurrenz im eigenen Hause erschweren. Eine PC-Fassung von **Alan Wake** erscheint nun zweifelhaft. **FAB**



Grafikpracht, die der Xbox 360 vorbehalten bleibt?

GameStar auf der GamesCom

Wir drehen diesen Sommer in Köln richtig auf: mit zwei Ständen, Dauer-Bühnenprogramm – und einer fetten Party!

Wir geben es ja zu: Auf der letzten Games Convention in Leipzig war am GameStar-Stand nur ab und zu was los. Immerhin müssen die Redakteure ja auch die neuesten Insider-Informationen aus den angereisten Branchengrößen herauskitzeln und können deshalb nicht immer für Sie da sein.

Doch auf der GamesCom in Köln wird das anders: Dort bieten wir Ihnen von Donnerstag bis Samstag während der Messezeiten Dauerunterhaltung – Entwickler-Fragerunden, Action-Einlagen, Hardware-Experimente zum Mitmachen und natürlich Verlosungen. Moderiert wird das Ganze von Alexandra Polzin (ehemals Giga TV) und Fabian »Wo ist die Kamera?« Siegmund.

Wenn Sie keine Unterhaltung, sondern einen Einstieg in die Spielebranche suchen, sind Sie an unserem Stand »Jobs und Karriere« genau richtig. Hier bieten wir ein Forum für Spielefirmen, die Jobs zu vergeben haben, und Menschen, die an einer Arbeit in der Zukunftsbranche Nummer Eins interessiert sind. Bringen Sie einfach Ihre aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen mit und sprechen Sie direkt mit den Rekrutierern von Firmen wie Crytek, Gameforge oder Bigpoint. Am Freitag, dem 21. August, laden wir unsere Abonnenten außerdem noch auf ein rauschendes Fest ein. Mehr Infos dazu finden Sie auf Seite 14. Ob zum Feiern, zum Spielen oder zur Zukunftsgestaltung: Kommen Sie nach Köln zur GamesCom, wir freuen uns auf Sie! **FAB**

► GameStar.de-Quicklink: 6385

Eidos und Atari

Zwei traditionsreiche Namen verschwinden aus dem Publishing-Geschäft.

Atari wird seine Spiele in Europa nicht mehr selbst ausliefern. Die Atari-Mutter Infogrames Entertainment hat ihr europäisches Publishing-Geschäft an den Spielemulti Namco Bandai verkauft, der unter dem neuen Namen Namco Bandai Partners Titel von Atari, Namco Bandai und anderen Firmen vertreiben

wird. Während Atari in den USA weiterhin als Entwickler und Publisher bestehen bleibt, verschwindet der Name damit aus dem europäischen Markt. Ähnliches trifft für Eidos zu: Der Publisher wurde von Square Enix übernommen und in eine neue Firma mit dem Arbeitstitel Square Enix Europe eingegliedert. Der Name Eidos wird damit nur noch im Zusammenhang mit seinen Entwicklerstudios bestehen bleiben. **FAB**



Leser-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty 4: Modern Warfare
2	(2)	Fallout 3
3	NEU	Anno 1404
4	(3)	WoW: Wrath of the Lich King
5	(4)	Grand Theft Auto 4
6	(6)	Battlefield 2
7	(17)	Mass Effect
8	(5)	Warcraft 3: The Frozen Throne
9	(7)	Empire: Total War
10	(8)	Diablo 2: Lord of Destruction
11	(9)	Crysis
12	(16)	Left 4 Dead
13	NEU	Die Sims 3
14	(10)	Assassins's Creed
15	(11)	Team Fortress 2
16	(14)	Das Schwarze Auge: Drakensang
17	(13)	Counterstrike: Source
18	(15)	Half-Life 2
19	WIEDER DA	Gothic 2
20	(19)	Call of Duty: World at War

Quelle: GameStar-Mitmachern 08/2009. Mitmachen: ► GameStar.de-Quicklink: 4483

»Killerspiele«-Verbot

Online-Petition gegen das angestrebte »Killerspiele«-Verbot erzielt über 60.000 Unterschriften.

Am 5. Juni haben die Innenminister der Länder zum wiederholten Male ein Herstellungs- und Vertriebsverbot für so genannte »Killerspiele« gefordert. Als Reaktion darauf hat der Computerspiele-Freund Peter Schleußer eine elektronische Petition auf der offiziellen Internetseite des Bundestags gestartet. Darin präsentiert der Autor unter anderem Vorschläge zur Verbesserung der Situation. Die Aktion hat in eineinhalb Monaten bereits über 60.000 Anhänger gefunden – ab 50.000 virtuellen Unterschriften muss sich der Petitionsausschuss des Bundestages in einer öffentlichen Sitzung damit befassen. Eine Aussicht auf Erfolg hat die Petition damit aber noch lange nicht: Trotz ihrer über 130.000 Unterstützer hatte die Petition gegen Ursula von der Leyens Internetsperren nur mäßigen Erfolg. Sie können Schleußers Petition noch bis zum 19. August hier unterschreiben: **FAB**

► GameStar.de-Quicklink: 6383.



Offenes Grab?

Erst 2006 wurde die Tomb-Raider-Serie vom Entwickler Crystal Dynamics umgekrempelt und wieder auf die Erfolgsspur geführt. Nun sind (unbeabsichtigt) die angeblichen Eckdaten fürs nächste Grabräuberinnen-Spiel im Netz aufgetaucht: Eine junge Lara mit japanischen Horrorkreaturen auf einer japanischen, frei begehbaren Insel. Also wieder alles neu und ganz anders.

Grund dafür dürfte unter anderem sein, dass Eidos, der ursprüngliche Publisher der Serie, im vergangenen März vom Square Enix-Konzern geschluckt wurde. Aha! Square Enix! Japanischer Hersteller, japanische Monster, frei begehbare japanische Insel. Wenn es so käme, wäre das noch unsere Lara?

Was mich wirklich skeptisch macht, ist die offene Welt. Laras Abenteuer zeichneten sich immer dadurch aus, dass man einen Weg, ein Ziel, den Schatz eben, vor Augen hatte. Offene Welt – das bedeutet für mich, mal da zu rennen, mal dort zu klettern, dann was ganz anderes zu machen. Wo da die typische Tomb-Raider-Atmosphäre herkommen soll, ist mir schleierhaft.

Okay, weder von Crystal Dynamics noch von Square Enix gab's bisher eine Stellungnahme zu den Gerüchten. Wo möglich sind alle meine Befürchtungen unbegründet. Vielleicht hat sich Crystal Dynamics auch einen Vertrauensvorschuss verdient. Die Entwickler haben Lara schon mal wiederbelebt. Sie müssten wissen, wie man sorgsam mit einer Ikone umgeht.

Petra Schmitz

Redakteurin
petra@gamestar.de



Games for Windows 7

Windows 7 wird super – laut der einstimmige Tenor der Presse. Aber warum wird es super? Wegen der neuen Taskleiste? Wegen den andockbaren Fenstern? Wegen, ja wegen was eigentlich? Okay, es gibt endlich eine Tastenkombination, um einen neuen Ordner zu erstellen (**(Strg) + (N)**). Aber für Spieler verbessert sich wieder nichts! Gar nichts!

DirectX 11 gibt's auch für Vista, aber große Leistungssprünge bleiben aus (siehe SG 07/2009). Was ist mit dem Spiele-Explorer? Der ist nach wie vor nur eine Sammlung von Verknüpfungen. Dabei müsste Microsoft nur einen Schritt weiter gehen, um das Logo »Bestes Spiele-Betriebssystem aller Zeiten« zu Recht auf die Verpackung pappen zu können.

Wie? Ganz einfach, liebe Microsoft-Entwickler: Integriert »Games for Windows Live« sinnvoll in den Spiele-Explorer. Zeigt mir übersichtlich meine Gamercard, meinen Gamerscore, meine Freunde, meine bislang gespielten Spiele. Lasst mich jeden Titel mit einem Klick patchen oder Zusatz-Inhalte runterladen. Ich will Nachrichten verschicken, in laufende Partien einsteigen oder neue Mehrspieler-Sitzungen eröffnen. Aber nein, nichts davon geht. Warum nicht? Auf der Xbox geht's doch mit allen 500 Titeln. Games for Windows Live unterstützt nur 18 Spiele. Warum bloß?

Hendrik Weins

Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Spielesucht: WoW ab 18?

Politische Diskussion um das Suchtpotenzial von Online-Spielen in Berlin. Erneut Ab-18-Freigabe für WoW gefordert.

Am 3. Juli 2009 lud die Drogenbeauftragte der Bundesregierung, Sabine Bätzing Soziologen, Journalisten, Medienexperten und die Frontkämpfer der Suchtberatungsstellen von Caritas und anderen Organisationen zur medienwirksamen Diskussion über das zur Zeit sehr aktuelle Thema »Internet und Computerspiele – wann beginnt die Sucht?« nach Berlin. Themenvorgaben und Rollenverteilung waren schon im Vorfeld klar: Es ging wenig um das Internet und viel um **World of Warcraft**. Auch Blizzard war von den Veranstaltern eingeladen worden, sagte aber ab: »Wir hätten sehr gerne an der Konferenz teilgenommen,« erklärte Blizzard, »doch leider war das aus terminlichen Gründen nicht möglich. Wir haben Sabine Bätzing herzlich eingeladen, sich mit uns über das Thema Spielzeit-Ma-

nagement zu unterhalten – speziell über die Tools, die wir in World of Warcraft integriert haben, um es Eltern einfacher zu machen, den Zugriff ihrer Kinder auf das Spiel zu regeln«. Martin Lorber, Pressesprecher und Jugendschutzbeauftragter bei EA, reagierte in seinem Vortrag unter anderem auf die Forderung von Prof. Dr. Pfeiffer, **WoW** erst ab 18 Jahren freizugeben und darüber hinaus einen Kriterienkatalog zu definieren, nach dem eine auf das Suchtpotenzial von Spielen zielende Altersfreigabe erfolgen könne. Lorber wies darauf hin, dass niemand im Vorfeld sagen könne, ob ein Spiel einen so großen Erfolg habe, dass es zum gesellschaftlich relevanten Thema werde. Wäre das so, brauchte man ja dieses Rezept nur wieder und wieder zu kopieren. Dass dies nicht funktioniert, erklärte Martin Lorber nicht ohne Selbstironie am Beispiel von **Warhammer Online**, das zahlreiche Spielmechanismen von **WoW** abgeschaut habe, aber ein



Dr. Martin Geisler, **Medienpädagoge und Clan-Spieler** von America's Army.

»grandioser Misserfolg« geworden sei, also auch keine Suchtproblematik nach sich gezogen hätte. Eine Lanze für die oft mit Misstrauen beäugte Gruppe der Hardcore-Spieler brach Dr. Martin Geisler vom Spawnpoint Institut für Computerspiele in Erfurt. Der Medienpädagoge und **America's Army**-Clanspieler forderte in seinem leidenschaftlichen Vortrag die Nutzung der Chancen für Entwicklung und Kommunikation, die in den virtuellen Welten lägen. **MT**

Games Convention Online

Die GC Online lockt vom 31. Juli bis 2. August Online- und Casual-Spieler nach Leipzig.

Wegen der neuen Konkurrenz GamesCom hat die Games Convention ihr Konzept komplett überarbeitet und nennt sich ab sofort Games Convention Online (GCO). Vom 31. Juli bis 2. August präsentiert die Messe Neuheiten aus der schnell wachsenden Browser- und Online-Spielebranche. Zusätzlich soll ein internationaler Treffpunkt für Spieler und Entwickler

entstehen. Damit wollen sich die Leipziger von der GamesCom, auf der alle Sorten von Spielen vorgestellt werden, abgrenzen und so eine spezielle Zielgruppe ansprechen. Außerdem werden auf der GCO das Deutschland-Finale der World Cyber Games und das Finale der Game & Game World Championship Europa ausgetragen. Die Vorbereitungen und die Messe selbst können Sie sich online über »GCO TV« ansehen. Folgen Sie dazu dem Link.

► **GameStar.de-Quicklink: 6384**

GameStar goes Fantasy Filmfest

Wie jedes Jahr tourt auch 2009 wieder das Filmfestival der besonderen Art durch Deutschland.

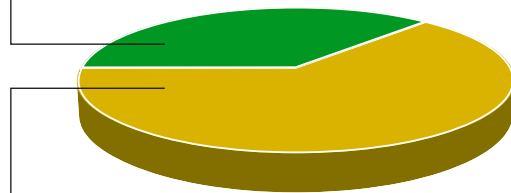
Beim Fantasy Filmfest geht's rund: Die schrägsten Streifen aus den Genres Fantasy, Horror, Science Fiction, Thriller und Anime werden dort gezeigt. Dabei geht es nur selten um Multi-Millionen-Dollar-Projekte, stattdessen werden in erster Linie coole Independent-Werke gezeigt. Das Fantasy Filmfest bietet entsprechend außergewöhnliche Programmpunkte wie »Midnight Madness« (die Mitternachts-Show für besonders bizarre Werke) oder den Kurzfilm-Event »Get Shorty«. Zu den Highlights dieses Jahr gehören **Final Destination 4** oder die Comic-Verfilmung **Largo Winch**. Das Fantasy Filmfest macht von Mitte August bis Anfang September Halt in Berlin, Hamburg, Köln, Frankfurt, Nürnberg, Stuttgart und München. Zeitgleich erwarten Sie auf GameStar.de Karten-Verlosungen sowie Besprechungen ausgewählter Titel. ► **GameStar.de-Quicklink: 6386**



Im Jahre 2002 gab's zu **Largo Winch** ein mittelprächtiges Adventure. **FAB**

»Bevorzugen Sie Spiele mit realistischem Hintergrund oder mit fiktiven Welten?«

Ich bevorzuge Spiele mit realistischem Hintergrund. **37,2%**



Ich bevorzuge Spiele mit fiktivem Hintergrund. **62,8%**

Ergebnis: Unsere Leser bevorzugen überwiegend fiktive Szenarien. Trotzdem führen realistische Titel wie GTA 4 oder Call of Duty 4 die Verkaufstabellen an. Ein Fantasy-Spiel mit ähnlich hohem Produktionsaufwand könnte vermutlich den Chart-Thron besteigen.

BlizzCon 2009

Der Video-Stream der Blizzard-Messe kostet Geld.

Blizzard wird für die Internetübertragung des hauseigenen Fan-Events BlizzCon 39,99 Dollar oder umgerechnet etwa 29 Euro verlangen. Dafür wird der geneigte Fan die Veranstaltung vom 21. bis 22. August live in High-Definition-Qualität mitverfolgen können. Außerdem erhalten die Abonnenten des Streams Zugriff auf eine Vielzahl von exklusiven Interviews und Turnier-Berichten. Schließlich bekommt jeder zahlende Kunde noch ein neues **WoW**-Haustier:



Gurgi, den Murloc Marine.

Auf der Messe werden Turniere in **Warcraft 3**, **Starcraft** oder **WoW** gespielt, außerdem nutzt Blizzard die BlizzCon für die Enthüllung neuer Projekte. Das erste Kontingent der 125 Dollar teuren Tickets war dieses Jahr schon nach 30 Minuten ausverkauft. **FAB**

Neue Core-i-Prozessoren

Intels Core i5 soll im Mainstream überzeugen, während der Core i3 den günstigsten Einstieg bietet.

Intels Core i7 überzeugte bislang nur bei der Leistung, die Preise sind für das Gebotene aber deutlich zu hoch. Die neuen Prozessoren Core i5 und Core i3 sollen das richten. Gerüchten zufolge will Intel einen Teil der CPUs in der günstigen 32-nm-Bauweise fertigen und auf die drei Speicherkanäle des Core i7 verzichten. Die Namensgebung verwirrt allerdings auch auf den zweiten Blick. Denn Bauweise und Leistungsaufnahme

sind offenbar keine Kriterien, sondern anscheinend nur die Zahl der ausführbaren Threads. Während ein Core i7 mit vier Kernen und Hyper-Threading bis zu acht Threads gleichzeitig bearbeiten kann, fehlt dem Core i5 Hyper-Threading, macht maximal vier parallele Threads. Was der Core i3 leistet, steht bislang nicht fest – bis auf die angeblichen Taktfrequenzen. **HW**

Sieht so Intels Core-Plan für 2010 aus?

Name	Kern	Takt	TDP	HT	Sockel	ca. Preis
Core i7 940	Bloomfield	2,93 GHz	130 W	ja	1366	550 \$
Core i7 920	Bloomfield	2,66 GHz	130 W	ja	1366	280 \$
Core i7 870	Lynnfield	2,93 GHz	95 W	ja	1156	550 \$
Core i7 860	Lynnfield	2,80 GHz	95 W	ja	1156	280 \$
Core i7 860S	Lynnfield	2,53 GHz	82 W	ja	1156	400 \$
Core i5 750	Lynnfield	2,66 GHz	95 W	nein	1156	200 \$
Core i5 750S	Lynnfield	2,40 GHz	82 W	nein	1156	250 \$

News-Ticker

► **Resident Evil:** Milla Jovovich dreht Ende des Jahres einen vierten Resident-Evil-Film. Der soll Afterlife heißen und am 17. September 2010 in die Kinos kommen.

► **Gearbox:** Das Entwicklerstudio hat sich vier neue Spieletitel sichern lassen: Brothers in Arms: War Hero, Modern War Hero, War Hero und World War II Hero.

► **GTA:** Take 2 plant für 2010 kein neues Multiplattform-GTA. Das schließt aber systemexklusive Titel (etwa für Nintendo DS) nicht aus.

► **Modern Warfare 2:** Das neuste Call of Duty wird in einer Sammler-Edition erscheinen, die ein Nacht-sichtgerät enthält. Voraussichtlicher Preis: 149 Dollar.

► **China:** Die chinesische Regierung hat ein Gesetz zur Einschränkung des Internet-handels beschlossen, das Goldfarmer verbietet.

»Ein Spiel, das ohne Gewalt ganz auf Story setzt, ist tatsächlich machbar.«

Greg Zeschuk, kreativer Leiter von Bioware.

Multimedia-Power von Teufel

Für jeden PC-User den optimalen Sound: die neue Generation vollaktiver Teufel PC-Soundsysteme in verschiedenen Leistungsstufen.



Abb. Concept E 300 nur € **269,-**

TEUFEL CONCEPT E 5.1-SETS

- 4 starke Sets bestehend aus jeweils 1 Aktiv-Subwoofer und 5 identischen, klangvollen Satellitenlautsprechern mit Tischfuß, ab 179,- Euro
- Bassreflex-Subwoofer mit 20cm-, 25cm- und 30cm-Tieftöner mit integriertem 5.1-Surround-Verstärker
- Satter Sound mit 200 bis 600 Watt Musikleistung

Area-DVD 03/2009: überragend! „Sehr harmonisches Klangbild!“

TEUFEL CONCEPT C 2.1-STEREO-SETS

Abb. Concept C 200 USB
inkl. Tischfernbedienung

HardwareLuxx 04/2009: Excellent-Hardware-Award; „Neue Boxen braucht das Land“



Nur € **199,-**

Teufel

Die ganze Lautsprecher-Welt für Heimkino • Multimedia • HiFi



www.teufel.de

Lautsprecher Teufel GmbH
Bülrowstr. 66 • 10783 Berlin • Telefon (030) 300 9 300