



Blizzard beschneidet Spiele

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Um eine möglichst niedrige Altersfreigabe zu erhalten, wird der Spieleentwickler Starcraft 2 und wohl auch Diablo 3 für den deutschen Markt beschneiden.

Starcraft ist seit jeher ein Massenphänomen. Damit das so bleibt, wird Blizzard **Starcraft 2** in Sachen Gewaltdarstellung für den deutschen Markt anpassen, um so hierzulande auch jüngere Käuferschichten erreichen zu können. Allen Dilling, der die 3D-Modelle von **Starcraft 2** entwirft, erklärt: »Hier

und da schwächen wir etwas ab, entfernen Blut oder ändern die Farbe.« Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) dürfte sich besonders daran reiben, wenn Gegner zerteilt werden, also lässt Dilling solche Animationen für die deutsche Version entfernen. »Das ist allerdings nur bei ganz wenigen Spielfiguren notwendig, denn wir haben viele Robotereinheiten in Starcraft 2. Und die bleiben alle unverändert, weil bei denen kein Blut fließt.« Die Änderungen dürften also in erster Li-

nie die Zerg betreffen. Deren lebende Gebäude etwa werden in der deutschen Fassung veränderte, abgeschwächte Sterbeanimationen bekommen.

Mit den Anpassungen zielt Blizzard vermutlich auf eine USK-Freigabe ab zwölf Jahren – genau wie beim Vorgänger auch. Eine möglichst niedrige Einstufung bedeutet einen deutlich größeren Kundenkreis für Blizzard. Deshalb nimmt Blizzard die Änderungen gern in Kauf. Dilling: »Wir haben damit überhaupt kein Problem.

Wir wollen, dass unseren Spielern Starcraft 2 gefällt und sie eine tolle Zeit damit verbringen.«

Erst kürzlich hatte Blizzard anklingen lassen, auch **Diablo 3** für den deutschen Markt beschneiden zu wollen. Die Entwickler weisen allerdings darauf hin, dass beide Spiele noch in der Produktionsphase seien. Wie die Änderungen im Detail ausfallen, stehe deshalb noch nicht fest. Im gewalthaltigeren **Diablo 3** dürften die Einschnitte allerdings stärker ausfallen als in **Starcraft 2**. **FAB**

Die Siedler 7

Der Publisher Ubisoft kündigt die Fortsetzung seiner beliebten Aufbauspiel-Serie an.

Im Frühjahr 2010 dürfen Sie wieder wuselige Untertanen in den Wohlstand führen, dann erscheint **Die Siedler 7** von Blue Byte. Schauplatz des Geschehens wird diesmal Mitteleuropa zu Beginn der Renaissance sein. **Die Siedler 7** bleibt seinem altbewährten Spielprinzip treu: Sie legen ein kleines Dorf an, das Sie nach und nach zu einer prächtigen Stadt ausbauen. Da-

durch weiten Sie Ihren Einflussbereich in der Spielwelt aus und schicken anschließend neue Siedler ins Land. Ihr Erfolg im siebten Teil der Serie basiert dabei auf drei Grundpfeilern: Handel, Wissenschaft und Militär. Je nachdem, wie viel Gewicht Sie auf welches dieser Standbeine legen, schalten Sie neue Technologien frei. **Die Siedler 7** bewertet dabei Ihren Führungsstil und vergibt entsprechende Siegespunkte innerhalb dieser drei Kategorien. Blue Byte nutzt für Teil 7 eine neue Grafik-Engine. Allerdings

halten sich die optischen Neuerungen auf den ersten Blick ziemlich in Grenzen. Insgesamt erscheint uns die Grafik von **Die Siedler 7** noch etwas Comic-hafter als im Vorgänger. Die Entwickler versprechen außerdem eine bessere KI. Die agierte im freien Spiel von **Die Siedler 6** nämlich nicht allzu helle. Im Nachfolger soll es über ein Dutzend KI-Profile geben, die unterschiedlich agieren. Details zum Spiel erfahren Sie in unserer Preview im nächsten Heft. **FAB**

► **GameStar.de-Quicklink:** 4198



Die Siedler 7 benutzt eine neue Grafik-Engine. Die sieht man den Bildern zum Spiel aber nicht unbedingt an.



Im Vorgänger noch Mittelalter, jetzt schon Renaissance: Die siebten Siedler leben in einer neuen Epoche.

In **The Witcher 2** werden die Bosskämpfe mit Reaktionsspielchen aufgepeppt.



The Witcher 2

Im Internet sind erste Bilder und Informationen zur Fortsetzung des Action-Rollenspiels von CD Projekt aufgetaucht.

Ein Video von **The Witcher 2: Assassins of Kings**, das eigentlich nur für interne Zwecke bestimmt war, hat seinen Weg ins Videoportal YouTube gefunden. Darin erklären die Entwickler die Neuerungen im zweiten Spiel um den weißhaarigen Hexer Geralt. In der Präsentation der Alpha-Version verschlägt es Geralt in ein düsteres Heereslager am Rande einer Klippe. Dort zeigen die Entwickler die Tagesabläufe der Soldaten inklusive Frühsport und morgendlicher Übelkeit. In **The Witcher 2** soll außerdem das Dialogsystem überarbeitet werden. Geralt unterhält sich im Video mit einer hübschen Dame und mehreren Soldaten. Die Sprecher (insbesondere der von Geralt) sind aber wie für Alpha-Versionen üblich höchstwahrscheinlich noch Platzhalter, denn sonderlich professionell klingen die nicht. Neuerung: In Bosskämpfen kommen nun so genannte »Quicktime Events« hinzu, also Reaktionsspielchen. Zaubersprüche werden in **The Witcher 2** mit Havok-Physikeffekten in Szene gesetzt: Kisten bersten, Soldaten werden durch die Luft gewirbelt und verlieren im Flug ihre Waffen. Einen Termin für **The Witcher 2** gibt es noch nicht. Auch unter welchem Publisher **The Witcher 2** in Deutschland erscheinen wird, ist noch unklar. Bis CD Projekt das Video aus YouTube entfernt hat, finden Sie es unter dem folgenden Link.

FAB

► GameStar.de-Quicklink: 6479

Tödlicher Grog

Ein argentinischer Fernsehsender hielt das Grog-Rezept aus **Monkey Island** für echt und warnte die Bevölkerung vor einer neuen Modedroge.

Eigentlich sollte es ein Scherz sein, was ein User da in eine Facebook-Gruppe für Cocktail-Rezepte schrieb. Unter der Überschrift »Grog XD« listete der Witzbold unter anderem Batteriesäure, Kerosin, Rum mit Azeton, Schmierfett und rote Farbe auf. Spieleprofis erkennen: Das ist das Grog-Rezept aus dem Kult-Adventure **The Secret of Monkey Island**. Doch eine argentinische TV-Redaktion hielt diesen Eintrag für echt, setzte einen Arzt auf die vermeintliche neue Teenie-Droge an (der sich natürlich entsetzt zeigte) und warnte im Fernsehen vor den neuesten Auswüchsen der heutigen Jugend. Der Sender berichtete außerdem, die Regierung würde sich nun mit den Besitzern mehrerer Nachtclubs in Verbindung setzen, um sich des Problems anzunehmen. Wir bezweifeln jedoch, dass viele Nachtclubs den **Monkey Island**-Grog ausschenken – immerhin frisst sich die Brühe im Spiel innerhalb von wenigen Sekunden durch einen Zinnkrug. Nach vielen hämischen Kommentaren der Community hat der Sender seinen Irrtum mittlerweile auch erkannt.

FAB

► GameStar.de-Quicklink: 6480



Kopierschutz ade

Viele Publisher verzichten zusehends auf überzogene Kopierschutzmethoden. Risen, Need for Speed: Shift, Tropico 3, Fifa 10 oder auch Dragon Age werden keine Online-Aktivierung benötigen. Offensichtlich reagieren die Anbieter damit auf die Beschwerden der Community. Außerdem richten sich Spiele wie Risen, Shift oder Fifa 10 an ein breites Publikum. Und selbst Computerlaien wissen heutzutage, dass man in Sachen Datenschutz lieber übervorsichtig ist. Diese Kunden will man nicht vergraulen, ihnen die Angst vor spionierenden Kopierschutzmechanismen nehmen.

Raubkopien verhindern die DRM-Systeme sowieso nicht, das hat das zurückliegende Jahr gezeigt – siehe zum Beispiel Spore, das trotz Online-Zwangsanmeldung Hunderttausende Male heruntergeladen wurde. Dafür setzen die Hersteller jetzt verstärkt auf Kundenkonten wie zum Beispiel bei Steam. Die sind bislang meist freiwillig, doch auch Games for Windows Live kann bereits die Echtheit seiner Spiele online überprüfen.

Das Thema Kopierschutz ist also noch lange nicht vom Tisch, auch wenn sich die Lage für den Moment zu entspannen scheint. Bleibt nur zu hoffen, dass all jene, die immer wieder den Kopierschutz als vermeintliches Kaufhindernis nennen, nun tatsächlich in die Läden gehen, um die Spiele zu kaufen.

Christian Schneider,
Content Manager
chs@gamestar.de

Leser-Charts August

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

Quelle: GameStar-Mitmachertren 10/2009, Mitmachertren: ► GameStar.de-Quicklink: 4483



Videospielkultur e. V. veranstaltet Vorträge und Spielertreffen.

Videospielkultur e.V.

Verein will mehr Wertschätzung für Spiele.

Der Verein Videospielkultur e.V. setzt sich aktiv für die Anerkennung von Computerspielen als Kulturgut ein. Als Mitinitiator des Parlamentarischen Spieleabends im Bayerischen Landtag hat sich der Verein überregional einen Namen gemacht. Unter der Führung von GameStar-Verlagsleiter André Horn (der auch im Vorstand des Vereins sitzt) durften Abgeordnete dort selbst Hand an Spiele wie **GTA 4** legen. Mehr Informationen finden Sie unter www.videospielkultur.org, für 30 Euro können Sie Fördermitglied werden.

FAB



Experiment gescheitert

Niemand mag Hausaufgaben, aber sie sind nötig, um zu prüfen, ob die Schüler alles verstanden haben. So dachte einst auch Microsoft und wollte mit »Games for Windows« alle PC-Spielehersteller zwingen, die Vorteile von Konsolen auf den PC zu portieren: einfache Installation, Kompatibilität, problemloses Spielen. Eine gute Idee, die jedoch nach der großspurigen Ankündigung 2006 einen schleichenden Tod starb. Vor allem die technische Prüfung aller Spiele mit »Games for Windows«-Logo war Microsoft wohl zu aufwändig. So überrascht es nicht, dass Microsoft die Kriterien für »Games for Windows« immer weiter lockerte, so weit, dass mittlerweile Hersteller ihre Spiele selber zertifizieren dürfen. Zwar muss das Spiel für ein Zertifikat weiterhin zahlreiche Kriterien wie 64-Bit-Unterstützung, Spiele-Explorer und Jugendschutz-Features erfüllen, aber ob das tatsächlich der Fall ist, kontrolliert Microsoft ab sofort nicht mehr. Klar, das macht es für die Publisher und auch für Microsoft einfacher, aber die Spieler werden wieder die Leidtragenden sein. Bislang konnte ich darauf vertrauen, dass die Leute aus Redmond Firmen auf die Finger klopfen, wenn sie die Zertifizierung für »Games for Windows« nicht bestanden. Wenn jetzt aber jede Bude sagen kann: »Klar, wir unterstützen alles«, was ist das »Games for Windows«-Logo dann noch wert? Hausaufgaben werden schließlich auch kontrolliert.

Hendrik Weins,
Redakteur Hardware
hendrik@gamstar.de

Making Games Talents



Höhepunkt von Talents: Deutschlands erfolgreichste **Spielefirmen** präsentieren sich als Arbeitgeber.

Am 24. Oktober 2009 veranstalten wir wieder Making Games Talents, Deutschlands Talentbörse für Spiele-Entwickler. Acht deutsche Studios werden zu uns ins IDG Medienhaus kommen, um neue Talente für ihr Unternehmen zu finden. An der Veranstaltung beteiligt sind unter anderem Crytek, Radon Labs, Bigpoint, die KI-Spezialisten von Artificial sowie mit Cipsoft und Travian zwei der größten Studios in Bayern. Jede Firma hat 30 Minuten Zeit, um sich dem Teilnehmerfeld zu präsentieren. Abge-

rundet wird das Programm mit Vorträgen und Diskussionen zu Themen wie »Richtig bewerben« oder »Karriere machen in der Games-Branche«.

Egal ob Programmierer, Designer oder Community Manager: Jeder, der Interesse an einem Job in der Spielebranche hat, kann sich online unter www.makinggames.de/talents bewerben. Die Teilnahme ist auf 200 Personen beschränkt, der Eintritt beträgt 29 Euro inklusive Verpflegung. **HK**

► GameStar.de-Quicklink: 6478

Games for Windows

Microsoft lockert die Zugangsbedingungen

In Zukunft sollen mehr Spiele das Logo »Games for Windows« tragen. Deshalb hat Microsoft jetzt die Zertifizierungs-Richtlinien überarbeitet. Künftig dürfen sich Spielehersteller selbst das Gütesiegel auf ihre Produkte kleben, vorausgesetzt, die Spiele erfüllen die mittlerweile 22 Voraussetzungen dafür. Dazu gehört zum Beispiel die Unterstützung von 32- und 64-Bit-Plattformen sowie der Jugendschutz-Funktion von Vista, eine standardisierte Installationsroutine und dergleichen. Microsoft will damit erreichen, dass PC-Spiele einer gemeinsamen Linie folgen, wie etwa die Titel der Xbox 360. Für die Kunden hätte die stärkere Verbreitung des Zertifikats unter anderem den Vorteil, dass mehr Spiele-Achievements und die damit verbundenen Spielerpunkte enthalten würden. Die Jagd nach dem »Gamerscore« ist für viele Xbox-Kunden ein erheblicher Anreiz. **FAB**

Tag der offenen Tür bei GameStar

Besuchen Sie uns am 3. November in der Redaktion.

Wir laden Sie am 3. November 2009 in die heiligen Hallen der GameStar-Redaktion ein. Na ja, eigentlich sind das nur ein paar unaufgeräumte Büros, ein Haufen Computerspiele und viele unrasierete Redakteure (und Petra), aber Spaß werden Sie trotzdem haben: Wir zeigen Ihnen, wie unser Alltag aussieht, geben Ihnen Gelegenheit, uns mal gehörig die Meinung zu sagen und spielen mit- und gegeneinander. Für Ihr leibliches Wohl ist dabei gesorgt, die Anreise und Unterkunft in München müssen Sie aber selbst organisieren. Schreiben Sie uns eine E-Mail mit dem Stichwort »Tag der offenen Tür« an brief@gamstar.de und verraten Sie uns Name, Adresse, Telefonnummer, Alter und Ihr aktuelles Lieblingsspiel. Die glücklichen »Gewinner« werden von uns benachrichtigt. **FAB**



120-Hz-Display von Viewsonic

Samsungs Edel-Monitor bekommt Konkurrenz.

Nach Samsungs 22-Zöller **SyncMaster 2233RZ** unterstützt nun ein weiterer Hersteller die geforderten 120 Hertz für Nvidias 3D-Technik Stereoscopic 3D. Der ebenfalls 22 Zoll große Viewsonic **VX2268wm** verfügt neben der hohen Bildwiederholfrequenz auch über integrierte Boxen und nimmt per DVI oder HDMI Kontakt zum Rechner auf. Das schnelle TN-Panel schaltet mit 2 ms – das langt sogar für extrem schnelle Shooter wie **Quake 4** oder **Unreal Tournament 3**. Mit einem Preis von etwa 300 Euro liegt er auf einem Niveau mit dem Samsung-Konkurrenten. **HW**

► GameStar.de-Quicklink: 6465



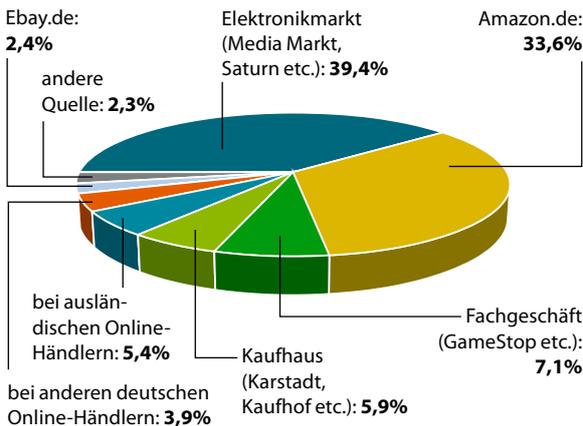
News-Ticker

- **Risen:** Das deutsche Rollenspiel darf wegen des gezeigten Drogenkonsums sowie der angedeuteten Prostitution in Australien nicht verkauft werden.
- **Star Wars Galaxies:** Am 15. Oktober werden zwölf der derzeit 25 aktiven Server abgeschaltet. Wer nicht rechtzeitig umzieht, verliert seine Charaktere.
- **Fallout 3: Die »Spiel des Jahres«-Edition** des Rollenspiels erscheint am 15. Oktober und enthält alle bisherigen Download-Addons.
- **Verspätungen:** Ubisoft-Chef Yves Guillemot prophezeit einige Spielverschiebungen für das erste Halbjahr 2010. Dort würden derart viele herausragende Titel erscheinen, dass der eine oder andere Publisher taktische Verschiebungen planen könnte.
- **Silent-Hill-Film:** Columbia Pictures hat eine Fortsetzung des Horror-Schockers angekündigt. Verantwortlich sind wieder der Drehbuchschreiber Roger Avary sowie Produzent Samuel Hadida.

Sieht aus wie ein normales Netbook, im Inneren des H510 werkelt aber **Nvidias leistungsfähiger Ion-Chipsatz**.



»Wo kaufen Sie die meisten Ihrer Spiele?«



Quelle: Mitmachkarten 10/2009, Mitmachen -> GameStar.de-Quicklink: 4483

Ergebnis: Unsere Leser mögen's entweder billig oder bequem, kaufen also bevorzugt bei günstigen Elektronikmärkten oder lassen sich die Ware von Amazon nach Hause schicken. Fachgeschäfte sind oft teurer und kleine Online-Händler genießen kein allzu großes Vertrauen, insofern ist hier der Zulauf gering.

Netbook mit Ion-Plattform.

Minirechner mit stärkerer Grafikleistung als normal.

Bislang steckt in nahezu jedem Netbook die gleiche Technik: ein Atom-Prozessor mit einem Rechenkern sowie Intels Chipsatz 945G mitsamt schwachbrüstigem Grafikkern GMA 950. HP bringt mit dem N510 ein Netbook mit Nvidias Ion-Chipsatz auf den Markt. Zwar werkelt auch im N510 ein Atom-Prozessor, aber die Grafik ist mit einer Geforce 9400 deutlich potenter. So soll das Netbook per HDMI-Ausgang auch Full-HD-Filme ruckelfrei auf den Fernseher bringen. Ab 500 Euro soll das 1,4 Kilogramm leichte 11,6-Zoll-Netbook mit einer Auflösung von 1366x768 Pixeln im Handel erhältlich sein. **HW**

► [GameStar.de-Quicklink: 6466](#)

Tron Legacy

Nach 28 Jahren kehrt Tron auf die Leinwand zurück – und auf die Heim-Bildschirme.

Steven Lisberger, der Disney-Produzent und Regisseur des ersten **Tron**-Films, hat auf der hauseigenen D23 Expo bestätigt, dass es ein Spiel zu seinem neuen Kino-Projekt **Tron Legacy** geben wird. Der Held der Geschichte ist Sam Flynn, der seinen verschollenen Vater sucht. Der lebt seit 25 Jahren in der virtuellen Welt eines Großrechners.

Welche Art von Spiel die Disney-Programmierer entwickeln und für welche Systeme es produziert wird, verrät Lisberger aber nicht. Der Ego-Shooter **Tron 2.0** erhielt 2003 zwar gute Kritiken (GameStar-Wertung: 82%), der große kommerzielle Erfolg blieb dem Spiel aber wohl wegen seines ungewöhnlichen Szenarios und Grafikstils verwehrt. **CB**

► [Quicklink: 6481](#)



THE BEST CHOICE FOR MOBILE GAMERS



Konfiguriere Dir Dein Gamernotebook

WWW.
NOTEBOOKGURU
.DE