

# Call-of-Duty-MMO?

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

**DVD**  
GameStar-  
RSS-Reader

**Angeblich arbeiten die Modern Warfare-Macher Infinity Ward als Nächstes an einem reinen Multiplayer-Online-Spiel.**

Schon im März 2008 hat der Activision-Chef Bobby Kotick eine brisante Aussage in den Raum gestellt: »Die natürliche Entwicklung einer Marke wie Call of Duty geht in den Massively-Multiplayer-Bereich.« Nun häufen sich die Anzeichen, dass Activision Infinity Ward tatsächlich mit einem Online-Spiel beauftragt hat. Angeb-

lich rekrutiert das Entwicklerstudio gerade Mitarbeiter von Sony Online Entertainment, konkret: den Chef-Designer von **Everquest 2**. Außerdem sollen die **Modern Warfare**-Macher Hilfe von Blizzard bekommen. Deren Geschäftsführer Paul Sams antwortete bereits Ende 2008 auf die Frage, was Blizzard denn als Nächstes plane: »Wir wollen etwas Cooles, Neues und Anderes machen, das in Aussehen und Spielgefühl Richtung Next Generation geht.« Damals behauptete

ein Blizzard-Insider, es handle sich dabei um einen futuristischen Online-Shooter, in dessen Lobby die Spieler MMO-typischen sozialen »Tagesgeschäften« nachgingen, um anschließend in einem gesonderten Bereich draufloszuballern. Allerdings soll es auch weiterhin klassische **Call of Duty**-Shooter geben, nur eben nicht mehr von Infinity Ward. Die hatten sich bislang mit Treyarch abgewechselt, um im Jahrestakt Fortsetzungen produzieren zu können. Der L.A. Times zufolge

hat Activision nun noch ein drittes Studio unter Vertrag genommen, um diesen Zyklus aufrechtzuerhalten, vermutlich Radical Entertainment oder das neu gegründete Team Sledgehammer Games zweier **Dead Space**-Veteranen. Noch ein hoch gehandeltes Gerücht zum Schluss: Das nächste **Call of Duty** von Treyarch könnte in Vietnam und Kuba spielen – Activision hat schon einen entsprechenden Soundtrack lizenziert: kubanische, russische und amerikanische Songs. **FAB**

## Kein Herz für Kinder?

Sieht eigentlich recht kinderlieb aus: **Atlantica Online**.



**Die Macher des Online-Rollenspiels Atlantica Online wollten Einnahmen an eine Kinderhilfsorganisation spenden, doch die Spieler stellten sich quer.**

Die US-Kinderhilfsorganisation Child's Play sammelt Spenden für Computerspiele und Spielsachen, die sie dann an die Kinderabteilungen von Krankenhäusern verschenkt. Eine schöne Sache, an der sich wohl jeder gern beteiligt.

So auch die Macher des Online-Rollenspiels **Atlantica Online**, die bei einer Verkaufsaktion fünf Prozent der Einnahmen an Child's Play spenden wollten. Doch kurz darauf wendet sich das Entwickler-Team in einer offiziellen Bekanntgabe leicht verschmüht an die Spieler: »Child's Play hat uns leider mitgeteilt, dass sich einige unserer Kunden negativ über die Aktion geäußert haben. Die Organisation hat uns daraufhin gebeten, nicht für sie zu sammeln.« Was genau die Spieler an der Aktion auszusetzen hatten, verraten weder Child's Play noch das **Atlantica**-Team. Die Verlierer der merkwürdigen Reiberei stehen indes fest: die Kinder. **FAB**

► **GameStar.de-Quicklink:** 6680



## Neues Need for Speed

**Viel Wirbel um Fan-Bilder.**

Electronic Arts hat bereits bestätigt, dass ein neuer Teil der Rennserie **Need for Speed** in Arbeit ist. Wie das Spiel aussehen wird, weiß aber noch niemand. Entsprechend groß war die Aufregung, als zwei Artworks im Internet auftauchten, die obendrein einen Untertitel des Spiels nannten: **Out of the Law**. Criterion Games, die das neue **Need for Speed** gemeinsam mit Slightly

Mad Studios entwickeln, stellten umgehend per Twitter klar: »100% Fälschung!« Nichtsdestotrotz könnten die dargestellten Szenen, ein Straßenrennen und eine Verfolgungsjagd mit der Polizei, in die richtige Richtung gehen: zurück zum traditionellen Spielprinzip von **Need for Speed**. Schließlich hat sich Criterion Games vor allem mit der erfolgreichen Action-Rennserie **Burnout** einen Namen gemacht. **SD**  
► **GameStar.de-Quicklink:** 6676

Die Artworks aus dem Internet sind das Werk von Fans.



Rockstar San Diego arbeitet gerade am Western-GTA **Red Dead Redemption**.

## Böse Rockstars?

**Die Ehefrauen der Mitarbeiter von Rockstar San Diego beschweren sich über die widrigen Arbeitsbedingungen ihrer Männer.**

»Wo ist die Anerkennung und Wertschätzung für diejenigen, ohne die diese Errungenschaften nicht zustande gekommen wären?«, fragen die Ehefrauen einiger Mitarbeiter des kalifornischen Entwicklers Rockstar San Diego in einem offenen Brief. Denn die Arbeitsbedingungen im Studio, das für die **Midnight Club-** und **Red Dead-**Serien zuständig ist, hätten sich seit März 2009 drastisch verschlechtert, so der Vorwurf der Damen. Zahllose Überstunden seien die Regel, ruhigere Phasen gebe es kaum. Die daraus folgende, ununterbrochene Belastung habe bei manchen Arbeitnehmern bereits zu gesundheitlichen Problemen geführt. Auch die Gehälter seien seit vier Jahren nicht erhöht worden – nicht einmal, um die Inflation auszugleichen. Für den Fall, dass sich die Lage nicht verbessere, kündigen die Unterzeichnerinnen juristische Schritte gegen Rockstar San Diego an. Der Entwickler selbst hat sich bis zur Drucklegung nicht zu dem Schreiben geäußert. **SD**

► [GameStar.de-Quicklink: 6677](#)



Auf **Cybertron** beginnt der Krieg zwischen Autobots und Decepticons.

## Transformers War for Cybertron

**Activision Blizzard entwickelt neuen Action-Titel.**

Zwar kommt in absehbarer Zeit keine neue **Transformers-**Verfilmung in die Kinos, dennoch hat sich Activision Blizzard dazu entschlossen, ein neues Computerspiel über die automobilen Verwandlungskünstler zu entwickeln. **Transformers: War for Cybertron** folgt einer bislang unbekanntenen Handlung, die auf Cybertron angesiedelt ist, dem Heimatplaneten der Transformers. Darin soll unter anderem aufgeklärt werden, weshalb sich der Konflikt zwischen Autobots und Decepticons schließlich auf die Erde verlagert hat. Für welche der beiden Fraktionen Sie kämpfen werden, ist noch nicht bekannt, einen ersten Eindruck von der Stimmung bietet allerdings der actionreiche zweiminütige Render-Trailer, den Sie auf [GameStar.de/Video](#) finden. Als anvisierten Veröffentlichungstermin nennt Activision Blizzard das zweite Quartal 2010. **SD**

► [GameStar.de-Quicklink: 6678](#)



**1 Mrd. \$**  
**hat**  
**Modern Warfare 2**  
mittlerweile  
eingespielt.

## Heilende Spiele

**Großbritannien will ein spezielles Computerspiel einsetzen, um hyperaktive Kinder zu therapieren.**



Spielen, wenn der Arzt kommt:  
**Universität Hertfordshire**

»Computerspiele machen unkonzentriert!«, behaupten Spielegegner gern. Doch die britische Universität Hertfordshire hat eine Methode entdeckt, wie hyperaktiven Kindern durch ein Spiel geholfen werden kann. Bei dem System namens »Play Attention« werden die Hirnströme der Patienten gemessen, während sie ein Computerspiel bedienen. Sobald die Konzentration des Kindes messbar nachlässt, pausiert das Spiel. Zehn Versuchspersonen haben Play Attention drei Monate lang dreimal die Woche genutzt, und zeigen seitdem gesteigerte Konzentrationsfähigkeit. Großbritannien will das System nun an mehreren Schulen einsetzen. **FAB**



## Horror oder Traumjob?

Überstunden en masse, extremer psychischer und physischer Druck, systematische Entlassungen von verdienten Angestellten: Rockstars Entwickler-Ehefrauen zeichnen ein erschreckendes Bild von den angeblich dort vorherrschenden Arbeitsbedingungen.

Wir wissen nicht, ob die Klagen berechtigt sind. Aber wir hören Beschwerden dieser Art öfter. Wer Spiele entwickelt, macht das in erster Linie, weil er Spiele liebt. Geld lässt sich mit seriöser Software wesentlich einfacher verdienen, die Löhne liegen hier im Schnitt um rund 20 Prozent höher. Und es gibt immer noch zu viele Studiochefs, die diesen Enthusiasmus skrupellos ausnutzen. Mir wird schlecht, wenn ich Activision-Boss Robert Kotick bei einer Investorenkonferenz sagen höre, dass es sein Ziel sei, den Spaß aus der Spieleentwicklung zu entfernen.

Also den Traum aufgeben und doch lieber (so wie ich mal) Bankkaufmann lernen? Auf keinen Fall! Denn glücklicherweise gibt es mehr als genug Studios, die sehr genau wissen, wie wichtig ein gutes Arbeitsklima für den Erfolg des Unternehmens ist. Bei Radon Labs werden geleistete Überstunden bezahlt oder ausgeglichen, Crytek stellt seinen Praktikanten bei Bedarf eine Wohnung, Bioware wird in Kanada seit Jahren zu einem der besten Arbeitgeber gewählt. Wie bei jeder Stellensuche gilt deshalb: Immer über die Arbeitsbedingungen informieren. Dann klappt's auch mit dem Traumjob. So wie bei mir, als ich von der Bank zu GameStar gewechselt bin.

Heiko Klinge,  
Redakteur  
[heiko@gamestar.de](mailto:heiko@gamestar.de)

### Leser-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Modern Warfare 2
2	(1)	Dragon Age: Origins
3	(5)	Anno 1404
4	(3)	Call of Duty 4: Modern Warfare
5	(6)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(9)	Grand Theft Auto 4
7	(4)	Risen
8	(8)	Fallout 3
9	(7)	Battlefield 2
10	(10)	Warcraft 3: The Frozen Throne
11	(19)	Batman: Arkham Asylum
12	(14)	Das Schwarze Auge: Drakensang
13	(15)	Left 4 Dead 2
14	(16)	Mass Effect
15	<b>WIEDER DA</b>	Empire: Total War
16	(11)	Diablo 2
17	<b>WIEDER DA</b>	Colin McRae: Dirt 2
18	<b>WIEDER DA</b>	Half-Life 2
19	(12)	Crysis
20	(18)	Counterstrike: Source

Quelle: GameStar-Mitmachertagen 02/2010. Mitmachen: ► [GameStar.de-Quicklink: 4483](#)

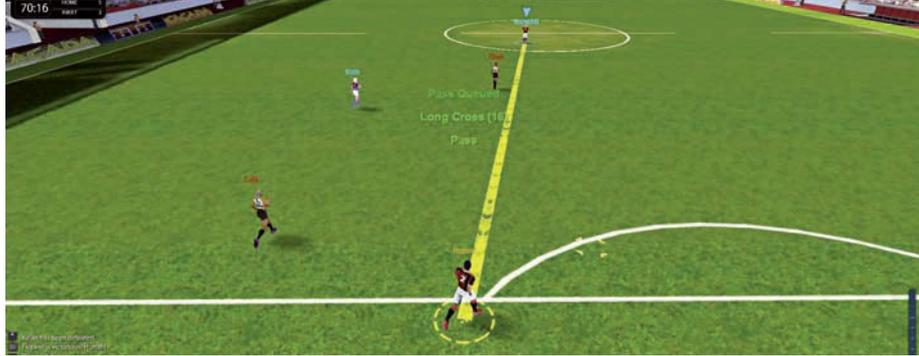


## Dead Moorhuhn

Okay, ich sehe ja ein, dass Computerspiele ein riesiges Geschäft sind. Aber wollen die nicht auch immer ein Stück weit Kunst sein? Und Kunst, sei es Theater, Dichtung, Malerei, Musik oder sonst was, kann es nun mal nicht immer allen recht machen. Hat Picasso etwa immer nur Hündchen gemalt, weil alle gern Hündchen anschauen? Hat Shakespeare etwa nur Geschichten über Bier geschrieben, weil Briten gern saufen? Würde Slayer einen Keyboarder in die Band holen, nur weil Dieter Bohlen auch einen hat?! Eben!

EA will Dead Space 2 trotzdem nicht mehr so gruselig machen wie den Vorgänger. Weil der manchen wohl zu gruselig war. Stattdessen soll's nun auch »entspannende« Ballerpassagen geben, die gefälligst jedem gefallen sollen. »Epische Momente« nennen das die Entwickler, wenn man problemlos Horden von Mutanten ummietet. Ich nenne es »langweilig«. Dead Space war gerade deshalb so toll, weil man sich so verletztlich fühlte. Ja, es machte Angst, aber Angst ist nun mal eine Emotion, und um Emotionen geht es doch bei der Kunst. Wem Dead Space zu gruselig ist, der kann ja was anderes spielen. Was mit Fußball zum Beispiel. Davon hat EA doch auch ein paar Spiele im Repertoire, da wird ihnen schon kein Kunde verloren gehen. Slayer ist auch keine Musik für jedermann. So ist das mit der Kunst. Nun gut, Michael Jackson hat Kunst produziert, die irgendwie jedem gefallen hat. Aber Michael Jackson ist ja auch tot.

Fabian Siegmund,  
Redakteur  
fabian@gamestar.de



## Fußball-MMO

Die Linie zeigt an, wohin der Spieler passen wird.

Das australische Studio Interzone entwickelt das erste Fußball-Online-Rollenspiel.

In Fußball-Computerspielen sind Sie in der Regel der Typ, der die Tore schießt, oder der Manager, der die Strippen zieht. Im kostenlosen Online-Rollenspiel **Online Football Champions** hingegen sind Sie Teil einer Mannschaft, wie im richtigen Leben also: von Bolzplatz-Matches fünf gegen fünf bis zu Profiligen mit kompletten Elfer-Teams. Damit nicht nur der Torschütze Erfahrungspunkte sammelt, sollen alle Online-Sportler ausgewogen für ihre Leistungen belohnt werden. Die Steuerung auf dem heiligen Rasen funktioniert kontextsensitiv. Das

heißt, Sie geben nur die Richtung vor, etwa indem Sie »Passen« befehlen. Auf welche Art Sie den Ball dann weiterbefördern, entscheidet das Spiel abhängig von der Situation und den Fähigkeiten des Charakters. Eine Anzeige hilft den Mitspielern dabei, vorauszuahnen, wohin der ballführende Spieler das runde Leder schießen wird. Damit die Mannschaften nicht aussehen wie Klonarmeen, bietet das Spiel MMO-typisch einen Charaktereditor. Lange müssen Sie übrigens nicht mehr warten, bis Sie sich mit Ihrem Privat-Beckenbauer ins Getümmel stürzen dürfen: **Online Football Champions** soll noch im ersten Quartal 2010 erscheinen. **SD**

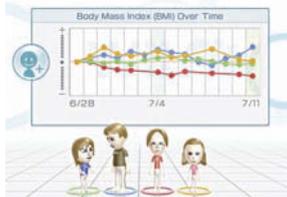
►GameStar.de-Quicklink: 6683

## Realistische Avatare

Mit Avataren, die wirklich so aussehen wie ihr Nutzer, will Microsoft Spieler zu mehr Sport motivieren.

Mit einem Patentantrag auf einen »durch physische Charaktereigenschaften individualisierten Avatar« möchte sich Microsoft die Rechte an einem System sichern, mit dem Spielfiguren so aussehen wie ihre Nutzer. Das könnte, so Microsoft, den User dazu antreiben, an seinem womöglich unvorteilhaften Äußeren zu arbeiten. Ein dicker Spieler etwa werde dann im Spiel belohnt, wenn er abnimmt, etwa indem sein Alter Ego fortan schneller läuft. Microsoft

denkt auch daran, das System mit Diagnosegeräten von Drittparteien, etwa denen des Hausarztes, zu koppeln, damit die Spieler bei der Erstellung ihres Avatars nicht schummeln. **FAB**



Die Avatare von **Wii Fit** zeigen schon jetzt an, wie dick (oder dünn) Sie sind.

### Verkaufs-Charts Januar

Platz	Vor Monat	Spiel	SATURN
1	(1)	Modern Warfare 2	
2	(3)	Die Sims 3	
3	(5)	Dragon Age: Origins	
4	(4)	Fußball Manager 2010	
5	(11)	Counterstrike: Source	
6	(2)	Die Sims 3: Reiseabenteuer	
7	(16)	James Cameron's Avatar	
8	(12)	WoW: Wrath of the Lich King	
9	(9)	Risen	
10	(6)	Left 4 Dead 2	
11	(17)	Aion	
12	(7)	Star Wars: The Force Unleashed	
13	(18)	Anno 1404	
14		Borderlands	NEU
15		Landwirtschafts-Simulator Gold	NEU
16		German Truck Simulator	NEU
17	(13)	Anno 1404 (Weihnachts-Edition)	
18	(8)	Fifa 10	
19	(10)	Need for Speed: Shift	
20		Op. Flashpoint: Dragon Rising	WIEDER DA

Stand: 17. Januar 2009, nach den Verkaufszahlen von Saturn

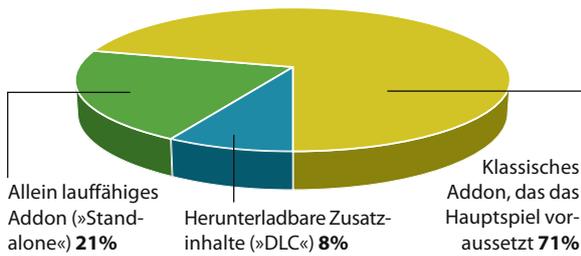
## 27-Zoll-LCDs von Iiyama

Zwei neue Riesen-TFT-Displays im 16:9-Format.



Mit den Full-HD-Monitoren **ProLite B2712HDS-1** und **ProLite E2710HDS-1** ergänzt Iiyama seine Produktpalette um zwei 360 Euro beziehungsweise 310 Euro preisgünstige 27-Zoll-TFTs. Beide Modelle haben DVI- und HDMI-Eingänge sowie integrierte Lautsprecher. Die Reaktionszeit soll bei beiden 2 Millisekunden betragen. Die zwei Monitore unterscheiden sich vor allem in Design und Anpassbarkeit. Nur das Kontrastverhältnis ist beim **ProLite B2712HDS-1** mit 50.000:1 (gegenüber 20.000:1 beim **ProLite E2710HDS-1**) klar besser angegeben. Details erfahren Sie in unserem Vergleichstest in der nächsten GameStar. **NG**

### »Erfolgreiche Spiele werden durch Addons erweitert. Welche Form ist Ihnen am liebsten?«



**Ergebnis:** Die überwiegende Mehrheit bevorzugt das gute alte Addon. Das überrascht uns nicht, denn viele DLCs bieten recht wenig Spiel fürs Geld. Gleiches gilt für die allein lauffähigen Addons, die trotz des geringeren Programmieraufwands mitunter zum Vollpreis verkauft werden, wie etwa Napoleon: Total War.

## Unreal auf dem iPhone

**Neue Version der Unreal Engine 3 soll auf mobilen Plattformen laufen.**



Handyspiele sind aufgrund der technischen Gegebenheiten ihrer Plattform bislang meist nicht allzu hübsch

So sieht die **Unreal Engine 3** auf dem iPhone aus.

anzusehen. Das Entwicklerstudio Epic Games will das ändern. Deren anspruchsvolle Unreal Engine 3 soll demnächst auch auf Smartphones laufen. Bislang kann allerdings nur das iPhone 3GS die Hardware-Voraussetzungen erfüllen, außerdem ist OpenGL ES 2.0 Pflicht. Die Grafik-Engine wird voraussichtlich nur für zahlende Lizenznehmer verfügbar sein, Hobby- und Independent-Entwickler werden also weiterhin mit einfacherer Grafik arbeiten müssen. **FAB**

## Microsoft Game Room

**Online-Spiele-Antiquariat als neues Geschäftsmodell.**

Mit dem »Game Room« will Microsoft ab Februar 2010 einen neuen virtuellen Treffpunkt für Spieler schaffen. Das System fungiert in erster Linie als Vertriebsplattform für ältere Computerspiele, auf der für 240 bis 400 Microsoft-Punkte (umgerechnet rund 2,80 bis 4,70 Euro) Klassiker wie etwa das Arcade-Spiel **Centipede** feilgeboten werden. Innerhalb der nächsten drei Jahre wollen die Redmonder das Angebot auf über 1.000 Titel erweitern. Damit Sie nicht die Katze im Sack kaufen, werden Sie die

Software anspielen können. Das kostet allerdings 40 Punkte (sprich: circa 50 Cent). Auch ohne den Game Room können Sie schon



Im **Game Room** können Sie virtuelle Spielautomaten aufstellen.

## News-Ticker

- ▶ **Urheberrechtspauschale:** Beim Kauf eines PC wird zukünftig eine Abgabe in Höhe von rund 15 Euro an die Zentralstelle für private Überspielrechte fällig. Diese Pauschale soll die Verluste der Rechteinhaber durch die legalen Privatkopien von Software abgelten.
- ▶ **Ghost Recon:** Ubisoft hat einen Nachfolger der Taktik-Shooter-Serie angekündigt. Details sind noch nicht bekannt, der Publisher hat sich jedoch schon die Untertitel Predator und Future Soldier schützen lassen.
- ▶ **Bulletstorm:** So wird voraussichtlich das neue Spiel der Painkiller-Macher People Can Fly heißen.
- ▶ **Assassin's Creed:** In der nächsten Episode soll es laut Ubisoft einen Mehrspieler-Modus geben. Gemeint ist damit aber wohl nicht Teil 3, sondern ein kostenpflichtiger DLC für Assassin's Creed 2.
- ▶ **Test Drive:** Ein Programmierer des neuen Test Drive hat auf einer Online-Plattform allem Anschein nach den Untertitel des Rennspiels verraten: High Life.
- ▶ **I Am Alive:** Ubisoft hat das Katastrophen-Abenteuerspiel ins nächste Geschäftsjahr geschoben. Damit erscheint I Am Alive frühestens im April 2011.

Sie kennen mich nicht?  
Ich bin doch Boxweltmeister.

Ich habe schon 38 Titel gewonnen. Viele Boxen, die ich mitentwickelt habe, sind Testsieger in der Fachpresse. Oder bei Leserwahlen.

(Darauf bin ich besonders stolz!)



Andreas Guhde, Entwicklungs-Ingenieur bei Teufel



### Concept B 200 USB

Kompakte HiFi-Stereo-Anlage für PC/Multimedia-Anwendung: zwei schlanke Boxen und Vollverstärker (120 Watt Sinus) für extrem natürliche Wiedergabe-Qualität. Zur Ausstattung gehören eine integrierte USB-Soundkarte für Mac und PC, zwei Eingänge plus USB Hub (3x) sowie Anschlüsse für Mikrofon und Kopfhörer.

#### Die Teufel Vorteile:

8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht | 12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren und bequem bestellen unter [www.teufel.de](http://www.teufel.de)

