

# Apple iPad

Am 27. Januar kündigte Apple-Chef Steve Jobs die Veröffentlichung des neuen Tablet-PCs »iPad« für Ende März an.

Das Design des mit einem 1-GHz-Prozessor bestückten iPads erinnert an das iPhone. Es ist mit einem 9,7-Zoll-Display aber ein gutes Stück größer. Hauptanwendungsgebiete sollen mobile Internetsnutzung und Office-Anwendungen sein. Außerdem wird der Tablet-PC dem Amazon Kindle als E-Book-Reader Konkurrenz ma-



Anschluss-Monokultur: Das iPad nimmt nur über den Apple-typischen Dock-Connector, sowie eine 3,5mm-Klinkenbuchse Kontakt auf, USB- und Monitoranschluss fehlen.

chen. Die Verbindung mit dem Internet ist je nach Modell nur über W-Lan oder zusätzlich per UMTS mit bis zu 7,2 MBit/s möglich. Wegen des identischen Steuerungsprinzips und dem nutzerfreundlichen Vertriebsweg über

den Apple App-Store werden Spiele auf dem Tablet-PC voraussichtlich den iPhone-Spielen ähneln. Das iPad soll je nach Variante und Speichergröße (16 bis 64 GByte) zwischen 500 und 830 US-Dollar kosten. **NG**

# Making Games Talents Berlin

Acht führende deutsche Spielstudios suchen am 24. April in der Hauptstadt die Macher von morgen.

Viermal haben wir Making Games Talents bereits veranstaltet und dabei Dutzende Traumjobs in der Spiele-Industrie vermittelt. Nun kommt Deutschlands erfolgreichste Talentbörse der Games-Branche erstmals nach Berlin. Auf dem Campus der Hoch-

schule für Technik und Wirtschaft gibt es am 24. April unter anderem jede Menge neue Jobs bei Yager (**Spec Ops: The Line**), Radon Labs (**Drakensang**), Frogster (**Runes of Magic**), bei den Browsergames-Experten von Innogames und beim größten deutschen Gaming-Portal Bigpoint. Das Besondere: Nicht Sie bewerben sich bei den Spielefirmen, sondern die Spielefirmen bewerben sich bei Ihnen. Jedes Studio hat genau 30 Minuten Zeit, um sich den Talenten als bestmöglicher Arbeitgeber zu präsentieren. Wie immer ergänzen wir das Programm mit spannenden Fachvorträgen und Diskussionen zum Thema »Karriere in der Games-Branche«. Egal ob Programmierer, Designer oder PR-Manager: Jeder, der Interesse an einem Job in der Spiele-Industrie hat, kann sich online unter [www.makinggames.de/talents](http://www.makinggames.de/talents) bewerben. Die Teilnahme ist auf 200 Personen beschränkt, der Eintritt beträgt 29 Euro. **HK**

► [GameStar.de](http://GameStar.de)-Quicklink: 6478.

Einzigartig bei Making Games Talents: der direkte Kontakt zu den Entwicklern.



## News-Ticker

► **Alan Wake:** Wie befürchtet (wir berichteten) erscheint das Horror-Actionspiel nicht für den PC, sondern exklusiv für die Xbox 360.

► **Endwar 2:** Ubisoft hat die Entwicklung des Echtzeit-Strategiespiels bis auf Weiteres eingestellt. Gründe nannte der Publisher nicht.

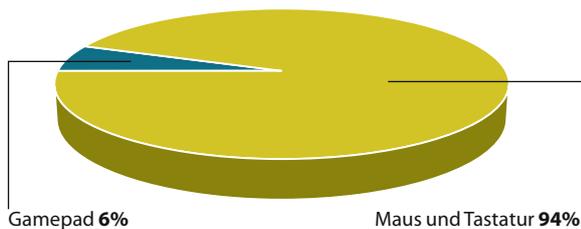
► **Windows 7:** Anti-Piraten-Update: Ende Februar will Microsoft einen Windows-7-Patch veröffentlichen, der mehr als 70 Aktivierungshacks erkennen und beseitigen soll.

► **Dead Rising 2:** Das Zombie-Gemetzel wird am 3. September erscheinen – vorausgesetzt, Capcom scheut nicht den deutschen Jugendschutz. Der Vorgänger wurde hierzulande beschlagnahmt.

► **Offizielles WoW-Headset:** Creative springt auf den WoW-Zug auf und veröffentlicht zwei Luxus-Headsets für 120 Euro (kabelgebunden) und 160 Euro (kabellos) im Allianz- oder Horde-Design.

► **Kings and Castles:** Das nächste Werk von Gas Powered Games wird ein Echtzeit-Strategiespiel mit Fantasy-Hintergrund. Auf der offiziellen Internetseite gibt's ein lustiges Entwickler-Blog, aber noch keine Infos. ► [Quicklink: 6728](http://Quicklink: 6728)

»Wenn Ihnen ein Spiel die Wahl lässt: Spielen Sie lieber mit Maus und Tastatur oder mit einem Gamepad?«



**Ergebnis:** Unsere Leser lassen sich vom immer stärker werdenden Einfluss der Konsolenspiele auf den PC-Markt nicht beirren: Nach wie vor ist die Maus das Eingabemedium der Wahl. Für Entwickler bedeutet das: Eine saubere Steuerung mit Maus und Tastatur ist weiterhin Pflicht, auch bei Konsolenumsetzungen.

# 3.000-GByte-Festplatte im November

Der Hersteller TDK plant noch in diesem Jahr die Markteinführung von Festplatten mit satten 3,0 TByte Speicherkapazität.

Die absolute Rekordmenge von 3.000 GByte will TDK in einer einzigen Festplatte unterbringen, indem der Hersteller auf eine Datenscheibe gleich 640 GByte speichert. Bisher war bei höchstens 500 GByte Schluss. Dadurch bieten Festplatten mit vier oder fünf dieser neuen Datenscheiben 2,5 beziehungsweise 3,0 TByte Speicherplatz. TDK will die entsprechenden Produkte im November in den Handel bringen. Zu den Preisen ist bisher noch nichts bekannt. Brandneue Festplatten mit der höchsten erhaltlichen Kapazität kosten bei Markteinführung aber stets unverhältnismäßig viel Geld, erst recht, so lange es sie von nur einem Hersteller gibt. Allerdings dürften nun die bisherigen Kapazitäts-Spitzenreiter mit 2,0 TByte (2.000 Gbyte) im Preis fallen. **DV**

Quelle: Mitmachkarten 03/2009, Mitmachen: ► [GameStar.de](http://GameStar.de)-Quicklink: 4483



# Kontenbindung ist legal

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

DVD  
GameStar-  
RSS-Reader

**Der Bundesgerichtshof hat entschieden: Download-Anbieter wie Steam dürfen ihren Kunden verbieten, heruntergeladene Spiele weiterzuverkaufen.**

Es steht in den Nutzungsbedingungen der Download-Plattform Steam: Wer ein Spiel online erwirbt und herunterlädt, darf es nicht weiterverkaufen. Andernfalls wird sein Konto gesperrt. Ist diese Beschränkung zulässig? Ja, hat das Bundesverfassungsgericht am 11. Februar entschieden. Der Bundesverband der Verbraucherschutzzentralen hatte gegen das Verbot des Weiterverkaufs geklagt. »Der Kunde muss die gleichen Rechte haben wie beim

Kauf einer CD oder DVD im Geschäft«, begründete eine Sprecherin die Klage gegenüber der Nachrichtenagentur dpa. Der Bundesgerichtshof war anderer Meinung. Demnach sind Ladenverkauf und Online-Vertrieb rechtlich nicht vergleichbar.

Zwar stand die Urteilsbegründung zum Redaktionsschluss noch aus. Die Entscheidung sei allerdings »nicht besonders bahnbrechend«, kommentierte der Fachanwalt Konstantin Ewald im Weblog »Online.Spiele.Recht«. Der Bundesgerichtshof folgte dem Trend, der sich bereits in bisheriger Rechtsprechung abgezeichnet hätte. »Während die Weitergabe eines auf einem Datenträger erworbenen Spiels zwingend gestattet sein muss, ist

mehrfach entschieden, dass die Weitergabe von online vertriebener Software untersagt werden kann«, fasst Ewald zusammen.

Unklar bleibt, wie die rechtliche Situation bei den häufigen Kombinationsfällen aussieht: im Laden gekaufte DVD-Titel, die zum Spielen an ein Konto gebunden werden müssen, etwa bei Games for Windows Live. Die Plattform Steam untersagt nicht nur den Weiterverkauf einzelner Spiele, sondern auch den des gesamten Nutzerkontos. Wer sich ein gebraucht gekauftes Computerspiel übertragen lassen will, dem bescheidet der Steam-Betreiber Valve trocken: »Wir akzeptieren keine Kaufbelege von Online-Auktionshäusern oder Gebrauchthändlern.«

Wie rigide die Restriktionen ausfallen, variiert dabei von Anbieter zu Anbieter. Die deutsche Plattform Gamesload erlaubt beispielsweise den Weiterverkauf aller Titel mit Ausnahme der Programme von Electronic Arts.

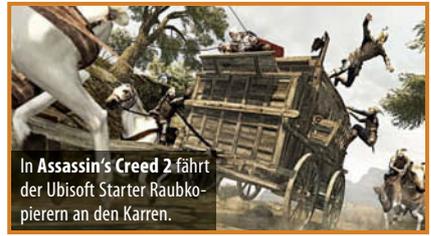
Den Gebrauchtmärkte für Computerspiele stillzulegen ist eines der erklärten Ziele vieler Spielehersteller, darunter Electronic Arts. Wer erwartet, dass die Firmen als Ausgleich für die eingeschränkten Käuferrechte die Preise für Download-Spiele senken, wird bislang enttäuscht. Neuerscheinungen kosten bei allen großen Online-Plattformen trotz deutlicher Spareffekte (keine Verpackungs- und Logistikkosten) genauso viel wie die klassische Schachtel im Laden. **CS**

## Steam-Verschnitt von Ubisoft

**Der Publisher will seine Spiele jetzt mit einem Online-System vor Raubkopierern schützen.**

Ubisoft wird zukünftig nicht mehr auf traditionellen Datenträger-Kopierschutz setzen. Mit **Assassin's Creed 2** führt der Publisher den »Ubisoft Starter« ein. Wenn Sie

künftig ein Ubisoft-Spiel beginnen, aktiviert sich dieses Programm, wählt sich ins Internet ein und verifiziert, dass Sie keine Raubkopie nutzen. Damit das System Sie wiedererkennt, müssen Sie wie bei Steam ein Benutzerkonto anlegen. Mit dem Ubisoft Starter können Sie Ihre Spielstände nun wahlweise anstatt auf Ihrer Festplatte auch auf dem zentralen Ubisoft-Server ablegen. Dann müssen Sie aber nicht nur beim Spielstart, sondern ständig online sein. Wie das System im Einzelfall funktioniert, lesen Sie in unserem Test zu **Assassin's Creed 2** auf Seite 20. **FAB**



In **Assassin's Creed 2** fährt der Ubisoft Starter Raubkopierern an den Karren.

## Radeon HD 5870 mit 2,0 GByte RAM

**Asus bringt eine übertaktete Spezial-Version der Radeon HD 5870 mit massig Videospeicher auf dem Markt.**

Unter dem Namen »Republic of Gamers« vermarktet Asus nicht nur spezielle High-End-Mainboards, sondern auch Grafikkarten. Neuestes Mitglied der elitären Spielerepublik wird eine Radeon HD 5870 mit einem um 50 MHz erhöhten Chiptakt (900 statt 850 MHz), einem 100 MHz schnelleren Speicher



(4.900 statt 4.800 MHz) und doppeltem GDDR5-Speicher (2,0 statt 1,0 GByte). Um die Karte mit Strom zu versorgen, brauchen Sie zwei 8-Pin-Stromstecker. Wann genau die **Radeon HD 5870 Matrix** zu welchem Preis erscheint, ist noch nicht bekannt. **HW**

Die ohnehin schon pfeilschnelle Radeon HD 5870 peppt Asus mit höheren Taktraten und doppeltem Speicher weiter auf.



## Der Witcher kriegt Verstärkung

**Die Macher des Science-Fiction-Shooters They arbeiten seit einigen Monaten an The Witcher 2 mit.**

Das polnische Entwicklerstudio Metropolis Software hat seinen Ego-Shooter **They** bis auf Weiteres eingestellt. Stattdessen helfen die Programmierer CD Projekt bei der Entwicklung von **The Witcher 2**. Der polnische Publisher und Entwickler CD Projekt hatte Metropolis 2008 aufgekauft und konzentriert nun all seine Angestellten ganz auf **The Witcher 2**.

Um **They** stehe es derzeit aus wirtschaftlichen Gründen schlecht, so Marcin Iwinski, einer der Mitbegründer von CD Projekt. Ganz vom Tisch sei die Science-Fiction-Ballerei, die zunächst für Ende 2009 angekündigt, dann aber immer wieder verschoben wurde, damit aber noch lange nicht. **The Witcher 2** soll im März offiziell vorgestellt werden, vielleicht hat CD Projekt bis dahin auch einen deutschen Publisher an der Hand. **FAB**

► [GameStar.de-Quicklink: 6720](#)

## Dead Space 2 nicht für den PC?

**Ob der Weltraum-Ingenieur Isaac Clarke auch auf dem PC wieder Mutanten in Häppchen zerlegen darf, hat Electronic Arts noch nicht entschieden.**

In den kürzlich veröffentlichten Geschäftsberichten von EA wird **Dead Space 2** nur für Playstation 3 und Xbox 360 aufgeführt. Auf der deutschen Website des Publishers ist aber nach wie vor die Rede von einer PC-Fassung von **Dead Space 2**. Auf unsere Nachfrage beim hiesigen Produktmanagement sagte man uns, dass man die PC-Version eigenmächtig addiert habe, weil man von einem Tipp-

fehler in den Daten des Titels ausgegangen sei. Die amerikanische Niederlassung hingegen verkündete auf der Firmen-Website EA.com, man denke derzeit lediglich darüber nach, den zweiten Teil der Horror-Saga für den PC zu veröffentlichen. Da sich das Spiel trotz sehr guter Kritiken (GameStar-Wertung: 87) für unsere liebste Plattform nur schleppend verkauft hat, rechnen wir mit dem Schlimmsten, hoffen aber, dass EA die Fans der PC-Version nicht vor den Kopf stößt und sich für eine hochwertige Portierung entscheidet. **PET**

► [GameStar.de-Quicklink: 6644](#)

### Leser-Charts Januar

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

Quelle: GameStar-Mitmachern 03/2010, Mitmachern: ► [GameStar.de-Quicklink: 4483](#)

## Call of Duty

**Der neueste Teil kommt schon Ende des Jahres.**



**Modern Warfare 2** ist nach Ansicht von Activision nicht zu schlagen.

Activision will bereits für das diesjährige Weihnachtsgeschäft ein neues **Call of Duty** in die Läden bringen, das schon seit Mitte 2009 in Entwicklung ist. Bei wem, verrät der Publisher noch nicht. Höchstwahrscheinlich ist diesmal wieder Treyarch für die Entwicklung verantwortlich – das Studio wechselt sich traditionell mit Infinity Ward, den Seriengründern, bei der Produktion ab. Wir spekulieren: Der neueste Teil könnte in Vietnam spielen. Der Activision-Chef Mike Grifith erwartet allerdings nicht, nach **Modern Warfare 2** einen weiteren Verkaufsrekord aufstellen zu können: »Modern Warfare 2 war beispiellos. Wir erwarten das nächste mal mehr Konkurrenz.« **FAB**



## Kunde Idiot

Ganz am Ende der Erklärungswebseite zu Ubisofts neuer Online-Plattform steht eine sehr gute Frage: »Warum zwingt Ubisoft seine loyalen Kunden dazu, ein Konto anzulegen, wenn sie nur Solotitel spielen wollen?« Die Antwort: »Wir hoffen, dass unsere Kunden genauso denken wie wir, dass ihnen ein Konto herausragende Spielerfahrungen und Dienstleistungen bietet, die ihnen andernfalls nicht zur Verfügung stünden.«

Ich weiß ja nicht, was die Kunden von Ubisoft so denken. Aber wenn sie ähnlich ticken wie ich, dann dürfte es etwa Folgendes sein: Was für eine armselige Ausrede! Jedem ist klar, was Ubisoft mit der Kontobindung bezweckt: Kunden fangen, Daten sammeln, Raubkopien und Gebrauchtverkäufe verhindern. Trotzdem setzt man uns Hohlphrasen wie »herausragende Spielerfahrungen« vor. Als ob sich Solo-Spieler mit Freuden in Ketten legen lassen, nur um ab sofort überall auf der Welt auf ihre Speicherstände zugreifen zu können – hallelujah!

Von mir aus soll Ubisoft die Online-Plattform einführen. Aber sie sollen aufhören, mir vorzulügen, dass es zu meinem Besten sei, wenn man mich zu etwas zwingt, das ich nicht haben will. Diese Dreistigkeit, diese Verlogenheit geht mir an der ganzen Kopierschutz-Debatte am meisten auf den Senkel. Eure Plattform hat Vorteile für mich? Dann überzeuge mich davon! Aber hört auf damit, mir weiß zu machen, das alles sei in meinem Interesse.

Ubisoft weiß genau: Wenn die Kunden eine Wahl hätten, dann würden viele der Online-Anmeldung die kalte Schulter zeigen. Deshalb bekommen sie keine. So einfach ist das.

Christian Schmidt,  
Stellv. Chefredakteur  
[christian@gamestar.de](mailto:christian@gamestar.de)



## Feuer im Loch!

Wie würden Sie »indian country« übersetzen? Mit »Wilder Westen«? Das klingt nach Lagerfeuer-Romantik, Cowboy und Schießereien. Für den amerikanischen Soldaten bedeutet »indian country« aber etwas ganz anderes. Mit »indian country« bezeichnen GIs seit dem Vietnamkrieg Feindesland, präziser: ein Gebiet, in dem zwar alle Zivilisten freundlich tun, man aber nie weiß, von wem man gleich eine Kugel in den Rücken bekommt. Man muss also schon ein Depp sein, um den Satz »This is all indian country!« aus dem Munde eines Soldaten mit »Das ist wie im Wilden Westen hier!« zu übersetzen. Doch während sich US-Entwicklerstudios extra Militärberater leisten, etwa auch um glaubwürdige Soldatensprache zu vermitteln, ist hierzulande wohl sogar bei Mega-Projekten der Praktikant für die Übersetzung zuständig – der obengenannten Fehler stammt aus Modern Warfare 2. Nahezu jeder Militär-Shooter ist grausig ins Deutsche übertragen! Warum benutzen die Publisher hierzulande nicht einfach die entsprechende Bundeswehrsprache? Ein knackiges »Stelluuuuung!« statt »Take cover!«, oder »Liegt!« statt »Fire in the hole!«? Immerhin haben wir hierzulande Abertausende computerspielende junge Männer, die einschlägige Erfahrung mit solchen Sprüchen haben. Für die wäre die Stimmung in so einem Spiel doch gleich eine ganz andere. Außerdem sollten die sich mal bitte bei Activision um eine Praktikantenstelle bewerben.

Fabian Siegmund,  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

## Stagnation in Azeroth

World of Warcraft wächst nicht mehr, doch Blizzard hat schon eine Lösung.

Mike Morhaime ist daran gewöhnt, Rekordzahlen zu verkünden, vor allem, wenn es um **World of Warcraft** geht. Doch als der Blizzard-Präsident auf einer Telefon-Pressekonferenz die aktuellen Abonentenzahlen nennt, sind die Zuhörer erstaunt: 11,5 Millionen bezahlte Spielerkonten gibt es weltweit, genauso viele wie schon im Dezember 2008. Das erfolgreichste Online-Rollenspiel stagniert, und das hat seine Gründe. Etwa der Hickhack um die chinesische Version, deren Server nach einem turbulenten Betreiberwechsel wochenlang abgeschaltet blieben. Außerdem verführt die Demo laut



Morhaime nur rund 30 Prozent ihrer Spieler dazu, über die zehnte Charakterstufe hinaus in Azeroth zu verweilen. Deshalb möchte Blizzard den Einstieg demnächst fesselnder gestalten, vor allem im nächsten Addon **Cataclysm**. Darin wird die altbekannte Spielwelt umgestaltet, außerdem kommen zwei neue Rassen (Worge, Goblins) hinzu. Ob das wirklich Neulinge an- sowie Aussteiger zurücklockt und ob Mike Morhaime bald wieder Rekordzahlen verkünden darf, das erfahren wir, wenn **Cataclysm** im Laufe des Jahres erscheint.

GR

►GameStar.de-Quicklink: 6583

Im Addon **Cataclysm** wandelt sich das altbekannte Azeroth. Durchs einst friedliche Brachland brodelt ein Lavastrom.

**975.000**  
Euro  
**Strafe**  
muss der  
**Australier zahlen,**  
der die Raubkopie von  
**Super Mario Bros. Wii**  
in Umlauf gebracht hat.

### Verkaufs-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Modern Warfare 2	
2	NEU	Mass Effect 2	
3	NEU	Star Trek Online (Silver Edition)	
4	NEU	Die Sims 3: Luxus-Accessoires	
5	(2)	Die Sims 3	
6	(3)	Dragon Age: Origins	
7	(4)	Fußball Manager 2010	
8	(5)	Counterstrike: Source	
9	WIEDER DA	Grand Theft Auto 4	
10	NEU	Star Trek Online (Standard Ed.)	
11	(8)	WoW: Wrath of the Lich King	
12	(6)	Die Sims 3: Reiseabenteuer	
13	(7)	James Cameron's Avatar	
14	(9)	Risen	
15	(13)	Anno 1404	
16	(11)	Aion	
17	(10)	Left 4 Dead 2	
18	WIEDER DA	Die Sims 2	
19	(14)	Borderlands	
20	NEU	King Arthur	

Stand: 16. Februar 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn

## Activision schließt Studios

Musikspiele kommen bei den Spielern aus der Mode, die dazugehörigen Entwickler leiden darunter.

Trotz des Verkaufserfolgs von **Modern Warfare 2** fällt die Bilanz von Activision Blizzard für das Geschäftsjahr 2009 negativ aus. Die Verluste in Höhe von 286 Millionen Dollar begründet der Publisher durch einen Einbruch bei Musikspielen wie **Guitar Hero**, **Band Hero** und **DJ Hero**. Das Geschäft mit den Party-Titeln ist laut der Financial Times im vergangenen Jahr von 1,4 Milliarden Dollar auf etwa die Hälfte geschrumpft. Als Reaktion hat Activision Blizzard massive Personalkürzungen bei seinen internen Studios vorgenommen. Radical, der Entwickler des Action-Titels **Prototype**, hat mit 90 Mitarbeitern etwa die Hälfte der Belegschaft verloren, bei Never-

soft, bekannt für die **Tony Hawk**-Reihe, mussten fünfzig Angestellte gehen. Luxoflex (**Transformers: Revenge of the Fallen**) und Underground Development (**Guitar Hero: Van Halen**) wurden komplett geschlossen, Red Octane, die **Guitar Hero**-Erfinder, dem Activision-Hauptquartier einverleibt.

SD



Gitarren weg, **ausgerockt**: Der Musikspiel-Boom ist wohl vorbei.