



Modern-Warfare-Macher in die Wüste geschickt

+ GameStar.de

Aktuelle News als
RSS-Feed
► Quicklink: C2

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Activision liefert sich eine Schlammschlacht mit Infinity Ward.

Am 1. März 2010 hat Activision die Infinity-Ward-Studiobosse Jason West und Vince Zampella wegen angeblichen Vertragsbruchs und Gehorsamsverweigerung gefeuert. Infinity Ward gehört seit 2003 zu Activision Blizzard. West und Zampella verklagen nun den ehemaligen Arbeitgeber aufgrund einer noch ausstehender Gewinnbeteiligung an **Modern Warfare 2**. Robert Schwartz, der Anwalt der beiden, erklärt: »Activision hat sich geweigert, die Vereinbarungen einzuhalten und verspottet den im Staat Kalifornien geltenden Grundsatz, dass Arbeitgeber ihren Angestellten das zu bezahlen haben, was diese verdient haben.«

Ausschlaggebend für den Rausschmiss dürfte aber ein Streit über die Namensrechte der Marke **Modern Warfare** sein, die nach Ansicht von Zampella und West bei Infinity Ward liegen. Die Internetseite g4tv.com berichtet, ihr lägen interne Schreiben von Activision Blizzard vor, wonach der Publisher befürchte, die beiden könnten mit **Modern Warfare** in Zukunft eigene Geschäfte machen, womöglich sogar beim Konkurrenten Electronic Arts – schließlich waren Zampella und West früher bei EA für die **Medal of Honor**-Spiele zuständig. In Anbetracht dieser

Entwicklungen erscheint die Namensgebung der **Modern Warfare**-Reihe in einem neuen Licht. Wir erinnern uns: **Modern Warfare 2** erhielt erst nach einigem Hin und Her den Namenszusatz **Call of Duty**. Damals hieß es, dies diene dem höheren Wiedererkennungswert. Vermutlich sollte das aber vor allem die Position von Activision stärken, denn die Verwertungsrechte der **Call of Duty**-Serie liegen beim Publisher.

Jason West reagierte auf die Kündigung geschockt: »Wir haben nicht nur viel Herzblut in diese Firma gesteckt und ein Entwicklerstudio von Weltklasse erschaffen, sondern auch Mitarbeiter angeworben, mit denen wir stolz für fast zehn Jahre zusammengearbeitet haben.« Wider Erwarten packen besagte Mitarbeiter dennoch nicht reihenweise die Koffer: Wie die Internetseite Kotaku.com durch eine Quelle bei Infinity Ward herausgefunden haben will, soll Activision auch die Gewinnbeteiligung der übrigen Mitarbeiter des Studios zurückhalten. Denn wenn die ehemaligen Weggefährten den Ex-Infinity-Ward-Bossen folgten, verlören sie entsprechende Ansprüche, so die Website. Stimmung und Moral innerhalb des Studios seien entsprechend im Keller. **FAB**

Commodore bringt neue »Brotkiste«

Neue Tastatur-PCs sollen alten Ruhm wieder aufleben lassen.

Im Juni will Commodore mit einem Tastatur-PC an die alten Erfolge von C64 und Amiga anknüpfen. Ob das gelingt, scheint allerdings fraglich, waren die Klassiker doch vor allem wegen der vielen Spiele so beliebt. Auf Prozessor-Seite bietet der Tastatur-PC ausreichend Rechenleistung, hier kommen Intel Core-2-CPUs (inklusive der Vierkern-Modelle) zum Einsatz.

Das Mainboard mit Intel G31-Chipsatz bie-

tet aber nur einen integrierten GMA-3100-Grafikchip, der zwar DirectX 9.0c unterstützt, für aktuelle Titel aber viel zu langsam ist und sich auch nicht durch ein stärkeres Modell ersetzen lässt. Zusätzlich bietet der mit Windows 7 oder Linux ausgestattete PC bis zu 4,0 GByte DDR2-RAM, eine SATA2-Festplatte und ein optisches Laufwerk. Ein Touchpad, W-LAN und USB-Anschlüsse sind ebenfalls vorhanden. Verkaufsstart ist im Juni, ein Name sowie die Preise stehen noch nicht fest. Spieler können den neuen Commodore getrost vergessen, Nostalgiker sollten lieber den originalen Brotkasten aus dem Keller holen. **FK**



Höllенross für Atlantica Online

GameStar-Leser bekommen ein mächtiges Reittier.

Falls Ihnen herkömmliche Online-Rollenspiele zu gleichförmig ablaufen, sollten Sie das kostenlose **Atlantica Online** (Test in GS 03/10: 77 Punkte) mit seinem rundenbasierten, an **Heroes of Might an Magic** erinnernden Kampfsystem ausprobieren; Sie finden es auf der XL-DVD. Exklusiv für GameStar-Leser gibt es bis zum 31.04.2010 unter **► Quicklink: 6767** das Höllenross. Zusätzlich legen wir noch zehn Segenstränke drauf. Die werten Ihre Spielzeit gleich dreifach auf: Jeder Trank erhöht für die Dauer von 50 Kämpfen ausgeteilten Schaden auf 150%, die Verteidigung auf 110%, und jeder besiegte Gegner bringt 150% der normalen Erfahrungspunkte. Da lässt es sich schnell auf Stufe 30 leveln, die benötigen Sie nämlich für den Höllenritt. **MT**

Das Höllenross gibt es exklusiv für GameStar-Leser.



GlaDOS, die mordlüsternde KI des Vorgängers, feiert hoffentlich ein Comeback in Portal 2.



Portal 2

Das wohl ungewöhnlichste Spiel der letzten Jahre bekommt demnächst einen Nachfolger.

Valve hat offiziell **Portal 2** angekündigt. Harte Fakten zum Knobelspiel sind allerdings noch spärlich gesät. So bestätigte der Firmenchef Gabe Newell bislang

nur, dass der Musiker Jonathan Coulton wieder mit von der Partie ist. Der hatte schon im ersten **Portal** für die Musikuntermalung und den brillanten Song **Still Alive** gesorgt. Valves Marketing-Vizepräsident Doug Lombardi verspricht indes Großes: »Portal war so kurz, weil es nur ein Test war. Portal 2 hingegen wird ein richtiges Spiel.« Entsprechend arbeitet ein größeres Team an der Entwicklung der Fortsetzung, außerdem wird **Portal 2** als eigenständiges Vollpreisspiel auf den Markt kommen. **Portal**-Fans können in Teil 2 nicht nur auf mehr Testkammern, neue Charaktere, eine tiefer gehende Story und die Rückkehr der mörderisch-lustigen Künstlichen Intelligenz GlaDOS hoffen, sondern auch auf einen Koop-Modus. Valve-Chef Newell ist sich jetzt schon sicher: »Portal 2 ist das beste Spiel, das wir je gemacht haben.« Dazu wird die Entwicklerin des ersten Teils, Kim Swift, wohl ihre ganz eigene Meinung haben. Die hatte Valve im Dezember 2009 verlassen. Das Unternehmen hatte ihr nämlich in letzter Minute verboten, an einem Wettbewerb im Rahmen der Games Developers Conference (GDC) im März 2009 teilzunehmen. Hintergrund: In dem Wettbewerb ging es um die Thematisierung von Sex in Spielen. Das war dem **Left 4 Dead**-Entwickler zu hart. **FAB**

► Quicklink: 6761



2, 4, 6... zu viel!

Sechs Rechenkerne stecken in Intels Core i7 980X. Und AMD zieht bald nach – in der Theorie 50 Prozent mehr Leistung! Nach den Benchmarks steht aber fest: kein Fitzelchen mehr Spiele-Power durch sechs statt vier Kerne. Überraschend kommt das allerdings nicht. Die ersten Dual-, Triple- oder Quad-Core-CPU's brachten in Spielen ebenfalls keinerlei Vorteile.

Denn jahrzehntelang programmierten die Entwickler nur mit Blick auf Single-Core-CPU's. Versprechen wie »15,0 GHz im Jahr 2010« von Intel bestärkten die Entwickler darin. Schluss war allerdings bei nicht einmal 4,0 GHz. Und nun sollten es die ersten Dual-Cores richten. Die Programmierer würden mit den zusätzlichen Kernen schon etwas Sinnvolles anstellen, so die Hoffnungen.

Und die Entwickler optimierten brav auf Dual- und dann auch auf Quad-Cores – aber Jahre nach deren Einführung. Wenn es so schleppend weitergeht, können auch die Sechskerner frühestens in einigen Jahren ihr Potential ausspielen. Und mit den Ende des Jahres erwarteten Achtkernern geht das Spiel dann wieder von vorne los.

Deshalb ist jetzt Umdenken angesagt: Die Entwickler sollten ihre Engines von Anfang an so konzipieren, dass sie sich in fast beliebig viele parallel berechenbare Teilaufgaben zerlegen lassen, statt sich stur am kleinsten gemeinsamen (Kern)-Nenner zu orientieren. In Zukunft führt daran sowieso kein Weg vorbei, denn bei acht Kernen wird längst nicht Schluss sein.

Florian Klein, Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Onlive

Das Computerspiel-Streaming-System wird in den USA zur E3 aktiviert; noch keine Details für Europa.

Statt Spiele bei sich zu Hause auf dem PC zu installieren, können Sie sie mithilfe des Streaming-Systems »Onlive« komplett über das Internet abrufen. Das Onlive-Serverzentrum soll dabei die Rechenarbeit übernehmen und Ihnen die fertigen Bilder auf den Monitor schicken. So können auch Nutzer schwächerer Hardware in den Genuss von High-End-Titeln kommen. Wie die Entwickler auf der GDC verkündeten, startet Onlive zur



E3 am 17. Juni 2010, allerdings zunächst nur in den USA. Für 14,95 Dollar im Monat haben amerikanische Spieler dann Zugriff auf Titel wie **Assassin's Creed 2** oder **Metro 2033**. Der Beta-Test von Onlive ernüchert allerdings: Um einigermaßen ruckelfrei spielen zu können, brauchen die Kunden mindestens DSL 6000, müssen in der Nähe des Rechenzentrums wohnen und benötigen trotzdem noch einen recht starken PC. Das System ist außerdem für eine präzise Maussteuerung nicht schnell genug. Ob, wann und zu welchem Preis Onlive in Europa ans Netz geht, ist derzeit noch nicht bekannt. **FAB**

► Quicklink: 6757

Leser-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Dragon Age: Origins
2	(2)	Modern Warfare 2
3	(3)	Mass Effect 2
4	(4)	Anno 1404
5	(9)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(6)	Call of Duty 4: Modern Warfare
7	(5)	Risen
8	(13)	Battlefield 2
9	(7)	Grand Theft Auto 4
10	NEU	Bioshock 2
11	(8)	Fallout 3
12	NEU	Battlefield: Bad Company 2
13	NEU	Anno 1404: Venedig
14	(11)	Warcraft 3: The Frozen Throne
15	(12)	Diablo 2
16	(19)	Empire: Total War
17	(17)	Crysis
18	(10)	Mass Effect
19	WIEDER DA	Baldur's Gate 2
20	NEU	Drakensang: Am Fluss der Zeit

Quelle: GameStar-Mitmachern 04/2009. Mitmachen: ► GameStar.de-Quicklink: 4483



Test Drive Unlimited 2

Atari kündigt Nachfolger zum Rennspiel an.

Test Drive Unlimited 2 kommt. Wie im Vorgänger heizen Sie darin über eine frei befahrbare Insel – Ibiza. Dabei treten Sie in Rennen gegen KI-Konkurrenten oder andere Spieler an. In Teil 2 bauen die Entwickler ein detailliertes Schadensmodell ein, außerdem wird es Wetter- und Tageszeitenwechsel geben. Atari will die Spielwelt regelmäßig mit Zusatzinhalten auffüllen. **Test Drive Unlimited 2** soll Ende 2010 erscheinen. **NG**

► Quicklink: 6770



Big Media

Warner Interactive entwickelt ein Herr-der-Ringe-Spiel. Das Interessante daran ist nicht das Spiel, sondern die Tatsache, dass es von Warner Bros. kommt, einem der weltgrößten Medienkonzerne.

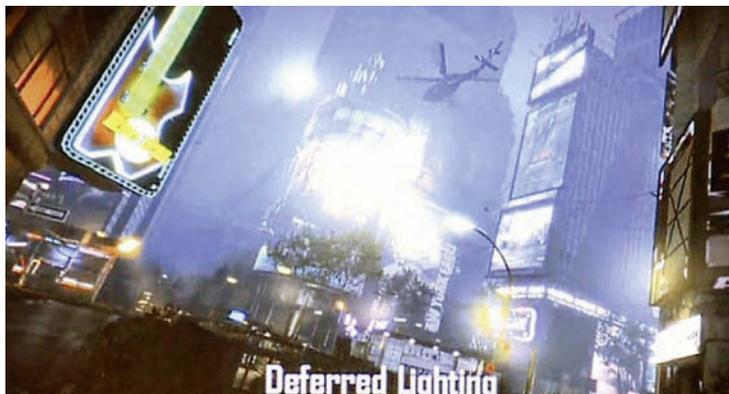
Die Spielebranche ist das Grab der Unterhaltungsgiganten. Seit Jahrzehnten versuchen die Film- und Fernsehkolosse, das neue Medium zu erobern. Die meisten waren schnell wieder weg vom Fenster. Virgin gehörte mal C&C, Bertelsmann besaß mal die GTA-Serie, News Corp., das Medienimperium von Rupert Murdoch, führte ab 1994 die Tochterfirma Fox Interactive, die Aliens vs. Predator und No One Lives Forever herausbrachte. 2003 schluckte Vivendi die Reste. Es ist noch kein Jahr her, dass Viacom (MTV) mit Midway auf die Nase fiel, das 2009 Pleite ging.

Woran liegt's? Zum einen haben die Giganten zwar viel Geld und Geltungsbewusstsein, aber selten Ahnung oder langen Atem, deshalb kaufen sie zu, statt selbst aufzubauen – oft mäßige Studios und überbewertete Lizenzen. Der Spielmarkt ist ein riskantes Pflaster, er wird leicht unterschätzt; wer schlecht durchdachte Produkte entwickelt, versenkt schnell zig Millionen.

Umso interessanter, dass Warner offenbar mit aller Macht in den Hardcore-Markt will. Seit einigen Jahren kaufen die Amerikaner ein: Studios (Monolith, Snowblind, Surreal, Rocksteady) und Marken (Herr der Ringe, Mortal Kombat). Womöglich wächst hier der nächste Großpublisher heran.

Vielleicht aber auch nur der nächste Pleitekandidat.

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de



CryEngine 3

Crytek wirbt auf der GDC mit imposanten Szenen für die neue hauseigene Grafik-Engine.

Auf der Game Developers Conference Mitte März in San Francisco zeigte Crytek in einem Trailer die Fähigkeiten der CryEngine 3. Die wendet sich stark an die Programmierer von Konsolenspielen und erlaubt das gleichzeitige Entwickeln für PC, Playstation 3 und Xbox 360. Vor allem Beleuchtung mit vielen

Lichtquellen in Echtzeit sowie in Sekundenschnelle durch Shader veränderbare Oberflächentexturen sollen für Abwechslung bei der Grafik sorgen. Dazu kommen nicht nur zerstörbare, sondern auch verformbare Objekte. GameStar gegenüber zeigte sich Crytek auf der GDC sehr erfreut über die Geschäftsentwicklung, die Nachfrage nach der CryEngine 3 sei enorm, so Pressesprecher Jens Schäfer.

FK

► Quicklink: 6754

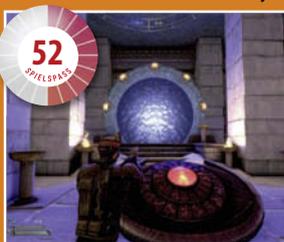
Vielversprechend: Eine aus **Crysis 2** stammende Stadt-szene bei Nacht.

Tests auf GameStar.de

Diese drei Spiele haben es aus Platzgründen nicht ins Heft geschafft. Sie finden die kompletten Tests auf GameStar.de unter dem jeweiligen Quicklink.



Age of Alexander: Altmodische Echtzeit-Strategie für Fortgeschrittene.
► Quicklink: 6758



Stargate: Resistance: Dünner Multiplayer-Shooter ohne echtes Stargate-Flair.
► Quicklink: 6759



Star Wolves 3: Civil War: Komplexe, aber teils spröde Weltraum-Taktik.
► Quicklink: 6727

LotR: War in the North

Action-Rollenspiel mit Koop-Modus in Tolkiens Mittelerde.

Nachdem Warner Bros die Film- und Buchrechte an **Der Herr der Ringe** von Electronic Arts gekauft hat, gibt das Filmstudio jetzt die Entwicklung ihres ersten Spiels in Tolkiens Fantasy-Universum bekannt: **The Lord of the Rings: War in the North**. Dabei handelt es sich um ein Action-Rollenspiel, dessen Hauptaugenmerk auf dem Koop-Modus für bis zu drei Spieler liegt. Wie der Titel andeutet, dreht sich das Geschehen nicht um die Ring-Geschichte aus Tolkiens Werk, sondern um den Krieg im Norden Mittelirdes. Dennoch sollen Sie im Lauf des Spiels auf bekannte Charaktere stoßen, deren Aussehen und Stimmen den Figuren aus den Filmen entsprechen. Warner Bros lässt noch offen, wann **War in the North** erscheint, wir rechnen mit einer Veröffentlichung 2011.

NG

► QL: 6762

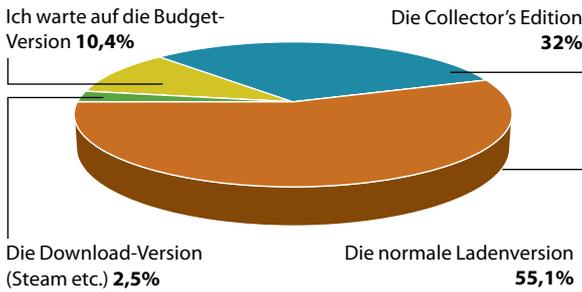


Verkaufs-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Battlefield: Bad Company 2	
2	NEU	Assassin's Creed 2	
3	NEU	Command & Conquer 4	
4	(1)	Modern Warfare 2	
5	NEU	Anno 1404: Venedig	
6	NEU	Napoleon: Total War	
7	NEU	Dawn of War 2: Chaos Rising	
8	NEU	Supreme Commander 2	
9	NEU	Drakensang: Am Fluss der Zeit	
10	NEU	Silent Hunter 5	
11	NEU	Dragon Age: Awakening	
12	NEU	Metro 2033	
13	(5)	Die Sims 3	
14	NEU	Assassin's Creed 2 (Black Edition)	
15	(8)	Counterstrike: Source	
16	(15)	Anno 1404	
17	(6)	Dragon Age: Origins	
18	(2)	Mass Effect 2	
19	(11)	WoW: Wrath of the Lich King	
20	NEU	Bioshock 2	

Quelle: 13. März 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn

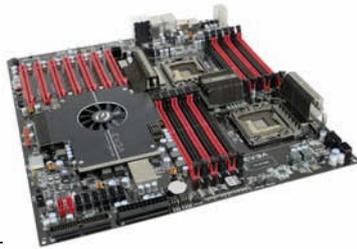
»Ein Spiel, auf das Sie sich seit langem freuen, erscheint. Welche Version kaufen Sie?«



Ergebnis: Alle Welt spricht vom Online-Vertrieb als das Geschäftsmodell der Zukunft. Unsere Leser pfeifen indes auf die neuen Vertriebskanäle der Publisher und kaufen sich mit überwältigender Mehrheit Spiele genauso wie immer: als Packung.

Wahnsinns-Mainboard von EVGA

600 Euro teuer, 50 Prozent größer als normale Platinen und mit sieben Grafikkarten-Slots – das EVGA Classified SR-2.



EVGA packt auf sein Riesen-Mainboard **Classified SR-2** im extragroßen HPTX-Format neben sieben PCI-Express-Steckplätzen für Grafikkarten noch zwölf DDR3-Speicherbänke und zwei Prozessorsockel vom Typ Intel 1366 für die aktuelle Core-i7-Serie. Selbstverständlich sind USB-3.0-Schnittstellen ebenso mit an Bord wie SATA für Festplatten, 7.1-Kanal-Onboard-Sound und zwei GBit-Netzwerk-Anschlüsse. Um all die Komponenten mit ausreichend Strom zu versorgen, finden Sie außer dem üblichen ATX-Stecker noch zwei weitere acht- und drei sechspolige Stromanschlüsse. Übertakter freuen sich außerdem über spezielle Tasten zum Zurücksetzen des BIOS und über Messpunkte, an denen sie mit entsprechenden Geräten die Spannung auslesen können. Wenn Sie das denn wollen. **HW**

► Quicklink: 6755

News-Ticker

- **Kane & Lynch:** Jamie Foxx wird in der Verfilmung des Actionspiels den Psychopathen Lynch spielen. Schon seit Oktober bekannt: Bruce Willis wird Kane mimen.
- **Internet Explorer 9:** Microsoft hat auf der hauseigenen Messe MIX10 die neueste Version des Internet Explorer vorgestellt. Der wird nur für Windows Vista und 7 erscheinen, ein genauer Termin steht noch nicht fest.
- **Crytek:** Die englische Niederlassung von Crytek hat sich den Namen Self Defense schützen lassen. Das könnte ein erster Hinweis auf ein neues Projekt sein.
- **Notebook:** Den in diesem Heft getesteten, brandneuen Sechskern-Prozessor Intel Core i7 980X verbauen einige Hersteller wie mySN oder Eurocom bereits in riesigen High-End-Notebooks. Portabel geht anders.
- **Red Faction 4:** Teil 4 der Science-Fiction-Ballerei soll im März 2011 erscheinen. Darin werden Sie die meiste Zeit des Spiels in Mars-Höhlen verbringen.
- **Arkham Asylum 2:** Einem Eintrag auf Imdb.com zufolge werden Two Face und Robin im nächsten Batman-Spiel auftreten. Besagte Hinweise sind mittlerweile allerdings wieder von der Seite verschwunden.

Bounty Bay Online: Gewinnspiel

Piraten trinken gern Rum und sind ständig auf der Suche nach Goldschätzen, auch im Online-Rollenspiel **Bounty Bay Online**. Rumpf und Schatztruhe dürfen also auf keinem Piraten-Schreibtisch fehlen. Damit Sie sich selbst wie ein Freibeuter fühlen können, verlosen wir ein exklusiv für GameStar gefertigtes Rechnergehäuse vom Profibastler Stefan Blass (Babeteche.de). Das einem Rumpf und einer Schatztruhe nachempfundene, aufwändig lackierte Casemod misst 50x62x35cm und besteht aus Holz, Kunststoff und Bauschaum. Wenn Sie dieses ganz besondere Rechnergehäuse sowie die dazu passende Piraten-Hängematte und einen Kompass gewinnen möchten, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus ► **Quicklink: 3980**. Leser ohne Internetanschluss schicken uns einfach eine Postkarte mit ihrem Namen, ihrer Adresse und der Nummer der Ausgabe.

Wenn Sie nun Lust auf **Bounty Bay Online** bekommen haben, können Sie sich unter <http://gamestar.bountybayonline.de> (► **Quicklink: 6756**) registrieren und bekommen das Landkampf-Starterpaket im Wert von 50 Punkten (circa 1,75 Euro) geschenkt. Der Code ist einmal pro Konto einlösbar und gilt nur für die Free2Play-Version von **Bounty Bay Online**.



Die attraktivste Verbindung von **Strategie** und **Rollenspiel!**



83% **GameStar**

83% **PLAYERS.DE**

80% **KG N**

82% **B Games**

84% **gama**



Jetzt im Handel

