

Modern-Warfare-Macher gründen neues Studio

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader



Die kürzlich gefeuerten Bosse von Infinity Ward, Jason West und Vince Zampella, gründen ein neues Studio und nehmen weitere ehemalige Arbeitskollegen mit. Blüht Infinity Ward jetzt aus?

Unter dem passenden Namen Respawn Entertainment haben Jason West und Vince Zampella ein neues Entwicklerstudio gegründet. Die beiden führenden Köpfe hinter **Call of Duty** und **Modern Warfare** waren erst vor kurzem von Activision Blizzard gefeuert worden. Der Publisher hatte seinen Angestellten vorgeworfen, insgeheim mit dem großen Konkurrenten Electronic Arts zu liebäugeln, vermutlich um mit der millionenschweren Marke **Modern Warfare** eigene Geschäfte zu betreiben – an Activision vorbei. Zufall oder nicht: Den Vertrieb der zukünftigen Respawn-Spiele wird nun tatsächlich Electronic Arts übernehmen. West und Zampella behalten dabei allerdings die Rechte an den von ihnen entwickelten Produkten, Electronic Arts dient nur als Geldgeber und Publisher. Damit erscheint die Rausschmiss-Affäre in neuem Lichte: Galt Activision zunächst als der große, böse Publisher, der seine fähigsten Männer aufgrund haltloser Vorwürfe feuert, steht nun die Frage im Raum, inwiefern West und Zampella die Ereignisse selbst in Gang gebracht haben, um letztlich das zu bekommen, was sie wollten (und nun haben): größere Unabhängigkeit, die vollständigen Rechte an ihren Entwicklungen – und damit letztlich auch mehr Geld. Activision muss nun um die Zukunft von Infinity Ward bangen: Immer mehr Mitarbeiter verlassen nach der Entlassung von West und Zampella das Studio, darunter etwa der Lead Designer Todd Alderman und der Lead Software Engineer Francesco Gigliotti. Sollten die beiden bei Respawn respawnen, also wieder auftauchen, wären wir nicht verwundert.

FAB

Bulletstorm

Epic Games (UT 3) und People can fly (Painkiller) arbeiten gemeinsam an einem Actionspiel.

Mitte April hat Electronic Arts den Science-Fiction-Shooter **Bulletstorm** angekündigt. Darin schlüpfen Sie in die Rolle des Soldaten Grayson Hunt, der auf einem außerirdischen Planeten nicht nur

gegen Mutanten, sondern auch seine früheren Vorgesetzten kämpft. Näheres zur Story verraten Epic Games und People can fly nicht, vielleicht gibt's ja keine. Immerhin erklären die Entwickler, dass man aufrüstbare Waffen sowie jede Menge gigantische Bossgegner plant und Ihnen einen KI-gesteuerten Cyborg namens Ishi Sato zur Seite stellt. Das schreit zwar nach einem Koop-Modus, der stehe laut EA aber derzeit nicht auf der Liste angedachter Spielelemente. Wir empfehlen hier einfach noch mal gründlich nachzudenken. **Bulletstorm** verwendet die Unreal Engine 3 und soll im ersten Quartal 2011 erscheinen.

DM

► Quicklink: 6800



iPad angetestet

Seit Anfang April gibt es das iPad in den USA. Wir haben's ausprobiert – auch mit Spielen.

Optisch sieht das iPad aus wie ein 10-Zoll-iPhone, die Bedienung ist identisch. Das scharfe Display ist eines der Highlights, obwohl es bei schnellen Bewegungen schliert – kein Wunder bei der langsamen Reaktionszeit von 40 ms. Wir haben auf iTunes viele bekannte Ableger von PC-Spielen entdeckt (**Mirror's Edge**, **Need for Speed**), dazu kommen unzählige Apps und Minispiele. Im Praxistest erweist sich das iPad vor allem als Plattform für Spiele für zwischendurch, aber auch aufwändigere Titel wie **C&C: Red Alert** oder Rennspiele wie **Real Racing** sind im Programm. PC-Spieler sollten vor einem Kauf unbedingt Probe-spielen, weil Hardware und Software wie beim iPhone ein geschlossenes System bilden. Mangels USB-Ports, Kartenleser und Kamera lassen sich Fotos und Videos nur über iTunes aufs iPad bekommen; direkten Zugriff auf die Festplatte gibt es ebenfalls nicht.

HW

► Quicklink: 6790



Das iPad sorgt in den USA für derart viel Furore, dass Apple den Verkaufsstart für Deutschland um einen Monat auf Ende Mai verlegt hat.



Online-Alterskennzeichnung

Jetzt sollen auch Webseiten und Browser Spiele mit Altersfreigaben versehen werden – zunächst nur freiwillig.

Die Ministerpräsidenten der Länder haben Ende März den Entwurf eines neuen Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV) verabschiedet. Der JMStV trat am 1. April 2003 in Kraft und regelt den Jugendschutz im Rundfunk und bei Telemedien wie dem Internet. Die Neufassung sieht vor, dass Betreiber von Internetseiten zukünftig ihre Web-Angebote selbstständig in die gängigen Altersfreigaben kategorisieren. Dazu können die Betreiber ihre Inhalte von anerkannten Jugendschutz-Einrichtungen einstufen lassen, etwa von der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter. Alternativ sollen jugendgefährdende Internet-Inhalte nur noch nachts »gesendet« oder mit einer Alterskontrolle gesichert werden. Wie das genau zu funktionieren hat, wird aus dem ersten Entwurf der Neufassung nicht klar. Die Maßnahmen bleiben bis auf Weiteres freiwillig, Kritiker sehen darin jedoch den ersten Schritt zu einer Zwangskennzeichnung. Der Entwurf wird nun den Landtagen vorgelegt und tritt dann voraussichtlich am 10. Juni in Kraft. **FAB**

► Quicklink: 6796



Was mit Internet

Durchdacht? Durchdacht wirkt der Entwurf für den neuen Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) nicht. Website-Betreiber sollen ihre Angebote in Zukunft in die gängigen Altersfreigaben kategorisieren, etwa durch die FSM (Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia). Nun haben Websites aber die Eigenheit, keine starren Gebilde zu sein. Von einer auf die andere Sekunde können neue Inhalte auftauchen. Die FSM müsste folglich rund um die Uhr aufpassen. Die erste Alternative: den Seiten vorgeschaltete Altersabfragen. Die dienen aber einzig dazu, dass sich der Webmaster darüber kaputt lachen kann, wie viele über 90jährige sich für sein Angebot interessieren. Die zweite Alternative: bestimmte Inhalte nur nachts zugänglich zu machen wie Schmuddelfilmchen im Fernsehen. Wer aber hindert eigentlich 16jährige daran, nach 00:00 Uhr die Flimmerkiste einzuschalten? Die gleichen, die es jetzt und in Zukunft auch nicht interessiert, ob ihre Kinder nachts noch vor dem Rechner sitzen? Keine der Maßnahmen schützt vor nicht altersgerechten Inhalten, zumal das ohnehin erst mal nur auf freiwilliger Basis stattfinden soll und lediglich für hiesige Anbieter gilt. Das Internet kennt aber keine Staatsgrenzen. Für einen effektiven Schutz fehlt schlicht die Infrastruktur, also die Technik. Was sich die Herren Ministerpräsidenten da ausgedacht hat, ist nichts als heiße Luft. Aber immerhin haben sie mal was mit dem Internet gemacht.

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Starcraft-Wettskandal

Namhafte südkoreanische Starcraft-Profis sollen Spiele manipuliert haben, um sich durch illegale Wetten eine goldene Nase zu verdienen.



Starcraft ist ein koreanischer Volkssport.

Seit 2006 sollen zahlreiche professionelle südkoreanische Starcraft-Spieler absichtlich nationale und internationale Partien verloren haben, um bei Wetten auf die besagten Matches zu gewinnen. Andere E-Sportler sollen geheime Replays ihrer

Team-Kollegen an illegale Wettkartelle verkauft haben, um so deren Stärken und Schwächen preiszugeben. Aus rechtlichen Gründen nennen die koreanischen Behörden die Namen der Verdächtigen nicht, zu den Betrügern soll aber auch Ma Jae-Yoon alias »sAviOr« gehören, einer der besten Starcraft-Profis aller Zeiten. Der hatte in der Saison 2007/2008, dem vorläufigen Höhepunkt der Betrügereien, auffällig schlecht gespielt. Nun liegt der Verdacht vor, dass sAviOr absichtlich verloren habe. In Korea nimmt Starcraft einen ähnlichen Stellenwert ein wie hierzulande Fußball: Mehr als 10 Millionen Koreaner schauen sich regelmäßig E-Sport-Matches im Fernsehen an. Entsprechend groß ist der Wirbel um den Skandal. **FAB**

► Quicklink: 6798

Leser-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Bad Company 2
2	(1)	Dragon Age: Origins
3	(2)	Modern Warfare 2
4	(3)	Mass Effect 2
5	(5)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(11)	Fallout 3
7	NEU	Assassin's Creed 2
8	WIEDER DA	Modern Warfare
9	(7)	Risen
10	13)	Anno 1404: Venedig
11	(4)	Anno 1404
12	(8)	Battlefield 2
13	(14)	Warcraft 3: The Frozen Throne
14	(18)	Mass Effect
15	NEU	Metro 2033
16	(15)	Diablo 2
17	(17)	Crysis
18	(20)	Drakensang: Am Fluss der Zeit
19	NEU	Dragon A.: Origins – Awakening
20	WIEDER DA	Half-Life 2

Quelle: GameStar-Mitmachbaren 05/2010, Mitmachden: »GameStar.de-Quicklinks: 4483



Der Strategie-Klassiker mutiert zum Actiontitel.

X-COM wird fortgesetzt – Freude! Es wird ein Ego-Shooter – Schock! Verantwortlich für den Umbau zeichnet das Entwicklerstudio 2K Australia, das an Bioshock 2 mitgearbeitet hat. »Mit X-COM wird das Team die Marke wiederbeleben«, verspricht der 2K-Präsident Christoph Hartmann. Außer in typischen Werbephrasen wie etwa der »völlig neuen Perspektive« oder einer »fesselnden, actionreichen Story« äußerte sich Hartmann aber nicht weiter über das Spiel. Selbst ein Termin steht noch aus. Vor dem Sommer 2011 dürfte X-COM aber wohl nicht fertig sein. **DM**

► Quicklink: 6801



Mehr gratis

Electronic Arts scheint seine PC-Zukunft im Browser zu sehen: Battlefield Heroes, Tiger Woods Online, Fifa Online – der Hersteller verschiebt Serien ins Internet-Programm, samt kostenloser Anmeldung und Bezahlhalten. Das ist clever, denn erstens lockt das Schlagwort »Free to Play« Sparfüchse an; zweitens sind Browserartikel sehr einsteigerfreundlich, weil sich die Spieler nicht mit technischen Details herumärgern müssen.

Doch Tiger Woods Online zeigt, wo die Stolpersteine liegen. Das Online-Golf bietet zu wenige Gratis-Inhalte, in der kostenlosen Variante lässt sich der Ball nur über einen von elf Plätzen treiben. Auf allen anderen Parcours werden Startgebühren fällig – zahlbar in echtem Geld und pro Partie! Nur wer happige Monats- oder Jahresbeiträge berappt, darf überall kostenfrei einlochen. Das schreckt Neulinge ab, die Bezahl-Hürde liegt zu hoch. Daran könnte Tiger Woods Online scheitern.

Warum befreit Electronic nicht alle Plätze von Gebühren und verkauft stattdessen spielerische Vorteile? Zum Beispiel könnte der Hersteller »Doping«-Pakete anbieten, mit denen die Golfer schneller Erfahrung sammeln. Free-to-Play-Rollenspiele wie Runes of Magic funktionieren nach demselben Schema: Auch Gratis-Spieler können alles erleben; zahlen muss nur, wer Wert auf Zusatzkram wie Reittiere legt. EA könnte dieses Erfolgskonzept kopieren.

Dazu müsste der Hersteller aber erstmal weniger auf den schnellen Euro schielen. Auf lange Sicht zahlt sich Genügsamkeit einfach mehr aus.

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de



Serious Sam HD:
Das letzte Spiel aus dem Hause CDV?

CDV pleite

Der deutsche Publisher ist zahlungsunfähig.

Der Spielepublisher CDV hat Insolvenz angemeldet. CDV ist in Geldnöte geraten, weil der US-Publisher Southpeak ausstehende Forderungen von CDV nicht begleichen will. Southpeak hatte den Spieleverlag Gamecock gekauft, Gamecock wiederum schuldet CDV Geld aus nicht erfüllten Verträgen. Obwohl Southpeak bereits von einem Gericht dazu verurteilt

wurde, die Millionenforderung von CDV zu begleichen, zahlt der US-Publisher nicht. Southpeak hat nämlich zwischenzeitlich die Firma Entertainment gekauft, die noch 4,4 Millionen Dollar von CDV zu bekommen hat. Nun überprüft ein Insolvenzverwalter, ob und wie die Geschäfte des deutschen Publishers weitergeführt werden können. CDV hat hierzu lande unter anderem die **Sudden Strike**-Serie, die **Panzers**-Reihe und **Jack Keane** veröffentlicht. **FAB**

Regierung gegen Spiellesucht

Neue Gesetze in Südkorea verordnen Spielpausen für Jugendliche.

Südkorea bekämpft die Computerspielsucht seiner jugendlichen Bürger. Laut Berichten aus dem Korea Herald werden zukünftig vier der populärsten koreanischen Onlinespiele mit einer Nachtsperre belegt: Die Programme sind nachts sechs Stunden lang nicht mehr für Jugendliche zugänglich. Außerdem wird die Internetgeschwindigkeit für minderjährige Nutzer nach einer gewissen Zeit rapide gedrosselt, sodass selbst normales Surfen zur Qual wird. Nach einer kurzen Versuchsphase soll das System auf 19 weitere (hierzulande unbekannte) Online-Rollenspiele ausgeweitet werden. In Korea hat die Computerspielsucht unter Minderjährigen angeblich beängstigende Ausmaße angenommen. **FAB**

► **Quicklink:** 680z



Lineage 2 ist in Korea sehr populär, fällt aber nicht unter die neue Nachtsperre.

Sechskern-CPU's

Eine spezielle Engine nutzt Sechskern-Prozessoren optimal aus.

Der Sechskern-Prozessor Intel Core i7 980X kann dank Hyperthreading zwölf Threads gleichzeitig bearbeiten. Spiele profitieren allerdings aktuell nicht von der enormen Rechenkraft. Auch unser Test des weit günstigeren AMD-Sechskerners Phenom II X6 1090T (sechs Threads gleichzeitig) belegt dies (siehe S. 134). Mit einer speziell angepassten Version der Vision Engine, die unter anderem in **Die Siedler 7** zum Einsatz kommt, will Intel beweisen, dass Sechskern-CPU's auch für Spiele von



Intel demonstrierte auf dem Entwicklerforum IDF eine Engine, die selbst **Sechskern-CPU's** auslastet.

Nutzen sein können. Die kurze Demo zeigt, dass alle Kerne, sowohl die sechs physikalischen als auch die sechs virtuellen Hyperthreading-Kerne, nahezu voll ausgelastet werden. Wann die DirectX-11-Engine zum Einsatz kommt, ist aber noch unklar. **HW**

► **Quicklink:** 6789

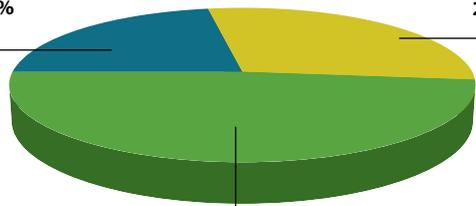
Verkaufs-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2	
2	NEU	Die Siedler 7	
3	(3)	Command & Conquer 4	
4	(2)	Assassin's Creed 2	
5	(4)	Modern Warfare 2	
6	(13)	Die Sims 3	
7	NEU	GTA 4: Episodes f. Liberty City	
8	(15)	Counterstrike: Source	
9	NEU	Dragon A.: Origins – Awakening	
10	NEU	Just Cause 2	
11	(16)	Anno 1404	
12	(12)	Metro 2033	
13	(6)	Napoleon: Total War	
14	(5)	Anno 1404: Venedig	
15	(9)	Drakensang: Am Fluss der Zeit	
16	WIEDER DA	Fußball Manager 10	
17	(17)	Dragon Age: Origins	
18	(19)	WoW: Wrath of the Lich King	
19	WIEDER DA	Fifa 10	
20	NEU	Torchlight	

Quelle: 18. April 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn

»Spielen Sie Multiplayer bevorzugt im lokalen Netzwerk oder im Internet?«

Ich spiele nur Solo-Titel. **22,4%** Am liebsten im Netzwerk. **29,5%**



Am liebsten im Internet. **48,1%**

Ergebnis: Knapp ein Drittel unserer Leser spielt nach wie vor am liebsten im LAN. Der Trend der Entwickler, auf den LAN-Modus zu verzichten, geht also am Kunden vorbei. Die Absicht der Programmierer ist indes klar: Im Internet lässt sich Geld verdienen und das User-Verhalten aufzeichnen, etwa über Kontenbindung.

»Wir werden nie Geld für Battlefield-Karten verlangen«
Patrick Bach,
Senior Producer von
Bad Company 2.

Unigine Heaven: Vom Benchmark zum Spiel

Mit dem Heaven-Benchmark von Unigine haben ATI und Nvidia die Tessellation-Fähigkeiten ihrer Grafikkarten demonstriert – nun stehen die ersten Spiele in den Startlöchern.

Dass die Unigine-Engine mehr kann, als nur die Fähigkeiten von Grafikkarten darzustellen, beweisen zahlreiche Entwicklungsstudios weltweit. So arbeitet Lukewarm Media mit der Unigine Engine an dem optisch sehenswerten Dinosaurier-Shooter **Primal Carnage**, in Polen entsteht bei Nicolas Intoxicate das Endzeit-Rollenspiel **Afterfall**. Das italienische 3D-Cartoon-Adventure **The Dreamers** von PlaySys setzt die Engine ebenso ein wie das Cyberpunk-MMORPG **Syndicates of Arkon** von MCM Online aus der Ukraine. Die zahlreichen Möglichkeiten der Unigine Engine werden aber

Primal Carnage ist eines der ersten Spiele mit der leistungsfähigen Unigine-Engine.



auch bei 3D-Animationsfilmen (**Magus ex Machina**) und bei wissenschaftlichen Arbeiten wie der Rekonstruktion historischer Gebäude durch das US-amerikanische Institute of Digital Theology (Institut für digitale Theologie) genutzt. Bleibt zu hoffen, dass die Qualität der Spiele auf einem deutlich höheren Niveau liegt als der ebenfalls aus einem Benchmark entstandene Shooter **Shattered Horizon** (GameStar-Wertung: 67 Punkte) – der basiert auf dem 3DMark Vantage von Futuremark und enttäuschte. **HW**

News-Ticker

- **Assassin's Creed 2:** Das Actionspiel erhält einen Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde – für die meisten Spielmagazin-Titelseiten.
- **3D-Brillen:** Samsung warnt in den Anleitungen für 3D-Fernseher, dass 3D-Brillen für Kinder, Teenager, schwangere Frauen, ältere Menschen, Schwerkranke sowie übernachtigte oder betrunkenen Zuschauer nur eingeschränkt geeignet sind.
- **Dead Rising 2:** Sie werden das Zombie-Gemetzel auch im Koop-Modus durchspielen können, oder in Minispielen gegeneinander kämpfen.
- **Wassergekühlte Geforce:** Inno3D stellt erste Geforce-GTX-470- und -480-Modelle mit Wasserkühlung vor. Preise oder Taktraten der »Black Freezer« genannten Karten stehen noch nicht fest.
- **Apocalypse Now:** Das aus ehemaligen Mitarbeitern von Pandemic und Obsidian bestehende neue Studio Killspace Entertainment hat sich die Domain ApocalypseNowGame.com gesichert. Kommt bald ein Spiel zum Filmklassiker?
- **Gears of War:** Der Film zum Actionspiel lässt auf sich warten. Das erste Drehbuch erwies sich als zu teuer, jetzt werbelt New Line Cinema an einem neuen Skript.

Torchlight

Die bislang nur über Steam erhältliche **Monsterhatz** gibt's nun auch im Handel, komplett lokalisiert und mit hübschem Artbook.

Von wegen schnöder **Diablo**-Klon! Das Action-Rollenspiel **Torchlight** klaut zwar dreist vom großen Vorbild, erzeugt aber eine ebenso motivierende Jagd- und Sammelsucht. Zwar gibt's die gelungene Monsterhatz (GameStar-Wertung: 80 Punkte) bereits seit September 2009 in englischer Sprache über Steam, der Publisher Jowood hat **Torchlight** nun aber Anfang April komplett lokalisiert für 20 Euro in die Händlerregale gestellt. In der Schachtel steckt nicht nur ein gedrucktes Handbuch, sondern auch ein hübsch gestaltetes Artbook mit Konzeptzeichnungen und Informationen über die Entstehung des Spiels. Gemeinsam mit Jowood verlosen wir sechs Exemplare von **Torchlight**. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie einfach die aktuelle Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter ► **Quicklink: 3980**. Leser ohne Internetanschluss schicken uns eine Postkarte mit ihrem Namen, ihrer Adresse, dem Stichwort Torchlight und der Nummer dieser Ausgabe. **DM**



Torchlight gibt's jetzt komplett auf Deutsch – vom Titel einmal abgesehen.

