

GameStar auf der gamescom

Neben jeder Menge Berichterstattung bieten wir 2010 wieder eine Party für unsere Abonnenten!

GameStar.de
Gamescom.tv
► Quicklink: 6938

Vom 18. bis 22. August 2010 trabt wieder alles nach Köln, was sich für Computerspiele interessiert – die Gamescom wartet. GameStar ist ganz vorne mit dabei. Mit elf Mann (und Petra) durchwühlen wir die größte Spielemesse der Welt nach den spannendsten Titeln, exklusiven Informationen und neuen Trends. Auf GameStar.de halten wir Sie Tag für Tag in Wort, Bild und Video auf dem Laufenden. Die Berichterstattung läuft schon jetzt auf Hochtouren: Unser Team produziert in diesem Jahr die offizielle Web-Show Gamescom-TV, moderiert von Nino Kerl und der TV-Moderatorin Dorothee Gelmar. Unter GameStar.de/gamescomtv erhalten Sie alle Informationen rund um die Messe und Antworten auf brennende Fragen wie etwa »Wie komme ich am günstigsten zur Messe?« oder »Wo kann ich übernachten?« Sollen Sie sich fragen: »Wie kriege ich einen Job in der Spielebranche?«, dann haben wir ebenfalls genau das Richtige für Sie: An unserem großen Gamescom-Stand »Jobs & Karriere« bieten wir ein Podium für Berufsanfänger und Arbeitgeber. Über 200 offene Stellen bei Deutschlands zur Zeit erfolgreichsten Spiele-Un-

ternehmen wie Bigpoint, Frogster oder Gameforge warten auf Sie. Hochkaräter wie Crytek und Blue Byte geben vor Ort wertvolle Infos zu Anforderungsprofilen, Bewerbungen und dem Alltag bei einem Spieleentwickler. Weitere Details zu Jobs & Karriere finden Sie ab Seite 102.

Auf eins freuen sich die Redakteure von GameStar und GamePro ganz besonders: auf die Party für unsere Abonnenten! Wie im letzten Jahr laden wir auch diesmal am Messe-Freitag, dem 20. August, in den Kölner Club Nachtschicht ein. Ab 20 Uhr erhalten alle Abonnenten, die älter sind als 18 Jahre, hier kostenlosen Eintritt und Freibier bis 22 Uhr. Der Mindestverzeir von fünf Euro ist Nachtschicht-Standard und gilt auch an diesem Abend. Das 30köpfige IDG-Team erwartet Sie! Unsere Abonnenten haben bereits eine entsprechende E-Mail-Einladung bekommen. Sie haben keine E-Mail-Adresse angegeben oder sind kein Abonnent? Kein Problem: Auf GameStar.de schalten wir rechtzeitig eine Sonderseite, auf der Sie sich als Abonnent anmelden oder schnell noch ein (Mini-)Abo abschließen können, um bei der Party mitzumachen. Wir sehen uns in Köln!



Jobs & Karriere

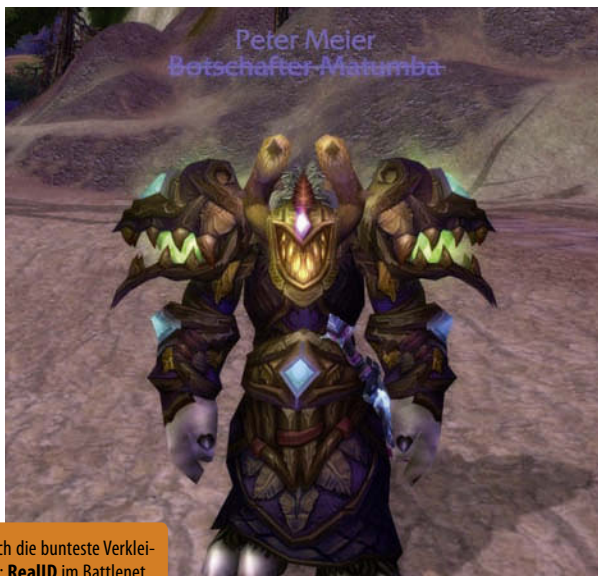


Gamescom-TV



GameStar-Leserparty

Das Namens-Desaster



Da hilft auch die bunte Verkleidung nicht: **RealID** im Battlenet.

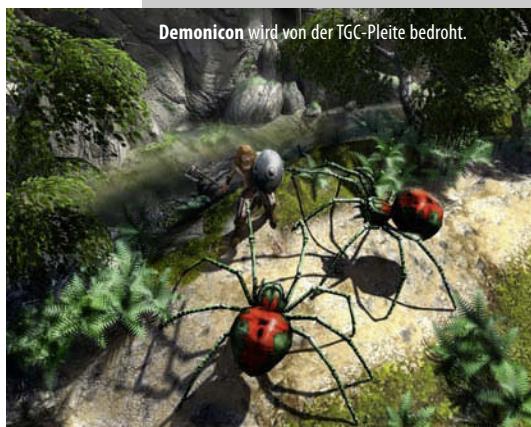
Proteste gegen die Einführung von Realnamen im Battlenet.

Diese drei Tage wird Blizzard so schnell nicht vergessen. Am 6. Juli hatte der Entwickler verkündet, dass in den Foren der Online-Plattform Battlenet künftig die echten Vor- und Nachnamen der User angezeigt werden sollten. Und am 9. Juli ruderte Blizzard schon wieder zurück: Dieses »RealID«-System bleibe optional, versprach der Geschäftsführer Mike Morhaime. Doch woher der Sinneswandel? Mit ihrer Ankündigung hatten die Kalifornier einen weltweiten Proteststurm der Community entfesselt, trotz ihrer eigentlich guten Absichten: Der ungeliebte Realnamen-Zwang sollte die Diskus-

sionskultur in den Foren verbessern und die User zu mehr Freundlichkeit untereinander bewegen.

Die tatsächlichen Folgen bekam Blizzards Community Manager Bashiok zu spüren, der das RealID-System verteidigt und – um mit gutem Beispiel voranzugehen – seinen echten Namen im Forum veröffentlicht hatte. Daraufhin hatten die User binnen weniger Minuten seine Adresse, seine Telefonnummer, seine persönlichen Daten, den Namen seiner Frau und die Schule seiner Kinder herausgefunden. Inzwischen hat Bashiok seine Konten bei den Online-Plattformen Facebook und Twitter löschen und seinen Telefonanschluss sperren lassen. **GR**

► Quicklink: 6923



Demonicon wird von der TGC-Pleite bedroht.

TGC ist pleite

Der Publisher The Games Company hat Insolvenz angemeldet, die Zukunft von DSA: Demonicon ist ungewiss.

Man könnte fast meinen, auf Spielen mit der Lizenz von **Das Schwarze Auge** ruhe ein Fluch: Nachdem im Mai schon die **Drakensang**-Entwickler Radon Labs in die Zahlungsunfähigkeit rutschten, hat nun auch The Games Company, der Publisher des **DSA**-Action-Rollenspiels **Demonicon**, Insolvenz angemeldet. Dass es um TGC nicht allzu rosig steht, zeichne-

te sich schon Anfang Juli ab. Da waren die Firmengründer Markus Malti und Carsten Strehse zurückgetreten, weitere Führungskräfte hatten TGC daraufhin verlassen. Schuld an der Pleite seien die hohen laufenden Kosten des Berliner Unternehmens. TGC hofft jetzt auf frisches Kapital durch neue Investoren. Was aus **Demonicon** wird, ist bis auf Weiteres unklar. TGC konnte GameStar gegenüber diesbezüglich vor Redaktionsschluss noch keine näheren Angaben machen. Informationen zum Spiel waren allerdings auch vor der Pleite recht dünn gesät. The Games Company hatte zu **Das Schwarze Auge: Demonicon** bislang lediglich einige Screenshots und Konzeptzeichnungen veröffentlicht.

► Quicklink: 6922

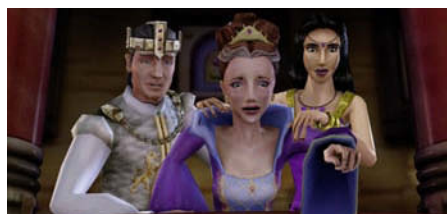
MO



King's Quest The Silver Lining

Die erste Episode des Fan-Adventures ist da.

Acht Jahre lang hatte das Team Phoenix Productions an einer Fortsetzung der Kult-Adventureserie **King's Quest** (siehe Hall of Fame, Seite 100) gearbeitet, dann



untersagte der Rechteinhaber Activision im Februar 2010 die Veröffentlichung. Inzwischen wurde man sich jedoch einig, **The Silver Lining** darf nun erscheinen, wenn auch ohne **King's Quest** im Namen. Dabei knüpft die erste von fünf angekündigten Episoden, die es seit Anfang Juli als kostenlosen Download gibt (► Quicklink: 6928), an die Geschehnisse aus **King's Quest 7** an und enthält ausschließlich Schauplätze und Figuren aus **King's Quest 6**. Das ist ein Wiedersehensfest für Serienkenner, aber bislang noch kein Spiel: Die rund 45 Minuten lange Episode besteht vor allem aus (gut gemachten) Zwischensequenzen und enthält kein einziges nennenswertes Rätsel.

CS

Leser-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(3)	Modern Warfare 2
3	(2)	Dragon Age: Origins
4	(6)	Fallout 3
5	(4)	Mass Effect 2
6	(5)	WoW: Wrath of the Lich King
7	(9)	Call of Duty 4: Modern Warfare
8	(12)	Diablo 2
9	(8)	Grand Theft Auto 4
10	(10)	Anno 1404: Venedig
11	(6)	Assassin's Creed 2
12	(7)	GTA 4: Episodes f. Liberty City
13	(11)	Risen
14	WIEDER DA	Mass Effect
15	WIEDER DA	Counterstrike: Source
16	(17)	Crysis
17	(17)	Warcraft 3: The Frozen Throne
18	(14)	Anno 1404
19	WIEDER DA	Metro 2033
20	WIEDER DA	Pro Evolution Soccer 2010

Quelle: GameStar-Mitmacharen 08/2010. Mitmacharen: ► GameStar-Quicklink: 4483.

Jane's Advanced Strike Fighters

Edel-Simulation oder Sempel-Ballerei?

Evolved Games hat das Flugzeugspiel **Jane's Advanced Strike Fighters** angekündigt. Die Jane's Information Group ist ein militärwissenschaftlicher Verlag, die dazugehörigen Spiele wie **AH 64 Longbow 2** (GameStar-Wertung: 91) waren durchweg Top-Simulationen. Wie der erste Trailer zum Spiel jedoch vermuten lässt, dürfte **Jane's Advanced Strike Fighters** eher ein geradliniges Flugzeug-Geballer à la **H.A.W.X.** werden. In 16 Missionen kämpfen Sie hier im Luftraum über dem fiktiven Staat Azbaristan. Das Kampfgebiet soll dabei 65.000 Quadratkilometer umfassen und Wüsten, Gebirge und urbane Landschaften bieten. 30 Flugzeuge aus den USA, China, Russland und Europa sollen detailgetreu in das Spiel übernommen werden. Die sehen im Trailer bereits recht schick aus, doch echte Simulationsfans erschauern: Die Flieger haben einen Gesundheitsbalken.

FAB

► Quicklink: 6801



Alan Wer?

Das Entwicklerstudio Remedy zeigt sich enttäuscht über die Verkaufszahlen seines Actionspiels **Alan Wake**. Tja, und ich zeige mich enttäuscht über das Entwicklerstudio Remedy. Die Finnen hatten **Alan Wake** 2005 angekündigt, den Titel in den Folgejahren als Vorzeigespiel für den PC angepriesen und mir damit ganz schön den Mund wässrig gemacht. Dann hieß es plötzlich: »Och, wir bringen das Spiel jetzt doch exklusiv für die Xbox 360 raus, PC gibt's nicht.«

Entsprechend hält sich mein Mitleid darüber in Grenzen, dass sich **Alan Wake** auf seiner exklusiven Plattform bislang nur 540.000 Mal verkauft hat. Das klingt zwar nach einer Menge, jedoch hat das Spiel in gut neun Jahren Entwicklungszeit auch ein Heidengeld verschlungen. Und der große Konsolenkonkurrent **Red Dead Redemption** schaffte im gleichen Zeitraum deutlich mehr: 4,46 Millionen Stück. Der starken Konkurrenz schiebt Remedy jetzt auch die Schuld zu, warum **Alan Wake** hinter den Verkaufserwartungen zurückgeblieben sei.

Tja, ätsch, auf dem PC wäre die Konkurrenz nicht so groß gewesen. Wer weiß, vielleicht machen die Jungs ja jetzt doch noch eine PC-Umsetzung (die haben doch eh auf dem PC programmiert), damit sich die Entwicklung auch gelohnt hat. Aber bis sie damit fertig sind, gibt's vielleicht schon eine PC-Version von **Red Dead Redemption**. Das wird für Remedy dann wieder in Enttäuschung enden. Don't mess with the PC!

Fabian Siegmund,
Redakteur

fabian@gamestar.de



Nichts gelernt?

Mit der GeForce GTX 460 ist Nvidia nach langer Durststrecke wieder ein großer Wurf gelungen: hohe Leistung, leiser Lüfter, fairer Preis (siehe Test im Heft). Ist die GTX 460 also ein klarer Kauf Tipp?

Im Prinzip ja, aber: Es gibt zwei verschiedene GTX-460-Modelle. Einziger sichtbarer Unterschied: die Ausstattung mit 768 MByte oder mit 1,0 GByte RAM. Was an sich niemanden überraschen sollte – Grafikkarten gibt's schon seit Jahren mit unterschiedlichem Speicherausbau – stößt mir bei der GeForce GTX 460 aber übel auf. Denn die beiden GeForce GTX 460 unterscheiden sich auch beim Speicher-Interface und der Chiparchitektur. Resultat: Ein Leistungsunterschied von meist 10, manchmal sogar 20 Prozent in gängigen Auflösungen und Qualitätseinstellungen!

Warum nennt Nvidia die langsamere 768-MByte-Variante dann nicht einfach GeForce GTX 450 und die schnellere 1,0-GByte-Version zu Recht GTX 460? Um den Leistungsunterschied vor Laien zu verstecken. Auch in der Vergangenheit fiel Nvidia regelmäßig mit allzu kreativer Namensgebung negativ auf. So wurde etwa aus der bereits 2006 vorgestellten GeForce 8800 GTS (mit 320 oder 640 MB RAM) die 8800 GTS 512 MB, daraus die 9800 GTX, nach einem Shrink auf 55 Nanometer dann die 9800 GTX+ und aus der letztlich die heutige GTS 250. Das Verwirrspiel um die Produktbezeichnungen hält also an bei Nvidia. Wenigstens versucht man bei der GTX 460 nicht mehr, den Kunden olle Kamellen in neuer Packung anzudrehen.

Florian Klein
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de



Blunt, James Blunt.
Oder so ähnlich.

James Bond

Gerührt oder geschüttelt? Der bekannteste Agent ihrer Majestät kehrt auf die Monitore zurück.

Auch ohne Filmvorlage mimt Daniel Craig ab Herbst 2010 wieder die beliebteste Doppelnull der Welt. Im Actionspiel **Blood Stone** ballert und prügelt sich James Bond durch exotische Schauplätze wie Bangkok oder Istanbul und benutzt experimentelle Waffen und Fahrzeuge, um eine weltweite Verschwö-

rung aufzudecken – was sonst? Da darf natürlich auch ein Bond-Girl nicht fehlen. Das ist bei **Blood Stone**, wie passend, Joss Stone, die britische Sängerin. Die steuert gleich noch den Titelsong zum Spiel bei, Judi Dench übernimmt wieder die Rolle der Geheimdienstchefin »M«. Damit das Ganze eines Bonds würdig ist, schreibt Bruce Feirstein die Story. Der hat auch schon an den Drehbüchern zu **Die Welt ist nicht genug** und **Goldeneye** mitgearbeitet. **FAB**

Metro 2034



Die Fortsetzung kommt – in echtem 3D.

THQ hat Mitte Juli verkündet, dass der ukrainische Entwickler 4A Games am Nachfolger zum Horror-Shooter **Metro 2033** arbeitet. Wenig überraschend trägt das Spiel den Namen der Roman-Fortsetzung: **Metro 2034**. Die Geschichte des russischen Autoren Dmitry Glukhovsky erzählt vom geheimnisvollen und aus dem Vorgänger bekannten Stalker »Hunter«, der sich auf einer gefährlichen Expedition in den dunklen Tunneln der Moskauer U-Bahn befindet. Artjom, der Held aus **Metro 2033**, wird nur eine Nebenrolle spielen. Spannend: **Metro 2034** soll – wenn Sie die entsprechende Technik zuhause haben – auch in 3D spielbar sein. **Crysis 2** lässt grüßen. **DA**

► Quicklink: 6931



Creative Soundblaster X-Fi HD



Was soll das?
Die neue Soundblaster X-Fi HD von Creative wird 300 Euro kosten.

Creative kündigt mit der Soundblaster X-Fi Titanium HD und der Soundblaster X-Fi HD zwei neue Oberklasse-Soundkarten an.

Die ab Herbst erhältliche **Soundblaster X-Fi Titanium HD** für PCI Express und die **Soundblaster X-Fi HD** mit USB-Anschluss werden mit 300 beziehungsweise 150 Euro deutlich teurer als die aktuellen Modelle X-Fi Titanium (75 Euro) und X-Fi Surround 5.1 (60 Euro). Ein besserer Klang und die THX-TruStudio-Unterstützung sollen die höheren Preise rechtfertigen. In Spielen bleibt es bei EAX 5.0, und über die Alchemy-Software können Sie viele ältere Titel unter Windows 7 und Vista zum Raumklang überreden, die sonst nur mit XP zusammenarbeiten. **HW**

Verkaufs-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Die Sims 3: Traumkarrieren	
2	(6)	Die Sims 3	
3	NEU	All Points Bulletin	
4	WIEDER DA	Battlefield: Bad Company 2	
5	NEU	Sniper: Ghost Warrior	
6	(5)	Modern Warfare 2	
7	NEU	Arma 2: Operation Arrowhead	
8	(8)	Splinter Cell: Conviction	
9	WIEDER DA	Call of Duty 4: Modern Warfare	
10	(1)	Battlefield: Bad Company 2	
11	(4)	Assassin's Creed 2	
12	WIEDER DA	FIFA 10	
13	(17)	WoW: Wrath of the Lich King	
14	(3)	GTA 4: Episodes from Liberty City	
15	NEU	Disciples 3	
16	(9)	Counterstrike: Source	
17	(2)	Die Siedler 7	
18	(10)	Anno 1404	
19	(13)	Metro 2033	
20	NEU	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	

Quelle: 10. Juli, nach den Verkaufszahlen von Saturn

»Was ist Ihnen wichtiger: tolle Verpackung oder günstigere Spiele?«

Ich bevorzuge günstige Downloads (Steam etc.)

14%

Ich finde Poster, Handbuch etc. wichtig.

24%

Ich möchte eine Packung im Regal haben.

36%

Nur die DVD reicht für mich aus.

26%

Ergebnis: Wir haben unseren Lesern genau die gleiche Frage bereits vor fünf Jahren gestellt, als Steam & Co. noch junge Phänomene waren. Damals bevorzugten nur 5% digitale Downloads, inzwischen sind es 14%, fast dreimal so viele. Aber noch lange keine Mehrheit: Mehr als die Hälfte der Befragten hält eine verpackte Version samt Beigaben noch immer für die bevorzugte Lösung.



Assassin's Creed 3

Der Entwickler räumt mit Spekulationen auf – um anschließend sogleich neue zu schaffen.

Seit Monaten rätselt die Community, an welchem Schauplatz **Assassin's Creed 3** wohl spielen wird. Ubisoft selbst hatte Gerüchte eines Weltkriegs-Szenarios in die Welt gesetzt und auch das mittelalterliche Japan ins Gespräch gebracht. Patrice Désilets, der Creative Director der Serie, hatte diese Gerüchten zunächst dementiert: »Das Weltkriegs-Setting interessiert mich überhaupt nicht«, so Désilets, und das feudale Japan wolle er lieber japanischen Kolle-

gen überlassen. Doch Désilets hat mittlerweile seinen Hut genommen. Jetzt hat der Ubisoft-Producer Francois Boivin klargestellt, dass **Assassin's Creed 3** in jedem Fall ein neues Szenario und einen neuen Helden bieten wird. So funktioniert das in Zukunft mit jedem neuen Serienteil, der eine eigene Zahl trägt. **Assassin's Creed 3** werde voraussichtlich 2012 erscheinen. Derzeit hat der Publisher ein Comic zur Spielserie angekündigt. Das wiederum beruht auf einem Szenario, das niemand auf dem Schirm hatte: Russland zu Beginn des 20. Jahrhunderts. **FAB**

►Quicklink: 6924

News-Ticker

- **Grafikkarten:** Die neue, günstige GeForce GTX 460 sorgt derzeit für einen Preisrutsch bei anderen Oberklasse-Grafikkarten. Jetzt zuschlagen lohnt sich.
- **Bioware:** Die Rollenspiel-Profis arbeiten derzeit an einem »kleinen MMO«, wollen aber keine Details verraten. Das Spiel könnte aber »fast alles sein«.
- **Intel:** Die schnelleren Core-i-Nachfolger (Codennamen »Sandy Bridge«) sollen noch dieses Jahr auf den Markt kommen.
- **Tomb Raider 9:** Laras nächstes Abenteuer soll Weihnachten 2011 erscheinen.
- **Doom 4:** Das neueste Doom könnte ein Neustart der Shooter-Serie werden. Das Logo verzichtet auf die 4 hinterm Titel.
- **Alpha Protocol:** Wohl wegen schlechter Verkaufszahlen hat Sega eine Fortsetzung des Action-Rollenspiels verneint.

Hardware für Starcraft 2 und Tron



Der Peripherie-Spezialist Razer kündigt Eingabegeräte für Tron und Starcraft 2 an.

Während Maus und Tastatur zu **Tron** noch keinen Bezeichnungen haben, sind jene der **Starcraft 2**-Hardware bereits bekannt: **Spectre** heißt die Maus und **Marauder** die Tastatur. In beiden Nagern arbeitet ein Laser mit einer Abtastrate von 5.600 dpi – mehr Informationen sind noch nicht bekannt. Fest stehen aber wohl bereits die Preise der **Starcraft 2**-Geräte. Die Maus liegt bei 80 Euro, die Tastatur bei 120 Euro. Pünktlich zum Spielstart am 27. Juli soll die **Starcraft 2**-Peripherie erhältlich sein. Die **Tron**-Geräte folgen im vierten Quartal 2010. **HW**

Ob für **Tron** (oben) oder **Starcraft 2** (rechts) – passende Mäuse wird es für beide Spiele geben.



Das größte Messe- und Event-Highlight für interaktive Spiele und Unterhaltung



gamescom

CELEBRATE THE GAMES

19. – 22.8.2010
KÖLN

Eintrittskarten unter
www.gamescom.de

