

Spiele & Szene

News

Duke Nukem Forever

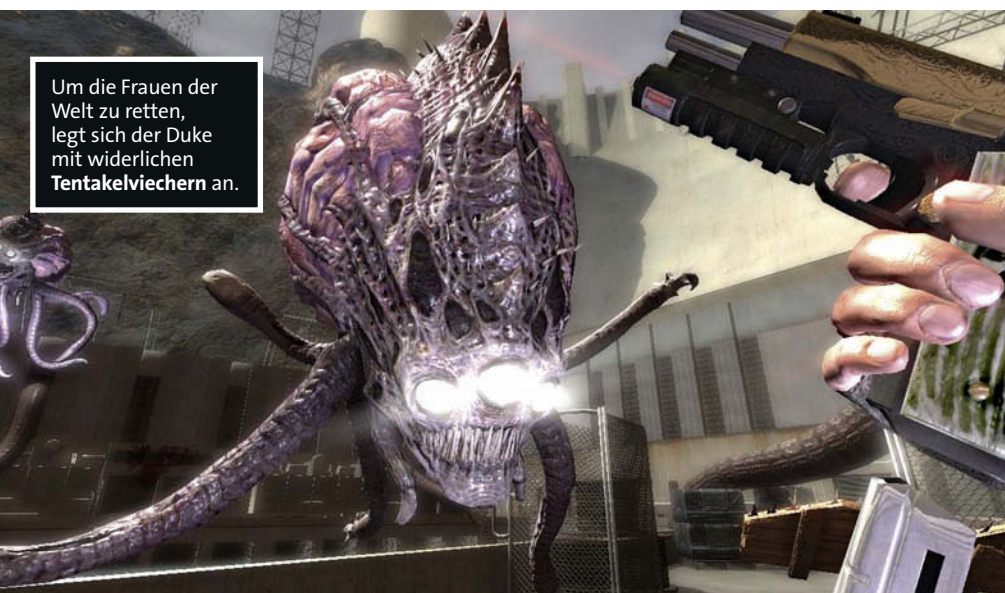
GameStar.de: Quicklink: 7041

Zuerst war es nur ein Gerücht, auf der Penny Arcade Expo (PAX) im September wurde es bestätigt: Gearbox (**Borderlands**) arbeitet an der Fertigstellung von **Duke Nukem Forever**. Und zwar schon seit einer geraumen Weile. Angeblich befindet sich das Spiel bereits in der finalen Entwicklungsphase. Auf der PAX zeigte Gearbox, was wir vom Duke zu erwarten haben. Der Typ hat sich nicht

großartig verändert, er ist grafisch hübscher geworden, jedoch ansonsten noch derselbe großmäulige Macho. Das Auftauchen einer hässlichen, aber dreibrüstigen Aliendame kommentiert er beispielsweise so: »Verdammt, die würde ich auch rannehmen.« Frauen sind's dann auch, die den Duke zum Ballern animieren. Oder besser gesagt: Frauen in Gefahr. Denn Außerirdische haben es auf die holde Weib-

lichkeit abgesehen. Des Dukes Meinung dazu: »Niemand stellt sich zwischen mich und meine Babes!« Und so legt das Raubein richtig los und schrottet turmhohe Gegner mit Raketenwerfern. Schrotflinten und Railguns zwingen alte Bekannte zu Boden.

Unsere ersten Eindrücke von **Duke Nukem Forever** sind gemischter Natur. Einerseits hat der Duke natürlich einen riesigen Nostalgie-Bonus, andererseits erscheint uns die Spielmechanik dann doch vergleichsweise altbacken. Wie auch immer, das Abenteuer des Dukes verspricht, eine hübsche, wenn auch recht kurze Zeitreise in die Anfänge des Shooter-Genres zu werden. Der Singleplayer-Part von **Duke Nukem Forever** soll laut Gearbox lediglich rund sechs bis acht Stunden dauern. Ziehen wir die üblichen Entwicklerübertreibungen ab, bleiben circa vier bis sechs Stunden. In die dürfen wir uns wohl bereits Anfang 2011 stürzen. **PET**



Um die Frauen der Welt zu retten, legt sich der Duke mit widerlichen Tentakelviechern an.

Firefall

GameStar.de: Quicklink: 7031

Mark Kern, der Ex-Chef des Entwicklungsteams von **World of Warcraft**, arbeitet mit dem neuen Red 5 Studio an einem Action-MMO namens **Firefall**, das sich mit seinem wunderschönen Cel-Shading-Look schon mal optisch wohltuend von dem üblichen Online-Rollenspielen abhebt. Sie dürfen die schöne Aussicht auf einen dicht bewachsenen Dschungel und leuchtende Felslandschaften wahlweise in der Ego- oder der Schulterperspektive genießen.

In den teambasierten Kämpfen übernehmen Sie eine Soldatenklasse mit spezifischen Fähigkeiten und Talenten. Bisher bekannt sind der feuerstarke Assault

und als Heiler der Medic. Die futuristische Erde im Jahr 2033 lädt zum Träumen ein, die meisten ihrer einheimischen Arten (riesige Insekten) und außerweltlichen Besucher (mysteriöse Alienspezies namens The Chosen) werden Sie hingegen dazu animieren, Ihre Waffen durchzuladen.

Mit Jetpacks und Raumschiffen gleiten Sie über die weiträumigen Außenlevels und detailreichen Städte. In Letzteren können Sie unter anderem Rüstungen und Upgrades für Ihren Charakter erwerben. Einige Items im Spiel müssen Sie allerdings mit realer Währung einkaufen, ansonsten wird **Firefall** im zweiten Quartal 2011 aber kostenlos erscheinen, »Free-2-Play«, wie man so schön sagt. **DA**



Die Soldaten schützen einen Mineraliensammler.

Warhammer 40k: Space Marine

GameStar.de: Quicklink: 7037

Relic (**Dawn of War 2**) arbeitet derzeit am Actiontitel **Warhammer 40k: Space Marine**. Als Ultramarine Titus kämpfen Sie für das Überleben der Menschheit. Das Waffenarsenal umfasst neben Schießseisen auch Nahkampfwaffen – darunter das Kettenschwert, das Markenzeichen der Space Marines. Die Gamescom-Präsentation hinterließ allerdings keinen allzu originellen Eindruck, vor allem die Gegnervielfalt ließ zu wünschen übrig. Denn Titus kämpft stets gegen Horden von Orks, obwohl das **Warhammer 40k**-Universum noch andere Feindvölker hergäbe. Daher erinnert **Space Marine** an **Starship Troopers** mit Orks, also wie eine simple Dauerschießerei, in der Sie massenweise Feinde niederballern. Den Entwicklern bleibt allerdings noch Zeit: **Space Marine** ist für das dritte Quartal 2011 angekündigt. **SD**



Warhammer-Krieg: Orks gegen Menschen.

Bastion

GameStar.de: Quicklink: 7042

Auch das neue Studio Supergiant Games hustet bei seinem ersten Projekt namens **Bastion** auf realistische Grafik. Das Action-Rollenspiel sieht aus wie eine Mischung aus **Whispered World** und **Mythos**. Statt hoch aufgelöster Texturen mit Shader-Schnickschnack gibt's surreal anmutende Levels mit liebevoll gezeichneten Details. Greg Kasavin, zuletzt Producer von **C&C: Alarmstufe Rot 3** und nun Creative Director bei Supergiant Games, sagt: »Wir wollen in Bastion kreatives und experimentierfreudiges Spielen belohnen.« Das klingt, als sei nicht nur die Optik des Titels ungewöhnlich, sondern als plane man Gleiches auch für die Mechanik und beschränkte sich nicht nur auf das übliche Hochleveln und Verteilen von Skillpunkten. Ob **Bastion** am Ende mehr ist als das übliche Monstertotgeklacke, sollen wir im kommenden Jahr erfahren. **PET**



Bastion: Ein Action-Rollenspiel in ungewöhnlicher Optik.

Daten sammeln? Bitte gern!



Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Man kennt den Beißreflex. Kaum erwähnt ein Hersteller, er sammle in seinen Spielen Nutzerdaten, drängt sich der Gedanke auf: »Diese Verbrecher! Die treten meine Persönlichkeitsrechte mit Füßen!« Dabei ist die Datensammlung nicht in jedem Fall automatisch etwas Schlechtes, im Gegenteil. Indem Entwickler wie Bioware oder Valve abfragen, wie ihr Programm gespielt wird, sammeln sie wichtige Erkenntnisse für Patches und Fortsetzungen. Wird eine Waffe sehr häufig eingesetzt? Dann ist sie womöglich zu stark. Wird eine Quest immer gleich gelöst? Dann sind die Vorgehensweisen schlecht ausbalanciert. Diese Datensammlung ist kein Übel, sie ist ein wertvolles Werkzeug, um Spiele noch besser zu machen.

Allerdings nur, wenn sie klaren Regeln folgt, persönliche Informationen müssen tabu bleiben. Wenn Freundeslisten ausgelesen und Chat-Inhalte gespeichert, wenn Facebook-Profile ausgewertet und Adresslisten angelegt werden, dann ist die Grenze zum Datenraub überschritten, der Beißreflex berechtigt. Gegen eine anonymisierte Datenerfassung gibt es jedoch nichts einzuwenden. Denn die kennt keine Verlierer, sondern nur einen Gewinner: den Spielspaß.

Bioware sammelt Spielerdaten

GameStar.de: Quicklink: 7010

Nicht ungewöhnlich, dass Entwickler Spielerdaten sammeln, sofern die Titel technisch darauf ausgelegt sind. Bioware macht's bei **Mass Effect 2** und hat Erstaunliches herausgefunden. Dass es beispielsweise zwei PC-Spieler gibt, die **Mass Effect 2** jeweils 28 Mal durchgespielt haben. Weniger spektakulär, aber hilfreich für kommende Titel: Der Soldat ist die am häufigsten gewählte Klasse, einen Techniker wollten die wenigsten verkörpern. Die durchschnittliche Spielzeit für **Mass Effect 2** liegt bei 33, die maximale bei 66 Stunden. Und beachtlich: Lediglich 15 Prozent der Dialoge wurden übersprungen.

Casey Hudson, Produzent von **Mass Effect 2**, beruhigt um den Datenschutz besorgte Naturen: »Die einzigen Daten, die wir bekommen, betreffen bestimmte Ereignisse – kleine Dinge aus dem Spiel. Wenn wir etwa wissen wollen, ob Spieler Dialoge überspringen, können wir das übermitteln lassen. Es ist vollständig anonym, wir bekommen also lediglich Zahlen darüber, wie oft das vorkommt.« **PET**



Nur 20 Prozent der Spieler haben einen weiblichen Commander Shepard erstellt.

Leser-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Starcraft 2: Wings of Liberty
2	(1)	Battlefield: Bad Company 2
3	(5)	WoW: Wrath of the Lich King
4	(3)	Dragon Age: Origins
5	NEU	Mafia 2
6	(4)	Modern Warfare 2
7	(6)	Mass Effect 2
8	(17)	Fallout 3
9	(7)	Call of Duty 4: Modern Warfare
10	(11)	Grand Theft Auto 4
11	(8)	Warcraft 3: The Frozen Throne
12	(9)	Assassin's Creed 2
13	(16)	Risen
14	(13)	Diablo 2: Lord of Destruction
15	(12)	Anno 1404: Venedig
16	(15)	Mafia
17	(19)	Mass Effect
18	WIEDER DA	Half-Life 2
19	(20)	Crysis
20	WIEDER DA	Counterstrike Source

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2010. Mitmachen: GameStar-Quicklink: 4483

Dead Space 2

GameStar.de: Quicklink: 7033

Die Gerüchte um einen Multiplayer-Modus für **Dead Space 2** wurden nun bestätigt. Wie in **Left 4 Dead** dürfen Sie in den Mehrspielerpartien auch in die Körper der Necromorphs schlüpfen. Aus vier unterschiedlichen Mutantenklassen sollen wir wählen können. Jede Klasse wird nach Angaben von Electronic Arts eigene Fähigkeiten besitzen. Während die Online-Klone von Isaac sich auf konventionelle Weise (also auf dem Boden) durch die düsteren Areale der insgesamt fünf Karten bewegen, klettern die Necromorph an Wänden und Decken oder kriechen durch Schächte, um unvorsichtige Mitspieler aus ihrem Versteck heraus anzugreifen. Mit gewonnen Kämpfen spielen Sie neue Waffen, Anzüge und Upgrades frei. Der Erscheinungstermin für **Dead Space 2** liegt auf dem 25. Januar 2011. **DA**



Dead Space 2: Als **Mutant** in den Multiplayer.

DotA von Valve?

GameStar.de: Quicklink: 7038

Die Anzeichen für eine Neuauflage der beliebten **Warcraft 3: The Frozen Throne**-Mod **Defense of the Ancients** (DotA) verdichten sich. Bereits Anfang August hatte Valve (**Half-Life 2**, **Left 4 Dead 2**) sich die Marke »DotA« im Hinblick auf Videospiele bei der amerikanischen Patentbehörde schützen lassen, nun folgten Anfang September »DotA 2« und »DotA 3«. Eine offizielle Ankündigung steht nach wie vor aus, doch scheint es sich nur um eine Frage der Zeit zu handeln. Über das entsprechende Personal verfügt Valve bereits. Seit 2009 ist der ehemalige Modder Icefrog, der **DotA** in den letzten Jahren betreute, bei Valve als Teamleiter angestellt. **SD**



Defense of the Ancients hat noch viele Fans.

1&1 MOBILE

IN AL FLAT: ALLE HA

2



HTC WILDFIRE

- Smartphone mit 8,1 cm Touchscreen
- Android™ 2.1
- In Verbindung mit der **1&1 All-Net-Flat** inkl. 1&1 Internet-Flat für nur **39,90 €/Monat** (Preisvorteil in den ersten 12 Monaten entfällt)

0 €*
~~7,249,-~~



*1&1 All-Net-Flat inkl. 1&1 Internet-Flat in den ersten 12 Monaten für 29,90 €/Monat, danach für 39,90 €/Monat (bei Monat mit bis zu 64 kBit/s. Bei Mitnahme Ihrer Rufnummer erhalten Sie 25,- € Wechselbonus. Kostenlose Mailbox-

Ruf der Pflicht? Haha!

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de



Call of Duty: Modern Warfare 2 ist in seinem Multiplayer-Modus auf dem PC in weiten Teilen unspielbar geworden, weil Hacker und Cheater die Server dominieren. Das ist keine neue Nachricht, sondern geht seit vielen Monaten so. Die Betreiber Activision und Valve werden dem Problem nicht Herr, wie auch – die auf Konsolen ausgelegte Serverarchitektur und der zahllose VAC-Cheatschutz funktionieren hinten und vorne nicht. Dass sich Valve im Juli bei 12.000 Leuten entschuldigen musste, die fälschlicherweise als Cheater gesperrt wurden, demonstriert die Hilflosigkeit der Firma.

Das alles ist ärgerlich genug. Zornesrot muss man aber darüber werden, mit welcher Geringschätzung Activision und Valve ihre Kunden behandeln. Mehr als 450.000 Spieler haben Modern Warfare 2 allein in Deutschland auf dem PC gekauft. Die schluckten die kurze Dauer der Kampagne auch deshalb, weil sie auf viele Stunden Spaß im Multiplayer hofften.

Activision tut nichts, um den zu garantieren. Die Firma hält es noch nicht mal für nötig, mit ihren Kunden zu reden, geschweige denn sich zu entschuldigen. Wochenlang Anfragen von GameStar im Namen der deutschen Spieler an Activision, Infinity Ward und Valve wurden geschlossen ignoriert.

Call of Duty heißt »Ruf der Pflicht«. Bei Activision dürfte man darüber genauso lachen wie über das PC-Kaufvieh, das seine Pflicht – 50 Euro zu bezahlen – zu aller Zufriedenheit erledigt hat.

Lego Universe

GameStar.de: Quicklink: 7043

Im März 2006 vergab die Lego Group den Auftrag für ein weiteres Computerspiel im Lego-Universum. Die Welt von **Lego Universe** setzt sich aus verschiedenen Landbrocken zusammen, die einst den Planeten Crux bildeten. **Lego Universe** bezeichnet sich zu keinem Zeitpunkt als Online-Rollenspiel, bedient sich allerdings deftig bei genretypischen Elementen wie »Monster kloppen« und »Zeug einsammeln«. Das macht nicht wirklich Spaß, weil sich die Aufträge ständig wiederholen. Immerhin: Monster hinterlassen auch Legosteine. Mit denen dürfen Sie in instanziierten Baubereichen kreativ werden. Aktuell befindet sich das Spiel noch in der Beta-Phase, der Release ist für Ende Oktober geplant. Wer online mit Klötzchen spielen will, muss allerdings regelmäßig dafür zahlen, nämlich 10 Euro im Monat. **DA**



Lego Universe: ein lahmes Klötzchen-MMO.

Gray Matter

GameStar.de: Quicklink: 7049

Nach sieben Jahren Entwicklungszeit und mehreren Studio-Wechseln nähert sich das Adventure **Gray Matter** aus der Feder von Jane Jensen (**Gabriel Knight**) nun endlich seiner Fertigstellung. Im Mittelpunkt der Geschichte stehen die amerikanische Straßenzauberin Samantha Everett sowie der Neurobiologe David Styles. Auf ihrer Tour durch Europa verschlägt es Sam in Dr. Styles' Herrenhaus in der Nähe von Oxford. Sie gibt sich als die neue Assistentin aus und soll sechs Freiwillige für Experimente rekrutieren. Die Studenten winken jedoch allesamt entsetzt ab. Im Verlauf der Handlung findet Samantha heraus, wie der abgeschieden lebende Forscher, den Sie ebenfalls steuern, derart in Veruruf gekommen ist, und was der ganze Spuk mit Styles' verstorbener Ehefrau zu tun hat. Neben der Geschichte sorgt auch die Inszenierung für Gruselatmosphäre. Das einsame Herrenhaus ist so mondän und Oxford so neblig, wie man es von einem Klischee-England erwartet, und die detaillierten Render-Hintergründe harmonieren gut mit den stimmungsvoll ausgeleuchteten Polygoncharakteren. Ob die Sprecher mit der unheimlichen Musik



Samantha in einem Laden für Zaubertensilien. Doch wo ist der Inhaber?

mithalten können, konnten wir noch nicht herausfinden – unsere Vorschau-Version war noch nicht vertont. Diesem und anderen Rätseln können Sie bald schon selbst auf den Grund gehen. Publisher Dtp plant die Veröffentlichung für den 29. Oktober. **SD**

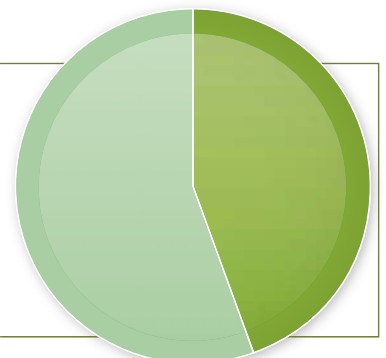
Frage des Monats

»Starcraft 2 ist das bislang erfolgreichste PC-Spiel dieses Jahres. Was glauben Sie bedeutet das für das schwächelnde Genre der Echtzeit-Strategie?«

Ergebnis: Hoffnung und Resignation liegen im Fall der Echtzeit-Strategie nah beieinander. Nur etwas über zehn Prozent trennen die Pessimisten, die das Genre als Nische sehen von denen, die frohen Mutes in die Zukunft blicken. Schön: Die Optimisten sind in der Überzahl.

Starcraft 2 ist ein Einzelfall, die Echtzeit-Strategie wird zum Nischenggenre. **(44,7 %)** ●

Starcraft 2 belebt das Genre wieder, andere Hersteller werden dem Beispiel folgen. **(55,3 %)** ●



Quelle: GameStar-Mitmachkarten 10/2010. Mitmachen: GameStar.de: Quicklink: 4483

Spiele von Mozilla

GameStar.de: Quicklink: 7044

Mozilla Labs (Firefox-Browser) möchte in Zukunft die Entwicklung von Spielen unterstützen, die auf offenen Web-Standards basieren und in Browsern funktionieren. Für diesen Plan stünden nach Angaben des Unternehmens viele Open Web-Techniken wie WebGL, Video, Audio, JavaScript-Engines oder Funktionen für Geo-Lokalisierung, Touch-



screens oder die Orientierung von mobilen Geräten zur Verfügung. Mit denen könne man sowohl komplexe als auch simplere Spiele für das Web entwickeln. Ein internationaler Wettbewerb für Open-Web-Spiele (Game on 2010) soll die neue Marke **Mozilla Labs Gaming** in der Spiele-szene etablieren. **DA**

Der Firefox-Erfinder **Mozilla** plant die Entwicklung von Browser-Spielen.

Kein Steam für Linux

GameStar.de: Quicklink: 7048

Noch im Mai hatte Valve verlauten lassen, dass eine Steam-Version für Linux in Vorbereitung sei. Jedoch dementierte das der Firmensprecher Doug Lombardi nun. Valve habe die Pläne verworfen. Trotzdem verkündete Alfred Reynolds, Software-Entwickler bei Valve, neulich in der Mitarbeiterübersicht der Firma: »Ich tue das Beste, um die Linux-Umsetzungen zu pflegen.« Nach Reynolds Worten können Linux-Fans auch weiterhin auf Umsetzungen von **Left 4 Dead 2** und **Portal 2** hoffen. Vielleicht wurde die Entscheidung der Geschäftsleitung gegen Linux aber auch einfach nicht rechtzeitig an die Mitarbeiter weitergereicht und Reynolds ging nur von veralteten Fakten aus. **DA**

Verkaufs-Charts August



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Starcraft 2
2	NEU	Mafia 2
3	NEU	Patrizier 4
4	NEU	R.U.S.E.
5	(3)	Die Sims 3
6	(8)	Battlefield: Bad Company 2
7	(7)	Modern Warfare 2
8	NEU	Die Sims 3: Gib Gas – Accessoires
9	(10)	Sniper: Ghost Warrior
10	(15)	Counterstrike Source
11	(6)	Fußball Manager 10
12	(4)	Die Sims 3: Traumkarrieren
13	(18)	Assassin's Creed 2
14	(20)	Dragon Age: Origins
15	(14)	WoW: Wrath of the Lich King
16	WIEDER DA	GTA 4
17	NEU	Patrizier 4 (Limited Edition)
18	(13)	GTA 4: Episodes from Liberty City
19	WIEDER DA	Drakensang: Am Fluss der Zeit
20	WIEDER DA	C&C 4: Tiberian Twilight

Stand: 18. September 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

World Joyland

GameStar.de: Quicklink: 7035

Ein kleines Gedankenspiel: Lassen Sie sich zwei Wörter einfallen, die für sinnlose, aber im Idealfall enorm spaßige Zeitverschwendung stehen. Richtig! »Freizeitpark« und »Online-Rollenspiel«. Beides gibt es in naher Zukunft auf einem Fleck, und zwar erstaunlicherweise nicht in den USA oder Japan, sondern ausgerechnet in China. Das **World Joyland** ist aber keine Lan-Party mit Achterbahn und Pommestube, vielmehr sollen dort bekannte Themen aus Online-Rollenspielen wie etwa ein Blutelfen-Turm aus **World of Warcraft** in reale und begehbbare Attraktionen verwandelt werden. Darüber hinaus ist ein E-Sport-Center in Planung, in dem regelmäßige Turniere ausgetragen werden sollen. **DA**



MMOs kosten so schon genug Geld und Zeit. Und jetzt noch als Freizeitpark?



GameStar 11/2010

1&1 MOBILE

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 NOTEBOOK-FLAT

9,99

€/Monat*

- Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS mit bis zu 7.200 kBit/s
- Beste D-Netz-Qualität
- Surf-Stick für 0,- €* inklusive
- Kein Bereitstellungspreis
- Tarif auch ohne Mindestvertragslaufzeit erhältlich
- Auf Wunsch: Speed-Option mit bis zu 14.400 kBit/s! 0,- € in den ersten 12 Monaten, danach 9,99 €/Monat.*

Jetzt informieren und
bestellen: 0 26 02 / 96 96

1&1

www.1und1.de

*Die 1&1 Notebook-Flat gibt es für 9,99 €/Monat. Die 1&1 Speed-Option für superschnelles Surfen mit bis zu 14.400 kBit/s 12 Monate für 0,- €/Monat, danach für 9,99 €/Monat. Ab einem monatl. Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Einmalige Bereitstellungsgebühr von 29,90 € entfällt, keine Versandkosten.

News-Ticker

All Points Bulletin: Nach nur knapp zweieinhalb Monaten wird das Online-Actionspiel eingestellt. Gründe: vor allem finanzielle Schwierigkeiten beim Entwickler Realtime Worlds, der bereits vor einiger Zeit Insolvenz angemeldet hatte, und fehlende zahlende Kundschaft. Angeblich will Epic Games (Gears of War) All Points Bulletin übernehmen.

Hearts of Iron 2: Für das mittlerweile schon fünf Jahre alte Strategie-Schwergewicht (der Nachfolger Hearts of Iron 3 erschien 2009) hat Paradox jetzt eine Erweiterung angekündigt. Iron Cross soll schon Ende 2010 erscheinen und unter anderem eine komplett überarbeitete Karte mit insgesamt 200 spielbaren Nationen bieten. Angeblich will man für das Addon die KI deutlich verbessern.

Fallout: New Vegas: Der Publisher Bethesda hat bestätigt, dass Obsidians Rollenspiel wie schon Fallout 3 hierzulande entschärft erscheinen wird.

Das Schwarze Auge: Demonicon: Im letzten Monat suchte der insolvente Publisher TGC noch nach einem Investor für das bei Silver Style in der Entwicklung befindliche Rollenspiel, in diesem Monat ist ein – bis dato anonym – Geldgeber gefunden. Ob Demonicon wie bisher geplant 2011 erscheinen wird, steht aktuell aber noch in den Sternen.

Oblivion: Sehen wir den vierten Teil der Elder Scrolls-Saga bald im Kino? Angeblich hat sich ZeniMax, der Mutterkonzern vom Entwickler Bethesda, die Rechte an einer Film- oder TV-Produktion namens Oblivion sichern lassen.

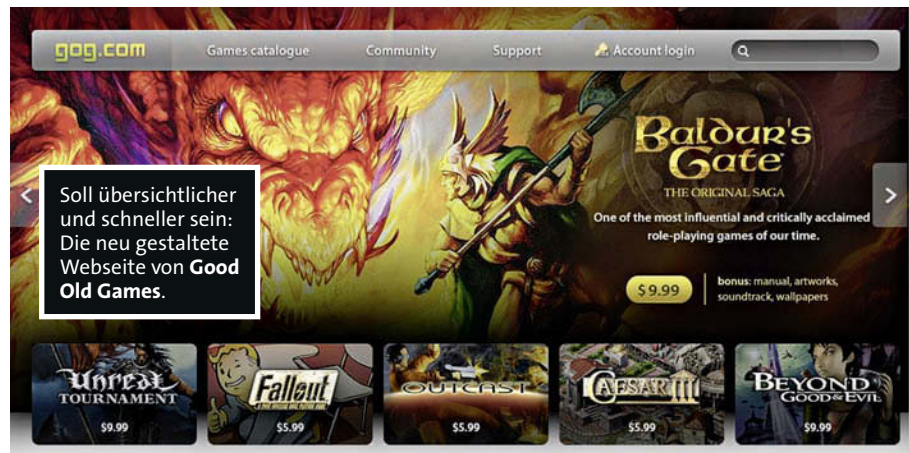
Mytheon: Das vielversprechende kostenlose Action-Rollenspiel wurde vom dritten Quartal 2010 auf das erste Quartal 2011 verschoben. Grund: Der Entwickler Petroglyph (Star Wars: Empire at War) wurde gegen die Free2play-Experten von UTV True Games ausgetauscht.

Spieleklassiker neu belebt

GameStar.de: Quicklink: 7037

Seit 2008 vertreibt die Webseite Good Old Games an aktuelle Windows-Versionen angepasste Spieleklassiker (**Outcast** kostet knapp sechs Dollar). Pünktlich zum zweijährigen Bestehen wurde Gog.com am 23. September

gründlich überarbeitet. Neben dem Design wurde vor allem an der Geschwindigkeit gefeilt. Die neue Suchfunktion »Gogmixes« soll erlauben, den Spielekatalog nicht mehr nur anhand des Titels, sondern auch nach Themen sortiert zu durchstöbern. **SD**



Vier Fragen an Guillaume Rambourg

Managing Director von Gog.com

GameStar Wie hat sich eure Seite seit 2008 entwickelt?

Guillaume Rambourg Wir bieten inzwischen 300 PC-Klassiker an und haben Verträge mit 40 Partnern, darunter Activision und Ubisoft. Die Spieler schätzen uns als digitale Vertriebsplattform für nostalgische Erlebnisse.

► Viele Klassiker fehlen in eurem Angebot. Warum?

◀ Die Rechte an älteren erfolgreichen Titeln sind oft zwischen mehreren Inhabern verstreut. Sie zusammenzuführen bedeutet viel

Arbeit. Außerdem müssen wir die Rechteinhaber davon überzeugen, dass der beste Weg, ein Spiel wiederzubeleben, die Veröffentlichung ohne jeglichen Kopierschutz ist.

► Wissen die Spielefirmen ihre Oldies zu schätzen?

◀ Die meisten Firmen wissen genau, dass Schätze in ihrem Keller liegen. Sie haben aber nicht immer die Zeit oder die Möglichkeiten, sie neu zu vertreiben. Manche Rechteinhaber haben aber auch die Hoffnung verloren, ihre ver-

staubten Spiele könnten heute überhaupt noch jemanden begeistern.

► Welche Veröffentlichungen stehen dieses Jahr noch bei euch an?

◀ Ende September nehmen wir Baldur's Gate samt dem Addon Legend of the Swordküste in unser Portfolio auf. Zudem haben wir Verträge mit Atari/Hasbro über sechs weitere Spiele. Von einem wichtigen Publisher, mit dem wir schon länger zusammenarbeiten, kommen ebenfalls neue Klassiker.

Making Games Talents in Frankfurt



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

GameStar.de: Quicklink: 7036

Fünfmal haben wir unsere Stellenbörse Making Games Talents bereits veranstaltet und dabei mehr als 100 Jobs in der Games-Branche vermittelt. Viele weitere sollen am 16. Oktober auf dem Frankfurter Messegelände folgen. Das Feld der potenziellen Arbeitgeber kann sich dabei mehr als sehen lassen. Es winken unter anderem Karrieren bei Crytek (**Crysis 2**), Related Designs (**Anno 1404**), Spellbound (**Arctania: Gothic 4**), keen Games (Konsolenversionen von **Anno**), HandyGames sowie bei den führenden Browsergames-Entwicklern Bigpoint und Travian. Dabei drehen wir die Bewerbungssituation einfach mal um: Jedes Studio bekommt 30 Minuten Zeit, um sich Ihnen als bestmöglicher Arbeitgeber zu präsentieren. Gesucht wird eigentlich für alle Positionen, von Entwicklern über PR-Manager bis hin zu Juristen oder Übersetzern. Jeder, der Interesse an einem Job in der Spiele-Industrie hat, sollte sich deshalb möglichst bald unter www.makinggames.de/talents registrieren. Die Teilnahme ist auf 200 Personen beschränkt, die Teilnahmegebühr beträgt 29 Euro. **HK**