

Spiele & Szene

News

Valve entwickelt DotA 2

GameStar.de: Quicklink: 7159

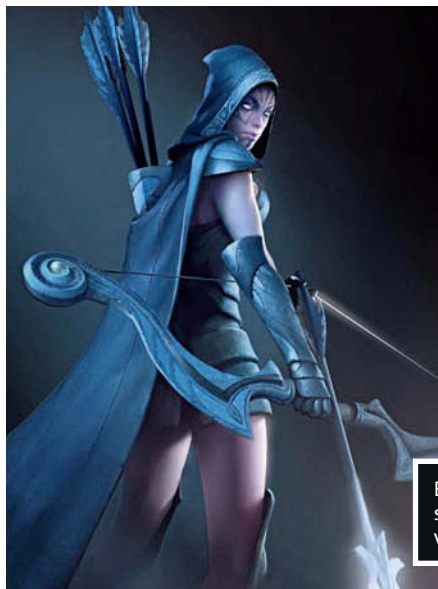
Nun ist es offiziell: Die **Half-Life**-Väter werden aus der beliebten **Warcraft 3**-Modifikation **Defense of the Ancients** (kurz **DotA**) ein Vollpreisspiel machen. Valve, nicht unbedingt für komplexe Strategie- und Taktikspiele bekannt, arbeitet indes nicht alleine an **DotA 2**, sondern hat sich fachmännische Unterstützung ins Team geholt: den Modder Icefrog (hält seinen echten Namen geheim),

der zuletzt für die derzeit beliebteste Spielvariante **DotA Allstars** (versammelt die beliebtesten Helden der bisherigen **DotA**-Versionen und funktioniert nur mit **Warcraft 3: Frozen Throne**) verantwortlich war.

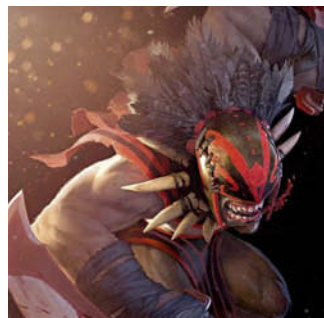
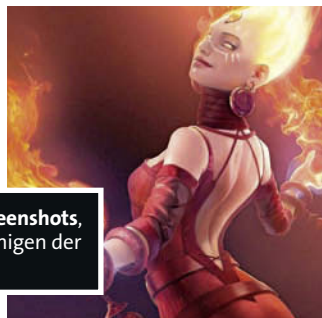
Am eigentlichen Spielprinzip will Valve nicht großartig rumschrauben. Auch in **DotA 2** werden

sich zwei aus mehreren Helden bestehende Teams auf einer Karte balgen, um schließlich das Hauptgebäude der gegnerischen Mannschaft zu schrotten. Dabei vertrimmen sich die Spieler nicht nur gegenseitig, sondern kämpfen auch gegen KI-Gegner. Beim Weg über die Karte finden die Helden wie in einem Rollenspiel wertvolle sowie nützliche Gegenstände, steigen in den Levels auf und schalten so mächtigere Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten frei. Ziel von Valve ist es also, dass sich Kenner des Originals sogleich zurechtfinden.

Allerdings wird sich **DotA 2** dann doch in mancherlei Hinsicht vom Original unterscheiden. Etwa in der Grafik. Die Entwickler werden für das Remake die Source-Engine nutzen. Spannend: Es wird ein Coaching-System geben, in dem ein erfahrener Spieler einen Einsteiger an die Hand nimmt. Das soll die Community von **DotA 2** weiter stärken. Aber ob das und eine neue Grafik reichen, um Fans von **DotA** zu **DotA 2** zu bekehren? Wir werden es 2011 erfahren. PET



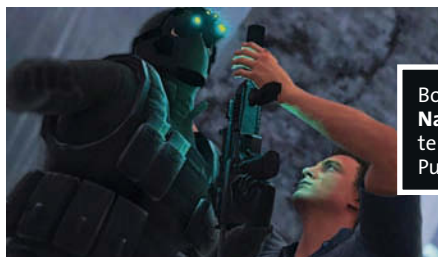
Bisher gibt es noch **keine Screenshots**, sondern nur Artworks von einigen der vielen, vielen Helden.



James Bond 007: Blood Stone

GameStar.de: Quicklink: 7156

007 mag im Kino die große Nummer sein, als Spieleumsetzung hatte der Agent mit der Lizenz zum Töten seinen letzten Höhepunkt mit dem gelungenen **Goldeneye** 1997 (Nintendo 64). Was danach kam, war im besten Fall gehobener Durchschnitt. Das derzeit bei Bizarre Creations (**Blur**) in der Entwicklung befindliche neue



Bond kann Gegner im **Nahkampf** ausschalten und so Fokus-Punkte sammeln.

Bond-Abenteuer **Blood Stone** wird daran auch nichts ändern. So zumindest unser Eindruck, nachdem wir den Titel erstmals anspielen konnten. Bond ist zwar wieder an vielen exotischen Orten unterwegs (unter anderem in Istanbul, Monaco und Sibirien), aber Exotik hin oder her, die Action-Einlagen werden dadurch auch nicht spannender. Dazu müsste die Gegner-KI erst mal ein paar Nachhilfestunden nehmen. Aber es geht noch einfacher: Wenn James Bond Widersacher aus dem Hinterhalt erledigt, sammelt er bis zu drei Fokus-Punkte. Mit denen darf er Gegner umpusten, ohne dabei zu zielen. Die Autorennen immerhin sind hübsch inszeniert, auch wenn wir auf den unübersichtlichen Strecken schnell mal an einer Wand oder in einem See gelandet sind.

Ob uns **Blood Stone** beim Erscheinen im November zumindest in Sachen Story rühren und nicht schütteln wird, können wir noch nicht sagen. Von der Handlung gab's bisher so gut wie nichts zu sehen. PET

Dead meets Lead

GameStar.de: Quicklink: 7146

Das noch flammneue Entwicklerstudio Keldyn Interactive aus Schweden arbeitet derzeit an seinem ersten Titel namens **Dead meets Lead** («lead» ist das englische Wort für Blei). Sie schlüpfen dabei in die Rolle des Captains, eines mutigen, gotesfürchtigen Mannes und letzten Überlebenden einer Schiffscrew, die Anfang des 18. Jahrhunderts von der britischen Kirche in die Karibik entsandt wird, um den Gerüchten über dort umhergeisternde lebende Tote nachzugehen. Die Entwickler selbst beschreiben das Spiel als flottes Hack-and-Slay mit zig Zombies inklusive karibischem Flair. Bislang gibt es zwar nur eine Handvoll Screenshots, ein paar Artworks und ein Video zum Spiel, doch erkennt man dabei recht schnell Ähnlichkeiten zu anderen Genre-Vertretern. Wer sich selbst ein Bild von **Dead meets Lead** machen und sich vielleicht sogar für einen kommenden Beta-Test anmelden möchte, erreicht die Webseite des Spiels unter unserem oben angegebenen Quicklink. **NIC**



Dead meets Lead: Hack & Slay plus Karibik.

Activision streicht Stellen bei Raven

GameStar.de: Quicklink: 7148

Der Publisher Activision entlässt erneut einen ganzen Schwung Mitarbeiter. Diesmal trifft es die Entwickler von Raven Software aus Madison, Wisconsin. Nach Infinity Ward ist Raven nun schon das zweite Studio, welches vom Publisher radikal verändert wird. Der 1990 gegründete Entwickler ist vor allem für Ego-Shooter wie **Hexen**, **Jedi Knight 2** oder den aktuellen Titel **Singularity** bekannt. Insgesamt sollen rund 40 Mitarbeiter ihren Arbeitsplatz verloren haben. Ein offizielles Statement von Activision ließ zunächst auf sich warten. Später begründete der Publisher dann die Entlassungen mit der üblichen Phrase: Umstrukturierungen bei Raven Software seien für die Kündigungen verantwortlich. Genaue Zahlen und Hintergründe blieb Activision allerdings schuldig. Gerüchten zufolge soll sich das Studio zukünftig vor allem auf die Entwicklung von Download Content spezialisieren. Als erster heißer Kandidat für DLCs aus dem Hause Raven gilt **Call of Duty: Black Ops**. **NIC**



Etikettenschwindel

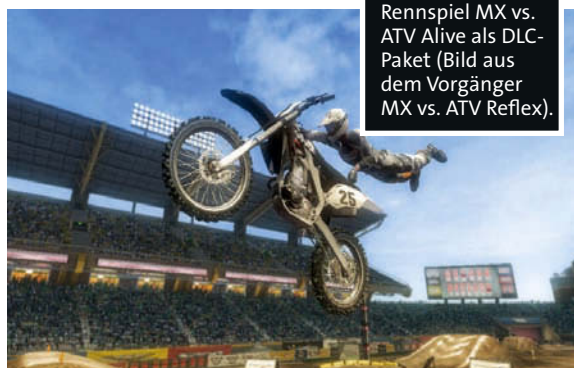


Daniel Visarius
Ltd. Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de

In der Vergangenheit haben wir Nvidia oft wegen des ständigen Umtaufens von identischer Hardware kritisiert. Vielleicht erinnern Sie sich: Aus der Geforce 8800 GT wurde die 9800 GT – wer glaubte, die Karte mit der numerisch höheren Bezeichnung sei schneller oder technisch weiter, war schon reingefallen. AMD (vormals Ati) dagegen folgt seit der Radeon-HD-3000-Serie einem eindeutigen Schema. HD 3700 für Mittelklasse, 3800 für Oberklasse. Mit den HD-6800-Karten wirft AMD das über den Haufen. HD 6870 und HD 6850 liefern kaum mehr Performance als HD 5870 und HD 5850, aber das rechtfertigt keine neue Oberklasse, also die »8« im Namen. Üblicherweise gibt's die Leistung der alten Oberklasse bei der nächsten Generation in der Mittelklasse – und HD 6870 sowie HD 6850 werden zu Mittelklassepreisen gehandelt, müssten also eigentlich die »7« tragen. Es wird noch verwirrender: Der »rechtmäßige« Nachfolger der HD 5800 soll HD 5900 heißen und kommt im November, die HD 5770 übernimmt dann die eigentlich für HD 6870 und HD 6850 geeignetere Bezeichnung HD 6770. Wer nicht aufpasst, hat schnell für die mehr oder weniger identische 3D-Karte noch mal Geld ausgegeben. Toll, AMD!

THQ hackt Spiele klein

Der Entwickler und Publisher THQ wird mit dem kommenden Konsolen-Rennspiel **MX vs. ATV Alive** ein neues Preismodell testen. THQ kündigte an, dass man das Spiel verkleinern wolle, um es zu einem niedrigen Preis (etwa 30 Dollar) anzubieten. Dafür sollen dann vermehrt Download Contents wie Fahrzeuge, Rennstrecken oder neue Spielmodi angeboten werden. Mehr DLCs und dafür eine magere Grundversion wären bittere Pillen für Spieler, die sich bisher viele gebrauchte Titel zugelegt haben. Neben der Hürde für den Gebrauchtspielmärkte dürfte sich THQ auch noch aus einem zweiten Grund für den Test entschieden haben. Durch viele DLCs kann man den Preis eines Spiels über die aktuellen Marktpreise drücken, sodass Kunden am Ende nicht mehr etwa 45 Euro, sondern mehr zahlen, wenn sie alle Inhalte haben wollen. Bleibt indes abzuwarten, ob sich dieses Modell bewährt und zukünftig bei weiteren Titeln von THQ angewendet wird. **NIC**



Rennspiel MX vs. ATV Alive als DLC-Paket (Bild aus dem Vorgänger MX vs. ATV Reflex).

Leser-Charts Oktober

Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Battlefield: Bad Company 2
2	(1)	Starcraft 2: Wings of Liberty
3	(6)	Modern Warfare 2
4	(7)	Mass Effect 2
5	(3)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(4)	Dragon Age: Origins
7	(5)	Mafia 2
8	NEU	Civilization 5
9	(12)	Assassin's Creed 2
10	NEU	F1 2010
11	(13)	Risen
12	(15)	Anno 1404: Venedig
13	(9)	Call of Duty 4: Modern Warfare
14	NEU	Fifa 11
15	(8)	Fallout 3
16	(17)	Mass Effect
17	(11)	Warcraft 3: The Frozen Throne
18	WIEDER DA	The Elder Scrolls: Oblivion
19	WIEDER DA	The Witcher: Enhanced Edition
20	NEU	Pro Evo 2011

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 11/2010. Mitmachen: GameStar-Quicklink: 4483

Command & Conquer 5

GameStar.de: Quicklink: 7166

Eigentlich sollte **Command & Conquer: Tiberian Twilight** der letzte Teil der Strategiespielserie sein. So hat's zumindest der Publisher Electronic Arts behauptet. Doch Überraschung! Derzeit befindet sich mit **Command & Conquer 5** ein neuer Teil in der Mache. Erstaunlicherweise bei Visceral Games, die wir bisher durch das wenig strategische Horrorspiel **Dead Space** kennen. Viel-

leicht handelt es sich bei **Command & Conquer 5** allerdings auch gar nicht um einen Strategietitel, sondern um einen Ego-Shooter beziehungsweise ein Actionspiel. Das wäre nicht das erste im **Command & Conquer**-Universum. 2002 erschien das vor allem im Multiplayer-Modus spaßige **Renegade**. Der mit **Tiberium** letzte Versuch, **C&C** und Action unter einen Hut zu bringen, wurde 2008 eingestellt. **PET**

Microsoft verspricht besseren Support für PC-Spiele

GameStar.de: Quicklink: 7153

Microsoft steht schon seit einigen Jahren in der Kritik, den PC als Spiele-Plattform gegenüber der Xbox 360 stark zu vernachlässigen, GameStar berichtete mehrmals ausführlich. Nun gelobt der Software-Konzern mal wieder Besserung: Der General Manager der Microsoft Games Studios, Dave Luehmann, sagte in einem Interview mit dem britischen Fachmagazin MCV, Microsoft müsse auch auf dem PC die Vorreiterrolle übernehmen. »In manchen Bereichen ist das schon der Fall und in anderen nicht. Also müssen wir einen Gang zulegen«. In die gleiche Tröte blies Microsoft allerdings schon im Rahmen der PR-Maßnahmen für »Games for Windows« und »Games

for Windows Live«. Viel getan hatte sich danach nicht. Lediglich die anfangs arg PC-unfreundliche Benutzeroberfläche wurde überarbeitet, ein Download-Bereich wurde in den Live-Betrieb integriert und die Vorteile der zunächst kostenpflichtigen (aber kaum genutzten) Gold-Mitgliedschaft wurde für alle Nutzer zugänglich gemacht. Wir stehen den Versprechungen von Microsoft deshalb erst mal skeptisch gegenüber. **DA**



Armada der Verdammten

GameStar.de: Quicklink: 7158

Das vielversprechende Action-Rollenspiel **Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten** wurde vom Publisher Disney Interactive überraschend eingestellt. Gründe dafür gab Disney nicht an. Beim Entwickler Propaganda Games kostete das 100 Mitarbeiter den Arbeitsplatz. Einige der Entlassenen arbeiteten auch am Actionspiel **Tron: Evolution**. Letzteres werde aber weiter entwickelt, so Disney. **PET**

Sehr schade! Das Piraten-Abenteuer **Armada der Verdammten** wird nicht erscheinen.



Der Herr der Ringe Online

GameStar.de: Quicklink: 4435

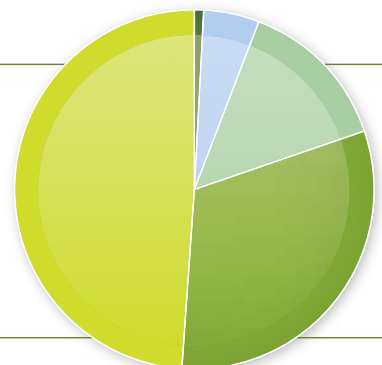
Die Umstellung auf ein Misch-Modell (Abonnement und Free2Play) hat dem Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** im amerikanischen Markt offenbar ziemlich gut getan. Kate Paiz, Executive Producer von **Der Herr der Ringe Online**, verkündete auf der Game Developers Conference Online 2010 in Austin, Texas, dass sich die Einnahmen des Spiels in den USA innerhalb eines Monats verdoppelt hätten. Seit der Umstellung am 10. September sollen etwa eine Million neue Accounts erstellt und rund 20 Prozent eingefrorener Accounts reaktiviert worden sein. Spieler von **Der Herr der Ringe Online** können sich entscheiden, ein normales Abonnement zu beziehen oder die Free2Play-Variante zu benutzen. Für Letztere haben die Entwickler einen speziellen Item-Shop eingerichtet, wo sich Spieler für echtes Geld spielerische Vorteile erkaufen können. Laut Kate Paiz haben bisher satte 53 Prozent der Free2Play-Nutzer in diesem Shop schon Geld gelassen. In Deutschland müssen wir noch auf den Start der Free2Play-beziehungsweise Mischversion warten. Die Umstellung ist auch für Europa geplant, wurde aber bereits einige Male verschoben. **NIC**

Frage des Monats

»Warten Sie auf die PC-Version eines Spiels, wenn diese nach der Konsolenfassung erscheint?«

Ergebnis: Fast die Hälfte der Umfrageteilnehmer muss sich die Frage »Warten oder nicht?« gar nicht stellen, weil aus Ermangelung einer Konsole ohnehin nur auf dem PC gespielt wird. Und immerhin über 30 Prozent geben an, dass man sich lieber in Geduld übe, bevor man zur im Regelfall grafisch eher schwächeren Konsolenversion eines Spiels greife.

- Ich spiele nur auf dem PC, da ich keine Konsole habe. **(49%)**
- Ja, ich warte lieber auf die PC-Fassung. **(31%)**
- Manche Spiele kaufe ich dann eher für Konsole, bei anderen warte ich lieber. **(14%)**
- Nein, ich kaufe gleich die Konsolenfassung. **(5%)**
- Ich kaufe beide Versionen. **(1%)**



Quelle: GameStar.de Mitmachen: GameStar.de: Quicklink: 4483

EA Louse: Blogger greift Bioware Mythic hart an



Warhammer Online hat derzeit angeblich weniger Abonnenten als das zehn Jahre alte Dark Age of Camelot.

GameStar.de: Quicklink: 7160

Ein anonym Blogger, der sich selbst EA Louse (also EA Laus) nennt und sich als vom Rausschmiss bedrohter Mitarbeiter von Bioware Mythic ausgibt, hat in seinem Internet-Tagebuch richtig ausgeholt. Der Blogger wirft aktuellen Vorgesetzten bei Electronic Arts und Mythic vor, Schuld am Misserfolg von **Warhammer Online: Age of Reckoning** und dem schlechten Zustand des Studios zu sein. Das Studio liege im Sterben, und Leute wie er hätten das mit Kündigungen auszubaden. Die Vorgabe von Electronic Arts sei es gewesen, ein »World of Warcraft 2.0« zu erschaffen, also einen **WoW-Killer**. Besonders harte Vorwürfe macht EA Louse dem **Warhammer**-Producer Jeff Hickman, der von seinem Job keine Ahnung habe. »Alles, was er tat, war Getränke in sich rein zu schütten und den richtigen Leuten in den Hintern zu kriechen.« Auf diese Art seien absurdeste Design-Entscheidungen von Mythic-Mitgründer Rob Denton getroffen worden, weil sich weder Hickman noch die Teamchefs dagegenstellen wollten. Mit Marc Jacobs, dem anderen Kopf von Mythic, hätte

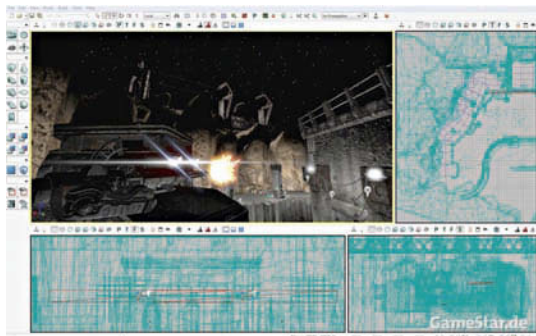
man zudem nicht reden dürfen. Als das Projekt dann aus dem Ruder lief, habe Denton Jacobs die Schuld in die Schuhe geschoben. Der sei daraufhin gefeuert worden, auch wenn es nach außen hieß, die Trennung habe auf gegenseitigem Einverständnis beruht. Spätestens seit Jacobs Kündigung würde im Studio die Angst regieren, so EA Louse. Auch **Star Wars: The Old Republic** be-

kommt abschließend sein Fett weg. Bioware habe bereits mehr als 300 Millionen Dollar in das Projekt investiert, aber abgesehen vom tollen Sound und den aufwändigen Synchronisationen sei das Spiel »ein Witz«.

Einer weiteren »Enthüllung« von EA Louse zufolge, hat **Warhammer Online** derzeit weniger Abonnenten als das fast zehn Jahre alte **Dark Age of Camelot**. Was uns nicht groß überraschen würde. Allerdings läge das weniger an angeblichen Designfehlern als an den lange Zeit fehlenden Spielinhalten für hochstufte Charaktere. Ob hinter all dem Rauch im Internet auch ein Flämmchen der Wahrheit züngelt und Bioware Mythic echte Probleme hat, werden wir spätestens 2011 erfahren, wenn **Star Wars: The Old Republic** erscheint. Wir haben Bioware indes immer als ein Entwicklerstudio erlebt, das für hochqualitative und überraschende Produkte steht. Allerdings ist der Titel das erste Online-Rollenspiel der Firma. Und dieses Genre neu zu erfinden ist die derzeit schwierigste und ambitionierteste Aufgabe im Spieleuniversum überhaupt. **PET**

Duke Nukem 3D: Fan-Remake

Gearbox Software, der neue Entwickler von **Duke Nukem Forever**, erteilte dem Fan-Remake **Duke Nukem: Next Gen** nun offiziell grünes Licht. **Duke Nukem: Next Gen** will das Spielgefühl und Leveldesign des klassischen Shooters **Duke Nukem 3D** in das moderne Gewand der aktuellen



Unreal Engine 3 übertragen. Wie das aussieht, zeigen die ersten Screenshots und ein kurzes Video (Quicklink: 7152) aus einer frühen Version eines der Levels. Neben einem drei Kapitel langen Solo-Modus planen die ambitionierten Modder, auch den launigen Multiplayer-Teil des Shooter-Klassikers grafisch zu überarbeiten. Einen Erscheinungstermin der Neuauflage haben die Macher allerdings noch nicht angegeben. **DA**

Hail to the KING!

Sam jetzt in HD!

Erstmals gesammelt in einer Box:

SERIOUS SAM HD 1 & 2

plus

SERIOUS SAM CLASSICS

First and Second Encounter

WWW.SERIOUSSAM-HD.DE

dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com

POWERED BY
CROTEAM
SERIOUS ENGINE 3

DEVOLVER

© 2010 Croteam Ltd. Serious Sam HD, das Serious Sam HD Logo, die Serious Engine 3, das Serious Engine 3 Logo, Croteam und das Croteam Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Croteam. Alle Rechte vorbehalten. 2010 Devolver Digital. Alle Rechte vorbehalten.

Fragt! Die! Spieler!



Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zwei Serien-Neustarts, zwei vergebene Chancen: Medal of Honor und Arcania: Gothic 4. Für solche Neustarts gibt es zwei Möglichkeiten: mit frischen Elementen die vertraute Spielwelt in die Moderne überführen (im Idealfall ohne Serien-Veteranen zu vergrätzen). Oder sich direkt ganz auf alte Tugenden konzentrieren und riskieren, dass das Spiel lediglich Fans anspricht, dem Rest der Spielerschaft als verstaubtes Relikt vergangener Tage aber gepflegt am Allerwertesten vorbei rauscht.

Arcania ist gleich auf beiden Wegen gescheitert: Für alte Fans zu wenig Gothic, für andere anspruchsvolle Rollenspiel-freunde ein zu schlichtes, nicht bis zu Ende gedachtes Produkt. Medal of Honor versagt im Singleplayer-Modus beim Erzählen einer Story und unterliegt in Mehrspielergefechten klar der Konkurrenz – wer also braucht dieses Spiel? Wie kann so etwas passieren? Warum werden im Vorfeld die Spieler nicht gefragt, welche Dinge ihnen an »ihrem« Spiel wichtig sind? Die hätten wie aus der Pistole geschossen »zerstörbare Umgebung« oder »umfassende Charakterentwicklung« gesagt, um nur zwei Dinge zu nennen. Vielleicht beim nächsten Mal. Wenn es denn ein nächstes Mal gibt.

Company of Heroes Online

GameStar.de: Quicklink: 7161

Derzeit läuft der offene Betatest von **Company of Heroes Online**, wir haben bereits zahlreiche Schlachten geschlagen. Der Internet-Ableger entfaltet die Taktiktiefe des Originalspiels, angereichert mit Rollenspiel-Elementen: Absolvierte Gefechte bringen Erfahrung, bei Levelaufstiegen schalten wir neue oder stärkere Spezialangriffe frei (die den bekannten Commander-Talenten entsprechen). Außerdem sammeln wir Kampfboni für Einheiten (etwa eine dickere Panzerung für Sherman-Tanks) sowie Helden, also stärkere Versionen regulärer Truppentypen. Die Supersoldaten fallen allerdings nicht übermächtig aus, zudem dürfen wir nur wenige davon aufs Schlachtfeld mitnehmen. Gleiches gilt für die Kampfboni, wir müssen also gut überlegen, welche Truppengattungen wir stärken. Das erhöht die taktische Vielfalt, weil wir unsere Armee an unsere Vorlieben anpassen können. Allerdings befürchten wir, dass die Balance noch lange wackelt. Denn Relic dürfte Monate brauchen, um alle Kombinationen auszubalancieren. Erscheinen soll das Spiel Anfang 2011, und zwar kostenlos. Wer Echtes investiert, darf Boni und Helden kaufen. Man kann sich den nützlichen Kram jedoch auch einfach erspielen. Das dauert zwar länger, macht aber mehr Spaß. **GR**



Kostenlos: **Company of Heroes Online**.

Apache: Air Assault

GameStar.de: Quicklink: 7150

Wir dachten, Kampfhubschrauber-Simulationen seien tot. Activision und das russische Entwicklerteam Gaijin versuchen nun dem Genre mit dem kommenden Titel **Apache: Air Assault**, neues Leben einzuhauchen. Dabei wollen sie ein möglichst breites Spektrum an Spielern ansprechen. **Apache: Air Assault** werden wir daher entweder als beinharte Flugsimulation mit realistischem Schadensmodell, Wittereinflüssen und erforderlichen Zwischenlandungen oder als wenig anspruchsvollen Actionspaß spielen können. Neben einer Kampagne und einem Freiflugmodus wird das Spiel auch Koop-Missionen und Multiplayer-Matches bieten. Fans des Genres und Interessierte sollten sich den 19. November 2010 als Erscheinungstermin schon einmal vormerken. **NIC**

Apache: Air Assault erscheint schon im November und will wahlweise Simulation oder Action-Titel sein.



Adventure-Streit: Entwickler vs. Jowood

GameStar.de: Quicklink: 7165

The Book of Unwritten Tales (GameStar-Wertung 85) ist ein gutes Adventure. Zumindest bisher. Denn jetzt hat der Publisher Jowood eine neue Version des Spiels auf den Markt gebracht, vor der der Entwickler des Spiels, King Art Games, per Eilmitteilung folgendermaßen warnt: »The Book of Unwritten Tales: Version fehlerhaft. (...) Seit Anfang

Oktober 2010 ist ein unautorisierte, (...) geänderte Version des Spiels (...) als Jowood/Adventure Company-Version im Handel (...). In dieser (...) Version fehlen wichtige Daten, was regelmäßig (...) zum Absturz des Programms führt (...).« Weiter warnt King Art vor dem Kauf dieser Version (erkennbar am »The Adventure Company-Logo«) und rät, die Originalversion (erkennbar an der Packung ohne Award-Grafiken) zu kaufen. Wir vermuten als Hintergrund für die Geschichte Uneinigkeit über den Verbleib der Rechte zum Vertrieb des Titels, die vorher beim pleitegegangenen Publisher HMH lagen. Wir beobachten die Sache weiter. King Art entwickelt übrigens Grade den Nachfolgetitel **Die Vieh-Chroniken**. **MT**



Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Fifa 11
2	NEU	Arcania: Gothic 4
3	NEU	Civilization 5
4	(1)	Starcraft 2
5	NEU	Pro Evolution Soccer 2011
6	NEU	Medal of Honor (LE)
7	NEU	F1 2010
8	(2)	Mafia 2
9	NEU	Darksiders
10	(5)	Die Sims 3
11	(6)	Battlefield: Bad Company 2
12	NEU	Arcania: Gothic 4 (SE)
13	(4)	R.U.S.E.
14	(3)	Patrizier 4
15	(7)	Modern Warfare 2
16	NEU	Final Fantasy 14
17	(12)	Sie Sims 3: Traumkarrieren
18	(10)	Counterstrike: Source
19	(15)	WoW: Wrath of the Lich King
20	(14)	Dragon Age: Origins

Stand: 17. Oktober 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Drakensang Online

Der Free2Play-Riese Bigpoint hat jüngst den ersten, sehr kurzen Trailer (QUICKLINK: 7155) zu **Drakensang Online** veröffentlicht. In den wenigen Sekunden wird schnell klar: **Drakensang Online** ist in etwa so weit von den ursprünglichen Spielen und dem Regelwerk von Das Schwarze Auge entfernt wie wir vom Andromeda-Nebel. Statt mit einer Party geht's solo in die Dungeons, in denen dann nach bekannter **Diablo**-Manier auf Viehzeugs und Bossmonster ge-

kloppt wird. Als gäbe es nicht schon genug **Diablo**-Klone! Hintergrund: Die **Drakensang**-Macher Radon Labs mussten vor einigen Monaten Konkurs anmelden. Bigpoint hatte das Berliner Traditionsstudio anschließend übernommen. **GR**

Der Trailer zu **Drakensang Online**. Oder: Wie man mit wenigen Sekunden Video alles zerstören kann, wofür eine Serie steht.



Gray Matter

Eigentlich hatten wir fest damit gerechnet, Ihnen in dieser Ausgabe den Test zum Adventure **Gray Matter** liefern zu können, aber der Publisher Dtp hat den Titel um zwei Wochen verschoben. Er steht nicht Ende Oktober, sondern erst ab Mitte November im Laden. Man wolle sich noch einiger Kinderkrankheiten annehmen, damit das Spiel fehlerfrei auf den Markt kommt. Lobenswert, vor allem, weil das Spiel schon seit über sieben Jahre in der Entwicklung steckt und so mancher Hersteller die Qualitätskontrolle dann vergisst. Bei **Gray Matter** handelt es sich um ein Mystery-Adventure, das uns nach Oxford entführen wird. In der Universitätsstadt ge-

schehen geheimnisvolle Dinge. Auslöser scheint ein Professor zu sein, der seine Ehefrau bei einem Unfall verloren hat, sie aber nicht aufgeben kann. Die Besonderheit an **Gray Matter**: Die **Gabriel Knight**-Erfinderin Jane Jensen ist für die Story verantwortlich. Das verspricht angenehmen Grusel und eine spannende Geschichte. Ob's so kommt, lesen Sie zum Erscheinen des Spiels auf GameStar.de. **PET**



News-Ticker

Kane & Lynch: Dead Men: Weil sich kein Regisseur für den geplanten Film um die beiden Schwerverbrecher finden lässt, liegt das Projekt nun auf Eis.

Guillermo del Toro: Der mexikanische Regisseur (Pans Labyrinth) will zusammen mit THQ ein Horrorspiel entwickeln. Der Titel soll nicht vor 2013 erscheinen.

Fearless Studios: Die Branchenveteranen Haden Blackman und Cedric Collomb (Star Wars: The Force Unleashed 2) haben ein neues Studio gegründet und wollen dort mit »fortschrittlichster Technik kreative Risiken eingehen«. Über ein erstes Projekt, das diesen hochgesteckten Zielen gerecht wird, ist allerdings noch nichts bekannt. Wir drücken die Daumen.

Electronic Arts: Die Aktie des Publishers ist kurz vor der Veröffentlichung von Medal of Honor um sechs Prozent gefallen. Angeblich liegt der Grund in den international durchwachsenen Wertungen für den Ego-Shooter.

Arcania: Gothic 4: Kurz nach Erscheinen des Rollenspiels kündigte der Publisher Jowood an, im kommenden Jahr mehrere DLCs für Arcania veröffentlichen zu wollen.

Warcraft 4: Laut einer angeblich »verlässlichen Quelle« will Blizzard auf der diesjährigen Hausmesse Blizzcon den vierten Teil der Strategiespiel-Serie ankündigen.

Anzeige

Bundeswehr
Karriere mit Zukunft.

Top Chance: Ziviles Ingenieurstudium mit attraktiver Bezahlung!

Sie sind technikbegeistert? Sie möchten Ingenieur bzw. Ingenieurin werden? Dann sollten Sie sich diese Chance nicht entgehen lassen. Die Bundeswehr bezahlt Ihr Studium zum Ingenieur oder zur Ingenieurin. Bereits während des Studiums sind Sie Beamter bzw. Beamtin auf Widerruf, bekommen ein attraktives Gehalt und studieren unter idealen Bedingungen. Nach dem Studium erwartet Sie ein interessanter und krisensicherer Arbeitsplatz im zivilen Bereich der Bundeswehr.

www.bundeswehr-karriere.de
www.bwb.org

Weitere Informationen unter:
Bundesamt für Wehrtechnik und Beschaffung - Personalgewinnung
Telefon (0261) 400-2125 oder -3617
E-Mail: BWBNachwuchswerbung@bwb.org