

Spiele & Szene

News

The Elder Scrolls 5: Skyrim

GameStar.de/Quicklink/7271

Nach der Ankündigung des Rollenspiels im Dezember blieben bislang alle Fragen zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim** offen, nun sind erste Details zum Kampf-, Charakter- und Story-System aufgetaucht. So können wir erstmals in der Seriengeschichte frei wählen, mit welchen Kombinationen aus Waffen und

Zaubern wir unseren Helden ausstatten. Alternativ zum Klassiker »Nahkampfwaffe plus Schild« können wir also auch zwei Schwerter oder eine Keule und eine Hexerei ausrüsten. Wenn wir dann zum Beispiel in beiden Händen denselben Zauber tragen, wird dieser deutlich mächtiger. Beim Charaktersystem verzichtet **Skyrim** diesmal komplett auf vorgefertigte Klassen-Schablonen. Stattdessen startet jeder Charakter mit den gleichen Fertigkeiten, und wir ernsten wie gehabt Erfahrungspunkte für unsere Spielweise. Egal ob wir uns in den Nahkampf stürzen oder Pfeile verschießen, wir verbessern automatisch die entsprechenden Fähigkeiten und erhöhen so auch unseren Level. Wie in **Fallout 3** entscheiden wir uns bei Stufenaufstiegen für bestimmte »Perks«, also passive Boni auf unsere Charaktereigenschaften. Zu guter Letzt können sich Rollenspieler auf das »Radiant-Story«-System freuen, dank dem sich computergesteuerte Charaktere (NPCs) dynamischer und natürlicher verhalten sollen. Wenn wir etwa eine Waffe fallen lassen, kann es vorkommen, dass sich zwei NPCs darum prügeln oder uns ein Kind das Teil zurückbringt. Zudem lernt Bethesda aus alten Fehlern. So sollen Monster nicht mehr im Gleichschritt mit dem Spieler stärker werden. Wenn sich eine Aufgabe als zu schwer entpuppt, können wir nun erst mal in aller Ruhe im Level aufsteigen, um sie später erneut anzugehen – Mini-Ratte bleibt also endlich Mini-Ratte. **NIC**



Battlefield 3

GameStar.de/Quicklink/7279

Obwohl **Battlefield 3** noch nicht einmal offiziell enthüllt wurde, plauderte der Electronic-Arts-Chef John Riccitiello bereits über den Veröffentlichungstermin. Demnach soll der Multiplayer-Shooter schon in der zweiten Jahreshälfte 2011 erscheinen, also zwischen Juli und Dezember. Der schwedische Entwickler Dice legte daraufhin nach und lieferte über Twitter weitere Infos. So wird **Battlefield 3** auf der Grafikengine Frostbite 2 basieren, also der neuen Version des **Bad Company 2**-Grafikgerüsts Frostbite 1.5, was auf zerstörbares Terrain hindeutet. DirectX 9 und

Windows XP wird die Engine allerdings nicht mehr unterstützen: **Battlefield 3** wird vorrangig für DirectX 11 entwickelt. Dice empfiehlt zudem ein 64-Bit-Betriebssystem. Obwohl die Mehrspieler-Schlachten auch auf den Konsolen toben werden, investiert Dice nach eigener Aussage »besonders viel Aufwand in die PC-Version«, was für das Studio »ungewöhnlich« sei. Auf flotten Rechnern dürfte **Battlefield 3** also zumindest besser aussehen als auf den Konsolen. Erste handfeste Infos zu **Battlefield 3** lesen Sie in der nächsten GameStar-Ausgabe in unserer großen Enthüllungstitelgeschichte. **GR**

Bietet Battlefield 3 wie sein indirekter Vorgänger Bad Company 2 (Bild) **zerstörbares Terrain**?



DSA: Satinavs Ketten

GameStar.de/Quicklink/7269

Rollenspiele im **Das Schwarze Auge**-Universum gibt's wie Sand in der Wüste Khom, in anderen Genres kam die **DSA**-Lizenz jedoch noch nicht zum Einsatz. Der Entwickler Daedalic Entertainment (**The Whispered World**, **A New Beginning**) verwendet sie nun erstmals für ein Adventure. Dessen Titel: **Satinavs Ketten**. Der Spieler schlüpft in die Rolle des jungen Fallenstellers Geron, der als Kind zufällig die Hinrichtung eines mächtigen Hexenmeisters beobachtete und prompt vom dunklen Magier verflucht wurde. Seitdem beäugen ihn seine Mitmenschen misstrauisch. Um seinen schlechten Ruf endlich loszuwerden, nimmt er einen gefährlichen Auftrag an und stürzt sich ins Abenteuer. So klickt man sich in klassischer Point-and-Click-Manier durch hübsch gezeichnete Kulissen. Bis das Abenteuer beginnt, wird allerdings noch viel Wasser den Großen Fluss hinunterfließen: **Satinavs Ketten** erscheint erst im 1. Quartal 2012. **NIC**



Eines der ersten Bilder zu Satinavs Ketten zeigt den Helden **Geron** in einem düsteren Schloss.

Die Kopierschutz-Realität



Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Von den sieben Spielen, die wir in dieser Ausgabe testen, müssen fünf im Internet freigeschaltet werden. Herzlich willkommen in der Kopierschutz-Realität! Als vor über sechs Jahren mit Half-Life 2 das erste prominente Spiel mit Freischaltung erschien, erklang noch ein Aufschrei. Inzwischen ist der Internet-Zwang de facto Standard. Man muss das nicht mögen. Man muss es aber akzeptieren.

Sicher, der Kopierschutz schließt Offliner aus. Aber wie viele davon gibt es noch? Nach einer Studie der Initiative D²¹ gehen 72 Prozent der Deutschen ins Netz, Tendenz steigend. In der computeraffinen Spielerschaft dürfte der Anteil noch höher liegen, eine Online-Freischaltung ist da längst kein Massenärgernis mehr.

Lästig wird's, wenn der Titel auch nach der Freischaltung eine aktive Verbindung fordert, wie bei Ubisofts Game Launcher. Bei Assassin's Creed 2 und Splinter Cell: Conviction hat Ubisoft den Kopierschutz nun gelockert, eine einmalige Anmeldung reicht. Das läutet kein Umdenken ein, Ubisoft hatte diese Option für ältere Titel schon länger angekündigt. Künftige Spiele dürften weiterhin eine Dauerverbindung voraussetzen. Was womöglich bald ebenfalls zum Standard zählt.

Jowood ist pleite



Bereits in der vorletzten Ausgabe hatten wir darüber berichtet, dass Jowood (**Arcania: Gothic 4**) im zweiten Halbjahr 2010 satte 20,6 Millionen Euro Verlust verzeichnet hat. Am 6. Januar hat der österreichische Publisher nun Insolvenz beantragt, da »die Bemühungen um die Neustrukturierung der Kapitalisierung [...] als gescheitert betrachtet werden mussten«. Als Grund nennt das Unternehmen unter anderem die Verkaufszahlen von **Arcania: Gothic 4**, die hinter den Erwartungen zurückgeblieben seien. Laut der Pressesprecherin Tamara Berger soll das **Arcania**-Addon **Fall of Setarrif** trotz der angespannten finanziellen Situation erscheinen, auch wenn noch kein genauer Termin feststeht. Nur wenige Tage nach der Insolvenz-Nachricht wurde bekannt, dass der Publisher den ehemaligen Partner Koch Media verklagt. 2006 hatte Jowood Aktien im Wert von insgesamt 6,4 Millionen Euro an Koch Media ausgegeben. Die dafür erhaltene Gegenleistung beläuft sich laut Jowood-Schätzungen aber nur auf 4,04 Millionen. Jowood fordert nun eine Nachzahlung in Höhe der Differenz von 2,36 Millionen Euro zuzüglich Zinsen. Für Jowood ist das der Griff nach dem sprichwörtlichen Strohalm, der Publisher braucht dringend Geldmittel. **NIC**

Microsoft Flight



Nach fünf Jahren setzt Microsoft Spieler wieder in **Flugzeuge**.

GameStar.de/Quicklink/7281

Der letzte Flugsimulator aus dem Hause Microsoft war der **Flight Simulator X**, erschienen im Oktober 2006. Im Januar 2009 schloss Microsoft überraschend den Entwickler Aces, als etwas schwammige Begründung musste eine neue »strategische Ausrichtung« des Windows-Herstellers erhalten. Microsoft versprach allerdings, der Serie treu zu bleiben und hielt sich auch daran: Zur Gamescom 2010 wurde **Microsoft Flight** angekündigt, das dieses Jahr erscheinen und neue Zielgruppen erschließen soll. So will Microsoft nicht nur Simulations-Fans erreichen, sondern auch Neueinsteigern die Freude am virtuellen Fliegen vermitteln. Außerdem soll **Flight** auf den Online-Dienst Games for Windows Live setzen, der nicht nur als Multiplayer-Plattform dient, sondern auch als integrierter Shop für Zusatzinhalte – wahrscheinlich Flugzeuge, Flughäfen und Ähnliches. Ob die echtes Geld kosten werden, ist noch unklar, außer einer Handvoll Bilder gab's bislang wenig zu sehen. **NIC**

Leser-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(5)	Mass Effect 2
3	(3)	Dragon Age: Origins
4	NEU	World of Warcraft: Cataclysm
5	(4)	Starcraft 2: Wings of Liberty
6	(2)	Call of Duty: Black Ops
7	NEU	Bad Company 2: Vietnam
8	(7)	Fallout: New Vegas
9	(11)	Civilization 5
10	(10)	Fallout 3
11	WIEDER DA	GTA 4
12	WIEDER DA	Empire: Total War
13	WIEDER DA	Mass Effect
14	(15)	Assassin's Creed 2
15	(8)	Diablo 2: Lord of Destruction
16	(12)	Two Worlds 2
17	(17)	Batman: Arkham Asylum
18	(17)	Call of Duty: Modern Warfare 2
19	(14)	Risen
20	WIEDER DA	Crysis 2

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2011. Mitmachen: GameStar.de/Mitmachkarte

Blizzard be- stätigt Titan

GameStar.de/Quicklink/7278

Anfang Dezember 2010 tauchte auf einer chinesischen Website eine Liste auf, die alle künftigen Blizzard-Spiele samt deren Verkaufsstart verzeichnete. Darauf fand sich auch ein geheimnisvolles Projekt namens **Titan**, angeblich geplant für Ende 2013. Die Echtheit der Liste hat Blizzard bislang nicht bestätigt, wohl aber **Titan**. In einem Interview erklärte der Firmengründer Frank Pearce, dass es sich dabei um Blizzards nächsten Online-Titel handelt. Weitere Details nannte er nicht. An **Titan** arbeiten derzeit unter anderem Jeffrey Kaplan, der ehemalige Lead Designer von **World of Warcraft**, sowie J. Allen Brack, der Producer des Addons **Wrath of the Lich King**. Das legt den Verdacht nahe, dass es sich bei **Titan** ebenfalls um ein Online-Rollenspiel handelt, auch wenn Blizzard versprochen hat, dass es sich anders spielen wird als **World of Warcraft**. Sollte Ende 2013 als angepeilter Starttermin stimmen, rechnen wir noch dieses Jahr mit ersten Infos. Schließlich wurde auch **Starcraft 2** mit drei Jahren Vorlauf angekündigt. **GR**

DC Universe Online

GameStar.de/Quicklink/7270

Am 11. Januar gingen die europäischen Server von **DC Universe Online** ans Netz, wir haben's bereits fleißig gespielt. In Sonys Online-Abenteuer erkunden wir als Nachwuchs-Held oder -Schurke die Welt der DC-Comics. So treffen Weltenretter unter anderem auf Superman, Bösewichte auf den Joker. Die Aufgaben-Palette geht nicht über das übliche »Suche-Töte-Sammle«-Schema hinaus, die Entwickler haben es aber in nette und fein präsentierte Geschichten verpackt. Die Gefechte spielen sich dank vieler Kombos angenehm actionreich, den wahren Kampf führen wir aber gegen das Interface: Wir hoffen, dass Sony noch gängige Komfortfunktionen für Chats, Gilden und Gruppen nachreicht. Den ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe und auf GameStar.de. **MO**



1&1 MOBILE

TOPAKTUELLE
SMARTPHONES

0,€*



~~249,- €~~



~~249,- €~~



~~249,- €~~



* 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.
Einmalige Bereitstellungsgebühr 29,90 €, keine Versandkosten.

Klonkriege

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de



Die Verkaufscharts 2010 machen's mal wieder deutlich: Die Branche lebt vornehmlich von Fortsetzungen, und Activision sind mit ihrer Call-of-Duty-Dauerkarte die Könige der Wiederkäuer.

Doch so langsam übertreibt's der Publisher: Demnächst arbeiten vier Studios an CoD-Ablegern. Juhuu! Jubelpatriotengeballer im Halbjahrestakt! Da dürften langsam die Namen knapp werden. Aber keine Angst, hier sind meine Namensvorschläge für die nächsten Spinoffs, inklusive Story-Vorschlägen (haha, Story!):

- ✱ Maximum Slaughter: Eine riesige Flughafenszene, nur muss man hier alle Reisenden im Schlaf erstechen.
- ✱ Nazi Goreng: Special-Forces-Soldat vertreibt die Wehrmacht aus Indonesien. Da war sie nie? Ach, wurscht.
- ✱ Speck Ops: Fettleibiger Veteran beginnt einen blutigen Rachefeldzug gegen eine bekannte Burger-Kette.
- ✱ World at Warcraft: Story egal, Hauptsache, am Ende explodiert alles.
- ✱ Modern Whorefare: Rotlicht-Simulator mit Kinect-Handsteuerung. Am Ende explodieren die Verkaufszahlen. So, bitte, das müsste für 2011 reichen.

Verkaufs-Charts Januar



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty: Black Ops
2	NEU	World of Warcraft: Cataclysm
3	(6)	Die Sims 3
4	(10)	Starcraft 2: Wings of Liberty
5	(18)	Battlefield: Bad Company 2
6	(7)	Die Sims 3: Late Night
7	(5)	Fußball Manager 11
8	(4)	Need for Speed: Hot Pursuit (LE)
9	(9)	Two Worlds 2
10	NEU	Bad Company 2: Vietnam
11	(12)	Civilization 5
12	(14)	Fallout: New Vegas
13	(11)	Anno 1404 (Gold)
14	(8)	Fifa 11
15	NEU	Dragon Age: Origins (UE)
16	(15)	WoW: Wrath of the Lich King
17	WIEDER DA	Counterstrike: Source
18	(16)	Arcania: Gothic 4
19	WIEDER DA	Medal of Honor (LE)
20	NEU	Alarm für Cobra 11: Das Syndikat

Quelle: 15. Januar 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn

Inifinity Streit

GameStar.de/Quicklink/7275

Bislang war die Lage überschaubar: Jason West und Vince Zampella, die gefeuerten Bosse des **Modern Warfare**-Entwicklers Infinity Ward, hatten Activision wegen ausstehender Zahlungen verklagt. Im Gegenzug warf der Publisher den beiden vor, Verträge gebrochen zu haben. Dieses bislang schon mit einer erstaunlichen Schlammschlacht verbundene Verfahren treibt nun immer bizarrere Blüten. So hat Activision seine Gegenklage auf Electronic Arts ausgeweitet, den neuen Arbeitgeber von West und Zampella. Der soll die beiden schon vor ihrer Entlassung dazu bewegt haben, Geschäftsgeheimnisse zu stehlen. Mit einem Privatjet seien sie zu einem Geheimtreffen mit dem EA-Chef John Riccitiello gebracht worden, der sie aufgefordert habe, ihm interne Dokumente zu schicken. Die zugehörigen Gerichtspapiere lesen sich wie ein Spionagekrimi – allerdings wie einer, der vom Bauerntheater Bad Tölz aufgeführt wird. Denn trotz des ernsthaften Streitwerts von 400 Millionen Dollar gleiten die Parteien zunehmend ins Kindische ab. Statt die Anschuldigungen zu widerlegen, blaffte Riccitiello, **Modern Warfare** sei eh viel besser gewesen als **Call of Duty: Black Ops**. Sein **Medal of Honor**-Debakel erwähnt er freilich nicht. West und Zampella wiederum beschwerten sich, dass Activision mit der neuerlichen Klage versuche, den Rechtsstreit zu verzögern. Denn so hält der Publisher die Entwickler davon ab, an ihrem neuen Projekt zu arbeiten – auch zum Leidwesen der wartenden Spielerschaft. Noch dazu melden sich plötzlich »Insider« zu Wort, die behaupten, dass West und Zampella die



Die Hauptdarsteller einer Gerichtssposse: Jason West und Vince Zampella sowie John Riccitiello (von links).



geforderten Activision-Gelder zwar erhalten, aber nicht an die Mitarbeiter weitergegeben hätten, um der Firmenstimmung zu schaden. Kann denn nicht WikiLeaks ein paar Geheimdokumente veröffentlichen, die diese Posse beenden? **GR**

Der Fall Fallout Online

GameStar.de/Quicklink/7268

2004 kaufte Bethesda (**The Elder Scrolls**-Reihe, **Rage**) die Marke **Fallout** von Interplay. Allerdings nicht komplett. Denn im Vertrag sicherte sich Interplay das Recht, ein Online-Rollenspiel im **Fallout**-Universum zu entwickeln – unter Einhaltung ganz bestimmter Regeln. Im März 2009 wollte Bethesda diesen Freibrief zurückziehen, weil Interplay angeblich die Vertragsbedingungen verletzt hatte. Interplay ignorierte die Beschwerde und gab we-

nig später bekannt, die bulgarischen Masthead Studios mit der Entwicklung von **Fallout Online** beauftragt zu haben. Die Klage von Bethesda ließ nicht lange auf sich warten, eine Gegenklage seitens Interplay wiederum auch nicht. Im April 2010 zog Bethesda seinen Antrag auf einen Produktionsstop vorläufig zurück, es wurde ruhig. Nachdem Interplay mittlerweile Artworks zum Spiel veröffentlicht und die Anmeldung für einen Betatest gestartet hatte, flammte der Rechtsstreit jedoch wieder auf. Denn Bethesda hat seinen Markenanspruch auf Charaktere, Gegenstände und Orte ausgeweitet, etwa den Pip-Boy und Megaton. Wenn die Richter dies bestätigen, dürfte **Fallout Online** zwar **Fallout Online** heißen, aber keine bekannten Schauplätze oder Gegenstände verwenden – ein Ding der Unmöglichkeit. Sollte Bethesda gewinnen, könnte der Rechteinhaber die Übergabe aller Daten erzwingen und **Fallout Online** selbst veröffentlichen. Wenn hingegen der 1983 gegründete und zwischenzeitlich (2004 – 2006) insolvente Publisher Interplay siegt, wird die Firma das Internet-Abenteuer wie geplant selbst veröffentlichen. Bethesda hat in jüngster Zeit bewiesen, dass sie in der Lage sind, hochqualitative Titel im **Fallout**-Universum zu entwickeln. Interplay in seiner heutigen Form hingegen hat schon lange kein großes Projekt mehr zu Ende geführt. **NIC**



Fallout Online ohne Pip-Boy? Unvorstellbar.

Neverwinter

GameStar.de/Quicklink/7267

Rollenspieler aufgepasst, bald können wir wieder durch Niewinter schreiten, und das sogar gemeinsam! Das Online-Abenteuer **Neverwinter** führt uns zurück in den Stadtstaat aus dem Rollenspiel-System **Dungeons & Dragons (D&D)**, dank **Neverwinter Nights 2** (GS 12/06: 85 Punkte) auch vielen jüngeren PC-Abenteurern in angenehmer Erinnerung. Entwickelt wird **Neverwinter** von den Cryptic Studios (**City of Heroes**, **Star Trek Online**). Der Titel soll allerdings kein klassisches Online-Rollenspiel werden. Stattdessen will es eine



Bilder aus dem Spiel gibt es noch keine, dafür grüßen auf der offiziellen Website fünf Helden-silhouetten.

echte Handlung erzählen, die allerdings nicht an die Solo-Vorgänger anknüpft. Fünf Heldentypen plant Cryptic derzeit: Krieger, Magier, Priester, Schütze und Schurke. Die kämpfen sich in maximal fünfköpfigen Gruppen durch Niewinters monsterverseuchte Unterwelt, die aus Instanzen besteht. Von Hunderten Spielern bevölkerte Landstriche wird es demnach wohl nicht geben. Vielmehr klingt es eher nach einem kooperativen **D&D-Diablo** oder den ersten **Guild Wars**-Spielen als nach einem klassischen Rollenspiel. Aber Cryptic integriert einen Editor, das so genannte »Forge-System«, mit dem die Spieler ihre eigenen Geschichten, Szenarien und Quests erstellen können. Eine tolle Idee, schließlich sorgte die Community bereits bei den Solo-**Neverwinters** für steten Auftrags-Nachschub in hoher Qualität. **NIC**

Rift

GameStar.de/Quicklink/7277

Auch wenn **World of Warcraft** mit dem jüngsten Addon **Cataclysm** etwas hübscher geworden sein mag, sieht man dem Online-Koloss sein Alter schon an. Ein zumindest optisch schöneres Online-Rollenspiel ist zum Beispiel **Rift: Planes of Telara**, an dessen Beta-Wochenende wir teilgenommen haben. Eine Besonderheit von **Rift** ist sein vielfältiges Klassen-

system mit zahlreichen Spezialisierungen, Krieger etwa entwickeln sich wahlweise zum Paladin, Plünderer, Kriegsherrn, Helden, Paragon oder zur Rissklinge, jeweils mit individuellen Talenten. Zum Beispiel setzen Rissklingen neben dem Nahkampf auch auf Elementarmagie. Die Aufgaben folgen dafür dem üblichen Jäger-und-Sammler-Prinzip, ab Level 10 kommen stimmungsvoll inszenierte Gruppenkämpfe hinzu, in denen wir beispielsweise Dimensionstore (die namensgebenden »Rifts«) schließen – Bosskampf inklusive. Abgesehen vom Klassensystem spielt sich **Rift** trotzdem eher klassisch und sieht sehr gut aus. Außerdem traten in der Beta kaum Fehler auf. Wir freuen uns schon darauf, mehr vom Spiel zu sehen. **GR**



Wir schließen ein **Dimensionstor**.

Cities in Motion

GameStar.de/Quicklink/7266

Auf DVD: Preview-Video

Städte bauen ist ja ein alter Hut. Seit **Sim City** wurden wir Spieler schon so oft Bürgermeister, dass wir sogar Berlin sanieren könnten. Der Nahverkehr spielte in den bisherigen Programmen jedoch allenfalls eine Nebenrolle. In **Cities in Motion** ist der Bürgertransport erste Spielerpflicht. Dabei dreht sich alles um Busse, Trams, U-Bahnen, Wasserbusse und Hubschrauber (!). Wir legen Haltestellen an und verbinden diese zu Rund- oder Pendelstrecken. Dabei wollen die Verkehrsmittel auf die Kundschaft zugeschnitten werden. Da hilft nicht nur das geschickte Anlegen von Strecken, wir müssen auch Preise bestimmen und die Werbetrommel rühren. Das Spielprinzip funktioniert bereits gut und macht **Cities in Motion** zu einem spannenden Titel. **GR**



Der **Nahverkehr** in Bewegung.

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

Jetzt informieren und
bestellen: 0 26 02 / 96 96

1&1

www.1und1.de

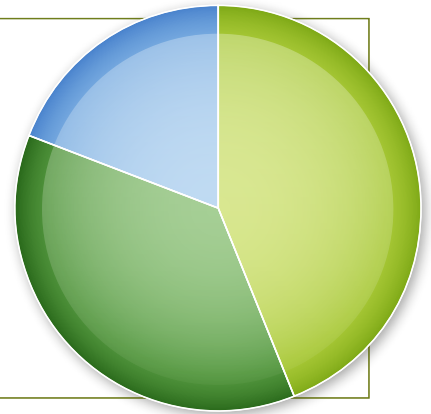
*Ab einem monatl. Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.

Frage des Monats

»Was halten Sie vom Spielen mit Körpereinsatz, wie es zum Beispiel die Bewegungssteuerungen Nintendo Wii, Sony Move und Microsoft Kinect auf den Konsolen ermöglichen?«

Ergebnis: Weil er auf der weltgrößten Unterhaltungselektronikmesse CES angeblich keine einzige Maus fand, erklärte der Intel-Blogger Bob Duffy den Klicknager gleich für tot und verlautbarte: »Die Zukunft gehört den Sensoren.« Weniger als die Hälfte der Teilnehmer stimmt ihm zu, die (knappe) Mehrheit hält Bewegungs-Controller für einen flüchtigen Trend. Vielleicht auch, weil sich die Skeptiker den Muskelkater vorstellen können, den stundenlanges Herumfuchteln vor einem Computermonitor brächte.

- Eine sehr gute Idee, das wird in Zukunft noch wichtiger werden. (44%) ●
- Nette Idee, aber das wird ein kurzlebiger Trend sein. (37%) ●
- Nutzlose Idee, das interessiert mich nicht. (19%) ●



Quelle: GameStar.de Mitmachen: GameStar.de/Mitmachkarte

Making Games Talents in München

GameStar.de/Quicklink/7267

Am 19. Februar geht Deutschlands erfolgreichste Stellenbörse der Games-Branche in die siebte Runde. Über 120 Jobs konnten wir bereits vermitteln, viele weitere sollen in unserem Münchner IDG-Medienhaus folgen. Und die Chancen stehen ausgezeichnet, denn Sie können sich direkt vor Ort auf mehr als 100 offene Stellen bewerben, unter anderem bei Crytek, Spellbound, Cipsoft, Upjers, Travian Games und Innogames. Making Games Ta-

lents deckt alle Bereiche der Spieleentwicklung ab, richtet sich jedoch nicht nur an Programmierer, Grafiker und Game Designer. Denn Übersetzer, Qualitätstester, Texter oder PR-Manager werden ebenfalls gesucht. Jeder Interessent sollte sich schnell unter www.makinggames.de/talents registrieren. Die Teilnahme ist auf 150 Personen beschränkt, und Making Games Talents war bislang jedesmal ausverkauft. Die Teilnahmegebühr beträgt 29 Euro. **HK**

News-Ticker

Call of Duty: Nach Infinity Ward (Modern Warfare) sowie Treyarch (Black Ops) arbeiten immer mehr Entwickler an der Serie mit. So feilt das neu gegründete Studio Sledgehammer an einem – Wahnsinnsüberraschung! – weiteren Shooter. Gerüchten zufolge entwirft auch Raven Software (Quake 4) einen Call-of-Duty-Ableger oder zumindest einen DLC. Hat Activision keine anderen Marken mehr?

Medal of Honor: Die Entwickler des Afghanistan-Shooters arbeiten an einem neuen Spiel. Hält EA nach dem enttäuschenden Neubeginn an der Serie fest?

Mass Effect 2: Bioware plant noch eine DLC-Episode zum Rollenspiel. Die soll die Brücke zum Nachfolger Mass Effect 3 (erscheint erst Ende 2011) schlagen.

Epic: Die Unreal-Tournament-Entwickler wollen Ende Februar auf der Game Developers Conference in San Francisco ein neues Projekt enthüllen.

James Bond: Ein neues Spiel zum Spion soll sich in der Entwicklung befinden. Angesichts der Vorgänger sind wir geschüttelt, nicht gerührt.

Bloodlines: Der 3rd-Person-Shooter des deutschen Studios Hellscreen Productions soll noch in diesem Jahr erscheinen – und zwar in zwölf Mini-Episoden.

Champions Online: Ab dem 25. Januar wechselt das Superhelden-Abenteuer ebenfalls ins Free2Play-Lager, inklusive eines Shops für Bezahlhalte.

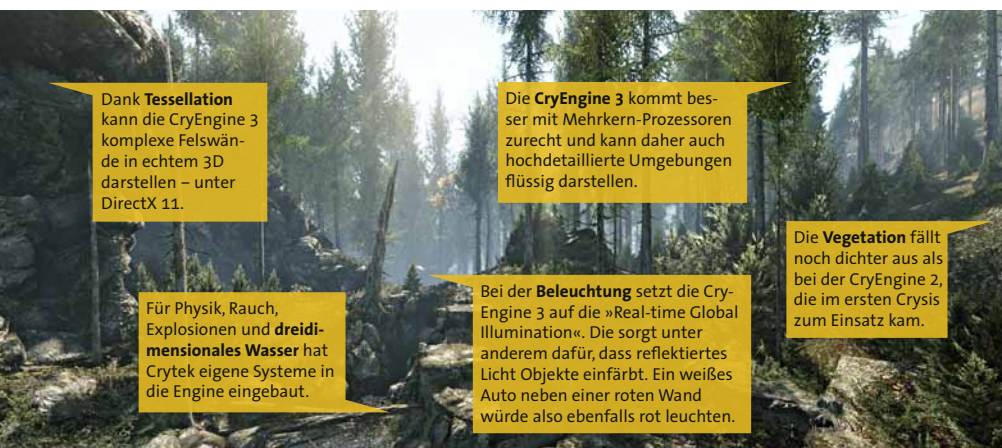
Call of Duty: Black Ops: Der Shooter bricht alle Rekorde – nicht nur beim Umsatz (eine Milliarde Dollar binnen sechs Wochen), sondern auch bei den Raubkopien. Laut der BitTorrent-Seite Torrent Freak wurde Black Ops alleine für den PC 4,27 Millionen Mal heruntergeladen, mehr als jedes andere Spiel.

Sniper: Ghost Warrior 2 verwendet CryEngine 3

GameStar.de/Quicklink/7280

Der polnische Entwickler City Interactive hat bestätigt, dass der Scharfschützen-Shooter **Sniper: Ghost Warrior 2** Cryteks CryEngine 3 benutzen wird, die auch in **Crysis 2** zum Einsatz kommt. Obwohl das erste **Sniper** (GS 09/10: 72 Punkte) allenfalls gehobene Durchschnittswerte war, weckt diese Nachricht Hoffnungen. Denn der Engine-Wechsel dürfte sich nicht nur in schöneren Landschaften mit dichterem Wildwuchs bemerk-

bar machen, sondern auch in klügeren Computergegnern. Denn zum CryEngine-3-Paket gehört auch die »Advanced Modular AI«, also eine neue KI-Routine, dank der die Feinde intelligenter auf ihre Sichtlinie und auf Geräusche reagieren. Bleibt zu hoffen, dass City Interactive dieses Potenzial auch wirklich nutzt. Bilder von **Sniper: Ghost Warrior 2** gibt es noch keine, dafür demonstriert die Waldaufnahme unten die Möglichkeiten der CryEngine 3. **GR**



Dank **Tessellation** kann die CryEngine 3 komplexe Felswände in echtem 3D darstellen – unter DirectX 11.

Die **CryEngine 3** kommt besser mit Mehrkern-Prozessoren zurecht und kann daher auch hochdetaillierte Umgebungen flüssig darstellen.

Die **Vegetation** fällt noch dichter aus als bei der CryEngine 2, die im ersten Crysis zum Einsatz kam.

Für Physik, Rauch, Explosionen und **dreidimensionales Wasser** hat Crytek eigene Systeme in die Engine eingebaut.

Bei der **Beleuchtung** setzt die CryEngine 3 auf die »Real-time Global Illumination«. Die sorgt unter anderem dafür, dass reflektiertes Licht Objekte einfärbt. Ein weißes Auto neben einer roten Wand würde also ebenfalls rot leuchten.