

# Spiele & Szene

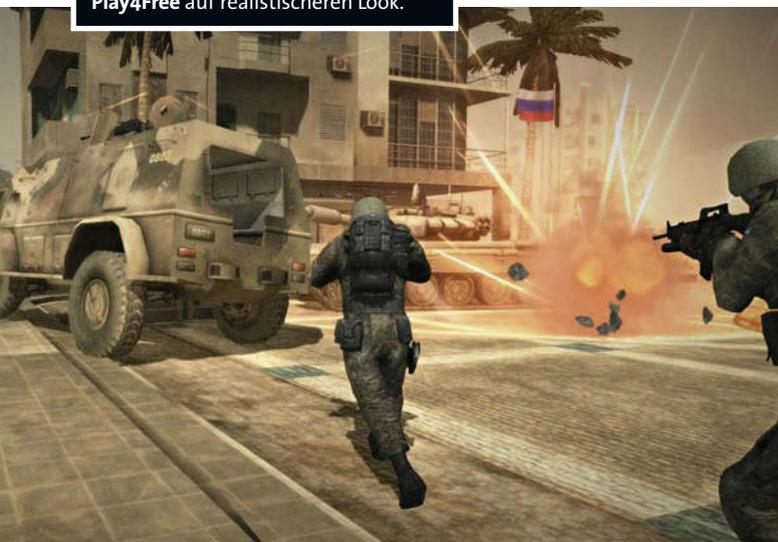
# News

## Battlefield Play4Free

GameStar.de: Quicklink: 7196

Electronic Arts erweitert die **Battlefield**-Reihe erneut um einen kostenlosen Ableger. **Battlefield Play4Free** wird nach **Battlefield Heroes** (2009) der zweite EA-Shooter, der gratis heruntergeladen werden kann und sich durch Verkäufe von Zusatzinhalten (Mikrotransaktionen)

Im Gegensatz zu **Battlefield Heroes** setzt der Gratis-Shooter **Battlefield Play4Free** auf realistischeren Look.



finanziert. Was genau im integrierten Shop zum Kauf steht, hat EA bislang nicht festgelegt, aber es ist anzunehmen, dass es analog zu **Battlefield Heroes** vor allem bessere Waffen und individuelle Kleidung sein dürften. Im Gegensatz zum bunten, comicartigen **Battlefield Heroes** setzt **Battlefield Play4Free** auf eine realistische Darstellung. Im Spiel treten bis zu 32 Spieler auf Seiten der Amerikaner oder der Russen gegeneinander an. Die Karten und Fahrzeuge des Spiels stammen dabei aus **Battlefield 2** (2005), sind aber grafisch leicht aktualisiert. Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Klassen übernimmt Electronic Arts aus dem aktuellen **Battlefield: Bad Company 2**. **Battlefield Heroes** soll das Rangsystem mit erlernbaren Spezialfertigkeiten beisteuern.

Während des EA Showcase Anfang November in London machte **Battlefield Play4Free** auf uns einen ordentlichen Eindruck, denn die Probestartie auf der in **Battlefield 2** sehr beliebten Karte »Strike at Karkand« erinnerte im Ablauf und beim Spielgefühl stark an das Vorbild. Allerdings litt das Spiel unter seiner doch sichtlich angegrauten Optik und schwachen Animationen. Wie schon **Battlefield Heroes** soll **Battlefield Play4Free** niedrige Hardwareanforderungen stellen und einsteigerfreundlich bleiben.

Das neue Gratis-**Battlefield** vergrößert Electronic Arts' »Play4Free«-Reihe kostenloser Spiele, zu der unter anderem bereits **Need for Speed World**, **Battleforge** und **Tiger Woods Online** gehören. Am 30. November startet ein geschlossener Betatest. Erscheinen soll **Battlefield Play4Free** im Frühjahr 2011. **CS**

## Black Mirror 3

GameStar.de: Quicklink: 7184

Dtp setzt die Adventure-Reihe **Black Mirror** fort. Bereits im ersten Quartal 2011 sollen wir erfahren, was mit dem Protagonisten Darren Michaels nach dem offenen Ende des zweiten Teils geschieht. Die Geschichte von **Black Mirror 3** schließt nahtlos an das Ende des Vorgängerspiels an. Darren, der mittlerweile wieder seinen Geburtsnamen Adrian Gordon benutzt, wird des Mordes und der Brandstiftung beschuldigt. Als wäre das nicht genug, plagen ihn auch noch bizarre, brutale Visionen. Wir müssen also nicht nur Beweise für Darrens Unschuld sammeln, sondern auch herausfinden, was es mit den Visionen auf sich hat. Hängen die unerwünschten Gewaltfantasien mit dem dunklen Ritual aus Teil 2 zusammen? Verliert Darren langsam den Verstand? Und was hat es nun eigentlich mit den Gordons und deren Vorfahr Mordred auf sich? Auf der Suche nach Antworten warten wie gewohnt viele Rätsel, Minispiele und eine Menge Dialoge mit den Ein-

Die Handlung schließt nahtlos an Teil 2 an. Darren wird beschuldigt, das Schloss in Brand gesteckt zu haben.



wohnern des englischen Örtchens Willow Creek. **Black Mirror 3** sieht in unsere Preview-Version vielversprechend aus und könnte die Fans, die über das offene Ende des zweiten Teils eher unglücklich waren, mit der Serie versöhnen. **NIC**

## Dead Space 2

Auf dem EA-Showcase in London konnten wir zum ersten Mal den Mehrspieler-Modus von Dead Space 2 antesten. Dabei schlüpfen wir entweder in die Rolle eines Isaac-Stuntndoubles mit Lasergewehr und Plasma-Cutter im Gepäck oder in einen von vier Mutantentypen. Das Spiel »Monster gegen unverschämt gut bewaffnete Menschen« erinnerte uns stark an **Left 4 Dead**, jedoch entwickelt **Dead Space 2** in unserer (zugegeben kurzen) Spielzeit längst nicht die Abwechslung und taktische Tiefe des Zombie-Shooters. Das liegt vor allem daran, dass die Levelarchitektur keinen sinnvollen Einsatz der Necromorph-Talente zulassen will. Ein Lurker kann sich etwa mit seinen drei Greiftentakeln in finsternen Ecken verstecken, um im rechten Moment wie eine Zecke auf seine Feinde herabzustürzen – theoretisch! Wir haben keine Kartenecke gefunden, in der diese Taktik erfolgsversprechend gewesen wäre.



Auf diese Distanz ist uns der Lurker ausgeliefert. Sein Talent ist der hinterhältige Angriff.

Eine weitere taktische Komponente, die man aus dem Vorgänger kennt, wurde zumindest im Mehrspieler-Modus des zweiten Teils gestrichen: In **Dead Space** musste man die Welt-raummutanten noch mit dem Cutter des Raumschiffingenieurs Isaac filetieren, um sie erst zu schwächen und am Ende umzubringen. Im Multiplayer-Modus von **Dead Space 2** halten wir einfach mit einer der zwei Science-Fiction-Spritzen so lange drauf, bis die Ungeheuer in einer roten Suppe zerplatzen. **DA**

## Die Necromorphs sind so knuffig!

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de



Im Stadtpark. Ein Hund prescht näher. »Der tut nichts!«, ruft der Besitzer über Distanz. Und selbst wenn man kaum einen Hund ungestreichelt lassen kann, krabbelt einem in einem solchen Moment ein unangenehmes Gefühl den Nacken hinauf. Weil man nicht auf die Worte des Hundehalters vertrauen kann. Weil der Besitzer und sein Hund Unbekannte sind. Wir stehen zunächst mal allem Unbekannten skeptisch, wenn nicht gar furchtsam gegenüber. Diese menschliche Eigenart macht gute Horrorbücher, -filme und -spiele erst gruselig. Wenn man aber das Unbekannte subtrahiert, schwindet auch die Furcht.

Visceral Games wird uns im Multiplayer-Modus von Dead Space 2 die Necromorphs spielen lassen. Die Entwickler subtrahieren damit das Unbekannte und ersetzen es durch den vertrauten Wettkampf-Gedanken, der jeder Multiplayer-Partie zugrunde liegt. Wenn Visceral Games ein Dead Space 3 planen (wovon wir ausgehen), sollten die Entwickler die Necromorphs dringend gegen etwas austauschen, das wir noch nicht kennen. Sonst kommt während des Spielens in etwa so viel Furcht auf wie beim Streicheln des knuffigen Hundes der Nachbarn.

## Darksiders 2



Nächstes mal definitiv nicht in der Hauptrolle: Krieg.

GameStar.de: Quicklink: 7185

Es ist noch gar nicht lange her, dass der Action-Adventure-Hit **Darksiders** auch für den PC erschienen ist. Inzwischen hat THQ einen Nachfolger angekündigt und erste Details bekanntgegeben. Demnach werden wir nicht noch einmal in die Rolle von Krieg schlüpfen, stattdessen wird ein neuer (noch nicht benannter) Hauptcharakter eingeführt. Da die Story von **Darksiders 2** parallel zu den Ereignissen des ersten Teils stattfinden soll, ist es nicht unwahrscheinlich, dass es sich bei dem neuen Helden um einen der übrigen drei apokalyptischen Reiter handeln könnte. Bis wir in den Genuss des Endzeit-Krachers kommen, wird allerdings noch etwas Zeit verstreichen. THQ kündigte das Spiel für das Geschäftsjahr 2013 an. Das erstreckt sich von April 2012 bis März 2013. **NIC**

## Zenimax im Kaufrausch

Das Unternehmen Zenimax, zu dem auch Bethesda Softworks (**Fallout 3**) gehört, hat im November das junge Entwicklerstudio MachineGames geschluckt. Erst im Juli 2010 gründeten ehemalige Mitarbeiter der Starbreeze Studios, die für **Chronicles of Riddick** verantwortlich zeichneten, die Spieleschmiede. Derzeit arbeitet das Team von MachineGames an einem noch unbekanntem Titel auf Basis der idTech-5-Engine. Die Technologie hatte Zenimax im Juli 2009 mitsamt dem dazugehörigen Entwickler id-Software (**Doom, Rage**) eingekauft. Im August 2010 erwarb Zenimax Arkane (**Dark Messiah of Might & Magic**). Die rapide Expansion des Großkonzerns hat ihr Gutes: Wir werden in Zukunft wahrscheinlich mehr Titel mit der wegweisen Tech-5-Engine sehen. **DA**

**ZeniMax**  
ONLINE STUDIOS

## Leser-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(2)	Starcraft 2: Wings of Liberty
3	(3)	Call of Duty: Modern Warfare 2
4	(5)	WoW: Wrath of the Lich King
5	(6)	Dragon Age: Origins
6	<b>NEU</b>	Fallout: New Vegas
7	(4)	Mass Effect 2
8	(9)	Assassin's Creed 2
9	(8)	Civilization 5
10	(13)	Call of Duty 4: Modern Warfare
11	(15)	Fallout 3
12	(17)	Warcraft 3: The Frozen Throne
13	(11)	Risen
14	(7)	Mafia 2
15	(10)	F1 2010
16	<b>WIEDER DA</b>	Gothic 2: Die Nacht des Raben
17	<b>WIEDER DA</b>	Diablo 2: Lord of Destruction
18	(16)	Mass Effect
19	(12)	Anno 1404: Venedig
20	(14)	Fifa 11

# EA verklagt die USK

**GameStar.de: Quicklink: 7176** Der Publisher Electronic Arts erklärte in einer Pressemitteilung, dass die USK eine AltersEinstufung der ungeschnittenen Fassung von **Medal of Honor** verweigert hat. Sollte die Uncut-Version von **Medal of Honor** weiterhin keine Einstufung erhalten, folgt vermutlich bald eine Indizierung. Denn nur Titel mit einer USK-Einstufung können nicht indiziert werden. Der Publisher hatte neben der Altersfreigabe für die deutsche Version auch eine »Keine Jugendfreigabe«-Einstufung für die ungeschnittene PEGI-Version beantragt. Gegen die Entscheidung der USK will EA rechtliche Schritte einleiten. Dabei be ruht sich EA darauf, dass die Darstellung des Kriegsalltags auf keinen Fall beschönigend sei, die Protagonisten des Spiels Zweifel an ihren Aktionen entwickelten und das Spiel der Tradition von Filmen wie **Der Soldat James Ryan** folge. **NIC**

# Super Meat Boy

**GameStar.de: Quicklink: 7191** Ein Spiel der eher kuriosen Sorte: **Super Meat Boy** ist ein 2D-Jump & Run im 16-Bit-Retrostil, in dem Sie einen kleinen Fleischwürfel namens Meat Boy steuern. Das Ziel in **Super Meat Boy** ist es, Meatboys Freundin Bandage Girl aus den Fängen des bösen Dr. Fetus zu befreien. Alles klar soweit? Um die stolzen 350 Levels des Spiels zu meistern, müssen Sie gute Reflexe beweisen und Meatboys Fähigkeit benutzen, langsam von allen Oberflächen und Objekten zu gleiten, um Hindernisse wie Kreissägen, Abgründen oder für Fleischklumpen äußerst tödlichen Salzen auszuweichen. Den leicht abgedrehten Independent-Titel gibt es bereits seit Oktober für Xbox Live Arcade. Im Laufe des Novembers wird **Super Meat Boy** auch für Mac und PC veröffentlicht. **NIC**



**Meat Boy** kann sich an Wänden und Objekten festklammern.

## TOPAKTUELLE SMARTPHONES

# 0,7 €\*



~~249,- €~~



~~249,- €~~



~~249,- €~~



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

## Bewusstsein durch spielen



Christian Schmidt  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

Die Gewalt auf der Erde, argumentiert der Linguist Steven Pinker, hat im letzten Jahrtausend stetig abgenommen. Wir leben friedlicher und sicherer als je zuvor, auch wenn es uns anders vorkommen mag. In westlichen Ländern ist die Wahrscheinlichkeit, von einem Menschen absichtlich getötet zu werden (durch Krieg, Mord, Todesstrafe), verschwindend gering.

Ein Grund dafür dürfte der Hobbes'sche Gesellschaftsvertrag sein, die Idee, dass Staatsbürger das Recht auf Gewaltausübung an den Staat übertragen. Moderne Nationen gehen mit ihrem Gewaltmonopol überwiegend vorsichtig um, weil sie durch Kriege mehr zu verlieren als zu gewinnen haben – die unpopulären Einsätze in Irak und Afghanistan belegen das auf traurige Weise. Abseits davon findet tödliche Gewalt meist in anarchischen Systemen statt: in gescheiterten Staaten, mafiosen Vereinigungen, Bandenkriegen.

Diese Aufteilung findet sich auch in Computerspielen. In einem Militär-Shooter wie Black Ops ist die Gewaltausübung schon allein dadurch grundlegend legitimiert, dass man als Soldat im Auftrag eines Staates kämpft. Actionspiele wie GTA 4 oder Mafia 2 simulieren dagegen anarchistische Gewalt. Nicht umsonst zeigen sie Polizisten als Gegner und Zivilisten als Opfer: Wer sich herausnimmt, den Gesellschaftsvertrag zu brechen, der hat die ganze Gesellschaft gegen sich. Ist GTA also schlimmer als Black Ops? Man kann es auch andersherum sehen: Während die meisten Militär-Shooter kein Nachdenken darüber vorsehen, ob die staatlich legitimierte Gewalt überhaupt sinnvoll ist, sind anarchistische Spiele freidenkerischer. Sie lassen Handlungsalternativen zu. Die Freiheit, einen Zivilisten töten zu können, ist die Voraussetzung dafür, sich dagegen zu entscheiden.

Wie alle Medien verbreiten auch Spiele Ideen. Jedes Spielen heißt, in Rollenbilder zu schlüpfen, und wer eine Rolle effektiv ausfüllen will, der muss sich mit ihrer Ideologie auseinandersetzen. Auch das ist eine Freiheit: Zur Erkenntnis kommen zu können, dass man manche Ideen nicht teilt. Dass manche Motive und Handlungen verwerflich sind. So können virtuelle Erfahrungen zu realen Einsichten führen.

## Back to the Future

20 Jahre nach dem letzten Spielfilm geht die Geschichte um Marty und Doc Brown nun weiter.

**GameStar.de: Quicklink: 7179** Bereits im Juni 2010 kündigte Telltale Games das Episoden-Adventure **Back to the Future** an. In der Zwischenzeit hat sich eine Menge getan. Die erste Folge des Abenteuers soll bereits im Dezember erscheinen. In der englischen Vertonung wird Christopher Lloyd in seine alte Rolle als Doc Emmet Brown schlüpfen, während die Stimme von Marty McFly vom jungen Synchronsprecher AJ LoCascio übernommen wird. Die Entwickler haben auf der offiziellen Webseite bisher drei Videos veröffentlicht, in denen sie über ihre Visionen für das Spiel sprechen. So soll sich das Abenteuer stark an der Film-Trilogie orientieren.

Die Handlung beginnt etwa sechs Monate nach **Zurück in die Zukunft 3** – Marty lebt nun ein relativ normales Leben und fragt sich, wo sein Kumpel Doc abgeblieben ist, als plötzlich der DeLorean auftaucht. Marty muss sich auf die Reise machen, um Doc zu finden, der irgendwo in der Vergangenheit gestrandet ist. **NIC**



## Die Sims: Mittelalter

**GameStar.de: Quicklink: 6991** The Sims Studios arbeitet an einem neuen Ableger der erfolgreichen Lebenssimulations-Serie, **Die Sims: Mittelalter**. Typisch für die Serie mit dem Kauderwelsch kreieren Sie am Anfang einen Charakter, der prompt zum Regenten eines mittelalterlichen Königreiches gekrönt wird. Seine Burg dürfen Sie nicht mehr frei umbauen, sondern lediglich einrichten. Anschließend wählen Sie ein Ziel (Ambition) Ihrer Amtszeit, etwa eine maximale Expansion oder eine gut bestückte Reichskasse. Wie in **Die Sims 3** spielen Sie auch in **Die Sims: Mittelalter** den Alltag des Monarchen. So halten Sie etwa Audienzen ab, befehlen Exekutionen, führen Krieg, heiraten eine Prinzessin aus Liebe oder politischen Gründen und kümmern sich nebenher noch um Ihre Familie – so weit, so **Die Sims**. Was den neuen Teil aber vom Hauptspiel unterscheidet, ist das questbasierte Spielsystem. Abseits vom schnöden Monarchenalltag schlüpfen Sie in Spezialistenrollen wie Heiler, Magier, Schmied oder Krieger, mit denen Sie Aufträge im Königreich erfüllen.

Der Ritter kann sogar kämpfen und andere Sims (auch den König!) im Duell töten. Rollenspieltypisch bekommen die Mittelalter-Sims nach einer abgeschlossenen Quest Erfahrungspunkte, mit denen Sie neue Fähigkeiten freischalten. **DA**



Wenn Sie Ihre Alltagspflichten nicht erfüllen, landen Sie am Pranger.



Bei so prall gefüllten Geldbeuteln, zahlt sich das Leben als **Straßenräuber** aus.

# Herbe Verluste bei Jowood

GameStar.de: Quicklink: 7200

Das erste Halbjahr 2010 gleicht beim österreichischen Publisher und Entwickler Jowood einer Katastrophe. Bei 2,6 Millionen Euro Umsatz macht das Unternehmen einen Verlust von insgesamt 20,6 Millionen Euro. Die Aktie des Unternehmens erreichte einen neuen Tiefstand. Jowood macht in letzter Zeit vor allem mit dem eher enttäuschenden **Arcania: Gothic 4** und einem Streit mit dem Entwicklerstudio King Art um eine neue Edition des Adventures **The Book of Unwritten Tales** auf sich aufmerksam. **NIC**

## Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Call of Duty: Black Ops
2	NEU	Fußball Manager 11
3	NEU	Two Worlds 2
4	NEU	Die Sims 3: Late Night
5	NEU	Fallout: New Vegas
6	(4)	Starcraft 2
7	(6)	Medal of Honor (Limited Edition)
8	NEU	Star Wars: The Force Unleashed 2
9	(2)	Arcania: Gothic 4
10	NEU	Landwirtschafts-Simulator 2011
11	(1)	Fifa 11
12	NEU	Fußball Manager 11 (JE)
13	(10)	Die Sims 3
14	(8)	Mafia 2
15	(3)	Civilization 5
16	NEU	Emergency 2012
17	(11)	Battlefield: Bad Company 2
18	(7)	F1 2010
19	(15)	Call of Duty: Modern Warfare 2
20	(19)	WoW: Wrath of the Lich King

Stand: 13. November 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

# Aus für Stargate Worlds

GameStar.de: Quicklink: 5725

Die Filmproduktions- und Filmverleihgesellschaft MGM hat den Entwicklern des insolventen Studios Cheyenne Mountain die Lizenz für **Stargate Worlds** entzogen. Das ist ein weiterer herber Schlag für alle Stargate-Fans die noch Hoffnungen für das Online-Rollenspiel hatten. Das Programm stand nie unter einem guten Stern. Bevor Cheyenne Mountain im Jahr 2006 die Lizenz für das Spiel zugesagt bekam, gab es Lizenzstreitigkeiten mit dem österreichischen Unternehmen Jowood (**Arcania: Gothic 4**). Als das Spiel dann in Entwicklung ging, kam es immer wieder zu Verzögerungen; unter Experten scherzte man, **Stargate Worlds** sei das **Duke Nukem Forever** der Online-Spiele. Brad Wright, einer der Produzenten der Fernsehserien, bezeichnete das Spiel als »schreckliche Schandek«. Die Insolvenz von Cheyenne Mountain Anfang 2010 begrub schließlich die Hoffnung, dass das Spiel in absehbarer Zeit noch erscheinen wird. Der Entzug der Lizenz setzt dem nun endgültig ein Ende. **NIC**



# You do remember Jack?

GameStar.de: Quicklink: 7178

Es war im Jahre 2003, als der letzte Teil einer großartigen Spielserie erschien: Der vierte Teil von **You don't know Jack**, einem Quizspiel mit dem – selbsternannt – besten Moderator der Welt. Wie der Publisher THQ verkündet, wird die Serie bald zurückkehren. Der fünfte Teil soll bereits Anfang 2011 für PC, Xbox360, Playstation 3 und Wii erscheinen. Aufgrund der Premieren auf Next-Gen-Konsolen wird das Spiel daher auch schlicht **You don't know Jack** heißen. Am Spielprinzip hat sich nichts Grundlegendes verändert: Man nimmt an einer interaktiven Quiz-

Show mit sehr unkonventionell und abgedreht formulierten Fragen teil, bei der der Moderator die Antworten der Spieler amüsanter spöttelnd kommentiert. **NIC**



Sie kennen mich nicht?  
Ich bin doch Boxweltmeister.

Ich habe schon 38 Titel gewonnen.  
Viele Boxen, die ich mitentwickelt habe, sind Testsieger in der Fachpresse. Oder bei Leserwahlen.

(Darauf bin ich besonders stolz!)



Andreas Guhde, Entwicklungs-Ingenieur bei Teufel



## Concept B 200 USB

Kompakte HiFi-Stereo-Anlage für PC/Multimedia-Anwendung: zwei schlanke Boxen und Vollverstärker (120 Watt Sinus) für extrem natürliche Wiedergabe-Qualität. Zur Ausstattung gehören eine integrierte USB-Soundkarte für Mac und PC, zwei Eingänge plus USB Hub (3x) sowie Anschlüsse für Mikrofon und Kopfhörer.

### Die Teufel Vorteile:

8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht | 12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren und bequem bestellen unter [www.teufel.de](http://www.teufel.de)

# Teufel

... macht glücklich

## Frage des Monats

»Arcania: Gothic 4 war ein enttäuschendes Spiel. Was bedeutet das für die Gothic-Serie?«

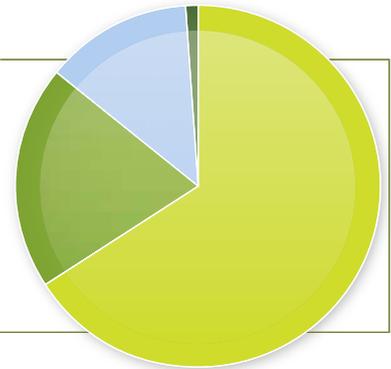
**Ergebnis:** Die Mehrheit ist sich einig: Die Gothic-Serie könnte sich nur dann erholen, wenn Piranha Bytes wieder das Ruder in die Hand bekomme. Der neue Entwickler Spellbound hat das Vertrauenskapital verspielt. Überraschend: Nur dreizehn Prozent erklären die Serie für tot, trotz des schwachen vierten Teils haben also viele noch Hoffnungen auf einen guten Nachfolger.

Gothic kann wieder zu alter Stärke finden, wenn Piranha Bytes die Entwicklung übernimmt. **(66%)**

Andere / keine Meinung **(20%)**

Das war's, Gothic ist tot. **(13%)**

Gothic kann wieder zu alter Stärke finden, wenn Spellbound eine zweite Chance bekommt. **(1%)**



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

## Bloodline Champions

GameStar.de: Quicklink: 7197

Mann gegen Mann. Ausgewogene Balance. Skill-basierter Wettbewerb. Das wünschen sich viele Spieler von den PvP-Modi in Online-Rollenspielen. Mit **Bloodline Champions** könnte dieser Wunsch nach purer PvP-Action in Erfüllung gehen. Das Spiel von Funcom

wird ausschließlich auf PvP-Kämpfe für bis zu zehn Spieler ausgelegt sein. Spieler haben die Wahl zwischen 16 verschiedenen Helden, die in die klassischen vier Archetypen Tank, Heiler, Fernkämpfer und Nahkämpfer aufgeteilt sind. Dabei werden diese Rollen natürlich je nach Heldenklasse unterschiedlich ausfallen. Während der Vanguard beispielsweise ein klassischer Tank im Nahkampf mit Schild und Einhandwaffe ist, stellt der Inhibitor einen eher magisch veranlagten Tank dar, der unter anderem feindliche Projektile zurückschleudern kann. Das Besondere an **Bloodline Champions** ist, dass es keine Zufallsfaktoren gibt. Alle Helden haben die gleichen Werte, so etwas wie kritische Treffer gibt es nicht. Das Spiel befindet sich bereits in der dritten Beta-Phase, Anmeldungen sind jedoch noch möglich. **NIC**



## News-Ticker

**Call of Duty: Black Ops:** In Großbritannien und Nordamerika gingen laut Activision innerhalb von 24 Stunden 5,6 Millionen Kopien von Black Ops über die Ladentische. Damit ist der Rekord des Vorgängers Call of Duty: Modern Warfare 2 vom Vorjahr gebrochen.

**Duke Nukem Forever:** Der Online-Shop Amazon gibt als Release-Datum den 1. Februar 2011 an. Von Gearbox gibt es dazu bisher keine Stellungnahme. Sollte es sich um einen Platzhalter handeln, hätten wir den 1. April besser gefunden.

**Bad Company 2: Vietnam:** Der Publisher Electronic Arts kündigte an, dass die Vietnam-Erweiterung für den Shooter Battlefield: Bad Company 2 in Deutschland ungeschnitten erscheint. Er wird wie das Hauptspiel die Kennzeichnung »Keine Jugendfreigabe« erhalten.

**Activision Blizzard:** Wie das Unternehmen auf einer Pressekonferenz mitteilte, übertreffen die Zahlen aus dem dritten Geschäftsquartal die des Vorjahres. Der Umsatz steigerte sich von 703 Millionen US-Dollar auf 745 Millionen. Der Reingewinn stieg von 15 Millionen auf 51 Millionen Dollar.

**GEZ-Pflicht für PCs:** Ein Urteil des Oberlandesgerichts Leipzig bekräftigt die GEZ-Pflicht für internetfähige Computer und Handys. In niedrigeren Instanzen wurde im Streitfall noch oft zu Gunsten der Kläger entschieden.

**Warhammer Online:** In Electronic Arts' EA-Store werden für das Online-Rollenspiel in Kürze Levelaufstiege gegen Barzahlung angeboten. Ein Levelaufstieg soll stolze zehn US-Dollar kosten.

**Shogun 2: Total War:** Der Publisher Sega hat in einer Pressemitteilung das Release-Datum bekanntgegeben. Der Echtzeit-Strategie-Titel wird ab 15. März 2011 in den Händlerregalen stehen.

## Indie-Phänomen Minecraft

GameStar.de: Quicklink: 7198

Wenn Menschen begeistert mit Würfeln spielen, muss es sich nicht zwangsläufig um Kniffel oder Lego handeln, sondern kann neuerdings auch **Minecraft** sein. Das kleine Indie-Spiel hat sich seit der Veröffentlichung 2009 zum Untergrund-Hit gemausert, trotz Alpha-Status haben bis Ende November mehr als 600.000 Menschen das 10 Euro teure Programm gekauft. Was ursprünglich als simpler Welt-Baukasten begann, hat mittlerweile echte Spielelemente: In der riesigen, zufallsgenerierten Spielwelt baut man Blöcke ab, erstellt aus Rohmaterial hilfreiche Gegenstände und knobelt neue Blaupausen aus. Wenn die Nacht hereinbricht, tauchen Monster auf, die man in simplen Action-Kämpfen bekriegt. Oder man verschanzt sich, denn ein großer Teil des Spaßes ist es, aus Blöcken Gebäude zu errichten. Dabei sind sogar komplexe Konstruktionen wie Lorenbahnen oder Stromkreise möglich. **Minecraft** wird kontinuierlich um zusätzliche Elemente ergänzt. **CS**



**Minecraft:** Die Spielwelt besteht aus Blöcken, die sich beliebig umbauen lassen.

# Die Free2Play-Welle



All Points Bulletin: Aus der Leichenhalle gezerrt und verramscht?



Champions Online wird es auf jeden Fall bald für lau geben.

Aktuell lässt sich ein Trend bei (gescheiterten?) Online-Rollen-spielen erkennen: Sie werden Free2Play. Das Geschäftsmodell ist ja mittlerweile weitläufig bekannt; es nennt sich zwar kostenlos, läuft aber eher nach dem Motto »Spiele jetzt, bezahle später«. Denn spezielle Shops im Spiel bieten oft Gegenstände, Verstärkungszauber und Fähigkeiten an, die den Spielverlauf deutlich angenehmer und flüssiger gestalten. Mitunter verkaufen die Hersteller über die integrierten Läden sogar den Zugang zu neuen Zonen. Während diese Modelle bisher eher bei eigens dafür programmierten B-Titeln angewendet wurden, schalten aktuell immer mehr »große« Online-Rollen-spiele vom Abonnement auf Free2Play um. Den Anfang machte im letzten Jahr **Dungeons & Dragons Online**. Auch der Klassiker **Everquest 2** bekam durch die Free2Play-Kur als **Everquest 2 Extended** noch einmal frisches Leben eingehaucht. Die jüngsten Zugänge in die Riege sind **Pirates of the**

**Burning Sea** und **Der Herr der Ringe Online**, dem die Umstellung auf ein Hybridmodell aus Free2Play und Abonnement deutlichen Aufwind gebracht hat. Wie bereits letzten Monat berichtet verdoppelten sich dort die Einnahmen innerhalb eines Monats. Das ist Grund genug für Daniel Stahl, den Executive Producer von **Star Trek Online**, auch über eine Umstellung seines SciFi-Universums nachzudenken. Etwas weiter ist man bereits im Team für das Superhelden-Spiel **Champions Online**, dort wurde die Free2Play-Metamorphose bereits für das erste Quartal 2011 angekündigt. Auch dem Riesen-Flop **All Points Bulletin** könnte eine Kostenlos-Zukunft bevorstehen, da die Rechte an dem Spiel gerade von K2 Network gekauft wurden. Das ist die Firma hinter dem Free2Play-Portal Gamersfirst, das zu Teilen über Mikrotransaktionen finanziert wird. Ob die ganzen Nachahmer damit genau so erfolgreich sein werden wie **Der Herr der Ringe Online**, bleibt abzuwarten. **NIC**

„„Arcania“ ist ein gut gelungenes, unterhaltsames Spiel, das in eine wunderschön gestaltete Welt entführt.“  
Krawall.de: 80 %

# ARCANIA Gothic 4

„Gothic 4 ist keine billige Kopie, sondern eine Fortsetzung des Altbekannten“  
Buffed: 80 %

„...für Neueinsteiger perfekt“  
M Magazine

## Wähle deine Waffe – stelle dich dem Kampf!

Jetzt beim Händler deines Vertrauens erhältlich!

[www.arcania-game.com](http://www.arcania-game.com)

