

Spiele & Szene

News

Hitman 5: Absolution

GameStar.de/Quicklink/7437

Absolution, also Vergebung. So lautet der Untertitel zum fünften **Hitman**-Spiel, das jüngst vom Entwickler IO Interactive angekündigt wurde. Killer »Nummer 47« soll sich in **Hitman 5: Absolution** mit einer viel persönlicheren Geschichte auseinandersetzen müssen als in den Vorgängerspielen. Wie es der Titel nahelegt, geht es dabei um das Spannungsfeld zwischen Schuld und Sühne für Mister 47. Inwiefern der neue Oberbösewicht Blake Dexter dabei eine Rolle spielt, werden wir so flott noch nicht erfahren. Sicher ist dagegen, dass US-Schauspieler Keith Carradine (**Deadwood**, **Dexter**) der Figur Leben einhauchen wird. Und das spektakulär: Zum Einsatz kommt hier die Technik, die den Kinofilm **Avatar** zum Hit gemacht hat. Der Schauspieler steuert Mimik, Gestik und Stimme bei, die dann auf das Charaktermodell umgesetzt werden. Im Hintergrund werkelt dabei die Glacier-Engine, eine Eigenproduktion von IO Interactive. In einem Interview mit dem US-Magazin Hollywood Reporter betonte Carradine, dass Blake Dexter kein Austauschschurke werden soll,



Im winzigen **Ankündigungstrailer** zu **Hitman 5: Absolution** schraubt der Auftragskiller einen Schalldämpfer auf seine Pistole. Erst zur kommenden E3 erwarten wir echte Spielszenen mit Nummer 47.

sondern eine Figur mit vielen Facetten. Ob's stimmt? Das werden wir erst im kommenden Jahr erfahren. Der Publisher Square Enix plant den Release für 2012. **PET**

Modern Warfare 3

GameStar.de/Quicklink/7444

Die amerikanische Website Kotaku machte dem Publisher Activision am 13. Mai einen dicken Strich durch die Geheimhaltung und die geplante E3-Show rund um **Modern Warfare 3** – zumindest scheint es so. In einem sehr umfangreichen Online-Special verrät Kotaku angebliche wichtige Eckpunkte des Spiels und nahezu die gesamte Story. Kotaku wurde nach eigenen Angaben von »Insidern« beliefert. Klingt plausibel, die Informationen sind erstaunlich detailreich.

Laut Kotaku soll **Modern Warfare 3** direkt an das Ende des zweiten Teils anknüpfen. Die US-Armee versucht noch immer, die russischen Streitkräfte aus dem Land zu vertreiben. Captain Price, Soap MacTavish und der russische Spitzel Nikolai befinden sich auf der Jagd nach dem Erzbösewicht Makarov. Im Laufe der Handlung sollen wir serientypisch in die Rollen unterschiedlichster Figuren schlüpfen; neben Price und MacTavish werden die Delta-Force-Männer Frost und Sandman wichtige Rollen spielen. Ebenfalls serientypisch geht's wieder rund um den Globus. Sogar in Hamburg sollen wir in einer der insgesamt 15 Missionen Halt machen. Neben der offenbar actiongeladenen Kampagne (die einige offene Fragen aus den Vorgängern beantworten soll) wird's auch wieder Koop-Einsätze (Spec Ops) und einen Multiplayer-Modus geben. Mittlerweile hat Activision **Modern Warfare 3** offiziell angekündigt und einige Teile des Kotaku-Berichts bestätigt, andere hingegen wurden dementiert. Ende Mai schauen wir uns das Spiel an und werden auf GameStar.de darüber berichten. **PET**

Modern Warfare 3? So soll **Sandman** aussehen, einer der beiden Delta-Force-Spezialisten.

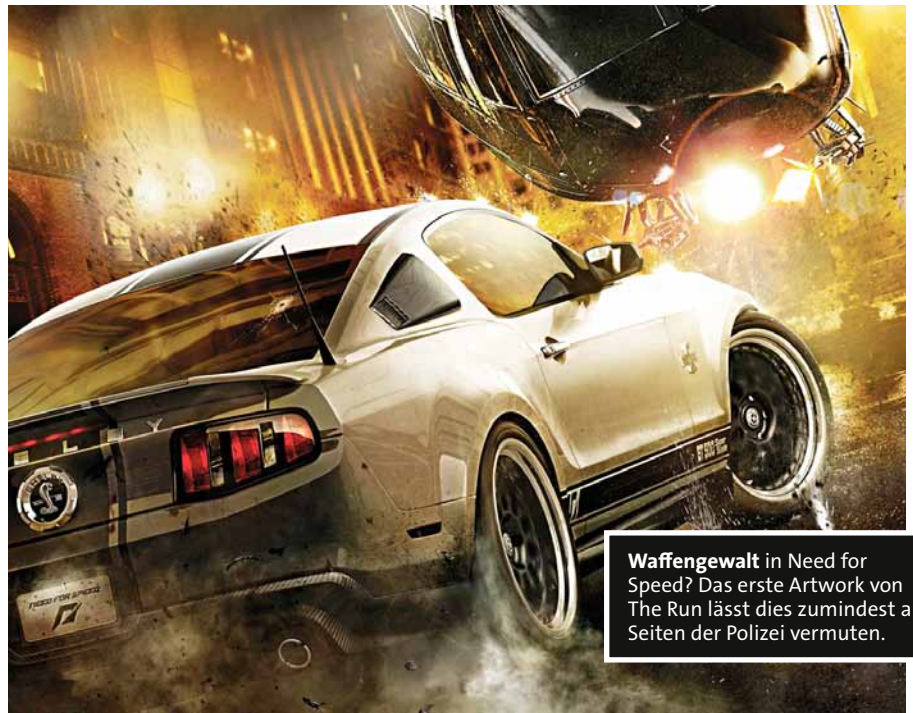


Need for Speed: The Run

GameStar.de/Quicklink/7440

In **Need for Speed: The Run** soll's im Stil der legendären Cannonball-Rennen quer durch die USA gehen. Die Strecke führt von San Francisco nach New York, entsprechend abwechslungsreich und vielfältig präsentiert sich die Spielumgebung. Wir brettern durch enge Canyons, dicht besiedelte Stadtgebiete und über eisige Gebirgspässe. Während des Rennens liefern wir uns nicht nur Kopf-an-Kopf-Duelle mit anderen Fahrern, sondern müssen auch aggressive Ordnungshüter abschütteln. Ob Spieler die Polizeiwagen wie zuletzt in **Need for Speed: Hot Pursuit** auch selbst steuern dürfen, ist noch nicht bekannt.

Technisch basiert **The Run**, das sich seit zwei Jahren bei EA Black Box (**Need for Speed: Pro Street**) in der Entwicklung befindet, auf der Frostbite-Engine 2.0. Die Grafikengine kommt auch in **Battlefield 3** zum Einsatz und beeindruckt vor allem durch detailliert zerstörbare Umgebung. Electronic Arts bekräftigte in einer Fragerunde zudem den Anspruch, das bisher grafisch beste **Need for Speed** und Rennspiel allgemein abliefern zu wollen. Bis auf einen kurzen Teaser-Trailer gibt es allerdings noch keine bewegten Szenen aus **The Run**. Für die E3 erwarten wir mehr. Als Release-Datum wird aktuell der 18. November dieses Jahres angegeben. **TIL**



Waffengewalt in Need for Speed? Das erste Artwork von The Run lässt dies zumindest auf Seiten der Polizei vermuten.

Alpha Polaris

Phenomena Publishing entführt uns ab dem 24. Juni in das eisige Grönland. Im Adventure **Alpha Polaris** der kleinen Indie-Schmiede Turmoil Games schlüpfen wir in die Rolle des norwegischen Biologen Rune Knudsen, der zusammen mit drei weiteren Forschern auf der ehemaligen Ölbohrstation Alpha Polaris arbeitet. Geht zu Beginn des Spiels auf Alpha Polaris noch alles seinen gewohnten Gang, mehrten sich später plötzlich ungewöhnliche und schwer zu erklärende Geschehnisse. Und ehe er sich versieht, stecken Rune und seine Kollegen mitten in einem Kampf ums nackte Überleben.

Der Hersteller verspricht eine »schaurig-schöne Story, die für garantierte Gänsehaut sorgt«, das Ganze soll gepaart sein mit teils witzigen Dialogen. Obendrauf gibt's einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel und zahlreiche Rätsleinlagen. Was das Ganze taugt, lesen Sie schon bald im Test hier im Heft oder auf GameStar.de. **SKX**



Wie wir den betäubten **Eisbären** untersuchen müssen, können wir in Runes Notizbuch nachschlagen.

-Anzeige-

AXEL SPRINGER
AKADEMIE

Deutsche Post DHL

bpb
Bundeszentrale für
politische Bildung

JUNGE PRESSE
VON JUNGES MEDIENMACHER



2011
jugend
medien
event

Freie Meinung für Alle!

Entdecke deine Möglichkeiten!

**30. Juni – 03. Juli
in Köln & Bonn**

Mach dich fit für die Medienwelt! Zusammen mit 500 jungen Medienmachern erlebst du Workshops, Redaktionsbesuche und eine exklusive Kino-Preview.

5 Euro Rabatt sichern – einfach Anzeige ausschneiden und mit der Anmeldung zusammen einsenden!

➔ www.jugendmedienevent.de

Ende mit Schrecken

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



In diesem Monat haben wir mit Fable 3, The Witcher 2, und Dungeon Siege 3 drei gelungene Rollenspiele im Test. Aber bei allen dreien verhält es sich wie bei einem schlecht trainierten Läufer auf den letzten Metern eines Rennens: Es geht ihnen die Puste aus. Sie schwächeln im letzten Drittel. The Witcher 2 wirkt im Vergleich zu den ersten beiden Kapiteln fast leer, Fable 3 kanzelt wichtige Themen einfach ab, und Dungeon Siege 3 klatscht Storydetails hinten dran, um den abschließenden Bosskampf zu rechtfertigen.

Leer, dünn, rangeklatschte Handlung? Das klingt so, als hätten am Ende Geld und Zeit gefehlt, um die Spiele mit einem gescheiterten Finale zu versehen. Zumindest, wenn man davon ausgeht, dass CD Projekt, Lionhead und Obsidian sich chronologisch durch die Titel gearbeitet haben. Oder haben sich die Autoren im wahrsten Sinne des Wortes verschrieben? Oder ist es gar die schlimmste aller möglichen Möglichkeiten? Dass den Entwicklern die Enden nämlich unwichtig erschienen. Man weiß ja, dass sowieso nur ein Teil aller Käufer bis zum Schluss durchhält.

Es ist wahrscheinlich eine Mischung aus allem. Ein bekanntes und beileibe nicht nur Rollenspiel-exklusives Problem. Aber gerade bei den erzählerischen Schwergewichten fällt es nun eben am meisten auf, wenn's Richtung Finale nachlässt. Liebe Entwickler, wie viele Menschen müssen euch eigentlich wie oft noch sagen, dass es das Finale ist, das den Spielern am ehesten im Gedächtnis bleiben wird? Macht was aus diesem Wissen, macht gescheiterte Enden! Vielleicht indem ihr einfach mit denen bei der Entwicklung beginnt.

Verkaufs-Charts Mai



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Portal 2
2	NEU	Brink
3	(1)	Crysis 2 (Limited Edition)
4	(11)	Call of Duty: Black Ops
5	(3)	Assassin's Creed: Brotherhood
6	(4)	Rift
7	(10)	Die Sims 3
8	(9)	Starcraft 2
9	(5)	Dragon Age 2
10	(2)	Die Sims: Mittelalter
11	(12)	World of Warcraft: Cataclysm
12	NEU	Darkspore (Limited Edition)
13	WIEDER DA	Fifa 11
14	NEU	BF: Bad Company 2 Classics
15	WIEDER DA	Fussball Manager 11
16	(8)	Homefront
17	(7)	Total War: Shogun 2
18	WIEDER DA	Fallout: New Vegas
19	(19)	Die Sims 3: Late Night
20	(20)	Counterstrike: Source

Quelle: 14. Mai 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Assassin's Creed: Revelations

Ezio mit grauem Bart und neuen Kletterhaken. Im Hintergrund ein Wahrzeichen Konstantinopels, die Hagia Sophia.



GameStar.de/Quicklink/7442

Im frisch angekündigten **Assassin's Creed: Revelations** verschlägt es den Assassinen Ezio Auditore nach Konstantinopel (das heutige Istanbul). Somit wird der von Ubisoft inzwischen offiziell angekündigte Titel nicht der erhoffte dritte und abschließende Teil der Saga, sondern vervollständigt zunächst die Trilogie und Geschichte um **Assassin's Creed 2** und **Assassin's Creed: Brotherhood**. Bisher sind nur wenige Details über die Handlung bekannt. Der mittlerweile sichtbar gealterte Ezio reist nach Konstantinopel, denn der Stadt droht Gefahr durch eine Armee des Templerordens, Ezios Erzfeinden. Dort angekommen, begibt sich der Mann aus Florenz auf die Spuren seines Vorfahren Altair, Held des ersten **Assassin's Creed**. Im Laufe der Handlung können wir sogar drei Charaktere in unterschiedlichen Epochen spielen: Ezio mit grauem Bart zur Zeit der Renaissance, Altair knapp 300 Jahre früher und deren Assassinen-Nachfahren Desmond Miles in der nahen Zukunft. **Assassin's Creed: Revelation** soll eine ganze Reihe Fragen aus den bisherigen Spielen beantworten und bereits im November 2011 erscheinen. Hoffentlich zeitgleich auf allen Plattformen. **TIL**

Jowood endgültig pleite

GameStar.de/Quicklink/2585

Im vergangenen Januar hatte der österreichische Publisher Jowood (**Gothic-Reihe**) Insolvenz angemeldet. Die Firma gab damals bekannt, »dass die Bemühungen um die Neustrukturierung der Kapitalisierung [...] als gescheitert betrachtet werden mussten. Aufgrund dieses Umstandes ist mit demselben Datum die materielle Insolvenz eingetreten.« Jowood leitete das Sanierungsver-

fahren ein und ging auf die Suche nach neuen Investoren. Die Suche darf als gescheitert betrachtet werden. Aus dem Sanierungs- ist inzwischen ein Konkursverfahren geworden. Jowood soll »verwertet« werden. Ob das bereits für März angekündigte **Arca-nia-Addon Fall of Setarrif** unter diesen Umständen überhaupt noch erscheinen wird? Wir haben berechnete Zweifel. **PET**

Making Games Talents in Berlin

GameStar.de/Quicklink/7435

Runde 8 von Deutschlands erfolgreichster Talentbörse der Spielebranche – am 18. Juni gehen führende Unternehmen erneut auf die Suche nach den Entwicklern von morgen. Über 120 Jobs konnten wir bereits vermitteln, viele weitere sollen in Berlin folgen. Dieses Mal sind wir zu Gast im renommierten Qantm College, vor Ort können Sie sich auf mehr als 100 offene Stellen bewerben und weitere Kontakte zur Spielebranche knüpfen. Die Teilnahmegebühr beträgt 29 Euro. Infos zur Anmeldung und den teilnehmenden Firmen finden Sie unter www.makinggames.de/talents. **YCH**



World of Warcraft verliert Spieler

GameStar.de/Quicklink/7227

Zwar waren die Abonentenzahlen von **World of Warcraft** mit dem Erscheinen der Erweiterung **Cataclysm** kurzzeitig auf einen neuen Rekordwert geklettert, der konnte jedoch nicht gehalten werden. Blizzard-Chef Mike Morhaime musste bei der jüngsten Präsentation der Geschäftszahlen einen Rückgang auf 11,4 Millionen Spieler eingestehen, das sind 600.000

Menschen weniger als zuvor. Jetzt liegt **WoW** wieder auf dem Niveau von 2008. Morhaime hat auch eine Erklärung für den Spielerschwund. Die Fans seien so erfahren, dass sie neue Inhalte schneller konsumieren und danach das Abo auf Eis legen würden. Aber solch eine Entwicklung gab es nach **Wrath of the Lich King** nicht. Hat das Online-Rollenspiel seinen Zenit überschritten? **PET**

Starpoint Gemini

GameStar.de/Quicklink/7445

»Platz da, ihr Schmalspur-Welt-raumspiele mit der Tiefe eines interaktiven Films, hier kommt die Old-School-Frickel-Space-Opera, in der man noch alles selbst machen muss ... äh ... darf!« So kündigen die Entwickler von Little Green Men das Erscheinen ihres taktischen Welt-raumrollenspiels **Starpoint Gemini** an. Der Spieler wählt zunächst ein (schwaches) Raumschiff, das er nach und nach mit Spielwährung und Erfahrungspunkten durch Upgrades (verbesserte Waffen, Schilde, Antriebe, Radare, Mannschaft, Ladekapazitäten usw.) ausbaut. Insgesamt stehen 50 Schiffsdesigns und über 300 Aufrüstoptionen zur Wahl. Um Geld zu verdienen, treiben Sie Handel über Raumstationen (nicht begehbar) oder erledigen Aufträge. In der etwa 25 Stunden währenden Kampagne erkunden Sie Ihr eigenes Schicksal rund um gen-



retypische Zeit- und Raummysterien. Die taktisch geprägten Kämpfe erfordern Handarbeit. Wenn die Frontsilde schwach werden, heißt es Energie auf Seiten- oder Heckschirme zu geben und den gefährdeten Pott zu drehen. **Starpoint Gemini** setzt auf einfache Technik (läuft auf jeder Kaffemühle) und komplexe Spielmechanik für Solospieler, einen Mehrspielermodus soll es zunächst nicht geben. Was das Spiel taugt, lesen Sie bald im Test, **Starpoint Gemini** erscheint am 27. Mai für etwa 30 Euro. **MT**

News-Ticker

Lineage: Im Juni werden die westlichen Server des Online-Rollenspiels Lineage abgeschaltet. Das Spiel (Release: 1998) konnte hier nie den Erfolg verbuchen, den es im asiatischen Raum hat.

Disciples 3: Resurrection: Der Entwickler Akella arbeitet an einem weiteren Teil der Disciples-Reihe. Resurrection soll die Untoten in den Fokus setzen.

Red Orchestra 2: Der für Anfang des Jahres angekündigte Shooter soll erst im August erscheinen. Red Orchestra 2 wird neben Online-Gefechten auch eine Einzelspieler-Kampagne bieten.

Aion: Am 25. Mai erscheint ein riesiges Update für das Online-Rollenspiel Aion. Schickere Optik, ein überarbeitetes Interface, zwei neue Instanzen und viele neue Quests stecken in dem Paket.

Leser-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	NEU	Portal 2
3	(3)	Mass Effect 2
4	(2)	Crysis 2
5	(5)	Assassin's Creed: Brotherhood
6	(7)	World of Warcraft: Cataclysm
7	(6)	Starcraft 2: Wings of Liberty
8	WIEDER DA	Diablo 2: Lord of Destruction
9	(4)	Dragon Age: Origins
10	(10)	The Witcher: Enhanced Edition
11	(8)	Dragon Age 2
12	WIEDER DA	Mass Effect
13	(9)	Call of Duty: Black Ops
14	WIEDER DA	Warcraft 3: The Frozen Throne
15	WIEDER DA	Gothic 2
16	WIEDER DA	Crysis
17	(18)	Half-Life 2
18	(18)	Call of Duty: Modern Warfare
19	(12)	Battlefield 2
20	WIEDER DA	Anno 1404

Quelle: GameStar-Mitmachervoten 06/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483



Hellgate

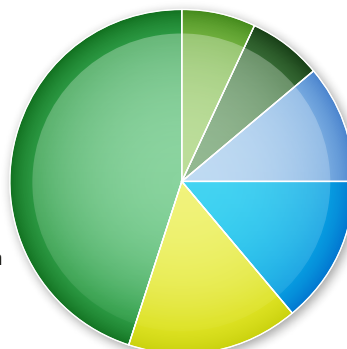
GameStar.de/Quicklink/7439

Nach der Pleite von Flagship übernahm der koreanische Publisher HanbitSoft die Lizenz für das Action-Rollenspiel **Hellgate: London**. In Teilen Asiens läuft der Titel schon eine Weile recht erfolgreich. Nun gab HanbitSoft bekannt, dass im Juni die geschlossene Beta für Europa an den Start gehen soll. Abgewickelt wird das Ganze von der Firma T3fun. Das Action-MMORPG erscheint auch hier als Free2Play-Titel, jedoch unter dem eingekürzten Namen **Hellgate**. **SKX**

Frage des Monats

»Was ist für Sie am wichtigsten für die Entscheidung, ein Spiel zu kaufen?«

Ergebnis: Bioware? Blizzard? Valve? Namen sind noch lange nicht Schall und Rauch, am Ende aber doch nicht alles. Nur sieben Prozent der Umfrageteilnehmer setzen beim Spielekauf blind auf den Hersteller. Viel wichtiger bei der Entscheidung: ein Probespielen. Auf dem ersten Platz bei Kaufentscheidungen (und das freut uns besonders) steht allerdings die Expertise in Form von Tests. Fast die Hälfte der Befragten vertraut auf die Urteile von Fachredakteuren. **PET**



- Dass das Spiel in meinem Freundeskreis gut ankommt. **7%**
- Dass ich der Herstellerfirma vertraue. **7%**
- Dass das Spiel in der Community gut ankommt. **11%**
- Dass mir der Vorgänger gefallen hat. **14%**
- Dass mir die Demo oder ein Probespiel bei Freunden Spaß gemacht hat. **16%**
- Dass das Spiel gute Wertungen bekommen hat. **45%**