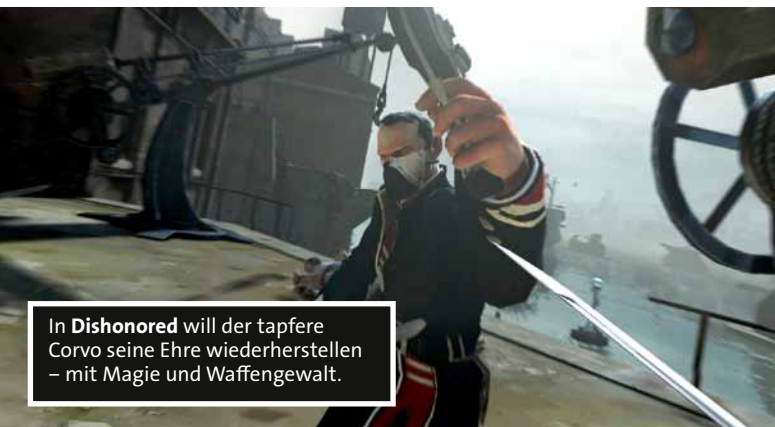


Spiele & Szene

News

Dishonored

GameStar.de/Quicklink/7514 Steampunk, Entscheidungsfreiheit, eine sich dementsprechend verändernde Welt, Spezialfertigkeiten, Anleihen bei **Deus Ex** und **Half-Life 2**, entwickelt von den Machern von **Dark Messiah of Might & Magic** – was kann da noch schief gehen? Gute Frage, denn die ersten Informationen zum Actionspiel **Dishonored** klingen tatsächlich wie das Geheimrezept für einen sicheren Spiele-Hit. **Dishonored** soll in einer Welt spielen, die der von **Fable 3** nicht unähnlich ist: eine dystopische, also sich im Hinblick auf die Menschheit negativ entwickelnde Gesellschaft, genauer gesagt eine Monarchie zur Zeit der industriellen Revolution. Wir überneh-



In **Dishonored** will der tapfere Corvo seine Ehre wiederherstellen – mit Magie und Waffengewalt.

men die Rolle von Corvo, einem ehemaligen Leibwächter der ermordeten Kaiserin, den man der Meuchelei an der Regentin bezichtigt. Wer wirklich der Schuldige ist? Das herauszufinden, dürfte dann unsere Aufgabe beziehungsweise die von Corvo werden. Den Häschern zu entkommen und gleichzeitig einen Mord aufzuklären ist kein neues Motiv, aber die Spielmechanik verspricht gehörig Abwechslung: Corvo ist übernatürlich begabt, er kann beispielsweise mit Tieren kommunizieren und sich in die Wesen hinein beamen. So ruft er etwa Ratten zu Hilfe, die sich um eine lästige Wache kümmern. Er schlüpft sogar in die Haut eines der Tierchen und entkommt so ungesehen vom Schauplatz. Corvo kann aber nicht nur magisch tricksen, sondern auch schießen und zuschlagen. Wie schon in **Dark Messiah of Might & Magic** sollen wir in Kämpfen die Umgebung aktiv nutzen können. Ein umgeworfener Bücherstapel etwa lockt Verfolger erst mal auf die falsche Fährte, Corvo kann dann aus dem Hinterhalt zuschlagen. Sowohl überzogene Brutalität als auch friedliche Alternativlösungen sollen ihren ganz eigenen Einfluss auf die Spielwelt und sogar auf die Story haben. In welcher Form hat Arkane bisher noch nicht klar umrissen. Doch Obacht! Wir haben solche Ankündigungen schon sehr oft gehört und wissen, dass die Umsetzung einer solch lebendigen, auf das Verhalten des Spielers reagierenden Welt mehr als schwierig ist. Aber gerade in dieser Disziplin liegt auch die Chance, neue Meilensteine zu erschaffen. Wir werden das vielversprechende **Dishonored** bis zur angepeilten Veröffentlichung irgendwann 2012 eng begleiten und besonders diesen Aspekt im Auge behalten. **PET**

Runes of Magic: Chapter 4

GameStar.de/Quicklink/7509 Am 16. Juni erschien das von Fans lang ersehnte vierte Kapitel **Lands of Despair** für das kostenlose Online-Rollenspiel **Runes of Magic**. Neben neuen Gebieten sowie Schlachtfeldern und frischen Instanzen sorgt vor allem eines für Abwechslung: Das »Multiple Klassensystem« wurde von zwei Klassen (Primär- und Sekundärklasse) zu einem dreiteiligen Klassensystem erweitert. Ab Stufe 20 kann nun jeder eine dritte Profession erlernen. Eine Kombination aus Krieger und Magier ist uns nicht flexibel genug? Dann erlernen wir eben noch die Künste des Priesters. Damit steigt die Zahl der möglichen Klassenkombinationen auf stolze 336 Varianten. Damit Sie dabei nicht den Überblick verlieren, können immer nur zwei der drei Klassen aktiv sein. Die durch die dritte Klasse hinzugewonnenen Talente können Sie beispielsweise ab Level 62 an den zahlreichen Zombies im neuen »Land des Unheils«

Auch für die niedrigeren Stufenbereiche wurden zwei neue **Gebiete** hinzugefügt.

ausprobieren, um später in der finsternen Burg der bizarren Familie Grafu fette Beute einzusacken. Das Kapitel 4 hebt die Maximalstufe übrigens auf Level 67 an. Wie auch die vorangegangenen Kapitel steht **Lands of Despair** grundsätzlich jedem Spieler per (riesigem) Download zur Verfügung, alternativ können Sie auch auf die Einzelhandelsversion inklusive Poster und Ingame-Gegenständen zum Preis von zehn Euro zurückgreifen. Oder Sie installieren **Lands of Despair** jetzt einfach direkt von unserer XL-DVD. **SKX**



Abenteuer made in Germany

In der zweiten Jahreshälfte erwarten uns gleich drei hochkarätige Point&Click-Adventures aus Deutschland. Bei zweien davon muss man froh sein, dass sie überhaupt noch erscheinen.

Haunted

GameStar.de/Quicklink/7501

Bereits Ende 2008 hatte der Entwickler Deck 13 (**Venetica**) sein Geister-Adventure **Haunted** angekündigt. Dann meldete der Publisher HMH Insolvenz an, Jowood sprang ein – und ging ebenfalls pleite. Nun will Dtp **Haunted** am 19. August veröffentlichen. Deck 13 hat uns mit einer fast fertigen Version besucht, die einen prima Eindruck hinterließ. Das Straßenmädchen Mary sucht seine Schwester und scharft im Spielverlauf sieben Geister mit individuellen Fähigkeiten um sich. Beispielsweise kann der untote Schotte William Gegenstände hochheben, die mit dem Tod in Verbindung stehen. Er stemmt eine Leichenkutsche empor, damit Pirat Oscar in eine Laterne klettern kann. Er darf nämlich als Einziger heiße, kalte oder elektrische Gegenstände berühren. Alle von Deck 13 präsentierten Knobelein waren logisch und nachvollziehbar – ein gutes Zeichen. **GR**



In einem verfallenen Theater trifft Mary auf Geister-Schauspieler.

Die Vieh Chroniken

GameStar.de/Quicklink/7503

Die Vieh Chroniken hat dieselbe Leidensgeschichte hinter sich wie **Haunted**: HMH pleite, Jowood pleite, na toll. Das fast zweijährige Hin und Her hat aber auch sein Gutes, der Entwickler King Art hat die Zeit nämlich genutzt, um das Adventure aufzublasen: Ursprünglich sollte **Die Vieh Chroniken** ein fünfständiges Episöddchen werden, nun ist es zehn bis zwölf Stunden lang. Nach wie vor erzählt es die Vorgeschichte von **The Book of Unwritten Tales** (GS08/2009: 85 Punkte). Dessen Held Nate lernt das Vieh kennen, sein stummes Begleit-Fellknäuel. Bei einem Besuch haben uns King Art und der neue Publisher Crimson Cow eine aktuelle Version von **Die Vieh Chroniken** präsentiert. Die hat gezeigt, dass das Adventure **The Book of Unwritten Tales** würdig beerben wird, nicht nur beim Humor (Stichwort: Film-Anspielungen), sondern auch bei der schicken Grafik und den liebevollen Animationen. Die Rätsel wirken im Adventure-Rahmen logisch, zudem gibt's Minispiele, beispielsweise knacken wir ein Schloss durch Dietrich-Stocherei. **GR**



Ein Yeti hat Nate an die Höhlendecke gehängt – auf welchen Film spielt das wohl an?

Harveys neue Augen

GameStar.de/Quicklink/7511

Gäb's den schwarzen Humor nicht, der ständig die putzige Anmutung bricht, würde man bei **Harveys neue Augen** Zahnweh bekommen, so süß ist das Spiel. **Harveys neue Augen** ist die Fortsetzung des Adventure-Erfolgs **Edna bricht aus**. Allerdings sind wir nun nicht mehr mit der kessen Edna unterwegs, sondern mit der kleinen Lilli. Lilli und Edna wohnen in einem von Nonnen geleiteten Internat. Edna soll von einem Psychiater untersucht werden, weil die Oberin glaubt, das Mädchen habe nicht mehr alle Tassen im Schrank. Edna will fliehen, Lilli will ihrer Freundin dabei helfen und muss dafür so manches Rätsel lösen. Wir haben **Harveys neue Augen** ausprobiert und sind vom Spieldesign sehr angetan. Die Knobelein bleiben in den meisten Fällen logisch, nur manchmal wollen Lilli und Co. nicht in den nächsten Dialog-Abschnitt springen. Auf Nachfrage beim Entwickler Daedalic sagte man uns, dass der Fehler in der neuesten Version bereits behoben sei. Das zuckersüß makabere **Harveys neue Augen** soll am 26. August 2011 erscheinen. **PET**



Vorne Lilli, hinten Edna. Die beiden lauschen entsetzt den Drohungen von Schwester Ignatz.

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

Teufel

... macht glücklich

Preise korrekt zum Zeitpunkt der Anzeigenerstellung. Aktuelle Preise entnehmen Sie bitte der Website www.teufel.de.

Mutiges Bethesda

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Hut ab! Bethesda traut sich was. Nach dem Multiplayer-Shooter Brink, dem konsoligen Hunted und dem bald erscheinenden, hoffentlich ganz und gar großartigen Rage hat der Publisher und Entwickler jetzt mit Dishonored schon die vierte neue Marke in der Pipeline.

Spiele ohne Vorgänger sind für Publisher und Entwickler immer ein Risiko. Man muss die Fachjournalisten und Spieler erst mal mit dem Namen vertraut machen, man muss das Produkt mit Karacho bewerben, die Besonderheiten herausheben. Das kostet Zeit, Energie und Geld. Ob's am Ende etwas bringt, entscheidet zwar in erster Linie die Qualität, allerdings haben wir auch schon viele tolle und gute Spiele gesehen, die dann doch niemand gekauft hat (Mirrors Edge!). Der Zusammenhang zwischen etablierter Marke und Absatzzahlen ist also nicht von der Hand zu weisen.

Trotzdem jetzt Dishonored, obwohl Bethesda durchaus seine starken Serien hat: The Elder Scrolls, Fallout, Doom, Prey. Niemand wäre überrascht gewesen, wenn der Publisher die frisch eingekauften Arkane Studios abgestellt hätte, um zusammen mit Obsidian das nächste Fallout zu entwickeln. Oder noch schlimmer: den nächsten Militär-Shooter, der Call of Duty angreifen soll. Stattdessen etwas völlig Neues: neue Welt, neuer Held, spannendes Spieldesign. Abermals Hut ab vor soviel Mut! Auf das er belohnt werden möge ...

Leser-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(4)	Starcraft 2: Wings of Liberty
3	(3)	Mass Effect 2
4	(7)	Crysis 2
5	(2)	The Witcher 2: Assassins of Kings
6	(6)	World of Warcraft: Cataclysm
7	(8)	Assassin's Creed: Brotherhood
8	(14)	Call of Duty: Black Ops
9	(10)	Diablo 2: Lord of Destruction
10	WIEDER DA	Grand Theft Auto 4
11	WIEDER DA	Fallout 3
12	(9)	Portal 2
13	(11)	Call of Duty: Modern Warfare 2
14	WIEDER DA	Bad Company 2 – Vietnam
15	(5)	Dragon Age: Origins
16	(16)	League of Legends
17	(15)	Anno 1404: Venedig
18	(20)	Battlefield 2
19	(12)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
20	(13)	Anno 1404

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 08/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Es wird wieder gekickt

Kein Jahr ohne Fußballspiel. Weder auf dem Platz noch auf dem Rechner. Wir haben uns die drei Großen angeschaut und fassen die Neuerungen zusammen.

Fifa 12

GameStar.de/Quicklink/7507

Juhu! Die PC-Version von **Fifa 12** ist inhaltsgleich mit der Konsolenvariante. Und damit profitieren auch wir von der neuen »Player Impact«-Kollisionsabfrage, die Fähigkeiten und Körpermaße der Spieler berücksichtigt und so die Zweikämpfe erheblich glaubwürdiger macht. Im Karrieremodus legt EA Sports außerdem mehr Fokus auf den Transfermarkt, vor allem auf die letzten 24 Stunden vor Schließung des Transferfensters. Pro Stunde dürfen wir nur eine bestimmte Zahl an Aktionen durchführen – spannend! Auch wenn das neue Zweikampf-System noch Aussetzer hat und uns Flankenläufe etwas zu mächtig erscheinen: Wir hatten lange nicht mehr so viel Spaß beim PC-Kicken. Das wird was! **HK**



Die PC-Version von Fifa 12 ist erstmals nicht nur inhaltsgleich zur Konsolenvariante, sondern ist dank **Kantenglättung** und kräftigerer Farben sogar hübscher.

Fussball Manager 12

GameStar.de/Quicklink/7508

Bei unserer Probepartie mit dem **Fussball Manager 12** wirkt das Match Bayern gegen Dortmund glaubwürdiger und realitätsnäher als alles, was wir in den Vorgängern gesehen haben. Stürmer laufen sich sinnvoll frei, Pässe werden auch mal über 30 Meter geschlagen und – jawoll – Flügelflitzer schlagen endlich vernünftige Flanken. Neben der Match-Engine gilt der Entwicklerfokus in diesem Jahr auch dem Vereinsgelände. Es gibt nun 25 Gebäude mit sage und schreibe 289 Ausbaustufen. Unser Preis für die sinnvollste Neuerung geht jedoch an die »Manager-Herausforderungen«. Hier bekommen wir regelmäßig optionale Minimissionen, mit denen wir Erfahrungspunkte verdienen. So lernen wir sämtliche Facetten des komplexen Spiels kennen. Und davon wird es eine Menge geben, denn die Entwickler versprechen mehr als 700 neue Features. Bleibt zu hoffen, dass dabei auch genügend Zeit zur Bug-Bereinigung bleibt. **HK**

Eine von 700 angekündigten Verbesserungen: Per **Kader-Analyse** spüren wir personelle Schwachstellen in unserem Team auf.



Pro Evolution Soccer 2012

GameStar.de/Quicklink/7515

Die altherwürdige Serie aus dem Hause Konami will auch in diesem Jahr mit **PES 2012** wieder das bestmögliche virtuelle Fußballerlebnis bieten. Dafür hat das Entwicklerteam rund um Shingo »Seabass« Takatsuka vor allem an der künstlichen Intelligenz gefeilt. Die Teamkollegen laufen sich nun besser frei, erkennen brenzlige Situationen oder stoßen in freie Räume vor. Die gegnerischen Abwehrlinien sind nun ebenfalls deutlich schwerer zu durchbrechen. Beim ersten Anspielen fühlte sich **PES 2012** deutlich griffiger an als der Vorgänger. Die verbesserte KI ist sofort spürbar, die chaotischen Situationen, die die **PES**-Reihe schon immer ausgezeichnet haben, bleiben aber auch im aktuellen Teil nicht aus. Auch abseits des Platzes tut sich mehr als zuvor. Während der Partie laufen die Trainer wild gestikulierend an der Seitenlinie entlang, TV-Teams schwenken Kamerakräne und vor dem Anpfiff checken Ordner die Beschaffenheit des Rasens. **TV**

Strammer Schuss: Wie immer gibt es auch eine Reihe von neuen **Animationen** im neuen Pro Evo.



Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress

GameStar.de/Quicklink/7512

Das vollwertige Addon zum Rollenspiel **Two Worlds 2** integriert sich wie seinerzeit die **Gothic 2**-Erweiterung **Die Nacht des Raben** ins Hauptspiel. Von dort zieht es den Helden dann für 12 bis 16 Spielstunden auf einen abgelegenen Inselarchipel, wo er es mit Piraten und deren undurchschaubaren Captain Teal zu tun bekommt. Ziel des Helden und der Piraten ist es, das Geheimnis um die namensgebende fliegende Festung, eine frei in der Luft schwebende Burganlage, zu lüften. Entwickler Reality Pump knöpft sich zahlreiche Kritikpunkte am Vorgänger vor: Die Bosskämpfe sind anspruchsvoller und benötigen individuelle Taktiken, Neben-Dungeons sind jetzt nicht mehr per se abgeschlossen, die Dialoge besser inszeniert, die Grafik (vor allem der Gesichter) deutlich aufgehübscht und das Inventar auf Wunsch nun übersichtlicher. Dazu winkt eine spannende und abwechslungsreiche Hauptquest. Läuft nichts mehr schief, erwartet uns mit dem Addon ein runderneuerstes- und auf Hochglanz poliertes Abenteuer für Freunde von Piraten und des Hauptprogramms. **PCL**

Captain Teal versteht keinen Spaß, vor allem nicht bei Deserteuren.



Two Worlds 2-Addon im Vergleichs-Check

Die Spielwelt

Der Inselarchipel überzeugt mit dichter mittel-europäischer Vegetation und Tierwelt, leider treffen wir nur vereinzelt Ansprechpartner an, da lebendige Städte fehlen. Außerdem bleibt es bei der kleinen Segelschaluppe.



Die Kämpfe

Die Bosskämpfe benötigen nun individuelle Taktiken, wie etwa das Umlegen von vier Schaltern, die ein kurzes Zeitfenster öffnen, in dem dieser Golem verwundbar ist. Auch in den normalen Kämpfen heizen uns neue und bekannte Gegner mit frischen Taktiken und Fertigkeiten ein. Klare Verbesserung!



Die Grafik

Grafisch verbessern sich vor allem Details. Es gibt schicke Wettereffekte wie Regen, einige neue Animationen und eine dichtere Vegetation. Dazu erwarten uns runderneuerte, plastischere Gesichter und mehr Inszenierungen bei den Dialogen. Auch hier ein Fortschritt.



Die Quests

Die Hauptquest erscheint uns dichter, wichtiger und abwechslungsreicher zu werden als noch im Hauptspiel und erhält gegen Ende eine traumhafte, surreale Komponente. Die Nebenquests überzeugen wie gewohnt durch teils abgedrehte Geschichten.



Die Details

Dazu erwarten uns Verfeinerungen in der Bedienung, neue Waffen wie Armbrüste, Rezepte für permanente Tränke und frische Gegner wie fleischfressende Pflanzen oder die ork-ähnlichen Olorums. Für ein völlig neues Spielgefühl sorgen sie nicht, aber für ein runderes.



Dungeons: The Dark Lord

GameStar.de/Quicklink/7504

Wenn im entfernt an **Dungeon Keeper** erinnernden Kerkersimulator **Dungeons** eines gefehlt hat, dann ein Mehrspieler-Teil. Den liefert der deutsche Entwickler Realmforge nun im Quasi-Nachfolger **Dungeons: The Dark Lord** nach. Bis zu vier Spieler schlüpfen darin in die Rollen der aus dem Vorgänger bekannten Bösewichte (Zombiekönig, Calypso, Minos und Dungeon Lord) und ringen im Deathmatch, King of the Hill oder Überlebenskampf um die Vorherrschaft. Der neue Landschaftstyp »Eiskristallhöhle« sowie zusätzliche Fertigkeiten und Zaubersprüche sollen die Multiplayer-Gefechte



Die Eiskristallhöhle dient als Schlachtfeld in den Mehrspieler-Partien.

taktisch anspruchsvoll machen. Solospieler dürfen sich hingegen über eine neue, diesmal sogar komplett vertonte Story-Kampagne mit etwa acht Stunden Spielzeit freuen. **Dungeons: The Dark Lord** erscheint bereits Ende September. **DM**

Verkaufs-Charts Juli



Platz	Vormonat	Spiel
1	(5)	Die Sims 3
2	(8)	Starcraft 2
3	(1)	Duke Nukem Forever
4	(3)	The Witcher 2: Assassins of Kings
5	(2)	Die Sims 3: Lebensfreude
6	(13)	Call of Duty: Black Ops
7	(7)	Crysis 2 (Limited Edition)
8	NEU	F.E.A.R. 3 (Saturn Edition)
9	NEU	Fable 3
10	(15)	Die Sims: Mittelalter
11	(16)	Dragon Age 2
12	(14)	World of Warcraft: Cataclysm
13	(11)	Assassin's Creed: Brotherhood
14	(18)	Die Sims 3: Late Night
15	(9)	Portal 2
16	(10)	Brink
17	NEU	Dungeon Siege 3
18	(20)	Fussball Manager 11
19	NEU	Landwirt. Sim. 2011: Profarm 1
20	NEU	Le Tour de France 2011

Stand: 16. Juli 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

News-Ticker

Dragon Age 2: Bioware hat den ersten DLC mit dem Titel »Das Vermächtnis« nun offiziell angekündigt. Dieser soll bereits am 26. Juli erscheinen und für circa zehn Euro auch Kritikpunkte der Spieler am Hauptprogramm verbessern.

Assassin's Creed: Revelations: Der für den 3DS entwickelte Ableger Lost Legacy wurde eingestellt, dessen Handlungsstrang fließt jedoch in den Plot von Assassin's Creed: Revelations ein.

Skryim: Bethesda verkündete, dass man keine Demo für den fünften Elder Scrolls-Teil plane – zumindest nicht vor dem Release. Schade, doch in Anbetracht der Komplexität und des Open-World-Szenarios durchaus nachvollziehbar.

Battlefield 3: Unbekannte Fans der Serie haben sich einen amüsanten Scherz erlaubt. Die von ihnen seit Längerem registrierte Web-Adresse www.modernwarfare3.com führt auf die Hauptseite von Battlefield 3.

Electronic Arts: EA hat für gut 750 Millionen Dollar den Casual- und Socialgame-Entwickler Pop-Cap aufgekauft, welcher vor allem für sein Spiel Plants vs. Zombies bekannt ist. 2009 erwarb Electronic Arts bereits für über 400 Millionen den Casualgame-Publisher Playfish.

The Witcher 2: Namco Bandai hat eine Klage gegen die Mutterfirma von CD Projekt eingereicht. Der Publisher sieht seine Vertriebsrechte für The Witcher 2 in Europa verletzt, da CD Projekt die Rechte für die kommende Xbox 360-Version des Spiels an THQ vergeben hat. Zudem ist man mit der Entfernung des DRMs aus der PC-Version, ohne vorherige Absprache, nicht einverstanden.

Electronic Arts: Das Unternehmen kündigte für den August erneut diverse Serverabschaltungen einiger älterer Spiele an. Darunter befinden sich auch Need for Speed: Most Wanted und der Battlefield-Konsolenableger Modern Combat.

Star Wars Galaxies: Nach gut acht Jahren wird Sony das Online-Rollenspiel im Dezember dieses Jahres zu Grabe tragen und die Server endgültig herunterfahren. Als Grund wird ein auslaufender Vertrag mit LucasArts genannt. Möglich ist aber auch, dass die baldige Veröffentlichung von The Old Republic mit der Abschaltung zu tun hat.

Microsoft: Wunschenken oder Gerüchte, die wahr werden? Laut diversen Webseiten soll Windows 8 in der Lage sein, Xbox 360-Spiele regulär auf dem PC abspielen zu können. Weit hergeholt ist das Gerücht nicht, da Microsoft derzeit Pläne verfolgt, einzelne Plattformen zu einem einheitlichen Ökosystem zu verschmelzen. So wurde erst kürzlich die Games for Windows-Webseite in Xbox.com integriert.

PlanetSide 2: Sony kündigte den Nachfolger des MMO-Shooters aus dem Jahr 2003 an. Ein offizieller Termin wurde nicht genannt, jedoch soll vor der Veröffentlichung definitiv ein groß angelegter Beta-Test stattfinden. Zum Finanzierungsmodell äußerte man sich ebenfalls noch nicht. SKX

1&1 MOBILE

1&1



NEU: SAMSUNG
GALAXY S i9003

0,7 €*
~~499,- €~~

Multimedia Smartphone
mit extragroßem
Super Clear LCD

TOPAKTUELLE
SMARTPHONES

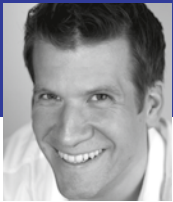
ab 0,7 €*



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

Doppel- pass

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de



Neulich in meinem Mail-Postfach: »Ihr EA-Passwort wurde geändert, bitte hier neues Passwort bestätigen, blablabla«. Ja nee, ist klar, Phishing-Deppen. E-Mail gelöscht. Doch tatsächlich konnte ich mich fortan nicht mehr bei Bad Company 2 anmelden. Denn EA stellt gerade alle Accounts auf seine neue Online-Plattform Origin um. Damit will der Publisher bald seine Spiele selbst digital vertreiben, ohne den Umweg über Valves Steam. Das ist natürlich verständlich, gut finden muss ich das aber noch lange nicht. Ich mag Steam gerade deshalb, weil ich da unzählige Spiele unterschiedlicher Publisher unter einem Hut habe. Hinzu kommt, dass ich Steam mittlerweile vertraue. EAs altes System hat es nicht einmal geschafft, mein Xbox-Profil in meinen Account zu integrieren (»Systemfehler!«). Und nun soll ich Origin meine Kreditkartennummer überlassen? Und mein Master-Passwort?! Das ist »GS4tehwin« und öffnet alle meine Online-Konten, das verrate ich doch nicht jedem! Ich bin doch nicht blöd!



Die Story bietet einen Koop-Modus mit regelmäßigen Herausforderungen.

Call of Juarez: The Cartel

GameStar.de/Quicklink/7313

Western sind von gestern. So zumindest die Ansicht des Entwicklerstudios Techland, denn die lassen den dritten Teil der **Call of Juarez**-Reihe nicht wie gehabt zur Cowboy-Zeit spielen, sondern in der Gegenwart. Der einzige offensichtliche Anknüpfungspunkt an die Vorgänger ist der raubeinige Cop Ben McCall aus Los Angeles – ein Nachkomme des taffen gleichnamigen Reverends aus Teil 1 und 2. Wie seine Vorväter steht auch Ben auf Bibelsprüche und eine dicke, kugelsichere Weste. Letztere wird er brauchen, denn als ein Bombenattentat das L.A. Police Department verwüstet, stellt die Regierung eine kleine, schlagkräftige Truppe zusammen, um Gleiches mit Gleichem zu vergelten. Gemeinsam mit der FBI-Agentin Kim und dem DEA-Mann Eddie soll McCall die Unterwelt richtig aufmischen. In **The Cartel** dürfen wir die Story in der Rolle aller drei Hauptcharaktere erleben. Spielerisch macht das kaum einen Unterschied, die Missionen bleiben dieselben, aber es ist interessant zu sehen, wie nach und nach das Misstrauen zwischen den dreien wächst. Egal, wen wir spielen, die anderen beiden machen sich verdächtig. Die Story hat also Potenzial, doch die Spielmechanik ist simpel: Wir ballern uns von A nach B. Größter Schwachpunkt ist jedoch die Technik: Die Grafik wirkt veraltet, hinzu kommen Clipping-Fehler und fehlerhafte Unschärfe-Effekte. Der Reverend würde sich im Grab umdrehen. **FAB**

Die Game-Design-Initiative

Menschen, die schon immer von einer Karriere in der Spielebranche geträumt haben, Menschen, die zündende Ideen für die Spiele von morgen unter ihrem Kopfkissen horten und nur niemandem haben, dem sie davon berichten können – diese Menschen sollten jetzt genau weiter-

lesen. Zusammen mit der GAMES ACADEMY schreiben wir ein Stipendium aus. Der Gewinner darf für zwei Semester Game Design an der GAMES ACADEMY in Frankfurt am Main oder wahlweise Berlin studieren, Start ist zum Wintersemester im Oktober 2011. Die GAMES ACADEMY finanziert den Gewinner dabei mit monatlichen 400 Euro und übernimmt die Aufnahmegebühren von 175 Euro. Wir legen ein GameStar- sowie ein Making Games-Abo für ein Jahr obendrauf.

Wer den nötigen Mut und die entsprechenden Anforderungen mitbringt, kann seine Bewerbungsunterlagen (unbedingt anschauen: <http://www.games-academy.de/service/wie-bewerben.html>) bis zum 31. August an die folgende E-Mail-Adresse senden: deine-karriere@games-academy.de. Zusammen mit der Akademie sichten wir dann die Bewerber und werden den Gewinner oder die Gewinnerin in der Ausgabe 11/11 bekannt geben, um ihn dann in der Ausgabe 12/11 näher vorzustellen und ihn bei seinem Studium über die Schulter zu schauen.

Jedem Mutigen drücken wir ganz fest die Daumen und freuen uns jetzt schon darauf, in einigen Jahren die Spiele spielen zu können, bei denen »unser« Student für das Game Design verantwortlich war. **PET**

Die GAMES ACADEMY:
Studienplatz für die Spiel-
macher von morgen.



Damit »unser« Student auch über alles Aspekte der Spielebranche Bescheid weiß, bekommt er ein Jahr die **GameStar** und unser Entwicklermagazin **Making Games** gratis.



Zusammen mit vielen anderen **Studenten** kann unser Gewinner entweder in Berlin oder Frankfurt am Main studieren.



Hard Reset

GameStar.de/Quicklink/7510

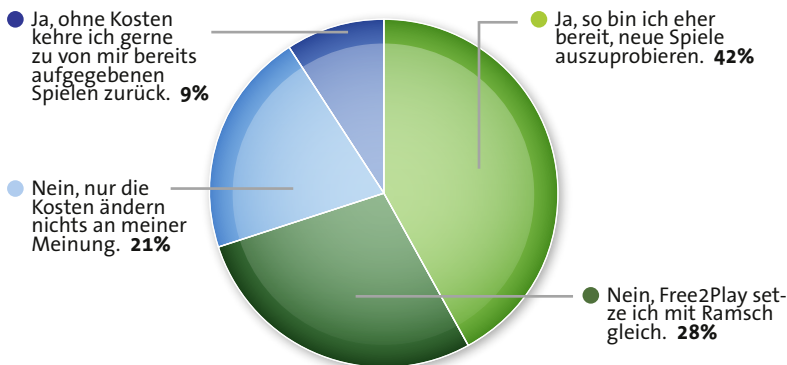
Eigentlich könnte man den Protagonisten des Ego-Shooters **Hard Reset** einfach in John Connor umbenennen und schon könnte sich jeder vorstellen, um was es geht: In einer finsternen Zukunft übernehmen Maschinen die Kontrolle auf der Erde und roten systematisch alle Fleischlinge aus. Alle Fleischlinge? Nein! Eine der letzten Enklaven der Menschen, die Stadt Bezoar, hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. So machen wir uns als Major Fletcher daran, die Blechhaufen mit Waffengewalt abzuschalten – eben einen »Hard Reset« durchzuführen. Die Entwickler sind dabei keine Unbekannten und kennen sich im Genre aus, denn Flying Wild Hog setzt sich aus ehemaligen Mitarbeitern von City Interactive (**Sniper: Ghost Warrior**), People can Fly (**Bulletstorm, Painkiller**) und CD Projekt Red (**The Witcher**) zusammen. Merkwürdig ist allerdings, dass, obwohl das Spiel bereits im September exklusiv für den PC erscheinen soll, bisher noch kein Publisher bekannt ist. Auch die recht späte Ankündigung gerade einmal zwei Monate vor der geplanten Veröffentlichung ist ungewöhnlich. Zu welchem Preis und über welchen Distributionsweg der Solisten-Shooter erscheint, ist somit bisher unklar. **SKX**

Die düsteren **Spielumgebungen** muten teilweise wie ein futuristisches Gotham City an.



Frage des Monats

»Ändert die Umstellung auf ein Free2Play-Modell Ihr Interesse an einem Spiel?«



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

Ergebnis: Für viele unserer über 10.000 Umfrageteilnehmer ist allein der Begriff Free2Play immer noch abschreckend, alles unter diesem Label ist für sie Schrott. Die Wahrheit sieht indes mittlerweile ganz anders aus: Team Fortress 2 (92 Punkte) oder Age of Conan (90 Punkte mit Addon Rise of the Godslayer) zeigen in dieser Ausgabe (ab Seite 88) eindrucksvoll, dass Ramsch und Free2Play längst keine Synonyme mehr sind. Die Mehrheit unserer Leser nimmt das ohnehin nicht an. 51 Prozent der Umfrageteilnehmer sind genau die Menschen, die Hersteller mit ihren Kostenlos-Spielen ansprechen wollen. Die Neugierigen, die, einmal im Spiel, nur noch gehalten und zum Kauf animiert werden müssen. Free2Play ist das Geschäftsmodell der Gegenwart und sicher auch das der Zukunft.

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 Surf-Stick 0,- €!*

1&1 NOTEBOOK-FLAT

9,99 €/Monat*

- ✓ Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS!
- ✓ 1&1 Surf-Stick oder Micro-SIM-Karte oder 1&1 Mobile WLAN-Router ab 0,- €!*
- ✓ Beste D-Netz-Qualität!

Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 96



www.1und1.de

* 1&1 Notebook-Flat mit bis zu 3.600 kBit/s. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 1&1 Surf-Stick für 0,- € oder 1&1 Mobile WLAN-Router für 49,99 €. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.