



## Dota 2

Entwickler: **Valve** Publisher: **Valve**  
Termin: **2012** Quicklink: **7159**

**Darum geht's:** **Dota 2** kopiert die beliebte **Warcraft 3**-Mod »Defense of the Ancients« eins zu eins. Auf einer Karte bekämpfen sich zwei fünfköpfige Teams, jeder Spieler steuert einen Helden. Das Ziel lautet ganz einfach, die feindliche Basis zu zerbröseln.

**Das ist neu:** Das Spielprinzip lässt Valve unangetastet, genauso die Helden und ihre Fähigkeiten. Sogar die aktuell einzige Karte ist eine exakte Kopie des Originals. Schlimm ist das alles nicht, im Gegenteil: **Dota**-Puristen werden **Dota 2** lieben, zumal es mit Steam auf eine komfortable Multiplayer-Plattform setzt. Über die Steam-Cloud werden alle Einstellungen gespeichert und können an jedem beliebigen Rechner abgerufen werden. Außerdem plant Valve ein ausgefeiltes Matchmaking-System, das dafür sorgen soll, dass sich in Zufalls-Partien wirklich gleichstarke Kontrahenten gegenüberstehen. Ob dabei auch Teamwork-Faktoren einfließen, können die Entwickler noch nicht sagen: Reagiert der Spieler, wenn auf seinem Angriffsweg (seiner »lane«) ein Gegner fehlt (»miss«)? Sagt er rechtzeitig Bescheid? Das ist für **Dota** ebenso wichtig wie die Kenntnis der Helden und Fähigkeiten. Wie das Matchmaking genau funktioniert, will

Die Helden von Dota 2 entsprechen exakt denen der Vorlage.



Valve im Betatest festlegen, der noch dieses Jahr starten soll. Auch das Geschäftsmodell hat der Entwickler noch nicht festgelegt: Wird **Dota 2** ein Bezahl- oder ein Free2Play-Titel?

**Prognose:** Außer gegen die Ursprungs-Mod tritt **Dota 2** auch gegen den beliebten Free2Play-Ableger **League of Legends** an – harte Konkurrenz. Ein Pluspunkt ist die Steam-Plattform, insbesondere, wenn das Matchmaking funktioniert. Um viele Spieler anzusprechen, müssen die Entwickler aber Inhalte nachliefern, sonst werden Gelegenheitsspieler schnell zu **League of Legends** abwandern. **MW**

## Arma 3

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: –  
Termin: **2. Quartal 2012** Quicklink: **7468**

**Darum geht's:** In der nahen Zukunft haben die Russen große Teile Europas besetzt. Eine Verteidigungsmission auf der griechischen Insel Limnos überleben wir als einziger Soldat. In der folgenden Kampagne steigen wir serientypisch vom einfachen Fußsoldaten zum



Die Gewehre der Soldaten können modular erweitert und angepasst werden.

Kommandanten von ganzen Truppenverbänden auf. Koop-Einsätze und Multiplayer-Schlachten sind ebenfalls angekündigt.

**Das ist neu:** Die Kampagne von **Arma 3** ist laut Bohemia »open ended«. Das darf man nicht missverstehen: Die Geschichte ist nicht unendlich lang, es wird bloß mehrere Enden geben. Allerdings verläuft der Feldzug nicht komplett dynamisch, zum Erzählen der Geschichte greift Bohemia immer wieder in den Verlauf ein. Ein separater Koop-Modus ist geplant, die Kampagne selbst wird aber nur alleine spielbar sein. Obwohl die Kampagne in der nahen Zukunft angesiedelt ist, wollen die Entwickler auf »Science-Fiction-Zeug« verzichten, die Waffen und Fahrzeuge sollen authentisch bleiben. Allerdings wird's Aufklärungstechnik wie kleine Drohnen oder laserbasierte Raketenabwehrsysteme geben. Bei der Anzahl der Waffensysteme rudert Bohemia im Vergleich zu **Arma 2** zwar zurück, dafür darf man die Schießseisen individuell anpassen, etwa mit neuen Visieren oder einem Anschraub-Granatwerfer.

**Prognose:** Die riesige Spielwelt und die Erfahrung des Studios lassen auf eine tolle Militärsimulation hoffen. Es gibt aber noch viel zu tun: Die Technik, insbesondere die Physik, ist noch nicht ausgereift, Kampagne und Editor-Funktionen nicht final. Auch zur Handlung ist bisher nicht viel bekannt. Ob die Kampagne motiviert, können wir daher noch nicht beurteilen. **MW**

# Guild Wars 2

Entwickler: **ArenaNet** Publisher: **NCsoft**  
Termin: **2012** Quicklink: **7003**

**Darum geht's:** **Guild Wars 2** spielt erneut auf dem Kontinent Tyria, allerdings etwa 250 Jahre nach dem **Guild Wars**-Addon **Eye of the North**. Die komplett instanziierte Welt ist aber Geschichte, wie andere Online-Rollenspiele auch mischt **Guild Wars 2** Instanzen und offene Areale. In Letzteren soll's dafür besondere »Events« geben, beispielsweise greift ein riesiger Wasserdrache an – und die Spieler müssen schleunigst einen Verteidigungstrupp organisieren.

**Das ist neu:** Auf der Gamescom gab's endlich erste Details zum PvP-Modus. Die Partie-Auswahl findet künftig über einen Match-Browser statt, ähnlich wie in Multiplayer-Shootern. Im gezeigten Conquest-Modus kämpfen zwei Teams um Kontrollpunkte. In dem sie Letztere erobern und halten, sammeln die Teams Punkte. Die Zielzonen sind



Der Angriff des **Wasserdrachen** ist eines der Weltereignisse.



Mit dem **Trebuchet** lassen sich in den PvP-Schlachten Mauern einreißen.

allerdings in Bewegung und können positive oder negative Ereignisse auslösen. Zudem gibt's Alternativwege, die zum Beispiel mit Trebuchets freigeräumt werden können. Mit der Riesenschleuder lassen sich Mauern und andere Hindernisse einreißen. Dass man die Belagerungswaffen zerstören und reparieren kann, sorgt für gesteigerten Taktikanspruch.

**Prognose:** Was ArenaNet bisher präsentiert hat, sieht gut aus und klingt durchdacht. Ob die PvP-Gefechte sich tatsächlich so taktisch spielen, wie es den Anschein hat, lässt sich aber erst sagen, wenn wir den Titel in die Finger gekriegt und länger ausprobiert haben. **MW**

## Die Masse macht's

Michael Trier  
Chefredakteur  
michael@gamestar.de



Die Gamescom 2011 war ein Erfolg – für die Messe Köln. Und für die vielen gut gelaunten Besucher, die wir dort getroffen haben. 275.000 Spielwütige sind in diesem Jahr gen Köln gepilgert, um ja keine Neuankündigung zu verpassen. Neuankündigung? Fragt man die anwesenden Journalisten, war die Messe ein Flop, Neues musste man mit der Lupe suchen. Fast alle gezeigten Spiele hatte man schon zwei Monate zuvor auf der E3 gesehen. Oder sogar schon Anfang März auf der GDC. Oder auf der Quakecon. Und dann kommt ja noch die Pax, die TGC, die Blizzcon. Warum also der Rummel um die Gamescom?

Weil es die größte Messe für Sie, liebe Leser, ist: für die Spieler. Darum hat Valve hier Dota 2 präsentiert, ein Thema für die Community, Gleiches gilt für Wildstar von NCsoft. Die Branche braucht ein solches Event, um ihre wichtigsten Faktoren zu feiern: die Spiele und die Spieler. Dass dieses einzigartige Fest in Deutschland stattfindet, dem Land der Profibedenkenträger, ist zudem ein wichtiges Signal für die Akzeptanz von PC- und Videospiele.

Nur ein Makel trübt die Begeisterung: Die Gamescom hat ihre Kapazitätsgrenze erreicht, am Samstag mussten die Tore geschlossen werden – die Hallen waren zu voll. Drinnen standen die Fans teils sechs Stunden lang Schlange, um Battlefield 3 & Co. anzuspielden. Mit einem Volksfest hat das nichts mehr zu tun. Nächstes Jahr muss die Messe expandieren und bislang kaum genutzte Hallen öffnen. Erst dann kann sie auch ihren Besuchern wieder das bieten, wofür Spiele stehen: Spaß!

# Star Wars: The Old Republic

Entwickler: **Bioware**  
Publisher: **Lucas Arts / Electronic Arts**  
Termin: **4. Quartal 2011** Quicklink: **7193**

**Darum geht's:** 300 Jahre nach den Ereignissen aus den beiden **Knights of the Old Republic**-Spielen und gut 3.000 Jahre vor den **Star Wars**-Filme kloppen sich Anhänger der Republik und des Imperiums zur Maximalstufe durch. Jede Klasse erlebt eine eigene, angeblich rund 200 Stunden lange Story.

**Das ist neu:** Auf der Gamescom konnten wir endlich Teile der mittel- und hochstufigen

Inhalte erleben. Bioware präsentierte zunächst einen Flashpoint (also eine Gruppeninstanz), wo wir Gefangene aus einem Knast des Imperiums befreien. Weiter ging's mit einer PvP-Arena der Hutten auf Nar Shaddaa, wo wir in einer Art Gladiatoren-Football auch gegen Anhänger der eigenen Fraktion antreten. Zu guter Letzt stand ein Besuch in der Raid-Instanz »Eternity Vault« an, die uns Bioware live vorspielte. So legten sich acht Spieler erst mit Geschütztürmen, dann mit einem Roboterboss an. Der konnte zwar nur mit entsprechendem Teamwork besiegt werden, spielerisch unterscheidet sich das Gruppenspiel aber nicht vom typischen Genre-Standard. Nett: Jede Instanz oder Arena wird mit einer Einführungs-Zwischensequenz eingeleitet und so bestens ins **Star Wars**-Universum eingebettet.

**Prognose:** Trotz vertonter Dialoge und moralischer Entscheidungen startet Bioware keine Revolution, dürfte aber bekannte Mechaniken zu einem runden Gesamtpaket im **Star Wars**-Universum verschnüren. **SKX**

## Leser-Charts August

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

Im »Eternity Vault« bekämpft die Raid-Gruppe einen **Riesenroboter**.



## Söldner-Doppelpack

Die altehrwürdige Rudentaktik-Serie Jagged Alliance kehrt in zweifacher Ausfertigung zurück: als Echtzeit-Remake und als Browserspiel-Ableger.

# Jagged Alliance: Back in Action

Entwickler: **Coreplay** Publisher: **Bitcomposer**  
Termin: **20. Oktober 2011** Quicklink: **7544**

**Darum geht's:** **Jagged Alliance: Back in Action** ist ein Remake des Rudentaktik-Klassikers **Jagged Alliance 2**. Mit Söldnern bekämpfen Sie wie gehabt die Schergen der Diktatorin Deidrana, um die Insel Arulco zu befreien. Diesmal jedoch in Echtzeit.

**Das ist neu:** Auf der Gamescom wurde uns die 2D-Sektorenkarte von **Back in Action** präsentiert, auf der Sie Ihre Söldner über die Insel dirigieren. Dabei wählen Sie nicht nur den Zielsektor, sondern die exakte Position – zum Beispiel schicken Sie die Jungs direkt vor eine Haustür. Der schnellste Weg führt über die Straßen, auf denen aber Gegner lauern könnten. Märsche durch den Dschungel dauern länger, sind dafür aber sicherer. Falls Ihre Mietsoldaten auf Feinde treffen, schaltet das Spiel auf die 3D-

Schlachtkarte. Trotz der Echtzeit-Mechanik spielen sich die Kämpfe taktisch, denn Sie dürfen das Spiel jederzeit pausieren und über eine komfortable Aktionsleiste Befehle verketteten. Beispielsweise feuert die Scharfschützin erst dann, wenn ihr Schrotflinten-Kollege seine Position bezogen hat.

**Prognose:** **Jagged Alliance: Back in Action** spielt sich fast wie ein Puzzlespiel. Dank der Pausenfunktion artet das trotzdem nicht in Hektik aus. Wir freuen uns drauf. **MW**



Bei **Nachtmissionen** sinkt die Sichtweite.

# Jagged Alliance Online

Entwickler: **Cliffhanger** Publisher: **Gamigo**  
Termin: **Januar 2012** Quicklink: **7545**

**Darum geht's:** Im Grunde wird sich **Jagged Alliance Online** so spielen wie die anderen Serienteile. Nur online. Im Browser.

Und Free2Play. **Jagged Alliance Online** ist der Browserspiel-Ableger der Strategiereihe, der – anders als **Back in Action** – traditionsgemäß rundenbasierte Gefechte bietet.

**Das ist neu:** Auch in **Jagged Alliance Online** verwalten Sie eine

Söldnertruppe. Allerdings befreien Sie mit den Jungs keine Insel, sondern wählen Einzelmissionen auf einer Weltkarte. Die KI-Gegner sollen unterschiedliche Persönlichkeiten an den Tag legen. Fanatiker etwa stürmen drauflos, Elitesoldaten sprinten von Deckung zu Deckung. Außerdem wird's PvP-Missionen geben, in denen zwei Spieler gegeneinander antreten. Beispielsweise beschützt ein Soladtenteam einen VIP, den das andere Team ausschalten soll. Nach dem Starttermin wollen die Entwickler zudem extraharte Koop-Einsätze nachliefern. Der Bezahlshop verkauft Ausrüstung gegen Echtgeld, etwa dickere Panzerwesten.

**Prognose:** **Jagged Alliance Online** macht einen guten Eindruck, die Gefechte erinnern an den zweiten Serienteil. Der Bezahlshop könnte jedoch die PvP-Balance gefährden, auch wenn's in den Schlachten nicht um die beste Ausrüstung gehen soll, sondern um die beste Taktik. Sagen zumindest die Entwickler. **GR**



Im **Lagermenü** rüsten Sie Ihre Söldner aus.

## Verkaufs-Charts August



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Die Sims 3
2	(5)	Die Sims 3: Lebensfreude
3	(4)	The Witcher 2: Assassins of Kings
4	(2)	Starcraft 2
5	<b>NEU</b>	Die Sims 3: Stadt-Accessoires
6	(7)	Crysis 2 (Limited Edition)
7	(6)	Call of Duty: Black Ops
8	(12)	World of Warcraft: Cataclysm
9	(18)	Fussball Manager 11
10	(3)	Duke Nukem Forever
11	(14)	Die Sims 3: Late Night
12	(9)	Fable 3
13	(13)	Assassin's Creed: Brotherhood
14	(11)	Dragon Age 2
15	(10)	Die Sims: Mittelalter
16	<b>WIEDER DA</b>	Battlefield: Bad Company 2
17	<b>WIEDER DA</b>	Counter-Strike: Source
18	(15)	Portal 2
19	<b>WIEDER DA</b>	Total War: Shogun 2
20	<b>NEU</b>	Angry Birds

Quelle: 20. August 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

## Indie-Geheimtipp

Mit seinem Mix aus Fantasy-Parodie und intelligenter Rudentaktik entpuppte sich **Grotesque Tactics** (GS 08/10: 75 Punkte) als Indie-Schmankerl, am 13. Oktober erscheint die Fortsetzung. In **Grotesque Tactics 2: Dungeons and Donuts** gehen Sie erneut mit einem Heldentrupp auf Monsterjagd. Die Fähigkeiten der Recken dürfen Sie nun aber selbst wählen, in einem zweigeteilten Talentbaum. Außerdem verspricht der Entwickler Silent Dreams vielfältigere Schauplätze und Aufgaben, unter anderem können Sie sich bei mehreren Fraktionen einschleimen, was sogar das Ende beeinflusst. **GR**



Die Talente der **Helden** wählt man nun selbst.

# World of Warplanes



In den Wolken können sich die Flieger verstecken.

Entwickler: **Wargaming.net** Publisher: **Wargaming.net**  
Termin: **31. Dezember 2012** Quicklink: **7542**

**Darum geht's:** **World of Warplanes** spielt sich wie **World of Tanks**, nur eben mit Flugzeugen. Mit Fliegern aus den 30er- bis 50er-Jahren (darunter Propellermaschinen und Jets) bekriegen sich zwei Teams zu je 15 Spielern. Wie gehabt lassen sich die Vehikel mit besseren Bauteilen aufrüsten.

**Das ist neu:** Zum Starttermin sind 60 Flugzeuge aus drei Nationen angekündigt, nach und nach sollen weitere Länder und Maschinen dazukommen. Die Maschinen werden sich in drei Klassen unterteilen: flinke, einmotorige Jäger für Luftkämpfe, stärker be-

waffnete, zweimotorige Zerstörer, die dafür etwas weniger wendig sind, sowie Jagdbomber, die am effektivsten Stützpunkte bombardieren. Um den Fliegern die nötige Bewegungsfreiheit zu bieten, messen die Karten satte 15 mal 15 Kilometer. Gefechte mit **World of Tanks**-Panzern und **World of Warplanes**-Flugzeugen auf einer Karte wird es nicht geben, die Panzer bräuchten ewig, um von einem Ende der Map zum anderen zu rollen. Die Clankrieg-Modi der Spiele könnten jedoch laut dem Entwickler Wargaming.net zusammengelegt werden. Dann kämpfen Spielerbündnisse im gleichen Gebiet erst um die Luft-, dann um die Bodenhoheit.

**Prognose:** Die Free2Play-Gefechte funktionieren schon in **World of Tanks**, warum nicht auch mit Flugzeugen? Die Partien dürften zudem mehr Tempo entwickeln, Flugzeuge können sich eben nicht minutenlang hinter einem Felsen verstecken, sondern müssen sich bewegen. Allerdings sollte Wargaming.net auf die Balance achten: Derzeit beschweren sich **World of Tanks**-Fans über unausgeglichene Panzer. **MW**

## Die Neuankündigungen

### Wildstar

Im Online-Rollenspiel (dem Erstlingswerk der 2005 gegründeten Carbine Studios) verschlägt es Sie auf den Planeten Nexus, wo Sie neben einer normalen Klasse auch eine Unterkategorie à la Kundschafter oder Soldat wählen. Letzteres wirkt sich maßgeblich auf Ihre Spielweise aus: Kundschafter konzentrieren sich aufs Entdecken, Soldaten auf die Jagd nach Feinden. Über das Bezahlmodell und den Starttermin schweigen sich die Entwickler noch aus.



### Y - Der Fall John Yesterday

Der Runaway-Entwickler Pendulo arbeitet an diesem düsteren Comic-Psychotriller. Desens Story beginnt in New York, wo Sie Ritualmorde an Obdachlosen untersuchen. Im Spielverlauf lenken Sie mehrere Helden, wobei Ihnen das Spiel immer wieder Einblicke in deren angeknackste Psyche gewährt. Der grobschlächtige Cooper etwa wurde als Kind von seinem Ober-Pfadfinder gequält, nun plagen ihn schlimme Gewaltfantasien. Erscheinen soll das Erwachsenen-Adventure im Frühjahr 2012, und zwar für unter 30 Euro.



### Warhammer Online: Wrath of Heroes

Das Team von BioWare Mythic (Warhammer Online) macht jetzt auch in Free2play – mit einem Ableger des Online-Rollenspiels. Der Fokus liegt auf PvP-Gefechten, in denen drei Teams antreten. Im Gefecht können Sie Ihre Klasse jederzeit wechseln. Erscheinen soll der Warhammer-Ableger noch im kommenden Herbst.



## L.A. Noire

Entwickler: **Team Bondi** Publisher: **Rockstar**  
Termin: **4. Quartal 2011** Quicklink: **7476**

**Darum geht's:** Im Jahr 1947 untersuchen Sie als Detective Cole Phelps eine Mordserie in Los Angeles. Der Fokus liegt auf der Spurensuche und auf Gesprächen



Detective Phelps (rechts) im Gespräch. (Bild: PC-Version)

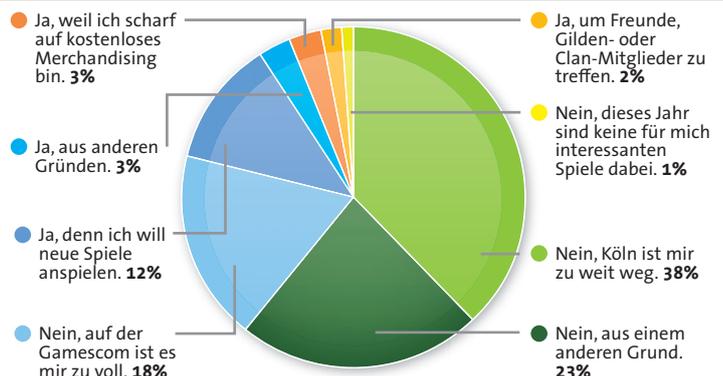
**Das ist neu:** Die PC-Version von **L.A. Noire** wird alle bislang veröffentlichten DLCs enthalten. Die Spurensuche funktioniert am Rechner schon mal gut: Zwar fehlt bei der Maus-Steuerung die vom Gamepad bekannte Vibration, sobald wir uns einem Hinweis nähern. Dafür erklingt ein Klavier-Akkord – passt! Die Maus-Untersuchung der Funde artet jedoch in Fummelerei aus, mit Tastatur oder Gamepad geht's geschmeidiger.

**Prognose:** **L.A. Noire** ist nicht perfekt, erzählt aber packende Geschichten – schön, dass Rockstar die auf den PC bringt. Krimi-Adventures sind in Deutschland sowieso klassische Computersache, man denke nur an die guten Verkaufszahlen der **CSI**-Serie **GR**

## Frage des Monats

»Besuchen Sie die Gamescom 2011 in Köln!«

**Ergebnis:** Nur etwa ein Viertel der über 12.000 Umfrageteilnehmer wollten die Gamescom miterleben. Das größte Hindernis für 38 Prozent der Teilnehmer war die Entfernung zu Köln. 18 Prozent hatten keine Lust auf volle Messehallen. Zu Recht! In diesem Jahr musste die Messe am Samstag einen Einlassstopp verhängen. Die Hallen (auf 60.000 Besucher ausgelegt) waren bis zum Bersten gefüllt, draußen warteten die Massen stundenlang in der prallen Sonne. Trotz Entfernung und Warteschlangen verbuchte die Messe Köln aber satte 275.000 Aussteller und Besucher für die Gamescom 2011. Das sind über 20.000 mehr als im Vorjahr.



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