

Spiele & Szene

News



Los Santos, das GTA-Pendant zu Los Angeles, ist der neue Schauplatz.

GTA 5

Entwickler: Rockstar North Publisher: Rockstar Games
Termin: – Quicklink: 7644

Demnächst geht's wieder an die Westküste, es geht wieder ins sonnige Kalif ... pardon, in den sonnigen Bundesstaat San Andreas, den wir bereits aus dem gleichnamigen **GTA**-Spiel kennen. Das Zentrum unserer Aktivitäten im frisch angekündigten **Grand Theft Auto 5** wird allerdings die Metropole Los Santos sein, also die **GTA**-Version von Los Angeles. Palmen, Pools, Longdrinks, Sandstrände, Cabrios, knapp bekleidete Damen, welch ein Leben! Nach den ersten Infos zu schließen, entfällt in **GTA 5** die ernste Komponente, die uns Niko Bellic, den Helden des Vorgängers, so menschlich erscheinen ließ. Vielmehr scheint unser Leben in Los Santos das eines eher unbedarften Verbrechers zu werden. Doch Rockstar wäre nicht Rockstar, wenn uns der Entwickler nicht mit der einen oder anderen Wendung überraschen würde, mit pointierten Seitenhieben auf Populärkultur und Sozialzustände der USA-Gegenwart rechnen wir sowieso. Und wer weiß, welche Abgründe hinter der Hochglanz-Fassade von Los Santos lauern? Apropos »Überraschung«: Die ersten Bewegtbilder von **GTA 5** haben uns mit ihrer farbenfrohen und enorm detailreichen Optik zwar gefallen, aber nicht aus den Socken gehauen. In Sachen Grafik scheint die Serie auf der Stelle zu treten, wir werden beobachten, wie sich das bis zum Release entwickelt. Wann **GTA 5** auf den PC fährt, steht ohnehin noch in den Sternen. Dass die PC-Version deutlich später als die für 2012 angekündigten Konsolenfassungen erscheinen wird, dürften wir allerdings schon mal als gesetzt betrachten. **PET**

-Anzeige-



Mit dem **Jet-Ski** dürften wir auch schon in **GTA: Vice City Stories** übers Wasser brausen.

Verkaufs-Charts November



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Call of Duty: Modern Warfare 3
2	NEU	Skyrim (Saturn Ed.)
3	NEU	Battlefield 3
4	NEU	Skyrim
5	NEU	Anno 2070
6	WIEDER DA	Fußball Manager 12
7	NEU	Die Sims 3: Einfach tierisch
8	(6)	Die Sims 3
9	(1)	Fifa 12
10	(3)	Might & Magic: Heroes 6
11	NEU	Stronghold 3
12	NEU	Der Herr der Ringe: Krieg im Norden
13	NEU	Need for Speed: The Run
14	(9)	Starcraft 2
15	NEU	L.A. Noire
16	NEU	Anno 2070 (CE)
17	(8)	Call of Duty: Black Ops
18	(2)	Rage (Steel-Book-Edition)
19	(17)	World of Warcraft: Cataclysm
20	(7)	F1 2011

Im Osten von Los Angeles liegt der Angeles National Forest, der im Spiel wohl **Santos National Forest** heißen dürfte.



Nationalpark hin oder her, die meiste Zeit werden wir in der Stadt verbringen und unseren »Geschäften« nachgehen.

Quelle: 19. November 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.



Die **Physik** ist ein wichtiges Rätselement. Hier haben wir Wasser umgeleitet, um eine Pflanze wachsen zu lassen.

Multiplayer vs. Wiederverkäufe

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Warum muss eigentlich jedes Spiel heute einen Multiplayer-Modus haben? Diese Frage ist angesichts von Titeln wie Mass Effect 3 oder den beiden jüngsten Teilen von Assassin's Creed durchaus berechtigt. Immerhin setzten die Vorgänger komplett auf ein Einzelspielerlebnis, und das machte ihren Charakter aus. Jetzt pflöpen die Entwickler Multiplayer-Modi drauf, die eigentlich überflüssig sind. Gerade bei Mass Effect 3. Ich soll im Multiplayer irgendeinen Kroganer verkörpern? Pfffft! Denn erstens sollten die Entwickler bei solchen Serien alle Energie darauf konzentrieren, das Herz des Spiels, die Geschichte, immer besser zu machen. Zweitens ist es offensichtlich, dass der ganze Zinnober in erster Linie dazu dient, Wiederverkäufe zu verhindern. Und zwar die Wiederverkäufe der Konsolenversionen. Wir PCler sind ohnehin durch Kontobindung (EA Origin, Ubi-Launcher, usw.) geknebelt. Wer die Spiele auf den Konsolen angeht, erlebt die Abenteuer zwanglos und kann den Spaß weiterverkaufen. Wer allerdings den Multiplayer-Modus spielen will, muss sich meist mit einem Extra-Key anmelden, verknüpft sein Spiel so mit seinem Xbox- oder Playstation-Account – und ein Wiederverkauf wird schwieriger. Der Markt für gebrauchte Konsolenspiele ist so riesig, dass sich die Extrakosten für die Entwicklung von Multiplayer-Fesseln lohnen. Von der schon durch Steam, Origin und Co. gezeigten PC-Warte aus wünsche ich mir, Bioware und Konsorten würden sich die albernsten Mehrspieler-Erweiterungen sparen und das Geld in sinnvolle Verbesserungen der Einzelspieler-Kampagnen stecken.

Trine 2

Entwickler: Frozenbyte Publisher: Atlas
Termin: 9. Dezember 2011 Quicklink: 7565

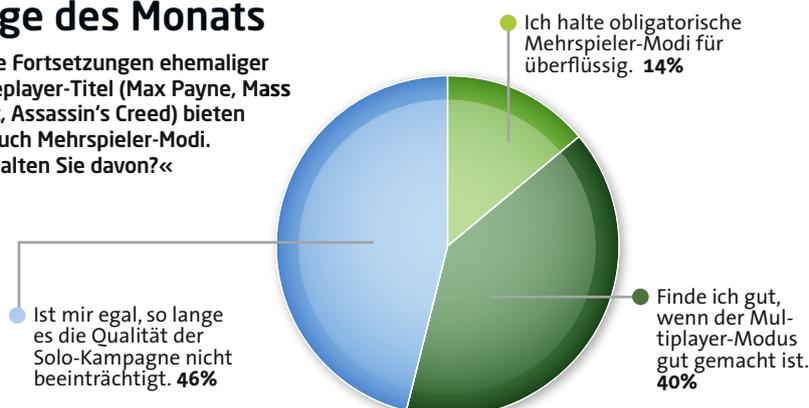
Mitte 2009 erschien das Jump&Run **Trine**, das trotz wunderschöner Grafik und überragendem Rätseledesign nicht über einen Geheimtipp-Status hinauskam. Das hielt die Entwickler von Frozenbyte aber nicht davon ab, einen zweiten Teil zu produzieren, und so erscheint in Kürze **Trine 2**. Wie gehabt steuern wir den Magier Amadeus, die Diebin Zoya und den Ritter Pontius, wobei wir den Charakter auf Knopfdruck wechseln. Jeder der drei Helden hat spezielle Fähigkeiten: Amadeus erschafft Kisten aus dem Nichts, Pontius heizt Gegnern im Nahkampf ein und Zoya schwingt sich mit ihrem Enterhaken an Vorsprüngen empor. Nur wenn wir als Spieler alle Fähigkeiten der drei clever miteinander kombinieren, lassen sich die zahlreichen Rätsel lösen. Auch die technischen Stärken des Vorgängers übernimmt **Trine 2**: Die Optik ist schlicht und ergreifend märchenhaft schön, detailreich und atmosphärisch, dazu erschallt ruhige, fast schon entspannende Musik. Die funktionierende und nachvollziehbare Physik ist eines der zentralen Spielelemente und rundet den sehr guten Gesamteindruck ab. Wir haben **Trine 2** bereits anspielen können und freuen uns sehr auf den Release am 9. Dezember. **MW**

-Anzeige-



Frage des Monats

»Viele Fortsetzungen ehemaliger Singleplayer-Titel (Max Payne, Mass Effect, Assassin's Creed) bieten nun auch Mehrspieler-Modi. Was halten Sie davon?«



Ergebnis: Die Mehrheit der Umfrageteilnehmer wird die Multiplayer-Modi von Assassin's Creed: Revelations, Mass Effect 3 oder Max Payne vermutlich nicht mal ausprobieren, für **60 Prozent** steht das Singleplayer-Erlebnis an erster Stelle. Doch immerhin begrüßen die verbliebenen **40 Prozent** den Trend, sofern die Mehrspieler-Erweiterungen gut gemacht sind. Tatsächlich geben sich die Entwickler diesbezüglich auch tendenziell mehr Mühe als in der Vergangenheit, wo oft lediglich simples Deathmatch und Team-Deathmatch an die Solokampagnen drangeflanscht wurden, die dann sowieso niemand spielte. Woher die plötzliche Mühe der Entwickler kommt, thematisieren wir in unserer Kolumne. **PET**

Als **Akolyth** beamen wir uns zu den Spinnen, lassen ein paar Eisstacheln aus dem Boden schießen und ziehen uns wieder zurück.



Kingdoms of Amalur: Reckoning

Entwickler: Big Huge Games Publisher: EA Termin: 9. Februar 2012 Quicklink: 7345

Jahrtausende alte Bäume winden sich in die Höhe, auf sonnigen Wiesen wogt ein buntes Blumenmeer. Auf dem Weg ins mittelalterliche Dorf Adessa begegnen uns immer wieder herzerleuchtete Zipfelmützenzwerge, die sich quiekend im Gebüsch verstecken: Das ist die Welt von **Kingdoms of Amalur: Reckoning**. Zu Beginn der Handlung erstellen wir unseren Charakter, wobei wir die Wahl haben, ob wir eine zierliche Elfendame oder einen grobschlächtigen Menschen spielen möchten – Standardkost. Ebenso der eigentliche Auftakt des Spiels: Mit einem alten, rostigen Schwert hauen wir uns durch allerlei Ratten und Untote.

Dabei fallen die Kämpfe anspruchslos, aber immerhin schön flott aus. Story (böses Volk will ganz Amalur versklaven) und Charactersystem bieten bisher keine Überraschungen. Angesichts des hochkarätigen Entwicklerteams (unter anderem von der **Elder Scrolls**-Reihe) hoffen wir aber auf ein echtes Rollenspiel mit viel Tiefe hinter dem niedlichen Gewand und der bisher enthüllten dünnen Story-Fassade. Wir werden weiter berichten. **MW**

Spec Ops: The Line

Entwickler: Yager Publisher: 2K Games Termin: 1. Quartal 2012 Quicklink: 7649

Nach langer Funkstille ums Actionspiel **Spec Ops: The Line** hatten wir endlich Gelegenheit, den Titel selbst zu spielen. In der Rolle des Soldaten Walker nehmen wir es im von Sandstürmen zerstörten Dubai mit einem größtenwahnsinnigen Colonel und seinen Schergen auf. Die Handlung von **Spec Ops** orientiert sich an Joseph Conrads Roman »Herz der Finsternis« (Vorlage für den Film »Apocalypse Now«). Auch im Spiel sollen Moral und Ethik sehr wichtig werden. In einer Szene etwa stolpern Walker und seine Männer in eine Hinrichtungsszene: Im Fadenkreuz von Scharfschützen stehen zwei Männer am Pranger, ein Soldat und ein Zivilist. Der Zivilist hat Wasser gestohlen, der Soldat sollte ihn dafür festnehmen, tötete jedoch im Übereifer die Familie des Mannes. Wir sollen nun nicht nur entscheiden, wer stirbt, sondern auch noch selbst den Abzug drücken! Zähneknirschend beenden wir das Leben des Soldaten, erfahren aber nachher von den Entwicklern, dass wir ebenso gut auch auf die Fesseln beider Männer hätten schießen können. Oder auf die Scharfschützen. Wir hätten sogar fliehen dürfen. Durch diese Kniffe um Entscheidungen hofft der Entwickler Yager, **Spec Ops** von anderen aktuellen Actionspielen abzuheben. Das könnte sogar gelingen, die Hinrichtung jedenfalls hat uns nicht kalt gelassen. Ob das Spiel dieses Niveau in Gänze hält, sollen wir im ersten Quartal 2012 erfahren. **FAB**



Immer wieder wird Dubai von Sandstürmen gebeutelt, was die Levels schlagartig verändert.

-Anzeige-



Leser-Charts November

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

Quelle: GameStar-Mitmachertable 12/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

World of Tanks: Weihnachts-Boni

Die Online-Panzerschlachten von **World of Tanks** erfreuen sich zu Recht großer Beliebtheit. Der ungewöhnliche Free2play-Titel taucht in diesem Monat sogar in den Leser-Charts auf. Zusammen mit Wargaming.net verschenken wir zu Weihnachten deshalb Bonus-Codes im Wert von jeweils fünf Euro. Wer sich auf unserer Website unter www.gamestar.de/bonuscodes/world-of-tanks/ (Quicklink: 7643) einen Code abholt, kann den bei Wargaming.net (Quicklink: 7645) gegen einen Tag Premium-Account und 750 Gold eintauschen. Mit dem Premium-Account levelt es sich schneller, das Erforschen von Technologien geht flotter. Mit den 750 Gold können Sie sich mehr Stellplätze für Kolosse oder gleich Premium-Panzer leisten. Die Aktion läuft, bis die über 200.000 Codes verbraucht sind. **PET**



Quelle: iStock, Ersteller: Mike Sonnenberg

Wie in der Total-War-Serie verschieben wir unsere Truppen auch in **King Arthur 2** rundenbasiert.



King Arthur 2: The Roleplaying Wargame

Entwickler: Neocore Games Publisher: Paradox Interactive Termin: 1. Quartal 2012 Quicklink: 7642

Römer, Arthus-Sage, Drachen – **King Arthur 2: The Roleplaying Game** mixt wild historische Realität mit Fantasy-Fiktion, römischer und keltischer Mythologie. So übernehmen wir vor der gut 50-stündigen Hauptkampagne im Prolog die Rolle des Feldherren Septimus Sulla, der mit seinen Armeen den Hadrianswall halten soll. Die

Situation ist kritisch, König Arthur schwer verwundet, der heilige Gral vernichtet und die Ritter der Tafelrunde zerstritten. Das Reich droht auseinander zu brechen, die römischen Truppen sind in Britannia umzingelt: Vom Osten drängen die Wikinger, im Norden die Pikten und im westlichen Wales fallen Drachen ein. Auf einer liebevoll designten Karte verschieben wir unsere Truppen wie in der **Total War**-Serie rundenbasiert, Schlachten können wir auswürfeln lassen oder selbst in Echtzeit bestreiten. Cool: Es gibt Quests, die uns oftmals vor schwierige Entscheidungen stellen. Helfen wir einem kleinen, unbedeutenden Dorf oder sparen wir unsere Truppen für eine große Schlacht? Außerdem soll unser Handeln Auswirkungen auf unser Ansehen beim Volk haben. **MW**

Deponia

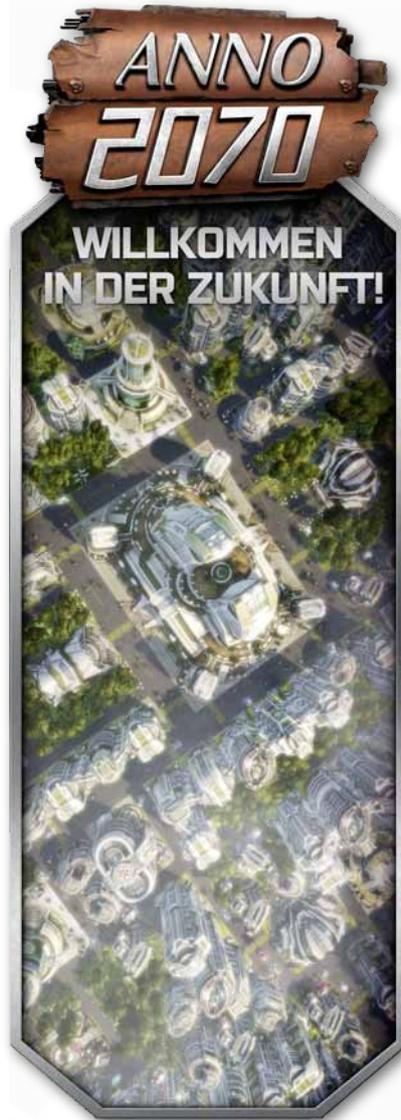
Entwickler: Daedalic Publisher: Daedalic
Termin: Februar 2012 Quicklink: 7641

Die Hamburger Adventure-Spezialisten von Daedalic Entertainment (**The Whispered World**, **Harveys neue Augen**) sind für alles andere bekannt als für Schrott-Adventures. Doch genau so eines ist mit **Deponia** derzeit in der Entwicklung. Der Spielheld Rufus lebt nämlich auf einem Planeten, der vollkommen als Müllhalde und Schrottplatz dient. Nur eine kleine elitäre Oberschicht kann es sich leisten, in den oberen Schichten der Atmosphäre in der Wolkenstadt »Elysium« ein angenehmes und sauberes Leben zu führen. Dorthin zu gelangen ist der Traum des Erfinders Rufus, ein Charakter von maßloser Selbstüberschätzung. Verachtet von seiner Ex-Freundin und belächelt von sämtlichen Planetenbewohnern stolpert er durch ein hervorragend gezeichnetes und mit großem Aufwand animiertes Zeichentrick-Adventure. Unsere Anspiel-Session bei Daedalic hat uns tief mit **Deponia** verbunden. Dieses Spiel lässt einen so schnell nicht los. Bei Release im Februar 2012 erwartet uns wohl ein Adventure-Highlight erster Güte. **PCL**



Deponia: Das Spiel wurden mit viel Liebe zum Detail handgezeichnet.

-Anzeige-



News-Ticker

Lineage 2: Das Online-Rollenspiel von NCsoft wird free2play. Ab dem 30. November werden alle Inhalte des Titels kostenfrei verfügbar sein. Geld will NCsoft zukünftig mit dem Verkauf von Erfahrungs-Boosts und Klamotten verdienen.

Activision: Wegen des riesigen Erfolgs von Modern Warfare 3 hat Activision drei Millionen Dollar an den gemeinnützigen Verein »Call of Duty Endowment« (von Activision gegründet) gespendet. Der Verein kümmert sich darum, dass Soldaten nach ihrem Dienst wieder in die Gesellschaft integriert werden.

Bioware: Bei den diesjährigen Spike Video Game Awards (10. Dezember) will der Entwickler Bioware ein neues Spiel enthüllen. Der Titel soll eine neue Serie einläuten und nichts mit Mass Effect oder Dragon Age zu tun haben.

Gameforge: Beim deutschen Free2play-Experten Gameforge sind 100 Stellen gestrichen worden. Die beiden noch vergleichsweise jungen Spiele Mythos und Hellbreed werden eingestellt, und der spannende Titel Star Trek: Infinite Space wackelt. Wir bleiben dran.

Splash Damage: Die Macher von Brink arbeiten angeblich an einem neuen Spiel, das an »eine der größten amerikanischen Marken der Pop-Kultur der letzten 50 Jahren« angelehnt sein soll. Aha!

Zahl des Monats

12 Millionen
Exemplare wurde in der ersten Woche von Modern Warfare 3 (plattformübergreifend) verkauft. Das ist ein neuer Rekord!