

Spiele & Szene

News

Stalker 2



Angebliches **Artwork** aus Stalker 2.

Angeblicher **Screenshot** aus Stalker 2.

Entwickler: GSC Gameworld **Publisher:** –
Termin: nie? **Quicklink:** 7691

Der **Stalker**-Entwickler GSC Gameworld ist so gut wie sicher pleite. In den letzten Monaten gab's einen regelmäßigen E-Mail-Austausch zwischen uns und GSC Gameworld. Die Dialoge liefen dabei eigentlich immer gleich ab. Wir: »Hey, wie geht's euch? Und wie geht's Stalker 2? Wann können wir euch endlich mal besuchen kommen, um uns das Spiel anzuschauen?« GSC Gameworld: »Hallo! Uns geht's gut. Aber bis wir euch Stalker 2 zeigen können, dauert es noch ein wenig. Doch keine Sorge, ihr seid die ersten, die es sehen werden.« Aber nun deutet alles darauf hin, dass wir **Stalker 2** wohl niemals zu Gesicht bekommen werden. Denn GSC Gameworld ist wohl pleite. In einem der letzten Twitter-Beiträge von GSC heißt es: »Wir tun unser Bestes, um weiterzumachen, aber im Moment ist nichts sicher.«

Im Vorfeld waren erste Gerüchte aufgetaucht, dass das Studio mit Sitz in Kiew zahlungsunfähig sei. Man hätte so gut wie alle Mitar-

beiter entlassen müssen, die Arbeiten an **Stalker 2** seien längst eingestellt. Die Informationen stammten von einer ukrainischen Internetseite. Zunächst dementierte GSC über Twitter, löschte den Tweet aber bald darauf. Darauf meldete sich der ehemalige ukrainische Spielejournalist Sergey Galenkin in seinem Blog: »Nahezu jeder wurde entlassen, nur noch einige wenige Leute arbeiten bei GSC. Das Projekt Stalker 2 wurde begraben.« Galenkin hat auch eine Theorie, warum es soweit kommen musste: »GSC konnte keine Konsolen-Publisher für Stalker 2 finden, und das Studio war nicht stark genug, das alleine zu bewältigen. Stalker 2 wäre ein PC-Exklusivtitel geworden, was in diesen Zeiten keine wirtschaftlich gute Zukunft für ein Solo-Spiel ist.« Wie es mit GSC und **Stalker 2** weitergeht, ist unklar. Wir trauern jedenfalls momentan bei dem Gedanken, nie mehr durch die Zone ziehen zu dürfen. Aber vielleicht verkauft GSC die Lizenz ja an ein anderes Studio – doch ob dann am Ende ein echtes **Stalker** dabei herauskommt? **PET**

Making Games Talents in München

GameStar.de/Quicklink/7694

Wir feiern Jubiläum – am 28. Januar veranstalten wir in München zum zehnten Mal unsere Making Games Talents, knapp 200 Arbeitsplätze konnten wir bereits erfolgreich vermitteln. Auf Talentsuche gehen dieses Mal unter anderem Crytek (**Crysis 2**), die MMO-Experten CipSoft (**Tibia**), der Browsergames-Spezialist Travian Games (**Travian**), das Entwicklerstudio Chimera Entertainment (**Windchaser**, **Demolition Dash**), Trollgames (**Xhodon**) sowie Ravensburger Digital (**Das verrückte Labyrinth**). Nicht nur Programmierer, Grafiker und Game Designer haben eine Chance, Übersetzer, Qualitätstester oder Texter werden auch gesucht. Die Veranstaltung ist auf 150 Personen beschränkt, die Teilnahmegebühr beträgt 29 Euro (inkl. Catering). Alle Infos finden Sie unter www.makinggames.de/talents. **YCH**



Spiele-Entwickler von Morgen bei Making Games Talents.

Verkaufs-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel
1	(5)	Anno 2070 (Limited Edition)
2	(1)	Call of Duty: Modern Warfare 3
3	(4)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
4	(3)	Battlefield 3 (Limited Edition)
5	NEU	Assassin's Creed: Revelations
6	(7)	Die Sims 3: Einfach tierisch
7	(6)	Fussball Manager 12
8	(8)	Die Sims 3
9	NEU	Star Wars: The Old Republic
10	(9)	Fifa 12
11	NEU	Die Sims 3 + Die Sims 3: Einfach tierisch
12	(13)	Need for Speed: The Run (Limited Edition)
13	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim (Saturn Edition)
14	NEU	Star Wars: The Old Republic (Collector's Ed.)
15	NEU	Batman: Arkham City
16	(11)	Stronghold 3
17	NEU	Assassin's Creed: Revelations (Collector's Ed.)
18	(14)	Starcraft 2
19	WIEDER DA	Die Sims 3: Late Night
20	(10)	Might & Magic: Heroes 6

Quelle: 17. Dezember 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.



Mal wurde Skyrim plattformübergreifend bisher in den Einzelhandel ausgeliefert. Das bedeutet zwar noch keine zehn Millionen Verkäufe, aber wenn alle Spiele abgesetzt werden, dann kann Bethesda mit einem Umsatz von 650 Millionen Dollar rechnen. In dieser Zahl noch nicht enthalten: die Steam-Verkäufe, die angeblich auch einen neuen Rekord erreichen.

Die Zukunft wird gratis

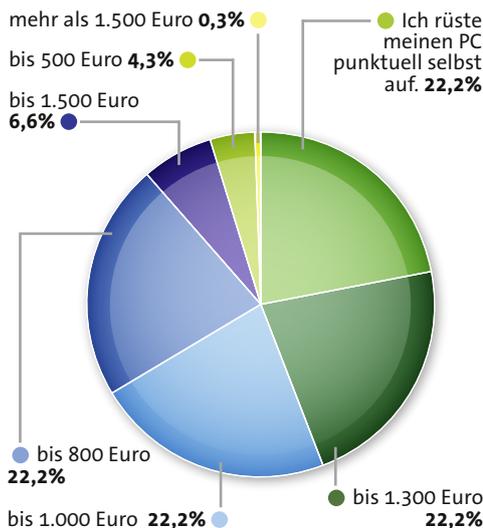
Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de



Allein im vergangenen Jahr hätten wir Bücher mit Pressemitteilungen füllen können, in denen Hersteller etablierter Online-Rollenspiele den Wechsel zum Free2Play-Modell ankündigten. Der Herr der Ringe Online, Everquest 2, Age of Conan und bald auch Aion – alle verabschiedeten sie sich vom klassischen Abo-Modell. Und das teils mit enormem Erfolg. So nimmt das Tolkien-MMO seit seiner Umstellung mehr als das Dreifache der bisherigen Gewinne ein. Geht die Online-Reise also ausschließlich Richtung Free2play? Zum (wahlweise) kostenlosen Spielen? Man könnte World of Warcraft die Schuld geben, ist der Blizzard-Gigant ja bereits seit sieben Jahren der alles aus seinem Abo-Revier verdrängende Genre-Platzhirsch. Man könnte aber auch den Grund im veränderten Spielerverhalten suchen. Menschen haben immer weniger Zeit. Für sich, für ihre Hobbys. Dass sich kurzweiliges Cityville-Geklicke immer größerer Beliebtheit erfreut, zeigt diese Entwicklung deutlich. Warum also monatliche Gebühren in ein Spiel stecken, wenn ich kaum Zeit habe, es überhaupt zu spielen? Entfällt die Gebühr hingegen, ist's nicht weiter schlimm, wenn ich mal für ein paar Wochen nicht durch die Online-Welt stromere. Da mutet es besonders rebellisch an, Star Wars: The Old Republic mit einem klassischen Abo-Modell an den Start zu bringen. Wenn auch mit aller Macht, denn der Produktionsaufwand des Spiels ist gigantisch. Es wird sich zeigen müssen, ob komplett vertonte Dialoge inklusive Star-Wars-Bonus ausreichen, genügend Abonnenten zu gewinnen – und auch auf Dauer zu halten. Nicht dass wir demnächst ein neues Buch anfangen müssen, mit The Old Republic als erstem F2P-Wechsler 2012.

Frage des Monats

»Wie viel Geld geben Sie für einen neuen PC aus?«



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

Ergebnis: Was lässt sich aus diesen Ergebnissen ablesen? Dass die Schmerzgrenze nach oben die 1.300 Euro sind? Und dass nur wenige sich mit einem Spar-PC unter 800 Euro zufrieden geben? Das wäre arg offensichtlich. Vielmehr kann man festhalten, dass High-End-Hardware heute niemand mehr braucht. Ein PC für 800 Euro mag zwar nicht ganz so viel leisten können wie einer für 1.300, aber die aktuellen Spiele stemmt der auch locker. Selbst ein Battlefield 3 ist für einen 800er kein Problem. Heutige Spiele sind keine Hardware-Fresser mehr. Das soeben genannte Battlefield 3 mag da tatsächlich die Ausnahme sein, aber nur, weil der großartige Titel zwingend DirectX-10- oder -11-fähige Grafichips voraussetzt.

Aion wird Free2play

Entwickler: NCsoft Publisher: NCsoft / Gameforge
Termin: 5. September 2009 Quicklink: 7692

In kommenden Februar wird **Aion** (GameStar-Wertung: 83 Punkte), das letzte große MMO, das **Guild Wars**-Publisher NCsoft auf den Markt brachte, zu einem Free2play-Spiel. **Aion** hat demnach keine drei Jahre im klassischen Sinne überlebt, das Spiel kam im September 2009 auf die hiesigen Server. Apropos »Server«: Mit der Umstellung wird zudem Gameforge beziehungsweise Frogster (**Runes of Magic**) für die europäischen Spieler verantwortlich. Was ändert sich im Detail? Man kann sein Abo weiter laufen lassen (oder ein neues abschließen) und bezahlt eine so genannte Gold-Mitgliedschaft, die uneingeschränkten Zugriff auf alle Inhalte ermöglicht. Obendrein erwarten Gold-Spieler mehr Erfahrungspunkte, kürzere Wartezeiten bei Instanzen und bessere Belohnungen. Angeblich soll die Balance (**Aion** ist ein sehr PvP-lastiges Spiel) trotzdem nicht angetastet werden. Ob das stimmt, werden wir prüfen. Grundsätzlich kann Free2play eine neue Chance für **Aion** sein, wie Daniel Matschijewsky in seiner Kolumne »Die Zukunft wird gratis« thematisiert. **PET**



Ab dem kommenden Februar können wir umsonst in **Aion** rumfliegen.

Origin: EA und die Spieler am runden Tisch

Alles wird gut – oder zumindest besser. Am ersten Dezember trafen sich Vertreter von Electronic Arts (teils extra aus USA angereist) und der deutschen Spieler-Community zu einem runden Tisch, um über Origin (gleichzeitig EAs Vertriebsplattform und Kopierschutz) zu sprechen. **Origin** hatte im Vorfeld durch Spyware-Funktionen und Verstöße gegen das Verbraucher- und Datenschutzrecht in der Software-EULA für Proteststürme in der Spielergemeinschaft gesorgt. Der GameStar-Arikel dazu schaffte es sogar auf die Webseiten großer deutscher Wochenmagazine und ins Fernsehen. Inzwischen ist die EULA überarbeitet und Origin auf entschärft gepatcht, aber Kommunikationsbedarf ist nach wie vor vorhanden, wie wir als Teilnehmer des runden Tisches feststellen konnten. Die Spieler wünschen sich, dass **Origin** vor bestimmten Aktionen erst einmal nachfragt, also so, wie wir es beispielsweise von Steam kennen. **Origin** soll auf keinen Fall selbstständig auf dem Rechner tätig werden und Daten auslesen, stattdessen sollten etwa Hardware-Erhebungen jedes Mal an ein

erneutes Einverständnis der Spieler gekoppelt sein. Unser Eindruck:

EA wird diesen Wunsch umsetzen (müssen, will die Firma nicht weiterhin als böse Datenkrake gelten). Vor allem hörten wir aber aus vielen Beiträgen den Wunsch nach einer dauerhaften und offeneren Kommunikation zwischen den Spielern und Electronic Arts heraus.

Deutlich wurde zudem, dass man eine Entschuldigung von EA für **Origin** erwartete. Die kam von Europa-Chef Jens-Uwe Intat, zumindest irgendwie: »Das war ein Scheiß, und das wissen wir auch.« **PET**

In Köln trafen sich Vertreter von Electronic Arts und der Spieler-Community, um über **Origin** zu diskutieren.



Fortnite

Entwickler: Epic Publisher: - Termin: - Quicklink: 7693

Das Traditionsstudio Epic (**Unreal-Reihe**, **Gears of War-Reihe**) arbeitet an einem neuen, für Epic ungewöhnlichen Spiel. **Fortnite** wird kein klassischer Ego-Shooter oder ein Actionspiel und es trumpft auch nicht mit möglichst realistischer Grafik auf. Bei dem im Comic-Look gehaltenen Titel handelt es sich vielmehr um eine Mischung aus Tower Defense und dem von Epic in den letzten **Gears of War**-Spielen und inzwischen von vielen anderen Studios kopierten Horde- beziehungsweise Überlebensmodus. Im auf Koop ausgelegten Spiel müssen wir uns aus freigesprengtem Schrott zunächst Festungen zusammenbauen,

um anschließend anstürmenden Gegnern zu trotzen. Lead Designer Lee Perry verriet unterdessen, dass er sich beim Entwurf für das Aufbau-Survival-Action-Spiel von **Minecraft** habe inspirieren lassen. »In Minecraft könnt ihr alles bauen, bei uns liegt der Fokus speziell auf den Gebäuden.« Wir rechnen damit, dass **Fortnite** als relativ kostengünstiger Download für alle Plattformen erhältlich sein wird. **PET**

Fortnite: Das neue Spiel von Epic wird vermutlich kein Vollpreis-Titel.



Alan Wake für PC

Im Mai 2010 erschien endlich das heiß erwartete **Alan Wake** – allerdings nur auf der Xbox 360. Ursprünglich auch für den PC angekündigt schnappte sich Microsoft das Projekt als Exklusiv-Titel, um die Verkäufe der hauseigenen Konsole anzuheizen. Der Konzern wollte mit **Alan Wake** einen ähnlich erfolgreichen Stunt wie schon mit **Halo** hinlegen. Der Plan ging jedoch nicht auf, die Verkäufe von **Alan Wake** blieben hinter den Erwartungen zurück. Vielleicht ändert sich das jedoch bald, denn das Actionspiel wird's im kommenden Frühjahr wirklich auf den PC schaffen. Der Entwickler Remedy bringt es in Eigenregie über Steam auf den Markt. Von den Verkäufen werden also nur Valve, das finnische Studio und hoffentlich wir profitieren, sofern die Umsetzung gelingt. Schade: Die Mini-Episoden, die unter dem Titel **Alan Wake: American Nightmare** ab Frühjahr als Downloads veröffentlicht werden, bleiben erst mal exklusiv auf der Xbox 360. **PET**

Leser-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	NEU	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	NEU	Anno 2070
4	(3)	Mass Effect 2
5	NEU	Batman: Arkham City
6	NEU	Call of Duty: Modern Warfare 3
7	(4)	Starcraft 2: Wings of Liberty
8	(13)	Dragon Age: Origins
9	(8)	World of Warcraft: Cataclysm
10	(12)	The Witcher 2: Assassins of Kings
11	(10)	Diablo 2: Lord of Destruction
12	(2)	Battlefield: Bad Company 2
13	NEU	Assassin's Creed: Revelations
14	(17)	League of Legends
15	WIEDER DA	Risen
16	(20)	The Elder Scrolls 4: Oblivion
17	WIEDER DA	Civilization 5
18	(18)	Fallout 3
19	(14)	World of Tanks
20	(16)	Batman: Arkham Asylum

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 01/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Mehr Serien von Square Enix

Im Rahmen einer Finanzkonferenz gab der Geschäftsführer von Square Enix bekannt, dass man die **Deus Ex**-Serie weiterführen will. Yoichi Wada sagte, dass **Deus Ex** zu einer der Kernmarken des Spieleherstellers gehöre und dass weitere Titel folgen werden. Obendrein soll der Entwickler IO Interactive nach der Fertigstellung von **Hitman 5: Absolution** an einem »neuen, qualitativ hochwertigen Spiel« arbeiten. Ob es sich dabei um die Wiederbelebung einer bekannten Marke handelt, von der Square Enix schon sprach, ist indes nicht bekannt. Der Plan des japanischen Konzerns sieht vor, in den nächsten Jahren zehn weitere Marken zu etablieren. Dazu dürften auch kommende **Thief**-Spiele und reine Konsolenspiele (vergleichbar mit **Kingdom Hearts**) gehören. Wir hoffen, dass die Pläne von Square Enix zwischen all den Serienproduktionen (**Thief**, juchu!) auch genügend Platz für Innovationen lassen. Die Aufgabe, der Branche neue Impulse zu schenken, fällt jetzt schon immer mehr den Indie-Entwicklern zu. **PET**

Laut Square Enix wird's weitere **Deus-Ex-Spiele** geben – und vielleicht sogar **Thief**-Titel!

