

Spiele & Szene

News

Kingdoms of Amalur: Reckoning

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

Das Action-Rollenspiel **Kingdoms of Amalur: Reckoning** von Big Huge Games erscheint zwar bereits am 9. Februar, die finale Testversion hat unseren Redaktionsschluss allerdings knapp verfehlt. Wir haben uns trotzdem mal in der von **Spawn**-Schöpfer Todd MacFarlane und **Forgotten Realms**-Autor R.A. Salvatore erdachten Fantasy-Welt herumgetrieben, um erste Eindrücke vom Spiel zu sammeln.

Spannend ist vor allem das Talentsystem. **Reckoning** verzichtet auf vorgegebene Heldenklassen, stattdessen dürfen wir unseren Recken frei entwickeln. Zwar gibt es drei spezialisierte Talentbäume (Krieger, Magier und Schurke), allerdings können wir in jedem neue Fertigkeiten erlernen und so etwa einen Schild tragenden Breitschwert-Haudrauf erschaffen, der im Zweifel auch mächtige Feuerbälle um sich wirft. Dazu dürfen wir jederzeit zwischen sogenannten Schicksalen hin und her schalten, um die Klassengewichtung unseres Helden zu verändern. Wer etwa durch eine dunkle Höhle schleichen muss, der wechselt einfach zum Schicksal »Schurke«, welches das Leisetreten vereinfacht – cool! So vielseitig wie das Talentsystem sind auch die Kämpfe. Ob als Magier mit Zauberstab, Jäger mit Bogen oder Krieger mit Axt, erlaubt **Reckoning** erlaubt eine Vielzahl an Kombos, die stark an Actionspiele wie **Darksiders** erinnern. Da passt es ins Bild, dass wir in Bosskämpfen bisweilen rollenspiel-untypische Reaktionsspielchen meistern müssen. Ob das auf



Von wegen schwächlicher Robenträger: **Magier** können in **Reckoning** ordentlich austeilen.



Die **Spielwelt** ist frei begehbar und bietet viele Geheimnisse abseits der Wege.

Dauer motiviert, die offene Spielwelt überzeugt, und ob **Kingdoms of Amalur** auch eine packende Geschichte erzählt, klären wir ab dem 9. Februar auf GameStar.de und in der kommenden Ausgabe. **DM**



Die derzeitige Urheberrechts-Debatte in den USA könnte sich auch auf deutsche Seiten wie unseren **YouTube-Channel** auswirken.

Stop Online Piracy Act

Der **Stop Online Piracy Act** (SOPA) ist ein Gesetzentwurf, der am 26. Oktober 2011 im US-amerikanischen Repräsentantenhaus eingebracht wurde und dort für heiße Diskussionen sorgte. Der Grund: Das Gesetz soll es amerikanischen Copyright-Inhabern ermöglichen, die Verbreitung urheberrechtlich geschützter Inhalte inklusive Video- und Bildmaterial zu untersagen und gegebenenfalls rechtliche Schritte gegen die ausführende Partei einzuleiten. Das könnte weitreichende Folgen haben. Ist beispielsweise Electronic Arts dagegen, dass von Dritten aufgenommenes Material zu Spielen wie **Battlefield 3** auf Internetseiten oder Videodiensten wie YouTube veröffentlicht wird, müssten die Ersteller die entsprechenden Inhalte umgehend entfernen – oder ihre Seite würde gesperrt und eine Strafe fällig. Denn sobald die markenrechtlich geschützten Inhalte auf amerikanischen Servern gespeichert werden, was etwa bei YouTube der Fall sein könnte, würde das Gesetz greifen. SOPA-Gegner, darunter Google, Facebook und Yahoo, aber auch diverse Journalisten und Bürgerrechtler sehen in dem Gesetz eine erhebliche Verletzung des Grundrechts auf Meinungsfreiheit. Ein New Yorker Student hat eine Petition ins Leben gerufen, die den bis-

herigen SOPA-Unterstützer Electronic Arts ins Lager der Gegner lotsen soll. Kurz vor unserem Redaktionsschluss hat uns die Nachricht erreicht, dass der US-Kongress den Entwurf vorerst auf Eis legen wird, um ihn zu überarbeiten. Was das heißt, bleibt abzuwarten. **DM**

Lächerliches Trauerspiel



Michael Graf
Mitglied der Chefred.
micha@gamestar.de

Es war der Lacher des Tages. Der texanische Kongressabgeordnete Lamar Smith, der Autor des umstrittenen SOPA-Gesetzesentwurfs, soll auf seiner Homepage selbst gegen das Urheberrecht verstoßen haben, indem er ein Bild ohne Quellennachweis verwendete – behauptet das US-Magazin »Vice«. Das zeigt, welche Lachnummer das Anti-Piraterie-Gesetz darstellt, wenn schon seine eigenen Befürworter so schnell in die Copyright-Falle tappen. Dumm nur, dass sich die Lachnummer eigentlich als durchaus ernstes Trauerspiel entpuppt.

Denn SOPA ist, wie so viele Pseudo-Maßnahmen gegen Copyright-Verstöße, mal wieder ein Holzweg. Bitte nicht falsch verstehen: Ich halte das Urheberrecht für ausgesprochen wichtig; wer Zeit und Geld in kreative Arbeit investiert, soll dafür auch belohnt werden. SOPA trifft allerdings die Falschen. Wer Spiele über BitTorrent-Börsen verteilt, dem kann die US-Gesetzgebung herzlich schnuppe sein – denn die Torrent-Verzeichnisse liegen nicht auf amerikanischen Servern und sind somit dem Zugriff der dortigen Staatsanwälte entzogen. Auch wenn der SOPA-Schwesterentwurf PIPA immerhin verhindern soll, dass Suchmaschinen auf derartige Seiten verweisen. Wer kopieren will, wird dennoch weiter kopieren.

Betroffen wären ehrliche Käufer, die etwa Spielvideos auf YouTube hochladen. Dieses Andere-Teilhaben-Lassen ist ein Herzstück der Internet-Kultur, das geschützt werden muss. Zumal SOPA nur einer Interessengruppe Vorteile brächte: den großen Publishern, die jeder Website beim kleinsten Copyright-Verstoß den Stecker ziehen könnten. Kein Wunder, dass der Branchenverband ESA das Gesetz unterstützt – seine zahlungskräftigsten Mitglieder profitierten davon.

Immerhin besteht noch Hoffnung. Selbst das Weiße Haus hat Bedenken angemeldet und erklärt, der Schutz von Urheberrechten dürfe nicht die Offenheit des Internets einschränken. Der US-Kongress hat den Entwurf daraufhin auf Eis gelegt. Vertreter der Filmindustrie antworteten prompt, man erwarte, dass die Regierung auch weiterhin an einer Lösung arbeite. Der letzte Vorhang des SOPA-

Verkaufs-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(9)	Star Wars: The Old Republic
2	(3)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(1)	Anno 2070 (Limited Edition)
4	(2)	Call of Duty: Modern Warfare 3
5	(4)	Battlefield 3 (Limited Edition)
6	(7)	Fußball Manager 12
7	(8)	Die Sims 3
8	(6)	Die Sims 3: Einfach tierisch
9	(11)	Die Sims 3 + Die Sims 3: Einfach tierisch
10	(5)	Assassin's Creed: Revelations
11	(10)	FIFA 12
12	(19)	Die Sims 3: Late Night
13	(18)	Starcraft 2
14	(12)	Need for Speed: The Run (Limited Edition)
15	WIEDER DA	Rage
16	WIEDER DA	Die Sims 3: Lebensfreude
17	(13)	The Elder Scrolls 5: Skyrim (Saturn Edition)
18	NEU	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
19	(20)	Might & Magic: Heroes 6
20	(16)	Stronghold 3

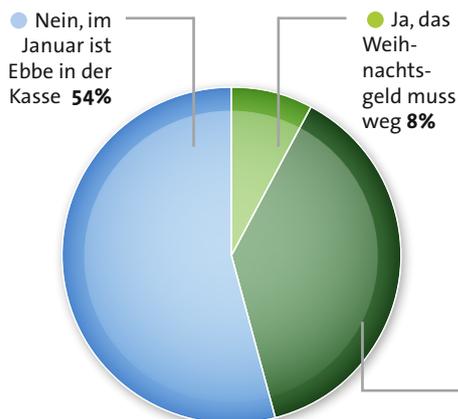
Quelle: 7. Januar 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

780.000.000

GByte an Spielen, Demos und Videos wurden 2011 über Steam heruntergeladen. Das ist doppelt so viel Datenvolumen wie im Jahr zuvor.

Frage des Monats

»Geben Sie im Januar Geld für Spiele aus?«



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

Ergebnis: Im Januar wollen unsere Leser kaum bis gar kein Geld für Spiele ausgeben. Das dürfte zum einen an der im Frühjahr naturgemäß kurzen Release-Liste liegen. Vor allem aber liegt der Grund in der ebenso alljährlichen Überfülle an hochkarätigen Spielen in der Vorweihnachtszeit. Wer sich nicht zwischen Battlefield 3, Skyrim, Modern Warfare 3, Batman: Arkham City und Assassin's Creed: Revelations entscheiden konnte, der hat einfach alles gekauft. Und demzufolge kein Geld mehr im Januar übrig – oder (noch) keine Zeit.

Hedone

Entwickler: Acony Publisher: Acony
Termin: 2. Quartal 2012 Quicklink: 7720

Free2Play steht derzeit hoch im Kurs, auch beim deutschen Entwickler Acony. Die Jungs, die einst **Parabellum** herausbringen wollten (aber nicht konnten), arbeiten seit geraumer Zeit am kostenlosen Online-Shooter **Hedone** auf Basis der Unreal Engine 3. Im Gegensatz zu **Parabellum** wird **Hedone** aber wohl tatsächlich erscheinen. Zumindest läuft derzeit eine geschlossene Beta-Phase, die wir ausführlich ausprobieren dürfen. Im Unterschied zu etwa **Battlefield 3** ist die Online-Ballerei auf unkomplizierte Deathmatch-Action in überschaubaren Arealen ausgelegt. Der Clou dabei: Mit gesammelter Erfahrung schalten wir nach und nach James-Bond-mäßige Spielzeuge frei, etwa eine mechanische Krallen, die Feinde am Boden festnagelt. Selbstredend gibt's auch ein (freiwilliges) Bezahlssystem, mit dem wir gegen echtes Geld neue Kostüme, aber auch spezielle Waffen-Upgrades erstehen können. **DM**



Dank der aktuellen Unreal Engine 3 sieht **Hedone** realistischer aus als es ist. Das F2P-Spiel setzt auf Kurzweil und abgedrehte Extras.

Ghost Recon: Future Soldier

Entwickler: Ubisoft Paris Publisher: Ubisoft
Termin: 2012 Quicklink: 7720

Anfang Januar hat Ubisoft den offiziellen Release-Termin von **Ghost Recon: Future Soldier** bekannt gegeben: Der Taktik-Shooter erscheint am 24. Mai 2012 für Xbox 360 und Playstation 3. Das würde uns PC-Spieler nicht weiter kümmern, hätte der Entwickler nicht nebenbei auch erwähnt, dass eine PC-Version folgen werde. Und das obwohl es zuletzt noch hieß, das kommende **Ghost Recon** sei konsolenexklusiv. Wann die Portierung folgt, steht allerdings noch nicht fest. Mit Blick auf Ubisofts bisherige Veröffentlichungspolitik könnte **Future Soldier** vier bis sechs Monate nach den Konsolenversionen erscheinen. Spannend dabei: Das Spiel profitiert von Kinect. So lassen sich per Spracheingabe beispielsweise die Waffenkonfigurationen einstellen. Spannend deshalb, weil Microsofts Bewegungssensor in Kürze auch für den PC veröffentlicht wird (siehe unten). **DM**



Ghost Recon: Future Soldier erscheint nun doch auch für den PC.

Be part of the movement.



Kinect for Windows SDK beta

Kinect für Windows

Bereits am 1. Februar soll Microsofts bislang Xbox-360-exklusive Bewegungssteuerung Kinect auch für den PC erscheinen und sowohl den Sensor als auch die zugehörige Software enthalten. Bisher steht allerdings nur der Preis für die USA fest: 249 Dollar (195 Euro). Für Schüler und Studenten soll es auch eine Version für 149 Dollar (117 Euro) geben. Zum Vergleich: Die Xbox-Variante kostet hierzulande rund 120 Euro. Ob es einen wesentlichen Unterschied zwischen der PC- und der Konsolenversion des Controllers gibt und ob letztere auch am PC funktioniert, ist bisher nicht bekannt. Spannend: Mehr als 200 Firmen sollen bereits an PC-Software für Kinect arbeiten. Richtig gute Spiele fänden wir aber interessanter. **DM**

Doom 4

Entwickler: Id Software Publisher: Bethesda
Termin: 2012 Quicklink: 7725

Schock bei den Fans: Anfang Januar hat der Entwickler Id Software (**Rage**) einige Mitarbeiter entlassen, die am kommenden **Doom 4** gewerkelt hatten. Steht der Horror-Shooter etwa auf der Kippe? Bethesda meldete sich nun zu Wort und gab bekannt, dass die Arbeiten an **Doom 4** ohne Einschränkungen fortgesetzt werden. »Es ist Teil eines Standard-Procedere von Id Software, regelmäßig die Personaldecke zu überprüfen, um zu gewährleisten, dass die Bedürfnisse des Studios auch weiterhin erfüllt werden können«, so der Publisher. Wann **Doom 4** nun tatsächlich erscheint, verriet Bethesda dabei allerdings nicht. **DM**



Doom 3 ist bereits acht Jahre alt. Zeit für einen vierten Teil wäre es allemal.

Leser-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(5)	Batman: Arkham City
4	(3)	Anno 2070
5	(4)	Mass Effect 2
6	(6)	Call of Duty: Modern Warfare 3
7	(10)	The Witcher 2: Assassins of Kings
8	(7)	Starcraft 2: Wings of Liberty
9	(13)	Assassin's Creed: Revelations
10	(14)	League of Legends
11	(8)	Dragon Age: Origins
12	(15)	Risen
13	(11)	Diablo 2: Lord of Destruction
14	(19)	World of Tanks
15	WIEDER DA	GTA 4
16	(16)	Batman: Arkham Asylum
17	WIEDER DA	Warcraft 3: Frozen Throne
18	NEU	FIFA 12
19	WIEDER DA	Anno 1404: Venedig
20	WIEDER DA	Gothic 2

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 02/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Bethesda vs. Interplay

Nach einem langen Streit hat Bethesda die Rechte an der Entwicklung eines Online-spiels im **Fallout**-Universum vom Konkurrenten Interplay zurückerhalten. Die beiden Parteien haben sich Anfang Januar vor Gericht darauf geeinigt, dass die entsprechende Lizenz wieder an den **Fallout 3**- und **Skyrim**-Entwickler Bethesda übergeben wird – mit sofortiger Wirkung. Im Gegenzug zahlt Bethesdas Mutterfirma ZeniMax Media einen Betrag in Höhe von zwei Millionen Dollar an Interplay, das die Arbeiten an dem Projekt jetzt eingestellt hat. Dies bedeutet das Aus für das **Fallout**-Onlinespiel, zumindest aus der Sicht von Interplay. Ob und in welcher Form der neue Besitzer Bethesda die erkämpfte Lizenz verwenden wird, steht noch nicht fest. Wünschen würden wir uns ein **Fallout**-MMO allemal. **DM**



Stalker 2

Entwickler: GSC Gameworld Publisher: –
Termin: 2013 Quicklink: 7691

Es besteht wieder Hoffnung. Während es Mitte Dezember noch von offizieller Seite hieß, dass es nicht gut um **Stalker 2** sowie das daran arbeitende Studio GSC Gameworld stünde, folgte kurz vor Weihnachten dann das große Aufatmen. Über den Kurznachrichten-Dienst Twitter ließ das Team verlauten, dass man nach wie vor an dem Endzeit-Shooter arbeite und »hoffentlich alles gut ausgeht«. PR-Chef Oleg Yavorsky schrieb dazu auf Facebook, dass er sich sehr darauf freue, das Spiel endlich weiterentwickeln zu können. Allerdings ist das Studio momentan auf der Suche nach finanzieller Absicherung, um die Arbeiten an **Stalker 2** auch wirklich abschließen zu können. Details zum tatsächlichen Entwicklungsstand will GSC in den nächsten Wochen nachreichen. **DM**



Todesstrafe für Videospiele-Entwickler



Todesstrafe: Im iranischen Staatsfernsehen soll **Amir Mirzaei Hekmati** gestanden haben.

Das islamische Revolutionsgericht des Iran hat den 28-jährigen US-Amerikaner Amir Mirzaei Hekmati zum Tode verurteilt. Die Anklage behauptet, Hekmati habe für den Videospiele-Entwickler Kuma Games an »die öffentliche Meinung manipulierenden« Spielen und Filmen mitgearbeitet. Diese sollen vom US-Geheimdienst CIA finanziert worden sein. Tatsächlich geht aus einer Arbeitgeber-Datenbank hervor, dass der Angeklagte an einem Spiel für den Entwickler gearbeitet hat. Dort wird das Projekt als Sprachlern-Programm für das US-Militär beschrieben. Kuma Games hat neben Gangster- und Dinosaurier-Spielen auch eine Reihe kostenloser Ego-Shooter mit Szenarien im Mittleren Osten im Programm. Im 2005 erschienenen **Assault on Iran** zum Beispiel stürmt man als US-Kämpfer Schlüsselstellen

des iranischen Atomprogramms. Ob das ausreicht, Hekmati hinzurichten, ist noch nicht bekannt. Die US-Regierung hat bereits seine Freilassung gefordert. **DM**

Hardware

Entwickler: Blackbird Interactive Publisher: –
Termin: 2012 Quicklink: 7721

Ehemalige Mitarbeiter von Relic, die unter anderem an **Homeworld** beteiligt waren, haben jüngst das Studio Blackbird gegründet und im selben Atemzug ihr erstes Projekt vorgestellt: **Hardware**. Das soll ein Strategiespiel mit Social-Games-Elementen werden. In dem SciFi-Szenario kämpfen Sie gegen einen interstellaren Megakonzerne, der einen Bergbauplaneten mit eiserner Hand kontrolliert und ausbeutet. Neben der Förderung unterschiedlicher Erze stehen knackige Echtzeit-Kämpfe im Vordergrund. Allerdings gibt es bisher keinerlei Details zum Spielablauf. Das Team gab jedoch bekannt, dass man einige Experimente machen und unter anderem eine sehr ungewöhnliche Kameraperspektive einsetzen werde. **Hardware** soll noch 2012 erscheinen. **DM**



Ehemalige Homeworld-Macher wagen sich mit **Hardware** an das darbenende Strategie-Genre.

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 NOTEBOOK-FLAT

9,99

€/Monat*

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

Jetzt informieren und
bestellen: 0 26 02 / 96 96



www.1und1.de

* 1&1 Notebook-Flat mit bis zu 7.200 kBit/s. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.