

# Spiele & Szene

# News

## Spec Ops: The Line

Entwickler: Yager Publisher: Take 2 Termin: 2012 Quicklink: 7649

Das Berliner Entwicklerstudio Yager feilt derzeit am Actionspiel **Spec Ops: The Line**, das vor allem durch eine fesselnde, durchdachte Geschichte überzeugen soll. Wir haben **Spec Ops** angespielt und als Captain Martin Walker, Mitglied einer dreiköpfigen Delta-Force-Einheit, das von apokalyptischen Sandstürmen heimgesuchte Dubai erkundet. Dort treibt nämlich der desertierte Colonel John Konrad sein Unwesen, der eigentlich ausgeschickt wurde, um die Zivilbevölkerung zu evakuieren. Stattdessen herrscht in der einstigen Hochglanz-Metropole jetzt Arnachie, US-Soldaten bekämpfen US-Soldaten, und auch die Bevölkerung setzt sich zur Wehr. So erleben wir unter anderem mit, wie Konrads Soldaten die Einheimischen zusammentreiben – offensichtlich, um sie hinzurichten.

Prägen sollen das Spiel vor allem die moralischen Entscheidungen, die wir in der Rolle des Captains immer wieder zu fällen haben. Retten wir drei Zivilisten oder doch lieber den CIA-Agenten, der wichtige Informationen für uns hat? Setzen wir Phosphor gegen Soldaten ein, was einer Hinrichtung gleichkommt, oder können wir unser Ziel auch anders erreichen? Die Handlung wird durch solche Entscheidungen zwar nicht nachhaltig beeinflusst, dafür lässt uns **Spec Ops** prinzipiell die Wahl, wie wir und gelegentlich sogar ob wir kämpfen wollen. Schrauben wir einen Schalldämpfer an das M4-Sturmgewehr, tun unsere beiden KI-Begleiter das Gleiche und gehen leise vor.

Die Spielmechanik ähnelt dabei anderen Third-Person-Shootern wie **Gears of War 3**: Hauptsächlich huschen wir von Deckung zu Deckung, natürlich in der Schulterperspektive. Einen netten Kniff ha-

Das Team droht zu zerbrechen: Als **Captain Walker** ein tödlicher Fehler unterläuft, fangen seine Kollegen an zu zweifeln.



Der Captain ist mit seinem Team eigentlich zum Helfen in Dubai, trifft aber auf harten Widerstand der **Einheimischen**.



ben sich die Entwickler aber bei der KI überlegt. Unterschiedliche Gegnergruppen verhalten sich auch unterschiedlich. Während uns die Einheimischen etwa mit purer Masse bezwingen wollen, kämpfen die Soldaten unter Colonel Konrad viel taktischer und versuchen sogar, unserem Trupp in den Rücken zu fallen.

Obwohl **Spec Ops: The Line** das Shooter-Rad nicht neu erfindet, sind wir schon sehr gespannt auf den Titel. Auch, weil uns die Geschichte selbst nach gut zwei Stunden immer noch im Dunkeln lässt. Wir haben eigentlich keine Ahnung, ob wir wirklich das Richtige tun, oder ob am Ende doch wir die Killer sind. **Spec Ops** wird tatsächlich mal ein Actiontitel, den wir mehr wegen der Story, weniger wegen der Action spielen wollen. Benjamin Kratsch / [IMW](#)

### News-Ticker

+++ **Origin**: EAs Downloadplattform weist inzwischen ein Viertel der Steam-Nutzerzahlen auf. Das sind immerhin 9,5 Millionen User.  
 +++ **Blizzard**: Der Publisher hat das »Battle.net-Guthaben« eingeführt, mit dem alle Bezahldienste in Anspruch genommen werden können.  
 +++ **Titan**: Eine Stellenausschreibung von Blizzard deutet auf Ingame-Werbung im kommenden Online-Rollenspiel hin.  
 +++ **Microsoft**: Die Microsoft Points, mit denen man unter anderem Download-Spiele bei Xbox Live bezahlt, werden im Laufe des Jahres durch echtes Geld ersetzt.  
 +++ **THQ**: Der Publisher gab bekannt, sich in Zukunft auf Core-Games zu konzentrieren und keine »Kinderspiele« mehr zu entwickeln.  
 +++ **Steam**: Die Online-Plattform gibt es jetzt auch für das Handy: Die Closed Beta für die Steam-App startete Anfang Februar.  
 +++ **Minecraft**: Der Entwickler Mojang verspricht, die Designer von Minecraft-Klonen nicht zu verklagen. Vielmehr sei es traurig, dass solche Entwickler nichts Neues ausprobieren.  
 +++ **Dead Island**: Die BPJM hat das Horrorspiel von Indizierungsliste B auf A herabgestuft, weil es keine strafrechtlich bedenklichen Inhalte enthalte.  
 +++ **World of Warcraft**: Die Leiche eines Spielers saß stundenlang unbemerkt in einem taiwanesischen Internet-Café. Todesursache: Erschöpfung durch übermäßiges Spielen.



Ob wir diesmal beim **Laufen** auch schießen können, ist noch nicht bestätigt, wir vermuten es jedoch stark.

# Resident Evil 6

Entwickler: Capcom Publisher: Capcom Termin: 20.11.2012 Quicklink: 7752

Capcom hat kürzlich **Resident Evil 6** angekündigt, in dem die Zombies erneut so richtig auf den Putz hauen: Bei einem biologischen Terroranschlag mutieren etwa 70.000 Einwohner der Stadt Tall Oaks zu hirnlosen Untoten. Zusammen mit der Agentin Helena Harper erleben wir als Leon S. Kennedy mit, wie der US-Präsident dem Anschlag zum Opfer fällt und uns als Untoter entgegentritt. Im Spielverlauf schlüpfen wir dann abwechselnd in Leons Haut – und in die von Chris Redfield. Der bahnt sich zwischen Flüchtlingen und brennenden Autos den Weg durch eine asiatische Metropole, in der es ähnlich heiß hergeht wie in der beschaulichen US-Stadt. **Resident Evil 6** erzählt seine Geschichte also an zwei separaten Schauplätzen, wirkt noch ein bisschen brachialer als die sowieso schon nicht gerade zimperlichen Vorgänger und bringt ein neues Deckungssystem, das stark an **Gears of War 3** erinnert. Ob **Resident Evil 6** trotz der angezogenen Action-Schraube noch genügend Grusel und Spannung bietet, entscheidet sich am 20. November, dann soll das Spiel erscheinen. **MAX**



Blizzard arbeitet derzeit an **Blizzard Dota** (links), Valve an **Dota 2**.

# Der Dota-Streit

Es gibt Ärger zwischen Blizzard und Valve. Der **Warcraft 3**-Entwickler beschuldigt die **Half-Life**-Macher, eine wichtige Marke geklaut zu haben: **Defence of the Ancients**, kurz **Dota**. Der Name tauchte erstmals 2003 auf, als eben jene Mod-Karte für das Blizzard-Spiel **Warcraft 3** erschien. Einige Jahre später, nach dem riesigen Erfolg der Mod, sicherte sich Valve die Markenrechte und startete gemeinsam mit dem **Dota**-Modder Icefrog die Entwicklung von **Dota 2**. Jetzt fordert Blizzard die Namensrechte beim US-Patentamt zurück. Der Hintergrund ist, dass Blizzard gerade an einem eigenen Ableger namens **Blizzard Dota** werkelt – und es wohl versäumt hat, sich die lukrativen Namensrechte selbst zu sichern. **MAX**



## Zitat des Monats

**»Wer das Original nicht durchspielt, wird gefeuert.«**

Jake Solomon, der Chefdesigner des Ufo-Remakes Xcom: Enemy Unknown, macht klare Ansagen.

## Die bessere Beta

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de



Seit Ende Spetember 2011 läuft die geschlossene Beta von Diablo 3. Eine verflixt lange Zeit. Aber für Blizzard bedeutet eine solche Beta immer mehr, als man es von anderen Entwicklern gewohnt ist. Schon bei Starcraft 2 schraubten die Kalifornier gehörig an Einheiten und Balance. Auch an Diablo 3 wird geschraubt. Und zwar so viel, dass man sich fragen muss, ob Blizzard überhaupt mal mit dem Spiel fertig werden will. Das will Blizzard garantiert, aber man will mit Diablo 3 vor allem **richtig** fertig werden. Für diese Einstellung kann man die Schöpfer der Klickhatz nur loben. Allerdings befindet sich die Firma auch in der einzigartigen Lage, sich alle Zeit der Welt lassen zu können. Blizzard ist Blizzard, da wird selbst Activision nicht erfolgreich drängeln können.

Das Tolle an der ganzen Beta-Geschichte ist gar nicht die Akribie, mit der Blizzard vorgeht. Es ist die Transparenz. Während andere Entwickler im stillen Kämmerlein schrauben und die Tester zu Stillschweigen verdonnern, erfahren wir stets, was Blizzard verändert. Ein cleverer Schachzug, uns so offensiv am Entwicklungsprozess teilhaben zu lassen. Wir bekommen das Gefühl, dass wir ernst genommen werden. Als Kunden, die man schon vor dem Kauf des Spiels hegen und pflegen und füttern muss.

## Verkaufs-Charts September



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Star Wars: The Old Republic
2	(5)	Battlefield 3 (Limited Edition)
3	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
4	(4)	Call of Duty: Modern Warfare 3
5	(3)	Anno 2070 (Limited Edition)
6	(7)	Die Sims 3
7	(6)	Fussball Manager 12
8	<b>NEU</b>	Kingdoms of Amalur: Reckoning
9	(8)	Die Sims 3: Einfach tierisch
10	<b>NEU</b>	Deponia
11	<b>NEU</b>	Die Sims 3: Traumsuite-Accessoires
12	(13)	Starcraft 2: Wings of Liberty
13	(9)	Die Sims 3 + Die Sims 3: Einfach tierisch
14	<b>NEU</b>	Jagged Alliance: Back in Action
15	(11)	Fifa 12
16	(10)	Assassin's Creed Revelations
17	(20)	Stronghold 3
18	(18)	World of Warcraft: Cataclysm
19	<b>WIEDER DA</b>	Battlefield 3
20	(12)	Die Sims 3: Late Night

Quelle: 17. Februar 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

# Psychonauts 2

Schon seit Jahren ist Tim Schafer, der Chef des Entwicklerstudios Double Fine, auf der Suche nach einem Geldgeber für **Psychonauts 2**, bislang ohne Erfolg. Hilfe von unerwarteter Seite könnte jetzt vom **Minecraft**-Erfinder Markus »Notch« Persson kommen. Er twitterte: »Lass uns Psychonauts 2 wahr werden lassen«. Das schlug große Wellen, derzeit befinden sich Schafer und Notch in Verhandlungen. Notch warnt zwar, dass noch nichts sicher sei – soll Schafer aber zugleich bis zu 13 Millionen Dollar in Aussicht gestellt haben. Für Tim Schafer läuft es derzeit auch sonst ausgesprochen gut. Anfang Februar forderte er die Spielergemeinschaft auf, 400.000 US-Dollar per Crowdfunding zu sammeln, um damit die Entwicklung eines neuen Adventures zu finanzieren. Diese Marke wurde bereits acht Stunden

nach Start der Aktion erreicht – zu unserem Redaktionsschluss ist schon die 2-Millionen-Marke in Reichweite. **MW**



Tim Schafer (links) und Markus Persson (rechts) tun sich zusammen und lassen Psychonauts 2 wahr werden – hoffentlich.



Die Erweiterung **Back to Karkand** war noch kostenlos erhältlich. Ob das wohl so bleibt?

## Battlefield bald mit Abo-Modell?

Bekommt die **Battlefield**-Serie bald ein Abo-Modell à la **Call of Duty: Elite**? Möglich, denn auf einer Investorenkonferenz beglückwünschte Electronic Arts' Chef John Riccitiello die Konkurrenz, erfolgreich einen Abo-Service für »einen Ego-Shooter« eingeführt zu haben. Es liegt auf der Hand, dass er damit das bislang konsolenexklusive **Call of Duty: Elite** gemeint hat: Wer dafür Monatsgebühren bezahlt, bekommt alle DLCs »kostenlos«. Peter Ausnit, EAs Vice President of Investor Relations, plauderte zudem über die Pläne des Publishers, »eine Art Spiel-Service zu entwickeln, der einen andauernden Fluss an Download-Content liefert.« Und zwar wohl nicht nur für **Battlefield 3**, sondern künftig für alle EA-Titel. Ob dieser Service auf der Origin-Plattform fußen wird und auch Abo-Modelle umfasst, ist derzeit noch unklar. **MAX**

## Legends of Pegasus

Entwickler: Novacore Publisher: Kalypso Termin: 2. Quartal 2012 Quicklink: 7571

Das deutsche Newcomer-Studio Novacore strickt mit **Legends of Pegasus** ein Weltraum-Strategiespiel, das **Sword of the Stars**, **Sins of a Solar Empire** & Co. beerben soll. Im freien Spiel kolonisieren Sie rundenweise eine zufallsgenerierte Galaxis, auf Wunsch im Mehrspieler-Modus mit bis zu sieben anderen Imperatoren. Bei Schlachten schaltet **Legends of Pegasus** in den Echtzeit-Modus, die (per Editor gebastelten) Schiffe können sich im 3D-All auch nach oben und unten bewegen – allerdings nur begrenzt. Jeder Pott ist zudem in mehrere **Trefferzonen**

unterteilt, die Sie einzeln anvisieren können, um beispielsweise den Antrieb lahmzulegen. Unterm Strich macht **Legends of Pegasus** einen guten Eindruck, auch dank der ansehnlichen Grafik: Von der 3D-Galaxiekarte zoomen Sie hinab bis zu einzelnen Schiffen und Planeten. An Letzteren erkennen Sie sogar den Zustand der Kolonie, Fabriken etwa erhöhen die Produktivität, verschmutzen aber auch die Atmosphäre. Neben dem freien Spiel wird das Spiel zudem eine (kurze) Story-Kampagne bieten. **GR**



Schlachten tragen Sie in Echtzeit aus.

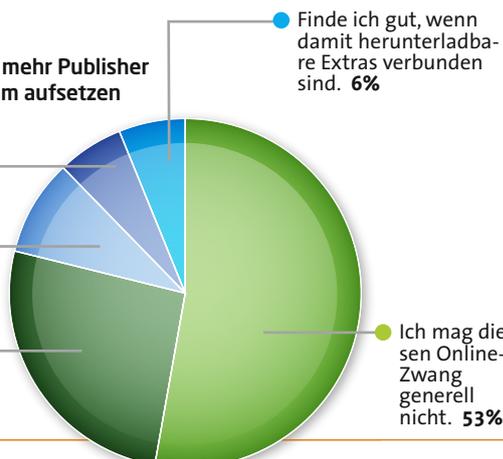
### Leser-Charts Februar

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

### Frage des Monats

»Was halten Sie davon, dass immer mehr Publisher eigene Online-Plattformen à la Steam aufsetzen (Battlenet, EA Origin, Uplay)?«

- Finde ich gut, Konkurrenz belebt das Geschäft. **6%**
- Finde ich schlecht, weil es keine herstellerübergreifenden Achievements gibt. **9%**
- Finde ich schlecht, weil ich meine Daten nicht jedem geben möchte. **26%**



**Ergebnis:** Über die Hälfte der Umfrageteilnehmer lehnt den Aktivierungstrend generell ab, aus nachvollziehbaren Gründen. Im vergangenen Dezember etwa konnten Spieler von Anno 2070 stundenlang keine Erfolge sammeln und ihre Arche nicht aufrüsten, weil die Login-Server streikten – da erinnerte der Offline-Modus eher an eine abgespeckte Demo. Ein weiteres Drittel der Befragten stört sich nicht direkt am Online-Zwang, würde aber eine gemeinsame Plattform bevorzugen, aus Datenschutzbedenken oder für übergreifende Erfolge. Mit Games for Windows Live hätte Microsoft bereits vor Jahren einen solchen Einheits-Dienst schaffen können, hat dies aber verschlafen. Lediglich 12 Prozent der Teilnehmer können sich mit dem Plattform-Boom anfreunden – und die Hälfte davon auch nur, wenn damit herunterladbare (kostenlose) Extras verbunden sind.