

Spiele & Szene

News



Crysis 3: Prophet mit Pfeil und Bogen im Urwald-New-York.

natürlich eine Rahmenhandlung: Held Prophet kehrt im Jahr 2047 ins zerstörte New York zurück, wo die aus dem Vorgänger bekannte CELL-Corporation eine riesige Kuppel errichtet hat, unter der sich die schon erwähnten sieben Areale zusammenkuscheln. CELL behauptet, die Kuppel sei ein Schutz gegen die Aliens, in Wahrheit will die Firma allerdings die Weltherrschaft an sich reißen, Prophet will diese Pläne durchkreuzen. Na

gut, die Spiele von Crytek waren noch nie dafür bekannt, besondere Story-Bretter zu sein, **Crysis 3** dürfte nach den ersten bekannten Eckdaten also ganz in der Tradition der Vorgänger stehen.

Entwickler: Crytek **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 2013 **Quicklink:** 7869

»Crytek gehen die Ideen aus«, könnte man spötteln. Aber eigentlich ist es nur logisch, wenn die deutschen Spieleentwickler die Handlung von **Crysis 3** in den heftig überwucherten Ruinen von New York anlegen. So verbinden sich Dschungel und Großstadt der ersten beiden Teile im dritten zu einer konsequenten Mischung. Wobei wir vorsichtig sein sollten, denn ob die Mischung am Ende wirklich konsequent ausfällt, können wir noch gar nicht sagen, immerhin ist der Titel gerade erst frisch angekündigt worden. Noch wilder: New York soll uns laut Crytek sieben unterschiedliche Welten liefern, die sich allesamt in der Optik stark voneinander unterscheiden. Wir rechnen neben dem Dschungel ganz fest mit einem Eisareal.

Interessant: Anders als die Vorgänger soll **Crysis 3** eine Art Sandbox-Spiel werden, also ein mit **Grand Theft Auto** vergleichbares Erlebnis, in dem wir bestimmen, wann wir wo was machen. Trotzdem gibt's

Wie schon in **Crysis 2** gibt's auch in **Crysis 3** wieder eine Anpassung bei Kriegsgerät und Nanoanzug. Inwiefern sich der Hightech-Fummel dieses Mal vom Vorgängermodell unterscheidet, wissen wir noch nicht, aber in Sachen Waffen haben wir schon einen Eindruck: Prophet zieht nicht nur mit Knarren zu Felde, sondern vor allem mit Pfeil und Bogen. Finden wir gut, das passt zum einsamen Großstadtschungelkämpfer. **Crysis 3**, das laut Crytek das beste Spiel des Studios werden soll, wird aller Voraussicht nach erst im kommenden Jahr erscheinen – und zwar abermals für den PC und die Konsolen. Neben **Crysis 3** arbeitet Crytek aktuell noch in einem Studio in England an **Homefront 2**, am Free2play-Shooter **Warface** und dem Xbox-360-exklusiven Kinect-Actionspiel **Ryse**. PET

News-Ticker

+++ **Marcus »Notch« Persson:** Der Minecraft-Erfinder bat den Betreiber einer Internetseite mit illegalen Downloads, die Seite offline zu nehmen. Der stimmte zu, unter der Bedingung, ein Quake-3-Match gegen Persson spielen zu dürfen. +++ **Activision:** Der Publisher wird vom US-Unternehmen Worlds Inc. verklagt, das Patente auf virtuelle Welten angemeldet hat. Spiele wie Call of Duty oder World of Warcraft hätten diese Patente verletzt. +++ **Star Wars: The Old Republic:** Bioware hat es einmal mehr geschafft, Sittenwächter auf sich aufmerksam zu machen. Die für einen kommenden Patch angekündigten gleichgeschlechtlichen Beziehungen in Star Wars: The Old Republic haben die Florida Family Association und andere auf den Plan gerufen. +++ **Grand Theft Auto:** Der New-York-Times-Autor David Kushner veröffentlicht unter dem Titel »Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto« ein Sachbuch zur kultigen Spiele-Reihe. +++ **Star Wars: Battlefront 3:** Auf der Spieldisk von Operation Raccoon City sind vermeintliche Hinweise auf einen neuen Teil des Star-Wars-Battlefields aufgetaucht. +++ **Bioshock:** Die Dreharbeiten des Films zur Bioshock-Serie liegt erneut auf Eis, weil sich Regisseur Gore Verbinski nicht auf Kompromisse zu Gunsten einer niedrigeren Altersfreigabe einlassen will. +++ **Total-War-Serie:** Laut Creative Assembly ist eine Umsetzung eines Total-War-Titels für die kommende Konsolengeneration dank der stärkeren Hardware denkbar. Ob die Eingabe dann per Gestensteuerung oder Touchpad funktionieren soll?+++



In Resident Evil 6 wieder mit von der Partie: Serien-Veteran **Chris Redfield** (links).

Resident Evil 6

Entwickler: Capcom Publisher: Capcom Termin: 4. Quartal 2012 Quicklink: 7752

Auf der Hausmesse Captivate hat der Publisher und Entwickler Capcom erste Szenen aus **Resident Evil 6** gezeigt. Wie schon **Resident Evil 5** will der Nachfolger gerade Koop-Fans massig Futter bieten. In drei separaten, aber parallel verlaufenden Kampagnen sollen sich jeweils zwei Spieler gegen Zombiemassen behaupten, die Mutanten aus dem Vorgänger sind passé. Capcom will aber nicht nur die Actionkeule schwingen, vielmehr soll Teil 6 eine Verschmelzung alter Survival-Horror-Tugenden und der neueren, flotteren Gangart der Reihe werden. Brachiale Kämpfe gegen Untote sollen sich mit ruhigen, aber nervenzerfetzend spannenden Sequenzen abwechseln. Dass Capcom auf die richtige Mischung setzt, merkt man an den Protagonisten. Neben drei neuen Helden werden in **Resident Evil 6** auch drei Serienveteranen mitmischen: Chris Redfield (erster Auftritt in **Resident Evil**), Leon S. Kennedy sowie Shelly Birkin (erster Auftritt der beiden in **Resident Evil 2**). Wie sich **Resident Evil 6** ohne Koop-Partner, sondern mit der KI spielt, können wir noch nicht sagen. Wir können nur hoffen, dass Capcom sich nicht die dummmbratigen Begleiter aus dem verkorksten **Resident Evil: Operation Raccoon City** (GamePro-Wertung: 65, erscheint im Juni für PC) zum Vorbild nimmt. **PET**

Der entscheidende halbe Meter



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Zunächst einmal ist es ja toll, wenn Entwickler auf die Wünsche von Fans eingehen, Spiele in deren Sinne überarbeiten und die überarbeiteten Versionen dann auch noch kostenlos zur Verfügung stellen. So gerade mit **The Witcher 2** geschehen, **Mass Effect 3** zieht im kommenden Sommer nach. Aber es stellt sich die Frage, warum es überhaupt so weit kommen muss? Warum müssen sich erst die Spieler melden und ärgerliche Defizite aufzeigen? Fehlt den Entwicklern der entscheidende halbe Meter Abstand zu den eigenen Werken, um zu bemerken, wo die erzählerischen Lücken sind? Von technischen Macken ganz zu schweigen. Werden Storys einfach durchgewunken, wenn nur genug süffiger Pathos vorhanden ist? Wenn nur genug markige Sätzlein fallen? Gibt es denn niemanden, der mit Verstand und Wissen Korrektur liest, bevor die eigentliche Produktion losgeht? Das ist ein ganz normaler Prozess bei Romanen, ein ganz normaler Prozess auch bei Artikeln. In der Spieleentwicklung scheint so etwas völlig exotisch zu sein. Die Entwickler müssen noch einsehen, dass es nicht reicht, ein dickes Drehbuch mit ewig vielen Dialog- und Handlungszeilen zu füllen. Mindestens genauso wichtig: Dialoge und Handlungen so anzulegen, dass sie Sinn ergeben. Dann kann man den Fans Ärger und sich selbst Zusatzarbeit ersparen.

Mass Effect 3 Extended

Entwickler: Bioware Publisher: EA Termin: 3. Quartal 2012 Quicklink: 7230

Die vielen Proteste bezüglich des Finales von **Mass Effect 3** haben den Entwickler Bioware dazu bewogen, eine überarbeitete Version des Spiels für den kommenden Sommer anzukündigen. Die so genannte Extended Edition soll nach aktueller Aussage von Bioware allerdings keine neuen Spielinhalte oder gar neue Enden bieten, sondern lediglich die schon existenten besser erklären. Kurz: Es werden nur neue Zwischen- beziehungsweise Endsequenzen eingebaut. Man stehe weiterhin zur künstlerischen Vision des Spiels, so Bioware auf der PAX East, der Penny Arcade Expo in Boston Anfang April. Die überarbeitete Version von **Mass Effect 3** wird Bioware übrigens kostenlos per Download für die Besitzer des Originals zur Verfügung stellen. **PET**



Bioware will neue **Filmsequenzen** in **Mass Effect 3** einbauen, um die bestehenden Enden besser zu erklären.

What would Molydeux?

I Hate Romans: eines der Spiele die beim 48-Stunden-GameJam »What would Molydeux?« entstanden.



Nein, in die Überschrift dieser News hat sich kein Tippfehler eingeschlichen. Bei Peter Molydeux handelt es sich um ein Double des berühmten Spiele-designers Peter Molyneux (der jüngst bei Microsoft kündigte, um sich in Zukunft ganz kreativen Indie-Konzepten zu widmen). Das Double veröffentlicht schon seit 2009 verrückte Designkonzepte über Twitter (@PeterMolydeux). Nun fand unter dem Namen »What would Molydeux?« eine Veranstaltung statt, bei der sich mehr als 100 Indie-Entwickler an den Konzepten des Doubles versuchten. Herausgekommen sind 250 zum Teil sehr verrückte Kleinstspiele, die man sich kostenlos unter whatwouldmolydeux.com herunterladen kann. Selbst der echte Peter Molyneux nahm mit seinem neuen Studio 22Cans an der Veranstaltung teil. **PET**

Verkaufs-Charts März



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Guild Wars 2 Vorverkaufsversion
2	(2)	Battlefield 3 (Limited Edition)
3	NEU	Guild Wars 2 CE Vorverkaufsversion
4	(10)	Die Sims 3
5	(7)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
6	(1)	Mass Effect 3
7	(8)	Anno 2070 (Limited Edition)
8	(3)	Die Sims 3: Showtime
9	(5)	Call of Duty: Modern Warfare 3
10	(4)	Star Wars: The Old Republic
11	NEU	Shogun 2: Fall of the Samurai (LE)
12	(12)	Starcraft 2: Wings of Liberty
13	(13)	Die Sims 3: Einfach tierisch
14	(9)	Fußball Manager 12
15	(19)	Battlefield 3
16	NEU	Assassin's Creed: Ezio Trilogie
17	(16)	Fifa 12
18	WIEDER DA	Die Sims 3: Late Night
19	WIEDER DA	Die Sims 3: Lebensfreude
20	(8)	Kingdoms of Amalur: Reckoning

Quelle: 14. April 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Placebo-Alarm

Daniel Visarius
Mitglied der
Chefredaktion
daniel@gamestar.de



Im April hat die Stiftung Warentest Virens Scanner getestet, von 18 bekamen nur vier die Note »Gut«. Prompt kritisieren acht Hersteller die Methoden der Stiftung Warentest. In einem Atemzug schlagen die Hersteller ein anderes, vermeintlich unabhängiges Testlabor vor – AV-Test.org. Dessen Kunden sind aber unter anderem die Hersteller der Sicherheitssoftware selbst! Zuletzt hat AV-Test im Februar quasi allen Scannern eine hohe Qualität bescheinigt – Basis war das veraltete Windows XP. Ob das zeitgemäße, unabhängige Testmethoden sind?

Stiftung Warentest hat Aspekte wie die oft viel zu hohen Systemanforderungen, die top-aktuelle PCs extrem ausbremsen können, stärker mit einbezogen. Aber die Diskussion um die Methodik geht eh am Thema vorbei: Die Sicherheitsindustrie verdient mit der Angst ihrer Kunden Millionen und wiegt sie in falscher Sicherheit – kein Programm kann gesunden Menschenverstand beim Umgang mit dem Computer ersetzen, zumal Virens Scanner ohnehin nur bekannte Schädlinge zuverlässig erkennen können und Laien mit absurden Meldungen verwirren – etwa, dass ein nach einem Virenbefall »repariertes« System wieder sauber sei. Im schlimmsten Fall verschlechtern die Tools die Sicherheit sogar und werden selbst zum Einfallstor.

Tatsächlich reicht ein guter Gratis-Scanner vollkommen aus. Das sieht auch die Stiftung Warentest so, denn unter den vier Gewinnern war dann auch eine kostenlose Software. Vielleicht gehen die Hersteller der teuren, abo-basierten Produkte auch deshalb so an die Decke.

Dark Souls

Entwickler: FromSoftware Publisher: Namco Bandai Termin: 24.8.2012 Quicklink: 7868

»Dark Souls ist nicht nur bockschwer, der Titel ist stellenweise schlichtweg unfair und hinterhältig, und das mit Vorsatz«, behauptet Nino Kerl im GamePro-Test zum Action-Adventure **Dark Souls**, dem inoffiziellen Nachfolger des tollen **Demon's Souls**. Trotzdem oder gerade deswegen kam die Monsterhatz ausgesprochen gut bei den Fans an, weshalb sich Publisher Namco dazu entschieden hat, den Titel für unsere Lieblingsplattform zu portieren. PC-Spieler kommen ab Ende August in den Genuss der PC-exklusiven »Prepare to Die«-Edition. Die besichert uns jede Menge zusätzliche Inhalte. Neue Bosse, neue Spielumgebungen, neue Feinde, Waffen, Rüstungen und NPCs sollen PC-Spieler zum Kauf bewegen, außerdem gibt's Online-Coop und PvP. Als Kopierschutz verlassen sich die Entwickler auf Games for Windows Live, was unter Fans für einigen Protest sorgt. Sogar eine Petition gegen die unbeliebte Plattform wurde schon gestartet. Ob die erfolgreich ist, erfahren wir spätestens Ende August, dann erscheint **Dark Souls** sowohl im Einzelhandel als auch über digitale Vertriebswege. **MW**

Die PC-Version soll exklusive Inhalte wie neue Bossgegner und Online-Coop bieten.



Sniper: Ghost Warrior 2

Entwickler: City Interactive Publisher: City Interactive Termin: 2. Otl. 2012 Quicklink: 7274

Sniper: Ghost

Warrior von 2010 ist bis heute City Interactives erfolgreichster Titel. Kein Wunder, dass in den Nachfolger **Sniper: Ghost Warrior 2** jede Menge Geld gesteckt wird – sowohl für die Entwicklung als auch für das Marketing. Als Grafikmotor werkelt die CryEngine 3 im Hintergrund, deshalb sehen besonders die Außenareale richtig gut aus. Die großen PR-Versprechen im Vorfeld kann das Spiel allerdings nicht einhalten. Immer wieder ist von hohem Realismusgrad die Rede, Wind, Erdanziehung und Wetterbedingungen müssten berücksichtigt werden, damit jeder Schuss sitzt – beim Anspielen in Warschau haben uns die beiden gezeigten Missionen aber mehr an die Tschernobyl-Missionen aus **Call of Duty: Modern Warfare** erinnert. Das ist zwar alles schön und gut, von einer Scharfschützen-Simulation ist das

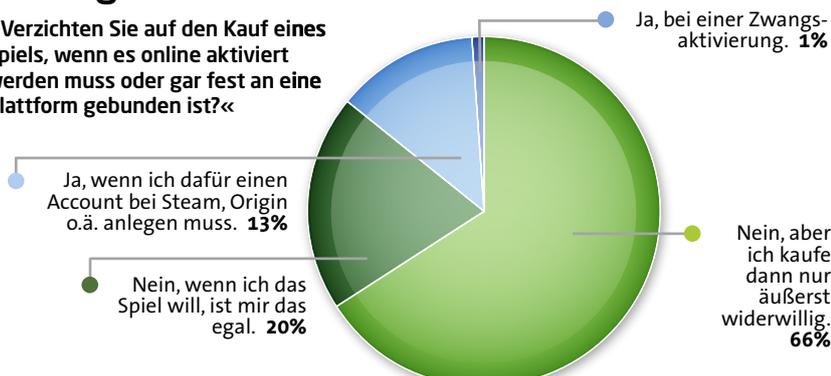
Programm aber weit entfernt. Schlimm ist das alles nicht, wir hatten trotz fehlendem Realismus eine Menge Spaß. Wer allerdings eine echte Simulation will, wird – Stand jetzt – nicht glücklich mit **Ghost Warrior 2** werden. **MW**



Wir laufen stets zu zweit durch die Missionen. Der **Spotter** gibt uns dabei hilfreiche Tipps und weist uns auf Ziele hin.

Umfrage

»Verzichten Sie auf den Kauf eines Spiels, wenn es online aktiviert werden muss oder gar fest an eine Plattform gebunden ist?«



Ergebnis: Viele von uns werden sich noch erinnern, wie groß der Aufschrei war, als Half-Life 2 Ende 2004 die Steam-Kontenbindung einführte. Auch wenn wir heute gerade Top-Spiele kaum noch ohne Kontenbindung oder Online-Aktivierung kennen, stoßen diese Kopierschutzmethoden noch immer nicht auf Gegenliebe bei der Mehrheit unserer Umfrageteilnehmer. Zwar werden Spiele mit Kontenbindung gekauft, von den meisten jedoch nur widerwillig. Nur einem Fünftel der Teilnehmer sind derlei Maßnahmen letztlich egal. Trotzdem: Gerade einmal 14 Prozent überhaupt weigern sich, Spiele mit Kontenbindung oder Online-Aktivierung zu erstehen. Auf den gesamten Käufermarkt hochgerechnet eine zu geringe Zahl, um die Hersteller zu einem Umdenken zu bewegen.

Dirt: Showdown

Entwickler: Codemasters Publisher: Codemasters Termin: Mai 2012 Quicklink: 7682

Wir haben **Dirt: Showdown** bereits eine Weile spielen können und sind positiv überrascht. Die Abwechslung ist wirklich enorm. So geht's im so genannten Spy-Pro-Modus zwar wie gehabt darum, als Erster über die Ziellinie zu preschen, aber auf dem Weg dahin ist alles erlaubt, etwa fiese Karabollagen, in denen tonnenweise Blechschrott produziert wird. Hauptsache, die eigene Karre bleibt fahrtauglich (wird durch einen farbigen Balken signalisiert). Im Rampage-Modus hingegen brettern wir in einer Arena gegen andere in die Schlacht. Schön: Je kaputter unsere Karre, desto spürbar sperriger das Handling. Wer mal keine Lust auf fliegende Kotflügel hat, versucht sich in Trick-Duellen, in denen dann wirklich Fahrkünste gefragt sind. **Dirt: Showdown** soll bereits im Mai für PC und Konsolen erscheinen. **PET**



Codemasters setzt in **Dirt: Showdown** nicht mehr auf Rallye, sondern auf Demolition Derbys.

Leser-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	NEU	Mass Effect 3
4	(6)	Star Wars: The Old Republic
5	(15)	League of Legends
6	(5)	Anno 2070
7	(3)	Mass Effect 2
8	(6)	Call of Duty: Modern Warfare 3
9	(8)	Batman: Arkham City
10	(9)	Starcraft 2: Wings of Liberty
11	(10)	World of Warcraft: Cataclysm
12	(12)	Assassin's Creed: Revelations
13	(14)	Diablo 2: Lord of Destruction
14	(19)	World of Tanks
15	(7)	Mass Effect
16	(13)	Battlefield: Bad Company 2
17	WIEDER DA	Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
18	WIEDER DA	Grand Theft Auto 4
19	WIEDER DA	Fallout 3
20	NEU	Alan Wake

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 05/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Iron Front: Liberation 1944

Entwickler: X1 Software Publisher: Deep Silver Termin: 25.5.2012 Quicklink: 7274

Iron Front: Liberation 1944 ist im zweiten Weltkrieg angesiedelt und bietet auf Basis der **Arma 2**-Engine eine Kampagne im südlichen Polen, in der wir in den unterschiedlichsten Rollen am Kriegsgeschehen teilnehmen. Wer die **Arma**-Serie kennt, wird sich auch in **Iron Front** sofort zurechtfinden. Menüs, die (überladene) Steuerung und die Genauigkeit, mit der die verschiedensten Vehikel umgesetzt wurden, könnten direkt aus dem Original stammen. Besonders viel Unterstützung bietet die Hardcore-Simulation nicht. Wer sich aber einspielt, wird mit taktisch realistischen Gefechten belohnt. Für neuen Missionsstoff sorgt der aus der **Arma**-Serie bekannte, enorm umfangreiche und komplexe Editor. **MW**



In **Iron Front: Liberation 1944** stecken viele Details. Das **Kriegsgerät** entspricht genau den Originalen.



CM STORM
ALLES WAS
DU FÜR DEINE
SCHLACHT
BENÖTIGST

Sentinel
Advanced II



Sirus



Trigger



Trooper



www.coolermaster.de

Deutschland



Österreich



Schweiz

