

Spiele & Szene

News

Stalker 2 vs. Survarium



Sehen sich verdächtig ähnlich, diese beiden Artworks: links Survarium, rechts Stalker: Clear Sky.



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

Wer sich schon ein paar Jahre mit Spielen beschäftigt, kann sich vielleicht noch an die nahezu unendliche Verschiebungsgeschichte des Ego-Shooters **Stalker** erinnern. Das ukrainische Studio GSC Gameworld hatte das Spiel schon Anfang 2002 angekündigt und auf das erste Quartal 2003 datiert, erschienen ist es aber erst am 23. März 2007. Und das auch nur, weil der Publisher THQ schließlich harte Bandagen anlegte und GSC unter anderem zur rigorosen Streichung von Spielelementen zwang. GSC Gameworld durfte man nach dem **Stalker**-Chaos getrost unter »verplant« ablegen und musste sich dafür kein bisschen schämen. Dass sich die Ukrainer in den letzten Jahren nicht einen Hauch verändert haben, beweist nun traurigerweise das Hin und Her um **Stalker 2**: Bereits am 13. August 2008 kündigte GSC den Nachfolger des Endzeit-Shooters an, ohne irgendwas Vorzeigbares in petto zu haben. Nicht mal einen mickrigen Screenshot gab's zu sehen. Bis Ende 2011 dann nur wenige bis keine Infos, selbst auf geradezu penetrantes Drängeln und

-Anzeige-

Quengeln von Game-Star wollte (oder konnte) GSC nichts preisgeben. Ende 2011 hieß es

plötzlich von offizieller Seite: **Stalker 2** wird eingestellt. Anfang 2012 die Korrektur: **Stalker 2** lebe doch noch. Man arbeite weiter daran, suche aber nach einem Geldgeber. Einen Geldgeber hat GSC jedoch offenbar nicht gefunden, Ende April wurde es konkret: **Stalker 2** sei nun doch eingestellt, und große Teile von GSC seien im neuen Studio Vostok Games untergekommen, wo man schon an einem geistigen Nachfolger mit Namen **Survarium** arbeite. **Survarium** soll wie das Vorbild ein Endzeit-Shooter werden. **Survarium** soll darüber hinaus auch ein Free2Play-Shooter werden. Von **Survarium** existiert immerhin schon ein Artwork, das allerdings sehr nach **Stalker** aussieht. Apropos **Stalker**: Mitte Mai ließ der Betreiber des **Stalker**-Fan-Shops verlauten, dass **Stalker 2** mitnichten tot sei. Der Lizenz-Eigner und GSC-Gründer Sergei Grigorovich habe das Studio noch nicht geschlossen und wolle weiterhin an der Fortsetzung des Endzeit-Shooters arbeiten. Die Frage, mit welchem Geld das passieren soll, ist damit aber noch nicht beantwortet. Wir schlagen hier nicht zum ersten Mal Crowdfunding für **Stalker 2** vor. PET

News-Ticker

+++ **Divinity 3**: Die Fortsetzung der Rollenspiel-Serie soll auf der diesjährigen E3-Messe Anfang Juni in Los Angeles angekündigt werden. Ob sich Divinity eher in Richtung Skyrim (Schulterperspektive) oder Diablo (isometrisch) entwickelt, ist noch unklar. +++ **To the Moon**: Das Indie-Adventure mit bewegender Geschichte aus dem vergangenen Jahr soll als Verkaufsversion für 19,99 Euro ab dem 31. August 2012 in den Regalen stehen. +++ **CD Projekt**: Die polnischen Entwickler der erfolgreichen Witcher-Serie arbeiten allem Anschein nach an einem neuen Rollenspiel. Hinweise deuten auf ein modernes Setting, anstatt der bekannten Fantasy-Welt hin. +++ **Starcraft 2**: Strategie-Fans dürfen sich auf einen baldigen Beta-Test von Starcraft 2: Heart of the Swarm freuen. Die Anmeldung soll in Kürze starten. Mit ein bisschen Glück erscheint das Echtzeitstrategie-Spiel noch in diesem Jahr. +++ **Tomb Raider**: Um die Qualität des Serien-Neustarts zu garantieren, hat der Entwickler Crystal Dynamics den Release des Action-Adventures Tomb Raider auf Anfang 2013 verschoben.

Skyrim: Dawnguard

Entwickler: Bethesda Publisher: Bethesda Softworks Termin: 3. Quartal 2012 Quicklink: 7271

Alles fing mit der Ankündigung an, Bethesda würde an mehreren Download-Inhalten für ihren Rollenspiel-Hit **The Elder Scrolls 5: Skyrim** arbeiten. Als kurze Zeit später bekannt wurde, dass die DLCs neue Funktionen, Quests und sogar zusätzliche Schauplätze zu bieten hätten, kam es zu Ohnmachtsanfällen unter enttäuschten Pferdegischir-Liebhabern. Nach und nach sickerten weitere, spärliche Informationen durch: Die erste offizielle Download-Erweiterung wird auf den Namen **Dawnguard** hören und sich angeblich mit Vampiren, Schnee-Elfen sowie Schnee-Elfen-Prinzen befassen. Gerüchten zufolge sollen außerdem Armbrüste als neue Waffenkategorie eingefügt werden. Ob **Dawnguard** tatsächlich im Sommer 2012 erscheint, wird wohl erst im Rahmen der E3 im Juni bekannt gegeben werden. Sicher ist momentan nur eins: Der DLC wird zunächst einmal exklusiv für die Xbox 360 erscheinen und erst 30 Tage später für PC- und Playstation-3-Besitzer zur Verfügung stehen. **FH**

Bisher existiert nur ein Ankündigungs-Artwork von **Dawnguard**.



XCOM: Enemy Unknown

Entwickler: Firaxis Publisher: 2K Games Termin: Herbst 2012 Quicklink: 7727

Remakes alter Klassiker

sind eine heikle Sache, müssen sich die Entwickler doch den verklärten Erinnerungen zahlloser Fans stellen. Und mit **XCOM: Enemy Unknown** wagen sich die Strategie-Experten von Firaxis (**Alpha Centauri**, **Civilization 5**) ausgerechnet an einen der anspruchsvollsten und am meisten verehrten Titel. Wir konnten **XCOM: Enemy Unknown** auf einem Event von Publisher 2K Games erstmals für etwa eine Stunde anspielen – und haben in der Zeit nicht mal das Tutorial beenden können. Das soll nämlich bis zu zweieinhalb Stunden umfassen, was erst mal ein gutes Zeichen für alle Veteranen und Strategieexperten ist. Denn Firaxis scheint die Komplexität und den Anspruch des Originals sogar noch steigern zu können. Im Rudentaktik-Modus, in dem wir wie bei **Jagged Alliance** oder **Incubation** einzelne Soldaten ins Gefecht führen, sind Deckungen und Gebäude jetzt zerstörbar und Klassenfertigkeiten sowie Flankierungsmanöver spielen wichtige Rollen im Kampf gegen eine Alien-Invasion. Auf der wie gehabt in Echtzeit ablaufenden Global-Strategie-Ebene sind die Entscheidungen (Welchem Land helfen wir? Welche Mission nehmen wir an?) sogar noch kniffliger als im Urahn. Grafisch verdient **XCOM: Enemy Unknown** zwar bestenfalls das Prädikat zweckmäßig, aber man merkt dem Titel schon jetzt an, dass Firaxis mit hoher Sorgfalt arbeitet. Voraussichtlich im Herbst dieses Jahres werden wir sehen, ob das Spiel dann unseren kritischen Blicken und denen der Fans standhalten kann. **PCL**

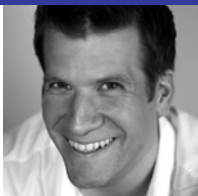
Im Laufe der Kampagne eignen wir uns immer mehr erbeutete Alien-Technologie an. Dieser **Scharfschütze** darf dank Jetpack aus erhöhter Position die Aliens unter Beschuss nehmen.



SPEC OPS
THE LINE

Battlefield Elite?

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de



»Wir nehmen kein Geld für Maps!« verkündet Patrick Bach, Producer der Battlefield-Reihe, im April 2010, als die Community heiß über die überteuerten Map-Packs von Modern Warfare 2 diskutiert. Bach damals: »Wir gehören zwar EA, sind aber immer noch ganz schön Dice.« Denn John Riccitiello, der Oberboss von EA, schwärmt schon damals von Abo-Modellen, seit Neustem speziell von Activisions Bezahlssystem Elite. Patrick Soderlund, der Chef von EA Games (und Ex-Chef von Dice), stellt jedoch im März 2012 klar, dass man sehr wohl über ein Abo-Modell für Battlefield 3 nachdenke. Gerüchten zufolge soll »Battlefield Premium« schon im Juni starten. Der Inhalt: Alle aktuellen und zukünftigen fünf DLCs inklusive frühem Zugang, exklusive Waffen- und Soldatenskins, Dogtags und Assignments. Was das kostet und wie das funktioniert, wollen Dice und EA trotz des nahen Termins noch nicht verraten, denn bis zum Redaktionsschluss verweigerte EA eine Stellungnahme. Dabei ist so ein Abo ja per se nichts Schlimmes, bei einem fairen Preis-Leistungsverhältnis vielleicht sogar was Gutes, aber womöglich ist Dice die politische Kehrtwende ein wenig unangenehm. Darf sie auch sein, denn sich einerseits »moralisch« über die Konkurrenz zu erheben, um dann später das Gleiche zu tun, ist schon ein wenig zweifelhaft. Marktwirtschaft, klar, aber dann sollte man keine Statuten aufstellen, die man doch eh nicht halten kann. Denn dann ist's mit der vielbesungenen guten Laune der Community endgültig vorbei. Patrick Bach ist übrigens für die nächsten vier Monate der Chef von Dice, sein Vorgesetzter ist in der Babypause. Vielleicht deshalb die Heimlichtuerei.

Fifa 13

Entwickler: Electronic Arts Canada Publisher: Electronic Arts Termin: 4. Quartal 2012 Quicklink: 7894

Darf es etwas Feinpolitur sein? Da der grandiose Vorgänger der Fußball-Simulation kaum Wünsche offen ließ, schraubt Electronic Arts Canada für **Fifa 13** lediglich an den Details. So soll unter anderem das Angriffsspiel der computergesteuerten Mitspieler verbessert werden. Spieler sollen sich außerdem noch stärker voneinander unterscheiden. Ribéry oder Messi können den Ball beispielsweise besser kontrollieren als andere. Die überarbeitete Ball-Annahme sorgt jedoch dafür, dass auch den Großen die Lederkugel ab und an flöten gehen wird. Zudem spendieren die Entwickler ein neues Dribbel-System, das Sicht- und Dribbelachse des Spielers trennt. Ein verfeinertes Freistoßsystem, frische Animationen sowie alle wichtigen Liga-Lizenzen runden das Paket ab. Zu bemängeln gibt es derzeit lediglich die unzeitgemäße Stadiongrafik Marke »Papp-Publikum«. **FH**



Spieler wie **Lionel Messi** haben dank eines besseren Fokus' auf Charakterwerte größere Chancen, am Ball zu bleiben.

F1 Online

Entwickler: Codemasters Publisher: Codemasters Termin: 2. Quartal 2012 Quicklink: 7895

Codemasters betritt Neuland, mit **F1 Online** werkeln die **Dirt**-Macher an ihrem ersten Free-2Play-Browser-Rennspiel. In der GameStar-Redaktion konnten wir es ausprobieren. Auffällig: Geflitzt wird durchgehend aus der Vogelperspektive. Wer gerne in Cockpit-Ansicht über den Asphalt brettet, wird enttäuscht. Ebenso wie Gamepad-Enthusiasten, denn die Steuerung erfolgt mit der Maus. Über die Tastatur wird lediglich beschleunigt beziehungsweise gebremst. Mit der Maus geben wir die Richtung für die Boliden vor. Anfangs etwas ungewöhnlich geht die Steuerung schon nach kurzer Zeit sehr gut von der Hand. Besonderes Augenmerk legt Codemasters auf den Management-Teil. Hier können Verbesserungen wie KERS und DRS entwickelt und aufgewertet werden. Im In-Game-Store lassen sich kosten-

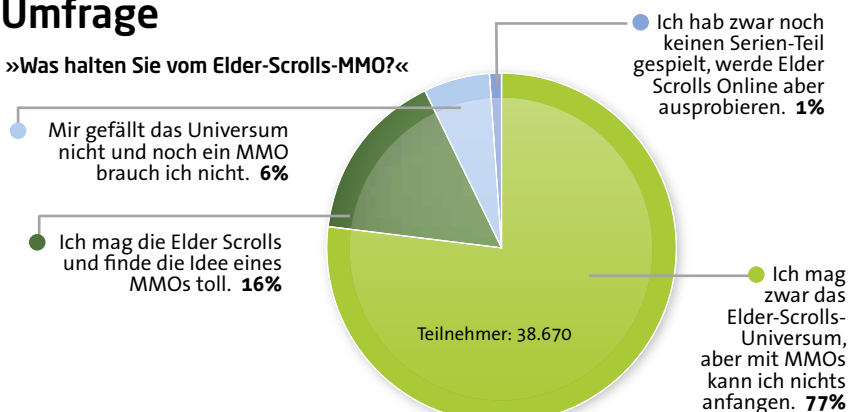
pflichtige Gegenstände wie Helme und Zeitreduktionen für den Forschungsbereich erwerben. Features wie Boxenstopps oder dynamische Wetterwechsel wollen die Entwickler mit regelmäßigen Updates nachreichen. **FH**



Die **Fahrperspektive** von F1 Online ist eher ungewöhnlich und erinnert an die von Micro Machines.

Umfrage

»Was halten Sie vom Elder-Scrolls-MM0?«



Ergebnis: Wenn sich der Entwickler Zenimax Online all die vielen, vielen Fans der Elder Scrolls-Spiele als potenzielle Käufer für The Elder Scrolls Online ausgerechnet hat, dann wird diese Rechnung zumindest laut unserer Umfrage nicht aufgehen. Die große Mehrheit unserer Umfrageteilnehmer findet zwar die Solotitel nach wie vor toll, will aber mit Online-Rollenspielen nichts zu tun haben. Lediglich 17 Prozent der Teilnehmer wollen The Elder Scrolls Online auf jeden Fall ausprobieren. Doch Zenimax Online sollte sich von diesen Zahlen nicht ins Bockshorn jagen lassen, sondern im Gegenteil die Besonderheiten und Stärken des Spiels in den Vordergrund rücken. Dann werden ganz bestimmt ganz viele (ehemalige) Spieler von Dark Age of Camelot und Warhammer Online nach Tamriel auswandern.

Die **Wasserattacken** fügen sich dank 3D-Engine in 2D-Perspektive wunderbar in den Worms-Stil ein.



Worms Revolution

Entwickler: Team17 Software Publisher: Team17 Software Termin: 3. Quartal 2012 Quicklink: 7897

Seit mehr als 15 Jahren schmeißen sich die Aggro-Würmer der beliebten **Worms**-Serie jetzt schon alle möglichen Waffen auf die wurstigen Leiber. **Worms Revolution** will das alte Prinzip auflockern und neuen Schwung in die Serie bringen. Dabei werden die Kämpfe von einer neuen Engine angetrieben, die jetzt auch Physikspielereien beherrscht und zum Beispiel Wasser als Waffe sowie Giftgas und Feuer einführt. Besonders interessant ist auch das Klassensystem. Wir stellen unseren Kampftrupp aus einer Konstellation von Soldaten (klassische Würmer), Aufklärern (beweglicher, aber schwächer), Heavys (langsam, aber stark) und Wissenschaftlern (schwach und lahm, aber tolle Waffen) zusammen, was mehr taktische Tiefe in die früher doch arg simplen Schlachten bringen soll. **Worms Revolution** wird voraussichtlich im dritten Quartal dieses Jahres erscheinen. **MAX**

Krater

Entwickler: Fatshark Publisher: Lace Mamba Global Termin: 12.06.1 Quicklink: 7896

Diablo 3 trifft auf **Syndicate** (das Original von 1993). Der schwedische Indie-Entwickler Fatshark arbeitet derzeit mit **Krater** an einem Action-Rollenspiel, das sowohl die Kampf-Mechanismen des Hack&Slay-Hits als auch den taktischen Aspekt des Klassikers in sich vereinen soll. Die Besonderheit: Der Spieler wird drei Charaktere gleichzeitig durch ein postapokalyptisches Setting steuern. Aus vier Klassen sollen wir wählen: Medic, Gegnerkontrolle, Tank und DPS (Schadensausteiler). Zudem stehen jedem Charakter zwei Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Wer nicht alleine taktisch schnetzeln will, dem spendiert Fatshark einen Multiplayer-Modus. Beim Bezahlmodell orientiert man sich an **Minecraft**. Frühe Versionen des Spiels werden günstig angeboten und mit fortschreitender Entwicklung teurer. Die Download-Fassung soll bereits ab dem 12. Juni zur Verfügung stehen, die Ladenversion wird ab dem 31. August zu haben sein. **FH**



Team-Arbeit: Der Spieler wird in **Krater** drei Charaktere gleichzeitig kontrollieren.

Dragon Age 3

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: 2013 Quicklink: 7568

Mensch, was für eine Aufregung um die Story von **Mass Effect 3**! Teenies kratzen sich die Augen aus, gestandene Frauen verbrennen ihre BHs, die Schweiz droht den USA mit einer Invasion, und all das nur, weil die drei Enden des Spiels ach so doof sein sollen. Die Folge: Bioware will nach den heftigen Fan-Protesten im Sommer 2012 den **Extended Cut**-DLC mit einem überarbeiteten Finale veröffentlichen. Das kostet nicht nur Nerven, sondern auch Zeit und Geld. Damit es bei **Dragon Age 3** gar nicht erst soweit kommt, haben sich die Entwickler deshalb schon jetzt an die Community gewandt. Die Spieler sollen vorab mitteilen, über welche Aspekte des **Dragon Age**-Universums sie mehr wissen wollen. Die Fans stricken sich ihr Spiel selbst? Darüber mag man geteilter Meinung sein. Einerseits ist es sicherlich erfreulich, wenn Spieleentwickler ihre Fans in den Entstehungsprozess eines neuen Werkes einbeziehen. Andererseits haben Computerspiele ohne Frage auch einen gewissen künstlerischen Aspekt, und würde Steven Spielberg vor dem Dreh seines neuen Films eine Umfrage machen, welcher seiner Helden sterben soll? Würde man das Lächeln der Mona Lisa ändern lassen, weil es zu irritierend ist? Nun sind die Jungs von Bioware sicherlich keine da Vincis, aber wenn man Spiele schon als Kunst verstehen will, dann muss man sich auch eingestehen, dass die, wie die Schönheit auch, im Auge des Betrachters liegt. **FAB**



Die Story von **Dragon Age 2** ist in sich geschlossen, insofern gibt's für Teil 3 keine offenen Fragen.

SPEC OPS THE LINE

Verkaufs-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Diablo 3
2	NEU	Diablo 3 (Collector's Edition)
3	NEU	Risen 2: Dark Waters
4	NEU	Tera
5	(2)	Battlefield 3 (Limited Edition)
6	NEU	Port Royale 3
7	(9)	Call of Duty: Modern Warfare 3
8	(5)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
9	(4)	Die Sims 3
10	(7)	Anno 2070 (Limited Edition)
11	(15)	Battlefield 3
12	(14)	Fußball Manager 12
13	(6)	Mass Effect 3
14	(12)	Starcraft 2: Wings of Liberty
15	(17)	Fifa 12
16	(1)	Guild Wars 2 Vorverkaufsversion
17	(16)	Assassin's Creed: Ezio Trilogie
18	NEU	Tera (Collector's Edition)
19	(8)	Die Sims 3: Showtime
20	(13)	Die Sims 3: Einfach tierisch

Quelle: 19. Mai 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Eve Online:Inferno

Entwickler: CCP Publisher: CCP Termin: 22. 5. 2012 Quicklink: 7898

Stolze neun Jahre läuft das Weltraum-MMO **Eve Online** bereits und Ende Mai erscheint mit **Inferno** schon das 17. Addon, für Abonnenten wie immer kostenlos. Nachdem vor einem Jahr im Zuge des damaligen Addons **Incarna** ein Sturm der Entrüstung wegen der zwar hübschen, aber sinnlosen 3D-Charaktere samt überbeurten Ingame-Klamotten sowie Spekulationen über eventuelle Pay2Win-Vorteile über CCP hereingebrochen war, konzentrieren sich die Entwickler wieder hauptsächlich auf die bereits bestehenden Spielinhalte. Mit **Inferno** wird **Eve Online** deshalb wieder hübscher:

Raketen und Werfer erhalten endlich richtige 3D-Modelle und entsprechend effektvolle Explosionen. Die Raumschiffe einer der vier spielbaren Rassen (Amarr) bekommen ebenfalls eine optische Frischzellenkur, die anderen sollen später folgen. Beginnend mit den Fregatten balanciert CCP dazu die Schiffsklassen neu aus. Und mit **Inferno** kommen Ausrüstungsgegenstände dazu, die neue taktische Möglichkeiten im Raumkampf ermöglichen. Etwa ein Modul, um die Zielaufschaltung auf das eigene Schiff zu unterbre-

Die vergangenes Jahr eingeführten 3D-Avatare sorgten eher für Unmut. Mittlerweile dreht sich bei **Eve Online** wieder alles um Raumschiffe.



chen, das übrigens umso besser funktionieren soll, je mehr Gegner einen gleichzeitig aufs Korn nehmen. Auch jahrelang vernachlässigte Spielelemente wie das »Faction Warfare«-System, indem die Spieler als Miliz für eine der großen NPC-Fraktionen kämpfen können, will CCP neu beleben. So bringt das bislang ziemlich sinnlose Erobern umkämpfter NPC-Systeme nun handfeste Vorteile, ähnlich wie in den komplett spielerkontrollierten Gebieten von **Eve**. Überhaupt soll das Addon laut Creative Director Torfi Frans Olafsson großes Augenmerk auf den Krieg zwischen den Spielern legen. So wird es Corps (Spielervereinigungen) mit **Inferno** schwerer ge-

macht, ungewollte Kriege mit anderen Corps zu vermeiden. Gleichzeitig wird es aber auch leichter, sich Hilfe in Form von Söldnern (Spieler, keine NPCs) zu organisieren, die einem dann beim Kampf gegen übermächtige Rivalen zur Seite stehen. Ausschließlich auf **Eve** konzentriert sich CCP aber dann doch nicht. Der direkt mit dem **Eve**-Universum verwobene Free2Play-Shooter **Dust 514** (Playstation 3) nähert sich der Vollendung, und Interessierte dürfen sich um einen Key für die nächste Betaphase bewerben, die im Juni startet. **FK**

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Entwickler: Daedalic Entertainment Publisher: Deep Silver Termin: 22.6. 2012 Quicklink: 7269

Satinavs Ketten ist das erste Adventure im **Das Schwarze**

Auge-Universum und befindet sich in den erfahrenen Händen des preisgekrönten deutschen Entwicklerstudios Daedalic Entertainment, die bereits für Perlen wie **Edna bricht aus** und **The Whispered World** verantwortlich zeichnen. Und irgendwie erinnert **Satinavs Ketten**-Held Geron auch an Sadwick aus **The Whispered World**: Geron ist nicht der einfache Vogelfänger, sondern laut einer Prophezeiung Auslöser des Endes der Welt – eine Art Rufmord, die ihn in seinem Heimstädtchen Andergast nicht beliebter macht. Während wir die erste halbe Stunde noch kleinere und wenig originelle Rätsel lösen, zieht die Geschichte bald an: Ein genauso geheimnisvoller wie eigentlich toter Seher scheint wiederauferstanden zu sein und begeht eine Reihe von Morden, unter dessen Opfern sich auch Geron's Meister befindet. Bevor dieser jedoch seinen letzten Atem aushaucht, kann er dem jungen Mann noch einen letzten Hinweis verraten und ihn so in den Schlamassel seines Lebens katapultieren.

Satinavs Ketten erfindet das Rätselrad nicht neu, bietet aber gewohnt tolle Daedalic-Zeichnungen und eine ganze Menge bemerkenswerter Charaktere. **MAX**



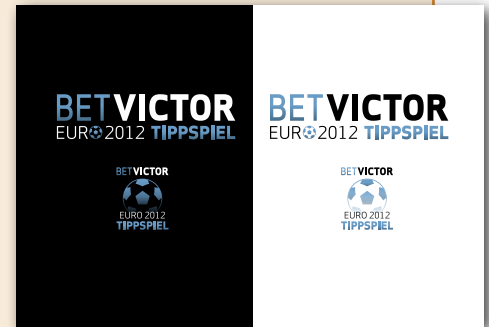
Eine Reihe von **Morden** erschüttert das lausiche Städtchen Andergast.

-Anzeige-

SPEC OPS
THE LINE

Großes Tippspiel zur Fußball-Europameisterschaft

Zusammen mit dem Online-Wettspiel-Spezialisten Betvictor veranstaltet GameStar anlässlich der Fußball-Europameisterschaft ein großes Wett-Gewinnspiel. Wer mitmacht, hat die Chance auf tolle Preise. Ab dem 29. Mai können Sie sich für das Gewinnspiel auf www.betvictor-enttippspiel.de registrieren. Und so geht's weiter: Eine Woche nach Beginn der Registrierung lösen wir unter allen Anmeldungen fünf User aus, die gegen Hansi Küpper, Sportreporter bei Liga total! und einen GameStar-, GamePro- oder Onlinewelten-Redakteur antreten. Anschließend werden die fünf User auf die vier Gruppen sowie die Finalrunde aufgeteilt. In welcher Gruppe Sie antreten, erfahren Sie per E-Mail.



Danach liegt es einzig und alleine an Ihnen: Zeigen Sie den so genannten Experten, wer letztendlich mehr Ahnung vom Fußball hat. Sollten Sie nach Abschluss der jeweiligen Gruppenspiele oder in der Finalrunde mehr Punkte ergattert haben als unsere Experten (Berechnung der Punktzahl erfolgt nach den allgemeinen Regeln), gewinnen Sie vielleicht das Hörbuch »Titelräume: EM-Geschichte in 90 Minuten«, einen Fußball von Jako oder ein Diablo-3-Fanpaket, bestehend aus Diablo 3, einem Diablo-3-Headset, einer Diablo-3-Maus und einem Diablo-3-Mauspad, alles von SteelSeries. Der Hauptsieger sackt gar einen One GameStar-PC Pro

im Wert von 1.000 Euro ein. Darin: ein Intel Core i5-3570K (3,4 GHz Taktfrequenz), 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher, eine Nvidia GeForce GTX 570 mit 1,2 GByte Videospeicher, eine 1.000 GByte große Festplatte und ein DVD-Brenner. Windows 7 Home Premium ist vorinstalliert.

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück und der deutschen Mannschaft die eine oder andere Torchance. **PET**

The Secret World

Entwickler: Funcom Publisher: Electronic Arts Termin: 19.6. 2012 Quicklink: 7570

Am 19. Juni soll das nächste Online-Rollenspiel der **Age of Conan**-Macher starten. Wir haben das neue Funcom-Werk schon in der Presse-Beta gespielt und uns durch das zombie-verseuchte Städtchen Kingsmouth gekämpft. Unser Beta-Fazit: **The Secret World** lockt mit einem unverbrauchten Setting. Und tatsächlich gefällt uns der Mix aus Gegenwartsumgebungen und der »Alle Modernen Mythen sind wahr«-Idee sehr gut. Die Einsatzgebiete sind stimmungsvoll in Szene gesetzt, die Quests – zumindest soweit wir gespielt haben – oft vertont und mit kleinen Sequenzen unterfüttert. Auch das eigentliche Questdesign ist gut, die Aufgaben sind prima in die Welt eingebettet, und teilweise müssen wir gar knifflige Rätsel lösen. Gar nicht schön: Dem altbackenen Kampfsystem fehlen viele Komfort-Funktionen – Gegnergruppen zu vermöbeln, wird zur ermüdenden Pflichtveranstaltung. **CHS**

The Secret World: gelungene Quests, aber altbackenes Kampfsystem.



tont und mit kleinen Sequenzen unterfüttert. Auch das eigentliche Questdesign ist gut, die Aufgaben sind prima in die Welt eingebettet, und teilweise müssen wir gar knifflige Rätsel lösen. Gar nicht schön: Dem altbackenen Kampfsystem fehlen viele Komfort-Funktionen – Gegnergruppen zu vermöbeln, wird zur ermüdenden Pflichtveranstaltung. **CHS**

5

Zahl des Monats

DIABLO

Gerade mal fünf lächerliche Stunden soll's gedauert haben, bis die ersten Spieler den namensgebenden Endgegner in Diablo 3 in Grund und Boden gekloppt hatten. Bei den Spielern handelte es sich um ein dreiköpfiges Team aus (wenig verwunderlich) Südkorea. Die drei hatten als Beweis Screenshots vom letzten Kampf ins Internet gestellt. Zum Vergleich: Petras Barbarin war nach Diablos erstem Tod bereits über 20 Stunden alt.

Leser-Charts Mai

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

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 06/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

JETZT VORBESTELLEN!

Ab 29. Juni im Handel



-Anzeige-