

Spiele & Szene

News

Guild Wars 2

Entwickler: ArenaNet Publisher: NCsoft Termin: 2012 Quicklink: 7003

Beim zweiten großen Beta-Wochenende von **Guild Wars 2** gab's einige Änderungen bei den Spielmechanismen zu verbuchen. War es zuvor noch so, dass wir uns je nach Lust und Laune und nach Skillpunkt-Vorrat frei bei den angebotenen Fähigkeiten einer Klasse bedienen konnten, so hat ArenaNet inzwischen eine Staffelung eingebaut. Erst, wenn wir uns aus einem anfänglichen Talent-Pool fünf Fertigkeiten gekauft haben, schalten wir die nächste Reihe frei. Um dort abermals fünf Skills zu erwerben, bevor wir zur nächsten Reihe vordringen können. Die Änderung wirkt zunächst mal wie eine künstlich angeflachte Charakterentwicklung, allerdings lernen wir auf diese Art unsere Klasse und deren Möglichkeiten deutlich besser kennen. Insgesamt also eine begrüßenswerte Anpassung. Auch an den Bildschirmanzeigen hat ArenaNet geschraubt. Effekte werden nun – wir sagen's, wie es ist – in so albernem wie hässlichen Herzen dargestellt. Ansonsten blieb am zweiten Beta-Wochenende alles beim Alten. Fast! Denn inzwischen hat die Unterstützung für Mehrkernprozessoren Einzug in **Guild Wars 2** gehalten und viele Spieler, die zuvor noch über massive Performance-Probleme geklagt haben, sind nun mit der Bildwiederholrate zufrieden. Allerdings nicht alle, denn nach wie vor ist das Spiel noch nicht vollständig optimiert. Die Grafikkarten tragen noch immer nur einen kleinen Teil der Rechenlast. Außerdem kommen die Server noch nicht hinterher, wenn sich zu viele Spieler in einem Gebiet aufhalten. Die Folge: Lags. Wir hoffen, dass ArenaNet das alles bis zum Release noch so weit nachbessert, dass wir auch und vor allem die großen Mehrspielerschlachten ruckelfrei genießen können. Wann das Spiel erscheinen wird, steht noch immer nicht fest. **PET**



Neu: eine Staffelung der **Fertigkeiten**, die wir uns über die verdienten Skillpunkte kaufen können.



News-Ticker

+++ **Project 2:** Playdead arbeitet an einem neuen Spiel, das ähnlich wie Limbo, der erfolgreiche Erstling der Entwickler, ein Knobel-Jump&Run werden soll. +++ **Human Element:** Robert Bowling, ehemaliger Creative Strategist von Infinity Ward, hat das erste Spiel seines eigenen Studios Robotoki angekündigt. In Human Element geht's ums Überleben in der Zombie-Apokalypse. Allerdings soll das Spiel erst 2015 erscheinen. +++ **Alan Wake 2:** Nicht nur, dass sich der Entwickler Remedy die Domain alanwake2.com gesichert hat! Auch Autor Sam Lake deutet in einer Twitter-Botschaft einen zweiten Teil des Horrorspiels an – das hoffentlich zeitgleich für Konsolen und PC erscheinen wird. +++ **Nexon:** Der südkoreanische Free2play-Riese (Atlantica Online) hat sich für umgerechnet 550 Millionen Euro 14,7 Prozent vom Mitbewerber NCsoft (Guild Wars 2) gesichert. +++ **Geheimakte 3:** Der dritte Teil der beliebten deutschen Adventure-Serie um das Heldenpärchen Nina und Max soll schon am 31. August erscheinen. +++ **Crytek:** Die Crysis-Macher mit Hauptsitz in Frankfurt wollen sich von Vollpreisspielen in Zukunft ganz verabschieden und lediglich Free2Play-Titel anbieten. Das gab Studiochef Cevat Yerli im Zuge der diesjährigen E3 bekannt. Das erste Crytek-Projekt, das als reines Free2Play-Spiel erscheint, heißt Warface und ist ein klassenbasierter Shooter (mehr dazu auf den E3-Seiten).

Leser-Charts Juni

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

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 07/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Diablo 3

Entwickler: Blizzard Publisher: Activision Blizzard Termin: 15. Mai 2012 Quicklink:

Blizzard hat sich mit seinen anfänglichen **Diablo 3**-Serverproblemen (Error 37) keine Freunde gemacht. Nachdem Ende Mai die Korean Fair Trade Commission bereits die südkoreanische Geschäftsstelle des Entwicklers nach Hinweisen darauf, ob man unzureichend auf den Release von **Diablo 3** vorbereitet gewesen sei, durchsucht hatte, kassierte Blizzard nun auch von der deutschen Verbraucherzentrale eine Abmahnung. Der Verband schreibt auf seiner Website surfer-haben-rechte.de: »Wegen fehlender Informationen zu Spielvoraussetzungen auf der Verpackung des Computerspiels **Diablo 3** sowie dem fehlenden Zugang zu dem Spiel wegen technischer Störungen hat der Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) den Spielehersteller Blizzard abgemahnt.« Die Konsequenz für Blizzard ist allerdings vergleichsweise bescheiden. Bis zum 13. Juli muss der Entwickler eine Unterlassungserklärung unterzeichnen und die Mängel von **Diablo 3** ausbessern.



Aber vielleicht dienen die Maßnahmen ja insgesamt dazu, dass der nächste Blizzard-Release problem- und frustlos abläuft. Vor allem für die Kunden. **PET**

Die deutsche Verbraucherzentrale hat Blizzard wegen der Serverprobleme von **Diablo 3** abgemahnt.

THQ

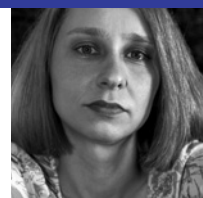
Dass der Publisher THQ in finanziellen Schwierigkeiten steckt, ist kein Geheimnis. Erst im März entließ der Publisher 240 Mitarbeiter. Um weitere Kosten zu senken, veräußerte man im April außerdem das Budget- und Casual-Label ValueSoft (**18 Wheels of Steel**), und die Niederlassung in San Diego (entwickelte den Konsolenprügler **UFC: Undisputed 4**) wird nun ebenfalls geschlossen. Inzwischen hat der Publisher auch einen neuen Chef. Danny Bilson, ehemaliger ausführender Vize-Präsident, der für die Core Games verantwortlich war, verließ das Unternehmen angeblich, nachdem man sein Gehalt auf die Hälfte gekürzt hatte. Ob sich das Unternehmen mit dem neuen Boss Jason Rubin indes einen Gefallen getan hat, ist fraglich. Der behauptete nämlich in einem Interview mit der amerikanischen Website The Verge, dass er ausgerechnet eines der stärksten THQ-Spiele der letzten Zeit peinlich finde. Damit bezieht er sich auf **Saints Row: The Third**, das nach aktuellen Verkaufszahlen etwa vier Millionen Spieler alles andere als peinlich finden. »Ein purpurner Riesendildo als Waffe mag durchaus in South Park funktionieren, aber ich bin mir nicht sicher, dass es das auch anderswo tut. Ich denke nicht, dass sie (Anm.d.Red.: Entwickler Volition) sich für das entschieden haben, was sie getan haben, weil sie alle Optionen offen hatten. Es war das damalige Umfeld.« Welches Umfeld Rubin meint, verriet er nicht. Aber wir können nur schwer hoffen, dass seine angedeutete Zukunftsstrategie an Volition vorbeigeht und wir vom Entwickler weiterhin solch unterhaltenden und vor allem andersartigen Titel wie **Saints Row: The Third** erwarten können. Wir jedenfalls drücken THQ alle Daumen für eine erfolgreiche Zukunft mit der neuen Struktur. **PET**



Ein lila Riesendildo soll peinlich sein? Unsinn! Das ist ein (reichlich überdrehtes) Zitat des Filmklassikers Clockwork Orange, Herr Rubin.

Das Ende einer Ehe

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de



Microsoft hat frisch verkündet, dass man sich die Gamescom in diesem Jahr schenke. Damit tritt der Großkonzern nach Sega, Nintendo und THQ in den illustren Kreis der großen Messeverweigerer. Wir können's sogar irgendwo verstehen. Die Gamescom ist eine insgesamt unattraktive Veranstaltung für Aussteller geworden, sofern sie es nicht schon immer war. Der Standort Köln ist im Vergleich zu Leipzig verflucht teuer und hat keinerlei messbare Auswirkungen auf den späteren Absatz der dort gezeigten Spiele. Auch wenn die Besucherzahlen jedes Jahr weiter in die Höhe schießen. Aber! Aber war es nicht der BIU, der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V., der den Umzug von Leipzig nach Köln forderte? Und ist der BIU nicht Mitausrichter der Gamescom? Und sind Microsoft und Nintendo und THQ und Sega nicht Mitglieder des BIU? Ja, ja und nochmal ja! Das, was sich jetzt abspielt, erinnert mich an eine Ehe, die man vor schnell eingeht, um nach nur drei Jahren aus der gemeinsamen Wohnung zu verduften und die Partnerschaft einfach sterben zu lassen. Klar, Messen haben in Zeiten des allgegenwärtigen Internets viel an Reiz verloren. Aber wäre es nicht die Aufgabe der Mitglieder des BIU gemeinsam mit der Köln Messe, diesem Trend mit frischen Ideen entgegen zu wirken, statt einfach auszuweichen und die Gamescom sterben zu lassen?

Verkaufs-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Diablo 3
2	NEU	Max Payne 3 (MSH-Exklusiv-Edition)
3	(9)	Die Sims 3
4	(8)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
5	(3)	Risen 2: Dark Waters
6	(11)	Battlefield 3
7	(7)	Call of Duty: Modern Warfare 3
8	(5)	Battlefield 3 (Limited Edition)
9	(10)	Anno 2070 (Limited Edition)
10	(4)	Tera
11	(13)	Mass Effect 3
12	(14)	Starcraft 2: Wings of Liberty
13	(15)	Fifa 12
14	(12)	Fussball Manager 12
15	NEU	Die Sims 3: Kate Perry Süße Welt
16	(20)	Die Sims 3: Einfach tierisch
17	(19)	Die Sims 3: Showtime
18	(6)	Port Royale 3
19	NEU	Iron Front: Liberation 1944
20	(16)	Guild Wars 2 Vorverkaufsversion

Quelle: 16. Juni 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.