



gamescom

News



Die Gratis-Gefahr

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Das Modewort dieser Gamescom heißt »Free2Play«. Electronic Arts verwandelt C&C: Generals 2 in einen Kostenlos-Titel mit Echtgeld-Shop, Crytek präsentiert nicht nur Crysis 3, sondern auch seinen Free2Play-Shooter Warface, und Ubisoft strickt wie am Fließband Gratis-Ableger zu seinen großen Marken: Anno Online, Might & Magic Heroes Kingdoms, Ghost Recon Online, Silent Hunter Online – »Assassin's Creed Online« und »Splinter Cell Online« scheinen nur noch eine Frage der Zeit.

Die Gamescom führt den Wandel der Spieleindustrie so deutlich vor Augen wie nie zuvor, Free2Play ist keine Randerscheinung mehr, sondern mittendrin im Markt, mittendrin in den Portfolios und an den Ständen auch der klassischen Publisher. Dass das wirtschaftliche Gründe hat, dass Free2Play-Newcomer wie Wargaming.net (World of Tanks) neidische Blicke aus den Chefetagen von EA, Ubisoft & Co. ernten dürften, all das haben wir schon erklärt.

Ebenfalls auf der Hand liegt, dass Free2Play Vorteile bringt: Bei Online-Spielen wie League of Legends oder dem bald erschei-

nenden Dota 2 können die Hersteller problemlos auf Feedback reagieren und das nachliefern, was die Spieler wollen. Spiele, so das Branchenredo, seien dann eben »Services«, Dienstleistungen also, die sich immer weiter entwickeln und so wachsen, wie es die Community wünscht. Besonders deutlich wird dieser Trend bei den Online-Rollenspielen: Kaum ein MMO kann sich noch über das althergebrachte Abo-Modell finanzieren. Reihenweise sind große Titel auf Free2Play umgestiegen – durchaus mit Erfolg, wie Herr der Ringe Online zeigt.

Zugleich wird das Free2Play-Genre immer noch von vielen GameStar-Lesern kritisch beäugt. Und auch das hat gute Gründe. Das beginnt bei der Gefahr des »Pay2Win«, also des Verkaufs von unfairen Vorteilen in Multiplayer-Partien. Wenn sich ein bezahlender Spieler den »Zwölfäufigen Atomraketenwerfer des Durch-die-Wand-Schießens« für fünf Euro besorgen kann, während man selbst mit der Gratis-Erbsenpistole antreten muss – dann macht das keinen Spaß. Eine faire Lösung wären getrennte Multiplayer-Ligen für Premium- und Gratis-Kunden. Doch dann könnten die Hersteller nicht ihre wichtigsten Verkaufsargumente einsetzen: Neid und Frust.

Denn Free2Play-Titel müssen gar nicht darauf ausgelegt sein, Spaß zu machen. Sie müssen darauf ausgelegt sein, ihren Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen. Okay, das mag überspitzt formuliert sein. Dass Gratisspiele eine andere Art von Spieldesign erfordern als klassische Verkaufstitel, lässt sich aber nicht bestreiten. Große Hersteller wie der Farmville-Gigant Zynga beschäftigen ganze Abteilungen, die Spielern Daten auswerten und Belohnungsschleifen optimieren. Spieldesign im Free2Play-Zeitalter dreht sich nicht mehr um abstrakten »Spaß«, es dreht sich um Wissenschaft. Und es dreht sich oft genug darum, dass Gratisspiele ab einem bestimmten Punkt so zäh oder langweilig werden, dass man ohne Bezahlung nur noch alle paar Ewigkeiten einen Glücksmoment genießen darf.

Die Free2Play-Hersteller müssen diesen Problemen aktiv entgegenzutreten; sie müssen – nicht mit Worten, sondern mit ihren Spielen – überzeugen, dass eben nicht das Geld an erste Stelle steht, sondern die Unterhaltung; nicht die optimierten Belohnungen, sondern die originellen, intelligenten Mechanismen. Sonst wäre die Free2Play-Zukunft eine wahrlich finstere.

News-Ticker

+++ **Bioshock Infinite:** Irrational hatte zwei Mehrspieler-Modi in der Mache. Die stellten sich in der Entwicklung aber als unbefriedigend heraus und wanderten in den Papierkorb. Ob es nun überhaupt Mehrspielerunterstützung geben wird, ist noch offen. +++ **Castle Crashers:** Die bisher konsolenexklusive Koop-Metzelei soll in naher Zukunft auch über Steam für den PC erscheinen, Gamepad-Unterstützung und Online-Mehrspielermodus inklusive. +++ **DayZ:** Die populäre Zombie-Mod sagt sich vom Basis-Spiel Arma 2 los und wird zum eigenständigen Titel. Wie Minecraft soll die Standalone-Version in der frühen Entwicklungsphase günstig zu haben sein und dann bis zum finalen Release teuer werden. Da die Standalone-Entwicklung aber noch ein Weilchen dauert, wird die Mod-Version parallel dazu weiter mit Updates versorgt. +++ **Steam:** Bislang bietet Valves Online-Plattform nur Spiele an, im September wird das Angebot um andere Software erweitert. Die üblichen Komfortfunktionen wie automatische Updates und Steam Cloud sollen auch hier nicht fehlen. +++ **Star Wars: The Old Republic:** Im September erscheint die neue Highlevel-Operation »Schrecken der Tiefsee«. Bald darauf sollen ein neues PvP-Kriegsgebiet und eine Reihe von Weltraummissionen für Level-50-Spieler folgen. +++ **Doom 3 BFG Edition:** Angeblich soll die enthaltene und hierzulande indizierte Erweiterung Resurrection of Evil für den deutschen Markt angepasst werden. +++ **Anno Online:** Der Free2Play-Ableger der Aufbau-Strategiereihe soll im Herbst dieses Jahres erscheinen. +++ **World of Tanks Generals:** Wargaming arbeitet an einem kostenlosen Sammelkarten-Strategiespiel mit über 200 Einheiten, PvP-Gefechten und historischen Schlachten. +++ **XCOM: Enemy Unknown:** Publisher 2K Games kündigt einen kompetitiven Multiplayer-Modus für das Rundenstrategiespiel an. +++ **Castlevania: Lords of Shadow 2:** Die Fortsetzung des Actionspiels wird auch für den PC erscheinen.

Battlefield 4

Entwickler: Dice Publisher: Electronic Arts Termin: 2013 Quicklink: 8053

Schon vor der Gamescom 2012 wurde bekannt, dass Dice bereits an einem **Battlefield 4** arbeitet. Am Ende eines Trailers zu **Medal of Honor: Warfighter** verkündete ein Schriftzug, dass Vorbesteller der Limited Edition des Shooters automatisch an der Beta von **Battlefield 4** teilnehmen dürfen. Die soll Ende 2013 an den Start gehen. Laut Dice wird **Battlefield 4** kein neues Szenario nutzen, man wolle sich nach wie vor an der Gegenwart orientieren. Futuristisches Kriegsgerät fällt also flach. Finden wir nicht schlimm, das gibts schließlich in **CoD: Black Ops 2** zu Hauf. Was wir allerdings von dem sich aufdrängenden Gedanken halten, dass **Battlefield 4** im Rahmen der Neuausrichtung von Publisher Electronic Arts genau wie **C&C: Generals 2** (Seite 36) ein Free2Play-Titel werden könnte, wissen wir aber noch nicht so genau. **PET**

Am Ende des Trailers zu **Medal of Honor: Warfighter** die Ankündigung von **Battlefield 4**.



Dishonored: Die Maske des Zorns

Entwickler: Arkane Studios Publisher: Bethesda Termin: 12. Oktober 2012 Quicklink: 7914

Dishonored hat Hit-Potenzial. Dies zeigt sich uns abermals in einer neuen Mission, die wir schon kurz vor der Gamescom beim Publisher

Bethesda in Frankfurt anspielen konnten: Auf einem Maskenball sollen wir in der Rolle des Helden Corvo eine der drei Boyle-Schwestern töten. Die Dame steht nämlich mit dem Lord Regenten im Bunde. Und der ist augenscheinlich die treibende Kraft hinter

allem Bösen in **Dishonored**. Das erste Problem: Wir haben keine Einladung zur Party. Dank Corvos magischer Fähigkeit »Beherrschung« schlüpfen wir daher kurzerhand in den Körper eines Karpfens und schwimmen über einen Abflussschacht auf das Gelände. Auf der Feier das nächste Problem: Die Schwestern tragen allesamt Masken, wie sollen wir wissen, welche die richtige ist? Deshalb schleichen wir uns als Ratte in die Privatgemächer der Frauen und finden anhand eines Briefs heraus, unter welcher der Kopfbedeckungen sich unsere Zielperson verbirgt. Kurz bevor wir zuschlagen wollen, bittet uns ein Mitwisser, die Dame zu verschonen. Wir stehen vor der Wahl: Lady Boyle eiskalt ermorden (und den Bittsteller gleich mit) oder Gnade walten lassen? Eine von vielen Entscheidungen, die wir in **Dishonored** treffen können (aber nicht müssen), und das macht den Titel auch so verdammt spannend. **FH**

Eine Aufgabe, viele Möglichkeiten: Auf dem Maskenball gilt es, die Zielperson zu finden.



Need for Speed: Most Wanted

Wer sich auskennt in **Need for Speed: Most Wanted**, nimmt einfach den schnellen Weg über die Dächer.



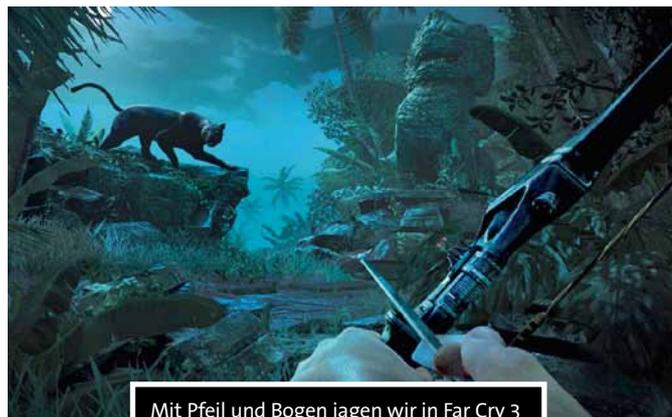
Entwickler: Criterion Publisher: Electronic Arts Termin: 31. Oktober 2012 Quicklink: 7932

Es hat denselben Namen wie die Saure von 2005, ist dann aber doch ziemlich anders. **Need for Speed: Most Wanted** von Criterion (**Burnout**) wirft ein paar der etablierten Regeln der Rennspielserie über den Haufen und macht dabei, soweit es wir nach unserem Antesten auf der Gamescom beurteilen können, alles richtig. Im Solomodus entfällt das bekannte Freischalten von neuen Karren. Wer einen flotten Porsche haben will, sucht ihn sich einfach, knackt ihn und braust los, um damit an Rennen teilzunehmen. Das rudimentäre Tuning läuft nicht in einem ausgelagerten Menü ab, sondern bequem im Cockpit. Im Multiplayer hingegen geht's dann zunächst klassisch zur Sache, schnellere Wagen verdienen werden. Aber ansonsten hustet **Criteria's Most Wanted** auf brave Straßenrennen. Da wird gedrängelt, geschupst, da werden Gegner aufgeschaltet und von der Strecke gestoßen. Wenn man denn überhaupt von Strecken sprechen kann, denn Leitplanken-Abgrenzungen soll's nicht geben. Das dürfte selbst für Kenner eine Herausforderung sein. Dank der aktuellen Frostbite-Engine gibt's noch schöne Zerstörungseffekte. Kurz: Lange haben wir uns nicht mehr so auf ein **Need for Speed** gefreut. **PET**

Far Cry 3

Entwickler: Ubisoft Montreal Publisher: Ubisoft Termin: 28. November 2012 Quicklink: 7462

Auf der Gamescom konnten wir **Far Cry 3** das erste Mal wirklich lange anspielen. Was wir im Dschungel-Shooter erlebt haben, hat uns ausnehmend gut gefallen. Ständig neu auftauchende Gegner an Schlüsselstellen wie im Vorgänger entfallen. Stattdessen können wir nun Camps dauerhaft übernehmen. Unter anderem mit Hilfe von Rebellen, die uns nach einem Zufallsprinzip zur Seite stehen. Prima auch das rudimentäre Skillssystem, das uns etwa besser aus der Hüfte schießen lässt, wenn wir entsprechend Punkte investieren, die wir zuvor verdient haben. **Far Cry 3** scheint außerdem deutlich mehr alternative Beschäftigungen in petto zu halten als **Far Cry 2**. Auf der Gamescom haben wir uns unter anderem mit einem Messerwerf-Wettstreit amüsiert. **PET**



Mit Pfeil und Bogen jagen wir in **Far Cry 3** auch **Raubtiere**, deren Felle wir verkaufen.



© 2012 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Borderlands, Gearbox Software, and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and other countries. Borderlands is published and distributed by 2K Games. 2K Games and the 2K Games logo are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S. and other countries and used here under license. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. XINEXT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.



Bereit zum Entern: Connor macht nicht nur in freier Wildbahn, sondern auch bei Seeschlachten eine gute Figur.

Assassin's Creed 3

Entwickler: Ubisoft Montreal Publisher: Ubisoft
Termin: 22. November 2012 Quicklink: 7830

Ein Halb-Indianer sticht in See: Auf der Gamescom konnten wir erleben, wie Connor, die Hauptfigur von **Assassin's Creed 3**, sein Glück als Schiffskapitän versucht. Dass die Seeschlachten keinen Simulationsanspruch haben, sondern viel mehr auf Action und schicke Inszenierung setzen, ist klar. Trotzdem kommt mit der Wahl zwischen mehreren Kanonenkugeln zumindest etwas Taktik ins Spiel. Standardkugeln beispielsweise reißen Löcher ins Holz, wohingegen Kettengeschosse zum Zerstören von Masten eingesetzt werden. Nach dem Entern geht es mit Connors üblichen Waffen weiter. Das Ganze sieht schick aus und sorgt für Abwechslung im Meuchelmörder-Alltag. **FH**

Zahl des Monats

275.000

So viele Besucher hatte die Gamescom in diesem Jahr. Damit bleibt sie in auf dem Stand von 2011, auch wenn ein Ausstellerwachstum von 8 Prozent und ein Fachbesucherzuwachs von 14 Prozent zu verzeichnen war. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass weniger Endkunden, also Spieler, die Gamescom 2012 besuchten.



Chaos Chronicles

Entwickler: Coreplay Publisher: bitComposer
Termin: 1. Quartal 2013 Quicklink: 8056

Der deutsche Entwickler Coreplay (**Jagged Alliance: Back in Action**) feilt derzeit an diesem Oldschool-Rollenspiel, das von Klassikern wie **Ultima 5** und **Pool of Radiance** inspiriert ist. In **Chaos Chronicles** bewegt man seinen bis zu fünfköpfigen Heldentrupp auf einer Weltkarte von Schauplatz zu Schauplatz, in Städten lassen sich Begleiter anheuern und Talente trainieren. Auf Reisen drohen Zufallskämpfe; Kerker, Krypten & Co. erkunden die Spieler in der 3D-Nahansicht. Die Erkundung läuft in Echtzeit; sobald die Recken auf Feinde treffen, schaltet das Spiel in den Rundenmodus. Dann geht's auf Hexfeldern in den Taktikkampf. Dabei spielt die Formation eine wichtige Rolle, zumal die Gefechte wie in den Klassikern extrem schwer ausfallen sollen. Das Regelsystem ist an **Dungeons & Dragons** angelehnt, aber von Coreplay selbst entwickelt. Wir hoffen, dass man mehr Mühe in den abschließenden Feinschliff investiert als bei **Back in Action**. **GR**



Klassisch: In **Chaos Chronicles** legen wir uns mit Orks und Skeletten an.



Neu: Die **Waffen-Werkbank** ermöglicht nun Selbstbau-Ballermänner.

Dead Space 3

Entwickler: Visceral Games Publisher: Electronic Arts
Termin: 7. Februar 2013 Quicklink: 7913

Die Gamescom erbringt den Beweis: **Dead Space 3** kann auch gruselig. In der von uns angespielten Demo macht sich Serienveteran Isaac Clarke mit einer Militäreinheit auf, Ellie Langford (eine Figur aus dem Vorgänger) zu suchen. Langford soll sich an Bord einer verlassenen Raumstation befinden. Dort angekommen findet Clarke weder Besatzung noch Elektrizität vor, aber Gänsehaut-Momente in finsternen Gängen. Obwohl wir ja befürchtet hatten, dass dem Spiel durch den mitteilbaren, von der KI gesteuerten Mitstreiter John Carver (dessen Part ein zweiter Spieler im Drop-In-Koop übernehmen kann) jeglicher Grusel abhanden käme. John bleibt aber mit den anderen NPCs am Landedock zurück. Eine Bestätigung der Entwickler blieb zwar bisher aus, wir hoffen jedoch, dass wir **Dead Space 3** auch komplett alleine genießen können, also ohne Carver und dafür mit Grusel. **FH**

The Walking Dead: The Video Game



Nach der Zombie-Apokalypse herrscht Chaos. Dieser **Supermarkt** wurde bereits geplündert.

Entwickler: Terminal Reality Publisher: Activision Termin: 2013 Quicklink: 8052

Da haben wir die Comics, eine Fernsehserien-Umsetzung und eine Adventure-Reihe. Jetzt soll mit **The Walking Dead: The Video Game** ein Survival-Spiel folgen. Die bereits in der TV-Serie vorkommenden Hinterwäldler-Brüder Daryl und Merle Dixon übernehmen die Hauptrollen. Die Entwickler lieferten uns auf der Gamescom einige Infos. Ziel des Spiels ist es, von Georgia nach Atlanta zu gelangen, um dort in der Militärsicherheitszone Schutz vor den wandelnden Toten zu finden. Wie wir das anstellen, bleibt uns überlassen. Wie teilen wir uns das Benzin am besten ein? Retten wir Menschen in Not? Diese und ähnliche Fragen sollen wir uns laut der Entwickler auf unserer Reise stellen. Jetzt fehlt nur noch eine anspielbare Version. **FH**

Zitat des Monats

»Mein Gott, diese Typen sind so viel klüger als ich.«

Warren Spector über John Carmack und Tim Sweeney von id Software. Spector forderte Carmack und Sweeney auf, ihre Energie in glaubwürdige KI zu stecken. »Ich habe keine Ahnung, wie man das Problem lösen kann, aber sie könnten das vielleicht.«

BORDERLANDS 2

AB 21. SEPTEMBER IM HANDEL

2K GAMES

gearbox software

Pro Evolution Soccer 2013

Entwickler: Konami Computer Entertainment Tokyo Publisher: Konami Termin: 4. Quartal 2012 Quicklink: 7543

Pro Evolution Soccer 2013 sieht seinem Vorgänger auf den ersten Blick zum Verwechseln ähnlich, immerhin sind's beides Fußballspiele. Kaum ertönt aber der Anpfiff, setzen sich die Spieler mit so detailverliebten Animationen in Bewegung, dass man sich fast wie bei einer Live-Übertragung fühlt. Die Partien sehen aber nicht nur realistisch aus, sie steuern sich auch besser. Wir können nun Angreifer den Laufweg verstellen und sie damit verlangsamen, bis unsere Jungs nachgerückt sind. Pässe steuern wir wahlweise komplett manuell, ein Pfeil auf dem Rasen zeigt dann unsere gewählte Zielrichtung an. Auch die Ballannahme geht leichter von der Hand – zum Glück, denn das Leder verspringt häufiger oder geht gar ins Aus. Das Spiel wird also anspruchsvoller, trotz des leicht reduzierten Tempos. Da müssen die KI-Kicker natürlich mitziehen: Unsere Mannschaftskollegen erkennen freie Räume besser, unsere Gegner greifen zielgerichteter an. Sorgenkind der Serie bleiben die Lizenzen. Zwar gibt es eine Reihe Ligen aus Europa und Südamerika, aber für deutsche Fußballfans sieht die Lage eher dürr aus. **MA**



Die Stärken von Stars wie **Christiano Ronaldo** zeigen sich auch in ihren Spielerwerten.



Pässe sind nun gefährlicher, wenn sich die **Verteidiger** in der Nähe tummeln.

Fifa 13

Entwickler: Electronic Arts Canada Publisher: Electronic Arts Termin: 27. September 2012 Quicklink: 7543

Im jährlichen Duell der Fußballspiele hatte **Fifa** schon immer die Lizenznase vorn: Über 500 Vereine können wir in **Fifa 13** auf den Platz schicken, unter anderem die komplette erste und zweite deutsche Bundesliga. Das Spielgeschehen soll dieses Jahr dynamischer und anspruchsvoller werden. So gehen Pässe jetzt auch mal daneben oder kommen ungünstig auf der Schulter des Spielers auf. Das kostet Zeit und schlimmstenfalls den Ball. Besonders, wenn ein Spieler weit entfernt oder von Verteidigern umringt ist, müssen wir uns genau überlegen, ob wir ihm das Rund zuspiesen wollen. Dafür erkennen unsere KI-gesteuerten Mannschaftskollegen nun besser, wenn wir in die Offensive gehen und versuchen, sich entsprechend für Pässe in Stellung zu bringen. Spielen wir gegen die KI, soll diese ihrerseits auch selbst kreativer angreifen. Das klappt nicht immer, aber der Computer macht uns das Leben spürbar schwer. Dafür geht die Steuerung ähnlich wie in **Pro Evolution Soccer 13** leichter von der Hand: Beispielsweise können wir als Angreifer schneller die Richtung wechseln, die Kontrolle über die Spieler fühlt sich deutlich direkter an. **MA**

Heldin Nilin ist auf der Suche nach ihren gestohlenen Erinnerungen.



Remember Me

Entwickler: Dontnod Entertainment Publisher: Capcom Termin: Mai 2013 Quicklink: 8051

Auf der Gamescom kündigte Publisher Capcom **Remember Me** an. Schauplatz des momentan beim Entwicklerstudio Dontnod Entertainment entstehenden Action-Adventures ist das so genannte Neo-Paris des Jahres 2048. Erinnerungen sind mittlerweile zum öffentlichen Gut verkommen und können sowohl verkauft als auch verändert werden. Protagonistin Nilin wurde selbst Opfer eines Gedächtnisdiebstahls und ist nun auf der Suche nach ihrer Vergangenheit. Im Verlauf des Abenteuers zapft die Martial-Arts-Expertin nicht nur die Erinnerungen anderer an und manipuliert diese, sondern legt sich auch mit den Soldaten und Robotern des herrschenden Regimes an. Das Ganze wirkt auf uns bisher wie eine sehr gelungene Mischung aus **Assassin's Creed**, **Syndicate** und **Mirror's Edge**. **FH**

Verkaufs-Charts August



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Diablo 3
2	NEU	The Elder Scrolls 5: Skyrim - Dawnguard
3	(4)	Die Sims 3
4	(3)	Battlefield 3 (Premium Edition)
5	(5)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
6	NEU	Darksiders (First Edition)
7	(6)	Battlefield 3
8	(2)	Max Payne 3
9	(9)	Anno 2070 (Limited Edition)
10	(15)	Die Sims 3: Einfach tierisch
11	(7)	Call of Duty: Modern Warfare 3
12	(18)	Die Sims 3: Showtime
13	(6)	Battlefield 3 (Limited Edition)
14	(14)	Starcraft 2: Wings of Liberty
15	(16)	Die Sims 3: Einfach tierisch
16	NEU	Prototype 2
17	(8)	Risen 2: Dark Waters
18	WIEDER DA	Guild Wars 2 (Vorverkauf-Edition)
19	NEU	The Secret World
20	NEU	Spec Ops: The Line

18. August 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Path of Exile

Unsere Zauberin (Mitte) flambiert eine Gegnerhorde per **Flammenhagel**.



Entwickler: Grinding Gear Games Publisher: – Termin: 2012 Quicklink: 8045

Auf den ersten Blick mag **Path of Exile** wie ein **Diablo**-Doppelgänger wirken, doch im Betatest glänzt die Free2Play-Monsterhatz mit eigenständigen Stärken – allen voran das komplexe Charaktersystem. Während **Diablo 3** für seinen Mangel an Individualisierung viel Schelte eingesteckt hat, dürfen wir unsere **Path of Exile**-Helden nach Lust und Laune spezialisieren. So gibt's vielfältige Item-Upgrades sowie einen umfangreichen Talentbaum, in dem wir passive Kampfboni freischalten. Beispielsweise entwickeln wir unseren Tempeler, einen der sechs Heldentypen, entweder Richtung Nahkampf oder Magie – oder wir mischen beides. Aktive Talente (Feuerball, Machtstich etc.) lernen wir durch Kristalle, die wir in gesockelte Ausrüstung

einsetzen und die wie unser Weltenretter im Level aufsteigen. Insgesamt entfaltet das System eine enorme Vielfalt, für Heldenbastler ist **Path of Exile** eine vielversprechende **Diablo**-Alternative – auch wenn sich die Kämpfe längst nicht so flott und dynamisch anfühlen wie im Blizzard-Konkurrenten. Dafür wird **Path of Exile** komplett kostenlos spielbar sein, per Echtgeld-Shop will der Indie-Entwickler Grinding Gear Games lediglich kosmetische Gimmicks und Dienstleistungen wie Charakter-Transfers auf andere Server verkaufen. Wer Genaueres wissen will, muss sich nur die Topspiel-Videos auf unserer DVD anschauen, in denen wir unter anderem das Charaktersystem und die Klassen vorstellen. Sowie mit **Grim Dawn** eine weitere Monsterjagd-Alternative von ehemaligen **Titan Quest**-Machern. GR

End of Nations

Entwickler: Petroglyph Publisher: Trion Worlds Termin: September 2012 Quicklink: 7685

Free2Play-Strategiespiel **End of Nations**; im Betatest haben wir uns schon mal in die Online-Schlachten gestürzt. Für Großgefechte zwischen 52 Spielern waren die Server noch zu leer, doch auch die kleineren Scharmützel erwiesen sich als unterhaltsam. Beispielsweise kämpften wir in



Der **Empire at War**-Entwickler Petroglyph feilt weiter eifrig am Free2Play-Strategiespiel **End of Nations**; im Betatest haben wir uns schon mal in die Online-Schlachten gestürzt. Für Großgefechte zwischen 52 Spielern waren die Server noch zu leer, doch auch die kleineren Scharmützel erwiesen sich als unterhaltsam. Beispielsweise kämpften wir in 1-gegen-1-Duellen nicht nur gegen unseren menschlichen Rivalen, sondern auch gegen computergesteuerte Invasoren, die beide Spieler angreifen. Zwischen den Einsätzen stellen wir unser Einheiten-Deck zusammen; durch Siege verdiente Levelaufstiege bringen Techpunkte, mit denen wir Spezialattacken wie mächtige Luftangriffe freischalten. Laut Petroglyph will man auf Pay2Win-Items verzichten. Gegen Echtgeld soll's lediglich Komfort-Vorteile geben, alle Einheiten und Boni lassen sich allerdings auch mit Spielgeld beschaffen. Insgesamt ein knalliges und munteres Echtzeit-Spektakel, das Fans ruhig mal anspielen sollten – kostet ja nix. GR

Mit einem mächtigen **Luftangriff** schwächen wir unseren Multiplayer-Feind.

Crysis 3

Entwickler: Crytek Publisher: Electronic Arts Termin: Februar 2012 Quicklink: 7869

Auf der Gamescom haben wir zwei der zwölf angekündigten Multiplayer-Modi von **Crysis 3** gespielt. Während »Absturzstelle« an das klassische »King of the Hill« erinnert und nicht sonderlich innovativ daher kommt, machte uns »Jäger« bereits in der Vorabversion jede Menge Spaß. In diesem Modus schlüpfen zwei zufällig ausgewürfelte Spieler in die Rolle der Jäger, die nur mit dem Bogen bewaffnet sind, dafür aber ständige Unsichtbarkeit und erhöhte Sprungkraft genießen. Die restlichen zehn Teilnehmer müssen lediglich eines:



Im Modus »Absturzstelle« kämpfen wir um Alien-Kapseln, die immer wieder ihre Position ändern.

überleben. Der Clou dabei: Erledigte Gejagte respawnen ihrerseits als Jäger, so dass das jagende Team immer größer, das gejagte hingegen immer kleiner wird – Hochspannung, die uns dank des coolen Nano-suits angenehm an den Hightech-Kampf als Predator in **Aliens vs. Predator 2** erinnert. Nicht gerade die schlechteste Vorlage, wenn man mit aufregenden Mehrspieler-Gefechten punkten will. **DM**

Selbst ausgegrenzt

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de



Anfang August 2013 soll die erste Spielmesse speziell für Homosexuelle starten, die GaymerCon. Das an sich ehrenwerte Ziel der Veranstalter: schwulen und lesbischen Spielern eine sichere Umgebung zu schaffen, sich mit Gleichgesinnten treffen zu können. Zudem wolle man auf Diskriminierung aufmerksam machen. Klingt gut? Finde ich nicht. Denn eine Spielmesse speziell für Homosexuelle ins Leben zu rufen, ist meiner Meinung nach nicht zu Ende gedacht. Klar, es gibt den Christopher Street Day, der ebenfalls Aufmerksamkeit auf und Anerkennung für die Gay-Community erzeugt. Doch das gelingt nur, weil der CSD auf offener Straße stattfindet, als knallbunte Party in den Fußgängerzonen der größten Städte weltweit. Die GaymerCon hingegen verbarrikiert sich hinter den dicken Türen einer Messehalle. Zwar seien auch Heterosexuelle eingeladen, die Veranstaltung zu besuchen. Doch warum sollten die das tun? Um Spiele zu sehen, gibt es andere Events. Und so dürfte der hehre Wunsch, auf sich aufmerksam zu machen und Missstände aufzuzeigen, nicht nur ungehört verpuffen, sondern die Messe könnte im schlimmsten Fall sogar den gegenteiligen Effekt haben. Durch die bewusste Ghettoisierung der Bewegung entsteht Distanz. Zumal wir eine solche Trennung nicht brauchen, »Gayme together« sollte das Motto vielmehr lauten. Die Spieler sind ein buntes Völkchen; Schwule und Lesben sind lediglich eine schillernde Facette davon.

Dota 2

Entwickler: Valve Publisher: Valve Termin: 2012 Quicklink: 7159

Dota 2 wird Free2Play – kein

Wunder, schließlich sind bereits die beiden **Defense of the Ancients**-Ableger **League of Legends** und **Heroes of Newerth** kostenlos spielbar. Da kann Valve nun schlecht mit einem Bezahlspiel ankommen. Den Echtgeld-Shop haben die Entwickler jüngst im Betatest eröffnet, zu kaufen gibt's in erster Linie Kosmetik-Items, die Helden aufhübschen, aber keinerlei Vorteile bringen. Die Gegenstände lassen sich zudem mit anderen Spielern tauschen und auch gratis verdienen, vor allem durch Profil-Levelaufstiege. Dank der Einbindung des Steam Workshops können Community-Künstler eigene Items basteln und einreichen. Wenn Valve die Werke in den Shop aufnimmt, bekommen deren Schöpfer einen Teil der Erlöse. Ein cleverer Kniff der Designer, die so ohne eigenen Aufwand für steten Item-Nachschub sorgen. **GR**



Der **Echtgeld-Shop** von Dota 2 bietet hauptsächlich kosmetische Items feil.

GaymerCon

Nein, wir haben uns bei der Überschrift nicht vertippt. Am 3. August 2013 soll in San Francisco tatsächlich die erste Spielmesse speziell für Homosexuelle ihre Pforten öffnen. Das über die Crowdfunding-Plattform Kickstarter finanzierte Event will schwulen und lesbischen Spielern »eine sichere Umgebung bieten, sich mit Gleichgesinnten zu treffen«, so Benjamin Williams, Mitgründer und Director of Strategy der GaymerCon im Interview mit uns. Zudem habe man das Ziel, die Öffentlichkeit auf Missstände wie Diskriminierung beispielsweise in Spielchats aufmerksam zu machen und entsprechend aufzuklären. »Sexualität ist längst in unserem digitalen Leben angekommen«, heißt es auf der offiziellen Webseite, und sie sollte



kein Hindernis sein, gemeinsam mit anderen Spielern seinem liebsten Hobby zu frönen. Ob das in den richtigen Ohren ankommt, bleibt indes fraglich. Zwar sind Heterosexuelle durchaus eingeladen, die GaymerCon zu besuchen, das Primärziel der Messe sei das aber nicht, so Initiator Williams. **DM**

Leser-Charts August

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