

Spiele & Szene

News

Call of Duty Black Ops 2

Entwickler: Treyarch Publisher: Activision Termin: 13. November 2012 Quicklink: 7891

Innovationen und **Call of Duty**? Das passt doch zusammen wie Justin Bieber und Rasierschaum. »Von wegen!«, sagt Jay Puryear. Der ist Director of Brand Development bei Entwickler Treyarch und verspricht im Interview: »Wir treiben Innovationen in allen drei Bereichen voran.« So soll es in der Einzelspielerkampagne nicht nur eine verzweigte Handlung mit unterschiedlichen Enden geben, sondern auch einen, und wir zitieren, »unvergesslichen« Bösewicht. Raul Menendez heißt dieser Bube und wird in der deutschen Version von Schauspieler Wotan Wilke Möhring (**Männerherzen**) vertont. Im Multiplayer wiederum will Treyarch mit zehn individualisierbaren Perks und Waffen für mehr Abwechslung sorgen – »Pick 10« nennt sich dieses System. Außerdem soll der Zombie-Modus wesentlich umfangreicher ausfallen als noch beim Vorgänger. Mit neuen Untoten, zusätzlichen spielbaren Charakteren und einer größeren Spielwelt nebst Busfahrten. Wir finden: Das klingt gut. Wir finden aber auch: Das hätten die Entwickler ruhig mal zeigen dürfen. Denn tatsächlich zu sehen bekamen wir »nur« einen typischen **Call of Duty**-Level, grandios inszenierte Shooter-Action im Dschungel von Myanmar, aber innovativ würden wir das optisch übrigens durchaus sehenswerte Spektakel nun auch wieder nicht nennen. Bleibt also die Frage: Führt **Black Ops 2** tatsächlich echte Neuerungen ein – jedenfalls im Kontext der Serie? Oder spielt es sich letztlich doch wieder haargenau wie ... nun ja, wie ein **Call of Duty** eben? Auf die Antwort müssen wir wenigstens nicht lange warten. Den Test gibt's schon in der nächsten Ausgabe. **JG**



Trotz angestaubter Engine inszeniert **Black Ops 2** eine beeindruckende Dschungel-Kulisse.



Im **Multiplayer-Modus** individualisieren wir unseren Charakter mit dem »Pick 10«-System.

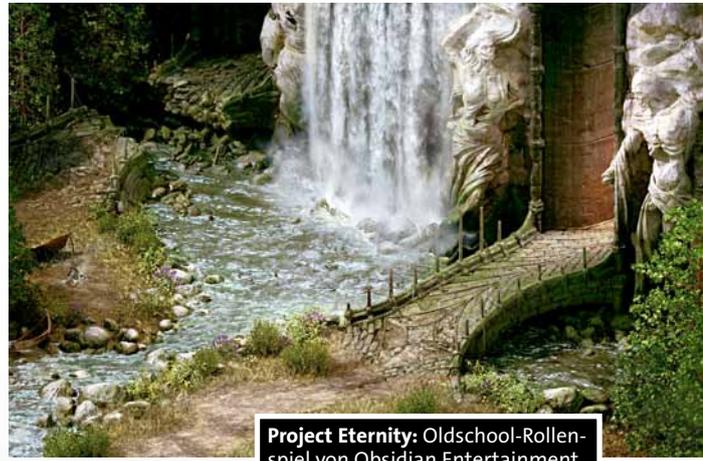
News-Ticker

+++ **Mass Effect 4:** In der bisher nur grob geplanten Fortsetzung sollen wir einen neuen Protagonisten durch die Galaxie lenken. Commander Shepard ist Geschichte. +++ **East vs. West:** So wird der Hearts-of-Iron-Ableger heißen, an dem Paradox gerade arbeitet. Im Spiel geht's um den Kalten Krieg. +++ **Prey 2:** Will man dem Twitter-Eintrag eines Mitarbeiters vom Entwickler Human Head glauben, dann liegen die Arbeiten an der Fortsetzung des Sci-Fi-Shooters von 2006 inzwischen so sehr auf Eis, dass zu bezweifeln ist, dass das Projekt noch einmal wieder aufgetaut wird. +++ **Bethesda Battlecry:** Bethesda hat ein neues Studio in Austin, Texas gegründet. Stellenangebote von Bethesda Battlecry deuten auf ein Free2play-Spiel als erstes Projekt hin. +++ **Lionhead:** Bis Ende des Jahres sollen zehn Prozent der Mitarbeiter des englischen Entwicklerstudios (Fable) entlassen werden. +++ **Slender: The Arrival:** Zum experimentellen Grusel-Adventure von Parsec Productions wurde ein Nachfolger für PC angekündigt. Er soll wesentlich umfangreicher sein und besser aussehen.

Project Eternity

Entwickler: Obsidian Entertainment Publisher: – Termin: 2014 Quicklink: 8095

Kickstarter hat einen neuen Darling: Mit knapp über vier Millionen eingesammelten Dollar ist Obsidians **Project Eternity** das bislang erfolgreichste Crowdfunding-Spiel. Da kann auch Tim Schafer nicht mithalten, der mit seinem **Double Fine Adventure** immerhin 3,336 Millionen Dollar einsammelte. An **Ambition** mangelt es **Project Eternity** ohnehin nicht: Pate stehen sollen **Baldur's Gate**, **Fallout** und **Planescape: Torment**, also Meilensteine der Rollenspiel-Geschichte. Kein Wunder, Obsidians Stärken liegen genau in diesem Genre, wie sie mit **Star Wars: Knights of the Old Republic 2** und **Neverwinter Nights 2** schon bewiesen haben. Knapp 74.000 Unterstützern ging bei der Aussicht auf ein großes Rollenspiel das Oldschool-Herz auf. Uns übrigens auch. Wir rechnen 2014 mit einem Release. Wann Obsidian tatsächlich mit **Project Eternity** fertig sein wird, steht allerdings noch nicht fest. Hoffentlich ist der Titel des Spiels kein schlechtes Omen. **JG**



Project Eternity: Oldschool-Rollenspiel von Obsidian Entertainment.



Cyberpunk 2077: das neue Rollenspiel der Witcher-Entwickler.

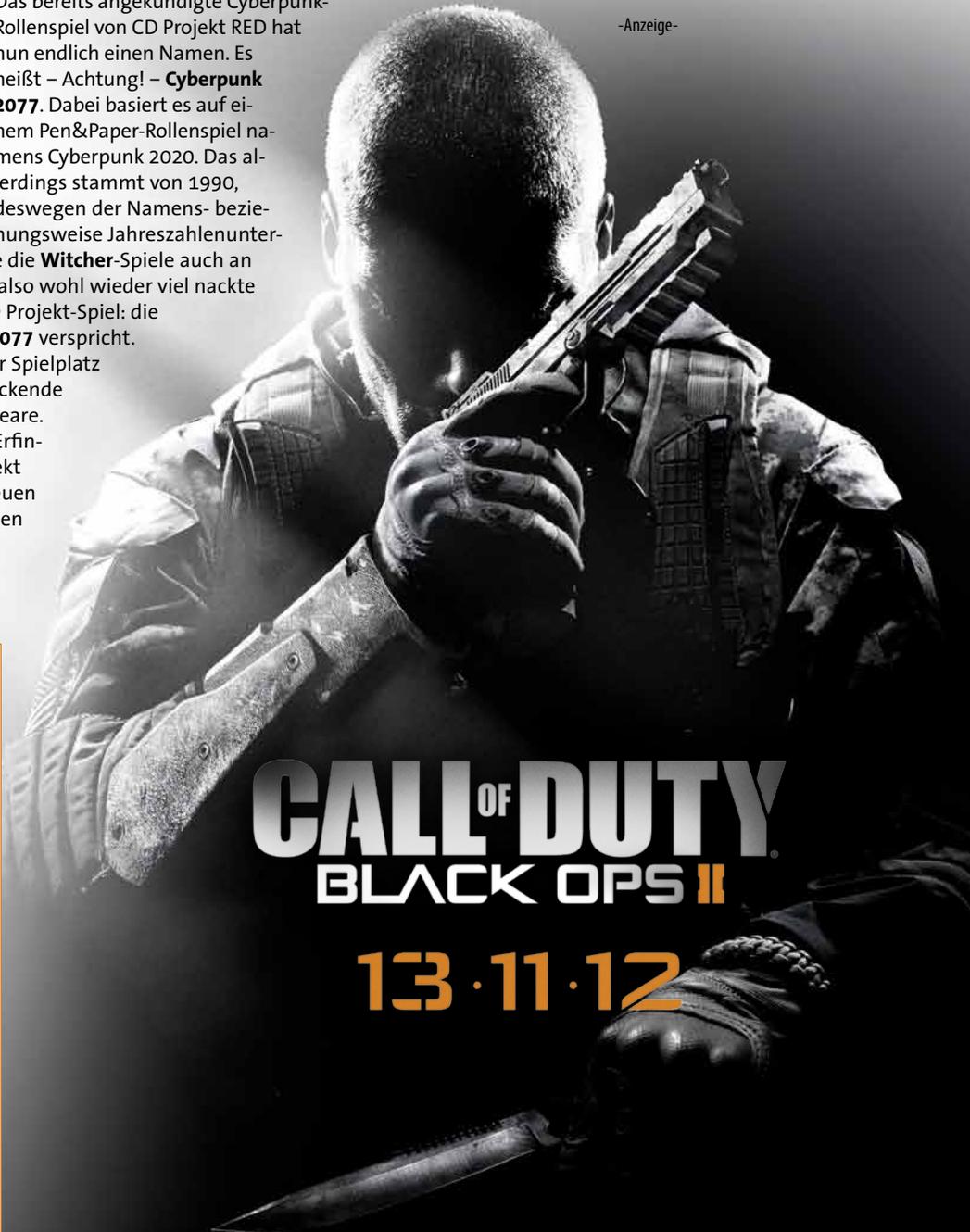
Cyberpunk 2077

Entwickler: CD Projekt RED Publisher: – Termin: – Quicklink: 8101

Das bereits angekündigte Cyberpunk-Rollenspiel von CD Projekt RED hat nun endlich einen Namen. Es heißt – Achtung! – **Cyberpunk 2077**. Dabei basiert es auf einem Pen&Paper-Rollenspiel namens **Cyberpunk 2020**. Das allerdings stammt von 1990, deswegen der Namens- beziehungsweise Jahreszahlenunter-

schied im Titel. **Cyberpunk 2077** soll sich wie die **Witcher**-Spiele auch an erwachsenes Publikum richten. Wir werden also wohl wieder viel nackte Haut zu sehen bekommen. Neu in einem CD Projekt-Spiel: die Sandbox-Welt, die man uns für **Cyberpunk 2077** verspricht. **Night City**, die Stadt der Handlung, soll unser Spielplatz werden. Und trotzdem will man uns eine packende Geschichte erzählen, allerdings eine nichtlineare. Die Entwickler arbeiten dabei eng mit dem Erfinder des Pen&Paper-Vorlage zusammen. CD Projekt hat sich also viel vorgenommen, aber wir freuen uns. Gescheitene Cyberpunk gibt's viel zu selten in Spielen. Wann der Titel erscheinen wird, steht aber leider noch nicht fest. **PET**

-Anzeige-



Leser-Charts Oktober

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(17)	Guild Wars 2
3	(2)	The Elder Scrolls: Skyrim
4	(3)	Diablo 3
5	NEU	Borderlands 2
6	(7)	World of Tanks
7	(5)	Mass Effect 3
8	(6)	Darksiders 2
9	(4)	Anno 2070
10	(9)	Starcraft 2: Wings of Liberty
11	(12)	Batman: Arkham City
12	(9)	League of Legends
13	(10)	Dragon Age: Origins
14	(14)	Call of Duty: Modern Warfare 3
15	NEU	Torchlight 2
16	(20)	Fallout 3
17	WIEDER DA	Deus Ex: Human Revolution
18	NEU	Fifa 13
19	WIEDER DA	Risen: Dark Waters
20	WIEDER DA	Assassin's Creed: Revelation

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 1./2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Outlast

Entwickler: Red Barrels Publisher: – Termin: 2. Quartal 2013 Quicklink: 8098

Der Verdacht, dass man sich zwangsläufig irgendwann mit dem Thema Nervenheilanstalt auseinandersetzen muss, wenn man an Großprojekten wie **Assassin's Creed**, **Splinter Cell** oder **Uncharted** (Playstation 3) mitgewirkt hat, liegt nahe. Jedenfalls wenn man in Betracht zieht, dass sich das neue Studio Red Barrels aus Mitarbeitern zusammensetzt, die just an diesen Spielen beteiligt waren, und dass es in Red Barrels' erstem Projekt um ein Gruselabenteuer in einer Irrenanstalt geht. In **Outlast** sollen wir im Stile von **Amnesia** die Mount Massive Nervenheilanstalt erforschen. Als Reporter Miles Upshur machen wir uns mit unserer Kamera auf, um

hinter das Geheimnis des finsternen, in Trümmern liegenden Gebäudes zu kommen. Und auch wenn die in der Anstalt Verbliebenen nicht mehr viel Menschliches in sich haben, so wollen sie die Entwickler nicht als geistlose Kreaturen anlegen: »Es gibt da draußen bereits eine Menge tolle Spiele über furchterregende Monster, die Gehirne fressen. Wir wollen, dass Outlast deshalb gruselig ist, weil man weiß, dass die Feinde ihre Gehirne noch benutzen!« Vollmundige Worte. Wenn das Spiel hält, was Red Barrels verspricht, dann freuen wir uns darauf, uns im Sommer 2013 exklusiv auf dem PC in die Mount Massive Nervenheilanstalt einweisen zu lassen. **PET**



Outlast: Mit einer Kamera bewaffnet geht's im Sommer 2013 in eine geheimnisvolle Nervenheilanstalt.

Parlamentskreis Games

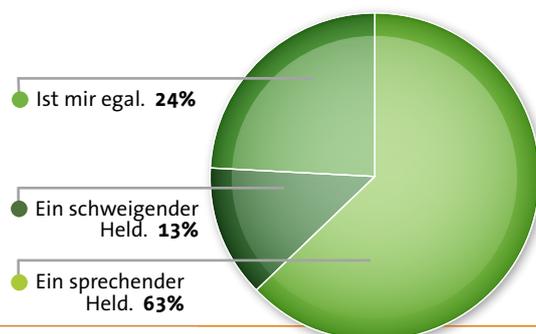
Politik und Spiele-Industrie wollen zukünftig enger zusammenarbeiten. Dafür wurde vom Deutschen Bundestag nun eigens der »Parlamentskreis Games« gegründet, der sich am 28. September das erste Mal zur konstituierenden Sitzung in Berlin zusammenfand. Gründungsinitiatoren sind die Bundestagsabgeordneten Tabea Rößner (Bündnis 90/Die Grünen), Thomas Jarzombek (CDU), Manuel Höferlin (FDP), Lars Klingbeil (SPD) und Dr. Petra Sitte (Die Linke). Teil des Kreises sind noch weitere Bundestagsabgeordnete und unter anderem Vertreter des Bundesverbands der Computerspieleindustrie (G.A.M.E.), des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), des Bundesverbands Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) sowie des europäischen Entwicklerverbands (EDGF). Mit im Boot sitzt auch **Michael Graf** als Vertreter der berichtenden Medien. Der Kreis wurde gegründet, um sich beispielsweise gemeinsam dem Thema Jugendschutz zu widmen. **PET**



Der **Parlamentskreis Games** will den Dialog zwischen Politik und Spielern verbessern.

Umfrage

»Ist Ihnen ein sprechender oder ein schweigender Held lieber?«



Ergebnis: Mit über 26.000 Stimmen darf man unsere Umfrage zu sprechenden bzw. schweigenden Spielhelden schon mal als repräsentativ bezeichnen. Und die überwiegende Mehrheit findet sprechende Helden deutlich besser. Wieso aber dann immer noch so maulfaule Typen wie dieser Corvo Attano (Dishonored) oder die Portal-Heldin Chell die Kohlen aus dem Feuer holen, ist uns rätselhaft. Die Bindung zu einem Charakter wird deutlich größer, wenn der eben nicht nur Maulaffen feil hält, sondern auch mal einen gescheiterten Satz fallen lässt.

Quelle: GameStar.de, Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

HITMAN™

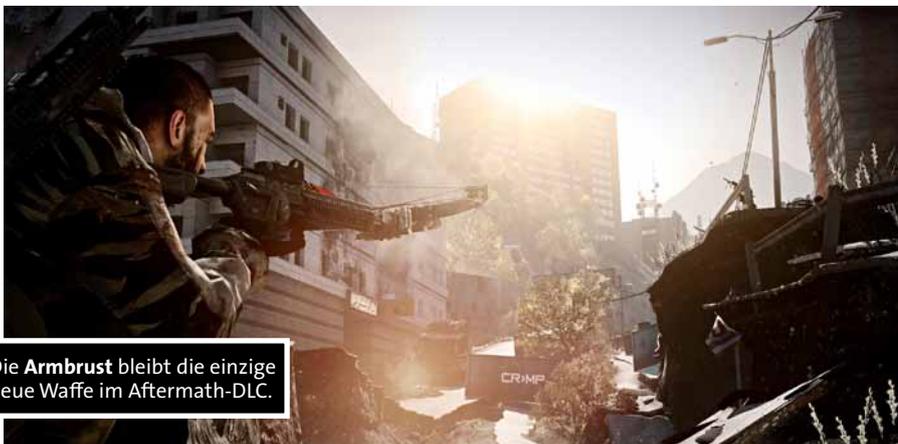
ABSOLUTION

100%
UNCUT



20. NOVEMBER 2012

HITMAN.COM



Die **Armbrust** bleibt die einzige neue Waffe im Aftermath-DLC.

Battlefield 3 Aftermath

Entwickler: DICE Publisher: EA Games Termin: 18. Dezember 2012 Quicklink: 7279

Wer die Singleplayer-Kampagne von **Battlefield 3** gespielt hat, dürfte sich gut an die Szene erinnern: Wir kämpfen irgendwo in einer Stadt im Iran, als plötzlich ein Erdbeben die Straßen aufreißt und Häuser zusammenstürzen lässt. An den Ort dieses Unglücks schickt DICE uns im Dezember im neuen Multiplayer-DLC **Aftermath**, in dem wir in die Rollen der überlebenden Soldaten schlüpfen. DICE hat die Charaktermodelle dafür extra angepasst, wir laufen jetzt dreckig und verschmiert durch die völlig zerstörten Straßen. Diesen **Aftermath**-Look haben auch die neuen Fahrzeuge spendiert bekommen. Die sehen nämlich aus, als wären sie behelfsmäßig von den überlebenden Soldaten gepanzert worden, mit dem Schrott, der nach so einem Erdbeben überall herumliegt. Das Gleiche gilt für die neue Armbrust, die aus einem demontierten Sturmgewehr und einigen Metallteilen zusammengesetzt ist. Für einen improvisierten Eigenbau verursacht sie dafür ganz schön viel Schaden, braucht aber auch lange zum Nachladen. Einen neuen Modus spendiert das DLC auch. Der »Scavenger«-Modus lehnt sich an Conquest an, wir müssen also immer noch Flaggen erobern. Allerdings starten wir nur mit einer Pistole und wenig Munition bewaffnet und müssen im Level versteckte Waffenkits finden, in denen mehr Munition und eine Primärwaffe stecken. **MW**

Star Wars The Old Republic

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: 20. Dezember 2011 Quicklink: 7193

Gute Nachricht für Solisten: Wenn bei **The Old Republic** im Spätherbst ein Free2Play-Modell eingeführt wird, werden alle Story-Missionen bis zur Maximalstufe 50 kostenlos spielbar sein. Dafür müssen Gratis-Nutzer mit einer Reihe von Einschränkungen in anderen Belangen leben. Unter anderem können wir bei der Charakterstellung nur aus den drei Rassen Mensch, Zabrak und Cyborg wählen. Außerdem dürfen wir keine Operationen sowie nur je drei PvP-Kriegsgebiete und Weltraummissionen pro Woche spielen. Zudem werfen Flashpoints nach dem dritten Mal nur noch reduzierte Belohnungen ab. Wer das »komplette« Spiel will, der investiert echtes Geld in die neue Kartellmünzen-Währung und holt sich damit einen Wochenpass. Für dauerhaft unbegrenzten Zugriff gibt es auch weiterhin das klassische Abonnement, jetzt inklusive Kartellmünzen für jeden bisher und zukünftig bezahlten Monat. Diese können wir in kosmetische Gimmicks oder Komfortfunktionen wie Erfahrungsschübe investieren, welche ebenfalls im Kartell-Shop angeboten werden sollen. **MA**



Star Wars: The Old Republic: Nach dem neuen Zahlungsmodell sollen Spieler selbst bestimmen, welche Inhalte ihnen Geld wert sind.

Nobody's perfekt

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de



Hinfort mit dem Präteritum! Bevor jetzt ein aufgebrachter Germanist mit seinem Duden nach mir wirft und wissen will, warum ich die Existenz dieser unschuldigen Vergangenheitsform bedrohe, will ich ein kleines Experiment versuchen. Sagen Sie die folgende Dialogzeile doch mal laut und ohne sich dabei wie ein Trottel vorzukommen: »Du lebst! Ich fürchtete schon, du wärest verloren!« Klappt nicht? Ganz genau. So redet nämlich kein Mensch – jedenfalls kein mir bekannter. Bloß in Spielen, da reden alle so. »Ich fragte ihn, aber ich erhielt keine Antwort«, ließ mich neulich ein NPC wissen, und ich dachte: Diesen Satz kann man vielleicht schreiben – aber man kann ihn nicht sagen. Wenigstens nicht glaubwürdig und nicht im Deutschen, das aus dem eigentlich korrekten Präteritum in der gesprochenen Sprache (fast) immer das Perfekt macht, also »ich habe ihn gefragt«. Warum ich das schlimm finde? Weil ich nicht in eine Welt eintauchen kann, in der die Leute reden, als hätten sie einen Stock im Hintern. Bei einem Rollenspiel lasse ich mir diese schwülstige Ausdrucksweise ja gefallen, aber in einem modernen Szenario ist sie ein Atmosphäre-GAU. Deshalb rufe ich den Übersetzern dieses Landes zu: Hinfort mit dem Präteritum! Lasst NPCs endlich so sprechen, wie echte Menschen eben sprechen – und übersetzt nicht stur aus dem Englischen. Da reden die Leute tatsächlich so. Hier nicht.

Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Fifa 13
2	NEU	WoW: Mists of Pandaria
3	NEU	XCOM: Enemy Unknown
4	NEU	Dishonored
5	(1)	Guild Wars 2
6	NEU	Borderlands 2 (Saturn Edition)
7	NEU	Anno 2070: Die Tiefsee
8	(3)	Diablo 3
9	(2)	Die Sims 3: Supernatural
10	(4)	Battlefield 3 (Premium Edition)
11	(7)	Die Sims 3
12	(11)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
13	NEU	Borderlands 2
14	(8)	Battlefield 3
15	(12)	Anno 2070 (Limited Edition)
16	NEU	Pro Evolution Soccer 2013
17	WIEDER DA	Battlefield 3
18	NEU	NBA 2K13
19	NEU	Euro Truck Simulator 2
20	NEU	F1 2012

Quelle: 20. Oktober 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Planetside 2

Entwickler: SOE Publisher: SOE Termin: 20. November 2012 Quicklink: 7938

Die aktuell großen Multiplayer-Shooter spielen in der nahen Vergangenheit oder der nahen Zukunft. **Planetside 2** wird das ändern, es spielt in der fernen Zukunft und zwar auf so riesigen Schlachtfeldern, dass **Battlefield 3** vor Neid erblasst. Derzeit existieren zwei Kontinente, auf denen man zu Fuß von einer Seite auf die andere bestimmt ein gutes Stündchen unterwegs ist. Und mit irdischer Militärtechnik haben die Kämpfe ebenfalls wenig zu tun. Trotzdem stehen uns natürlich Zukunfts-Varianten von Fahr- und Flugzeugen zur Verfügung, darunter leichte und schwere Panzer, Jagdflugzeuge und Bomber. Das

Mit einer langen Panzerkolonne rollen wir Richtung Feind. Ein Anblick, den Planetside 2 oft bietet.



spannende an **Planetside 2** ist aber, dass die Schlacht niemals endet. Es gibt keine Runden, sondern ein persistentes Schlachtfeld, auf dem sich die Frontlinie ständig verschiebt. Weil das Spiel auf ein Free2Play-Modell setzt, darf es jeder einmal ausprobieren. Sämtliche spielentscheidenden Inhalte wie neue Waffen lassen sich gegen im Spiel verdiente Währung freischalten, nur Kosmetik wie neue Tarn-Skins bleiben zahlenden Spielern vorbehalten. **MW**

Stars of Barathrum

Entwickler: Valve Publisher: – Termin: – Quicklink: 8099

Arbeitet Valve an einem neuen Weltraum-Spiel? Fan-Fotos von einem Studio-Besuch bei den Entwicklern und das Showreel eines ehemaligen Mitarbeiters lieferten bereits vor einiger Zeit erste Hinweise auf das Projekt mit dem Arbeitstitel **Stars of Barathrum**. Jetzt brodelt die Gerüchteküche mit neuen Informationen und Bildern aus einer vermeintlichen Insider-Quelle. In der Tradition von Titeln wie **Privatier** und **Freelancer** soll **Stars of Barathrum** dem Spieler ein riesiges Universum zur freien Erkundung eröffnen. Angeblich können wir das All wahlweise in kleinen Raumschiffen oder riesigen Kreuzern bereisen und unseren eigenen Weg durch das Spiel gehen. Schenkt man den Gerüchten Glauben, steckt Valve derzeit eine Menge Aufwand in die neue Marke. Eine offizielle Bestätigung gibt es bislang aber nicht. **MA**

Erste Konzeptbilder zeigen verschiedene Raumschiffmodelle.



Veteranen-Exodus

Was anfangs ein schnell dementiertes Gerücht war, hat sich inzwischen als Wahrheit herausgestellt: Die Bioware-Gründer Greg Zeschuk und Ray Muzyka haben ihr Studio und somit auch den Mutterkonzern Electronic Arts verlassen. Beide geben als Grund an, dass sie neue Herausforderungen außerhalb der Spieleindustrie brauchen. Während noch nicht klar ist, womit sich Muzyka in Zukunft beschäftigt, hat Zeschuk schon klare Ansagen gemacht. Er will sich aufs Bier stürzen! Oder besser gesagt auf seine Web-Show »The Beer Diaries«, in der er Brauereien besucht und dort Interviews führt. Zu den Vermutungen, dass die beiden Veteranen Bioware verlassen haben, weil die letzten Bioware-Spiele auf massive Kritik gestoßen sind, hat sich bisher niemand geäußert. Einen prominenten Abgang muss auch Epic Games verzeichnen. Cliff Bleszinki, der maßgeblich für Marken wie **Unreal Tournament** und **Gears of War** verantwortlich war, gönnt sich eine nicht näher definierte Auszeit: »Ich habe



Ray Muzyka (links) und Greg Zeschuk haben Bioware verlassen.



Cliff Bleszinki sagte Adieu zu Epic Games.

das hier gemacht, seit ich ein Teenager war, und abgesehen von meiner einjährigen Auszeit pausenlos gearbeitet. Ich bin im wahrsten Sinne des Wortes in dieser Branche aufgewachsen. Und jetzt, wo ich erwachsen bin, ist es Zeit für eine dringend nötige Pause.« **PET**

Zurück in die Zukunft

Michael Graf
Mitglied
der Chefredaktion
micha@gamestar.de



Neulich hat mich der Messias besucht. Mit dem Taxi. Man kann ja nicht immer vom Himmel herabfahren – erst recht nicht, wenn man sich zum Ziel gesetzt hat, überhaupt erst mal hoch zu kommen in den Himmel. Genauer gesagt ins All, und zwar in einem Genre, das jahrelang als töter galt als der gemeine Mantawitz: die Weltraum-Simulationen. Der Messias heißt Chris Roberts, hat mit Wing Commander eine der Lieblingsserien meiner Kindheit erschaffen und träumt heute von Star Citizen, einem Weltraum-Schönling, der das Genre endlich wiederbeleben soll. Und damit nicht genug, wenige Tage nach Chris' Besuch sickern Bilder von Stars of Barathrum ins Netz, angeblich ein Weltraum-Projekt von Valve. Auch Minecraft-Notch feilt mit Ox10c an einer Art Weltraum-Simulation, überdies kommt bald X: Rebirth, selbst auf Kickstarter wurden mehrere Weltraum-Titel finanziert, darunter Starlight Inception, an dem ein ehemaliger X-Wing-Designer arbeitet. Doch auch wenn ich nun am liebsten Dankesgebete in Richtung aller religiösen Zentren schicken würde – noch bin ich nicht überzeugt, dass das Genre wieder aufsteht. Ja, die Weltraum-Leiche zuckt. Aber sie ging damals nicht an schlechten Spielen zugrunde, sondern an miserablen Verkaufszahlen, selbst das großartige Freespace 2 lag wie Blei in den Regalen. Bleibt abzuwarten, ob das Interesse angesichts der Erfolge von Online-Titeln wie Eve Online (rund 400.000 Abonnenten) und Battlestar Galactica (über 13 Millionen registrierte Spieler) wieder zugenommen hat. Sonst wird selbst der Messias wenig ausrichten können.

Zitat des Monats

»Ich finde
Gordon Freeman
unheimlich!«

Dishonored-Schreiber Austin Grossman kann mit dem ewig schweigenden Wissenschaftler aus Half-Life nichts anfangen, seinen eigenen stummen Protagonisten Corvo hält er dank der persönlicheren Geschichte für viel fesselnder. Wir allerdings erkennen keinen großen Unterschied zwischen den beiden.