

Spiele & Szene

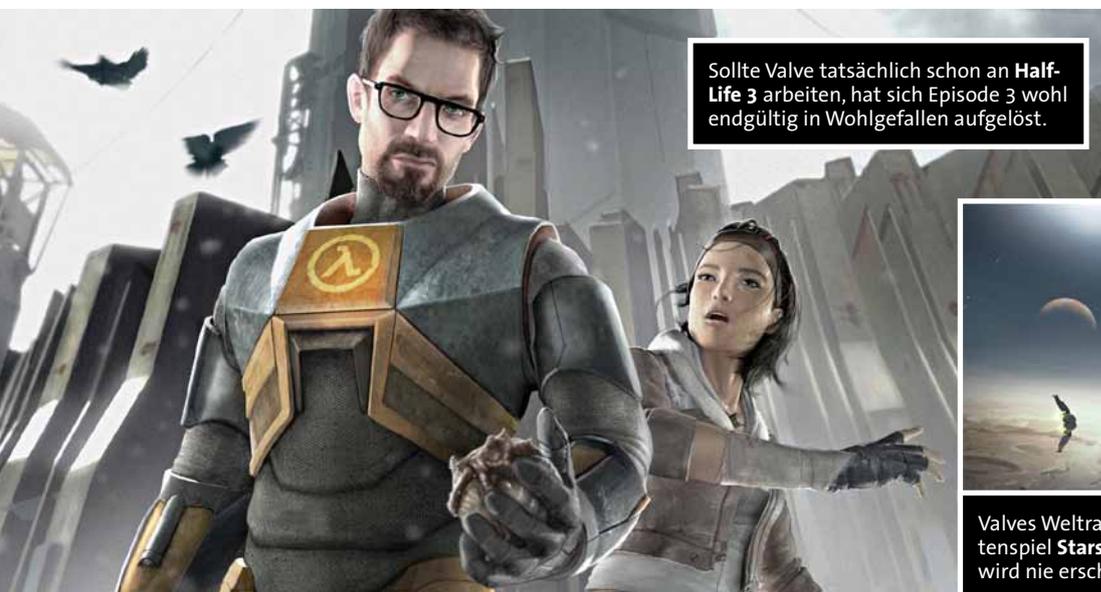
News

Half-Life 3

Entwickler: Valve Publisher: – Termin: 2015 Quicklink: 8132

So bringt man einen Firmenchef zum Reden: Fans schauten zu Gabe Newells Geburtstag bei Valve vorbei und schenken ihm einen **Team Fortress**-Helm. Im Gegenzug bestätigte er die Entwicklung einer neuen Source Engine und ließ Hinweise auf **Half-Life 3** fallen. Bislang setzte Valve darauf, die alte Source Engine mit jedem kommenden Spiel schrittweise aufzubohren. Laut Newell laufen nun jedoch schon seit einer ganzen Weile die Arbeiten an einem komplett neuen Technikgerüst. Um das vorstellen zu können, bräuhete es aber selbstredend das geeignete Spiel. Und zufälligerweise entsteht bei Valve derzeit sogar ein geeigneter Kandidat: **Ricochet 2**. Moment, **Ricochet**? Dabei handelt es sich um eine Multiplayer-Mod für das erste **Half-Life**, in der Spieler über Plattformen sprangen und sich gegenseitig mit Disküssen beharkten, um ihre Kontrahenten in

den Abgrund zu stoßen. Das mittelmäßige Machwerk gilt als das einzige Spiel, das Newell am liebsten niemals entwickelt hätte. Ein Nachfolger ist da kaum wahrscheinlich, aber Newell benutzte den Namen **Ricochet 2** in der Vergangenheit schon häufiger als scherzhaftes Synonym für **Half-Life 3**. Eine klare Bestätigung sieht zwar anders aus, zumal in dem Video-Mitschnitt des Gesprächs die Tonqualität sehr zu wünschen übrig lässt. Newells Äußerungen legen aber immerhin die Vermutung nahe, dass bei Valve momentan **Half-Life 3** als Debütspiel der Source Engine 2 entsteht. Bereits seit einigen Monaten kursieren Gerüchte, dass der dritte Serienteil im Laufe der Entwicklung als Open-World-Titel neu ausgerichtet worden ist und sich stärker auf Rätsel und sogar Quests konzentrieren soll. An anderer Stelle musste Newell den Gerüchteköchen dafür eine Absage erteilen: Das Weltraum-Rollenspiel **Stars of Barathrum** existierte zwar tatsächlich, hieß in Wirklichkeit **Stars of Blood** und sollte sich um Piraterie im All drehen. Inzwischen sei das Projekt aber eingestampft worden. **MA**



Sollte Valve tatsächlich schon an **Half-Life 3** arbeiten, hat sich Episode 3 wohl endgültig in Wohlgefallen aufgelöst.



Valves Weltraum-Piratenrollenspiel **Stars of Blood** wird nie erscheinen.

News-Ticker

+++ **Diablo 3**: Anfang November hat Blizzard offiziell bestätigt, dass Addon-Pläne für das Action-Rollenspiel vorliegen. Wenig überraschend dabei: Einen Erscheinungstermin gibt es bislang noch nicht. +++ **Mortal Kombat**: Nach Aussagen des Warner-Bros.-Geschäftsführers Lance Solan ist bereits eine Neuverfilmung des Prügelspiels in Arbeit. Budget: rund 50 Millionen Dollar. +++ **Dreamfall Chapters**: der Entwickler Funcom gab bekannt, dass sich der Nachfolger des Point&Click-Adventures in der Vorproduktion befindet. In Kürze soll es erste Infos geben. +++ **Aliens: Colonial Marines**: Der Horror-Shooter hat von der USK die Einstufung »keine Jugendfreigabe« erhalten und darf hierzulande ungekürzt erscheinen. +++ **LucasArts**: Nach der Übernahme durch Disney will sich das Entwicklerstudio künftig verstärkt auf Social- und Mobile-Games konzentrieren. Konkrete Spiele hat das Unternehmen aber noch nicht genannt.

Battlefield 4

Entwickler: Digital Illusions Publisher: Electronic Arts Termin: 2013 Quicklink: 8133

Über **Battlefield 4** gab es bisher wenig zu berichten. Fest steht, dass der neueste Teil der Shooter-Reihe erneut in der Gegenwart angesiedelt ist. Außerdem hat Dice in einer Twitter-Meldung bestätigt, dass der Start der Beta-Fassung im Herbst 2013 stattfinden soll. Doch jetzt wird's spannend: Internetgerüchten zufolge soll ein chinesisches EA-Team nach der Präsentation einer Alpha-Version von **Battlefield 4** ein wenig aus dem Nähkästchen geplaudert haben. So soll neben Amerikanern und Russen auch China als spielbare Nation zur Verfügung stehen. Angeblich feiert auch der aus **Battlefield 2** bekannte Commander sein Comeback. Da es noch keine offizielle Stellungnahme seitens Electronic Arts gibt, sind diese Informationen natürlich mit Vorsicht zu genießen. Die Rückkehr des Commanders würden wir uns jedenfalls wünschen. **FH**



Ob der vierte Teil der Reihe mit seinem möglichen Release Ende 2013 wesentlich besser aussehen wird als **Battlefield 3**, bleibt abzuwarten.



Anno-Veteranen dürften sich beim Grafikstil der **Online-Variante** sofort zuhause fühlen.

Anno Online

Entwickler: Blue Byte Publisher: Ubisoft Termin: 4. Quartal 2012 Quicklink: 8130 **Anno** als Spiel

für zwischendurch, kann das funktionieren? Gut, verglichen mit den Vollpreis-Komplexitätsmonstern ist die Online-Variante gerade mal ein Pausensnack. Dass der trotzdem schmeckt, konnten wir beim Spielen der geschlossenen Beta feststellen. Grafisch muss sich der Titel selbst vor den schönsten Browser-Konkurrenten nicht verstecken, transportiert er doch den detailverliebten Stil von **Anno 1404** in stilvolles 2D. Auch die Spielmechanik bleibt den Wurzeln treu: Wir ziehen eine Inselsiedlung hoch und verwalten stetig aufwändigere Produktionsketten, um unsere Bürger bei Laune zu halten und wohlhabendere Einwohner anzulocken. Typisch für das Browser-Genre spielen wir **Anno Online** aber nicht lange am Stück, sondern immer mal wieder

für wenige Minuten. Das liegt an der Ressourcenproduktion, die ohne Echtgeld-Zuschüsse reichlich langsam vonstatten geht und zu regelmäßigen Spielpausen zwingt. Trotzdem stimmt der Anspruch; eine funktionierende Siedlung erfordert umsichtige Planung. Auch wenn uns derzeit noch Handel und Mitspielerkontakt fehlen, hat **Anno Online** selbst für Browsermuffel enormes Potenzial. **MA**

LC-POWER

GOLD SERIES

80
PLUS
GOLD

LC9450 V2.3 mit 400W

LC9550 V2.3 mit 500W

LC9650 V2.3 mit 600W

- * **80 PLUS® GOLD-zertifiziert**
- * **sehr hohe Effizienz von bis zu 90,36%***
- * **135mm-Lüfter**
- * **Aktiv-PFC**
- * **umfangreiche Sicherheitsschaltkreise: OVP, OCP, OPP, OTP, SCP & UVP**

Weitere Ausstattungsmerkmale*:

- * **Zwei unabhängige 12V-Leitungen**
- * **bis zu 2x PCI-E 6+2-Pin, 6x SATA, 2x PATA, 1x FDD**

(*abhängig vom Netzteilmodell)



LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

www.lc-power.com

Find us on Facebook



Gut zu hören

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de



Dies ist eine Liebeserklärung. Eine Liebeserklärung an Musik in Spielen. Zu mindest an Musik, wie sie sein sollte. Denn in der Regel wird sie – egal in welchem Genre – lediglich dazu eingesetzt, im Hintergrund vor sich hinzududeln, ohne dass ich sie wirklich wahrnehme. Eine verschenkte Chance. Denn ebenso wie Bilder können auch Melodien starke Gefühle erzeugen und dazu beitragen, eine Geschichte zu erzählen. So machen es Filme schon seit über einem Jahrhundert. Doch warum tun sich Spieleentwickler so schwer, musikalische Mittel passend einzusetzen? Gerade bei linearen, skriptgetriebenen oder story-lastigen Titeln hätte man durch den richtigen Einsatz von Musik einen enormen kreativen Hebel in der Hand. Bioware etwa setzt den bereits in Ansätzen ein; die Musik im emotionsgeladenen Finale von **Mass Effect 2** kann ich noch heute auswendig nachpfeifen. Auch der Playstation-exklusive »Spielfilm« **Heavy Rain** sowie das Indie-Kleinod **Bastion** zeigen eindrucksvoll, was mit Musik möglich ist. Es reicht einfach nicht, mit Star-Komponisten wie Hans Zimmer zu werben, wie es Electronic Arts bei **Crysis 2** gemacht hat und sie – wie in diesem Fall – nur ein einziges Thema schreiben zu lassen. Stattdessen wäre es sinnvoller, die Musiker stärker in die Entwicklung miteinzubeziehen, damit sie ihr Talent tatsächlich effektiv einsetzen können.

Verkaufs-Charts November



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Fußball Manager 13
2	NEU	Need for Speed: Most Wanted
3	NEU	Landwirtschafts-Simulator 2013
4	(5)	Guild Wars 2
5	(8)	Diablo 3
6	NEU	Torchlight 2
7	NEU	Medal of Honor: Warfighter
8	(2)	WoW: Mists of Pandaria
9	(1)	Fifa 13
10	(4)	Dishonored
11	(3)	XCOM: Enemy Unknown
12	(10)	Battlefield 3 (Premium Edition)
13	(19)	Euro Truck Simulator 2
14	(11)	Die Sims 3
15	(12)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
16	WIEDER DA	Modern Warfare 3
17	NEU	Assassin's Creed (Ezio-Trilogie)
18	(15)	Anno 2070 (Limited Edition)
19	(7)	Anno 2070: Die Tiefsee
20	(13)	Borderlands 2

Quelle: 10. November 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Mass Effect 4

Entwickler: Bioware Montréal **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 2014 **Quicklink:** 8126

Mit Commander Shepard ist Bioware fertig, aber mit **Mass Effect** noch lange nicht. Unter der Regie von Serienlenker Casey Hudson kommt der vierte Teil von Bioware Montréal, den Machern des Mehrspielermodus von **Mass Effect 3**. Das Spiel soll auf der Frostbite Engine 2 basieren und für die Serie neue Wege gehen: Der Held etwa wird kein Soldat wie Shepard mehr sein, sondern eine neue Perspektive auf das bekannte Universum eröffnen. Serienmarkenzeichen wie die Erkundung einer lebendigen Galaxie und die cineastische Erzählweise wollen die Entwickler aber beibehalten. Dazu gehört auch die Möglichkeit, Spielstände aus dem Vorgänger zu importieren und so unsere bisherigen Entscheidungen weiterzutragen. Die Fans will Hudson von Anfang an einbinden, über Twitter hat er bereits um Wünsche und Ideen gebeten. Vermutlich, um Entrüstungstürmen wie beim dritten Teil vorzubeugen. **MA**



Das Team von Bioware Montréal befindet sich in der frühen Designphase für **Mass Effect 4**.

The War Z

Entwickler: Hammerpoint **Publisher:** Arktos Entertainment **Termin:** 4. Quartal 2012 **Quicklink:** 8125

Obwohl der Beta-Start von **The War Z** auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, konnten wir uns in der Alpha-Version schon einen umfassenden Überblick zum aktuellen Stand des Zombie-MMOs verschaffen. Besonders begeistert sind wir allerdings nicht. Wer die berühmte **Arma 2-Mod DayZ** kennt, weiß, worum es in **The War Z** geht: Wir sind einer von wenigen Überlebenden einer Zombie-Apokalypse; ehemals belebte Städte und Dörfer sind nun von den Untoten bevölkert. Um nicht zu verhungern oder zu verdursten und um uns gegen Zombies oder andere menschliche Überlebende wehren zu können, müssen wir allerdings genau dort hin, um Ausrüstung zu sammeln. Im Gegensatz zu **DayZ** spielt sich **The War Z** aber wie ein **Call of Duty**, von realistischem Waffenverhalten fehlt jede Spur. Was ja nicht automatisch stört. Jedoch nervt es, wie unbalanciert das Spiel derzeit noch ist. Bis zur Beta-Phase muss sich noch einiges tun. **MW**



Auf der Suche nach Ausrüstung bekommen wir es mit den wandelnden Toten zu tun.



Activision Blizzard angeklagt

In den USA ist eine Sammelklage gegen Activision Blizzard eingereicht worden, in der es um Spiele geht, die mit dem Battle.net verknüpft sind, etwa **Starcraft 2** oder **Diablo 3**. Die Klage dreht sich um die – nach Meinung der Kläger – unzureichende Kontensicherheit. Es werde von Herstellerseite kaum etwas dafür getan, die Sicherheit vor Hackern zu verbessern. Und das ganz bewusst, denn so könnten Security-Produkte wie etwa der Battle.net-Authenticator an den Mann gebracht werden. Mehr als 26 Millionen US-Dollar soll Activision Blizzard so zusätzlich erwirtschaftet haben. Die Kläger fordern Schadensersatz sowie Schritte von Activision Blizzard, den Spielern nach dem Kauf des eigentlichen Programms keine zusätzlichen Kosten mehr aufzubrummen. Das Unternehmen kündigte bereits an, »sich mit allen zur Verfügung stehenden juristischen Mitteln gegen die Klage zu wehren«. In einer Stellungnahme heißt es, die Aussagen der Kläger seien unbegründet und würden in keiner Weise den Tatsachen entsprechen. Wann der Fall verhandelt wird, steht noch nicht fest. **DM**

MechWarrior Online

Entwickler: Piranha Games Publisher: – Termin: 1. Quartal 2013 Quicklink: 8127

Seit kurzem läuft der clientbasierte Free2Play-Titel **MechWarrior Online** in der Open Beta – wir laufen mit und sind begeistert. Die Beta konzentriert sich momentan zwar nur auf die Gefechte zwischen zwei Teams mit je acht Mechs, die im Assault-Modus entweder alle feindlichen Kampfmaschinen ausschalten oder ihre Basis erobern müssen. Doch allein schon dieser bisher einzige Modus ist extrem spannend, weil das taktische Zusammenspiel der zweibeinigen Kampfkolosse so gut funktioniert. Vier Gratis-Mechs in vier Klassen stehen anfangs zur Auswahl; wer echtes Geld investiert (ab umgerechnet 2,12 Euro) oder durch Kampfeinsätze viel Gratis-Spielwährung sammelt, der kann sich bessere Mechs kaufen, um- und ausbauen. Das ist vor allem deswegen wichtig, weil die Einsätze auf völlig unterschiedlichen Welten spielen: Auf heißen Planeten überhitzen die Maschinen schnell, bei Gefechten im Schneetreiben können Sie

mehr zwar Waffen einsetzen, haben aber Sichtprobleme – da hilft die Thermalsicht. **MD**



Teamplay: Wir feuern kurz vor der Überhitzung auf den **Atlas-Mech** vor uns, der Kollege hinten schießt ihm in den Rücken.

8 Millionen



Mal hat sich Markus Perssons Klötzchen-Baukasten Minecraft bis jetzt verkauft.

-Anzeige-

ALIENS

COLONIAL MARINES



Die Wii U™-Verpackung befindet sich noch in der Entwicklung und unterliegt Änderungen.

100% UNCUT

BEKÄMPFE DEINE ANGST

VERÖFFENTLICHUNGSDATUM
12.02.2013

gearbox. GAMES SEGA®

Schurkenmonat

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Es ist ja nicht so, dass Entwickler gescheitertes Heldenesign aus dem Ärmel schütteln würden. Bedauernd wert wenige Studios erschaffen für noch weniger Spiele Protagonisten, die nicht nur der Typ mit der Knarre sind, sondern uns wegen ihrer Persönlichkeit im Gedächtnis bleiben. Noch schwieriger als Helden scheinen aber die Gegenspieler, also die Schurken zu sein. Im Regelfall sind das nämlich nur irgendwelche finsternen, gesichtslosen Gestalten, die im Hintergrund Schlimmes planen oder schon veranstalten (natürlich mit russischem Akzent). Der November 2012 hält dagegen, er wird von mir in Zukunft nur noch als »Der Schurkenmonat« gefeiert. Vaas und Menendez, doofe Namen, tolle Figuren. Vaas, Antagonist in Far Cry 3, ist wie der Joker in den Batman-Geschichten, nur ohne weiße Pampe im Gesicht, aber mindestens genau so unterhaltsam, abstoßend und gleichzeitig faszinierend. Menendez, Schurke in Call of Duty: Black Ops 2, hingegen ist nicht durchgeknallt, er hat verflixt gute Gründe, Schurke zu sein. Ich kann ihn tatsächlich irgendwie verstehen. Obendrein bleiben Vaas und Menendez keine Randnotizen, die am Anfang und am Ende nur kurze Gastauftritte haben; sie sind als zentrale, wichtige und glaubwürdige Figuren angelegt. Wenn's mehr von Vaas' und Menendez' Sorte gäbe, gäb's auch deutlich mehr sehr gute Spiele. Da bin ich mir hundertprozentig sicher.

Firefall

Entwickler: Red 5 Studios Publisher: – Termin: 1. Halbjahr 2013 Quicklink: 7031

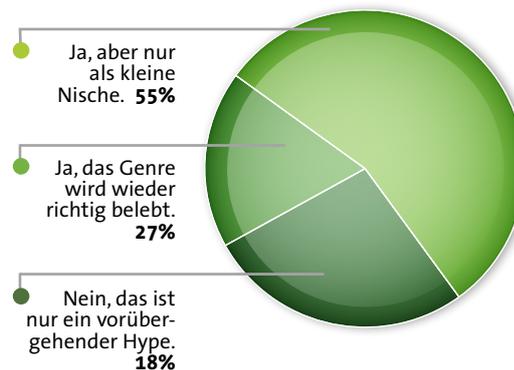
Beim Blick auf das Bild könnte man fast meinen, wir wären in **Borderlands 2** unterwegs. Doch abgesehen von seiner Cell-Shading-Optik hat **Firefall** wenig mit Gearbox' Rollenspiel-Shooter gemein. Das Free2Play-Actionspiel, das derzeit bei den Red 5 Studios entsteht, will die Merkmale eines MMOs mit denen eines Multiplayer-Shooters kreuzen. Soll heißen: Neben PvP-Schlachten gibt's eine frei begehbare PvE-Welt, die wir nach Lust und Laune erkunden können. Fünf Klassen, vom typischen Sturmsoldaten bis zum Scharfschützen, stehen dabei zur Auswahl. Durch Erfahrungspunkte, die wir sowohl im PvE als auch im PvP sammeln, können wir unseren Charakter über einen Talentbaum individualisieren. Derzeit mangelt es dem PvE-Modus aber noch an Abwechslung. Die Einführungsquests sind schnell erledigt, und die lokalen Events wiederholen sich zu oft. Sollte Red 5 diese Probleme bis zum Release beheben, könnte **Firefall** durchaus für kurzweiliges und vor allem kostenloses Ballervergnügen sorgen. **FH**



Im PvE-Modus ballern wir vor allem auf tierische Gegner wie diesen **Peitschenschwanzdrescher**.

Umfrage

»Glauben Sie an die Rückkehr der Weltraum-Simulationen?«



Ergebnis: Aktuelle Kickstarter-Projekte wie Chris Roberts' Star Citizen sowie der anhaltende Erfolg des All-MMOs Eve Online lassen einen Großteil unserer Leser daran glauben, dass Weltraum-Simulationen demnächst ihr Revival erleben. Zumindest in gewissem Maße. Mehr als die Hälfte der Teilnehmer ist nämlich der Meinung, dass derartige Spiele nach wie vor ein Nischendasein fristen und große kommerzielle Erfolge eher die Ausnahme, denn die Regel sein werden. Die Umfrage fand allerdings statt, noch bevor David Braben Elite 4: Dangerous angekündigt hat. Ob das etwas am Stimmenverhältnis geändert hätte, wagen wir allerdings zu bezweifeln

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

Leser-Charts November

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

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 12/2012, Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Sieben Warfighter-Berater bestraft

Schweigen ist Gold. Daran hätten sich wohl auch sieben Navy-SEAL-Soldaten halten sollen. Laut eines CBS-Berichts haben die Burschen nämlich als Berater für Electronic Arts während der Entwicklung von **Medal of Honor: Warfighter** geheime Informationen an den Publisher weitergegeben. Prompt wurden nun Disziplinarmaßnahmen gegen die Plappermäuler ergriffen. Die Strafe: eine zweimonatige Soldkürzung sowie ein Eintrag in der Dienstakte, der nicht nur Beförderungen erschwert, sondern den weiteren Dienst bei den Navy SEALs fast unmöglich machen soll. Welche vertraulichen Daten genau preisgegeben wurden, ist nicht bekannt. Bereits im Vorfeld der **Warfighter**-Veröffentlichung hatte EA damit geworben, dass echte Elitesoldaten an der Entwicklung beteiligt waren, um die Glaubwürdigkeit zu erhöhen. Wenn man sich den Realismus in Danger Closes Shooter jedoch ansieht, könnte man eher denken, die Soldaten hätten lediglich den Speiseplan der SEALs-Kantine verraten. **FH**



Ihre Beratertätigkeit für **Warfighter** könnte sieben Elite-Soldaten nun ihre berufliche Zukunft kosten.