

Spiele & Szene

News

THQ zerschlagen

Wer hat was gekauft?

Wie wir im großen Report »Die THQ-Story« im letzten Heft bereits angedeutet haben, standen die Chancen für eine Übernahme des insolventen Publishers durch die Investment-Firma Clearlake eher schlecht, vielmehr sah es so aus, als würde THQ in Einzelteilen an die Meistbietenden verkauft werden. Das ist inzwischen in einer mehrstündigen Auktion geschehen. Wer was zu welchem Preis gekauft hat, lesen Sie im Folgenden. **PET**

Das meiste Geld investierte der deutsche Publisher **Koch Media**. Die Firma kaufte nicht nur das Studio Volition und seine Marken (etwa **Saints Row**), sondern auch die Rechte an den **Metro**-Spielen. Für Ersteres hat Koch 22,3 Millionen Dollar geboten, Letzteres kostete 5,9 Millionen. Die Veröffentlichung des für März geplanten **Metro: Last Light** wird sich durch die Übernahme leicht verzögern.

Die zweitgrößte Summe hat **Sega** mit 26,6 Millionen Dollar auf den Tisch gelegt und sich damit den Entwickler Relic Entertainment ersteigert. Relic arbeitet aktuell am Echtzeit-Strategiespiel **Company of Heroes 2**, für das ein Release im kommenden März angesetzt war. Die Veröffentlichung des Spiels dürfte sich aber nun mindestens um mehrere Wochen verschieben. Relics Marke **Homeworld** ist nicht in diesem Deal enthalten und wird zu einem späteren Zeitpunkt veräußert. Hoffentlich auch an Sega, damit Relic auch den dritten Teil selbst produzieren kann.

Take-Two (2K Games, Rockstar) sicherte sich für 10,9 Millionen Dollar die Rechte an **Evolve**, dem neuen Spiel der **Left 4 Dead**-Macher Turtle Rock. Außerdem ging die WWE-Lizenz in einem Nachklapp an Take-Two, allerdings ohne dass der Publisher die noch ausstehenden 45 Millionen Dollar Lizenzgebühren an den Wrestling-Verband entrichten musste. Lediglich die fast schon als symbolisch zu bezeichnende Summe von 650.000 Dollar wurde an die WWE gezahlt.

Wie schon vermutet schnappte sich **Ubisoft** das erst 2011 gegründete Studio THQ Montreal und zwar für die Spottsumme von 2,5 Millionen Dollar. THQ Montreal arbeitet unter dem **Assassin's Creed**-Erfinder Patrice Désilets an den beiden Spielen **1666** und **Underdog**. Wie Désilets damit umgeht, dass er nun wieder bei Ubisoft angestellt ist, obwohl er die Firma 2010 im Streit verlassen hat, bleibt abzuwarten.

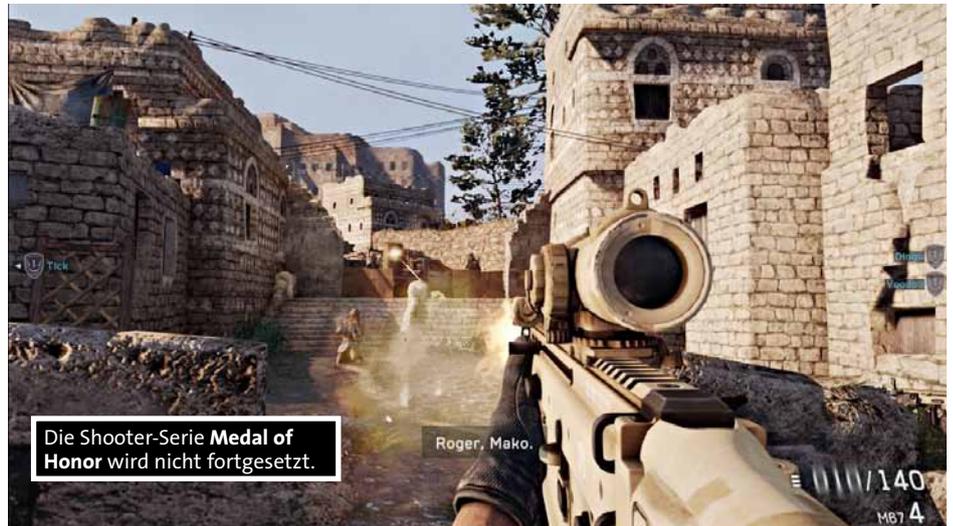
Und noch ein THQ-Teil in deutscher Hand: **Crytek** ersteigerte für 544.000 Dollar die Rechte an der Marke **Homefront**. Kein Wunder, arbeitete Crytek Nottingham doch schon seit Ende 2011 an **Homefront 2**. Vigil Games (**Darksiders**), das einzige große Studio THQs, das bei der Versteigerung niemand haben wollte, ist inzwischen in Teilen in Cryteks neues Studio in Austin, Texas integriert. Aber nicht, um dort ein **Darksiders 3** zu machen. Ein Spiel dieser Art würde nichts ins Portfolio passen, so Crytek-Boss Cevat Yerli.

News-Ticker

+++**Wolfenstein**: Allem Anschein nach ist ein neuer Teil der Shooter-Reihe in Arbeit. Der Publisher Bethesda sicherte sich mehrere Domains, die auf den Titel hinweisen. Zuvor vermeldete der freischaffende Komponist Julian Beeston auf seiner Website, an einem Projekt namens Wolfenstein beteiligt zu sein.

+++**Brothers in Arms 4**: Gearbox-Chef Randy Pitchford hat bekannt gegeben, dass sich ein weiterer Teil des Taktik-Shooters bereits in einer frühen Entwicklungsphase befinden. Das Spiel soll sich an Hell's Highway von 2008 orientieren und nicht am zuletzt angekündigten Action-Titel Furious 4. +++**Age of Wonders 3**: Minecraft-Erfinder Markus Persson finanziert angeblich das Strategiespiel, das beim Entwickler Triumph Studios (Overlord) entsteht. +++**Modern Warfare 4**: In einer Telefonkonferenz bestätigte Activision, dass es auch Ende 2013 wieder ein neues Call-of-Duty-Spiel geben wird. +++**Assassin's Creed 4**: Spätestens im Frühjahr 2014 will Ubisoft schon einen neuen Serienteil veröffentlichen.

Wahrscheinlich mit einem neuen Szenario und einem neuen Helden. Indianer-Connor hat schon nach einem Auftritt ausgedient. +++**Double Fine Adventure**: Das über Kickstarter finanzierte Spiel soll angeblich zunächst nur für den PC und die Android-Konsole Ouya erscheinen. +++**TERA**: Die erst kürzlich angekündigte Umstellung auf Free2Play ist inzwischen erfolgt, seit dem 5. Februar kann man das Online-Rollenspiel kostenlos erleben. +++**Das Schwarze Auge**: Die Rollenspiel-Klassiker der Nordlandtrilogie sollen neu aufgelegt werden. Der erste Teil (Schicksalsklinge) soll bereits im kommenden Sommer erscheinen.



Medal of Honor ist tot

Total realistisch und glaubwürdig sollte es werden und mit Hilfe von echten Militärs, Fireteams und originellen Spielmodi frischen Wind ins Multiplayer-Geschehen bringen. In unserem Test stellte sich dann aber schnell heraus, was sich schon länger abgezeichnet hatte: **Medal of Honor: Warfighter** ist nur ein weiterer Shooter, und noch nichtmal ein besonders guter – wenn auch nicht ganz so mies wie der Vorgänger von 2010. Petra Schmitz schrieb in ihrem Test, EA solle sich vielleicht mal darüber Gedanken machen, die Serie ad acta zu legen. Es scheint, als habe sich Electronic Arts diesen Rat zu Herzen genommen. Als Konsequenz aus den schlechten Verkaufszahlen und den miesen Kritiken wird die Shooter-Serie eingestellt, deren erster Teil schon 1999 erschien, und die seitdem immerhin 16 Titel für verschiedenste Plattformen hervorgebracht hat. Zudem beeinflusste **Medal of Honor** maßgeblich den ersten Teil der erfolgreichen **Call of Duty**-Serie. **MW**

Deutscher Strategie- MMO-Mix auf Kickstarter

Entwickler: **Zombiefood** Publisher: – Termin: – Quicklink: 8239

Das junge Berliner Studio **Zombiefood** wirbt auf Kickstarter für die Finanzierung seines ersten Spiels. Bei **Iron Dawn** handelt es sich um einen MMO-Rundenstrategie-Mix im Universum des deutschen Tabletop-Spiels »Götterdämmerung«. Die Spieler schließen sich wahlweise dem so genannten Commonwealth oder den finsternen Quel'nar an, die beide um die Vorherrschaft in der fiktiven Steampunk-Welt Tharwyn kämpfen. **Zombiefood** wirbt mit namhaften Referenzen. Ähnlich wie in **Jagged Alliance** oder **UFO: Enemy Unknown** sollen wir auch in **Iron Dawn** die Kontrolle über kleine Kampftruppen übernehmen und dann in rundenbasierten Gefechten gegen andere Spieler oder die KI antreten. Mit der Zeit sammeln unsere Einheiten ganz klassisch Erfahrung und steigen im Level auf, wodurch wir neue Fähigkeiten frei-

schalten. Obwohl es sich um ein MMO handelt, wollen die Entwickler keine monatlichen Gebühren dafür verlangen. Richtig so, Abo-Modelle sind fast so tot wie eine durchschnittliche ägyptische Mumie. Stattdessen sind für die Zukunft optionale, kostenpflichtige Download-Inhalte geplant.

Wer sich einen ersten Eindruck des Spiels verschaffen will, kann sich auf der Kickstarter-Seite bereits eine Demoversion von **Iron Dawn** herunterladen. Bis zum ersten April hoffen die Entwickler, ihr ansichtiges Spendenziel von 90.000 Pfund zu erreichen. Sollte noch mehr Geld zusammenkommen, will **Zombiefood** weitere Fraktionen in das Spiel einbauen. Wir meinen: Lieber gleich! MMOs mit nur zwei Fraktionen bekommen über kurz oder lang ärgerliche Balance-Probleme, weil eine Seite im Regelfall spürbar besser als die andere ist. **JO**



Das **Commonwealth** ist eine der beiden spielbaren Parteien in **Iron Dawn**.

Verkaufs-Charts Dezember



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Dead Space 3
2	(4)	Guild Wars 2
3	NEU	Skyrim: Dragonborn
4	(1)	FarCry 3
5	(2)	Call of Duty: Black Ops 2
6	(8)	Battlefield 3 (Premium Edition)
7	(15)	Die Sims 3
8	(18)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
9	(7)	Diablo 3
10	(6)	Fußball Manager 13
11	(9)	Anno 2070 Bonus Edition
12	(11)	Fifa 13
13	WIEDER DA	Starcraft 2: Wings of Liberty
14	(20)	Die Sims 3: Einfach tierisch
15	WIEDER DA	WoW: Mists of Pandaria
16	(5)	Die Sims 3: Jahreszeiten (LE)
17	WIEDER DA	Die Sims 2
18	WIEDER DA	Die Sims 3: Supernatural
19	NEU	DmC: Devil May Cry
20	(16)	Landwirtschafts-Simulator 2013

GRID 2

Entwickler: Codemasters Publisher: Namco Bandai Termin: 31.5.2013 Quicklink: 8164

Bei einem Besuch bei Codemasters in England konnten wir eine fortgeschrittene Version von **GRID 2** anspielen. Das Fahrgefühl ist hervorragend, dank spürbarem Gewicht der Fahrzeuge und einem detaillierten Schadensmodell (mit Auswirkungen aufs Fahrverhalten) kommt trotz fehlender Cockpit-Perspektive flott Rennatmosphäre auf. Vor allem die Grafik beeindruckte uns schon in der frühen Fassung mit vielen Details sowie wunderschönen Strecken – und Fahrzeugmodellen. Neu: Der Karrieremodus von **GRID 2** wird von einer Geschichte rund um einen aufstrebenden Bleifuß zusammengehalten, der eine weltweite Rennserie (WSR) bekannt machen soll. Damit das möglichst realistisch wirkt, arbeitet Codemasters mit dem Sportsender ESPN zusammen. Unser Kurzfazit: Schnell mehr davon! **TV**



Die Autos von GRID 2 sind in insgesamt vier Kategorien wie Muscle Cars oder Supersportwagen eingeteilt.



Das atmosphärische Neo-Paris ist für eine Dystopie überraschend farbenfroh.

Remember Me

Entwickler: Dontnod Entertainment Tokyo Publisher: Capcom Termin: Mai 2013 Quicklink: 8051 **MA**

Bankenkrise war gestern, im Neo-Paris des Jahres 2084 sorgt der Handel mit Erinnerungen für dicke Umsätze. Nilin, die Hauptdarstellerin des Action-Adventures **Remember Me**, war als Erinnerungsjägerin mal groß im Geschäft, steht jetzt mit gelöscht Gedächtnis aber auf der Verliererseite. Wir haben sie auf zwei Missionen ihrer Rebellion gegen ihre verantwortlichen Ex-Arbeitgeber begleitet. Deren Schergen verprügeln wir mit fließenden Kombos. Im so genannten Combo Lab basteln wir uns eigene Schlagabfolgen zusammen, die etwa unsere Gesundheit auffüllen. So viel Freiheit haben wir bei der Stadterkundung nicht, in Kletter- und Sprungabschnitten geben uns Pfeile die Richtung vor. Besonders originell sind die seltenen Memory-Remix-Sequenzen, in denen wir in Erinnerungen anderer eindringen und sie an den richtigen Stellen manipulieren müssen. Schade aber, dass es hier nur einen Lösungsweg gibt. **Remember Me** hat durch seine spannenden Ideen viel Potenzial, hoffentlich verbaut es sich das nicht durch zu wenig Anspruch und spielerische Freiheit. **MA**

Paradox Interactive Con 2013

Auf der Paradox Interactive Con 2013 konnten wir uns die kommenden Spiele des Nischen-Publishers anschauen. Die Schweden richten sich wieder vornehmlich an Hardcore-Strategen. Eine Auswahl:

Europa Universalis 4: Gut sechs Jahre hat **Europa Universalis 3** auf dem Buckel, jetzt steht der Nachfolger in den Startlöchern. Teil vier soll im Sommer frischen Wind in die Serie bringen, ohne dabei Tiefgang und Komplexität zu vernachlässigen. Dafür sollen neue Features sorgen, etwa Monarchen mit persönlichen Stärken und Schwächen sowie stärkere Rebellen.

East vs. West – A Hearts of Iron Game: Den zweiten Weltkrieg kennen Veteranen von **Hearts of Iron** inzwischen wie ihre Westentasche. Wer neue Herausforderungen sucht, darf sich auf **East vs. West** freuen, das schickt uns in den kalten Krieg, den arabisch-israelischen Konflikt, nach Vietnam und nach Korea. Wie gehabt übernehmen wir die Zügel einer Nation unserer Wahl und müssen Wirt-

schaft, Militär und Diplomatie gleichermaßen bei der strategischen Planung berücksichtigen.

Cities in Motion 2: Wer sich lieber mit den täglichen Alpträumen im öffentlichen Nahverkehr rumschlägt, ist bei **Cities in Motion 2** richtig. Wie im Vorgänger bauen wir das Verkehrsnetz einer Stadt, diesmal aber nicht in realen Metropolen, sondern in erfundenen, die wir auch vergrößern können. Neu sind die Fahrpläne mit Abfahr- und Ankunftszeit aller Fahrzeuge und der Multiplayermodus, in dem wir mit einem Freund zusammenarbeiten – oder ihm die Fahrgäste klauen.

Noch mehr Strategie: **March of the Eagles**, das uns zu Napoleons Zeiten Europa erobern lässt. **Leviathan Warships** setzt auf modern, lassen sich die Seeschlachten doch auch auf Tablet und Smartphone spielen. Mit **Magicka: Wizards of the Square Tablet** ist noch ein tablet-exklusiver 2D-Ableger von **Magicka** in der Mache. Außerdem arbeitet man am Multiplayer-Prügler **The Showdown Effect**. **MA**



Auch mit dem vierten Teil bleibt Europa Universalis seiner komplexen Spielmechanik treu.



Cities in Motion setzt in Zukunft auf fiktive Städte.

Alles für die Fans?

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de



Im Weltall hört dich niemand schreien, hieß es im Filmklassiker Alien. Mich hätte der Entwickler Gearbox aber wohl selbst dann vernommen, wenn er am anderen Ende der Milchstraße und nicht in Texas säße. Mich und zig andere Alien-Liebhaber, die Colonial Marines spielen. Es sei ein Shooter von Fans für Fans, hat Gearbox-Chef Randy Pitchford immer wieder betont. Einer seiner Mitarbeiter, Brian Martel, behauptete sogar, dass Colonial Marines wie ein Alien-Film sei, den man schon immer sehen wollte. Ganz ehrlich? Ich wollte den nicht sehen! Denn angesichts all der Ungereimtheiten und logischen Patzer frage ich mich, ob die Gearbox-Autoren überhaupt jemals einen Alien-Film gesehen haben. Solche Aussetzer passierten auch bei den Spielen zu Ghostbusters und Lost. Dass Entwickler so mit einer prominenten Vorlage umgehen – ob nun aus Unwissenheit oder purer Schlußerei heraus – ist schon dreist genug. Aber dass man den Fans dann auch noch unterjubeln will, man habe das alles ja nur für sie gemacht, könnte beleidigender kaum sein.

Destiny

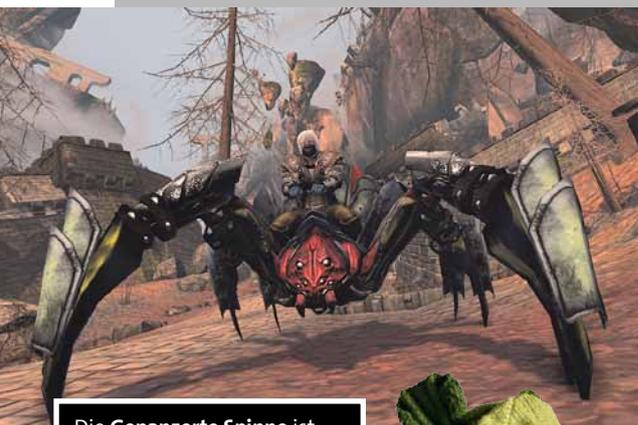
Entwickler: Bungie Publisher: Activision Termin: 2014 Quicklink: 8243

Kaum hat Entwickler Bungie seinen Vertrag über fünf Halo-Spiele mit Microsoft abgearbeitet, stürzt sich das US-Studio gleich ins nächste Mammut-Projekt: **Destiny** bildet den Auftakt zu einer MMO-Shooter-Reihe, die auf nicht weniger als zehn Jahre angelegt ist. Wobei der Begriff »MMO« bei Bungie verpönt ist, schließlich wolle man nicht den Eindruck erwecken, dass monatliche Abo-Gebühren fällig werden. Stattdessen setzt **Destiny** auf das spielerfreundliche **Guild Wars**-Modell: einmal kaufen, danach für lau spielen. Das Spielprinzip klingt hingegen wie eine Mischung aus **Halo** und **Borderlands**: ballern wie der Master Chief, Items sammeln und Quests erfüllen wie im Gearbox-Rollenspiel. Drei Klassen hat Bungie bei unserem Vor-Ort-Besuch in Seattle bekannt gegeben: den »Titan«, den »Hunter« und den »Warlock«. Darüber hinaus allerdings blieben die Entwickler viele Details schuldig, auch Spielszenen bekamen wir kaum zu Gesicht – bloß sehr viele Artworks. Ein bisschen verwunderlich ist das schon, schließlich nimmt Publisher Activision für seine neue Marke sehr viel Geld in die Hand: Insider sprechen vom teuersten Spiele-Projekt aller Zeiten. Ob dieses Projekt auch für den PC erscheint, dazu wollte sich Bungie bei unserem Besuch noch nicht festlegen. Für gewöhnlich gut unterrichtete Quellen behaupten allerdings: **Destiny** kommt sehr wahrscheinlich wohl für den PC – aber voraussichtlich nicht zeitgleich mit den Konsolen-Versionen. Bleibt also zu hoffen, dass Bungie bald tatsächliche Spielszenen zeigt – denn hier kommt mit leisen Schritten etwas ganz Großes auf uns zu. **JG**



Bislang hat Entwickler Bungie noch keine **Bilder** aus dem Spiel veröffentlicht – nur Artworks.

Großes Neverwinter-Gewinnspiel



Die **Gepanzerte Spinne** ist ein einzigartiges Reittier aus dem Held des Nordens Gründerpaket



Mit der **Drachenmütze** sehen machen Sie garantiert eine gute Figur.

Auch wenn der Name anderes vermuten lässt: **Neverwinter** ist keine Fortsetzung von **Neverwinter Nights**, sondern ein auf dem gleichnamigen Universum und der **Dungeons & Dragons**-Lizenz basierendes Free2Play-Online-Rollenspiel. Auf der Suche nach vergessenen Geheimnissen und verlorenen Schätzen legen wir uns nicht nur mit Horden von Untoten, Orks und Bestien an, sondern treffen auch auf Völker wie Menschen, Drow, Zwerge und Tieflinge. Um Ihnen die Wartezeit bis zum Start von **Neverwinter** im 2. Quartal 2013 zu versüßen, verlosen wir zusammen mit dem Publisher Perfect World:

- ☛ **Ein Held des Nordens Gründerpaket** im Wert von 189,99 Euro, das neben einem einzigartigen Reittier und einem Frühstarter-Zugang von fünf Tagen, noch 16 weitere Ingame-Gegenstände enthält
- ☛ **Ein Wächter von Neverwinter Gründerpaket** im Wert von 55,99 Euro, das mit 11 Ingame-Gegenständen aufwartet
- ☛ **Ein Neverwinter Starterpaket** im Wert von 18,99 Euro mit drei Ingame-Gegenständen

Außerdem verlosen wir **drei Neverwinter-Fanpakete** mit einem Polo-Shirt sowie einer Drachenmütze.

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 18. März 2013.

Wargaming kauft Gas Powered Games

Das Ende kam mit einem Paukenschlag: Wargaming (**World of Tanks**) hat das angeschlagene Entwicklungsstudio Gas Powered Games von Chris Taylor übernommen. Wenige Tage vor dieser Übernahme war Taylors Hoffnungsprojekt **Wildman** bei Kickstarter gescheitert – von den benötigten 1,1 Millionen US-Dollar waren lediglich rund 500.000 Dollar zusammengekommen. Gas Powered Games hatte zuvor einen Großteil der Belegschaft entlassen; die gescheiterte Kickstarter-Kampagne bedeutete das endgültige finanzielle Ende für den bislang unabhängigen Entwickler. Welche Rolle Chris Taylor künftig bei Wargaming spielen wird, ist aktuell noch unklar. Erfahrung im Free2Play-Bereich hat Gas Powered Games jedenfalls. Bis zum Januar dieses Jahres entwickelten Taylor und sein Team im Auftrag von Microsoft das Onlinespiel **Age of Empires Online** – dann allerdings stellte Microsoft die Produktion von neuen Inhalten ein, der Anfang vom Ende für Gas Powered Games. In der Vergangenheit war das Studio vor allem für Titel wie **Dungeon Siege**, **Demigod** oder **Supreme Commander** bekannt. Ende Januar hatte Wargaming schon ein weiteres amerikanisches Studio geschluckt. Day 1 (**Fear 3**) soll für den Publisher angeblich ein Konsolenspiel entwickeln. **JG**



Wurde von Wargaming übernommen: Chris Taylor und sein Studio Gas Powered Games.

-Anzeige-



Zahl des Monats

240 Millionen

hat das schwedische Studio Mojang (Minecraft) allein 2012 eingenommen. Das Jahreseinkommen von Chef Markus Persson beläuft sich angeblich auf 101 Millionen Dollar. Damit hätte er fast ganz THQ kaufen können.



Verbraucherzentrale verklagt Valve

Der Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) macht Ernst: Nachdem Steam-Betreiber Valve eine entsprechende Frist zur Abgabe einer Unterlassungserklärung verstreichen ließ, hat der vzbv Klage beim Landgericht Berlin eingereicht. Hintergrund ist die Nichtübertragbarkeit von Steam-Accounts. Der vzbv sieht darin einen Verstoß gegen Verbraucherrechte und beruft sich auf ein Urteil des Europäischen Gerichtshofs aus dem vergangenen Jahr. Damals hatten die Luxemburger Richter entschieden, dass im Internet erworbene Software-Lizenzen grundsätzlich weiterverkauft werden dürfen. Zwar ging es in dem betreffenden Verfahren um Anwender-Software, die Ausführungen des Gerichts ließen sich nach Ansicht des Verbraucherverbandes aber auch auf Spieleaccounts anwenden. Im Jahr 2010 war der vzbv mit einer ähnlichen Klage vor dem Bundesgerichtshof gescheitert – allerdings gab es damals noch kein richtungsweisendes Urteil aus Luxemburg. **JG**



Soll den Weiterverkauf von Accounts erlauben: Valve-Chef Gabe Newell.

Metacritic-Jahresbilanz: EA vorne

Quelle: www.metacritic.com

Große Publisher (mehr als 15 Titel)

Publisher	Spiele	Durchschnittswertung
Electronic Arts	37	75,2
Microsoft	42	73
Sony	45	72,3
Nintendo	37	71,2
Warner Bros.	17	70,6
Capcom	16	70,4
Sega	29	69,9
Konami	16	69
Ubisoft	25	68,2
Activision Blizzard	19	64,4

Mittelgroße Publisher (mehr als 7 Titel)

Publisher	Spiele	Durchschnittswertung
Telltale Games	7	83,9
Take-Two	10	83,1
Square Enix	12	75,2
Bethesda	7	74,3
THQ	8	73,7
Atlus Co.	9	69,8
Xseed Games	8	66,8
Paradox Interactive	10	62,1
Focus Home Interactive	9	60,5
505 Games	8	53,3

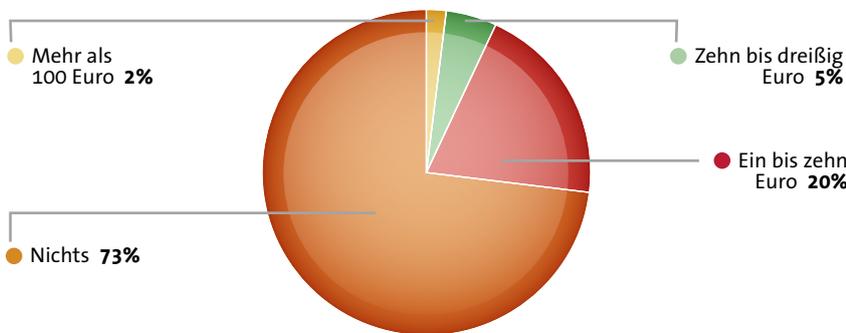
Die besten Publisher des vergangenen Jahres heißen EA und Telltale – jedenfalls laut der Webseite Metacritic. Trotz des Debakels rund um **Medal of Honor: Warfighter** erreichten EA-Titel eine weltweite Durchschnittswertung von 75,2 – mehr holte kein anderer großer Publisher. Die Spitzenposition bei den kleineren Publishern sicherte sich Telltale Games – **The Walking Dead** sei Dank. **MA**

-Anzeige-



Umfrage

»Was sind Sie bereit, monatlich für ein Free2Play-Spiel auszugeben?«



Ergebnis: Interessantes Resultat: Während mehr als zwei Drittel der GameStar-Leser grundsätzlich nicht bereit sind, Geld in einem Free2Play-Spiel auszugeben, würden rund zwei Prozent der Teilnehmer über 100 Euro monatlich investieren – sofern das Spiel gut genug ist. Zwischen ein und dreißig Euro pro Monat würden immerhin noch 25 Prozent unserer Leser ausgeben. Die Umfrage-Ergebnisse unter 18.202 Teilnehmern decken sich erstaunlich genau mit unseren Recherchen zum aktuellen Free2Play-Boom – nachzulesen im Report ab Seite 96. Dort erfahren Sie übrigens auch, was Walfische mit der ganzen Sache zu tun haben – und warum die Goldgräber-Tage im Free2Play-Geschäft inzwischen schon wieder vorbei sind.

Leser-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls: Skyrim
3	(3)	Far Cry 3
4	(5)	Assassin's Creed 3
5	(4)	Diablo 3
6	(6)	Guild Wars 2
7	(11)	Mass Effect 3
8	(8)	XCOM: Enemy Unknown
9	(7)	World of Tanks
10	WIEDER DA	Planetside 2
11	WIEDER DA	Anno 2070
12	(20)	Star Wars: The Old Republic
13	(19)	Call of Duty: Black Ops 2
14	(10)	WoW: Mists of Pandaria
15	(16)	Borderlands 2
16	(15)	Dragon Age: Origins
17	WIEDER DA	The Witcher 2: Assassins of Kings
18	WIEDER DA	Anno 2070: Die Tiefsee
19	(14)	Fallout 3
20	WIEDER DA	Civilization 5: Gods & Kings

Quelle: GameStar.de, Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483, 18.202 Teilnehmer

Quelle: GameStar-Mitmachertage 03/2013, Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Murdered: Soul Suspect

Entwickler: – **Publisher:** Square Enix **Termin:** – **Quicklink:** 8238 Square Enix hat ein mysteriöses neues Projekt bekannt gegeben. Der Titel: **Murdered: Soul Suspect**. Das Genre? Noch ein Geheimnis. Der geplante Release-Termin? Kein Kommentar. Worum es überhaupt geht? Bislang gibt's lediglich ein Bild, von Square als »Beweisstück« bezeichnet. Auf dem Bild: Ein (toter?) Mann auf einer regennassen Straße. Selbst um den Entwickler veranstaltet Square Enix ein geheimnisvolles Buhei – und hat kurzerhand noch keinen genannt. Entsprechend brodelt die Gerüchteküche, als Kandidaten gelten aktuell Airtight Games (**Quantum Conundrum**) und Crystal Dynamics (**Tomb Raider**). In gewisser Weise passt die ominöse Geheimniskrämerei ja zu Square. Neuigkeiten über **Thief 4**? Ach, woher denn? Irgendwas zu **Deus Ex: Human Revolution 2**? Nichts Genaues weiß man nicht. Also weiter Rätselraten – jetzt auch über **Soul Suspect**. Wobei das ja in diesem Fall sogar passt, immerhin scheint es sich um einen Krimi zu handeln. Und in denen wird nun mal traditionell gerätselt. **JG**



Das mysteriöse »Beweisstück«:
Jemand liegt im Regen.

-Anzeige-



Slender: The Arrival

Entwickler: Parsec Productions, Blue Isle Studios **Publisher:** – **Termin:** 26. März 2013 **Quicklink:** 8152

Wo **Slender** noch ein Experiment war, will Entwickler Mark Hadley mit **Slender: The Arrival** ein vollwertiges Spiel mit dem gleichen Konzept stricken. Also ist die bekannte panische Suche nach den acht Seiten durch einen dunklen Wald wieder mit von der Partie und dank schickerer Grafik sogar noch atmosphärischer als vorher. Obendrauf soll es neue Gebiete und eine zusammenhängende Geschichte geben. Das lässt sich Hadley diesmal was kosten – wenn auch mit 10 Dollar nicht gerade viel. Um neue Spieler zu gewinnen, wurde der Schwierigkeitsgrad für **The Arrival** herunterge-

schraubt, Veteranen gruseln sich im optionalen Hardcore-Modus. Vorbesteller kriegen das Spiel nicht nur zum halben Preis, sondern dürfen auch schon in einem Beta-Level auf Seitenjagd gehen. Das haben wir bereits gemacht, wer sich einen Eindruck verschaffen will, schaut bei unserem Let's Play-Kanal Gametube vorbei (Quicklink: 8240). Für die Zukunft denkt Hadley außerdem über Konsolen- und Smartphone-Versionen von **The Arrival** nach. **MA**



Immer noch kein **Grafikkra-**
cher, trotzdem ist Slender
deutlich schöner geworden.

Zitat des Monats

»Yup. Bin heute gefeuert worden.«

Die ehemalige Hardware-Chefin von Valve twittert ihre Entlassung in die Welt hinaus. Zusammen mit Jeri Ellsworth entließ Valve nach Medienberichten bis zu 25 Mitarbeiter – Hintergrund unbekannt.

