

Spiele & Szene

News

Batman Arkham Origins

Entwickler: Warner Bros. Montréal Publisher: Warner Bros. Termin: 25. Oktober 2013 Quicklink: 8288

Comic-Fans wie Actionspieler (und auch wir) sind Mitte April gleichermaßen in Freudentränen ausgebrochen. Denn: Die grandiose **Arkham**-Reihe (GameStar-Wertungen: 87 und 91 Punkte) erhält einen Nachfolger. Oder Vorgänger? Bei **Batman: Arkham Origins** wartet offenbar die eine oder andere Überraschung auf den Spieler. Eine davon betrifft bereits die Macher: So ist der ursprüngliche Entwickler **Arkham**-Rocksteady gar nicht mehr für das Action-Adventure verantwortlich, sondern Warner Bros. Montréal, das Team hinter der WiiU-Adaption von **Arkham City**.

Nicht minder überraschend ist, dass **Arkham Origins** einige Jahre vor den ersten beiden **Batman**-Teilen spielt, mit einem noch jungen und recht unerfahrenen Bruce Wayne in der Hauptrolle. Als Bösewicht dient Roman Sionis, besser bekannt als Black Mask. Der Kerl ist ein ziemlich wahnsinniger Typ, der seine ikonische Maske aus dem Sarg seines verstorbenen Vaters geschnitzt hat. Dennoch machte er schnell Karriere und gilt als einer der einflussreichsten

Mafiabosse von Gotham. Natürlich bekommt Batman nicht nur einen frischen Gegenspieler spendiert, sondern auch neue Gadgets, etwa die Remote Claw. Mit der kann der Schwarze Ritter unter anderem explosive Fässer an der Decke aufhängen und die Leine anschließend mit einem Batarang durchtrennen, sobald sich Feinde darunter befinden. Nebenmissionen wird es ebenfalls wieder zur Genüge geben. Dank des neuen »Most Wanted«-Systems sollen wir abseits der Story-Kampagne in dynamisch generierten Mini-Quests auf Verbrecherjagd gehen und uns so Upgrades für Anzug und Ausrüstung verdienen. Die Spielwelt teilt sich in zwei Gebiete auf: Old Gotham, in dem ein paar Jahre später das riesige, aus **Arkham City** bekannte Gefängnis gebaut wird, und New Gotham, ein moderner Stadtbezirk, der vor allem durch seine riesigen Hochhäuser hervorsticht. Insgesamt soll die Spielwelt rund doppelt so groß ausfallen wie im Vorgänger. Die größte Überraschung haben wir uns allerdings für den Schluss aufgehoben: **Batman: Arkham Origins** soll bereits am 25. Oktober erscheinen. **DM**



Arkham Origins setzt wie schon sein Vorgänger **Arkham City** auf eine modifizierte Version der Unreal Engine 3.



Nun bekommt auch der **Schwarze Ritter** seine ganz persönliche Vorgesichte spendiert.

News-Ticker

+++ **Doom 4**: Bethesda-Mann Pete Hines gab bekannt, dass Id Software die aktuelle Version des Horror-Shooters über den Haufen geworfen hat und seitdem an einer komplett neuen Fassung arbeitet. +++ **Xbox 720**: Gerüchten zufolge soll Microsofts neue Konsole nicht abwärtskompatibel zu Xbox-360-Spielen sein. Eine offizielle Stellungnahme steht bislang noch aus. +++ **King's Quest**: Telltale hat die Pläne einer Neuauflage des Adventure-Klassikers aufgeben. Die Rechte an der Marke wandern damit zurück zu Activision. +++ **Jagged Alliance**: Full Control (Space Hulk) hat vom Rechteinhaber BitComposer Games den Auftrag erhalten, an einem neuen Teil des Strategiespiels zu arbeiten. +++ **Minecraft**: Anfang Oktober hat die Mac- und PC-Fassung des Indie-Phänomens die 10-Millionen-Schallmauer an verkauften Exemplaren durchbrochen. +++ **Jedi Knight**: Nach der Schließung von LucasArts hat Raven Software den Quellcode der Shooter-Reihe offen gelegt. +++ **Electronic Arts**: Der Branchenriese wurde vom Verbraucherportal The Consumerist zum schlechtesten US-Unternehmen 2013 gewählt. Mit 78 Prozent der Stimmen überholte EA damit die Bank of America.



Die **Grafik** von Legacy wirkt angestaubt, die Spielmechanik dafür angenehm klassisch.

Might & Magic 10 Legacy

Entwickler: Limbic Entertainment **Publisher:** Ubisoft **Termin:** 3. Quartal 2013 **Quicklink:** 8298 Totgesagte leben länger: **Might & Magic 10: Legacy** setzt die traditionsreiche Rollenspielerie fort, wenn auch mit einem kompletten Story-Neuanfang. Zehn Jahre nach **Might & Magic: Heroes 6** werden wir in Machtkämpfe rund um die Stadt Karthal verwickelt; die für die Reihe typischen Sci-Fi-Einschläge entfallen. Umso enger orientiert sich die Spielmechanik am vierten und fünften Serienteil: Wir steuern unsere vierköpfige Abenteuergruppe aus der Egoperspektive und bewegen uns kachelweise durch eine offene Welt voller Quests, Dungeons und Monster. Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab. Alle vier Gruppenmitglieder erstellen wir selbst, zur Wahl stehen Menschen, Elfen, Orks und Zwerge mit jeweils drei eigenen Klassen. Fähigkeiten steigern wir beim Levelaufstieg, für die höchsten Weihen müssen wir wie im sechsten Serienteil aber passende Lehrmeister finden. Modernisierungen beschränken sich vor allem auf eine zugänglichere Menüführung. Ob das reicht, um neue Fans zu gewinnen, bleibt abzuwarten. Veteranen dürften sich über die Besinnung auf alte Tugenden aber freuen. **MA**

Saints Row 4

Entwickler: Volition **Publisher:** Deep Silver **Termin:** 23. August 2013 **Quicklink:** 8290 Die ohnehin durchgeknallte Action-Reihe, die mit **Saints Row 3** (2011) noch ein bisschen durchgeknallter wurde, erhält bereits im Sommer dieses Jahres ihren nächsten Ableger. Darin übernehmen wir erneut die Kontrolle über den Anführer der namensgebenden Saints-Gang. Unser Alter Ego hat aber nicht nur in seiner Schlägertruppe das Sagen, sondern ist inzwischen sogar zum Präsidenten der USA aufgestiegen. In dieser Position muss er die Erde gegen einen Angriff der außerirdischen »Zins« verteidigen. Wer angesichts dieses Blödsinns die Augen verdreht, der kann getrost aufhören, sich mit dem Titel zu beschäftigen. Alle anderen freuen sich über abgedrehte Waffen wie die Dubstep-Gun, die Passanten in wild zappelnde Tänzer verwandelt, oder den Inflator, der Feinde durch Luftbetankung zum Platzen bringt. Unser Mr. President verfügt sogar über Superkräfte, mit denen er etwa Gegner einfrieren kann – ein (hoffentlich) herrlich überdrehter Spaß. **JO**



Der coolste Präsident aller Zeiten: Mit einem **Eisstrahl** verwandeln wir Feinde in lebende Getränkekühler.

Shroud of the Avatar

Entwickler: Portalarium **Publisher:** Portalarium **Termin:** 2014 **Quicklink:** 8253 Am 7. April endete die Kickstarter-Kampagne zu Richard Garriotts neuem Projekt **Shroud of the Avatar**. Und das überaus erfolgreich. Denn das gesteckte Ziel von 1 Mio. Dollar wurde um mehr als 900.000 Dollar überschritten. Die Einnahmen sollen für zusätzliche Spielinhalte wie etwa Gildenhäuser und Banken genutzt werden, außerdem gewährt Garriott seinen Unterstützern noch mehr Items. **Shroud of the Avatar** verbindet klassische Rollenspiel- und Solo-Elemente mit Online- und PVP-Inhalten. Die Online-Komponenten sollen jedoch keinem Spieler aufgezungen werden. Die Grundversion der ersten Episode erscheint 2014 zwar kostenlos, zusätzliche Inhalte sowie die im Jahrestakt folgenden Episoden und Gebietserweiterungen werden allerdings kostenpflichtig. **JR**



Shroud of the Avatar hat auf Kickstarter fast doppelt so viel Geld eingenommen wie geplant.

Tutorial-Seuche

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de



Neulich wollte ich Assassin's Creed 3 spielen. Nun bin ich es ja gewohnt, dass mich moderne Spiele für einen ausgemachten Trottel halten, mir also mithin Abenteuerlichkeiten wie das Drehen der Kamera (»bewegen Sie die Maus an den Bildschirmrand«) oder die fachgerechte Bedienung einer virtuellen Schusswaffe (»drücken Sie die linke Maustaste«) in einem so herablassend-gönerhaften Tonfall erklären, dass ich es bloß für eine Frage der Zeit halte, bis mich der erste Hersteller eindringlich davor warnt, die Klarsichtfolie der DVD-Verpackung als Verhütungsmittel einzusetzen. Die meinen das nicht böse, denke ich mir dann, vielleicht gibt's da draußen ja tatsächlich Leute, die ansonsten fassungslos vor dem Bildschirm saßen, auch wenn ich offen gestanden keine Ahnung habe, warum sich diese Leute ein Spiel kaufen sollten; ich kaufe mir ja auch keinen Betonmischer. Wenn aber ein Spiel eine »3« im Titel trägt und mich trotzdem stundenlang mit einem Tutorial belästigt, das mir lauter Sachen zeigt, die ich längst kann, dann sage ich: Schluss mit dem Irrsinn! Immerhin gibt's inzwischen mal ein Spiel, Blood Dragon nämlich, das die grassierende Tutorial-Seuche genauso ernst nimmt (»drücken Sie A, um zu beweisen, dass Sie lesen können«) wie die Hersteller ihr Publikum.

Leser-Charts März

| Platz | Vormonat | Spiel |
|-------|-----------|---------------------------------|
| 1 | (1) | Battlefield 3 |
| 2 | (2) | The Elder Scrolls 5: Skyrim |
| 3 | (4) | Far Cry 3 |
| 4 | NEU | Bioshock Infinite |
| 5 | NEU | SimCity |
| 6 | (3) | Diablo 3 |
| 7 | NEU | Tomb Raider |
| 8 | NEU | Starcraft 2: Heart of the Swarm |
| 9 | (11) | League of Legends |
| 10 | (9) | Assassin's Creed 3 |
| 11 | (7) | World of Tanks |
| 12 | (5) | Guild Wars 2 |
| 13 | (6) | Crysis 3 |
| 14 | (14) | Dragon Age: Origins |
| 15 | (8) | Mass Effect 3 |
| 16 | (20) | Civilization 5: Gods & Kings |
| 17 | (10) | WoW: Mists of Pandaria |
| 18 | (13) | Fifa 13 |
| 19 | WIEDER DA | The Witcher 2 |
| 20 | WIEDER DA | Anno 2070: Die Tiefsee |

The Mighty Quest for Epic Loot



Zombies dienen nicht nur als Schwertfutter, sondern verteidigen auch unser eigenes Schloss.

Entwickler: Ubisoft Montréal Publisher: Activision Ubisoft Termin: 2013 Quicklink: 8293

Ruh? Ehre? Die Rettung von Prinzessinnen? »Alles Quatsch«, sagen die Ritter des Königreichs Opulencia. In Gestalt eines solchen Ritters geht es uns in Ubisofts Action-Rollenspiel **The Mighty Quest for Epic Loot** also ausschließlich um die namensgebende Beute. Hierfür stürmen wir Dungeons und Burgen, um Schatzkammern auszurauben, die natürlich von jeder Menge Monstern und Fallen beschützt werden. Das geplünderte Gold horten wir im selbst gebauten Luftschloss, die Erfahrungspunkte aus den Kämpfen investieren wir in das Training des Helden (Ritter, Bogenschütze oder Magier). Die eigene Festung und deren Schatzkammer sind allerdings nicht nur Zierde, sondern dienen anderen Spielern als Ansatzpunkt für ihre Raubzüge. Um dagegen gewappnet zu sein, platzieren wir Fallen und Monstergruppen – ähnlich wie im launigen **Orcs Must Die!** JR

Hearthstone Heroes of Warcraft

Entwickler: Blizzard Publisher: Activision Blizzard Termin: 4. Quartal 2013 Quicklink: 8292

Nach Blizzards Ankündigung, auf der PAX East ihr neues Projekt vorzustellen, waren Spieler und Fachpresse gleichermaßen gespannt. Die Enthüllung entpuppte sich aber nicht etwa als **Warcraft 4**, das erste **Diablo 3**-Addon oder gar Blizzards ominöses MMO-Projekt **Titan**. Stattdessen kündigten die Kalifornier **Hearthstone** an, ein Free2Play-Sammelkartenspiel im **Warcraft**-Universum. Auf den ersten Blick unterscheidet sich **Hearthstone** wenig von bereits bekannten

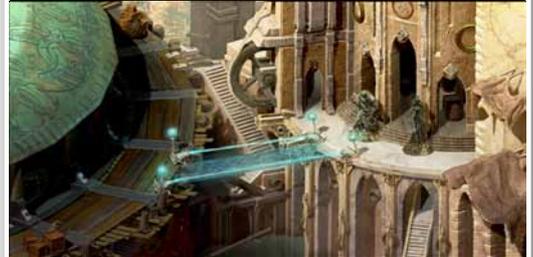


Die Hearthstone-Helden sind alte Bekannte, etwa der Ork-Schamane Thrall.

Titeln wie **Magic: The Gathering**: Wir stellen uns aus über 300 Karten ein Deck mit Kreaturen, Zaubern und Gegenständen zusammen und treten in drei Spielmodi gegen die KI oder menschliche Widersacher an. Heldenklassen mit einzigartigen Fähigkeiten, das Entzaubern doppelter Karten und der sogenannte Forge-Modus, in dem wir nur Zufallskarten zum Aufbau unseres Decks benutzen dürfen, erweitern das Sammelkartenprinzip aber zusätzlich um einige interessante Ideen. JR

Zahl des Monats

4,3 Mio Dollar



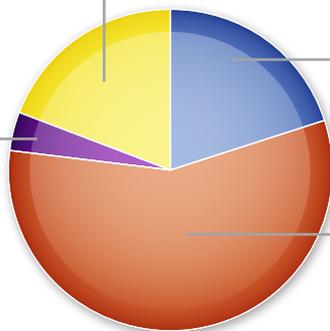
konnte das Rollenspiel
Torment: Tides of Numenera
in seiner
Kickstarter-Kampagne sammeln
– Rekord!

Umfrage

»EA-Chef John Riccitiello hat gekündigt.
Was bedeutet das für die Zukunft der Firma?«

Ich kenne den Markt nicht gut genug für eine Einschätzung **19%**

Riccitiello hat zwar umstrittene, aber auch kluge Entscheidungen getroffen **4%**



Die perfekte Chance für einen Neustart **20%**

Riccitiello ist doch nur ein Bauernopfer, an der Politik wird sich nichts ändern **57%**



Ergebnis: Ex-Chef John Riccitiello mag bei den Fans nur wenige Sympathien genießen, seinen Weggang sieht aber trotzdem nur ein Bruchteil unserer Leser als Chance, EA auf einen neuen Kurs zu bringen. Mehr als die Hälfte ist der Meinung, dass der Branchen-Riese seine derzeitige, in der Community hitzig diskutierte Firmenpolitik beibehält – ob mit oder ohne Riccitiello.

Verkaufs-Charts März



| Platz | Vormonat | Spiel |
|-------|----------|-----------------------------------|
| 1 | (1) | SimCity |
| 2 | NEU | Bioshock Infinite |
| 3 | NEU | Starcraft: Heart of the Swarm |
| 4 | (4) | Die Sims 3: Wildes Studentenleben |
| 5 | (7) | Guild Wars 2 |
| 6 | (6) | Tomb Raider (Survival Edition) |
| 7 | NEU | Defiance |
| 8 | (13) | Die Sims 3 |
| 9 | (5) | Crysis 3 |
| 10 | (17) | Anno 2070 (Königsedition) |
| 11 | (16) | Starcraft 2: Wings of Liberty |
| 12 | (9) | Battlefield 3 (Premium Edition) |
| 13 | (10) | Diablo 3 |
| 14 | (15) | The Elder Scrolls 5: Skyrim |
| 15 | (8) | Far Cry 3 |
| 16 | (11) | Call of Duty: Black Ops 2 |
| 17 | (19) | Fifa 13 |
| 18 | (12) | Fußball Manager 13 |
| 19 | NEU | Sniper: Ghost Warrior 2 |
| 20 | (2) | SimCity (Limited Edition) |

Dragon's Prophet

Entwickler: Runewaker Entertainment Publisher: Infernum Termin: 2013 Quicklink: 8297

Mitte März hat die Closed Beta des neuen Free2Play-Titels vom Entwickler Runewaker (**Runes of Magic**) begonnen. In dem Online-Rollenspiel gehen wir auf die Jagd nach den über dreihundert verschiedenen Drachentypen in der Welt von Auratia. Einmal besiegt lassen sich die mächtigen Feuer-speier einfangen und zähmen, woraufhin sie uns als Reittiere und treue Kampfgefährten begleiten. Die Gefechte sollen sich actionreicher spielen als in anderen Genrevertretern, sogar der Luftkampf direkt vom Rücken unseres schuppigen Begleiters ist möglich. Wer sich selbst einen Eindruck von der Drachenjagd verschaffen möchte, der kann sich auf der offiziellen Webseite des Spiels für die Beta registrieren. Im Verlauf der Testphase wollen die Entwickler nämlich sukzessive weitere Teilnehmer zulassen. **JO**



Camelot Unchained

Entwickler: City State Entertainment Publisher: – Termin: – Quicklink: 8296

Und wieder ein spannendes Kickstarter-Projekt. **Camelot Unchained** soll ein recht spezielles Online-Rollenspiel werden, eines, das sich auf Kämpfe zwischen verfeindeten Reichen konzentriert, auf groß angelegtes PvP. Verantwortet wird **Camelot Unchained** vom noch blutjungen Studio City State Entertainment, allerdings unter der Leitung von Marc Jacobs. Richtig! Jacobs war Mitbegründer von Mythic Entertainment und damit maßgeblich an **Dark Age of Camelot** beteiligt. Daher der Name des neuen Spiels und daher auch die Ausrichtung auf den Reichskampf zwischen drei Fraktionen. **Camelot Unchained** will aber auch sonst vieles anders machen: Von Beginn an soll's Spielerhäuser geben. Und Spielerminen. Und Spielerburgen. Dagegen werden wir Auktionshäuser vergeblich suchen. Wer ein Handwerk ausüben und damit Geld verdienen möchte, muss einen eignen Shop eröffnen oder seine

Ware auf einem Markt verticken. Ausrüstung soll's obendrein nirgendwo in der Welt als »Loot« zu finden geben. Stattdessen findet die gesamte Wirtschaft mit ihren Waren und Warenkreisläufen ausschließlich zwischen den Spielern statt. Wer der Idee etwas abgewinnt, der kann sich auf Kickstarter über das Projekt auf dem Laufenden halten, wo City State Entertainment noch bis zum 2. Mai zwei Millionen Dollar sammeln will. Die Chancen stehen nicht schlecht, dass das auch gelingen wird. Wir drücken jedenfalls fest die Daumen! **PET**



The Night of the Rabbit

Entwickler: Daedalic Publisher: Daedalic Termin: 29.5.2013 Quicklink: 8301

Jerry Haselnuss ist zwölf Jahre alt und will Zauberer werden: Die Prämisse des neuen Daedalic-Adventures **The Night of the Rabbit** (das ursprünglich unter dem Titel **The Rabbit's Apprentice** angekündigt wurde) klingt nach einem Kinderspiel. Und in der Tat geht's in der von uns angespielten Vorschau-Version zunächst sehr kindgerecht los. Die meisten Dialoge wirken belanglos-heiter, die Spielwelt kitschig-märchenhaft und Protagonist Jerry bisweilen so übertrieben kindlich, dass er auch glatt als Sechsjähriger durchgehen könnte – wenn sein Sprecher nicht wie 17 klingen würde. Unter der naiven Fassade steckt allerdings eine durchaus erwachsene Geschichte; sie braucht nur recht lange, um in die Gänge zu kommen. Bis zum Release darf Daedalic also gerne noch am Tempo arbeiten. Die Rätsel machen unterdessen schon einen erfreulich komplexen Eindruck, auch wenn sie uns (noch) nicht immer logisch erscheinen. **JG**



Fifa 14 soll noch einen Tick realistischer werden als sein Vorgänger.



Entwickler: EA Sports Publisher: Electronic Arts Termin: 3. Quartal 2013 Quicklink: 8299

Ein neues Jahr, ein neues **Fifa**. Die Detailarbeit an der bereits hervorragenden Fußballsimulation beginnt beim Abwehrverhalten der KI-Kicker. Die Spieler stehen künftig dichter beim Mann und folgen ihren Kontrahenten länger. Dadurch wird der Spielaufbau zwar langsamer, aber zugleich auch realistischer. Zudem verfeinert EA Sports das Dribbling-System und führt mit dem sogenannten »Pure Shot« eine verbesserte Ball-Physik ein, die Fernschüssen mehr Wumms verpassen soll. Auch abseits des Rasens passiert etwas. So bekommt der Karrieremodus ein erweitertes Scouting-System sowie eine optisch ansprechendere Benutzeroberfläche spendiert. Als kleines Extra obendrauf gibt's frische Skill-Spielchen wie etwa das Doppelpass-Training. **DM**