

Spiele & Szene

News

Call of Duty Ghosts

Entwickler: Infinity Ward Publisher: Activision Termin: 5.11.2013 Quicklink: 8321



Die Maske erinnert nur an den Charakter Ghost aus Modern Warfare 2, das neue Call of Duty soll eine neue Story und neue Figuren bieten.

Es ist offiziell: Der neueste Teil der **Call of Duty**-Reihe erscheint am 5. November und er heißt nicht etwa »Modern Warfare 4«, sondern **Call of Duty: Ghosts**. Die Umbenennung ist aber nicht die größte Neuerung, denn Infinity Ward hat unsere Gebete erhört und bringt endlich eine neue Grafikkengine zum Einsatz. Dank neuer Technik soll **Ghosts** nicht nur hübscher aussehen als die Vorgänger, es soll darüber hinaus erstmals zerstörbare Umgebungen bieten – ob Infinity Ward es schafft, in Sachen Krach-Bumm mit der **Battlefield**-Konkurrenz gleichzuziehen?

Nicht nur in technischer Hinsicht wird »die Serie einen Sprung vorwärts machen«, so Eric Hirshberg, CEO des Publishers Activision. Auch eine »völlig neue Geschichte« und »ganz neue Charaktere« sollen die Spieler erwarten. Bis jetzt wurden zwar noch keine Details zur Story verraten, doch unbestätigten Gerüchten zufolge soll **Ghosts** in einem ähnlichen Zukunftsszenario spielen wie der Quasi-Vorgänger **Call of Duty: Black Ops 2**. Ein nicht näher bekanntes Ereignis verhindert aber den Gebrauch futuristischer High-Tech-Waffen, und so werden wir wohl auf altbekannte Schießprügel zurückgreifen müssen. Darauf deutet auch ein erstes Teaser-Video hin, in dem maskierte Kämpfer mit

AK-74, Dragunov-Scharfschützengewehr und Co. zu sehen sind. Auch zum Multiplayer-Modus hält sich Activision noch bedeckt. Da die Entwicklung des Mehrspieler-Parts wie schon bei **Modern Warfare 3** an Raven Software übertragen wurde, sind wir aber zuversichtlich, dass auch **Ghosts** wieder actionreiche Gefechte mit zahlreichen Killstreak-Belohnungen bieten wird. **JO**

Die Sims 4

Entwickler: Maxis Publisher: Electronic Arts Termin: 2014 Quicklink: 8322

Das Entwicklerstudio Maxis und EA gaben am 6. Mai bekannt, dass der vierte Teil der erfolgreichen Lebenssimulation **Die Sims** im kommenden Jahr erscheinen soll. Noch ist nicht viel zu den geplanten Neuerungen gegenüber den Vorgängern bekannt, allerdings sollen diesmal »Herz und Seele der Sims selbst« im Mittelpunkt stehen und die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers mit den Charakteren und ihrer Welt noch weiter ausgebaut werden. Wirklich überraschend hingegen ist die Ankündigung, dass **Die Sims 4** auf ein »klassisches Einzelspieler-Offline-Erlebnis« setzt – nach der massiven Kritik am schlecht funktionierenden Online-Modell von Maxis' **SimCity** in den Augen vieler Spieler ein Schritt zurück in die richtige Richtung. **JR**

Noch ist nichts zu den geplanten Spielinhalten und Neuerungen des vierten Serienteils bekannt, der Fokus soll allerdings wieder mehr auf der Interaktion mit den Sims liegen.

Die SIMS 4



Verkaufs-Charts April



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	SimCity
2	(9)	Crysis 3
3	(3)	Starcraft: Heart of the Swarm
4	(2)	Bioshock Infinite
5	(5)	Guild Wars 2
6	(4)	Die Sims 3: Wildes Studentenleben
7	(13)	Diablo 3
8	(12)	Battlefield 3 (Premium Edition)
9	(11)	Starcraft 2: Wings of Liberty
10	(10)	Anno 2070 (Königsedition)
11	(18)	Fußball Manager 13
12	(8)	Die Sims 3
13	(14)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
14	(16)	Call of Duty: Black Ops 2
15	(17)	Fifa 13
16	(6)	Tomb Raider (Survival Edition)
17	(15)	Far Cry 3
18	NEU	Might & Magic: Heroes 6 (Complete E.)
19	NEU	Die Sims 3: Einfach tierisch
20	NEU	Might & Magic: Heroes 6 – Shades of Darkness

Quelle: 1.1. Mai 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.



Final Fantasy 14: A Realm Reborn bringt nicht nur eine hübschere Grafik, sondern auch mehrere neue **Charakterklassen**.



Final Fantasy 14 A Realm Reborn

Entwickler: Square Enix Publisher: Square Enix Termin: 3. Quartal 2013 Quicklink: 8327

Nachdem die erste veröffentlichte Version von **Final Fantasy 14** mit einigen Problemen zu kämpfen hatte, entschied sich Publisher und Entwickler Square Enix, dem Titel eine Generalüberholung zu gönnen. Diese trägt den Namen **Final Fantasy 14: A Realm Reborn** und befindet sich zurzeit in der Beta-Phase. Mit der Benutzer-Oberfläche wurde eine der größten Schwächen des Originals ausgebügelt. Da das Interface nun frei individualisierbar ist, kann sich jeder Spieler mit ein paar Klicks seine personalisierte Bedienung schaffen. Eine neue Grafikkarte, die unter anderem mit Echtzeitdarstellung von Schatten besticht, macht die Neuauflage von **Final Fantasy 14** deutlich hübscher. Außerdem wurde das Klassenkontingent aufgestockt. Zu den alten Helden gesellen sich der Marodeur (Axtkämpfer), der Thaumaturg (Arkanmagier) und der Hermetiker (Hexer), die sich wie im ursprünglichen **Final Fantasy 14** im Spielverlauf weiter spezialisieren lassen. In Sachen Quests hat sich ebenfalls etwas ge-

tan: Die Spielwelt Eorzea ist inzwischen prall gefüllt mit Aufgaben, beispielsweise mit den neuen »Full Active Time Events« (kurz FATE) für Gruppen. Diese ereignen sich an zufälligen Orten in der Spielwelt und bieten Missionen wie kleinere Sammelquests bis hin zu Bosskämpfen. Durch dieses dynamische System finden wir auf unserer Reise immer wieder Beschäftigungsmöglichkeiten. Ob das alles jedoch reicht, **Final Fantasy 14: A Realm Reborn** zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz für etablierte MMOs zu machen, wird sich erst im Test herausstellen. Wer allerdings schon vor offiziellem Start ins Online-Rollenspiel hineinschnuppern möchte, der kann das mit unserer Hilfe tun. Auf Seite 67 in dieser Ausgabe finden Sie Ihren persönlichen Zugangscode für die Betaphase von **Final Fantasy 14: A Realm Reborn**. Und wer nicht alleine ausprobieren möchte, kann sogar noch Freunde einladen. Ein bisschen Geduld müssen Sie allerdings mitbringen, die Beta startet erst im Juni. **TB**

The Evil Within

An der Irrenanstalt finden Sebastian und seine Kollegen nur die verwaisten **Einsatzwagen** vor.



Entwickler: Tango Gameworks Publisher: Bethesda Termin: 2014 Quicklink: 8330

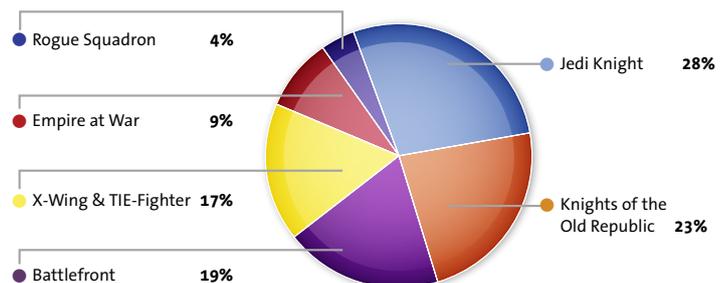
Mit **The Evil Within** arbeitet **Resident Evil**-Schöpfer Shinji Mikami an einem Horror-Titel, der unsere virtuellen Überlebensinstinkte ordentlich auf die Probe stellen könnte. Als Polizist Sebastian Castellanos eilen wir anfangs zum Tatort eines Massenmords in einer Irrenanstalt. Kaum angekommen werden wir bewusstlos geschlagen und erwachen in einer bizarren Parallelwelt-Version der Anstalt, die vor grotesken Monstern nur so strotzt. Baller-Einlagen im Rambo-Stil soll es nicht geben, stattdessen dichte Grusel-Atmosphäre, nervenzerfetzende Spannung und vor allem Munitionsknappheit. Größere Feindansammlungen schalten wir daher zum Beispiel mit geschickt platzierten Fallen aus. Damit das Hässliche auch hübsch aussieht, setzen die Entwickler auf eine stark modifizierte Version der id Tech 5-Engine, die zuletzt im Ego-Shooter **Rage** zum Einsatz kam. **FH**

Star Wars bei EA

Der Publisher Electronic Arts hat mit der Walt Disney Company ein exklusives und mehrjähriges Lizenzabkommen über die Marke »Star Wars« abgeschlossen. Während Disney lediglich einige Titel für Mobil-, Social- und Online-Plattformen entwickeln will, soll EA das »Core Gaming«-Publikum mit **Star Wars**-Spielen für alle Plattformen und Genres bedienen. Mit Entwicklerstudios wie Bioware, DICE und Visceral Games setzt Electronic Arts dabei einige seiner besten Teams auf die Sternenkriege an. Umsetzungen der kommenden, neuen **Star Wars**-Filme sind dabei allerdings nicht geplant. Vielmehr können sich künftige Spiele zwar bei den Filmen bedienen, Story und Gameplay sollen aber komplett eigenständig sein. Was mit **Star Wars: 1313** passieren wird, bleibt weiterhin unklar. **FH**

Umfrage

»Von welchen klassischen Star-Wars-Spielen wollen Sie Neuauflagen von EA sehen?«



Ergebnis: Über die Hälfte unserer Leser wünscht sich Neuauflagen von Jedi Knight und Knights of the Old Republic. Weltraumspiele haben dagegen einen schweren Stand. Nicht einmal ein Viertel will in X-Wing, TIE-Fighter oder Rogue Squadron wieder ins Cockpit.

Quelle: GameStar.de, Teilnehmerzahl: 34.444.

Unsozial

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de



Electronic Arts schaltet seine Facebook-Spiele SimCity Social und The Sims Social am 14. Juni ab, zwölf beziehungsweise 21 Monate nach deren Start. Dass Free2Play-Titel schnell wieder eingestampft werden, ist angesichts des mittlerweile übersättigten Marktes keine allzu große Überraschung. Wohl aber, wie EA mit seinen Fans umgeht. In einer offiziellen Stellungnahme entschuldigte man sich zwar und gab eine dürftige Erklärung ab, dass sich nicht mehr genug Spieler auf den Servern getummelt hätten und man die eigenen Ressourcen lieber in andere Projekte investieren wolle. Bis zur Einstellung investierte Euro werden aber unwiederbringlich dahin sein. Sämtliche Items, die ich für echtes Geld gekauft habe, verschwinden also im Datennirwana – eine Rückerstattung gibt's nicht. Wäre das nicht schon dreist genug, empfiehlt Electronic Arts seinen Spielern sogar, verbliebene Ingame-Knete noch bis zum 14. Juni auszugeben. Für Dinge, die dann ohnehin gelöscht werden. Dieses Verhalten bringt mich auf die Palme. Denn es ist nichts Geringeres als eine schallende Backpfeife für alle Fans, die sich mit Leib und Seele um ihre Städte und Sims gekümmert haben – das belegen abertausende Foren-Einträge – und von Electronic Arts nun auf geradezu herablassende Art vor die Tür gesetzt werden. Sozial ist das nicht.

EA stellt Social-Games ein



Die Party ist vorbei. **SimCity Social** ist eines der Spiele, die EA einstellt.

Wer in den Facebook-Spielen **The Sims Social** oder **SimCity Social** noch ein paar Aufgaben meistern oder seine teuer erkaufte Ingame-Währung loswerden will, der sollte sich beeilen. Wie der Publisher Electronic Arts verlauten ließ, wird der Betrieb von mehreren Social-Games am 14. Juni 2013 eingestellt. In der offiziellen Begründung heißt es, man wolle Entwicklungsressourcen bei anderen Spielen einsetzen.

Außerdem gab man schwindende Nutzerzahlen an. **The Sims Social** hatte zuletzt nur noch »mickrige« fünf Millionen Nutzer pro Monat statt der beeindruckenden ursprünglichen 95 Millionen. Ein massiver Verlust! Neben den bereits erwähnten Ablegern der **Sim**-Reihe ist auch **Pet Society** betroffen. Die Reaktionen der Fans fallen derzeit relativ heftig aus. Einige Benutzer kündigten sogar an, eine Petition zum Erhalt des Spiels starten zu wollen. **FH**

Ein Heim für Darksiders

Nachdem im Januar bereits einige bekannte THQ-Marken unter den Hammer gekommen waren (darunter **Company of Heroes**, **Homefront** und **Metro**), haben in einer zweiten Versteigerung nun auch die restlichen Lizenzen des insolventen Publishers ein neues Zuhause gefunden. Den Bärenanteil der THQ-Reste sicherte sich das schwedische Unternehmen Nordic Games. Die Schweden haben für 4,9 Millionen Dollar unter anderem die Rechte an **Red Faction** und der **Darksiders**-Reihe ersteigert. Auch Gearbox hat zugeschlagen und besitzt nun die **Homeworld**-Lizenz. **JO**



Ziehen die apokalyptischen Reiter zum dritten Mal in die Schlacht? Nordic Games sichert sich die **Darksiders**-Lizenz.

Company of Heroes 2

Entwickler: Relic Entertainment Publisher: THQ Termin: 25.6.2013 Quicklink: 7920

Wir haben die Closed-Beta des Echtzeit-Strategie-Spiels **Company of Heroes 2** angespielt, in der sich Deutsche und Russen an der Ostfront des Zweiten Weltkriegs hitzige Gefechte liefern. Die Deutschen setzen dabei vor allem auf eine starke Defensive und kampfstärke Panzer, während sich die Russen mit einem großen Arsenal an Spezialeinheiten und schnellen Infanterievorstößen hervortun und so flott die Kontrolle über die Karte sicherstellen können. An den eroberten Punkten können wir nun außerdem selbst bestimmen, welche der drei Ressourcen (Arbeitskraft, Munition, Treibstoff) ausgegeben werden soll. Eine weitere Neuerung sind auch die freischaltbaren Armee-Boni, mit denen wir unsere Truppen nach und nach anpassen können, um in den russischen Weiten mit ihren berühmten Wetterkapriolen den Sieg zu erringen. Ein ausführliches **Company of Heroes 2**-Multiplayer-Duell zwischen Michael Graf und René Heuser gibt's übrigens auf unserer Heft-DVD. **FH**



Der erbarmungslose russische **Winter** ist nicht nur grafische Spielerei, sondern wirkt sich auf den Verlauf der Schlachten und das Überleben der Soldaten aus.

Leser-Charts April

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

GameStar-Mitmacherkarten 06/2013. Mitmachern: GameStar.de/Quicklink/4483

Shootmania Storm

Entwickler: Nadeo Publisher: Ubisoft Termin: 10.4.2013 Quicklink: 8153

Shootmania: Storm versucht, an die Erfolge rasanter Multiplayer-Shooter-Klassiker anzuknüpfen – und gleichzeitig einen bedienungsfreundlichen Baukasten für Levels und Modi mitzuliefern. Nadeo verschob den Titel kurzfristig von Ende Januar auf Mitte April und startete stattdessen einen offenen Betatest. Während die ursprünglichen Maps für Gähnanfälle sorgten, bietet **Shootmania** nun dank der kreativen Community genügend spannende Karten und damit wesentlich mehr Freude am Fragen. Damit bleibt der Multiplayer-Titel vor allem Beweis für eines: Dass eine engagierte Community ein Spiel tatsächlich deutlich besser machen kann. **JR**



Shootmania: Storm setzt auf blitzartige Reaktionen – und einen mächtigen Editor, der spannende Kreationen zulässt.

TERMIN	10.4.2013	PREIS	20 Euro	USK	ab 12 Jahren
Shootmania Storm		Multiplayer-Shooter			
Publisher	Ubisoft				
Entwickler	Nadeo				
Sprache	Deutsch, Englisch, 16 weitere				
Ausstattung	- (Download)				
Kopierschutz	Maniaplanet				



The Bureau XCOM Declassified

Entwickler: 2K Marin Publisher: 2K Games Termin: 23.8.2013 Quicklink: 8329

Nach zwei Jahren Funkstille ist aus dem Ego-Shooter **XCOM** plötzlich der taktische Third-Person-Shooter **The Bureau: XCOM Declassified** geworden, der in einer von uns angespielten Vorab-Version bereits einen guten Eindruck macht. Wer sich waffenschwingend ins Feindgetümmel stürzt, sieht kein Land. In Deckung auf den richtigen Moment warten und seine zwei Kollegen in Stellung bringen – das ist die deutlich bessere Wahl. Als besonders gelungen empfinden wir die bisher gesehenen kreativen Möglichkeiten unserer Talente. Mit der Fähigkeit »Lift« heben wir beispielsweise eine Selbstschussanlage in luftige Höhen, die daraufhin verschanzte Feinde unter Beschuss nimmt. **FH**



Die **Grafik** fängt den Stil von Sc-Fi-Streifen der 50er gut ein, bleibt technisch aber eher mager.

News-Ticker

+++ **Battlefield**: Electronic Arts hat sich vor kurzem die Domains für Battlefield 13 bis Battlefield 20 gesichert. +++ **Bioshock: Infinite**: Wie aus dem LinkedIn-Profil eines Grafikers von 2K Games hervorgeht, wird es im ersten DLC anscheinend einen neuen KI-Begleiter geben. +++ **Chaos auf Deponia**: Das Adventure hat den Deutschen Computerspielpreis 2013 als bestes deutsches Spiel gewonnen. +++ **Plants vs. Zombies 2**: Der Nachfolger des Gartenbau-Tower-Defense-Hits wurde für Juli 2013 angekündigt und trägt den Untertitel »It's About Time«.

Die 10 schwersten Spiele aller Zeiten

Unsere Kollegen von der GamePro mögen's hart. In der aktuellen Ausgabe 06/13 küren die Konsoleros die zehn schwersten Spielen aller Zeiten. Die folgenden Titel haben es dank ihres Schwierigkeitsgrades in die Liste geschafft. Das dazugehörige Video finden Sie auf der DVD der XL-Ausgabe.



Battletoads
1991-Prügelspiel-SNES, Amiga, Mega Drive und drei weitere
Besonders fies: Der höllisch schnelle Speederbike-Abschnitt.



Castlevania
1986-Actionspiel-NES, GBA, C64 und drei weitere
Besonders fies: Harte Sprungpassagen, dank ständiger Gegnerangriffe.



Dark Souls
2011-Action-Rollenspiel-PC, PS3, Xbox360
Besonders fies: Die als Schatzkisten getarnten Bösewichte.



Fortress of Fear
1990-Actionspiel-Game Boy
Besonders fies: Nur drei Leben, keine Speichermöglichkeit, keine Continues und kein Passwortsystem.



Mega Man
1987-Actionspiel-NES, PS, PSP und drei weitere
Besonders fies: Bosse stets nur mit einer bestimmten Waffe bezwingbar.



Mushihimesama
2004-Top-Down-Shooter-Arcade, PS2, Xbox 360, iOS
Besonders fies: Wir schwimmen in einem Meer aus Gegnerprojektilen.



Ninja Gaiden
1988-Actionspiel-NES, SNES, PC-Engine und zwei weitere
Besonders fies: Unzählige Gegner und ultraharte Bosse.



Prince of Persia
1989-Actionspiel-PC, NES, SNES und 15 weitere
Besonders fies: Das knapp bemessene Zeitlimit von nur 60 Minuten.



Probotector
1987-Actionspiel-Arcade, C64, NES und vier weitere
Besonders fies: Nach nur einem einzigen Treffer sind wir tot.



Super Ghouls 'n Ghosts
1991-Actionspiel-SNES, PS, GBA und sechs weitere
Besonders fies: Urplötzlich auftauchende Gegnerhorden.