

Spiele & Szene

News

Blizzard entwickelt Titan-MMO neu

Entwickler: Blizzard Entertainment Publisher: Activision Blizzard Termin: 2016 Quicklink: 7278

Gerücht: Das nächste Online-Rollenspiel **Titan** (Arbeitstitel) der **World of Warcraft**-Macher Blizzard soll frühestens 2016 erscheinen. Laut einem nicht näher genannten Insider sei die Firma kürzlich bei einem Evaluierungsprozess mit der Qualität des Spiels nicht zufrieden gewesen, was zum »Drücken auf den Reset-Knopf« geführt haben soll. Während Blizzard eine neue Ausrichtung für den Titel suche, würden von den 100 ursprünglich angesetzten Mitarbeitern 70 an anderen Projekten wie zum Beispiel dem noch unangekündigten **Diablo 3**-Addon arbeiten. Gerüchten zufolge sollte sich Titan ursprünglich sehr von **World of Warcraft** unterscheiden und eher eine Art erweitertes **Second Life** werden, in dem der Spieler einem »echten« Leben mit sozialen Kontakten und Berufen nachgeht. Grund der Neuausrichtung könnte die schwindende Nachfrage nach Spielen dieser Art sein, da sie durch soziale Webseiten wie Facebook verdrängt werden. Bei einem Erscheinungstermin im Jahr 2016 läge die Entwicklungszeit von **Titan** bei zehn Jahren und wäre damit genau so lang wie die von **Duke Nukem Forever**. **TB**



The Walking Dead: zweite Staffel erst 2014

Entwickler: Telltale Games Publisher: Telltale Games Termin: 2014 Quicklink: 8356

Entwickler Telltale Games hat die zweite Staffel seiner beliebten Adventure-Reihe zur Comic-Serie **The Walking Dead** von Herbst 2013 auf 2014 verschoben. Allerdings erscheint mit **The Walking Dead: 400 Days** vorher eine Erweiterung für die bisherigen Folgen, die die Geschehnisse der ersten 400 Tage nach Ausbruch der Zombieseuche beleuchtet. In Teaser-Videos zeigte das Studio bereits die Charaktere Wyatt, Russell, Shel, Bonnie und Vince. Im Gegensatz zu den ersten Episoden, in denen der Spieler nur mit Lee Everett unterwegs ist, sind in **The Walking Dead: 400 Days** alle Hauptakteure spielbar. Mit welchem Protagonisten der Spieler beginnt, entscheidet er selbst. Ob diese Wahl dann Einfluss auf die Story rund um eine Raststätte hat, ist jedoch noch nicht bekannt. **TB**



The Walking Dead: 400 Days soll die Wartezeit auf die zweite Staffel erträglicher gestalten.

News-Ticker

+++ **Deck13:** Der Venetica Entwickler hat Cranberry Productions, das Studio hinter Black-Mirror 2 und 3 übernommen. Geplant sind Spiele für mobile Plattformen.

+++ **Electronic Arts:** Die aus Battlefield 3 bekannte Frostbite-Engine soll zukünftig auch für Handy- und Tablet-Spiele zum Einsatz kommen.

+++ **Trials:** Nach dem erfolgreichen Motorrad-Geschicklichkeitsspiel Trials Evolution wurde der Nachfolger Trials Fusion für den PC angekündigt. Ein Release-Termin steht derzeit nicht fest.

+++ **Halo:** Nach fast sechs Jahren kommt mit Halo: Spartan Assault ein weiterer Titel der Reihe für den PC. Der Top-Down-Arcade-Shooter erscheint als reiner Download-Titel für Windows 8.

+++ **Fable 4:** Einer Stellenausschreibung nach befindet sich möglicherweise ein weiterer Teil der beliebten Rollenspielreihe in Arbeit.

+++ **Bing:** Der integrierte Übersetzungsdienst beherrscht nun auch die aus Star Trek bekannte Sprache Klingonisch.



Bis 2016 verändert sich das Internet noch, ob die **Telekom** darauf reagieren wird?

Telekom-Drosselung gedrosselt

Anderthalb Monate nach Bekanntgabe der Bandbreitendrosselung rudert die Telekom zurück – aber nur ein wenig. Aus der ursprünglich extrem lahmengeschwindigkeit

von 384 Kbit/s nach Verbrauch des jeweiligen Monatsvolumens sind jetzt 2,0 Mbit/s geworden. Das ist nicht mehr ganz so steinzeitlich wie zuvor und erlaubt die in der Abmahnung der Verbraucherzentrale Nordrhein-Westfalen beschriebene »zeitgemäße« Nutzung des Internets. Für das Streamen von hochauflösenden Videos oder einen flotten Spiele-Download auf Steam sind 2,0 Mbit/s weiterhin nicht ausreichend. An den restlichen Rahmenbedingungen der ab 2016 aktiven Drosselungsklausel hat sich nichts geändert. Die Telekom hat aber in einer Pressemitteilung im Mai eine Option für unbegrenztes Datenvolumen in Aussicht gestellt, die jedoch mit circa 15 bis 20 Euro extra zu Buche schlagen wird. **BS**

Prey 2

Entwickler: Arkane Studios Publisher: Bethesda
Termin: 2016 Quicklink: 7343

Das Rätselraten um **Prey 2** geht in die nächste Runde. Laut glaubhaften, aber bislang noch unbestätigten Meldungen ist der Nachfolger des 2006 erschienenen Ego-Shooters inzwischen bei den Arkane Studios (**Dishonored**) gelandet. Publisher Bethesda habe dem Studio erlaubt, die zuvor von Human Head entwickelte Version einzustampfen und das Spiel bis 2016 neu zu designen. Trotzdem, so die Meldungen, seien Teile der Arkane Studios nicht unbedingt davon begeistert, an der Fortsetzung einer fremden Idee zu arbeiten. Also habe die Cheftage des Studios argumentiert, die Mitarbeiter sollten den Titel eben nicht als **Prey 2** begreifen, sondern als neues **System Shock**. **Prey 2** war 2011 auf der E3 zum ersten Mal vorgestellt worden und kurz danach wieder von der Bildfläche verschwunden. **JG**



Angeblich ist der Ego-Shooter **Prey 2** inzwischen bei den Arkane Studios gelandet. Der Release sei für das Jahr 2016 geplant.

Rift ab sofort Free2Play

Entwickler: Trion Worlds Publisher: Trion Worlds
Termin: bereits erschienen Quicklink: 7277

Mit dem Patch 2.3 wurde das Online-Rollenspiel **Rift** auf ein Free2Play-Modell umgestellt. Seit dem 12. Juni kann jeder kostenlos die Welt von Telara erkunden. Neuen Spielern stehen aber weniger Charakter- und Taschenplätze zur Verfügung. Auch die Seelen aus der **Storm Legion**-Erweiterung sind nicht frei zugänglich. Die Möglichkeit, ein Abonnement abzuschließen, wird es aber weiterhin geben. Abo-Spieler kommen in den Genuss einiger Vorteile wie etwa einer erhöhten Reitgeschwindigkeit. **GE**



Rift kommt nun auch ohne monatliche Gebühren aus.

Leser-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(4)	Diablo 3
4	(18)	League of Legends
5	(3)	Bioshock Infinite
6	(6)	World of Tanks
7	(9)	Guild Wars 2
8	(10)	Mass Effect 3
9	(14)	Tomb Raider
10	WIEDER DA	Anno 2070
11	(8)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
12	(16)	Fifa 13
13	WIEDER DA	Crysis 3
14	NEU	Metro: Last Light
15	(19)	Dragon Age: Origins
16	(7)	Assassin's Creed 3
17	(5)	Far Cry 3
18	(15)	The Witcher 2
19	WIEDER DA	Gothic 2
20	WIEDER DA	Call of Duty: Black Ops 2



Jetzt individuell beraten lassen!

Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.

„Ich bin viele.“

Sie sind jung. Sie sind vielseitig. Sie gehen Ihren eigenen Weg. Mit unserer genossenschaftlichen Beratung und Ihrem individuellen VR-FinanzPlan helfen wir Ihnen, Ihre Wünsche und Ziele zu erreichen. Kommen Sie vorbei oder gehen Sie online: vr-future.de

Volksbanken
Raiffeisenbanken



Patrice Désilets verklagt Ubisoft

Patrice Désilets, unter anderem Creative Director des ersten **Assassin's Creed**, fordert ungefähr 400.000 US-Dollar Schadensersatz von seinem früheren Arbeitgeber Ubisoft, nachdem ihn dieser jüngst angeblich gefeuert hat. Außerdem geht es um die Rechte an »1666«, einem Spiel, an dem Désilets während seiner Zeit bei THQ Montreal arbeitete. Bereits Anfang 2011 verließ Désilets das erste Mal Ubisoft in Richtung THQ, um seine eigenen Ideen zu verwirklichen. THQ stellte Désilets an die Spitze des frisch gegründeten Studios in Montreal. Im Zuge der THQ-Pleite wurde THQ Montreal verkauft und wanderte zusammen mit Désilets zurück an Ubisoft. Dem Publisher waren die kreativen Freiheiten, die Désilets bei THQ vertraglich zugesichert waren, möglicherweise ein Dorn im Auge. In einer Pressemitteilung versicherte Ubisoft zwar, dass Désilets das Studio aufgrund zu unterschiedlicher Vorstellungen verlassen hätte, Désilets hingegen behauptet, dass er gefeuert wurde. Sicherheitskräfte hätten ihn aus dem Gebäude geführt, noch bevor er sich von seinen Kollegen verabschieden konnte. Jetzt wird ein Gericht die genauen Umstände klären und über die Forderungen entscheiden müssen. **GE**



Patrice Désilets und Ubisoft gehen ein weiteres Mal getrennte Wege.

Bloß mein Job

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de



Neulich habe ich mit dem Produzenten von Thief gesprochen, einem sympathischen Franko-Kanadier namens Stephan Roy. Ob ich mal des Teufels Advokaten spielen dürfe, wollte ich wissen. Er grinste und sagte: »Na klar!« Also stellte ich ihm die folgende Frage: »Ich habe ja gerade eine Präsentation des Spiels gesehen, und auch wenn sie mir sehr gut gefallen hat, wundere ich mich über die Fluchtsequenz am Ende der Mission, zumal du vorhin ja gesagt hast, dass ihr das nach jeder Mission machen wollt, und weil ich persönlich ein Thief ja schleichend und unerkannt spielen würde, käme ich mir doch ein bisschen veralbert vor, wenn mich das Spiel nach jedem Raub dazu zwingen würde, abzuhauen, obwohl ich gar nicht entdeckt wurde, oder?« Na schön, es war eine ziemlich lange Frage, aber seine Antwort überraschte mich dann doch: Er bekam nämlich große Augen und sagte: »Das ... ist eine sehr gute Frage«. Wir plauderten dann noch ein bisschen weiter, und zum Abschluss sagte er: »Danke, dass du des Teufels Advokaten gespielt hast.« Und ich so: »Hey, ist mein Job.«

Stronghold Crusader 2

Entwickler: Firefly Publisher: – Termin: – Quicklink: 8069

Im Rahmen der E3 wurden das erste Mal deutlicher über **Stronghold Crusader 2** gesprochen. Der Titel soll der Burgbau-Strategie nach der letzten Schlappe (**Stronghold 3** wurde von uns mit 69 Punkten abgestraft) wieder zu altem Glanz verhelfen. Im PR-Text ist von einer atemberaubend neuer Grafik die Rede. Die konnten wir aber auf den Screenshots beim besten Willen nicht ausmachen. Egal, bei **Stronghold** war die Optik schon immer zweitrangig, Hauptsache, der Rest stimmt. Der Entwickler Firefly verspricht uns für die Wüstenburgen-Schlachten unter anderem neue Einheiten und ein

neues und besseres Interface. Wir wollen aber viel lieber eine gescheite Gegner-KI und mehr von der guten alten Stronghold-Atmosphäre. Inklusiv Skirmish-Mode. Und der ist schon bestätigt. **Stronghold Crusader 2** wird per Crowdfunding auf gambitious.com finanziert, einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. **PET**

Atemberaubende Grafik? Hier nicht, aber **Wüstenburgenschlachten**. Hoffentlich besser als in Stronghold 3.



Gamescom 2013

Seit Anfang April läuft der Kartenvorverkauf für die diesjährige Gamescom schon und das wesentlich besser als im letzten Jahr. Mehr als doppelt so viele Karten konnten die Veranstalter im gleichen Zeitraum an den Mann oder die Frau bringen. Das bedeutet, dass die begehrten Tickets für den Messesamstag, die nur im Vorverkauf erhältlich sind, schon bald zur Neige gehen könnten. Um die Besuchermassen besser steuern zu können, werden Gänge verbreitert und die Auslauflächen vergrößert. Die Gamescom 2013 findet vom 21. bis zum 25. August statt, wobei die Messe am 21.8. nur für Fachbesucher öffnet. Die Ticketpreise liegen bei 11 Euro für Donnerstag und Freitag beziehungsweise 15 Euro für die Wochenendtage Samstag und Sonntag. Ermäßigte Karten für Schüler oder Studenten schlagen sogar nur mit 6,50 oder 10 Euro zu Buche. **GE**



Ende August geht die **Gamescom** in Köln in die nächste Runde.

Verkaufs-Charts Mai



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	SimCity
2	NEU	Metro: Last Light (First Ed.)
3	(3)	Starcraft: Heart of the Swarm
4	NEU	GRID 2 (Limited Ed.)
5	(17)	Far Cry 3 (Limited Ed.)
6	(5)	Guild Wars 2
7	NEU	Skyrim: Legendary Edition
8	(2)	Crysis 3
9	(4)	Bioshock Infinite
10	(7)	Diablo 3
11	(10)	Anno 2070 (Königsedition)
12	(14)	Call of Duty: Black Ops 2
13	(9)	Starcraft 2: Wings of Liberty
14	(6)	Die Sims 3: Wildes Studentenleben
15	(8)	Battlefield 3 (Premium Edition)
16	(16)	Tomb Raider (Survival Edition)
17	NEU	The Night of the Rabbit
18	NEU	Die Sims 3: Starter-Set
19	(11)	Fußball Manager 13
20	WIEDER DA	World of Warcraft: Mists of Pandaria

Quelle: 8. Juni 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.