Spiele & Szene News

Verunglimpfung und Stalinismus

Die Darstellung der Sowjet-Armee in **Company of Heroes 2** sei verunglimpfend, so viele russische Spieler.

Werden wir demnächst in **World of Tanks** Pro-Stalin-Parolen auf den Panzern lesen?

Dass ein Krieg nicht endet, wenn er vorbei ist, darf man getrost als traurige aber wahre Binsenweisheit abtun. Dass der Zweite Weltkrieg allerdings im Jahr 2013 dazu führt, dass Spieler auf die Barrikaden gehen, ist dann aber doch ungewöhnlich. Ende Juli nahm der russische Vertrieb des in den USA entwickelten **Company of Heroes 2** den Strategietitel aus dem Handel, viele (sehr viele) Spieler hatten gegen die Darstellung der russischen Soldaten und der Sowjetunion darin protestiert und dem Spiel russlandfeindliche Propaganda vorgeworfen. Während die USA und Großbritannien im ersten **Company of Heroes** noch als Helden gezeichnet werden, verunglimpfe der Nachfolger die Streitkräfte der Sowjetunion, indem die Soldaten als tumbe Befehlsempfänger dargestellt und Grausamkeiten innerhalb der Armee (Gulags, Erschießung von Deserteuren) historisch falsch in den Fokus gerückt würden. Auf dem Wertungsvergleichsportal Metacritic haben sich inzwischen fast 4.000 negative Spielerwertungen angesammelt, viele davon aus Russland. Eine Petition, die sich an Valve (**Company of Heroes 2** muss an Steam gekoppelt werden) richtet, fordert eine Anpassung des Spiels.

Der zweite Titel, der sich aktuell im Kreuzfeuer befindet, stammt aus Weißrussland. Die Rede ist vom beliebten Free2Play-Titel **World of Tanks**. Die Entwickler von Wargaming hatten mit der Version 8.0 Schriftzüge für die Panzer implementiert, darunter auch Pro-Stalin-Parolen, wie sie im Zweiten Weltkrieg durchaus vorkamen. Die Stalin-Parolen wurden allerdings kurz darauf für die meisten Spieler wieder deaktiviert und blieben nur auf den russischen Servern verfügbar. Mit Patch 8.8 sollen die Slogans allerdings wieder für alle sichtbar gemacht werden. Aus dieser Entscheidung ist eine hitzige Diskussion entstanden. Ein Teil der Spieler begrüßt den von Wargaming geplanten Schritt, der andere hält die positive Erwähnung Stalins angesichts seiner Kriegsverbrechen für einen Affront. Wargaming kontert mit historischer Genauigkeit, fügt aber hinzu, dass Nazi-Symbolik und Hitler-Parolen nicht im Spiel auftauchen werden. Unter anderem, weil dergleichen in Deutschland verboten ist. Wir sind gespannt, ob Wargaming angesichts der Proteste die Schriftzüge wirklich wieder einführt und damit in Kauf nimmt, für historische Genauigkeit auch zahlende Kundschaft zu vergrätzen. PET

News-Ticker

+++ **Diablo 3:** Wenn wir den Teaser auf der offiziellen Diablo-3-Website richtig deuten, dann wird Blizzard bald das erste Addon zum Action-Rollenspiel ankündigen. Möglicher Titel: Reaper of Souls. +++ **Oculus Rift:** John Carmack wird neuer Chief Technical Officer bei Oculus VR. Neben seiner neuen Verantwortung beim Hersteller des Virtual-Reality-Headsets bleibt er aber auch id Software treu. +++ **Defiance:** Trion Worlds hat das Entwicklerstudio des Online-Rollenspiels Defiance geschlossen. +++ **Amazon:** Angeblich entwickelt der Online-Versandriese eine eigene Spielekonsole auf Basis des Betriebssystems Android. +++ **Ouya:** Unzufriedene Backer der Android-Konsole bekommen eine Gutschrift von 13,37 Dollar. +++ **Outcast:** Ehemalige Entwickler des Action-Adventures haben ein neues Studio gegründet und wollen die Marke wiederaufleben lassen. Hat hier jemand Kickstarter gesagt?

Sechs Studios, ein Spiel

Entwickler: siehe News **Publisher:** – **Termin:** 2014

Red, **Black**, **Fate** – so soll das Spiel heißen, das als Gemeinschaftsprojekt von mehreren deutschen Studios bis Mitte 2014 entstehen soll. Unter anderem arbeiten Black Forest Games (**Giana Sisters: Twisted Dreams**), Cliffhanger Productions (**Jagged Alliance Online**), Daedalic (**Deponia**), Deck 13 (**Jack Keane**) und King Art (**The Book of Unwritten Tales**) unter dem Motto German All Stars zusammen, wobei jedes beteiligte Studio einen eigenständigen Teil des Spiels abliefern will. Der vor allem innovativ und cool werden soll und nicht unbedingt auf gängigen Konventionen aufbaut. Die Kosten für das Projekt werden zum Teil von den Studios getragen, zum Teil soll das Spiel über Crowdfunding finanziert werden. Klingt schon mal super? Besser ist aber noch, dass ein Teil des Gewinns aus den Verkäufen von **Red**, **Black**, **Fate** für einen bisher noch nicht näher definierten guten Zweck gespendet werden soll. PET

Halo: Project Contingency

Eine Gruppe von **Halo**-Fans hat sich zusammengeschlossen, um auf eigene Faust einen Ableger der **Halo**-Reihe für den PC zu entwickeln. Als Basis dient die CryEngine 3. Einen offiziellen Namen hat das Spiel noch nicht, bis dato läuft es unter dem Arbeitstitel »Contingency«. Das Entwicklerteam besteht aus erfahrenen Programmieren und Designern und arbeitet ohne Profitorientierung. Der fertige Titel wird somit völlig kostenfrei spielbar sein. Bisher befindet sich das Projekt aber noch in einem sehr frühen Stadium. Wann **Contingency** spielbar sein wird, steht allerdings noch in den Sternen. Wer neugierig geworden ist, kann auf GameStar.de schon mal einen ersten Eindruck anhand einer Tech-Demo gewinnen. ER

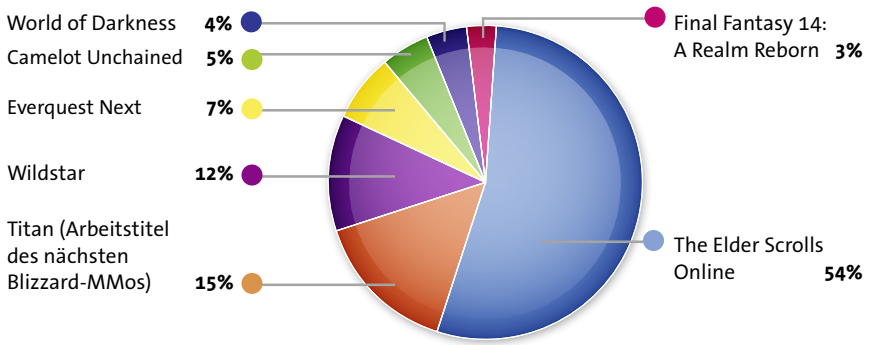
Dank **CryEngine 3** könnte das fertige Spiel richtig gut aussehen.

Freiheit für »Acti-Blizz«

Bereits im letzten Jahr dachte Vivendi-Chef Jean-François Dubos laut über einen Verkauf des Goldesels Activision-Blizzard nach, mit dessen Erlös die Finanzlöcher von Vivendi gestopft werden sollen. Böse Zungen könnten behaupten, dies käme für Activision-Blizzards Firmenchef Robert »Bobby« Kotick gerade recht. Seit Jahren sucht er schon nach einem Weg, die Spielefirma in die Unabhängigkeit zu hieven. Nun könnte Kotick an seinem Ziel angelangt sein. Er überzeugte Vivendi von einem Rückkauf der Activision-Blizzard Aktienanteile in Höhe von 8,2 Milliarden US-Dollar. Mit 5,83 Milliarden Dollar zahlt der Publisher einen Großteil des Betrages aus eigener Tasche. Kotick steuert mit einem Investmentkonsortium weitere 2,34 Milliarden Dollar bei. Während Vivendi derzeit knapp 63 Prozent der Activision-Blizzard-Anteile innehat, wären es nach einem Rückkauf noch zwölf Prozent. Koticks Investorengruppe besäße dagegen 24,9% der Firma. AF

Umfrage

»Auf welches dieser Online-Rollenspiele freuen Sie sich am meisten?«



Ergebnis: Square Enix muss noch Gas geben bei der Neuauflage von **Final Fantasy 14**. Ein paar Wochen vor Release wollen gerade mal drei Prozent unser über 14.000 Teilnehmer in einem Online-Rollenspiel auf Chocobos reiten. Die besten Chancen auf einen Erfolg hat dagegen **The Elder Scrolls Online**. Über die Hälfte der Befragten sprechen sich für das »Skyrim-MMO« aus. Kein Wunder, bei dem zugkräftigen Namen. Die Vorfreude auf **Everquest Next** ist dagegen noch vergleichsweise verhalten. Aber der vielversprechende dritte Teil der Traditionsreihe ist ja auch gerade erst angekündigt worden.

Quelle: GameStar.de.

Die Stalin-Problematik

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die Beschwerden über russlandfeindliche Propaganda in Company of Heroes 2 und stalinistische Panzer-Beschriftungen in World of Tanks sind voneinander unabhängig, wurzeln aber beide in grundverschiedenen Geschichtsperspektiven. In Russland gilt der Zweite Weltkrieg bis heute als »Großer, vaterländischer Krieg«, in dem Stalins mutige Sowjetsoldaten die Nazi-Invasoren zurückschlugen. Angesichts der unvorstellbaren Verluste an sowjetischen Menschenleben (Schätzungen reichen von neun bis 27 Millionen zivilen Opfern) eine nachvollziehbare Sicht: Die Russen waren und sind zurecht bis heute stolz darauf, den deutschen Terror abgewehrt zu haben. Entsprechend ärgern sie sich über Company of Heroes 2, dessen Kampagne die Rote Armee ausschließlich von der finsteren Seite zeigt: Da werden Soldaten wellenweise verheizt, da rennen Rekruten ohne Waffe übers Schlachtfeld, da erschießen Politoffiziere flüchtende Kameraden. All das hat es tatsächlich gegeben, Munitionsmangel etwa war ein Problem – nur eben nicht immer und überall. So wie in Company of Heroes 2 wirken die Sowjets wie eine Karikatur, ein Abziehbild ihrer historischen Vorbilder. Ja, ich kann den Ärger der Spieler nachvollziehen.

Ich kann aber auch den Ärger über die Stalin-Parolen in World of Tanks verstehen. Wargaming verweist auf seine »antifaschistische Einstellung«, allerdings steht der sowjetische Diktator eben nicht nur für den Sieg über Nazi-Deutschland, sondern auch für Gräueltaten wie das Massaker von Katyn, bei dem die Rote Armee über 20.000 Polen hingerichtet hat. Darum beschweren sich insbesondere polnische Spieler über die Stalin-Parolen, absolut nachvollziehbar fühlen sie sich davon provoziert.

Weltkriegsspiele schweben eben nicht im luftleeren Raum, sondern wecken historisch bedingte Befindlichkeiten – und könnten so sogar dazu beitragen, dass wir andere Kulturen und Blickwinkel besser verstehen. Was denken Sie? Ist der historische Kontext für Spiele wichtig? Oder sind sie doch vorrangig Unterhaltung, und um die Geschichte sollen sich Historiker kümmern? Schreiben Sie's uns an brief@gamestar.de.

Prison Architect

Entwickler: Introversion **Publisher:** – 2013 **Auf DVD:** Vorschau-Video

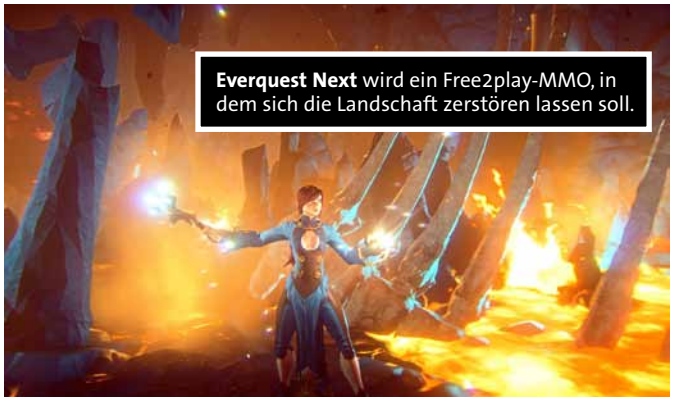
Die Optik wirkt putzig, das Thema von **Prison Architect** ist es allerdings nicht. Der Name verrät es, beim neuen Spiel der **Darwinia**-Macher Introversion handelt es sich um eine Gefängnissimulation. Wir haben uns in der Alpha schon mal als Gefängnisdirektor betätigt. Dass es sowohl im echten Leben als auch in **Prison Architect** nicht damit getan ist, Verbrecher in Zellen zu sperren, liegt auf der Hand. Wir müssen uns um einen sinnvollen Aufbau der Anstalt kümmern, müssen Personal einstellen, müssen darauf achten, dass die Gefangenen keine miese Laune bekommen. Sonst folgt der (blutige) Aufstand. Im Alpha-Zustand wirkt **Prison Architect** noch ein bisschen klein, nach nur wenigen Stunden haben wir alles gebaut und installiert und warten nur noch darauf, dass neue Gefangene zu uns geschickt werden. Auch wenn die Planungs-, Bau- und Feintuning-Phasen schon viel Spaß gemacht haben und uns sogar hin und wieder ins Grübeln brachten, so muss Introversion doch noch einiges draufpacken, um **Prison Architect** auch längerfristig interessant zu machen. PET

Als **Gefängnis-Chef** müssen wir unsere Insassen bei Laune halten.

Everquest Next

Entwickler: Sony Online **Publisher:** Sony Online **Termin:** 2014

Schaut man nur grob über die Inhaltsliste von **Everquest Next**, dann kann man zu dem Ergebnis kommen, Sony Online würde in großen Teilen **Guild Wars 2** kopieren wollen. Wenige Skills, die sich über Klasse und Waffe definieren, dynamische Veränderung der Welt und so weiter. Aber dann stolpert man über diese ungewöhnlichen Dinge wie die komplett zerstörbare Welt. Nicht dauerhaft zwar, nach einer Weile wird der Urzustand automatisch wieder hergestellt. Aber wie cool ist es denn bitte, dass wir uns den Weg in besondere Dungeons erst freischaufeln müssen? Und wie lässig, wenn ein riesiges Bossmonster durch die Landschaft stapft und dabei Krater im Boden hinterlässt? Obendrein verzichtet Sony Online auf Heldenstufen, schenkt uns aber wieder von vornherein ein Housing-System. Schenken ist übrigens sogar fast richtig, **Everquest Next** soll von Beginn an ein Free2Play-Titel werden. PET



Everquest Next wird ein Free2play-MMO, in dem sich die Landschaft zerstören lassen soll.

Spannende Kickstarter-Spiele

Monochroma

Was: Jump&Run
Wer: Nowhere Studios
Ziel: 80.000$
Läuft bis: 24.8.2013
Erfolgschance: 75%

Einschätzung: Sichtlich von **Limbo** inspiriert erzählt **Monochroma** die Geschichte eines Jungen in den 1950er-Jahren, mit dem wir in vier jeweils 90 Minuten langen Kapiteln durch eine zwar minimalistische, aber dennoch visuell eindrucksvolle Welt rätseln und springen müssen.

Chroma Squad

Was: Manager-Spiel
Wer: Saulo Camarotti
Ziel: 55.000$
Läuft bis: 21.8.2013
Erfolgschance: geschafft

Einschätzung: Wollten Sie schon immer Ihre eigene Actionserie à la Power Rangers entwerfen? Im rundenbasierten, taktischen Manager-Spiel **Chroma Squad** sollen Sie Ihre eigene Sentai-Serie produzieren, die im Verlauf immer aufwändiger und größer werden kann.

Starcraft Universe

Was: Online-Rollenspiel
Wer: Upheaval Arts
Ziel: 80.000$
Läuft bis: 21.9.2013
Erfolgschance: 70%

Einschätzung: Um ihre »Total Conversion« umsetzen zu können, startete Upheaval Arts mit dem Segen von Blizzard die Kickstarter-Kampagne zu **StarCraft Universe**, das das ursprüngliche Strategiespiel in ein MMO verwandeln will. Der Titel soll dann übrigens im Free2Play-Betrieb laufen.

Total Annihilation und Master of Orion

Atari ist nicht mehr. Nachdem der 80er-Jahre-Kultentwickler seit langem rote Zahlen schrieb und nach einem Investor Ausschau hielt, wurde die Firma nach bestehender Zahlungsunfähigkeit zerschlagen und in Teilstücken versteigert. So besaß Atari unter anderem noch mehrere Markenrechte (wie **Test Drive** und **Rollercoaster Tycoon**). Nun schlug auf der besagten Auktion der Entwickler und Publisher Wargaming.net (**World of Tanks**) gleich doppelt zu: Mit **Total Annihilation** und **Master of Orion** kaufte sich der Free2Play-Gigant gleich zwei bekannte Strategiespielmarken mit Kultwert. So überbot Wargaming bei der Auktion um **Master of Orion** auch gleich den direkten Konkurrenten Stardock Systems (**Galactic Civilizations**), der ebenfalls an dem einstigen Strategie-Hit interessiert war. Da der **Total Annihilation**-Schöpfer Chris Taylor samt seinem Team Gas Powered Games zudem seit Februar ein Teil der Wargaming-Familie ist, ist der Kauf ideal. So bestätigte Wargaming-Chef Victor Kislyi bereits, dass Taylor tatsächlich an den beiden Marken **Master of Orion** und **Total Annihilation** arbeiten werde. AF

Total-Annihilation-Schöpfer **Chris Taylor** ist wieder mit seiner Marke vereint.

In **Thief** einfach mal an ein Seil hüpfen? Nein, da muss schon vorher eine kontextsensitive Anzeige aufploppen.

Thief

Entwickler: Eidos Montreal **Publisher:** Square Enix **Termin:** 2014

Okay, Garrett war noch nie der große Springinsfeld, aber wir können nun nicht behaupten, wir seien in seinen alten Abenteuern niemals mit ihm irgendwo absichtlich runter, rauf oder rein (Lava, unabsichtlich) gehüpft. In **Thief** (Serien-Reboot) ist das mit der Lava auf jeden Fall gestorben. Wir werden auch sonst nirgendwo mehr aus Versehen runterpurzeln oder wie noch in den ersten Teilen stundenlang an einer Mauer rumwurschteln müssen, bis wir oben sind. Denn Springen wird in **Thief** nur noch an vorgegebenen Stellen möglich sein. Inklusive kontextsensitiver Anzeige für die Aktion. Laut Eidos wurde diese Beschränkung eingeführt, um die Immersion, also das Eintauchen in die Spielwelt und in die Rolle zu erleichtern. Ein Meisterdieb fällt eben nirgendwo runter. Wir denken darüber ein bisschen anders und erinnern uns an unser tiefes Eintauchen in die Welt und die Lava des ersten **Dark Project** von 1998. Dass wir damit nicht allein sind, haben die viele Foreneinträge von **Thief**-Fans inzwischen bewiesen. PET

Left 4 Dead 3

Entwickler: Valve **Publisher:** Valve **Termin:** –

Scheinbar können wir uns so langsam aber sicher auf einen dritten Teil von **Left 4 Dead** freuen. Eine offizielle Ankündigung des Zombiegemetzels steht zwar noch aus, allerdings verdichten sich die Anzeichen dafür, dass der Titel bereits in der Entwicklung ist. Bei einem von Valve ausgerichteten **Dota 2**-Turnier konnte ein Teilnehmer unbemerkt den Monitor eines Valve-Mitarbeiters fotografieren. Auf dem Bild sind Update-Protokolle zu sehen. Darin lässt sich unter anderem das Kürzel »L4D3« lesen. Auch zur »Source Engine 2« gibt es einen Eintrag. Sollte uns also tatsächlich eine Fortsetzung des Zombie-Shooters erwarten, dann wahrscheinlich gleich in einer völlig neuen Optik. ER

Left 4 Dead 2 sah schon super aus, die Fortsetzung könnte dank Source Engine 2 noch hübscher werden.

Panzer General Online

Entwickler: Blue Byte **Publisher:** Ubisoft **Termin:** –

Das deutsche Entwicklerstudio Blue Byte hat einen neuen Titel angekündigt: **Panzer General Online**, ein auf Flash basierendes Browserspiel. Wir müssen als General unsere Truppen sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Modus in rundenbasierten Kämpfen zum Sieg führen. Der Taktiktitel verbindet vor dem Szenario des Zweiten Weltkriegs Elemente von Sammelkarten- und Tabletop-Spielen. Durch die Kämpfe verdienen wir Ingame-Währung, mit der wir uns neue Karten für unser Deck kaufen können. Es wird auch möglich sein, sich mit echtem Geld Karten-Nachschub zu besorgen. Außer der Zeitersparnis soll es aber keinerlei Vorteile für zahlungswillige Kunden geben. Ein konkreter Erscheinungstermin steht noch aus. ER

Panzer General Online setzt auf einen Tabletop-Look.

MOBA für Anfänger: **Strife** ist farbenfroh und bietet viel kurzweilige Action.

Strife

Entwickler: S2 Games **Termin:** 2014 (Beta: Ende 2013)

Ein MOBA-Spiel ohne Hasstriaden im Chat und eine Community, die nicht jeden Neuling beim ersten Fehler unangespitzt in den Boden rammt? Die Macher von **Heroes of Newerth** (**HoN**) haben sich das scheinbar Unmögliche für ihr neues Online-Spiel **Strife** vorgenommen. Um das Konfliktpotenzial zwischen den Spielern zu verringern, schmeißen S2 Games viele aus **Dota 2** oder **League of Legends** (**LoL**) bekannte Elemente über Board: der Goldgewinn aus »Last Hits« kommt dem gesamten Team zugute, kein Chat mit dem Gegnerteam, kein öffentlicher Voice-Chat, nur ausgewählte Spieler-Statistiken und ein Karma-System, das positives Verhalten belohnt. Das Spielprinzip von **Strife** bleibt hingegen klassisch: Zwei Teams prügeln sich auf drei Angriffswegen (»lanes«). Kürzere Laufwege und automatische Heilung außerhalb von Kämpfen sorgen für weniger Leerlauf. Jeder Spieler wählt zudem ein Haustier, das ihn im Kampf begleitet und aktive sowie passive Fähigkeiten besitzt. Vor dem Spiel lassen sich eigene Gegenstände mit besonderen Boni erstellen. Auch wenn **Strife** sich grundsätzlich wie **LoL** oder **HoN** spielt, richtet es sich sowohl optisch als auch spielerisch ganz klar an Moba-Einsteiger und Gelegenheitsspieler. Das ist angesichts der großen Konkurrenz konsequent; wir sind aber skeptisch, ob es hierzulande tatsächlich genug Spieler für ein »Dota Light« gibt. RH

Verkaufs-Charts Juli

SATURN

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Die Sims 3: Island Paradise (Lim. E.)
2	(3)	Skyrim: Legendary Edition
3	(5)	Guild Wars 2
4	(2)	Company of Heroes 2
5	(6)	Die Sims 3: Starter-Set
6	(4)	SimCity
7	(7)	Diablo 3
8	(9)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
9	(13)	Call of Duty: Black Ops 2
10	(11)	Crysis 3
11	(8)	Die Sims 3: Island Paradise (1)
12	(10)	WoW: Mists of Pandaria
13	(12)	Anno 2070 (Königsedition)
14	(20)	Fußball Manager 13
15	NEU	Civilization: Brave New World
16	(17)	Far Cry 3 (Limited Edition)
17	(15)	Starcraft: Wings of Liberty
18	WIEDER DA	Fifa 13
19	(19)	Die Sims 3: Einfach Tierisch
20	(14)	Battlefield 3 (Premium Edition)

Quelle: 10. August 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.