

Spiele & Szene

News

7 Days to Die

Entwickler: The Fun Pimps Publisher: The Fun Pimps Termin: Mai 2013

7 Days to Die, eine Mischung aus **Minecraft** und Zombie-Survival, hat grünes Licht auf Steam erhalten. Innerhalb der kommenden Wochen wird das Spiel somit auf Valves Plattform vorbestellbar sein, als Belohnung für den frühzeitigen Kauf gibt es dann Zugang zur Alpha-Version. Das gilt auch für Spieler, die wie wir **7 Days to Die** bereits auf der offiziellen Homepage vorbestellt haben. Natürlich haben wir uns gleich in die Alpha des Sandbox-Spiels gestürzt und alles ausgiebig ausprobiert. Die Welt besteht aus Blöcken, die wir abbauen und weiterverarbeiten können, Crafting spielt also eine zentrale Rolle. Baumaterialien, Werkzeuge, Waffen, Betten und

alle möglichen weiteren Gegenstände lassen sich so herstellen. Sogar ganze Häuser können wir errichten, um uns nachts zu schützen. In **7 Days to Die** wird folglich nicht nur gebaut und gecraftet, sondern auch gekämpft. Die Klötzchen-Welt ist von zahllosen Untoten bevölkert, die uns ans (wahrscheinlich wohlschmeckende) Leder wollen. Eine wichtige Rolle spielt dabei der Tagesablauf, da die Zombies nachtaktiv beziehungsweise nachts ungleich stärker sind. Den Tag sollten wir dementsprechend nutzen, um uns eine wirksame Verteidigungsanlage zu errichten. Wer neugierig geworden ist, wie das alles im Detail funktioniert, sollte sich die Topspiel-Videos dazu auf der Heft-DVD anschauen. **ER**



DTM Experience

Entwickler: SimBin Publisher: – Termin: 4. Quartal 2013

Die Rennspiel-Experten von SimBin (**GTR**-Reihe) haben überraschend ein weiteren Titel für virtuelle Motorsportler aus der Boxengasse gezaubert. Bei einem Event am Hockenheimring konnten wir **DTM Experience** ausgiebig ausprobieren. Wie gewohnt liegen die Stärken eines SimBin-Spiels auch bei **DTM Experience** auf der Strecke. Die Autos reagieren brutal realistisch – wenn man im so genannten »Get real«-Modus fährt, in dem es nicht mal eine Traktionskontrolle gibt. Einsteiger schalten Fahrhilfen

hinzu. Auf Multiplayer, Wetterwechsel und Boxenstopps müssen wir zwar verzichten, dafür haben die Entwickler die DTM-Lizenzen mit allen Autos, Fahrern, Strecken und den originalgetreuen TV-Anzeigen verbaut. Kein Wunder, der Titel entsteht im Auftrag der DTM und soll ab November über deren Website verfügbar sein. Einen Preis nannte man noch nicht, wir tippen aber auf 20 bis 30 Euro. **HK**



News-Ticker

+++ **Enslaved**: Das bildschöne Konsolen-Action-Adventure soll bald auch für den PC erscheinen. +++ **Spellforce: Demons of the Past**: Nordic Games hat das Addon auf den 16. Januar 2014 verschoben. +++ **Das Schwarze Auge: Blackguards**: Das taktische Rollenspiel wurde von Ende November 2013 auf Ende Januar 2014 verschoben. +++ **Xbox One**: Microsoft schließt eine vollwertige Maus- und Tastatur-Unterstützung für die Konsole nicht aus. +++ **Soma**: Die Amnesia-Macher Frictional Games haben ein neues Spiel angekündigt. Das Sci-Fi-Abenteuer Soma soll aber erst 2015 erscheinen. +++ **South Park**: Für das Anarcho-Hack'n'Slay ist angeblich keine deutsche Sprachausgabe geplant.

Diablo 3

Entwickler: Blizzard **Publisher:** Activision-Blizzard **Termin:** 15. Mai 2012

Blizzard macht dicht – und zwar das Auktionshaus in **Diablo 3**. Am 18. März 2014 sollen sowohl die Gold- als auch die Echtgeld-Handelsplattform geschlossen werden. Angeblich habe das Auktionshaus zu viele negative Auswirkungen auf das Kernelement des Spiels gehabt: Monster umnieten und coole Beute einstreichen. Blizzard will den Wegfall des Auktionshauses mit einem verbesserten Loot-System (Loot 2.0) kompensieren; das soll ungefähr zeitgleich mit dem Addon **Reaper of Souls** seinen Patch-Weg ins Spiel finden. Der Verdacht, dass die Erweiterung am 18. März 2014 erscheint, liegt folglich auf der Hand. **PET**



Aktionismus gegen Auktionen

Michael Graf
Mitglied der
Chefredaktion
micha@gamestar.de



Die Echtgeld-Versteigerungen von Items in Diablo 3 waren es, die Blizzard den hässlichen Ruf des nimmersatten Kapitalisten einbrachten. Dass Blizzard die Auktionshäuser nun abschafft, ist aus Imagegründen nachvollziehbar, auch wenn es der Entwickler anders begründet. Die Spielgold-Auktionshäuser waren hingegen eine nützliche Handelsplattform. Wer Diablo 2 online gespielt hat, erinnert sich an Hinterhof-Transaktionen über Ebay oder Drittsiten, denen Blizzard in Diablo 3 Einhalt gebieten wollte. Und das haben sie geschafft. Wenn alle Auktionshäuser vom Netz gehen, kann dieser Untergrund-Handel wieder aufleben, mit all seinen Nachteilen: Bekomme ich tatsächlich das Item, für das ich bezahlt habe? Derzeit hinterlässt die Schließung der Auktionshäuser den Beigeschmack des Aktionismus'. Blizzard möchte offenbar lieber seinen Ruf aufpolieren und so die Vorfreude auf Reaper of Souls schüren, als tatsächlich überdenken, wo das Konzept gehakt hat und was man besser machen könnte. Bitte nicht falsch verstehen: »Loot 2.0« ist ein richtiger Schritt. Ein Gold-Auktionshaus wäre aber auch danach noch eine praktische Ergänzung – schade, dass es aus Imagegründen vorschnell entfällt.

Tom Clancy gestorben



Der Schriftsteller **Tom Clancy** ist im Alter von 66 Jahren gestorben.

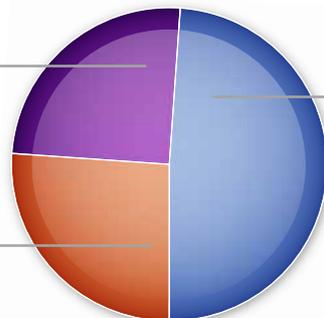
Der bekannte US-amerikanische Schriftsteller Tom Clancy ist tot, er starb im Alter von 66 Jahren in einem Krankenhaus in Baltimore. Clancy hatte sich einen Namen durch seine Polit- und Spionage-Thriller gemacht, viele davon wurden bereits erfolgreich verfilmt, darunter **Jagd auf Roter Oktober** oder **Die Stunde der Patrioten**. Bei Spielern war Tom Clancy ebenfalls eine feste Größe und das nicht erst seit Ubisofts **Splinter Cell**-Reihe, er selbst gründete Red Storm Entertainment (inzwischen Ubisoft Red Storm). Seit 1996 arbeiten dort bis zu 130 Menschen haupt-

sächlich an Spielen, die auf Tom-Clancy-Szenarien basieren. Die bekanntesten davon stellen die Titel der **Rainbow Six**- und der **Ghost Recon**-Reihe. Im kommenden Jahr erscheint mit **Tom Clancy's: The Division** ein weiteres Spiel mit dem Label des Schriftstellers. **PET**

Umfrage »Ist Battlefield 4 ein vollwertiger Nachfolger?«

Kann ich noch nicht einschätzen. 25%

Die Neuerungen machen Battlefield 4 zur vollwertigen Fortsetzung. 26%



Battlefield 4 ist eher ein großes Update. 49%

Ergebnis: Knapp 10.000 Menschen haben an unserer Umfrage zu Battlefield 4 teilgenommen. Knapp die Hälfte und damit fast die absolute Mehrheit hält das Spiel lediglich für ein großes Update für Battlefield 3. 25 Prozent warten mit einer Entscheidung, bis das Spiel erschienen ist. Wie wir die geschlossene und offene Beta von Battlefield 4 erlebt haben, was uns daran gefallen und was gestört hat, lesen Sie ab Seite 26 in unserer ausführlichen Vorschau und sehen Sie im Preview- sowie Meinungs-Video auf unseren Heft-DVDs.

Quelle: GameStar.de.

Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Fifa 14
2	(1)	Total War: Rome 2 (MSH-Edition)
3	NEU	F1 2013
4	(2)	Diablo 3
5	NEU	Guild Wars 2: Heroic Edition
6	NEU	NBA 2K14
7	(11)	Die Sims 3: Inselparadies
8	NEU	Landwirtschaftsim. 2013-Addon
9	NEU	Landwirtschaftsim. 2013 (Titan.Ed.)
10	NEU	Arma 3 (Deluxe-Edition)
11	(8)	Skyrim (Legendary Edition)
12	WIEDER DA	Grand Theft Auto 4
13	NEU	Pro Evolution Soccer 14
14	(10)	Crysis 3 (Hunter Edition)
15	(7)	Die Sims 3: Starter-Set
16	(20)	Far Cry 3 (Limited Edition)
17	NEU	Payday 2
18	(14)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
19	(3)	Saints Row 4 (CIC-Edition)
20	(15)	World of Warcraft: Mists of Pandaria

Quelle: 12. Oktober 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

XCOM Enemy Within

Entwickler: Firaxis Publisher: 2K Games Termin: 15. November 2013

Wir haben **Enemy Within**, das Addon für **XCOM: Enemy-Unknown**, angespielt und konnten erstmals gegen die neuen, menschlichen Gegner antreten. Der EXALT-Geheimbund will die Alien-Invasion nutzen, um die Weltherrschaft an sich zu reißen – damit muss die Alienjäger-Truppe von XCOM außer der Invasion aus dem Weltraum noch einen weiteren Brandherd austreten. EXALT-Agenten sind schwer bewaffnete Anzugträger in kugelsicheren Westen und schicken Nadelstreifenhosen, die XCOM ordentlich einheizen: Gegner mit Rauchgranaten, Raketenwerfern, Medipacks und Scharfschützengewehren stellen für die Soldaten von der extraterrestrischen Einsatztruppe eine völlig neue Herausforderung dar. Dazu kommt, dass wir die EXALT-Saboteure erst einmal per Scan aufspüren müssen. Gut, dass auch XCOM dank einer Alien-Substanz namens MELD einige neue Tricks auf Lager hat: Wir rüsten unsere Soldaten zu cybernetischen Metallkolossen auf oder verpassen ihnen per Genmanipulation einen Satz Superhelden-Organe. Neben den Maschinenkriegern und den Gensoldaten enthält **XCOM: Enemy Within** noch eine Menge neuer Gimmicks, Granaten und Gerätschaften, zwei neue Alien-Typen und knapp 50 neue Einsatzkarten. Die in **Enemy Within** mitgelieferte »Operation Progeny« bringt eine weitere Reihe von Story-Einsätzen im Stil des **Slingshot**-DLC. **Enemy Within** ist eine typische Firaxis-Erweiterung, die keine eigenständige Kampagne bringt, sich aber ins Hauptspiel integriert und es mit neuen Elementen komplett umkrempelt. **cw**



Die neuen monströsen **MEC-Trooper** sind im Einsatz gegen die Aliens eine wahre Wunderwaffe.

Xenonauts

Entwickler: Goldhawk Publisher: Goldhawk Termin: Ende 2013

Xenonauts, ein Indie-Projekt, ist als »planetarer Defensiv-Simulator« das perfekte Rudentaktikspiel für all jene, denen das Firaxis-Remake **XCOM: Enemy Unknown** aus dem letzten Jahr zu büxt, zu bombastisch, zu weit weg vom Original **UFO: Enemy Unknown** aus dem Jahr 1994 war und zu sehr nach Fahrplan abließ. In **Xenonauts** dürfen die Spieler dagegen so viele Soldaten mit auf die Außeneinsätze gegen abgeschossene Ufos beordern, wie in den Transporthubschrauber passen, ihnen das Kästcheninventar bis zum Überquellen mit Waffen, Rauchgranaten, Med-Packs und Munition vollstopfen und dann im Gefecht bemerken, dass die Soldaten mit einem 40 Kilo schweren Rucksack keine Zeiteinheiten übrig haben, um sich zu bewegen. **Xenonauts** macht praktisch alles so wie der inzwischen als Legende gefeierte Vorgänger – wer sich mit der insgesamt sehr drögen Präsentation anfreunden kann, findet hier ein knackig forderndes Experten-Strategiespiel. **cw**



Kein Wunder, dass der **Sergeant** kaum noch laufen kann: Er trägt Granaten, Sprengstoff, Ersatz-Pistole und ein sperriges Schild.

Spannende Kickstarter-Spiele



Raindrop

Was Survival-Adventure
Wer Raindrop Studios
Ziel 144.000\$
Läuft bis 11.11.2013
Erfolgschance 50%

Einschätzung Mischt man Sci-Fi-Elemente mit einem Schuss Realismus und Rätseln, kommt das Survival-Spiel **Raindrop** heraus. Dabei stellen sich uns vor beeindruckender Kulisse Gegner in den Weg, die wir umschleichen oder erledigen. Mit jedem gelösten Rätsel steigt der Schwierigkeitsgrad.



The Mandate

Was Sci-Fi-Rollenspiel
Wer Perihelion Interactive LLC
Ziel 500.000\$
Läuft bis 2.12.2013
Erfolgschance 75%

Einschätzung Im Sci-Fi-Rollenspiel **The Mandate** erhalten wir von der Kaiserin einer dystopischen Welt das Kommando über ein Raumschiff und erkunden die Galaxie. Wir sollen herausfinden, was mit der großen Flotte passiert ist. Raumportale gibt's auch. Klingt ansatzweise nach Mass Effect.



The Long Dark

Was Survival-Adventure
Wer Hinterland
Ziel 200.000\$
Läuft bis 16.10.2013
Erfolgschance geschafft

Einschätzung Pilot William Mackenzie sieht in **The Long Dark** Lichter am Himmel flackern, sein Flugzeug stürzt ab. Dann geht's ums Überleben. Genreüblich müssen wir auf den Lebensmittelbestand aufpassen, außerdem erwarten uns moralische Entscheidungen in einer nordischen Einöde.

Watch Dogs und The Crew verschoben

Entwickler: Ubisoft Publisher: Ubisoft Termin: 2014

Das vielversprechende Open-World-Spiel **Watch Dogs** wurde vom Entwickler und Publisher Ubisoft ins kommende Frühjahr verschoben. Ursprünglich sollte der Titel zeitnah mit den neuen Konsolen im November erscheinen. Als Grund gibt Ubisoft an, das Spiel benötige mehr Feinschliff, man wolle keine Kompromisse bei der Qualität eingehen. Auch das ungewöhnliche Rennspiel **The Crew** kommt später als geplant in den Handel. Ubisoft verlegte die Veröffentlichung von Anfang 2014 ins Geschäftsjahr 2015. Das beginnt am 1. April 2014 und endet am 31. März 2015. Auch bei **The Crew** handelt es sich um ein Open-World-Spiel, in dem wir allerdings allein oder mit anderen die virtuellen USA befahren sollen. Weil Ubisoft aufgrund der Verschiebungen einen Verlust von 70 Millionen Euro für das laufende Geschäftsjahr erwartet, brach der Aktienkurs um 20 Prozent ein. **PET**

Der **Watch Dogs**-Held Aidan Pierce hackt sich erst 2014 in die Telefone anderer Menschen.



Godus

Entwickler: 22Cans **Publisher:** – **Termin:** 2. Quartal 2014 Und noch ein Entwicklerveteran, der via Kickstarter seine alten Fans aktiviert hat: Visionär (für böse Zungen auch Märchenonkel) Peter Molyneux kehrt mit **Godus** zu seinen **Populous**-Götterspiel-Wurzeln zurück (siehe unsere Hall of Fame auf Seite 106). Wie seinerzeit manipuliert man als wohlwollender Himmelvater die Landschaft, um Platz für Siedlungen und Farmen zu schaffen. In der Gegend verstreute Kisten und Schreine spendieren Ressourcen oder Götterkräfte, müssen aber erst freigezuddelt bzw. von den Untertanen aktiviert werden. Häuser generieren Mana, das man dann in Naturgewalten wie Meteore oder Sümpfe investiert. Während es in der Heimatwelt eher friedlich zugeht, warten am Schrein »Berg der Götter« schnelle Gefechte gegen KI-Gegner und noch mehr Ressourcen als Belohnung. Der entsprechende Multiplayer-Schlacht-Schrein funktioniert in der derzeit aktuellen Betaversion 1.3.1 noch nicht so richtig. Das gilt auch für die Bedienung: Vor allem das Einebnen größerer Hügel ist



ziemlich langwierig. Allerdings dürfte sich bis zur Veröffentlichung (das in dieser Hinsicht gebrannte Kind Molyneux drückt sich um einen genauen Termin) noch viel ändern. **MS**

PES 2014 Online-Nachtest

Entwickler: Konami **Publisher:** Konami **Termin:** 19.9.2013 In der letzten Ausgabe haben wir **Pro Evolution Soccer 2014** (Wertung: 90 Punkte) das Multiplayer-Urteil verwehrt, weil die Online-Modi der Fußball-Simulation noch nicht spielbar waren. Zum Verkaufsstart hat Konami die Internet-Funktionen mit einem Patch nachgeliefert, und erwartungsgemäß holpert der Online-Kick noch immer wie in früheren **PES**-Zeiten. Das beginnt schon damit, dass wir vor dem ersten Match ein Kader-Update herunterladen müssen – was geschlagene 20 Minuten dauert. Und da ist die Zeit, die wir mit Herumgesuche in den grauenhaften Menüs verbringen, nicht mal mitgerechnet. In den Partien selbst erwarten uns ständige Ruckler, Lag und Kommentar-Aussetzer, sowohl in Ranglisten-Matches als auch in der Online-Meisterliga. Verbindungsabbrüche bleiben uns immerhin erspart. Es sei denn, wir wechseln mit Alt-Tab kurz auf den Desktop, dann verpufft die Verbindung sofort. Für **PES 2015** wünschen wir uns also endlich mal einen reibungslosen Online-Modus, gerne auch mit weniger scheußlichen Menüs. Am eigentlichen Spielgeschehen muss sich nämlich gar nicht mehr so viel ändern, die Partien leiden zwar unter nervigen Aussetzern unserer Mitspieler-KI («Warum läuft der nicht mit?!»), spielen sich ansonsten aber sehr dynamisch und abwechslungsreich – vor allem gemeinsam mit Freunden an einem PC. **GR**

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (32), Ranglistenspiel (2), Online-Meisterliga (unbegrenzt) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern (Peer-to-Peer) **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Online holprig, an einem PC ebenso unberechenbar wie unschlagbar.«



PES 2014 bietet auch online kuriose Szenen – wer hätte gedacht, dass **Mandzukic** hier das Tor verfehlen kann?

Rückgaberecht bei Origin



Ja, das Zeitfenster ist eigentlich verflüchtigt, aber immerhin geht's nun: Innerhalb von 24 Stunden, nachdem wir ein bei Origin erstandenes Spiel das erste Mal gestartet haben oder innerhalb von sieben Tagen nach dem Kauf-

datum (beziehungsweise Erscheinungsdatum bei Vorbestellungen), können wir es zurückgeben. Diese Option räumt uns Electronic Arts jetzt im Rahmen der sogenannten Zufriedenheitsgarantie ein, die in 20 weiteren Territorien bereits seit Ende August Bestandteil des Online-Vertriebssystems ist. Hallo, Valve: Bitte nachmachen! **PET**

Dragon Age Inquisition

Entwickler: Bioware **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** 4. Quartal 2014

Weniger plakativ, dafür besser integriert und geschmackvoller soll er werden, der Sex in **Dragon Age: Inquisition**. Die entsprechenden Szenen in den Vorgängern hätten laut Bioware deplatziert gewirkt; man habe sich daran gestört, wie die Charaktere in ihren »Höschen und in ihrer Spitzenwäsche herumgekrochen sind«. **Dragon Age: Inquisition** solle sich diesbezüglich mehr an **Mass Effect** orientieren, dessen Intim-Momente richtig gut gemacht gewesen seien, so Cinematic Director Jonathan Perry. Wir erheben in Teilen Einspruch: Für das erste **Mass Effect** mag Perrys Behauptung ja noch zutreffen, aber seit **Mass Effect 2** geht's auf der Normandy in Sachen körperliche Liebe nur noch freudschämig zu. Oder stürzen Sie sich auch gleich



danach wieder in den Raumanzug, um dann noch ein wenig jugendfrei miteinander zu kuscheln? Bevor wir uns das wieder antun müssen, verzichten wir in **Dragon Age: Inquisition** lieber ganz auf Sex-Szenen. **PET**

Die **Sexszenen** in **Dragon Age: Inquisition** sollen geschmackvoller werden als die in den Vorgängern.