

Spiele & Szene

News

Command & Conquer Entwicklung eingestellt

Aus für **Command & Conquer**, Electronic Arts hat die Entwicklung des Free2Play-Spiels gestoppt. Und zwar nachhaltig, denn das dafür verantwortliche Studio Victory Games wurde gleich mit dicht gemacht. Als Grund für den Schritt nannte Electronic Arts das Spieler-Feedback. Strategie- und Serienfans hatten laut dem Publisher einfach etwas ganz anderes von einem neuen **Command & Conquer** erwartet. Etwa ein Spiel mit einer gescheiterten Solo-Kampagne? Und zwar von Anfang an und nicht erst irgendwann mal, wenn der Titel erfolgreich sein sollte. Angesichts des massiven Fan-Widerstands und des insgesamt weltweit schwächelnden Free2Play-Marktes ist die Einstellung der Entwicklung aber keine Überraschung. **Command & Conquer** war 2011 als »Command & Conquer: Generals 2« angekündigt worden. Das Spiel sollte auf der Frostbite Engine 3 stehen und damit auch zerstörbares Terrain bieten. Offenbar nicht genug, um Serienveteranen von dem Projekt zu überzeugen. **PET**



Gerüchte um **Fallout 4**

Bald wieder nuklearer Niederschlag, pardon, bald **Fallout 4**? Juhu! Darauf jedenfalls deutet eine Website (thesurvivor2299.com) hin, auf der lediglich ein Countdown zu sehen ist. Die Anmeldung der Website erfolgte durch ZeniMax Media, dem Mutterkonzern von Bethesda Softworks. Das Ende des Countdowns fällt auf den 11. Dezember 2013 um 21 Uhr. Außerdem verdichten sich die Spekulationen, dass **Fallout 4** auf den Spike Video Game Awards angekündigt wird. Schon 2010 nutzte Bethesda die Preisverleihung, um den Erscheinungstermin von **The Elder Scrolls 5: Skyrim** zu vermelden. Seltsam nur, dass die Spike Awards bereits fünf Tage vorher, am 6. Dezember, verliehen werden. Das kühlt die brodelnde Gerüchteküche aber nicht ab. Für die **Fallout 4**-Ankündigung nach Ende des Countdowns spricht nämlich außerdem die Zahl 2299 in der URL. Wird uns **Fallout 4** ins Jahr 2299 entführen? Da der letzte **Fallout**-Teil, **New Vegas**, nur 18 Jahre davor spielt, klingt das doch plausibel. Übrigens: Angeblich soll auch ein weiteres **Mass Effect** auf den Spike Awards enthüllt werden. **ER**

News-Ticker

+++ **Obduction**: Cyan, die Macher von Myst und Riven, haben ein neues Adventure in Arbeit. Obduction, so der Name, wurde erst kürzlich erfolgreich über Kickstarter finanziert. +++ **Steam Machines**: Valve will die Controller für den Wohnzimmer-PC ausschließlich selbst herstellen und keine weiteren Anbieter zulassen. +++ **Quake Live**: Der Free2Play-Shooter soll vom Browser- auf einen klassischen Client-Betrieb umgestellt werden. +++ **Activision**: Der Publisher hat schon neue Ableger von Skylanders und Call of Duty für 2014 angekündigt. Keine Überraschung! +++ **Square Enix**: Der japanische Publisher will eine eigene Cloud-Gaming-Plattform unter dem Namen »Project Flare« an den Start bringen und damit Gaikai und OnLive Konkurrenz machen. +++



Rome 2 jetzt besser dank umfangreicher Patches? Wir überprüfen es derzeit.

Total War Rome 2

Entwickler: Creative Assembly Publisher: Sega Termin: 3. September 2013

Seit dem Release von **Rome 2** ist jetzt schon einiges an Wasser den Tiber runtergeflossen und Creative Assembly hat über Patches viele Fehler zu beheben versucht. Unter anderem wurde kräftig an der KI geschraubt, im Kleinen wie im Großen. Patch 4, der am 12. Oktober erschien, und Patch 5 vom 20. Oktober haben sich so ziemlich jedes Problems angenommen, das wir während unserer Stunden mit **Rome 2** festgestellt hatten. Vor allem sollen die Gegner nun eine größere Herausforderung darstellen, insbesondere in Belagerungssituationen. Wir hatten in unserem Test (GameStar 11/13: 84 Punkte) explizit den schluffigen Schwierigkeitsgrad bemängelt, weil die KI oft unsinnige oder schlicht selbstmörderische Entscheidungen traf und selbst bei den Kriegsvorbereitungen wenig effektiv zu Werke ging. Außerdem hat sich Creative Assembly auch lästigen Performance-Problemen gewidmet, Rundenberechnungen, die in fortgeschrittenen Partien schon mal einen gefühlten halben Tag gekostet haben, sollen nun flotter ablaufen. Ob die Patches wirklich spürbare Veränderungen zum Besseren gebracht haben, überprüfen wir in der kommenden Ausgabe in einem umfangreichen Kontrollbesuch. Wir drücken uns und **Rome 2** die Daumen, dass die Updates nicht nur Kosmetik sind. **PET**

Age of Wonders 3

Entwickler: Triumph Studios Publisher: - Termin: 1. Quartal 2014

Ein Mischling aus **Civilization** und **Heroes of Might & Magic** – kann Rundenstrategie noch motivierender werden? Wir haben **Age of Wonders 3** angespielt und antworten: kaum! Wie in **Civilization** gründen wir rundenweise Städte, stellen Heere auf und forschen – nach neuen Zaubern. Und wie in **Heroes** heuern wir Helden an, die unsere Truppen aufs Schlachtfeld begleiten. Gefechte schlagen wir in einer taktischen Nahansicht. Dabei spielt neben den Spezialtalenten der Einheiten (Priester heilen, etc.) auch ihre Ausrichtung eine Rolle: Attacken in die Flanke richten Bonusschaden an. Zudem dürfen wir zaubern, lassen etwa Feuerbälle regnen oder beschwören Hilfskreaturen. Spannend wird in **Age of Wonders 3** vor allem die facettenreiche Königs- und Völkerwahl: Kombinieren wir die zähen Zwerge mit den Steampunk-Panzern der Dreadnaught-Herrscherklasse, die wir zugleich auf Chaosmagie und Seefahrt spezialisieren? Oder mischen wir lieber die Elfen mit den Anti-Untoten-Zaubern des Theokraten? Wiederspielwert ahoi! Die Karten wiederum sind zwar nicht ganz so groß wie in **Civ 5**, dafür aber mit Ober- und Unterwelt zweistöckig. Wer gerne zaubert und erobert, kann sich hier also austoben. **GR**

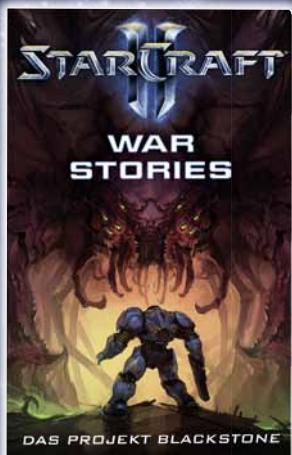


Aus der Hexfeld-Strategiekarte verwalten wir unser Fantasy-Königreich.

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI



Eine einzigartige Sammlung von Kurzgeschichten, Artikeln und Protokollen einer geheimen Forschungsstation der Regierung mit dem Ziel, die Geheimnisse des Koprulu-Sektors zu enträtseln.



StarCraft II: War Stories – Das Projekt Blackstone, 17 abgeschlossene Geschichten, 670 Seiten, € 19,99 ISBN 978-3-8332-2615-1

© 2013 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

DER ERSTE OFFIZIELLE ROMAN ZUM GAME-BESTSELLER

TOTAL WAR ROME™



David Gibbins
Total War: Rome – Zerstört Karthago
ISBN 978-3-8332-2685-4

TOTAL WAR BOOKS CREATIVE ASSEMBLY SEGA

ASSASSIN'S CREED®

Der offizielle Roman zum brandneuen Game



Der neue Band ist da!

Band 6:
Assassin's Creed:
Black Flag

© 2013 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.

Humble Store

Das Humble Bundle ist sparfüchsiges Videospiele für sicherlich ein Begriff. In regelmäßigen Abständen werden in einem begrenzten Zeitraum diverse Spiele in Paketen angeboten, bei denen die Käufer den Preis selbst bestimmen können. Dabei wird ein vom Käufer festgelegter Anteil der Einnahmen an gemeinnützige Organisationen gespendet. Bereits seit 2010 erfreut sich dieses System großer Beliebtheit. Nun haben die Organisatoren des Humble Bundles auch einen permanenten Humble Store (www.humblebundle.com/store) eröffnet. Anders als beim Bundle werden im neuen Store, der sich an Steam oder Good Old Games (Gog.com) orientiert, die Spieletitel zu einem Festpreis in limitierten Stückzahlen vertrieben. Im Gegensatz zu den Humble Bundles oder dem Humble Weekly Sale ist es den Kunden jedoch nicht mehr möglich, das Geld selbst zu verteilen. 75 Prozent der Einnahmen gehen direkt an die Entwickler und 15 Prozent an die Humble-Organisatoren. Lediglich die letzten zehn Prozent kommen wohltätigen Zwecken zugute. Wer nun das Ende des Humble Bundles oder das der Weekly Sales befürchtet, kann aufatmen: Die Aktionen werden weiterhin neben dem Store existieren. **AF**

Weg mit den Grafikkarten-Deals!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Da erscheint also dieses Battlefield 4 und alle, die keine Mittelklasse-Radeon (oder aufwärts) im Rechner stecken haben, bekommen erst mal nichts mit von der super Optik. Na gut, außer, sie besitzen eine richtig fette Geforce, aber wie viele Menschen leisten sich denn bitte schon eine Grafikkarte für knapp 1.000 Euro? Battlefield 4, auf AMD-Karten optimiert. Tolle Idee für AMD, da werden sicher ein paar Kärtchen zusätzlich im November über den Ladentisch gegangen sein. Tolle Idee für Dice und EA, da werden sicher ein paar Euro den Besitzer gewechselt haben. Schlechte Idee für die Menschen, die keine Austauschkarte in der Schreibtischschublade liegen haben und von Anfang an einfach nur ein optimales Spielerlebnis für ihr Geld erwarten – und nicht erst nach dem x-ten Treiber. Und dann dieser Quatsch mit Mantle demnächst: Eine neue Schnittstelle, die bis zu 20 Prozent Performance-schub bringen soll, aber erst mal wieder nur für AMD-Kartenbesitzer. Weil Nvidia rumzickt und offenbar Mantle nicht einsetzen will. Vielleicht hat man ja schon einen tollen Deal mit Spielehersteller XYZ in der Hinterhand, der dann PhysX-Kram in seinem neuen, wiederum nur auf Geforce-Karten optimierten Titel verbaut. Hört auf mit dem Unsinn!

Faster Than Light

Entwickler: Subset Games Publisher: – Termin: 14. September 2012

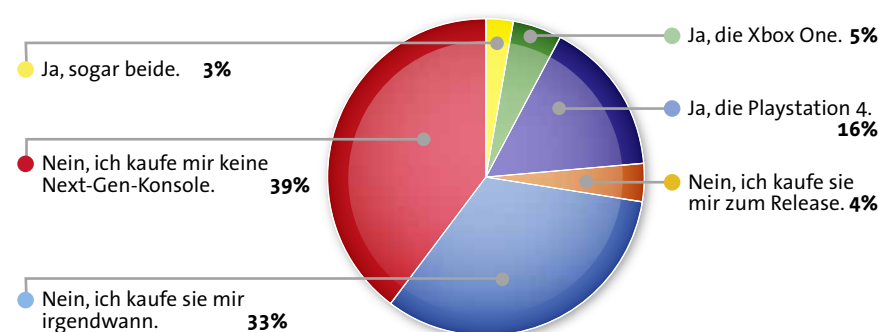
Gute Nachrichten für Fans von **Faster Than Light**. Der Indie-Überraschungshit von 2012 wird anlässlich der anstehenden iOS-Veröffentlichung gehörig erweitert. Und zwar kostenlos! Raumschiffkommandanten werden ab Anfang 2014 noch mehr taktische Möglichkeiten gegeneinander abwägen müssen. Es gilt, neue Waffen, Drohnen, Systeme und vieles mehr auf Herz und Nieren zu testen. Damit sich auch das Drumherum von der schon bekannten **Faster Than Light**-Erfahrung abhebt, gibt es neue Musik auf die Ohren sowie frische Quests zu bestehen. An denen hat eine echte Computerspiel-Koryphäe mitgeschrieben: Chris Avellone, der Lead-Designer vom für viele besten Rollenspiel aller Zeiten **Planescape: Torment**. Das grundlegende Spielprinzip von **FTL** bleibt unangetastet. Mit unserer Crew müssen wir taktische Weltraum-Kämpfe bestehen und rüsten bei Erfolg unser Schiff immer weiter auf. Der Ablauf der Quests gestaltet sich dabei zufällig, jedes neue Spiel ist eine andere Erfahrung. Das ist auch notwendig, denn falls wir einmal scheitern, müssen wir von vorne beginnen. **ER**



Neulinge sollten sich nicht von der einfachen Optik abschrecken lassen. In **Faster Than Light** steckt viel mehr, als auf den ersten Blick ersichtlich ist.

Umfrage

»Haben Sie eine Next-Gen-Konsole vorbestellt?«



Ergebnis: 39 Prozent der knapp 30.000 Umfrageteilnehmer bleiben eisern und somit dem PC treu, ihnen kommt keine der neuen Konsolen ins Haus. Aber insbesondere Sony muss nicht weinen, 16 Prozent gaben an, sich die Playstation 4 schon vorbestellt zu haben. Weit abgeschlagen dahinter Microsoft, nur fünf Prozent haben die Xbox One geordert. Der Konzern aus Redmond hat sich mit seinen ersten Ankündigungen keinen Gefallen getan, ein nachträgliches Zurückrudern unter anderem in Sachen Online-Pflicht hat offenbar nicht so viel geholfen wie erhofft. Wir drücken übrigens allen, die sich eine Konsole zum Release kaufen wollen, die Daumen. Nach unseren Einschätzungen könnte es schwierig werden, eine zu ergattern.

Verkaufs-Charts November



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
2	NEU	Call of Duty: Ghosts (Free Fall Ed.)
3	NEU	Call of Duty: Ghosts
4	NEU	Battlefield 4
5	NEU	Battlefield 4 Premium Code
6	NEU	Fußball Manager 14
7	NEU	Die Sims 3: Into the Future
8	(1)	Fifa 14
9	(15)	Die Sims 3: Starter-Set
10	NEU	Batman: Arkham Origins
11	(2)	Total War: Rome 2 (MSH-Edition)
12	(4)	Diablo 3
13	(5)	Guild Wars 2: Heroic Edition
14	(7)	Die Sims 3: Inselparadies
15	NEU	Rocksmith 2014
16	NEU	Goodbye Deponia
17	(3)	F1 2013
18	(-)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
19	(11)	Skyrim (Legendary Edition)
20	WIEDER DA	Sim City

Quelle: 9. November 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn