

Spiele & Szene

News

Regierung will Spiele fördern

Bild © Deutscher Bundestag / Julia Nowak-Katz



Auch wenn der Vertrag keine konkreten Förderbeträge nennt und sowieso nur eine Absichtserklärung darstellt, ist die Anerkennung der Parteien ein lang ersehnter Erfolg für die deutsche Spieleindustrie. Denn hiesige Branchenverbände fordern seit Jahren mehr politisches Engagement für einen nicht ganz unwichtigen Industriezweig: Laut dem Herstellerbund BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) gaben die Deutschen alleine im ersten Halbjahr 2013 752 Millionen Euro für Spiele aus. Umso neidischer schielten deutsche Unternehmen bislang auf Länder wie Kanada, das Spieleentwicklern umfassend unter die Arme greift und neuen Studios Starthilfe gibt. In Deutschland hingegen gab es bislang keine bundesweit einheitliche Spieleförderung, allenfalls einzelne Bundesländer unterstützen gelegentlich Spielprojekte.

Mit den Erklärungen im neuen Koalitionsvertrag verbinden die Branchenverbände nun die Hoffnung auf flächendeckende Förderung, sowohl der BIU als auch der Entwicklerbund GAME begrüßten den Regierungstext. Und auch für uns Spieler kann er eine gute Nachricht sein. Wenn unabhängige Studios dank staatlicher Unterstützung die Möglichkeit bekommen, bessere Spiele zu entwickeln, dann haben wir schließlich alle etwas davon. **DH / GR**

Neben den üblichen politischen Richtlinien hat die neue Bundesregierung aus CDU, CSU und SPD in ihrem Koalitionsvertrag auch den Umgang mit Computer- und Videospiele geregelt. Die Parteien der Großen Koalition haben demnach erkannt, wie sehr Spiele inzwischen in der Gesellschaft verwurzelt sind. »Digitale Spiele prägen den Alltag vieler, insbesondere junger Menschen, in unserem Land«, heißt es im Vertrag. »Wir erkennen die Vielfalt hochwertiger Angebote, insbesondere pädagogisch wertvoller Computerspiele, sowie die hohe technische

Kompetenz der Entwickler an.« Die unseligen Debatten über »Killerspiele« und Herstellungsverbote scheinen also endgültig passé, die Regierung reicht der hiesigen Spieleindustrie die Hand – und möchte die Branche weiter unterstützen, etwa durch den Ausbau des Deutschen Computerspielpreises. Darüber hinaus sollen Spiele in allen gesellschaftlichen Bereichen gefördert werden und neue Impulse setzen, laut Vertrag in »Wirtschaft und Ausbildung, Bildung und Erziehung, Kunst und Kultur sowie Forschung und Wissenschaft.«

News-Ticker

+++ **Fallout 4:** Kaum hat sich eine vermeintliche Teaser-Website für die Rollenspiel-Fortsetzung zur Enttäuschung der Fans als Fälschung herausgestellt, dringen angebliche Designdokumente an die Öffentlichkeit, die den Schauplatz Boston verraten. Hallo, Bethesda, kündigt es doch einfach mal an, um uns diese Achterbahnfahrt zu ersparen! +++ **Alexander J. Velicky:** Der Schöpfer der Skyrim-Mod Falskaar hat nun einen Job beim Halo-Entwickler Bungie ergattert, der derzeit am Konsolen-Online-Shooter Destiny arbeitet. +++ **CCP:** Der Eve-Online-Entwickler will sein vampirisches Online-Rollenspiel World of Darkness »neu bewerten« und eventuell umarbeiten. Die Entwicklung soll aber weitergehen. +++ **Double Fine:** Tim Schafer's Studio hat ein neues Action-Adventure namens Hack'n Slash angekündigt, in dem man sich mit seinem Pixelhelden durch ein Computerspiel hackt und cheatet. +++ **Markus »Notch« Persson:** Laut eigener Aussage hat der Minecraft-Erfinder im Sommer 2010 ein Jobangebot von Valve abgelehnt. +++ **Atari:** Ein Gericht hat den Insolvenzantrag des Traditions-Publishers genehmigt, nun hat die Firma drei Jahre Zeit, um ihre 10 Millionen Dollar Schulden abzubauen. +++ **Creative Assembly:** Der Total-War-Entwickler arbeitet angeblich an einem Horror-Shooter namens Alien: Isolation. Das würde passen, die Lizenzrechte an den Alien-Filmen liegen beim Publisher Sega, mit dem das Studio zusammenarbeitet +++ **Project Spark:** Der PC-Betatest von Microsofts Spiele-Baukasten hat begonnen, läuft aber ausschließlich unter Windows 8.1. +++



Der Geheimdienst NSA hat auch **Azeroth** überwacht.

Überwachung in Azeroth

Nach all den Enthüllungen über die massive Internet-Spionage der US-Geheimdienste überrascht uns das nun auch nicht mehr: Die NSA soll zusammen mit ihrem britischen Pendant GCHQ auch Online-Spiele überwacht haben, allen voran **World of Warcraft**. Man fürchtete offensichtlich, Terroristen würden den Blizzard-Hit als Kommunikationsplattform missbrauchen sowie unter Orks und Elfen die Nachwuchstrommel rühren. Außerdem jagten die Agenten chinesische Hacker und iranische Atomwissenschaftler. Das berichtet das Nachrichtenmagazin Der Spiegel mit Verweis auf die NSA-Geheimdokumente, die der Whistleblower Edward Snowden an Journalisten weitergereicht hat. Neben Azeroth sollen auch **Second Life** und Microsofts Xbox-Live-Netzwerk überwacht worden sein. Inwieweit durch die Maßnahmen terroristische Aktivitäten vereitelt werden konnten, geht aus den Dokumenten nicht hervor – dass die Überwachung auch andere Spiele und Plattformen wie Steam und das Playstation Network umfasst, ist hingegen wahrscheinlich. **DH**

World of Tanks

Entwickler: Wargaming.net Publisher: Wargaming.net Termin: 23.12.2013

Stahlmonster unterm

Baum! Pünktlich zum Fest mischen mit dem Update 8.10 die Japaner als siebte Panzernation die Gefechte von **World of Tanks** auf. Kaiserliche Kommandanten verlassen sich dabei weniger auf dicke Panzerung und schwere Geschütze als auf ihre Beweglichkeit und die günstige »Gun Depression«, also den Schwenkbereich ihrer Kanonen. Damit spielen sie sich ähnlich wie ihre chinesischen Gegenstücke, haben aber vor allem in unwegsamem Gelände die Nase vorn. Diese Ausrichtung zeigt sich auch im japanischen Forschungsbaum: Vier leichte und zehn mittlere Panzer – einer davon ein Premium-Modell – sorgen eher an den Flanken für Unruhe, als mitten durch die feindlichen Linien zu brechen. Die Fähigkeiten der neuen Stahlschüsseln lassen sich im »Versteckten Dorf« sowie fünf überarbeiteten Schlachtfeldern ausprobieren. Dank **World of Warplanes** sollen die Panzerschlachten zudem besser aussehen – Motion Blur und hübscheres Licht stammen aus der Engine des Cousins. **JR**



Die Japaner setzen auf leichte und mittelschwere Panzer.

Lichdom

Entwickler: Xaviant Publisher: – Termin: 3. Quartal 2014

In der Ego-Ansicht durch Höhlen und Wälder rennen und mit beiden Händen Flammenstrahlen auf Monster abfeuern – das klingt nach **Skyrim**, ist aber **Lichdom**: Das amerikanische Indie-Studio Xaviant bastelt an diesem Action-Adventure, oder besser: diesem Zauber-Shooter. Statt Schwertern, Äxten oder ähnlich unkultivierten Waffen soll **Lichdom** nämlich ein komplexes Zaubersystem bieten, man darf eigene Hexereien erschaffen, verbessern, kombinieren – und dann mit beiden Händen auf die übliche Fantasy-Gegnerschar loslassen. Die ersten Bilder der Monsterhatz sehen schick aus – kein Wunder, schließlich basiert **Lichdom** auf der CryEngine 3. Starten soll's im Sommer 2014. **GR**



Sieht aus wie Skyrim, ist aber Lichdom.

Schöne Worte

Michael Graf
Mitglied der
Chefredaktion
micha@gamestar.de



Ich erinnere mich, wie ich anno 2006 kurz nach dem Amoklauf in Emstetten mit dem damaligen niedersächsischen Innenminister Uwe Schünemann sprach. Schünemann war einer der lautstärksten Kritiker von »Killerspielen« und trommelte vehement für deren Verbot. Aus heutiger Sicht erscheint mir das nahezu surreal. Denn der Beißreflex gegen Spiele ist längst geheilt, heute wird in der Politik sinnstiftend über Spiele diskutiert. Na ja, zumindest so halbwegs.

Denn die Spieleförderung im Koalitionsvertrag klingt zwar nach einem Schritt in die richtige Richtung – und okay, sie ist es auch. Allerdings handelt es sich bei einem Koalitionsvertrag auch nur um eine Absichtserklärung, ein Dokument des guten Willens. Und der kann manchmal ganz schön schwammig sein, zu erkennen an Sätzen à la »Die Bundesregierung bekennt sich zum Bau des Flughafens Berlin-Brandenburg.« Zum Bau, aha, aber nicht zur Fertigstellung? Auch zur Spieleförderung bleibt die Große Koalition klare Aussagen schuldig. Was genau soll da unterstützt werden? Wer entscheidet denn nun, was »pädagogisch wertvolle Spiele« sind, und was mit anderen Spielen geschieht? Ich bin gespannt, ob wir da tatsächlich konkrete Ergebnisse sehen. So lange bleibt es, wie so oft in der Politik, bei schönen Worten.

Verkaufs-Charts Dezember



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Assassin's Creed 4: Black Flag
2	(1)	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
3	(3)	Call of Duty: Ghosts
4	(5)	Battlefield 4 Premium-Code
5	(6)	Fußball Manager 14
6	(4)	Battlefield 4
7	(8)	Fifa 14
8	(7)	Die Sims 3: Into the Future
9	(2)	Call of Duty: Ghosts (Free Fall Ed.)
10	(9)	Die Sims 3: Starter-Set
11	NEU	Need for Speed: Rivals (Limited Ed.)
12	(11)	Total War: Rome 2 (MSH-Edition)
13	(14)	Die Sims 3: Inselparadies
14	(12)	Diablo 3
15	WIEDER DA	Anno 2070 (Königsedition)
16	(19)	Skyrim (Legendary Edition)
17	(20)	SimCity
18	(13)	Guild Wars 2: Heroic Edition
19	WIEDER DA	Die Sims 3: Einfach Tierisch
20	NEU	X: Rebirth

Quelle: 7. Dezember 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn