Spiele & Szene News

Offline-Modus für SimCity

Fast ein Jahr nach dem Release von **SimCity** und dem daraus resultierenden PR-Debakel für EA ist es soweit: Entwickler Maxis will mit dem nächsten Update endlich einen Offline-Modus nachreichen. Wann genau der Patch erscheinen soll, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Beim Release im März 2013 mussten EA und Maxis noch heftige Kritik einstecken: Viele Spieler empfanden den Online-Zwang als unnötige Gängelei, zudem brachen die Server immer wieder zusammen, vielfach wurden Städte in der Cloud nicht abgespeichert. Lead-Engineer Simon Fox von Maxis verteidigt indes die damalige Online-Entscheidung: So sei die Wechselwirkung und Online-Kommunikation zwischen den Städten der einzelnen Spieler innerhalb einer Großregion stets integraler Bestandteil des Spielkonzepts gewesen. Dementsprechend sei auch die Programmierung des Spiels um dieses Kernfeature herum ausgerichtet worden. Damit erklärt und rechtfertigt Fox die lange Entwicklungszeit des Offline-Modus – satte sechs Monate, um genau zu sein. In einem Blog-Eintrag erklärt Fox, dass das Online-**SimCity** fundamental auf Daten angewiesen sei, die auf den EA-Servern ausgelagert sind und sich nicht im individuellen Spielordner befinden. Um das für den Offline-Modus zu ändern, muss ein Großteil des Programmcodes von Java in C++ übersetzt werden – mit dem neuen Update 10 sollen dann alle Daten lokal abgefragt werden und die Spielstände entsprechend auf der Festplatte landen und nicht in der EA-Cloud. Ein besonderer Knackpunkt sei die Kommunikation zwischen den Städten – das ehemals gerade für Online optimierte Feature muss nun ohne Performance-Verlust auf einem einzigen Rechner simuliert werden. Das Offline-Spiel bleibt dabei auch in Zukunft optional. Wer online spielen will, kann das weiterhin so uneingeschränkt wie vorher tun.

Für viele mag die Umstellung als finales Versöhnungsangebot seitens EA und Maxis zu spät kommen, zumal es bisher hieß, der Offline-Modus sei technisch nicht unter tragbaren Umständen realisierbar. Auch die übrigen Mängel in der Simulation und Technik werden durch das Offline-Spiel wohl kaum aus der Welt geschafft – doch ein Schritt in die richtige Richtung ist das Update allemal. DH

Ob der **Offline-Modus** ausreicht, um Spieler in Zukunft über die verbleibenden Macken hinwegzutrösten?

Größere Karten wird's weiterhin nicht geben. Das sei technisch nicht machbar.

News-Ticker

+++ **Winamp**: AOL verkauft den kürzlich eingestellten Mediaplayer an einen belgischen Online-Radio-Anbieter, der die Software weiterentwickeln wird. +++ **Stronghold Crusader 2**: Entwickler Firefly bestätigt die Steam-Pflicht auch für die Ladenversion. +++ **Steam**: Die Kindersicherung »Family Options« ist ab jetzt verfügbar und ermöglicht, Funktionen wie den Store für Kinder mit einer PIN zu sperren. +++ **EA Origin**: Für 2013 verzeichnet EAs Plattform nach eigenen Angaben 720 Millionen Logins. +++ **No Man's Sky**: Obwohl das englische Studio Hello Games überflutet wurde, soll es keine Release-Verschiebung geben. +++ **Star Wars 1313**: Disney lässt Markenrechte auslaufen – und trägt den Titel damit wohl endgültig zu Grabe. +++ **Don't Starve**: Erster großer DLC Reign of Giants erscheint im Herbst. +++ **Making Game Talents**: Recruiting-Event mit mehr als 100 offenen Stellen in der Spiele-Industrie am 8. Februar im GameStar-Gebäude in München. Mehr Infos unter makinggames.de/talents +++ **Diablo 3**: Neuer Patch fügt den Schwierigkeitsgrad »Qualvoll« ein. +++

Urteil gegen Gameforge

Runes of Magic mag zwar nicht primär an Kinder gerichtet sein, die Werbung habe laut BGH aber Kinder angesprochen.

Nachdem der Bundesgerichtshof im Juli 2013 beschlossen hat, dass bei Werbe-Angeboten diverser Onlinespiele das »Du« als Anrede ebenso untersagt ist wie locker-jugendliche Formulierungen à la »Schnapp dir jetzt neue Upgrades für deine Helden«, erhebt Gameforge jetzt Einspruch gegen das Urteil. Dass gerade Gameforge als einer der größten westlichen Anbieter von Online-Spielen mit dem Urteil ein Problem hat, ist kein Zufall: Zum einen war das Duzen der Spieler in Gameforges eigener **Runes of Magic**-Werbung Auslöser für den Prozess – das Gericht interpretierte den Slogan als eine speziell an Kinder gerichtete Kaufverführung und verbot die Vorgehensweise. Zum anderen spekulieren Skeptiker, dass die Zukunft des Bezahlmodells Free2Play auf der Kippe stehen könnte (mit Betonung auf »könnte«): Wenn bestimmte Werbung in Online-Spielen grundsätzlich als Kinder-Beeinflussung ausgelegt und verboten werde, schade das der Finanzierung der kostenlosen Online-Spiele, die aus kostenpflichtigen Zusatzinhalten ihre Einnahmen beziehen. DH

Hitman wird »Sandbox«

Nachdem kürzlich bekannt wurde, dass IO Interactive an einem neuen **Hitman**-Ableger arbeitet, gab das Studio nun in einem offenen Brief erste Details zum Next-Gen-Meuchelspiel bekannt. Die größte Änderung im Vergleich zum Vorgänger: Agent 47 besucht die angeblich umfangreichsten Areale, die es je in einem Serienteil gab. Die Missionen sollen nicht-linear verlaufen – ganz im Stil der aktuell beliebten »Sandbox«-Titel wohl auch ohne Checkpoints, dafür aber mit viel Freiheit in der Herangehensweise. Obwohl weder bekannt ist, wie diese Sandbox-Mechanik konkret aussehen soll, noch Titel oder Release-Termin genannt werden, scheint die offene Level-Architektur eine Reaktion auf die Kritik am Vorgänger zu sein; so war **Hitman: Absolution** vielen Fans zu linear und action-orientiert. Dazu passt auch, dass der neue Teil in der »Glanzzeit der Karriere von Agent 47« spielen soll – mit Diana Burnwood und der kompletten Killer-Agentur ICA als Unterstützung bereisen wir wieder die ganze Welt (und nicht nur die USA wie in **Absolution**). DH

Cthulhu kommt zurück

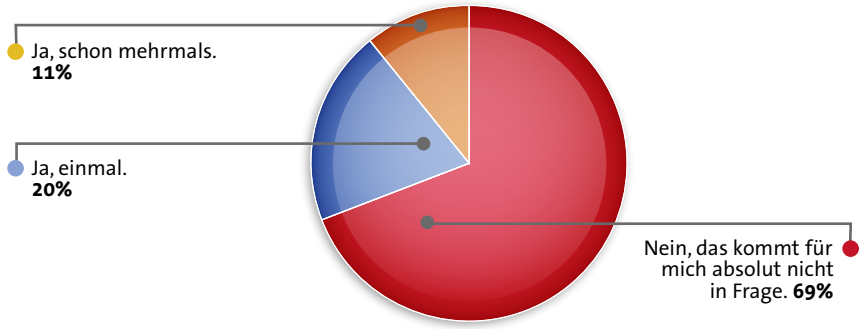
Der Horror des **Unbekannten** fasziniert Lovecraft-Fans seit fast 100 Jahren.

Wie Publisher Focus Home Interactive via Twitter bekannt gab, erscheint für PC und die Next-Gen-Konsolen demnächst eine neue Adaption von H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos. Entwickelt wird der Titel von Frogware – das Studio hat bereits in **Magrunner: Dark Pulse** mehr oder minder überzeugend Motive der mittlerweile fast 100 Jahre alten Kurzgeschichten rund um den Cthulhu-Mythos aufgegriffen. Unbekannt ist derzeit aber, auf welche Art Spiel wir uns konkret einstellen können bzw. ob uns ein weiterer Survival-Horror-Shooter wie das 2005 erschienene **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** erwartet. Die bisher veröffentlichten Konzeptzeichnungen von Friedhöfen und verlassenen Herrenhäusern lassen in jedem Fall auf ein sehr düsteres Setting schließen. Klar, ist ja auch Lovecraft. DH

Auch den **Contracts-Modus** wird's im neuen Teil wieder geben.

Umfrage

»Haben Sie schon mal für ein Crowdfunding-Spieleprojekt gespendet, etwa auf Kickstarter?«



Quelle: GameStar-Leserumfrage

Ergebnis: Wenn man sich anschaut, wie viel Geld allein 2013 über Kickstarter für kommende Spiele gespendet wurde (mehr dazu im Report »Das war 2013« ab Seite 102), müsste man annehmen, jeder von uns hätte dort schon mal Geld gelassen. Und nicht zu knapp. Aber das ist natürlich Unfug, denn wäre dem so, wären Ubisoft und Co. vielleicht nicht von heute auf morgen überflüssig, aber doch deutlich unwichtiger, als sie es aktuell noch sind. Viel erstaunlicher ist, dass sich tatsächlich schon 31 Prozent der Umfrageteilnehmer am Crowdfunding beteiligt haben. Das sind mehr als von uns ursprünglich angenommen. Kickstarter und andere Crowdfunding-Plattformen entwickeln sich immer mehr zu festen Größen in der Branche. Jetzt müssen die Spiele nur noch gut werden. Wir drücken den 31 Prozent die Daumen!

Verkaufs-Charts Januar

SATURN

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Assassins Creed 4: Black Flag
2	(2)	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
3	(6)	Battlefield 4
4	(3)	Call of Duty: Ghosts
5	(8)	Die Sims 3: Into the Future (LE)
6	(5)	Fussball Manager 14
7	(10)	Die Sims 3: Starter-Set
8	(14)	Diablo 3
9	(4)	Battlefield 4 Premium Code
10	(7)	Fifa 14
11	(15)	Anno 2070 (Königsedition)
12	(11)	Need for Speed: Rivals (Limited Ed.)
13	NEU	Age of Empires 3 Complete
14	(18)	Guild Wars 2: Heroic Edition
15	(12)	Total War: Rome 2 (MSH-Edition)
16	(16)	Skyrim (Legendary Edition)
17	(17)	Sim City
18	WIEDER DA	Starcraft: Heart of the Swarm
19	WIEDER DA	Starcraft: Wings of Liberty
20	WIEDER DA	Arma 3 (Deluxe D1-Edition)

Quelle: 11. Januar 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn

Valve begeistert mit SteamVR

Auf der hauseigenen Entwickler-Konferenz »Steam Dev Days« begeistert Valve Spiele-Entwickler mit seiner eigenen Vision von Virtual-Reality-Gaming: Sowohl die Software-Schnittstelle SteamVR, welche die Spieleplattform für VR-Brillen optimiert, als auch ein vorgeführter Brillen-Prototyp scheinen die noch junge Technologie auf ein neues Qualitätslevel zu katapultieren. Augenzeugen und Probetester sind gleichermaßen euphorisch. Die Spielerfahrung sei derart einnehmend, dass dem »eigenen Verstand vorgegaukelt werde, sich an einem anderen Ort zu befinden«. Oculus-Entwickler Palmer Luckey spricht sogar von der »besten VR-Erfahrung der Welt«, David Hensley von Tripwire vergleicht die Technik mit einem »Holodeck« à la **Star Trek**. Zwar ist die vorgeführte Hardware nur ein betriebsinterner Prototyp, und Valve beabsichtigt offenbar, keine eigene VR-Brille auf den Markt zu bringen, doch in Zusammenarbeit mit dem Team von Oculus Rift will man ein VR-System entwickeln, das bis 2015 die Probleme des VR-Gamings ausbügeln soll. DH

Mit verbesserter Reaktionszeit und Auflösung will Valve das **VR-Gefühl** endlich salonfähig machen.

Marvel-Schwund

Wer sich zum Jahreswechsel ein Spiel der Comic-Schmiede Marvel bei Steam kaufen wollte, der dürfte sehr wahrscheinlich große Augen gemacht haben. Denn viele der Marvel-Titel gibt's nicht mehr in digitaler Fassung bei Steam (das betrifft übrigens auch die Konsolen-Versionen von Xbox-Live und PSN). So sucht man Titel wie **Deadpool**, **Spider-Man: Web of Shadows** oder **X-Men: The Official Game** vergeblich. Auch wenn nicht alle Spiele abgetaucht sind (**The Amazing Spider-Man** zum Beispiel), so ist die Verwunderung doch groß, zumal tagelang keine offizielle Stellungnahme dazu erfolgt ist und die Titel bisher auch nicht wieder aufgetaucht sind. Mittlerweile wissen wir mehr: Wie schon vorab gemunkelt wurde, sind ablaufende Lizenz-Verträge zwischen Marvel und Publisher Activision die Ursache für die verschwundenen Spiele. Für Verbraucher nicht unbedingt eine gute Nachricht – wer die Spiele haben will, muss also zur Ladenversion greifen und sollte das wohl auch demnächst tun. Denn ob und wann die nicht-digitalen Kopien ebenfalls urplötzlich aus den Regalen verschwinden, ist ungewiss. DH

Und dabei liebt **Deadpool** sein eigenes Spiel so sehr.

Evolve

2014 könnte für Fans von Alien-Bedrohungen spannend werden: Nach Sega und **Alien: Isolation** kündigten Turtle Rock Studios, die Entwickler der unterhaltsamen **Left 4 Dead**-Zombie-Shooter, für den Herbst 2014 den Sci-Fi-Multiplayer-Shooter **Evolve** an. Im Spiel stellt ein Team von vier intergalaktischen Jägern blutrünstigen Alien-Kreaturen auf fremden Planeten nach. Das hat (anders als in **Alien: Isolation**) allerdings wenig mit klaustrophobischem Horror zu tun – stattdessen kämpfen wir an der Seite von drei menschlichen Kameraden stets gegen eines der Monster. Dank verschiedener Jäger-Klassen und -Fertigkeiten sind Teamplay und Taktik gefragt, um die mächtigen Kreaturen zu Fall zu bringen. Die entwickeln sich obendrein im Spielverlauf zu immer größeren und gefährlicheren Bestien weiter. Besonders spannend: Das Monster wird – **Left 4 Dead** lässt grüßen – ebenfalls von einem Spieler gesteuert. Hoffentlich stimmt die Balance dieser ungewöhnlichen, asymmetrischen Multiplayer-Spielidee. Bis zur nächsten Ausgabe sollten wir bereits handfeste Spieleindrücke gesammelt haben. DH

Gibt man ihm genügend Zeit, wächst das Alien zu einem **riesigen Monster** heran.

Copyright-Scharmützel auf YouTube

Die internationale Let's Play-Szene läuft Sturm: Plötzlich werden Spiele-Videos oder Clips mit urheberrechtlich geschützten Musik-Abschnitten in weit größeren Ausmaßen durch Copyright-Ansprüche lahm gelegt als bisher üblich. Jeder deutsche YouTube-Nutzer hat sich wohl schon mal über GEMA-geschützte Musik-Videos geärgert, doch die neue Sanktionswelle arbeitet in weltweitem Rahmen und bedroht die Existenz zahlreicher Channel-Betreiber, die finanziell auf die Werbeeinnahmen angewiesen sind. Schuld daran ist offenbar ein verschärfter Such-Algorithmus: Das YouTube-eigene Content-ID-System filtert mit erweitertem Radius Videos und vergleicht sie mit eingetragenen geschützten Inhalten. Das wiederum wird den Rechteinhabern (Publishern, Musik-Produzenten etc.) gemeldet – und die sanktionieren dann: Betroffene YouTuber können keine Werbe-Einnahmen mehr für einzelne Clips einstreichen, im schlimmeren Fall droht eine Schließung des Kanals. YouTube empfiehlt, die Ansprüche zu umgehen – etwa Spielszenen ohne Ingame-Sound zu zeigen. DH

Star Wars: Attack Squadron

2014 dürfen sich X-Wing und Tie Fighter erneut im intergalaktischen Wettstreit messen. Mit **Star Wars: Attack Squadron** plant Disney ein Weltraum-Actionspiel, in dem wir wahlweise als Pilot des Imperiums für totalitäre Ordnung kämpfen oder uns auf die Seite der Rebellen schlagen. Bis zu 16 Spieler sollen in den teambasierten Matches gegeneinander antreten können. Ausrüstung, neue Schiffe und kosmetische Upgrades verdienen wir uns mit gewonnenen Schlachten oder eventuell auch mit Echtgeld, denn inwieweit ein Free2Play-Bezahlmodell integriert werden soll, ist derzeit noch nicht bekannt. Sehr wahrscheinlich ist hingegen, dass das Setting rund um Rebellen und Imperium als Einstimmung auf den neuen **Star Wars**-Film zu verstehen ist. Wer sich darüber freut, kann sich bereits jetzt mit einem Disney-Account für die geschlossene Beta anmelden. DH

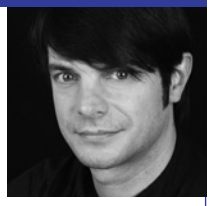
In hoffentlich kurzweiligen **Dog-Fights** kämpft man entweder im Team oder jeder gegen jeden.

Thief

Wir durften Anfang Januar eine neue, recht fortgeschrittene Vorab-Version von **Thief** auf der PS4 spielen. Rund vier Stunden verbrachten wir mit den Schleich-Abenteuer und hatten dabei wirklich Spaß. Wie auch in den alten Spielen übt das das Schleichen, Lauern und Lauschen einen großen Reiz aus, und das wird auch auf Dauer nicht langweilig. Ebenso freuten wir uns über die dichte Atmosphäre sowie weitläufige Level-Abschnitte mit vielen Abkürzungen, Schleichwegen und gut versteckten Schätzen. Als Schwäche empfanden wir lediglich die KI der Gegner. Eine Wache wird etwa nicht misstrauisch, wenn der Kollege plötzlich nicht mehr auftaucht, weil wir ihn überrumpelt und seinen Körper versteckt haben. Und werden wir entdeckt, während wir auf einem Dachbalken turnen, haben unsere KI-Gegner sichtbare Probleme damit, den Weg zu uns zu finden. Unentschlossen laufen sie umher. Wir hoffen, im fertigen Spiel erwarten uns schlauere Widersacher. SST

Schleichen, lauern und im richtigen Moment die Langfinger ausstrecken – das macht in **Thief** richtig Spaß!

Die Steam-Invasion



Florian Klein
Ressortleiter Hardware
florian@gamestar.de

Eine »Steam Machine« ist zwar nur ein stinknormaler (Mini-)PC fürs Wohnzimmer, ich will aber trotzdem eine. Und zwar mit Valves, auf Linux basierendem Betriebssystem »Steam OS«, denn das ist im Gegensatz zu Windows kostenlos. Allerdings muss erst das Problem der nur auf Windows-PCs mit DirectX lauffähigen AAA-Titel von der kommenden Streaming-Funktion des Steam-Clients gelöst werden – dann berechnet mein Windows-PC die Spielegrafik und schickt sie per LAN auf meine Steam Machine. Steams Invasion des Wohnzimmers dürfte (in meinem Fall zumindest) gelingen, denn die Expansion kostet mich nichts: Mein alter, eigentlich ausgemusterter Spiele-PC kann seine Zukunft als Steam Machine kaum fassen, Steam OS ist gratis und höchstens für den (optionalen) Steam Controller gebe ich eventuell etwas Geld aus – falls der sich als halbwegs präziser Mausersatz herausstellt. Allerdings wird Valve damit mehr und mehr zum Torwächter der PC-Spiele – ohne Steam geht in Zukunft noch weniger. Und die Plattform selbst ist längst nicht so offen, wie das Konzept der Steam Machines & Co: Ungekürzte Versionen diverser Titel sind in Deutschland nicht erhältlich, Gebrauchtspiele unverkäuflich. Und jede Monokultur bringt langfristig mehr Nach- als Vorteile.

Mafia-Entwickler macht dicht

Lange war es verdächtig still um 2K Czech, doch nun steht fest: Das Prager Studio hinter den Spielereihen **Hidden & Dangerous** und **Mafia** wird geschlossen. Das gab Publisher 2K Games Anfang Januar bekannt. Während manche Angestellte ihren Job verloren, werden einige Teammitglieder ins kalifornische 2K-Hauptquartier übernommen. Andere gingen in 2K Czechs Zweit-Standort im tschechischen Brno über. Obwohl also ein ganzes Studio schließen musste, bleibt der Name 2K Czech erhalten. Angeblich arbeitete das Prager Team an **Mafia 3**, das mit der Studio-Schließung aber nicht gestorben sein soll. Einigen Gerüchten und Indizien auf Karriere-Webseiten zufolge hat 2K Games das Projekt mittlerweile einem neu gegründeten 2K-Studio in San Francisco übertragen, wo es von Grund auf neu entstehen wird. Eine offizielle Stellungnahme gibt es hierzu nicht. Froh wären wir allemal, wenn es irgendwann ein Wiedersehen mit der Spielereihe rund um das organisierte Verbrechen gäbe. SST

Kingdom Come Deliverance

Mittelaltersetting ohne Fantasy-Elemente? Geht das? Zum Glück gibt's heutzutage eine Alternative zu skeptischen Publishern: Ritter-Fans können seit dem 22. Januar auf Kickstarter entscheiden, ob **Kingdom Come: Deliverance** eine Chance bekommet. Ambitioniert ist das Projekt von Warhorse auf jeden Fall, Vorbilder für die offene Mittelalterwelt sind unter anderem **Dark Souls**, **Skyrim** und das von Fans geliebte **Mount & Blade**. Thronstreitigkeiten im Heiligen römischen Reich deutscher Nation bilden den Rahmen für die nicht-lineare Kampagne, taktische First-Person-Kämpfe, nachvollziehbar handelnde NPCs und ein Crafting-System versprechen Spieltiefe. JR

Auch **Kämpfe gegen einzelne** Gegner sind mit schwerer Rüstung eine Herausforderung.