

Spiele & Szene

News

Crytek zunächst gerettet

Nachdem wir in den vergangenen zwei Ausgaben über Finanzprobleme beim Frankfurter Entwickler Crytek berichteten, scheint die Krise inzwischen überwunden zu sein. Allerdings musste das Unternehmen dabei einige Federn lassen. Zunächst dementierte Crytek in einer Stellungnahme, dass man sich in finanziellen Schwierigkeiten befände, doch kurze Zeit später trennte sich das Unternehmen von den Rechten an Homefront: The Revolution, das bei Crytek UK in Nottingham entwickelt wurde. Koch sicherte sich die Lizenz und scheint viele Entwickler in ein neu gegründetes Studio im gleichen Ort zu übernehmen. Ob es eine Zukunft für Crytek UK gibt, ist derzeit noch ungewiss. Immerhin wurden inzwischen die dort ausstehenden Gehälter gezahlt und Crytek selbst soll dank der Finanzspritze eines anonymen Investors aktuell nicht mehr vor dem Bankrott stehen.

Allerdings schlägt Crytek nun einen deutlichen Sparkurs ein und schrumpft etwa Crytek USA deutlich ein. Zukünftig soll das texanische Studio lediglich Support für Lizenznehmer der Cry Engine 3 bieten. Die dort begonnenen Arbeiten am Free2Play-Shooter Hunt: Horrors of the Gilded Age sollen in Frankfurt fortgesetzt werden.

Im Interview mit der Webseite Eurogamer erklärt Crytek-Gründer Cevat Yerli, was die Lage in den letzten Monaten so verzwickelt gemacht habe: »Die Umstellung unseres Kerngeschäfts auf das Free2Play-Modell und Spiele als Service hat eine ganz andere Kapitaldecke erfordert, zusätzliche Spezialisten und andere Arten von Kosten- und Einnahmeprognozen. All das zehrte zeitweilig an unseren Kapitalreserven, was wir jedoch überstanden haben.« **SST**



Hunt wird in Frankfurt fertiggestellt. Zuvor arbeitete Crytek US daran.

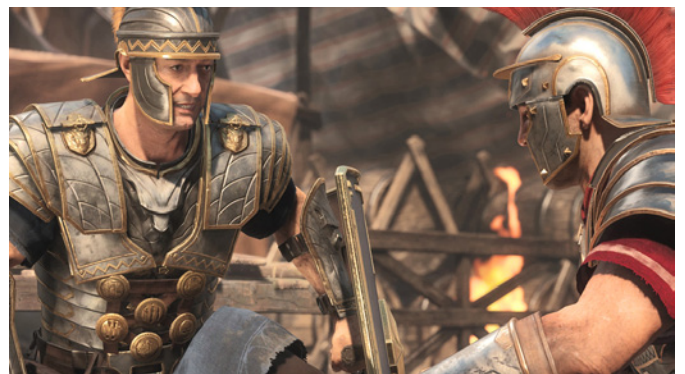


Künftig setzt Crytek auf Free2Play-Spiele, etwa das MOBA Arena auf Fate.

Ryse Son of Rome

Entwickler: Crytek Publisher: Deep Silver Termin: 4. Quartal 2014

Mit einem Atemzug sagt Crytek klassischen Vollpreisspielen Lebewohl, mit dem nächsten kündigen sie ein Vollpreisspiel an. Mit Ryse kommt Ende des Jahres der PC-Port eines bislang Xbox-One-exklusiven Actionspiels inklusiver aller DLC-Inhalte in den Handel. Im Spiel steuern wir den römischen General Marius Titus bei seinem blutigen Handwerk. Crytek-typisch ist Ryse grafisch äußerst spektakulär inszeniert. Auf den Optiktrumpf setzen die Entwickler auch bei der Portierung. Auf der Gamescom spielten wir Ryse in der 4K-Auflösung, was trotz einiger Ruckler fabelhaft aussah und sich auch mit Maus und Tastatur gut steuerte. Etwas Feinschliff bei Grafikoptimierung und Kamerasteuerung ist aber noch nötig. Spielerisch geht es flott und brutal, aber auch recht seicht zur Sache. Deshalb vergab unser Schwes-
termagazin GamePro nur 68 Punkte für die Xbox-Version. **SST**



Insbesondere mit den detaillierten Charaktermodellen beeindruckte Ryse beim Erscheinen für Xbox One im November 2013.



Hier der vom Patch betroffene »Waffenträger auf E-100« in Aktion. Die verwundbare Stelle dieses (besonders mit der 12,8er-Pak) beliebten Jägers ist der Turm.

World of Tanks Patch 9.2 ist da

In World of Tanks brechen mit Patch 9.2 schwere Zeiten für Panzerjäger an, denn die populären Scharfschützen-Tanks müssen jetzt auf ihre beliebtesten Hinterhaltstellungen und Schusspositionen verzichten. Der Grund dafür sind teils radikale Umbauten an besonders beliebten »Camper-Karten«, wo günstige Scharfschützen-Verstecke wie besonders dichtes Buschwerk nun entfernt wurden. Diese Maßnahmen wurden nötig, da vor allem auf Karten wie »El Halluf« oder »Komarin« regelrechte »Todeszonen« entstanden waren, in denen jeder halbwegs wagemutige Panzer in Windeseile von gut versteckten Panzerjägern in Stücke geschossen wurde. Aktivität wurde also bitter bestraft, durch die Änderungen sollen die Gefechte wieder dynamischer und abwechslungsreicher werden. Zudem wird nun wieder im »Heiligen Tal« gekämpft, dieses asiatische Kampfgebiet ist nach einer gründlichen Überarbeitung wieder zugänglich.

Außerdem bringt Patch 9.2 die brandneuen Clan-Festungen. Clans mit mindestens 20 Mitgliedern können jetzt eine eigene Heimatbasis aufbauen. Diese besteht aus diversen Gebäuden, die unserem Clan Boni auf die Gefechtsbelohnungen geben. Weiterhin bietet das neue Update noch die sanfte Überarbeitung der Fähigkeiten einiger Panzer sowie was fürs Auge: Vier weitere Panzer – IS, SU-100,



Promotion

GameStar Black Edition WORLD OF TANKS Die Panzer-Bibel

168 Seiten dick!

Auf 100 Seiten **ALLE 323 Panzer getestet!** Profitaktiken für alle Maps! Inklusive aller Änderungen durch den gerade erschienenen Patch 9.2!

+ Bonus- und Invite-Codes für bis zu 1.000 Gold, eine Woche Premium-Spielzeit und ein Gratis-Premium-Panzer im Gesamtwert von über 11 Euro!

+ Exklusives Riesen-Poster mit Tech-Trees und WoT-Artwork

Ab sofort am Kiosk oder hier GameStar.de/WoT direkt bestellen.

StuG III Ausf. G und Churchill I – wurden durch hochauflösende HD-Modelle ersetzt. Darüber hinaus hat die beliebte Karte »Prokhorovka« jetzt einen neuen, vom Krieg verheerten Look spendiert bekommen. Zu guter Letzt gibt's mit dem umfangreichen Update 9.2 eine Reihe neuer Medaillen und Errungenschaften, die wir im Gefecht erringen können. Beispielsweise dürfen wir uns mit der Auszeichnung »Brachiale Gewalt« schmücken, wenn wir zehn gegnerische Panzer durch Rammen zerstören. **MT**

Fiese Falle von Codemasters

Entwickler: Codemasters Digital Publisher: Codemasters Termin: 31.7.2014

Mit Rennspielen von Codemasters kann man nicht viel falsch machen. Alle, die so dachten und sich jüngst die neue PC-Version von Colin McRae Rally kauften, wissen es nun besser. Die sorgfältig formulierte Spielbeschreibung auf Steam verschwieg, dass es sich dabei um den Port eines mittelmäßigen Mobile-Games handelte und suggerierte stattdessen, dass das Spiel auf dem Klassiker Colin McRae Rally 2.0 basiere und eine speziell für den PC aufpolierte Version darstelle. Nun setzt die Rallygurke für Smartphones tatsächlich lose auf dem hochgelobten Rennspielklassiker auf, direkt gelogen hat Codemasters also nicht. Der Ärger im Netz ließ aber nicht lange auf sich warten. Inzwischen ist die Beschreibung korrekt formuliert, Codemasters entschuldigte sich und enttäuschte Käufer erhielten ihr Geld zurück. Nur der Vertrauensbruch, der dürfte so schnell nicht vergessen sein. **SST**



Auf den ersten Blick könnte man den Titel tatsächlich für ein HD-Remake des Rennspielklassikers von 2000 halten.

Gewinner der Verlosung in Heft 07/2014

M. Alt, Ottobereun • M. Braun, Lug • E. Jessen, Brunsbüttel • U. K. Karzell, Mönchengladbach • F. Meyer, Kiel

Gewinner der Abo-Verlosung 09/2014

A. Falkenburg, Klausen • E. Hüttel, München • F. Klein, Homburg • H. Lenz, Rostock • F. Ziburske, Rheinbach

Heimlicher Start der Source Engine 2?

Valve hat eine neue Version ihrer Entwicklerwerkzeuge für Dota 2 veröffentlicht. Das akkeub wäre wohl nur für Leute interessant, die ihre Kinder Earthshaker oder Pudge nennen, doch findige Programmierer haben in den Tools Hinweise dafür gefunden, dass Valve damit den Start der Source Engine 2 vorbereitet oder gar bereits angeschoben hat. Darauf deuten nicht nur neue Dateiformate hin, sondern auch die gestiegenen Hardwareanforderungen der Werkzeuge. Zwar können Modder die neue Engine, deren Existenz Gabe Newell bereits 2012 bestätigte, noch nicht nutzen, doch die Tage der ersten Source Engine scheinen langsam gezählt. Das betagte Grafikgerüst war seit dem Release von Half Life 2 im Jahr 2004 im Einsatz und wurde zuletzt unter anderem im Mehrspieler-Shooter Titanfall verwendet. Die neuen Entwicklungen heizen die Gerüchteküche um eine angebliche Entwicklung von Half Life 3 und Left for Dead 3 erneut an, Valve hält sich jedoch weiterhin bedeckt. **JO**



Noch sieht in Valves MOBA-Dauerbrenner Dota 2 alles aus wie immer, im Hintergrund scheint jedoch neue Technik zu arbeiten.

Wiedergeburt von Sierra

Die Adventure-Schmiede Sierra ist zurück! Oder zumindest deren Name. Den hat sich Activision gesichert, um unter diesem Label allerlei Indiespiele zu vertreiben. Erste Ankündigungen gibt es bereits. So wird das neue Sierra das Ballerspiel Geometry Wars 3 für Xbox und für PC ein neues King's Quest veröffentlichten. Letzteres wird von The Odd Gentlemen entwickelt, die das schräge Knobel-Hüpfspiel The Misadventures of P.B. Winterbottom und das gurkige Wayward Manor (Seite 84) verzapft haben. King's Quest soll eine Neuerfindung der Serie sein, gleichzeitig aber den Adventure-Wurzeln treu bleiben. Na hoffentlich gelingt das. **SST**

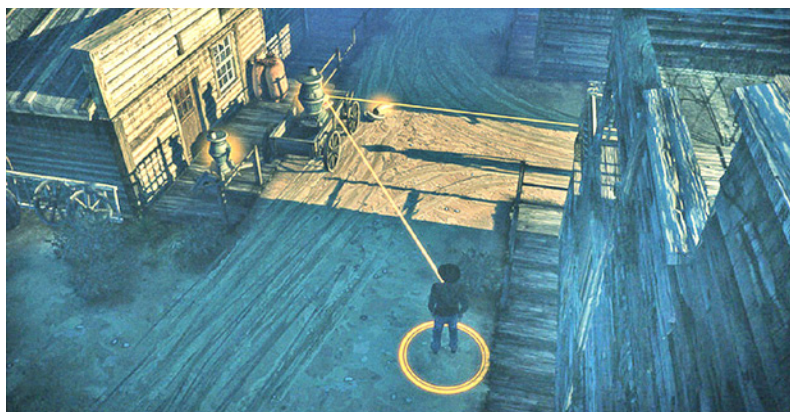


Der Berg Half Dome, hier in einem Activision-Teaser zu sehen, wird wie gehabt das Sierra-Logo zieren.

Hard West

Entwickler: Creative Forge Publisher: PlayWay Termin: 2015

Rundenbasierte Kämpfe wie bei X-Com, eine Weltkarte wie bei den Heroes-Spielen und das alles als Western: Die Spielidee des Indiestudios Creative Forge, das sich vor allem aus Ex-Techland-Mitarbeitern zusammensetzt, strotzt vor coolen Ideen. So können die Revolverhelden in Hard West auch gezielte Abprallschüsse versuchen. Außerdem spielt die Sonne eine wichtige Rolle. Sie kann Schützen blenden und ihre Treffsicherheit verringern. Oder wir erkennen Gegner anhand der Schatten, die sie bei tief stehender Sonne werfen. Dazu gibt es interessante Kampfmanöver. So können wir Gegner mit vorgehaltener Waffe bedrohen oder ihnen Goldmünzen zuwerfen, um sie zu bestechen. Die Designideen der Macher klingen clever, der Produktionsplan wirkt glaubwürdig und die Kickstarter-Kampagne läuft prima. Das sind gute Gründe, das Wildwest-Taktikspiel im Fadenkreuz zu behalten. **SST**



Dank manueller Zielfunktion können wir einen Abpraller versuchen, um den Typen hinter der Ecke zu erwischen, der hier von seinem Schatten verraten wird.

Musik und Filme bald über Steam?

Die Betreiber der Internetseite SteamDB fanden Hinweise darauf, dass Valves Online-Vertriebsplattform Steam bald auch Serien, Filme und Musik anbieten könnte. Nach dem letzten Update tauchten im Quellcode die Einträge »film«, »tvseries« und »music« auf. Bislang können lediglich einige Dokumentationen über die Spielebranche und einzelne Soundtracks heruntergeladen werden. Die Erweiterung des Sortiments wäre ein weiterer Schritt, um Steam zur umfassenden Multimediaplattform zu entwickeln. Mit den Steam Machines, dem Stream Controller, Streamingfunktionen und dem speziellen SteamOS versucht Valve vermehrt, seine Vertriebsplattform in Wohnzimmern zu verankern. **JO**

```
1 enum EAppType
2 {
3     k_EAppTypeInvalid = 0, // invalid
4     k_EAppTypeGame, // game
5     k_EAppTypeApplication, // application
6     k_EAppTypeTool = 4, // tool
7     k_EAppTypeDemo = 8, // demo
8     k_EAppTypeMedia = 16, // media
9     k_EAppTypeDlc = 32, // dlc
10    k_EAppTypeGuide = 64, // guide
11    k_EAppTypeDriver = 128, // driver
12    k_EAppTypeConfig = 256, // config
13    k_EAppTypeFilm = 512, // film
14    k_EAppTypeTvseries = 1024, // tvseries
15    k_EAppTypeVideo = 2048, // video
16    k_EAppTypeShortcut = 1073741824, // shortcut
17    k_EAppTypeDepotonly = -2147483648, // depotonly
18    k_EAppTypePlugin = 4096, // plugin
19    k_EAppTypeMusic = 8192, // music
20 }
```

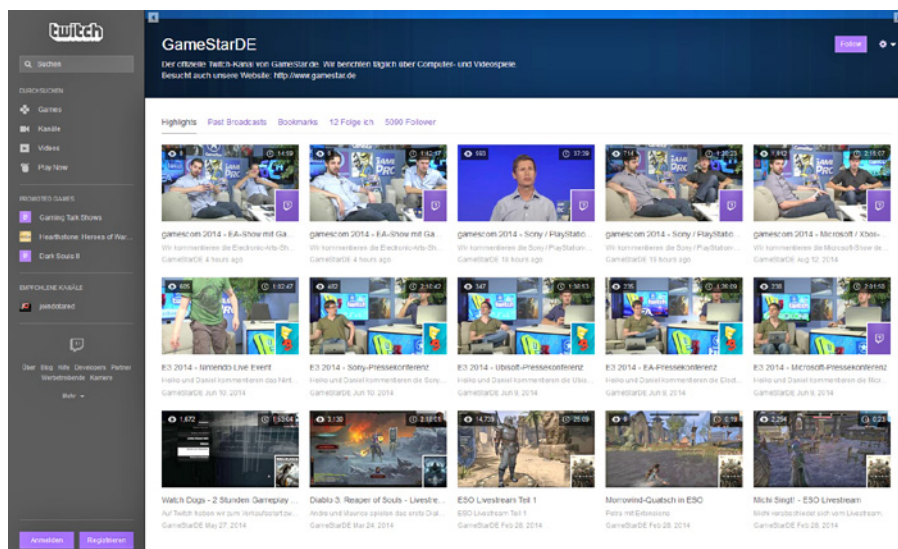
Im Quelltext der aktuellen Steam-Version fanden neugierige User einige brandneue Produktkategorien.

Neue Spielregeln bei Twitch

Beim Streaming-Dienstleister Twitch geht es zurzeit drunter und drüber. Zunächst wurde die Schwesterwebseite Justin.tv, aus der Twitch ursprünglich hervorging, geschlossen. Dann meldete die Branchenwebsite Venturebeat, dass Twitch von Googles Youtube-Division gekauft worden wäre - für eine sagenhafte Milliarde US-Dollar. Allerdings fehlt bislang eine offizielle Bestätigung. Dafür gelten plötzlich neue Spielregeln für Twitch-User. So werden Übertragungen nun nach 14 Tagen, oder 60 Tagen für Partner und Be-

zahl-User, gelöscht. Highlights werden nach wir vor unbefristet gespeichert, dürfen aber zukünftig nicht mehr die Länge von zwei Stunden überschreiten. Das sind eindeutig Maßnahmen zur Kostenersparnis und will so gar nicht zum angeblichen Google-Geldsegen passen. Als knausrig ist der Konzern nicht bekannt.

Sehr wohl spricht jedoch die zweite neue Spielregel für Twitch-User für eine Google-Übernahme: Sämtliche archivierten Videos, auch alle in der Vergangenheit erstellten, werden von einer Software automatisch nach urheberrechtlich geschützter Musik gescannt. Diese Schnüffel-Software arbeitet dabei stets 30-Minuten-Blöcke der einzelnen Videodateien ab. Findet sie in einem dieser Abschnitte geschützte Musik, wird diese halbe Stunde automatisch komplett stumm geschaltet. Diese Zensur lässt sich in Einzelfällen zwar jederzeit anfechten, sie stellt dennoch eine drastische Maßnahme und ein großes Ärgernis für manche User dar. Und sie klingt dann wieder sehr nach Google. Ende des vergangenen Jahres aktivierte das Unternehmen nämlich einen ähnlich drakonischen Automatik-Kopierschutz namens Content-ID für Youtube-Videos. Immerhin sind von all den neuen Regeln bislang ausschließlich gespeicherte Videos betroffen. Das wichtigste Feature von Twitch, nämlich Live-Übertragungen, bleibt also unangetastet. Zunächst. **SSI**



Die neuen Regeln betreffen gespeicherte Übertragungen, wie die auf unserem Twitch-Kanal.

Aus SSI wird TSI

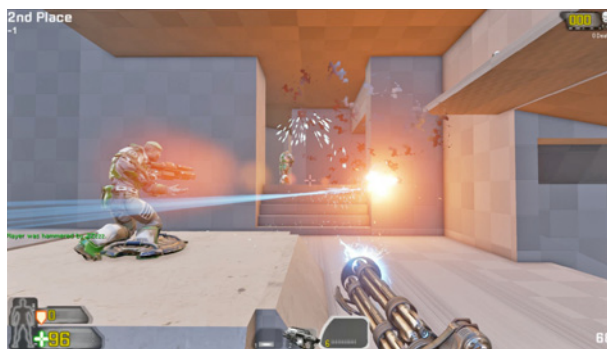
Einige Designer der ehemaligen Spieleschmiede SSI (Strategic Simulations, Inc.) haben sich 13 Jahre nach deren Schließung wieder zusammengefunden und ein neues Studio namens TSI (Tactical Simulations Interactive) gegründet. TSI will sich wie der bekannte Vorgänger auf die Entwicklung von Rollenspielen fokussieren, die eine vollständige Gruppenkontrolle ermöglichen. SSI war damals vor allem für Rollenspiel-Klassiker wie Eye of the Beholder oder Pool of Radiance bekannt, zeichnete aber auch für die Panzer General-Serie verantwortlich. **CR**



Unreal Tournament

Entwickler: Epic Games Publisher: Epic Games Termin: 2014

Das neue Unreal Tournament wird bekanntlich von Epic Hand in Hand mit der Community entwickelt. Dazu passend wurde jetzt eine extrem frühe Pre-Alpha-Version zum kostenlosen Download bereitgestellt. Bislang können wir lediglich ein paar Karten im Deathmatch-Modus ausprobieren, ein richtiger Serverbrowser und gar ein Hauptmenü fehlen noch. Auch grafisch ist vor lauter Platzhaltern kaum zu erkennen, auf welchem Niveau sich das fertige Spiel bewegen könnte. Weitere Inhalte sollen erst nach und nach hinzukommen. Und dennoch: Das Spielgefühl passt schon jetzt. Über zehn Jahre nach dem Release des letzten Serienteils sind unsere Skills mit Shock Rifle, Flak Cannon und Rocket Launcher zwar reichlich eingerostet, doch Spaß haben wir trotzdem. **JO**



Texturen, Effekte und Spielermodelle sind nur Platzhalter, doch auch so machen die schnellen Kämpfe Spaß.

Verkaufs-Charts August



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Sacred 3
2	(4)	Diablo 3: Reaper of Souls
3	(3)	Die Sims 3: Starter-Set
4	(5)	WoW: Warl. of Drenor (Vorbst.)
5	(9)	Wolfenstein: The New Order
6	(12)	Diablo 3
7	(1)	Watch Dogs Special Edition
8	(3)	Divinity 3: Original Sin
9	(6)	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
10	(8)	Tropico 5
11	(10)	The Elder Scrolls Online
12	(19)	Battlefield 4
13	(15)	Guild Wars 2 (Heroic Edition)
14	(16)	Starcraft 2
15	(13)	Assassin's Creed 4: Black Flag
16	WIEDER DA	FIFA 14
17	(14)	Die Sims 3: Inselparadies
18	WIEDER DA	WoW: Mists of Pandaria
19	WIEDER DA	Fußball Manager 14
20	(20)	Command & Conquer Ultimate Col.

Quelle: 13. August 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn