Die 50 wichtigsten Spiele 2012

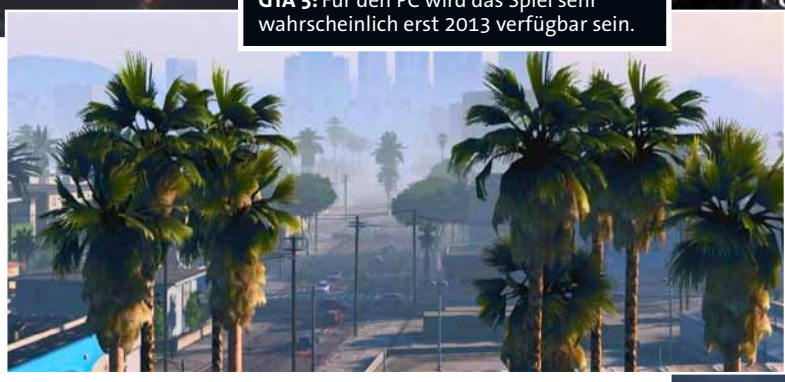
Das Spielejahr 2011 war groß! Kann 2012 da noch einen draufsetzen? Wir geben einen Ausblick auf die Titel, auf die es sich zu freuen lohnt. Von Petra Schmitz, Sebastian Klix und Malte Witt

Auf DVD: Video-Special

Puh! **Skyrim**, **Battlefield 3**, **Modern Warfare 3**, **Batman: Arkham City**, **Assassin's Creed: Revelations**: Allein die letzten Monate haben dermaßen viele tolle Titel auf unsere Rechner gespült, dass man mit dem Spielen gar nicht mehr hinterher kommt. Aber wir sollten uns dennoch sputen, denn 2012 wird uns kaum eine Pause gönnen. Allein im Frühjahr erscheinen wieder einige Hochkaräter, für die wir Platz auf unseren Festplatten und Zeit in unseren Kalendern freiräumen sollten. Denn wer will schon nur daneben stehen, wenn alle anderen über ihre Erlebnisse in **Mass Effect 3** sprechen? Von **Diablo 3** fangen wir hier erst gar nicht an, allein das dürfte den einen oder anderen monatelang fesseln. Alsdann, begleiten Sie uns auf den folgenden neun Seiten ins kommende Jahr. In ein Jahr voller Abenteuer und großer Aufgaben. PET

Wo ist denn GTA 5?

Wer auf den kommenden Seiten **GTA 5** vermisst, den müssen wir insofern enttäuschen, als dass wir nicht damit rechnen, den Titel noch 2012 auf dem PC zu erleben. Rockstar Games hat bis jetzt noch keinen Erscheinungstermin verlauten lassen – außer, dass **GTA 5** »auf keinen Fall« im Sommer erscheint. Die Kollegen und Konsolen-Experten von der GamePro rechnen mit dem Spiel daher erst gegen Ende 2012. Und wie es so Tradition bei den **Grand Theft Auto**-Spielen ist, erscheint die PC-Fassung immer erst rund ein halbes Jahr später. Für uns startet die Verbrecherkarriere in Los Santos also voraussichtlich erst Mitte 2013.



GTA 5: Für den PC wird das Spiel sehr wahrscheinlich erst 2013 verfügbar sein.

1. Diablo 3

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **6703**

Der Entwickler Blizzard hat während des aktuell laufenden geschlossenen Betatests von **Diablo 3** entschieden, dass das Spiel noch weitere Zeit für Anpassungen und Feinschliff benötigt. So hat man das kritisierte Talentsystem zumindest dahingehend angepasst, dass wir die Fähigkeiten nicht mehr immer und überall wechseln können, sondern nur noch an speziellen Schreinen. Und auch in Sachen KI-Begleiter hat sich was getan. Die dürfen nun auf allen vier Schwierigkeitsgraden mitziehen und nicht mehr nur auf dem leichtesten. Die Runen, mit denen wir die Ausrichtung unserer Fertigkeiten anpassen können, fehlen in der Beta noch immer. Dementsprechend fehlt Blizzard diesbezüglich noch mögliches Feedback, was zu weiteren Umbrüchen führen könnte. Letztlich gilt bei **Diablo 3** das alte Motto von id Software: »When it's done!«. Wir sollten also nicht damit rechnen, dass sich Blizzard an irgendeinen Termin bindet, sondern das Spiel erst dann auf den Markt bringt, wenn die Entwickler damit zufrieden sind. Ob das – wie angekündigt – noch im 1. Quartal 2012 passieren wird?

2. Mass Effect 3

Entwickler: **Bioware** Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **8. März 2012** Quicklink: **7230**

Eigentlich hätte es ja schon 2011 erscheinen sollen, aber Bioware hat das Ende der Trilogie um Commander Shepard und die Reaper auf März 2012 verschoben. Wohl auch, weil gegen Ende 2011 bereits zu viele Schwergewichte auf der Release-Liste standen. Unter anderem der Rollenspiel-Koloss **Skyrim**, gegen den sich selbst ein **Mass Effect 3** mit vermutlich wieder um die 20 bis 40 Spielstunden wie ein Zwerg ausnimmt. Vielleicht hat aber auch der neue Koop-Modus für eine Verzögerung gesorgt, dessen Multiplayer-Schlachten sich auch auf den Fortschritt im Solo-Krieg gegen die Reaper auswirken. Lange warten müssen wir auf das Finale aber nicht mehr. Hoffentlich wirkt sich das überarbeitete und wieder komplexere Charaktersystem positiv aufs Spiel aus und ist nicht nur Kosmetik. Hoffentlich führt Bioware die im ersten Teil aufgemachten Nebengeschichten erstens überhaupt und zweitens schlüssig zu Ende. Wir wollen wissen, welche Überraschung die Rachni-Königin für uns noch in petto hat. Und wie sich die Liebesverwirrungen am Schluss aufdröseln.

3. Starcraft 2: Heart of the Swarm

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard**
Termin: **2012** Quicklink: **7454**

In der zweiten Episode von **Starcraft 2** dreht sich alles um die Zerg und deren Königin der Klingen, um Kerrigan. Anders noch als in **Wings of Liberty** nehmen wir unsere Heldin dieses Mal mit in jede Schlacht. Die Dame kann sogar je nach Anforderung mit neuen Fertigkeiten ausgestattet werden. Zwar soll die Einzelspieler-Kampagne von **Heart of the Swarm** etwas kürzer ausfallen als die von **Wings of Liberty**, aber das stört uns nicht so wahnsinnig, wenn Blizzard die Story anlegt und uns fester an unsere Heldin bindet. Manche **Starcraft**-Fans sind sowieso nur am Rande am Solo-Modus interessiert. Für den Multiplayer hat sich Blizzard einige Änderungen einfallen lassen: So müssen die Protoss demnächst ohne Mutter- und Trägerschiff auskommen, die Zerg müssen ohne den Overseer leben und Terraner dürfen nur noch einen Thor bauen. Daneben gibt's aber auch neue Einheiten für alle, etwa den Protoss-Replikanten, der sich permanent in eine andere, feindliche Einheit verwandeln kann. Die Balance wird Blizzard sicherlich in einem Betatest austarieren.

4. Guild Wars 2

Entwickler: **ArenaNet** Publisher: **NCsoft**
Termin: **Sommer 2012** Quicklink: **7003**

Wer bei **Guild Wars 2** mit einem weiteren reinen Instanzen-MMO rechnet, liegt falsch. Anders als bei den Vorgängern **Guild Wars: Prophecies**, **Factions** und **Nightfall** setzt der Entwickler ArenaNet bei **Guild Wars 2** auf eine Mischung aus offener Welt und abgeschlossenen Bereichen. Also auf das, was wir aus anderen aktuellen Online-Rollenspielen kennen. Bevor Sie nun das große Gähnen kriegen: ArenaNet kopiert nicht nur Bestehendes, sondern verfeinert die ganze Angelegenheit mit dem für die Entwickler typischen Schwung von Innovationen. Dynamische Events sollen die Welt für eine Weile verändern – je nachdem, wie die Spieler mit den Herausforderungen zurechtkommen: Retten sie das Dorf, das angegriffen wird, oder versagen sie? Können sie die Zerstörung einer Brücke verhindern oder nicht? Unter anderem gibt's noch ein neues Skill-System und eine personalisierte Geschichte mit vollvertonten Dialogen und Multiple-Choice-Antworten. Also genau das, womit **Star Wars: The Old Republic** auftrumpft. Unterschied: **Guild Wars 2** kostet keine monatlichen Gebühren.

5. Risen 2: Dark Waters

Entwickler: **Piranha Bytes** Publisher: **Deep Silver**
Termin: **27. April 2012** Quicklink: **7332**

Risen 2: Dark Waters krempelt das Szenario, wie wir es aus dem ersten Teil der Serie kennen, ganz schön um. Die Handlung setzt zehn Jahre nach dem Ende von **Risen** ein. Unser Held ist inzwischen ein abgewrackter Typ, nach dessen heroischen Taten kein Hahn mehr kräht. Und auch Freundin Patty ist längst die Ex-Freundin. Trotzdem muss der inzwischen nicht mehr ganz so junge Mann wieder ran: Die Titanen drohen, die Welt in Schutt und Asche zu legen. Der Namenlose schwingt sich im Laufe der Handlung zum Freibeuter (inklusive Säbel und Pistole) empor. Als Hauptquartier dient sein Schiff. Mit dem dürfen wir jedoch nicht selbst segeln, es teleportiert uns nach Klick auf eine Karte an den gewünschten Ort, ähnlich wie die Normandy in **Mass Effect**. Auch ähnlich wie im Falle der Normandy: Auf unserem Schiff versammeln wir Crew-Mitglieder, die teilweise auch als Trainer dienen. Welche das sind, entscheidet unsere Fraktionswahl, wir können uns der Inquisition oder den Voodoo-Eingeborenen anschließen. Zauberei wird's also trotz Piratenszenario auch in **Risen 2** geben.

Entwickler: **Irrational Games** Publisher: **2k Games**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **6999**

6. Bioshock Infinite

Auch wenn's auf den ersten Blick so wirkt, ist **Bioshock Infinite** viel mehr als ein **Bioshock** in den Wolken, genauer in der fliegenden Stadt Columbia. In der Rolle des Helden Booker deWitt haben wir nämlich mit der reizenden und geheimnisvollen Elizabeth nicht immer, aber sehr oft eine Begleiterin an unserer Seite. Elizabeth als einen von der KI gesteuerten Sidekick zu bezeichnen, wird der Dame allerdings nicht gerecht. Die junge Frau beherrscht abgedrehte Magie und kann sogar auf kleine Stellen und einzelne Objekte beschränkt die Zeit beeinflussen. So zaubert sie etwa einen längst verschwundenen Waggon wieder an seinen alten Platz, um Booker vor Angriffen zu schützen. Seine Aufgabe: Elizabeth aus dem vom Wahnsinn befallenen Wolkenkuckucksheim zu befreien. Doch nicht nur die durchgeknallten Einwohner Columbias haben etwas dagegen, auch ein gigantischer Greifvogel namens Songbird will verhindern, dass Elizabeth die Flatter macht. Wir sind sehr gespannt auf das Geheimnis, dass die junge Dame mit sich herumschleppt.

Entwickler: **Rockstar Vancouver** Publisher: **Rockstar**
Termin: **März 2012** Quicklink: **7401**

7. Max Payne 3

Ob **Max Payne 3** wirklich im kommenden März erscheint, darf noch ganz kräftig bezweifelt werden. Immerhin wurschtelt der Entwickler Rockstar Vancouver schon gefühlte Jahrhunderte an dem Titel, und richtig viel zu sehen gab's bisher auch noch nicht von Mäxchen. Aber wir wissen trotzdem schon eine ganze Menge. Die wichtigste Info: Spielerisch wird sich **Max Payne 3** nicht signifikant von den Vorgängern unterscheiden. Wir steuern Max nach wie vor in der Schulterperspektive, ballern nach wie vor auf Bösewichter und nach springen nach wie vor in Bullet-Time-Zeitlupe durch die Gegend. Allerdings wird's dieses Mal dann doch ein bisschen anders: Nur Teile von **Max Payne 3** werden im düsteren New York spielen. Die Abschnitte erleben wir als Rückblenden, denn unser liebster Melodramatiker wohnt mittlerweile in São Paulo, wo er sich als (mopsiger, glatzköpfiger) Bodyguard für zwei Verbrecherbrüder verdingt. Wie's so weit kommen konnte, und was Max in der größten Stadt Brasiliens anstellt – das alles ist hoffentlich so spannend, wie es die ersten beiden Teile waren.

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Termin: **2012** Quicklink: **7462**

8. Far Cry 3

Dass **Far Cry 2** nicht der große Wurf war, weiß der Entwickler und Publisher Ubisoft inzwischen auch. Doch die Kanadier wollen die Serie nach dem Ausflug nach Afrika nicht zu Grabe tragen. Vielmehr soll sie mit alten Tugenden wieder zum Leben erweckt werden. Was sind die alten Tugenden von **Far Cry**? Die Südsee-Insel und der darauf Gestrandete. Jason Brody verschlägt es ungewollt auf ein liebliches tropisches Eiland, auf dem sich eine Horde durchgeknallter Söldner breit gemacht hat, die auch vor Morden an Einheimischen nicht zurückschrecken. Was die Männer antreibt, wissen wir noch nicht. Aber für Jason wird's brandgefährlich, weil er nicht tatenlos zuschauen kann, wie wehrlose Menschen getötet werden. Die Insel soll laut Ubisoft noch größer werden als das Terrain in **Far Cry 2**. Das lässt uns ein bisschen zittern, immerhin will der ganze Platz ja auch sinnvoll gefüllt werden. Allerdings hat der Entwickler mit **Assassin's Creed 2** bewiesen, dass er kritik- und lernfähig ist. Wieso soll das bei **Far Cry 3** nicht auch klappen? Wir freuen uns jedenfalls auf den Insel-Shooter.

Entwickler: **IO Interactive** Publisher: **Square Enix**
Termin: **2012** Quicklink: **7437**

9. Hitman 5: Absolution

Nummer 47 lebt. Na klar, er ist ja auch nie gestorben. Aber in den letzten Jahren war's dann doch recht still um den glatzköpfigen Auftragskiller. 2012 kommt er zurück und tritt laut dem dänischen Entwickler IO Interactive eine »persönliche Reise voller Verrat« an. Klingt spannend, aber gleichzeitig auch nach ziemlich üblem Marketing-Blabla. Ob wir nun wirklich mehr über den Mann erfahren, der sich hinter der Nummer verbirgt? Aber ob nun persönliches oder unpersönliches Meucheln: Letztlich geht's in **Hitman 5: Absolution** wieder ums geschickte und unentdeckte Abmurksen von Gegnern (wir sagen hier mal nicht »Opfer«). Allerdings, so unser bisheriger Eindruck, mit weniger Freiheit als in den Vorgängern. Vielmehr erscheint uns der fünfte Teil linearer, aber auch cineastischer, es gibt mehr Zwischensequenzen, mehr Skripts. Nur logisch also, dass man den Spieler unter solchen Umständen in engere Umgebungen sperren und mehr lenken muss. Sonst käme Nummer 47 vielleicht zu spät zum nächsten Skript. Ob's dem Gesamterlebnis einen Abbruch tut, bleibt abzuwarten.

Entwickler: **4A Games** Publisher: **THQ**
Termin: **Sommer 2012** Quicklink: **7467**

10. Metro: Last Light

Nein, **Metro: Last Light** basiert nicht wie der Vorgänger **Metro 2033** auf einem Roman von Dmitry Glukhovsky, auch wenn's mit **Metro 2034** eine Fortsetzung gäbe. Die Handlung von **Last Light** geht auf die Kappe des Entwicklers 4A Games. Der schickt wieder den jungen Artjom ins Rennen gegen eine neue Bedrohung. Anders als in **Metro 2033** sollen wir dieses Mal deutlich häufiger an der Erdoberfläche unterwegs sein – von der sich der nukleare Winter langsam, aber sicher verabschiedet. Dass das ganze Mutantengekröse allerdings noch da ist, liegt auf der Hand, sonst gäb's ja nichts zu bekämpfen. Wobei: Die Hauptgegner in **Metro: Last Light** scheinen wohl die Faschisten zu werden, die sich mit Hilfe einer geheimnisvollen Waffe die Oberhand in der Moskauer Unterwelt erstreiten wollen. Artjom soll's verhindern. 4A Games hat uns schon mit dem Vorgänger ein bildschönes und hochgradig spannendes Spiel geliefert. Ob der neue Teil auch spannend wird, wird die Zeit zeigen, bildschön wird er dank der überarbeiteten Grafik-Engine aber ganz sicher.

11. Borderlands 2

Entwickler: **Gearbox** Publisher: **2k Games**
Termin: **2012** Quicklink: **7543**

Das **Diablo** unter den Ego-Shootern geht 2012 in die zweite Runde. Gearbox' Überraschungshit **Borderlands** von 2009 erfreut sich auch heute immer noch großer Beliebtheit, vor allem im kooperativen Mehrspieler-Modus. Kein Wunder also, dass man die Fans mit einem **Borderlands 2** beglücken will. Nach wie vor wandern wir über den endzeitlich anmutenden Planeten Pandora, lösen Quests, ballern zahlreiche Gegner über den Haufen und sacken Unmengen an Ausrüstung wie Waffen und Upgrades ein. Die Änderungen finden sich eher im Detail, etwa beim abwechslungsreicheren Weltdesign, neben der klassischen Einöde gibt's nun auch Sumpf- und Eisregionen. Hinzu kommen die ausgebaute Waffenschrauberei, Wegwerf-Schießprügel, intelligentere Gegner sowie die Möglichkeit, zwei Waffen gleichzeitig zu verwenden. Zudem soll die Spielwelt dreimal so groß ausfallen wie im Vorgänger. Mit vier neuen Charakteren geht's los, jeder mit drei individuellen Talentbäumen ausgestattet. Die Helden aus dem ersten **Borderlands** sollen als Nichtspieler-Charaktere auftauchen.

12. WoW: Mists of Pandaria

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard**
Termin: **2012** Quicklink: **7640**

Die Pandas sind los – nun ja, fast. Bis Blizzard das inzwischen vierte Addon zu **World of Warcraft** veröffentlicht, wird sicher noch einiges an Zeit vergehen, 2012 könnten sie's aber hinbekommen. Für **Mists of Pandaria** haben die Entwickler nicht allzu tief in die Innovationskiste gegriffen, im Gegenteil. Vielmehr erscheint es uns bisher so, als würde man wieder auf alte Mechanismen zurückgreifen. Das Phasing, das die Umgebung an den Quest-Fortschritt anpasst und gerade den Auftakt von **Cataclysm** so besonders gemacht hat, fehlt anfangs vollkommen. Statt dessen schickt man uns als Pandare in zig Standard-Quests. Immerhin auf dem Rücken einer riesigen Schildkröte, dem Startgebiet des Addons. Neu auch, dass wir bis Level 10 zu keiner Fraktion gehören, erst in einer Quest müssen wir uns entscheiden, für welche Seite wir künftig antreten. Neu ist zudem die Mönch-Klasse, die mit Kung-Fu-Schlägen zuhaut. Dennoch: Alles schon mal dagewesen. Was nicht heißt, dass sich beim Mitternachtsverkauf nicht doch wieder die Fans vor dem Elektromarkt stapeln.

13. Tomb Raider

Entwickler: **Crystal Dynamics** Publisher: **Square Enix**
Termin: **2. Halbjahr 2012** Quicklink: **7229**

Neustarts von altgedienten Serien sind aktuell der letzte Schrei. Und »Schrei« ist hier ein wundervolles Stichwort, denn im Neustart der **Tomb Raider**-Serie schreit und wimmert und heult Lara, dass man meinen könnte, die Gute hätte noch nie ein Abenteuer bestanden. Genauso ist's auch, denn **Tomb Raider** macht uns mit einer Lara bekannt, die frisch von der Uni auf ihre erste Forschungsreise aufbricht. Doch ihr Schiff kentert an einem unbekannten Eiland. Dort will nicht nur die Fauna der Frau an den Kragen, auch die Bewohner der Insel würden Madame Croft gerne irgendeiner Gottheit opfern. Lara, zu Beginn des Spiels noch unerfahren, japst und wimmert sich von einem lebensbedrohenden Moment zum nächsten. Im Laufe des Spiels soll sie immer stärker und selbstbewusster werden, ein rudimentäres Rollenspiel-System macht's möglich. Dazu passt, dass die Insel frei begehbar ist, die Stärke der Gegner oder andere Hindernisse sollen jedoch als natürliche Grenzen dienen, die Lara im Laufe der Handlung meistern muss. Also eigentlich ganz wie im guten, alten **Gothic**.

14. Torchlight 2

Entwickler: **Runic Games** Publisher: **Daedalic**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7538**

Das erste **Torchlight** wird gerne als buntere Neuauflage des ersten **Diablo** bezeichnet, sind sich doch nicht nur die typische Monsterhatz-Spielmechanik, sondern auch Handlung, Musikuntermalung und Leveldesign sehr ähnlich. Kein Wunder, da viele Mitarbeiter von Runic Games einst an **Diablo** mitgearbeitet haben. **Torchlight 2** macht aber ähnlich wie damals **Diablo 2** im Vergleich zum Original einen guten Sprung nach vorne. Waren wir im ersten Teil noch in düsteren Dungeons unterwegs, bereisen wir nun auch Freiluftareale und große Hauptstädte. Das wird auch in einer längeren Spielzeit resultieren, die man uns in drei Akten präsentiert. Bei den Charakterklassen hat sich ebenfalls etwas getan: Die drei bekannten Klassen Nahkämpfer (Destroyer), Fernkämpferin (Vanquisher) und Magier (Alchemist) werden durch vier neue ersetzt. So stapfen wir entweder als Outlander, Berserker, Ingenieur oder Embermage los, um Gegner zu vertrimmen und in aus diesen herausprudelnden Gegenständen zu baden – nun auch im neuen Koop-Modus, den wir schon in **Torchlight** vermisst haben.

15. Dishonored

Entwickler: **Arkane Studios** Publisher: **Bethesda**
Termin: **2012** Quicklink: **7514**

Endlich Neues von den **Dark Messiah**-Machern. Das französische Studio Arkane arbeitet unter den Fittichen von Bethesda derzeit an einem gleichermaßen ambitionierten wie spannenden Projekt. **Dishonored** spielt in einer Art Steampunk-Welt, in der aber auch Magie nicht zu kurz kommt. In der Rolle des ehemaligen Leibwächters der Kaiserin sollen wir unsere Unschuld am Tod der Monarchin unter Beweis stellen und die wahren Schuldigen ausmachen. Arkane verspricht haufenweise Interaktion mit der Umwelt und interessante Zauberkräfte. So sollen wir beispielsweise während einer Flucht Bücherregale umstoßen können, um unsere Verfolger auf eine falsche Fährte zu locken. Oder wir beschwören eine Rattenarmee, die sich auf Gegner stürzt. Um unbemerkt aus der Gefahrenzone zu verduften, schlüpfen wir anschließend in den Körper eines der Nager und krabbeln durchs nächstbeste Rohr davon. Wenn **Dishonored** auf einem ähnlichen Qualitätsniveau landet wie **Dark Messiah of Might & Magic**, dann steht uns ein ganz großes Spiel ins Haus.

Entwickler: **Vigil Games** Publisher: **THQ**
Termin: **2012** Quicklink: **7185**

16. Darksiders 2

Da Spiele wie das konsolenexklusive **God of War** auf dem PC rar sind, waren viele Spieler umso begeisterter, als das rundum gelungene **Darksiders** 2010 auch seinen Weg auf den heimischen Rechenknecht fand. Im zweiten Teil schlüpfen wir in die Rolle von »Tod« (nach »Krieg« im ersten Teil fehlen also noch »Hunger« und »Pest«). Tod hat andere, aber nicht weniger nette Sachen auf dem Kasten als sein Bruder Krieg, dafür aber mehr Platz, um diese einzusetzen. Denn neben anderen Verbesserungen trumpft **Darksiders 2** auch mit einer deutlich größeren Spielwelt auf. Mal gucken, ob das in den kommenden Jahren Hunger und Pest noch toppen können.

Entwickler: **Eidos Montreal** Publisher: **Square Enix**
Termin: **2012** Quicklink: **7679**

17. Thief 4

Vielleicht ist **Thief 4** auf Rang 17 ein wenig zu optimistisch, ein wenig zu euphorisch. Denn eigentlich wissen wir noch rein gar nichts über den Titel. Aber wir vermuten. Wir vermuten, dass wir wieder Dieb Garrett verkörpern werden. Allein das ist ein extra großer Pluspunkt. Okay, Eidos könnte die Spielmechanismen versauen, aber auch die sind durch die ersten drei Teile schon recht gut definiert, da kann man nicht viel falsch machen, eher ausbauen und verbessern. Bei **Deus Ex: Human Revolution** hat's Eidos ja auch sehr gut hinbekommen. Zudem arbeiten die Jungs schon so lange an **Thief 4**, dass wir uns für 2012 berechtigte Hoffnungen auf das Garrett-Comeback machen dürfen.

Entwickler: **Creative Assembly** Publisher: **Sega**
Termin: **März 2012** Quicklink: **7680**

18. Total War: Fall of the Samurai

Im März kommt endlich Nachschub für passionierte **Total War**-Strategen. Bei **Fall of the Samurai** handelt es sich um ein Stand-Alone-Addon, es funktioniert also auch ohne das Hauptspiel **Total War: Shogun 2**. **Fall of the Samurai** spielt 400 Jahre später als **Shogun 2**, also im 19. Jahrhundert. Das bedeutet nicht nur Kolonialmächte, das bedeutet auch und vor allem neue Technologien wie beispielsweise die Eisenbahn. Sechs neue spielbare Clans, 39 neue Landeinheiten, zehn neue Marineeinheiten, drei neue Agententypen und vier weitere historische Schlachten machen aus dem Addon ein gutes Paket, das einige Zeit lang beschäftigen sollte.

Entwickler: **Yager** Publisher: **2k Games**
Termin: **2. Quartal 2012** Quicklink: **7649**

19. Spec Ops: The Line

Dass hochkarätige Actionspiele aus Deutschland kommen können, ist ja spätestens seit dem ersten **Far Cry** bewiesen. Dass ein potenziell hochkarätiges Actionspiel aus Deutschland aber auch noch auf einer literarisch hochkarätigen Vorlage basiert, ist dann doch neu. Für **Spec Ops: The Line** nutzt Yager aus Berlin den Roman »Heart of Darkness« (Filmadaption: »Apocalypse Now«) als Ideengeber. In der Rolle des Delta-Force-Captains Walker müssen wir zusammen mit zwei KI-Begleitern dem wahnsinnigen Treiben eines Colonels Einhalt gebieten und auch mal moralische Entscheidungen treffen – und zwar im von Sand überfluteten Dubai der nahen Zukunft.

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: **–**
Termin: **2012** Quicklink: **7468**

20. Arma 3

Mit **Arma 3** setzt der Entwickler Bohemia Interactive seine bekannte Militärsimulations-Reihe fort. Die Solo-Kampagne führt den NATO-Soldaten Captain Miller in der nahen Zukunft nach Griechenland auf die besetzte Ägäis-Insel Lemnos. Hier muss sich Miller zunächst alleine durchschlagen, also ähnlich wie beim Auftakt von Bohemias Erstling **Operation Flashpoint**. Später soll das Kommandieren von größeren Truppenverbänden im Mittelpunkt stehen. **Arma 3** will dabei handzahm bleiben und größere Zusammenarbeit mit KI vermeiden, um nicht zu frusten. Das Spiel nutzt die überarbeitet Technik des Vorgängers und setzt erstmals auf die Physik-Engine PhysX.

Entwickler: **Starbreeze** Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **24. Februar 2012** Quicklink: **6994**

21. Syndicate

In der Rolle eines Agenten stellen wir uns einer Welt voller Korruption. Riesenkonzerne regieren die Menschen, der Zugriff auf die digitale Welt ist dank Neurochips immer und überall möglich. Dank der Chips können wir zudem immer mal wieder Menschen manipulieren und Spezialfähigkeiten à la »Durch Wände sehen« einsetzen. So weit, so **Deus Ex**. Eine Besonderheit von **Syndicate** ist, dass es das Ego-Shooter-Remake einer alten und recht beliebten Echtzeit-Taktik-Serie darstellt. Ob die Umsetzung gelingt? Wir sind gespannt, die ersten Szenen haben ein vielfältiges (und sehr brutales) Erlebnis versprochen. Zumal die Entwickler auch extraharte Koop-Missionen planen.

Entwickler: **2K Marine** Publisher: **2k Games**
Termin: **2012** Quicklink: **7471**

22. XCOM

Und noch ein Remake eines Taktik-Klassikers. Und auch **XCOM** wird ein Actionspiel. Zudem spielen wir auch hier einen Agenten. Allerdings nicht in einer düsteren Zukunft, sondern in einer abgefahren, alternativen Variante der 50er-Jahre, in der Aliens die USA überfallen. Wir sollen's richten. An unserer Seite KI-Kollegen, denen wir Befehle erteilen dürfen. Außerdem gibt's Spezialfähigkeiten à la **Mass Effect** und sogar eine Pausenfunktion. Ganz kann **XCOM** seine Taktik-Wurzeln also nicht abstreifen. Vor allem der Look von **XCOM** hat's uns angetan, das Ganze sieht verflixt wie ein Cary-Grant-Film aus, bei dem irrsinnigerweise Tim Burton Regie geführt hat.

23. Jack Keane 2

Entwickler: **Deck 13** Publisher: **Astragon**
Termin: **2012** Quicklink: **7687**

Das erste Jack Keane erschien bereits 2007 und sackte satte 88 GameStar-Wertungspunkte ein. 2012 soll nun endlich der Adventure-Nachfolger **Jack Keane 2** folgen. Darin ziehen wir wieder mit dem liebenswerten Möchtegern-Kapitän Jack los. Welche Aufgaben uns erwarten, wissen wir noch nicht, aber offensichtlich geht's nach Afrika, wie das Bild rechts mit dem Kilimandscharo ganz gut beweist. in Sachen Grafik bleibt der Entwickler Deck 13 aber dem Comic-Stil treu, und auch in Sachen Humor dürfte sich **Jack Keane 2** am erfolgreichen Vorgänger orientieren. Ob am Ende dann auch die Rätselqualität stimmt, bleibt abzuwarten.

24. Jagged Alliance: Back in Action

Entwickler: **Coreplay Game** Publisher: **bitComposer**
Termin: **26. Januar 2012** Quicklink: **7336**

Modernere 3D-Grafik, Echtzeit (mit entspannender Pausenfunktion) und trotzdem wieder Arulco und Söldner: Das Remake des Taktik-Klassikers **Jagged Alliance 2** macht einiges anders, bleibt aber trotzdem den Wurzeln der Serie treu. Für Einsteiger wird's ein umfangreiches Tutorial geben, aber selbst Serienveteranen sollten das nicht links liegen lassen, immerhin wurde die Benutzeroberfläche ebenfalls komplett überarbeitet. Ob **Jagged Alliance: Back in Action** letztlich wirklich überzeugen kann, hängt final an der in Vorabversionen noch nicht ganz knusprigen KI. Die vor Spannung überlaufende Atmosphäre ist jetzt schon verflixt nah an den Originalen.

25. Kingdoms of Amalur: Reckoning

Entwickler: **Big Huge Games** Publisher: **2Electronic Arts**
Termin: **9. Februar 2012** Quicklink: **7345**

Dieses Spiel teilt sich mit dem neuen **Lineage**-Titel (siehe Platz 49) die Trophäe für den albernsten Namen 2012. Doch wer auf superschnelle und effektreiche Kloppereien in schicker, farbenfroher Grafik steht, ist bei diesem Rollenspiel genau richtig. Wir springen zwischen offener Welt und prächtig inszenierten sowie knackigen Bosskampf-Abschnitten hin und her, die flotten Action-Gefechte spielen sich ähnlich wie die in **Darksiders. Kingdoms of Amalur: Reckoning** verzichtet im Übrigen auf die typischen Klassenvorgaben, wir können uns unseren Helden frei nach Schnauze zusammenstöpseln. Ob wir uns dabei auch böse vergaloppieren können? Hoffentlich nicht!

26. TERA

Entwickler: **Bluehole** Publisher: **Frogster**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7365**

Bei MMOs ja eher die Ausnahme: direkte Kämpfe mit aktivem Zielen wie in Shootern. Gibt's ein bisschen in **Age of Conan**, gab's sehr viel in **Chronicles of Spellborn** (inzwischen eingestellt) und in **DC Universe Online**. Das Online-Rollenspiel **TERA** will's abermals einsetzen. Obendrein sollen in den Kämpfen die Position Ihres Charakters und das Timing Ihrer Angriffe ausschlaggebend für Erfolg oder Niederlage sein. Vorgegebene Fraktionen fehlen in **TERA** übrigens, ein auf Spieler-Engagement basierendes Politiksystem soll für Spannung und Spannungen sorgen. Klingt alles sehr interessant und fordernd und sieht dank der Unreal Engine 3 auch noch bildschön aus. **TERA** startet mit Abo-Modell.

27. End of Nations

Entwickler: **Petroglyph** Publisher: **Trion Worlds**
Termin: **2012** Quicklink: **7685**

End of Nations das neue Spiel der **Universe at War**-Entwickler wird kostenlos spielbar sein. Die Entwickler bezeichnen **End of Nations** als MMORTS, als »Massively Multiplayer Online Real Time Strategy Game« oder deutscher: Online-Echtzeit-Strategiespiel. Bis zu 52 Spieler sollen sich gleichzeitig um die Vorherrschaft auf einer Karte kabbeln. Dabei gibt's drei Fraktionen, das Bündnis der Nationen, die Freiheitsfront und die Schattenrevolution. Ein mutiges und zugleich größenwahnsinniges Projekt, denn ob's bei so vielen Spielern nicht in Stress ausartet, bleibt abzuwarten. Veröffentlicht wird **End of Nations** übrigens von den **Rift**-Machern Trion Worlds.

28. Aliens: Colonial Marines

Entwickler: **Gearbox** Publisher: **Sega**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7469**

Gearbox, die Zweite. Die Amerikaner haben derzeit alle Hände voll zu tun und arbeiten neben den Nachfolgern zu **Borderlands** und **Brothers in Arms** auch noch an einem taktisch angehauchten Ego-Shooter auf Basis der bekannten Alien-Filme. **Aliens: Colonial Marines** wird allem Anschein nach die Stärken der Marine-Kampagnen aus den **Aliens vs. Predator**-Spielen erben und uns mit Schock-Momenten und dem beängstigenden Gepiepse des Bewegungsmelders bei der Stange halten. Zur Handlung: Als Mitglied einer vierköpfigen Marine-Einheit machen wir uns etwa parallel zur Handlung des zweiten **Alien**-Films auf die Suche nach Ellen Ripley.

29. Prey 2

Entwickler: **Human Head** Publisher: **Bethesda**
Termin: **2012** Quicklink: **7343**

2006 überraschten die Human Head Studios, die bis dahin lediglich mit einem in Deutschland indizierten Wikinger-Schnetzelspiel aufgefallen waren, mit ihrem unkonventionellen Ego-Shooter **Prey**. Trotz hoher Qualität blieb der große Erfolg jedoch aus. Doch die Amerikaner wollen es noch mal wissen. **Prey 2** macht allerdings einiges anders. So wird aus dem Ego-Shooter mit Wandlauferei und Teleport-Portalen nun ein 3rd-Person-Actionspiel mit Open-World-Touch inklusive neuem Helden – und ohne Multiplayer-Komponente. Solang die dadurch freigewordenen Ressourcen in eine runde Einzelspieler-Kampagne fließen, kann uns das nur recht sein.

Entwickler: **Codemasters** Publisher: **Codemasters**
Termin: **Dezember 2012** Quicklink: **7682**

30. Dirt Showdown

Kaputtmach-Rennspiele sind rar, aber auch immer ein großer Spaßgarant. Codemasters probiert sich jetzt auch an diesem Untergenre, bleibt dabei aber weitestgehend realistisch und verzichtet auf abgedrehte Explosionskaskaden. Mit Raketen bestückte Karren gibt's in **Dirt Showdown** folglich nicht, dafür aber heiße Destruction-Derbys und Stockcar-Rennen (die in den USA sehr populär sind und hierzulande durch Stefan Raabs Stockcar Crash Challenge weiter bekannt wurden) in knallbunter Optik. Ob die Fans der Codemasters-Rennspiele auf Derartiges anspringen, sei mal dahingestellt. Aber wie gesagt: Es gibt etwas kaputt zu machen. Und das geht bekanntlich immer.

Entwickler: **Noumena Studios** Publisher: **Kalypso**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7664**

31. Das Schwarze Auge: Demonicon

Das bereits 2008 angekündigte Action-Rollenspiel aus dem Schwarze-Auge-Universum verschob sich immer wieder, wechselte sogar den Publisher und wurde inzwischen vom **Diablo**-Doppelgänger zum deutschen **The Witcher**. Man hat also zwischenzeitlich mächtig an der Spielmechnik geschraubt. 2012 soll's nun aber endlich soweit sein. Dann wollen die Noumena Studios, ehemals Silver Style Entertainment, beweisen, dass sie auch gute Einzelkämpfer-Rollenspiele entwickeln können, die anders als ihre einstigen Werke **The Fall: Last Days of Gaia** und **Gorasul** auf ein Party-System verzichten, dafür aber auf einen starken roten Faden und Entscheidungsfreiheit setzen.

Entwickler: **Digital Extremes** Publisher: **2k Games**
Termin: **10. Februar 2012** Quicklink: **7309**

32. The Darkness 2

Jackie Estacado – den kennt man eigentlich bisher nur von den Konsolen. Die Fortsetzung des hoch gelobten Grusel-Shooters **The Darkness** erscheint jedoch auch in der PC-Variante. In der Rolle von Jackie legen wir uns mit einem mysteriösen Geheimbund an, der es auf unsere düstere Macht (die namensgebende Dunkelheit) abgesehen hat. Genau mit dieser Macht rücken wir dann auch den Feinden zu Leibe und zerfetzten ihre Körper mit den gefräßigen Tentakeln, die auf Kommando aus unserem Körper wachsen. **The Darkness 2** setzt auf comic-haftes Cel-Shading, das die überbordende Gewaltdarstellung allerdings nicht wirklich verniedlichen kann.

Entwickler: **Remedy** Publisher: **Remedy**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7690**

33. Alan Wake

Erinnern Sie sich noch an dieses euphorische Kribbeln, als die echten **Max Payne**-Macher von Remedy vor gefühlten Äonen den »psychologischen Action-Thriller« **Alan Wake** angekündigt hatten? Und erinnern Sie sich noch an diese schlechte Laune, die Sie verspürt haben, als Microsoft bekannt gab, **Alan Wake** würde ausschließlich auf der Xbox 360 erscheinen? Aber selbst die schlimmsten Geschichten haben irgendwann ein Ende, und das ist vielleicht sogar gut. Wie bei **Alan Wake**. Das soll tatsächlich im Frühjahr 2012 für den PC erscheinen. Gebe der namenlose Gott der Portierung, dass Remedy die auf der Xbox bescheidene Steuerung gescheit für Maus und Tastatur anpasst.

Entwickler: **City Interactive** Publisher: **City Interactive**
Termin: **16.03.2012** Quicklink: **7274**

34. Sniper: Ghost Warrior 2

Dass die Jungs und Mädels von City Interactive nicht nur C-Shooter der billigsten Sorte entwickeln können, sondern mehr auf dem Kasten haben, bewiesen sie im Juni 2010 mit dem Scharfschützen-Shooter **Sniper: Ghost Warrior**, das qualitativ besser war, als man je von dem kleinen polnischen Entwickler erwartet hätte. Allerdings litt der spannende Titel unter einigen unnötigen Macken. Beim Nachfolger **Sniper: Ghost Warrior 2** verspricht der Entwickler Besserung und steigt zudem auf die aktuellste Version der CryEngine um. Größte Neuerung dürfte allerdings der neue Koop-Modus sein, der integraler Bestandteil werden soll. Wir sind gespannt.

Entwickler: **Daedalic** Publisher: **Daedalic**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7641**

35. Deponia

Die Adventure-Spezialisten von Daedalic (**The Whispered World**, **Harveys neue Augen**) schicken uns auf den Müll. Besser gesagt auf den Müllplaneten **Deponia**, von dem der Held Rufus unbedingt abhauen möchte. Die Story um den chronischen Selbstüberschätzer (mit Hang zum Fettnäpfchen-Getrete) verspricht eine Menge Humor und clevere Kopfnüsse. Dazu gesellt sich eine deftige Prise Verwechslungskomödie und eine zuckersüß-lustige Liebesgeschichte um Rufus und eine junge Dame namens Goal. Ein weiteres Highlight: die detaillierten, handgezeichneten Hintergründe, dank derer selbst Müllberge irgendwie zur Augenweide werden.

Entwickler: **Hidden Path** Publisher: **Valve**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7556**

36. Counter-Strike: Global Offensive

Valve hat das Studio Hidden Path engagiert, um ein neues **Counter-Strike** zu entwickeln. Wobei »neu« auch übertrieben ist. Die Spielmechanismen sind die alten. Allerdings wurde die Grafik im Vergleich zum direkten Vorgänger **Counter-Strike: Source** noch mal deutlich verbessert, kleinere Anpassungen an den Karten sowie neue Waffen und Granatentypen sollen für mehr Abwechslung sorgen. Obendrauf gibt's den neuen Arsenal-Modus, der sich aus einer beliebten Modifikation entwickelt hat. Der eigentliche Clou an **Counter-Strike: Global Offensive**: Wir sollen mit und gegen Playstation-3-Spieler antreten können. Ob das als Anreiz reicht?

Entwickler: **Wargaming.net** Publisher: **Wargaming.net**
Termin: **Sommer 2012** Quicklink: **7542**

37. World of Warplanes

World of Tanks, die Free2play-Panzerschlachten vom russischen Entwickler und Publisher Wargaming.net, sind beliebter, als man glauben sollte. Im späten Sommer 2012 soll mit **World of Warplanes** ein Nachfolger erscheinen, der auf dem gleichen Prinzip basiert. Piloten treten zu Luftschlachten an – mit Flugzeugen aus den 30er- bis 50er-Jahren. Gewonnene Kämpfe spülen virtuelles Geld aufs Konto, davon lassen sich die Flieger verbessern oder gleich neue kaufen. Schade, dass sich **World of Tanks** mit **World of Warplanes** nur im ausgelagerten und vor allem für Clans interessanten Strategiemodus verbinden lässt und nicht in den eigentlichen Schlachten.

Entwickler: **Animation Arts** Publisher: **Deep Silver**
Termin: **2012** Quicklink: **7572**

38. Geheimakte 3

Das schnuckelige und abenteuererprobte Duo Nina und Max macht sich im dritten Teil der gelungenen deutschen Adventure-Serie auf die Suche nach einem der ältesten Geheimnisse der Naturwissenschaften. Wenn die beiden versagen, steht abermals das Ende der Welt an. Drunter werden die zwei ja gar nicht aktiv. Aber auch auf der persönlichen Ebene wandeln die beiden auf spannenden Pfaden. Gibt's endlich mal die schon längst überfällige Hochzeit (siehe Bild)? Oder kommt was Unvorhergesehenes dazwischen? Und falls nicht, werden Nina und Max dann im sicher folgenden Teil 4 mit Klein-Nina oder Klein-Max unterwegs sein?

Entwickler: **Red 5 Studios** Publisher: **–**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7031**

39. Firefall

Eine offene Spielwelt vollgestopft mit Herausforderungen und Aufgaben für Solisten und Teamspieler, komplexe und motivierende Charakterentwicklung kombiniert mit den besten Elementen aus **Borderlands** und **Team Fortress 2** sowie eine ellenlangen Liste weiterer cooler Spielelemente. Das Ganze von Leuten, die auch schon an der fordernden Multiplayer-Shooter-Reihe **Tribes** mitgewerkelt haben und – jetzt kommt's – man muss nicht einmal einen Cent dafür bezahlen. Klingt zu schön, um wahr zu sein? Abwarten, wir wissen mehr, wenn das Free2Play-Action-MMO **Firefall** in wenigen Monaten erscheint. Aber schick sieht's jetzt schon aus.

Entwickler: **Pendulo Studios** Publisher: **Crimson Cow**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7672**

40. Y: Der Fall John Yesterday

Nachdem die Pendulo Studios Ende 2009 ihre bekannte Point&Click-Adventure-Reihe **Runaway** mit dem dritten Teil **A Twist of Fate** abgeschlossen hatten, schoben sie zuerst noch einen zweiten Teil zum 1997 erschienenen **Hollywood Monsters** nach, nämlich **The Next Big Thing,** und stürzten sich daraufhin in die Arbeiten an einem völlig neuen Spiel. Dem Genre sowie der farbenfrohen Comicgrafik bleiben die spanischen Jungs und Mädels dabei treu, dafür erzählt **Y: Der Fall John Yesterday** aber keinen locker-flockigen Roadmovie-Krimi voller Wortwitz und herrlich verschrobener Charaktere, sondern eine düstere Psycho-Geschichte um Foltermörder, Kultisten und John Yesterday.

Entwickler: **Hi-Rez** Publisher: **–**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7683**

41. Tribes Ascend

Wer beim semi-realistischen Szenario von **Battlefield 3** und Konsorten Ausschlag bekommt, Soldaten nicht mehr sehen kann und sich nach schnellen Multiplayer-Shootern mit Anspruch abseits vom Panzerlenken, Jetfliegen und Bombenlegen sehnt, dem sei **Tribes Ascend** wärmstens ans Herz gelegt. Das neue Free2Play-Spiel der **Global Agenda**-Macher spielt sich dank Klassensystem und der sehr eigenen und serientypisch ungewöhnlichen Fortbewegungsmechaniken ähnlich abwechslungsreich und flott wie die alten **Tribes**-Titel. Aktuell läuft die Beta des Titels. Sich dafür anzumelden und mal reinzuschnuppern lohnt sich auf jeden Fall.

Entwickler: **Eugen Systems** Publisher: **Focus**
Termin: **17. Februar 2012** Quicklink: **7596**

42. Wargame: European Escalation

Im Echtzeit-Strategiespiel **Wargame: European Escalation** stoßen in den Jahren von 1975 bis 1985 die Streitkräfte der NATO und des Warschauer Pakts aufeinander. In dem zugegeben arg ausgelutschten alternativen Historienverlauf wird Europa mal wieder zum Schauplatz riesiger Schlachten. Ein Multiplayer-Modus über das so genannte EugenNet wird ebenfalls angeboten. Die Besonderheit von **Wargame: European Escalation** ist die sehr flexible Zoomstufe, die es dem Spieler ähnlich wie bei Eugens letztem Werk **R.U.S.E.** erlaubt, stufenlos ganz von der schicken Nahansicht bis hinaus zur nicht minder schicken Fast-schon-aus-dem-Weltraum-Perspektive zu zoomen.

Entwickler: **Airtight Games** Publisher: **Square Enix**
Termin: **1. Quartal 2012** Quicklink: **7684**

43. Quantum Conundrum

Es soll zwar nur ein Download-Titel werden, aber das ist uns doch egal! Das Spiel mit dem hübschen Namen **Quantum Conundrum** (»ein Quantum Rätsel«) stammt immerhin von der **Portal**-Miterfinderin Kim Swift, also ist Gehirnakrobatik der verrückten Art schon programmiert. Wir müssen in dem vier bis sechs Stunden langen Knobelspiel eine Reihe von Rätseln lösen, indem wir zwischen Dimensionen wechseln, in denen Gegenstände jeweils in anderen Varianten vorliegen. So kann eine Kiste in der einen Dimension vielleicht hart wie Diamant sein und in der anderen kuschelig weich wie ein ... mit Plüsch überzogener Diamant. Oder ein Häschen.

Entwickler: **Cranberry** Publisher: **Dtp**
Termin: **Februar 2012** Quicklink: **7688**

44. Lost Chronicles of Zerzura

Im neuen Adventure der **Black Mirror**-Macher übernehmen wir die Rolle des jungen Erfinders Feodor. Feodor lebt im Barcelona des ausgehenden 15. Jahrhunderts. Unser Held und dessen Bruder Ramon geraten ins Fadenkreuz der spanischen Inquisition, weil die so rein gar nichts mit Fortschritt & Co. am Hut hat und Wissenschaftler per se am liebsten als Ketzer verbrennen würde. Feodor flieht unter diesen Umständen aus Barcelona und begibt sich auf eine Abenteuerreise, die ihn quer übers Mittelmeer bis nach Zerzura führt, einer mythischen Oase. Grafisch erinnert **The Lost Chronicles of Zerzura** angenehm an die **Black Mirror**-Spiele: liebevoll gezeichnete Hintergründe voller Details.

Entwickler: **Gaming Minds Studios** Publisher: **Kalypso Media** Termin: **2. Qtl.2012** Quicklink: **7569**

45. Port Royale 3

Nachdem das Entwicklerstudio Ascaron Pleite gegangen war, erwarb Kalypso Media die Markenrechte an **Port Royale**. Die Gaming Minds Studios übernehmen jetzt die Entwicklung von **Port Royale 3**. Dass der neueste Serienteil trotzdem ein waschechtes **Port Royale** wird, darf man dennoch hoffen, denn der Entwickler setzt sich aus ehemaligen Ascaron-Mitarbeitern zusammen. Nach wie vor kämpfen die Kolonialmächte Frankreich, Spanien und England im 17. Jahrhundert um die Vorherrschaft an Land und auf See. Als Spieler können wir wahlweise als plündernder Pirat oder als friedfertiger Händler mitmischen, erstmals in eigenen Kampagnen und auch in einem Multiplayer-Modus.

Entwickler: **Funcom** Publisher: **Funcom**
Termin: **April 2012** Quicklink: **7570**

46. The Secret World

Keine vordefinierten Klassen, keine genreüblichen Levelaufstiege – der Entwickler Funcom (**Age of Conan**) will beim Online-Rollenspiel **The Secret World** neue Wege gehen. Auch in Sachen Spielumgebung machen die Norweger einiges anders: Statt des typischen Fantasy-Szenarios gibt's eine alternative Variante unserer Welt, in der etwa die Mythen um Templer & Co. tatsächlich wahr sind. Gekämpft wird nicht in frei begehbaren Arealen, sondern ausnahmslos in Instanzen, Gruppen werden in lobbyartigen Siedlungen und in den Hauptstädten der Fraktionen gebildet. Also ähnlich wie in den ersten **Guild Wars**-Spielen. Ob diese ungewöhnliche Mischung ankommt?

Entwickler: **Carbine** Publisher: **NCsoft**
Termin: **2012** Quicklink: **7686**

47. Wildstar

Die Carbine Studios arbeiten derzeit im Auftrag von NCsoft an einem Online-Rollenspiel namens **Wildstar**. Wir suchen darin auf dem Planeten Nexus nach dem Grund für das Verschwinden der mächtigen Eldan, einer Super-Alienrasse. Mit zunächst traditionellen Klassen wie Magiern und Kriegern kloppen wir uns dazu durch Monsterhorden. Um sich abzuheben, will uns **Wildstar** mit zusätzlichen Unterklassen wie Kundschafter oder Siedler versorgen und so bestimmte Spielertypen an bestimmte Rollen binden. Kundschafter etwa erforschen die Gegend, Siedler kümmern sich ums Soziale und bauen Häuser, Forscher machen in Fauna- und Florakunde.

Entwickler: **Neocore Games** Publisher: **Paradoc Interactive** Termin: **10. Januar 2012** Quicklink: **7642**

48. King Arthur 2

Wer die **Total War**-Serie kennt, der kennt auch das Spielprinzip von **King Arthur**. Auf einer hübsch designten Übersichtskarte verschieben wir unsere Truppen rundenweise; wenn es zum Kampf kommt, können wir den entweder auswürfeln lassen oder in Echtzeit austragen. Das Szenario des Spiels könnte man vorsichtig als »ungewöhnlich« beschreiben: Römer, Arthus-Sage, Drachen – der Titel mixt wild historische Realität mit Mythologie. Neben dem frischen Szenario sticht **King Arthur** vor allem durch die angepeilte Spielzeit aus der Masse heraus. Der Prolog alleine soll 20 Spielstunden lang dauern, die Kampagne danach noch einmal 50.

Entwickler: **NCsoft** Publisher: **NCsoft**
Termin: **2012** Quicklink: **7681**

49. Lineage Eternal: Twilight Resistance

Anders als in den Vorgängern liegt der Schwerpunkt weniger auf Rollen- als vielmehr auf Action-Rollenspiel. **Lineage Eternal: Twilight Resistance** (Wer denkt sich bitte diese Namen aus?) erinnert verflixt an Diablo & Co. Mit Zauberin oder Krieger ziehen wir in die Schlacht gegen einen bösen Herrscher und seine Schergen. Das Besondere: Wir dürfen Levelgegenstände wie Feuerbecken auf die Gegner schleudern oder sie in Dornengitter schubsen. Außerdem lösen wir einzelne Skills aus, indem wir mit der Maus Symbole auf den Bildschirm zeichnen. Das verleiht dem Ganzen eine ungewöhnliche Dynamik. Noch dazu ist das Spiel bildhübsch.

Entwickler: **Pocketwatch** Publisher: **–**
Termin: **2012**

50. Monaco

Grafisch absolut nicht auf der Höhe der Zeit, aber spielerisch erfrischend anders, das ist **Monaco**, das Überfall-Spiel des Indie-Studios Pocketwatch. Die Entwickler vergleichen den Titel mit Filmen wie **Ocean's Eleven**, und das passt sogar ziemlich gut. Auch in **Ocean's Eleven** haben die sympathischen Verbrecher nur Erfolg, weil sie gut zusammenarbeiten. Gleiches gilt für **Monaco**, in dem bis zu drei Spieler auf Koop-Raubzug gehen und etwa Kasinos um ihre Geldvorräte erleichtern. **Monaco** sollen wir sogar an einem PC zu viert spielen können. Ein bisschen weniger beengt geht's übers Internet. Wer keine Lust auf Mitspieler hat, darf auch auf sich gestellt die Reichen und Schönen bestehlen.

Fünf Spiele,

die noch nicht angekündigt sind

Splinter Cell: Conviction war zu kurz. Im sechsten Teil bitte mehr Sam.

Splinter Cell 6

Dass ein **Splinter Cell 6** in der Mache ist, wissen wir bereits. Offiziell hat sich der Entwickler und Publisher Ubisoft allerdings noch nicht dazu geäußert.

Was wir uns wünschen: Der Vorgänger **Splinter Cell: Conviction** war zwar fulminat inszeniert, aber irgendwie auch kein richtiges **Splinter Cell** mehr. Obendrein fiel das Spiel viel zu kurz aus. Für den sechsten Teil hätten wir gerne wieder mehr Schleicheinlagen, weniger Quick-Time-artige Reaktionstests und eine gescheite Spielzeit. Unter zehn Stunden geht gar nichts! Ubisoft sollte obendrein auf gar keinen Fall auf die Koop-Einsätze verzichten, die haben uns bei den Vorgängern nämlich oft mindestens genauso viel Spaß gemacht wie die Einzelspieler-Kampagne.

Assassin's Creed 3

Wir hoffen inständig, dass **Assassin's Creed 3** erst 2013 erscheinen möge. Wir brauchen eine Pause. Und Ubisoft braucht Zeit, um kreativ zu werden und der Reihe neue Ideen einzuhauen.

Was wir uns wünschen: Seit 2007 hat Ubisoft immer nur im Detail verbessert, im Kern sieht **Assassin's Creed: Revelations** aber noch immer aus wie der erste Teil. Deswegen wünschen wir uns zunächst mal eine sichtbar verbesserte Grafik. Dafür können die Entwickler auch gerne die albernen Flaggensuchereien und den Multiplayer rauslassen. Außerdem würde ein großer Zeitsprung nicht schaden. Die Französische Revolution würde uns sehr gefallen, unwahrscheinlich ist sie obendrein auch nicht, immerhin deutete das Ende von **Brotherhood** darauf hin.

Assassin's Creed: Seit 2007 hat sich die Serie grafisch kaum verändert.

Black Ops-Held **Mason** wird zum John »Soap« MacTavish für Treyarch.

Call of Duty: Black Ops 2

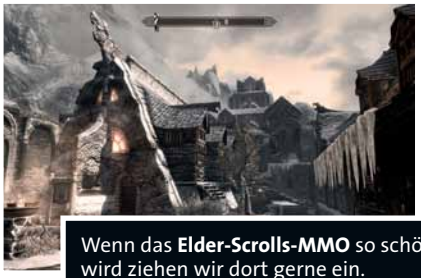
Dass Activsion und Treyarch nach dem riesigen Erfolg von **Call of Duty: Black Ops** einen zweiten Teil hinterherschieben, liegt auf der Hand. Der **Black Ops**-Held Alex Mason wird zum »Soap« MacTavish von Treayarch, Gerüchten zufolge soll **Black Ops 2** die Handlung des ersten Teils fortsetzen.

Was wir uns wünschen: Eigentlich können wir uns diesen Punkt komplett sparen, Innovationswünsche in Richtung eines **Call of Duty**-Spiels sind ungefähr so sinnvoll wie der Versuch, die Sahara zu entsanden. Aber wir geben nicht klein bei, deswegen wünschen wir uns für **Black Ops 2** weniger Skripte und mehr Spiel, weniger Schlauchlevels und mehr Freiheit, weniger markiges Geblaffe und mehr Emotionen. Und wir wünschen uns ganz dringend eine neue Grafik.

Das Bethesda-MMO

Schon länger flüstert es aus der Gerüchteküche, dass der Entwickler und Publisher Bethesda an einem Online-Rollenspiel arbeitet. Die Frage ist nur, in welchem Universum es spielen wird: **Fallout**? **Elder Scrolls**? Wir tippen auf Letzteres, sonst würde man aktuell nicht so ein Gewese um die Markenrechte am neuen Spiel von Mojang (**Minecraft**) machen, das den Namen **Scrolls** trägt.

Was wir uns wünschen: Wir wollen durch Morrowind stromern, wir wollen durch Cyrodiil reiten, wir wollen nach Hammerfell und ganz sicher wollen wir auch nach Himmelsrand. Wir wollen ein direktes Kampfsystem. Und wir wollen ganz sicher keine leicht skalierbare Comic-Grafik. Unklar ist, ob das MMO überhaupt noch 2012 erscheinen wird. Wir rechnen zur E3 mit der Ankündigung.



Wenn das **Elder-Scrolls-MMO** so schön, wird ziehen wir dort gerne ein.

Schick, aber dumm: die Gegner in **Total War: Shogun 2**.

Ein neues Total War

Huch? **Total War** steht doch schon in der Liste. Auf Platz 18. Ja, stimmt, aber dabei handelt es sich nur um ein Addon zu **Shogun 2**, auch wenn's alleine lauffähig ist. Wir rechnen aber fest damit, dass Creative Assembly relativ bald einen weiteren »echten« Teil der Strategieserie ankündigen wird.

Was wir uns wünschen: Wir wollen ein **Medieval 3**, weil's im zweiten Teil mit seinen mehrstufigen Wuchtburgen die besten Belagerungsschlachten gab – oder gegeben hätte, wenn die KI entsprechend clever gewesen wäre. Deutlicher: Von einer Generalüberholung der künstlichen Intelligenz wären wir mehr als angetan. Die Serie krankt schon seit Bestehen an diesem Problem. Und wenn die KI endlich mal gescheit funktionieren würde, dann könnten wir sogar mit einem **Rome 2** leben.