

Kann das was?

Die neue Spiele-Generation auf dem Prüfstand

Von Michael Graf, Petra Schmitz, Jochen Gebauer, Florian Heider, André Peschke und Johannes Rohe

Die Messen sind gelesen, mit dem Weihnachtsgeschäft steht der Höhepunkt des Spielejahres vor der Tür: So spannend wie 2013 waren E3 und Gamescom selten, so viele Top-Spiele waren schon seit Jahren nicht mehr in der Pipeline. Im Windschatten der neuen Konsolen-Generation erlebt der PC seinen dritten Frühling, und dank Kickstarter sind auch die totgesagten klassischen PC-Genres plötzlich wieder quicklebendig – vom Adventure über Weltraum-Simulationen bis hin zu komplexen, party-basierten Rollenspielen. Es sind aufregende Monate für das schönste Hobby der Welt, aber welche vielversprechenden Spiele haben tatsächlich was auf dem Kasten? Und welche versprechen möglicherweise mehr, als sie halten können? Standen in Los Angeles noch die Neu-

kündigungen im Mittelpunkt, durften wir in Köln endlich selbst ran und uns einen tieferen, ausführlicheren Eindruck von der Qualität der kommenden Spielgeneration verschaffen. Wir haben auf den folgenden Seiten dabei keinen Respekt vor großen Namen; in unsere Highlight-Übersicht schafften es nur jene Spiele, die in den letzten Wochen mutig genug waren, etwas Neues zu zeigen.

Außerdem werfen wir einen Blick auf die Trends des kommenden Jahres. Was ist eigentlich aus der groß angekündigten Free2Play-Revolution geworden? Welche Rolle spielen die neuen Konsolen? Und wer braucht die ganzen Companion-Apps, mit denen uns **Watch Dogs**, **The Division** und Co. auf dem Tablet oder Smartphone beglücken wollen?

Battlefield 4

Wir haben auf der Gamescom eine neue Map und einen neuen Spielmodus angespielt - und sind davon ziemlich begeistert. Von Johannes Rohe

Entwickler: **Dice** Publisher: **EA** Genre: **Ego-Shooter** Termin: **29.10.2013**

Beim Anspielen der neuen Map »Parcel Storm« geht's rund: Kanonenboote, Jet-Skis und sogar ein ausgewachsener Zerstörer bereichern die Kämpfe um eine völlig neue Dimension. Auch das sogenannte »Levolution« haben wir hautnah erlebt: Nehmen wir nämlich den besagten Zerstörer unter Beschuss, dann gerät er in Brand, steuert unkontrolliert auf eine der chinesischen Inseln zu und bohrt sich in den Strand – was die Map anschließend nachhaltig verändert. Im neuen Spielmodus »Obliteration« wiederum erscheint eine Bombe an einem zufälligen Ort, etwa in der Mitte der Map. Ähnlich wie beim American Football sammeln wir das Ding ein und bringen es in eine von drei feindlichen »Endzonen«. Dort verrichtet es nach kurzem Countdown sein explosives Werk. Das Team, das zuerst alle Ziele zerstört oder nach Ablauf des Zeitlimits am meisten Schaden verursacht hat, gewinnt die Runde. Die Gefechte spielen sich ähnlich flott wie der Capture-the-Flag-Modus. Da es nun aber gleich drei Zielzonen zu verteidigen gilt, führt nerviges »Einbunkern« in der eigenen Basis nicht mehr zum Erfolg.



Die Map »Parcel Storm« spielt auf den chinesischen Inseln und überzeugt mit rasanter Kanonenboot- und Jet-Ski-Action.



Optisch haben es uns besonders die **peitschenden Wellen** angetan. Da könnte man beinahe seekrank werden.



Johannes Rohe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Auf der Gamescom konnte ich erstmals selbst Hand an Battlefield 4 legen. Während die bekannten Spielszenen von »Siege of Shanghai« doch häufig ein »Das kenne ich doch alles«-Gefühl hervorriefen, fühlte sich der Kampf um die chinesischen Inseln deutlich frischer an. Die Kämpfe zwischen wendigen Jet-Skis und schlagkräftigen Kanonenbooten in der aufgewühlten See sind etwas, das ich in der Serie so noch nie erlebt habe. Auch der neue Spielmodus »Obliteration« hat mir gefallen und macht mehr Spaß als das vergleichbare Capture the Flag. Das groß angekündigte »Levolution« ist für mich hingegen eher ein nettes Gimmick. Viele der Neuerungen, die Battlefield 4 aufführt, sind für sich genommen nicht besonders spektakulär, in der Summe aber bereichern sie das Spielgefühl immens.

Watch Dogs

Bislang war Ubisoft ausgesprochen sparsam mit Infos zum Helden und zur Handlung von Watch Dogs. Das ändert sich auch auf der Gamescom nicht. Von Michael Graf

Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft** Genre: **Action-Adventure** Termin: **22.11.2013**

Zwar durften wir **Watch Dogs** auch im Einzelspielermodus anspielen, aber mehr als die bislang gezeigten Aktionen (Poller hochfahren) erlebten wir dabei nicht, Protagonist Aiden bleibt weiterhin merkwürdig blass. Höhepunkt war also das Multiplayer-Duell. Einen gesonderten Modus gibt es dafür nicht, Ubisoft integriert die Duelle in die reguläre Kampagne, in der uns jederzeit ein anderer Spieler besuchen darf – um uns zu helfen oder zu schaden. In diesem Fall Letzteres: Eine Warnmeldung erscheint, uns bleibt nur eine knappe Minute, um den Angreifer zu finden. Sobald wir ihn erspäht haben, beginnt die Jagd. Also zücken wir eine Waffe und ballern los. Passanten kreischen, einige durchlöchernte Autos später sinkt der Angreifer zu Boden. Allerdings stehen wir nun auf der Zielliste unseres Rivalen, er könnte uns jederzeit erneut anvisieren. Also drehen wir den Spieß um. Über die Stadtkarte springen wir ins Spiel des Gegners und hacken ihn.



Die **Multiplayer-Duelle** machen bereits jetzt einen sehr organischen Eindruck, weil sie in die reguläre Kampagne integriert sind.



Protagonist **Aiden** bleibt auch nach dem Anspielen merkwürdig blass. Seine Motivation kennen wir immer noch nicht.



Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich hatte mir vom Anspiel-Termin mehr versprochen. Mehr Infos zu Aiden, mehr Hintergründe, mehr Neues. So jedoch gab's hauptsächlich bereits Bekanntes zu sehen, immerhin erweitert um die Multiplayer-Aspekte. Das Zusammenspiel zwischen mehreren Spielern eröffnet interessante Möglichkeiten und Raum für Experimente: Was passiert, wenn ich einem Freund während einer Kontrollknoten-Eroberung die Polizei auf den Hals hetze? Geht das überhaupt? Diese – thematisch passende – Vernetzung zeichnet Watch Dogs aus. Wen genau ich da warum eigentlich spiele, weiß ich hingegen immer noch nicht. Also, Ubisoft: Rückt endlich mal raus mit den Infos, bislang ist mir dieser Aiden so egal wie der Hund der Tochter des Bäckers. Und so lange hin ist es bis zum November schließlich auch nicht mehr.

Entwickler: **Machine Games** Publisher: **Bethesda**
Genre: **Ego-Shooter** Termin: **2014**

Wolfenstein: The New Order

Darum geht's: Klassischer Ego-Shooter ohne spielerische Innovationen – dafür aber mit denkwürdigen, weil entsetzlichen Story-Momenten.



Der **Nazi-Doktor** links stellt uns vor eine grauenhafte Entscheidung. Welchen unserer Kumpel soll er zuerst sezieren?



Michael Graf

Meine Meinung: Beim Anspielen dachte ich zunächst: ein Shooter vom Fließband. Mit dem Sturmgewehr erledige ich im Nazi-Schloss zahllose Nazi-Schergen, die KI lässt sich nur selten blicken, doch nach der geradlinigen E3-Demo hatte ich so etwas ja erwartet. Aber dann zeigt **The New Order** plötzlich ein zweites Gesicht: Ich werde gefangen genommen, und ein Nazi-General fragt mich, welchen meiner Begleiter er als Erstes sezieren soll. Dieser perfiden Zwangsentscheidung kann ich nicht entkommen, das Spiel geht einfach nicht weiter, bis ich sie getroffen habe. Wenn **The New Order** den Kontrast zwischen schneller Action und beklemmend-denkwürdigen Szenen über die ganze Kampagne durchhält – ich bin gerne dabei.

Fazit: Geradlinige Shooter-Action mit überraschend beklemmenden Story-Sequenzen.

Die abgesagte Revolution

Darum geht's: 2012 redete jeder über die bevorstehende Free2Play-Revolution. Ein Jahr später ist sie immer noch nicht da. Und es redet auch keiner mehr drüber.



Jochen Gebauer

Meine Meinung: Die Free2Play-Revolution ist abgesagt. Noch vor einem Jahr orakelten (vermeintliche) Brancheninsider am Rande der beiden großen Spielermessen vom bevorstehenden Niedergang des klassischen Publishing-Modells: Zynga ante portas, sozusagen. EA machte gleich Nägel mit Köpfen und krepelte **Command & Conquer: Generals 2** zum Free2Play-Spiel um, die Revolution konnte kommen. Sie kam aber nicht. Zwölf Monate später stecken Unternehmen wie Zynga oder Bigpoint knietief in der Krise, und die beiden großen Messen brachten überhaupt keine nennenswerte Free2Play-Neuankündigung hervor. Dem klassischen Publishing-Modell geht's nach wie vor blendend. Uns als Spielern kann das nur Recht sein.

Fazit: Free2Play bleibt nach wie vor ein Thema. Aber es krepelt die Spiele-Landschaft nicht um.



Die oft beschworene **Free2Play-Revolution** ist immer noch nicht in Sicht. Wenn sie überhaupt je ankommt ...

Entwickler: **Ubisoft** Publisher: **Ubisoft**
 Genre: **Action-Aventure** Termin: **31.10.2013**

Assassin's Creed 4: Black Flag



Die **Gegner** sollen uns in Assassin's Creed 4 nicht nur über Stock und Stein verfolgen, sondern auch agiler sein.



André Peschke

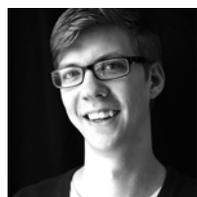
Darum geht's: Mit dem Piraten-Opa von Connor aus Assassin's Creed 3 gehen wir auf Kaperfahrt und verdingen uns als Assassine – der Trend geht ja zum Zweitjob.

Meine Meinung: Auf der Gamescom konnte ich **Assassin's Creed 4** erstmals anspielen, und – Überraschung! – es spielte sich wie eine erweiterte Fassung des Vorgängers. Die bemerkenswerteste Neuerung ist sicherlich, dass ich mit dem eigenen Schiff frei durch die Karibik schipperrn darf, was der Spielwelt eine ganz neue Dimension verleiht. Die Serie fühlte sich nie mehr nach Open World an als hier. Die Kämpfe beeindruckten erneut mit tonnenweise hochklassigen Animationen, an der Spielmechanik hat sich aber wenig getan. Auch optisch machte die Anspielversion eine gewohnt gute Figur, wirkte technisch aber nur leicht verbessert. Wer von einem Spiel mit einer Zahl im Titel größere Sprünge erwartet, sollte seine Erwartungen etwas zähmen.

Fazit: Gewohnte Qualität und eine riesige Spielwelt, aber spielerisch kein großer Fortschritt.

Titanfall

Darum geht's: Rasante Multiplayer-Action als agiler Soldat oder in schwer bewaffneten Mechs. Die »Popcorn-KI« sorgt dabei für ein glaubhaftes und cineastisches Mittendrin-Gefühl.



Johannes Rohe

Meine Meinung: Keine Zeit durchzuatmen, keine Zeit mich zurückzulehnen: Bei **Titanfall** bin ich ständig in Bewegung, denn wer zögert, liegt im nächsten Moment am Boden. Das hohe Spieltempo fordert mir alles ab, auch weil Soldaten nicht nur laufen, sondern Wände erklimmen und sich mit kurzen Jetpack-Schüben in die Höhe katapultieren. Im Titan-Mech (wird auf Knopfdruck an unserer Position abgesetzt) halte ich zwar mehr aus und verfüge über reichlich Feuerkraft, biete aber auch ein großes Ziel. Zum Beispiel für die vielen KI-Soldaten, die neben den zwölf Spielern die Map bevölkern und für Atmosphäre und cineastisch-coole Abschnüsse sorgen. Die Story findet in Ingame-Briefings und Funksprüchen statt – eine nette Dreingabe.

Fazit: Mehr Quake als Battlefield. Tolles Spielgefühl und schön anspruchsvoll.

Entwickler: **Respawn** Publisher: **EA**
 Genre: **Multiplayer-Shooter** Termin: **Anfang 2014**



Soldaten können auch **Wände** erklimmen. Zum Beispiel um den Mech von oben unter Beschuss zu nehmen.

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: –
 Genre: **Survival-Action** Termin: **2013**

DayZ

Darum geht's: Eigenständiges Survival-Spiel auf Basis der kultigen Zombie-Mod für die Militär-Simulation Arma 2. Motto: Wer überlebt die Zombie-Apokalypse am längsten?



Florian Heider



Die **Städte** werden komplett neu gestaltet und sollen wesentlich glaubhafter wirken als noch in der Arma-Mod.

Meine Meinung: Dean Hall und sein Team haben sich viel vorgenommen: Völlig neue Gebiete wollen sie erschaffen, überarbeitete Städte und Zombies, ein Krankheits- und Epidemien-System, das die Ansteckung zwischen Spielern ermöglicht. Auf ein Feature von **DayZ** freue ich mich aber besonders: Bei Beschuss nimmt nicht nur meine Spielfigur Schaden, sondern auch die Gegenstände, die ich bei mir trage. Hört sich nach einer Kleinigkeit an, ist es aber nicht. Künftig überlege ich mir nämlich lieber zweimal, ob ich einen Fremden einfach über den Haufen ballere, viel Beute gibt der dann ja nicht mehr her. Soll heißen: Weniger wilde Schießereien, wesentlich mehr Zusammenarbeit unter den Überlebenden der Zombie-Apokalypse. Toll!

Fazit: Auch wenn's gefühlt schon eine Ewigkeit entwickelt wird: Das Warten sollte sich lohnen.

Die Companion Apps

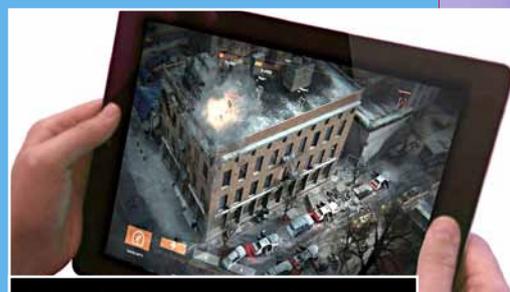
Darum geht's: Immer und überall im Lieblingsspiel mitmischen dank Companion App. Aber die Lieblingsspiele, die wirklich eine App brauchen, haben keine.



Petra Schmitz

Meine Meinung: 2012 waren Companion Apps ja eher so Dingerchen, die niemand wirklich brauchte. Hat überhaupt auch nur einer das Datapad für **Mass Effect 3** benutzt? Companion Apps für Singleplayer-Spiele gleich verbranntes Entwicklergeld, behaupte ich jetzt mal nassforsch. Da sind die Teile, die Ubisoft für **Watch Dogs** und **The Division** plant, schon ganz anders gelagert. Immerhin kann ich damit wirklich in die Spielwelt eingreifen, an ihr teilhaben. Aber Spiele, bei denen diese mobilen Erweiterungen wirklich sinnvoll wären, die haben keine. Nämlich zeitfressende Online-Rollenspiele. Crafting, das Auktionshaus verwalten – das könnte man wunderbar über eine App morgens in der U6 von Garching zum Marienplatz erledigen.

Fazit: Companion Apps werden für mich erst dann spannend, wenn sie mehr als Accessoires sind.



Bei **The Division** steuern wir über unsere **Companion App** eine Drohne. Aber braucht das wirklich jemand?

Entwickler: **Massive** Publisher: **Ubisoft**
 Genre: **Online-Shooter** Termin: **Ende 2014**

The Division

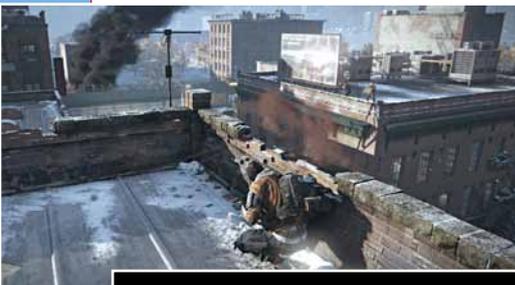
Darum geht's: Deckungsshooter im von einer Seuche entvölkerten Open-World-New York, der fließend zwischen kooperativem Spiel und PvP wechselt.



André Peschke

Meine Meinung: **The Division** wirkt wie eine Tom-Clancy-Version von **Borderlands**. Im realistisch angehauchten Seuchenszenario soll der Spieler als letzte Bastion von Recht und Ordnung den drohenden Zusammenbruch der Gesellschaft niederballern. Neben plündernden Horden von Computergegnern lauern auch andere Spielerteams darauf, mir den Zugriff auf Waffen und Rohstoffe streitig zu machen. Erfahrungsstufen bringen meiner Spielfigur neue Fähigkeiten, wie etwa das Aufstellen von Geschütztürmen. Als einer der bisher grafisch aufwändigsten Titel hinterlässt **The Division** einen tollen Ersteindruck. Große Innovationen werden bisher nicht geboten, dafür eine sehr vielversprechende Mixtur bekannter Elemente. Ich freu mich drauf.

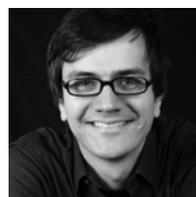
Fazit: **Blutet Potenzial und sieht jetzt schon beeindruckend aus.**



Wie frei begehbar die **Spielwelt** letztlich ausfällt, steht momentan noch nicht fest. Hoffentlich sehr.

Age of Wonders 3

Darum geht's: Fantasy-Aufbaustrategie im Stile des Klassikers **Master of Magic**: **Civilization** trifft **Heroes of Might and Magic**, komplexe Belagerungsschlachten inklusive.



Michael Graf

Meine Meinung: **Age of Wonders 3** ist mein Geheimtipp der Gamescom, eine hübsche und vielversprechende Mischung aus **Civilization** und **Heroes of Might and Magic** – und damit genau die Art Spiel, von der ich als **Master of Magic**-Veteran gar nicht genug kriegen kann. Besonders spannend finde ich die vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten aus Klassen und Rassen: Zwerge-Gotteskrieger, Technik-Orks, Natur-Echsenwesen? Alles möglich: Das dürfte den Wiederspielwert in geradezu magische Höhen schrauben. Dazu kommen noch ebenso spannende wie komplexe Belagerungsschlachten, was will ich mehr? Außer einer spielbaren Version natürlich.

Fazit: **Endlich mal wieder ein Strategiespiel im Stil von Master of Magic.**

Entwickler: **Triumph Studios** Publisher: –
 Genre: **Rundenstrategie** Termin: **2014**



Age of Wonders 3 vereint die Rundenkämpfe von **Heroes of Might and Magic** mit **Globalstrategie** à la **Civilization**.

Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmaten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

Gamestar 02/2013

NACHFOLGER VOM 4.1 AIR

»Vor allem bei der Verarbeitung sowie der Lautstärke hat der 1500 Euro-PC die Nase vorn.«

CT 18/2012

»Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.«

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

hardware4u
www.hardware4u.net

Gamers Dream Revision 5.1 Air

- Intel Core i5-4670K @ 5200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus Z87-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung 840 SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE ab € 1.449,- oder ab 49,10 €/mtl.¹⁾

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GEFORCE GTX 770 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE ab € 2.099,- oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾

Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA GEFORCE GTX 780 - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 650W Seasonic X-650
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE ab € 2.199,- oder ab 72,40 €/mtl.¹⁾

¹⁾ Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.

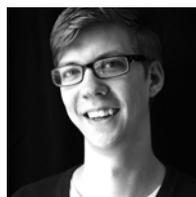
Entwickler: **Revolution** Publisher: **Revolution**
 Genre: **Adventure** Termin: **November 2013**



George und Nico sind natürlich wieder dabei und werden von den englischen Originalsprechern vertont.

Baphomet's Fluch 5

Darum geht's: Über Kickstarter finanzierte Fortsetzung der berühmten Point&Click-Adventure-Reihe. George Stobart erkundet das Geheimnis der gnostischen Evangelien.



Johannes Rohe

Meine Meinung: Dank vieler zahlender Fans kann Serienvater Charles Cecil seine legendäre Adventure-Reihe fortsetzen – und im Gespräch auf der Gamescom merke ich sofort, wie viel ihm das bedeutet. Begeistert erzählt er von der spannenden Story um ein verfluchtes Gemälde und eine Verschwörung rund um frühchristliche Schriften. Protagonist George Stobart und seine Freundin Nico werden wieder von den Original-Sprechern vertont – klasse! Auch die bislang gezeigten Rätsel wirken vielversprechend. Optisch geht's allerdings einen Schritt zurück, die gerenderten Figuren wollen nicht so recht zu den handgezeichneten 2D-Hintergründen passen. Fans dürfen sich trotzdem freuen. Auch auf die Rückkehr des berühmten Ziegenrätsels.

Fazit: Vielversprechende Fortsetzung mit einer spannenden Verschwörungsgeschichte.

7 Days to Die

Darum geht's: Day Z trifft Minecraft. 7 Days to Die mixt Shooter-, Survival-, Tower-Defense- und Handwerks-Elemente – mitten in der Zombie-Apokalypse.



Jochen Gebauer

Meine Meinung: Dieses unscheinbare Spiel sollte man unbedingt auf der Uhr haben: **7 Days to Die** bedient sich zwar bei so ziemlich jedem erfolgreichen Konzept der letzten Jahre, entfaltet aber ein ganz eigenes Spielgefühl. Wie in einem Rollenspiel steigere ich meine Skills, lerne also beispielsweise, länger haltbares Essen zu kochen; wie in **Minecraft** baue ich Rohstoffe ab und bastle Waffen oder Werkzeuge; wie in einem Shooter schieße ich mich durch Zombies; wie in **Day Z** erkunde ich eine postapokalyptische Welt, darf aber wirklich jedes Haus durchsuchen. Das Resultat wirkt gleichzeitig wunderbar vertraut und erfrischend originell. Ach ja: Im Mehrspielermodus darf ich selbst einen Zombie spielen. **Left4Dead** ist also auch irgendwie drin.

Fazit: Ein brillantes Konzept – hoffentlich funktioniert es auch so gut, wie es sich jetzt schon anfühlt.

Entwickler: **The Fun Pimps** Publisher: –
 Genre: **Survival-Action** Termin: **Mai 2014**

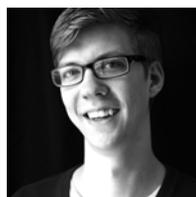


Hübsch ist es nun wirklich nicht, dieses **7 Days to Die**. Aber in der spielbaren Alpha schon erstaunlich suchterregend.

Entwickler: **Haemimont** Publisher: **Kalypso Media**
 Genre: **Aufbau-Strategie** Termin: **April 2014**

Tropico 5

Darum geht's: El Presidente ist zurück: Der fünfte Teil der Diktatoren-Aufbaustrategie führt uns durch vier Epochen. Erstmals übrigens auch im Multiplayer.



Johannes Rohe

Meine Meinung: Welcher meiner Freunde wäre wohl der fähigste Alleinherrscher? Im neuen Multiplayer-Modus von **Tropico 5** habe ich erstmals Gelegenheit, genau das herauszufinden. Bis zu vier Spieler kämpfen gleichzeitig auf einer Insel um die Diktatoren-Krone. Aber auch alleine wird's kriegerisch: Als junger »El Presidente« (diesmal mit Familie) ist mein erstes Ziel, meine kleine Inselkolonie in die Unabhängigkeit zu führen – notfalls mit Gewalt. Aus der Kolonialzeit geht's dann weiter in Ära der Weltkriege, den Kalten Krieg und schließlich in die Moderne. Bei so viel Krieg schwant mir Böses, doch Haemimont will auch den Aufbau-Part mit einem erweiterten Handelssystem und dem Erlass von Verfassungen ausbauen – gut so!

Fazit: Age of Tropico? Der Epochen-Wechsel ist eine tolle Idee.



Postkarten-Idylle in der **Bananenrepublik**: Tropico 5 bietet erstmals einen Mehrspielermodus.

Die neuen Konsolen

Darum geht's: Acht Jahre nach der Xbox 360 und sieben Jahre nach der PlayStation 3 erscheinen dieses Jahr endlich neue Konsolen: die Xbox One am 22. und die PlayStation 4 am 29. November.



Michael Graf

Meine Meinung: Ich möchte keinem Konsolero seine Vorfriede absprechen. Wer auf acht Jahre alter Hardware spielt, verdient endlich ein Upgrade und wird es auch bekommen, im Vergleich zu ihren Vorgängern haben die Xbox One und die PS4 spürbar mehr drauf. Aus der Sicht eines PC-Spielers hauen mich aber beide nicht vom Hocker. **Watch Dogs** etwa habe ich auf der PS4 und auf dem PC gespielt. Und wo sah's besser aus? Auf dem PC natürlich! Es ist absurd, dass eine neue Plattform zum Zeitpunkt ihres Erscheinens technisch schon wieder veraltet ist – wer das will, kann sich auch ein iPhone kaufen. Ich werde mir die neuen Konsolen natürlich trotzdem zulegen, allein schon der Exklusivtitel wegen. Mein Highend-Liebling bleibt aber der PC.

Fazit: Next Generation? Wohl eher »So ungefähr auf dem Stand von vor zwei Jahren«-Generation.



Das Jahr 2013 ist das Jahr der **Next-Generation-Konsolen**. Doch die hecheln technisch weiterhin dem PC hinterher.

Entwickler: **Deck 13** Publisher: **City Interactive**
Genre: **Rollenspiel** Termin: **2014**

Lords of the Fallen

Darum geht's: Action-Rollenspiel mit taktisch ausgeklügelten Echtzeit-Kämpfen. Klingt wie *Dark Souls*, soll aber viel zugänglicher werden und sieht ziemlich schick aus.



Florian Heider

Meine Meinung: Wer in *Lords of the Fallen* stur auf die imposanten Gegner einprügelt, sieht kein Land. Und das ist super. Stattdessen ist nämlich Taktik angesagt: ausweichen, blocken, parieren, präzise Schläge an den Feind bringen und nebenbei die Ausdauerleiste im Auge behalten. Seit *Dark Souls* habe ich kein so durchdachtes Kampfsystem gesehen. Im Gegensatz zum knüppelhaften Hardcore-Abenteuer soll *Lords of the Fallen* aber zumindest kleinere Fehler verzeihen und dadurch spürbar einsteigerfreundlicher werden. Zudem sieht das Spiel bereits im aktuellen Zustand ziemlich schick aus. Natürlich kann noch einiges schiefehen: Wie umfangreich die Spielzeit ausfällt oder was die Waffenauswahl bietet, lässt sich noch nicht abschätzen.

Fazit: Hoffentlich gelingt der Balance-Akt zwischen Zugänglichkeit und hohem Schwierigkeitsgrad.

Erste und wichtigste Regel in *Lords of the Fallen*: Ohne die richtige **Taktik** geht überhaupt nichts. Außer sterben.

XCOM: Enemy Within

Darum geht's: Umfangreiche Erweiterung für *XCOM: Enemy Unknown* mit zusätzlichen Karten, stärkeren Gegnern und einer neuen Klasse. Bloß eine richtig neue Kampagne fehlt.



Jochen Gebauer

Meine Meinung: Ich habe *XCOM: Enemy Unknown* wirklich gerne gespielt – aber nach zwei Durchgängen war die Luft raus. Das könnte sich mit dem Addon ändern, schließlich gibt's mit dem MEC-Trooper nicht nur eine komplett neue Klasse, sondern endlich auch zusätzliche Karten, davon hatte das Hauptspiel letztlich zu wenige. Hinzu kommen genetische Modifizierungen für meine Soldaten, zwei neue Alien-Typen sowie stärkere Waffen. Klingt alles super, aber trotzdem finde ich es schade, dass Firaxis lediglich die bestehende Kampagne erweitert, anstatt eine völlig neue zu entwerfen. **Terror from the Deep** bietet sich doch förmlich an. Und für den geplanten Preis von rund 30 Euro finde ich das auch nicht zu viel verlangt.

Fazit: Sinnvolle Neuerungen und Erweiterungen, aber keine neue Kampagne – schade eigentlich.

Entwickler: **Firaxis** Publisher: **2K Games**
Genre: **Rundenstrategie** Termin: **12.11.2013**



Der **Mechtoid** kommt dabei raus, wenn sich ein eigentlich mickriger Sektoide eine schwere Rüstung anzieht.

Entwickler: **Victory Games** Publisher: **2K**
Genre: **Echtzeitstrategie** Termin: **Herbst 2013**

Command & Conquer

Darum geht's: Die Rückkehr einer großen Echtzeit-Strategiemarke – als Free2Play-Titel. Der bringt erst mal nur Multiplayer-Gefechte mit den Generals-Fraktionen, eine Solo-Kampagne soll folgen.



Michael Graf

Meine Meinung: Ich habe nun schon oft – ja, auch bei uns – gelesen, das neue *C&C* spiele sich wie »ein echtes *Command & Conquer*«. Mit Verlaub: tut es nicht. Zumindest nicht für mich. Denn derzeit fühlen sich die Gratis-schlachten alles andere als gut an. Das Spiel macht nämlich überhaupt nicht deutlich, welche Einheit denn nun bei welcher anderen wie viel Schaden anrichtet. Ich rekrutiere einfach einen Batzen unterschiedliche Truppentypen, wird schon schiefehen. Damit verfehlt *C&C* derzeit eine Kernstärke seiner Vorgänger: das intuitive Verständnis für Schere-Stein-Papier. Mal sehen, ob das noch besser wird. Auch zur Kampagne darf EA mal mehr herausrücken als nichtssagende Trailer: Was kostet sie, wen spiele ich, gibt es eine Story?

Fazit: Schwieriges Gratis-Comeback, dem momentan noch das richtige Spielgefühl abgeht.

Derzeit fühlen sich die **Echtzeit-Schlachten** nicht wie früher an, sondern beliebig. Das klare Schere-Stein-Papier fehlt.

Thief

Darum geht's: Im Reboot des Großvaters aller Schleich-Action-Spiele werden wir als Meisterdieb Garrett erneut in mysteriöse Ereignisse verstrickt. So viel Geduld wie früher brauchen wir aber nicht.



André Peschke

Meine Meinung: Seit 2009 sucht Eidos Montreal nach einem Weg, die klassische *Thief*-Reihe heutigen Spielern schmackhaft zu machen. Das Original-Spielprinzip, das viel Geduld erfordert, will man ihnen aber scheinbar nicht zumuten. Entsprechend bietet die Neuauflage mehr Action und lässt mir die Wahl, auch mal aggressiver vorzugehen. Auf der Gamescom verriet Eidos außerdem die Ausgangslage für die Handlung des Spiels: Nach einem Unfall auf seinem letzten Raubzug erwacht Garrett in seiner völlig veränderten Heimatstadt, die nun von einem Tyrannen regiert wird. Scheinbar war Garrett ein ganzes Jahr lang bewusstlos. Wie ist das möglich und wie konnte sich die Welt so schnell verändern? Wissen will ich das auf jeden Fall.

Fazit: Spannende Story-Prämisse, aber *Thief*-Puristen schlucken beim erhöhten Action-Anteil.

Entwickler: **Eidos Montreal** Publisher: **Square Enix**
Genre: **Schleich-Action** Termin: **28.2.2014**



Garretts Hände kommen mit vielfältigen Animationen zum Einsatz und vermitteln ein Gefühl von Körperlichkeit.

Entwickler: **inXile** Publisher: **Koch Media**
 Genre: **Rollenspiel** Termin: **Herbst 2013**

Wasteland 2

Darum geht's: Bei seinem Rollenspiel-Comeback verquickt das Entwickler-Urgestein Brian Fargo taktische Gruppenkämpfe und vielfältige Talente sowie Lösungswege mit viel schwarzem Humor.



Michael Graf

Meine Meinung: Ich liebe den Disko-Roboter! Gerade als die Helden im rundenbasierten Gefechtsmodus ein Banditenlager überfallen, rumpelt dieser Aushilfs-R2D2 um die Ecke, wummert Bässe und spuckt Laserstrahlen, die Trefferchance aller Anwesenden sinkt. In solchen Momenten wirkt Wasteland 2 wie mein geliebtes Jagged Alliance, nur – skurriler. Und linearer, man marschiert einfach von A nach B. Doch unterwegs erlebt man herrliche Geschichten. Da treffen die Helden auf eine kranke Frau, die sie anfleht, sie umzubringen. Gerne doch! Doch kaum ist die Dame erlöst, biegt ihr Mann um die Ecke: Er hat das Gegenmittel! Oh, da hätte es wohl noch andere Lösungswege gegeben – wie immer, sie sollen sogar in mehreren Enden münden.

Fazit: Könnte dank seiner Entscheidungen und Lösungswege ordentlich Wiederspielwert entfalten.



Bei **Kämpfen** schaltet Wasteland 2 in einen taktischen Rundenmodus, der an das gute, alte Jagged Alliance erinnert.

X: Rebirth

Darum geht's: Mit X: Rebirth versucht sich Egosoft am längst überfälligen Neustart der Weltraum-Simulation. Und der könnte tatsächlich hinhalten.



Christian Schneider

Meine Meinung: Egosoft schneidet konsequent die alten Zöpfe der X-Reihe ab und entwickelt das Spiel mit **Rebirth** von Grund auf neu. Der Schritt ist wichtig und richtig, denn selbst die Entwickler wussten, dass ihre Serie in einer Sackgasse steckte, dass sie immer neue Features auf ein Fundament bauten, das dafür nie vorgesehen war. Am Sandbox-Konzept und der großen spielerischen Freiheit ändert sich zwar nichts, aber ich hoffe inständig, dass die vielen neuen Ideen und Ansätze aufgehen – und dass die Serienfans diesen mutigen Versuch eines kleinen Entwicklerteams entsprechend unvoreingenommen annehmen. Es wäre nämlich traurig, wenn ein Nischenentwickler keinen überfälligen Befreiungsschlag wagen könnte.

Fazit: Ambitionierter und konsequenter Neustart der traditionsreichen Weltraum-Simulation.

Entwickler: **Egosoft** Publisher: **Deep Silver**
 Genre: **Weltraum-Simulation** Termin: **15.11.2013**



Gekämpft wird in **Rebirth** natürlich immer noch. Oder gehandelt. Das Sandbox-Konzept macht's möglich.

Entwickler: **Bioware** Publisher: **EA**
 Genre: **Rollenspiel** Termin: **Herbst 2014**

Dragon Age: Inquisition

Darum geht's: Der dritte Teil der Rollenspielserie soll die Fehler des Vorgängers konsequent vermeiden. Dort fehlte etwa die taktische Kamera. Hier nicht. Gut so!



Jochen Gebauer

Meine Meinung: Auch wenn mir die Kämpfe immer noch einen Tick zu hektisch und actionlastig wirken – Bioware hat offenbar wirklich erkannt, welche Aspekte von **Dragon Age 2** in die Hose gegangen sind. Es gibt wieder eine Charakterschaffung (die Qunari wurden inzwischen übrigens als vierte spielbare Rasse bestätigt), es gibt wieder ein richtiges Ausrüstungssystem, und es gibt definitiv eine Taktik-Ansicht, mit der ich meine Party in Ruhe über das Schlachtfeld dirigieren darf. Kleiner Haken: In den unlängst gezeigten Szenen verharrte die Kamera sehr dicht über dem Geschehen, richtig übersichtlich wirkte das nicht. Nachdem Bioware ein PC-optimiertes Interface versprochen hat, sollte das aber ein Konsolen-Problem bleiben.

Fazit: Bioware ist auf dem richtigen Weg. Hoffentlich spielen sich die Kämpfe auch schön taktisch.



Die **Kämpfe** von Inquisition lassen sich nicht nur pausieren, Bioware hat nun auch eine Taktik-Ansicht bestätigt.

Virtual Reality

Darum geht's: Mit einer etwas bequemeren Taucherbrille auf dem Kopf komplett in virtuellen Welten versinken. Rundumblick per Kopfbewegung inklusive.



André Peschke

Meine Meinung: Die bemerkenswerteste Technik-Innovation des Jahres sind in meinen Augen nicht die neuen Spielkonsolen, sondern Virtual-Reality-Headsets wie die Oculus Rift. Erste, speziell auf VR zugeschnittene Spielkonzepte wie CCPs **EVE Valkyrie** zeigen jetzt schon, welch enormes Potenzial diese Technik auch für Computerspiele bietet: Bei Raketenbeschuss will ich instinktiv den Kopf einziehen, und alle Informationen sind sinnvoll im plastisch wirkenden Cockpit verteilt – man muss nur hinschauen. Ein grandioses, faszinierendes Erlebnis, wie man es nur alle paar Jahre sieht. Dennoch: Die Technik kämpft nach wie vor gegen Desorientierung und Übelkeit, selbst in den beeindruckenden HD-Varianten der Geräte.

Fazit: Eine echte Zukunftstechnik, die man zumindest einmal erlebt haben sollte.



Die **Oculus Rift** ist aktuell ab 300 US-Dollar zu haben. Eine HD-Variante soll nächstes Jahr zum gleichen Preis folgen.