

# Die 50 wichtigsten Spiele

# 2014

2014 wird spannend: Endlich neue Marken. Endlich kommen die ersten großen Kickstarter-Spiele. Und endlich trauen sich auch Fortsetzungen wieder was.

Auf DVD: Video-Special

**D**as Spielejahr 2014 mag auf den ersten Blick wie ein durchschnittliches erscheinen, doch wenn man sich die folgenden neun Seiten genau anschaut, dann wird man schnell über etwas stolpern, das es in der Vergangenheit so nicht gab: die potenziell hochqualitativen, von Spielern finanzierten Titel. Achten Sie mal bitte auf den kommenden Seiten auf die ganzen Titel, an denen das Crowdfunding-Symbol leuchtet! 2014 ist das Jahr, in dem sich das Schicksal von über Kickstarter & Co. ermög-

lichten Spielen entscheidet. Wenn **Pillars of Eternity** (ehemals **Project Eternity**), **Wasteland 2**, **Broken Age** oder **Torment: Tides of Numenera** zu Hits werden, dann dürfen wir damit rechnen, dass wir zukünftig spürbar mehr Einfluss darauf haben, welche Titel auf unseren Rechnern landen. Weil wir die Möglichkeit bekommen, sie noch vor beziehungsweise während der Produktion zu subventionieren. Das bedeutet im Umkehrschluss zwar nicht das Ende von Ubisoft & Co. aber es bedeutet für die Entwickler mehr Freiheit. Und für uns letztlich mehr Vielfalt. Falls die Spiele gut werden. **PET**

Crowdfunding

Geheimtipp

Indie-Spiel

Multiplayer

Oldschool

Open World

Serie



## Was ist eigentlich mit ...?

Die leidige Frage, ob **GTA 5** 2014 für den PC erscheint, können wir auch nicht beantworten. Ob wir's hoffen? Klar. Ob wir damit rechnen? Hm ... abwarten. Auch beim Schicksal von **Prey 2** müssen wir die Schulter zucken. Angeblich befindet sich der Titel bei den Arkane Studios (**Dishonored**) in der Mache. Was aber so sicher wie das Amen in der Kirche ist: dass auch 2014 ein neues **Call of Duty** und Ableger von **Fifa** sowie **Pro Evolution Soccer** erscheinen werden. Handfeste Informationen gibt es aber noch keine - deshalb haben wir die Spiele auch nicht in die Übersicht aufgenommen. Wir wüssten übrigens auch zu gerne, was mit einem neuen **Doom** und einem eventuellen **Fallout 4** los ist. Bethesda? Und wer sich fragt, wieso ein bestimmtes Crowdfunding-Spiel in unserer Übersicht nicht auftaucht: **Star Citizen** (rechts) erscheint erst 2015.



## The Witcher 3 Wild Hunt

Wow! Eine offene Spielwelt, die 20 Prozent größer als die von **Skyrim** ausfallen soll! Wer befürchtet, dass die Geschichte wegen der Open world zu kurz kommt, den können wir zumindest schon mal ansatzweise beruhigen: Game Director Konrad Tomaszkiewicz will so viele Inhalte wie möglich in Geralts dritten Auftritt packen, Platz genug ist ja da. Wir sollen uns angeblich um die 100 Stunden mit Neben- und Hauptquest aufhalten können, wobei die Nebenaufgaben nicht zu generischen »Hole dies, bringe das«-Dingerchen verkommen sollen. Die Haupthandlung wird allerdings nicht linear erzählt, sondern als Sammlung mehrerer kleinerer Geschichten. Toll: Weil die Entwickler kostenpflichtige DLCs doof finden, sollen kleinere Erweiterungen des Spiels wohl für umme angeboten werden. Etwas schräg: CD Projekt Red bezeichnet Raubkopierer als missverständene Kunden, trotz großem Publisher (Bandai Namco) bleibt auch **The Witcher 3** kopierschutzfrei. Mehr ab Seite 16.

**Michael Graf:** Es gibt Tage, da denke ich: Das kann nur schiefgehen, dieser Größenwahn muss scheitern. Und dann gibt es Tage, da denke ich: Das kann nur groß und großartig werden. Was stimmt?

## Watch Dogs

Im zweiten Quartal 2014 kommt's dann also, dieses **Watch Dogs**. Zumindest ist das der Plan, nachdem der Titel im letzten Monat überraschend verschoben wurde. Die Qualität sei noch nicht auf dem gewünschten Niveau, erklärte Ubisoft. Wo's allerdings hakte, darüber ließ sich der Entwickler und Publisher nicht aus. Vielleicht an der Grafik? Die sah in den letzten Präsentationen nämlich nicht nach dem aus, was wir in den ersten Videos erlebt hatten. Und Mann, was hatte uns das Chicago der Gegenwart auf der E3 2012 die Kinnlade auf den Tisch knallen lassen. Vielleicht war aber auch der Held zu farblos, oder warum hat uns Ubisoft in all den Monaten der PR-Kampagne niemals ein Fitzelchen Geschichte von Aiden Pearce verraten? Ziemlich wahrscheinlich wollte Ubisoft mit der neuen Marke aber nicht im Vorweihnachtsgeschäft mit **Call of Duty** oder dem hauseigenen **Assassin's Creed: Black Flag** konkurrieren. Verständlich.

**Jochen Gebauer:** Watch Dogs klingt so unverschämt spannend, dass ich mir beinahe unwillkürlich die Frage stelle, ob sich das Ende auch wirklich originell spielt – oder Open-World-Standard ist.

## Elder Scrolls Online

Nachdem Bioware bereits mit **The Old Republic** versucht hat, ein erfolgreiches Einzelspieler-Konzept als Online-Rollenspiel umzusetzen, ist nun Zenimax Online an der Reihe. **Elder Scrolls Online** (kurz **ESO**) wird dabei auf das heute schon eher ungewöhnliche Abomodell setzen, allerdings auch mit Minitransaktionsangeboten. Wir sollen uns etwa neue Rüstungsmodelle kaufen können. Da wollen wir doch mal hoffen, dass die, die wir finden beziehungsweise uns vom Spielgeld kaufen können, nicht alle aussehen wie alte Säcke. Das wäre dann ein zu durchschaubarer und hochgradig ärgerlicher Versuch, zusätzlich Geld zu machen. Schwarzmalerei hin oder her, mit **ESO** steht und fällt die Zukunft des Abomodells bei Online-Rollenspielen. Wenn es ein **Elder Scrolls**-MMO nicht schafft, damit länger als ein Jahr bestehen zu können, dann schafft es auch kein anderes Spiel. Wo- bei: Letztendlich hängt es von der Qualität des Spiels ab. Ab dem 4. April wissen wir mehr.

**Petra Schmitz:** Bei meinen ersten Anspielrunden hat ESO nicht sonderlich viel falsch, sondern ganz viel richtig gemacht hat. Mal schauen, ob das auch über die Startgebiete hinaus so bleibt.

## Titanfall

Die Köpfe hinter der **Call of Duty**-Serie haben sich von ihrem alten Studio Infinity Ward getrennt und veröffentlichten mit **Titanfall** im nächsten Jahr ihr erstes Projekt. Eine Solo-Kampagne wird es zwar nicht geben, dafür soll jede Karte der Multiplayer-Gefechte mit einem anderen Spielmodus daherkommen, eingebettet in eine Mini-Story. So sollen wir eine Art durchgehende Handlung erleben. Mit immer wieder auftauchenden Figuren und laut Produzent Drew McCoy »richtig großen Spielmomenten«. Um aus dem Shooter-Einerlei hervorzustechen, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. Zum Beispiel die Titanen, riesige Mechs, die recht agil unterwegs sind. Womit man so einen Kampfkoloss genau freischaltet, ist noch unklar. Klar ist hingegen, dass sich **Titanfall** auch bei **Mirror's Edge** bedient und Parkour-Elemente einbaut. Zudem wird es Raketenrucksäcke geben, mit denen wir etwa auf Gebäude springen und dort als Scharfschütze Quartier beziehen.

**Petra Schmitz:** Titanfall klingt nach der Art Spiel, in die ich Jahre meines Lebens versenken kann. Allerdings muss ich bei Parkour auch ein bisschen an Brink denken, und das war ... seufz!

## Far Cry 4

Dass **Far Cry 3** so einschlägt, hätte nicht einmal Ubisoft gedacht. Demnach war es auch lange nur eine Formsache, dass **Far Cry 4** angekündigt wird. Worauf wir uns freuen können, weiß leider niemand so genau. Zwar soll der vierte Teil der Reihe auch wieder voll auf Open world setzen, mehr Informationen gaben die Franzosen bislang aber noch nicht preis. Inhaltlich werden wir aber aller Voraussicht nach wieder auf den durchgeknallten Sklavenhändler Vaas treffen. Das lässt zumindest ein veröffentlichter Screenshot vermuten, in dem der Schurke mit Zwangsjacke in einer Gummizelle sitzt und die Wände mit Sprüchen vollgekratzelt hat. An den Wänden findet sich auch der Spruch »Follow me« mit dem Datum 4. April 2014. Alleine dieser eine Screenshot wirft viele Fragen und mögliche Szenarien auf, wir könnten uns zum Beispiel vorstellen, dass der vierte Teil ein Prequel wird. Was letztendlich stimmt und was nicht, werden wir hoffentlich bald erfahren. Sehr wahrscheinlich am 4. April 2014.

**Jochen Gebauer:** Vaas war für Far Cry 3 das, was Heath Ledger als Joker für The Dark Knight Returns war. Der Typ ist viel zu brilliant, um ihn einfach sterben zu lassen. Ein Prequel? Oh ja, sehr gerne.



Genre: Rollenspiel Termin: 2014



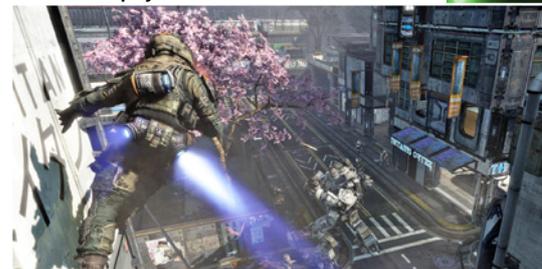
Genre: Action-Adventure Termin: 2. Quartal 2014



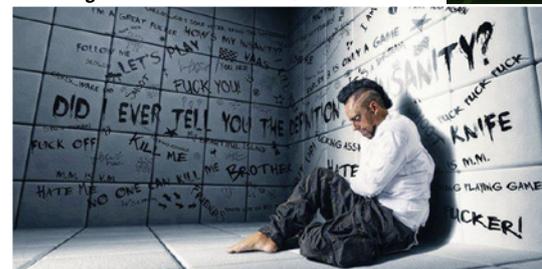
Genre: Online-Rollenspiel Termin: 4. April 2014



Genre: Multiplayer-Shooter Termin: 13. März 2014



Genre: Ego-Shooter Termin: 2014





Genre: Rollenspiel Termin: 4. Quartal 2014



## Dragon Age Inquisition

Ob der angepeilte Erscheinungstermin Ende 2014 zu halten ist, ist aktuell fraglich. Äußerungen von EA deuten eher auf 2015 hin. Wann auch immer: Nach dem für viele Fans enttäuschenden **Dragon Age 2** versucht Bioware, sich mit Fans und Kritikern zu versöhnen. **Dragon Age: Inquisition** soll das Beste aus Teil eins und zwei kombinieren, der Held oder die Heldin wird etwa voll vertont sein, das Kampfsystem soll Action und Taktik miteinander verschmelzen. Eine völlig offene Welt wird es zwar nach wie vor nicht geben, dafür aber viele einzelne Gebiete, die teils enorme Ausmaße annehmen und dank der Frostbite 3 Engine sicherlich sehr hübsch aussehen. Außerdem sollen getroffene Entscheidungen die Region, ähnlich wie in den **The Witcher**-Spielen, nachhaltig prägen und beeinflussen. Apropos **The Witcher**: Die Sexszenen sollen in **Inquisition** angeblich weniger bildlich als im Vorgänger, sondern erwachsen und geschmackvoll ausfallen. Nun gut.

**Jochen Gebauer:** Wenn *Inquisition* in die Hose geht, dann ist der gute Bioware-Ruf endgültig dahin. Danach sieht's momentan aber nicht aus, das Team feilt an genau den richtigen Stellen.



Genre: Lebenssimulation Termin: Oktober 2014



## Die Sims 4

Mehr Bedienkomfort, mehr Emotion, mehr Persönlichkeit – das sollen die wichtigsten neuen Zutaten von **Die Sims 4** werden. So können wir bei der Charaktererstellung elegant per Mausebewegung Größe und Volumen einzelner Körperteile festlegen; beim Häuserbau verschieben wir komplette Räume und kaufen uns Fertigmöbel in einer Art virtuellem IKEA-Katalog. Einrichtungen passen sich übrigens an, wenn wir etwa einen Teil des Hauses abreißen, um mehr Platz für einen Pool zu haben. Die Sims selbst verfügen nun über ein größeres Repertoire an Emotionen. So können sie sich beispielsweise zu Tode ärgern. Ob diese Ergänzungen zum altbekannten Spielprinzip jedoch reichen, um den Sims-Boom ins Jahr 2014 zu tragen, bleibt abzuwarten. Dass EA bereits im Vorfeld einen Offline-Modus ohne DRM-Maßnahmen versprochen hat, lässt zumindest darauf hoffen, dass man nach dem Server-Debakel von **SimCity** nun wieder mehr Kundennähe anstrebt.

**Michael Graf:** Die *Sims 4* wird das Schicksalsspiel für Maxis, nach der *SimCity*-Katastrophe braucht der Entwickler dringend einen Erfolg. Mal sehen, ob die dezenten Neuerungen dafür reichen.



Genre: Schleich-Action Termin: 28. Februar 2014



## Thief

Huch und herrje, das kann ja heiter werden mit diesem Reboot von **Thief**. Wenige Wochen vor dem zumindest angepeilten Erscheinungstermin schmeißt Eidos Montreal die Quicktime-Events und das Erfahrungspunkte-System raus. Sehr wahrscheinlich auf Drängen der Serienfans. Die wollen nämlich nichts von neumodischem Schnickschnack bei Meisterdieb Garrett wissen und am liebsten wohl einfach den ersten Teil in schickerer Grafik. Ganz so einfach machen es sich die Entwickler allerdings nicht, vielleicht machen sie es sich sogar verflüchtigt schwer, denn den Komfort moderner Spiele mit dem puristischen Schleicherlebnis der frühen Serienteile zu verbinden – das ist schon eine knackige Aufgabe. Wir sind gespannt, ob das was wird. Dass wir nur an vorgegebenen Stellen irgendwo rauf oder runter springen dürfen, klingt jetzt aber weniger nach Purismus oder Komfort, sondern nach Gängelei und wenig ausgefuchstem Leveldesign.

**Jochen Gebauer:** Dass ich den Schwierigkeitsgrad und die HUD-Elemente individuell konfigurieren darf – feine Sache. Aber so ganz schreit dieser Reboot für mich (noch) nicht: Ich bin ein Thief!



Genre: Rollenspiel Termin: 2. Quartal 2014



## Pillars of Eternity

Was of Eternity? Pillars? Säulen? Ah, das ist also jetzt der neue und endgültige Name des ehemaligen **Project Eternity**. Das über Kickstarter finanzierte Mammut-Rollenspiel von Obsidian füllt sich wohl nach und nach mit immer neuen Inhalten. So sollen wir auch Burgbesitzer werden und unsere Bude nach und nach ausbauen können. Hat das nicht auch **Dragon Age: Inquisition** im Gepäck? Die Baurei soll nicht reiner Selbstzweck sein, sondern uns Boni wie Fähigkeiten- und Attributverbesserungen spendieren, je nachdem, welchen Turm wir hochziehen. Außerdem können wir Begleiter, die gerade nicht an unserer Seite Monster verdreschen, sondern nur in der Burg rumgammeln würden, auf eigene Abenteuerreisen schicken. So sacken sie Beute, Erfahrungspunkte und Reputation ein. Gefangene werfen wir in den Kerker und die Steuern, die aus den umliegenden Landen eintrudeln, in unsere Schatzkammer. Steckt in **Pillars of Eternity** am Ende noch ein zusätzliches Mini-Stronghold?

**Jochen Gebauer:** Ich liebe die Rollenspiele der späten 90er-Jahre, aber die waren so verdammt gut, dass Obsidian die eigene Messlatte sehr hoch legt. Hoffentlich kriegen die das alles hin.



Genre: MOBA Termin: 2014



## Heroes of the Storm

Bereits 2010 wurde die Multiplayer Online Battle Arena **Heroes of the Storm** vorgestellt, damals allerdings noch unter dem Namen **Blizzard DotA**. Drei Jahre später hat sich so einiges getan. Um nicht als reiner **DotA**-Abklatsch bezeichnet zu werden, hat sich Blizzard ein paar Besonderheiten ausgedacht. Die wohl größten sind die vielschichtigen Karten, die nicht nur bloße Kulisse bleiben, sondern jeweils mindestens über ein Alleinstellungsmerkmal verfügen. Auf einer der Karten können wir etwa auf eine zweite Ebene gelangen und Skelette erledigen. Sind alle besiegt, erscheinen zwei kämpfende Gruftgolems, einer für jede Partei. Haben wir besonders viele Knochenmänner erledigt, ist unser Golem stärker. Ansonsten bleibt auch **Heroes of the Storm** ein klassisches MOBA-Spiel, das vor allem mit seiner prominenten Heldenriege wie zum Beispiel Sarah Kerrigan, Jim Raynor oder Diablo punktet, die in den Klassen Attentäter, Krieger, Unterstützer und Spezialisten eingeordnet sind.

**Michael Graf:** Nachdem Blizzard den Dota-Trend jahrelang sträflich verpennt hat, wollen sie nun Dota-Neulinge locken. Das kann klappen. Für Profis wird *Heroes of the Storm* zu oberflächlich.



Genre: Action-Rollenspiel-Addon Termin: 2014



## Diablo 3 Reaper of Souls

**Diablo 3: Reaper of Souls** soll nicht nur das krönende neue Finale der **Diablo**-Story werden, sondern auch Blizzards Bestrebungen abrunden, das Metzel-Rollenspiel den Kritiken der Fans entsprechend anzupassen und den Genre-Thron zu verteidigen: Das Auktionshaus soll bereits im März sterben, dafür kommt »Loot 2.0«, also mehr und bessere Beute. Das klappt übrigens auf den Konsolen schon ausgezeichnet. Mit dem Addon selbst kommt eine neue Klasse hinzu, der Kreuzritter, der zwar verflücht viel Spaß macht, aber doch sehr an den Paladin gemahnt. Da hätten wir etwas mehr Innovationsfreude von Blizzard erwartet. Im neuen fünften Akt kloppen sich die Helden dann durch ein angemessenes düsteres Setting. Der neue Abenteuer-Modus schließlich schenkt sich jeden Ansatz von Story und schaltet bereits zu Beginn alle Gebiete zur Monster- und Itemjagd frei. Wer also ein puristisches Jäger-und-Sammler-Erlebnis möchte, ist darin perfekt aufgehoben.

**Michael Graf:** Schon im aktuellen Betatest flutscht die Beutejagd wesentlich besser als früher. Der fünfte Akt sieht ausnahmslos schick aus, den Kreuzritter mag ich eh. Ja, Blizzard, das wird was.



Genre: Online-Rollenspiel Termin: 4. Quartal 2014



## Tom Clancy's The Division

Je weniger der Spieler im Voraus über **The Division** weiß, desto mehr ist er auf seine Mitstreiter angewiesen und desto intensiver soll das gemeinsame Entdecken und Überleben funktionieren. So zumindest der marketingtechnisch eher gewagte Plan von Ubisoft. Zumindest sind wir uns sicher, dass **The Division** technisch ein waschechter NextGen-Titel wird. Die Grafik sieht dank der neuen Snowdrop-Engine atemberaubend aus. Schier unendliche Details lassen die durch eine Seuche verwaisten Straßen der amerikanischen Metropole ungemein lebensecht wirken. Das klingt wie ein Widerspruch? Naja, ganz unbelebt ist New York ja auch nicht. Da sind neben freundlichen und feindlichen NPCs nämlich auch noch konkurrierende Spielerbanden unterwegs. Die Frage nach dem Bezahlmodell hat Ubisoft zumindest in Teilen schon beantwortet: Man will auf das typische Free2Play-Modell verzichten. Wir können uns was in Richtung **Guild Wars 2** vorstellen.

**Petra Schmitz:** Es gibt ja kaum ein Spiel, auf das ich mich derzeit mehr freue. Endlich mal ein MMO abseits von Fantasy- und Sci-Fi-Häusen. Und wie das aussieht! Jetzt muss es nur noch gut werden.



Genre: Rollenspiel Termin: 14. März 2014



## Dark Souls 2

Kaum ein anderer Aspekt von **Dark Souls 2** wird derzeit so stark diskutiert wie der Schwierigkeitsgrad. Die Unverzeihlichkeit, die absolute Fehler-Intoleranz des Action-Rollenspiels ist der heilige Gral, den der Entwickler From Software besser nicht anfassen sollten. Dass man bereits ab Spielbeginn zwischen allen besuchten Checkpoints teleportieren kann und ein neues Item unsere Gesundheit beim Gehen wieder auffüllt, ist für viele Fans somit schon der Tod der so geliebten Herausforderung – doch wir glauben, Entwarnung geben zu können: Ein komplexeres Kampfsystem sowie härtere Sanktionen nach jedem Ableben sollen den Härtegrad gewährleisten und für eine gewohnt bedrohliche Atmosphäre sorgen. So verlieren wir nach jedem Tod einen Teil unserer Lebensenergie, den wir uns nur durch die Opferung heiß begehrter Menschlichkeit zurückholen können. Hinzu kommen gewohnt unbarmherzige Gegner und noch fiesere Bosse. Mehr ab Seite 24.

**Florian Heider:** Ich hab's lange genug ausprobiert, ich weiß, dass **Dark Souls 2** kein Spaziergang wird. Wäre ja auch doof, das größte Alleinstellungsmerkmal aus dem Spiel zu streichen.



Genre: Sammelkartenspiel Termin: 2. Quartal 2014



## Hearthstone Heroes of Warcraft

Während sich Blizzards Free2Play-Kartenspiel bereits in der Beta befindet, denkt der Entwickler über allerhand neue Inhalte nach: Cross-Plattform-Matches wird es definitiv geben, wir dürfen uns am PC also auch mit iPad-Spielern duellieren. Koop-Boss-Raids (logischerweise gegen die KI), bezahlte Turniere oder ein Zuschauer-Modus stehen zum Redaktionsschluss noch zur Community Abstimmung offen. Der spielerische Kern überzeugt viele Spieler bereits jetzt: Ganz in der Tradition von **Magic: The Gathering** hetzen wir mit unseren Karten Kreaturen und Zauber auf das Blatt des Gegners. Eine Besonderheit von **Hearthstone** sind die aus **Warcraft** bekannten Helden, jeder Spieler verkörpert eine Klasse à la Priester oder Paladin, jeweils mit individuellen Fähigkeiten. Wer auf seichte Unterhaltung hofft, ist bei **Hearthstone** jedoch falsch: Wer verliert, verliert. Die spärliche Ingame-Währung, die den echten Geldbeutel lockern soll, könnte den Spielspaß ausbremsen.

**Michael Graf:** Zugegeben, die Ankündigung von **Hearthstone** habe ich erst mal belächelt. Ein Kartenspiel? Von Blizzard?! Doch das Heldenskat macht Spaß, die Kämpfe sind wunderbar taktisch.



Genre: Actionspiel Termin: 2014



## Mirror's Edge 2

Faith kommt zurück! Und das, obwohl das erste **Mirror's Edge** nicht unbedingt ein Erfolg war, zumindest in den ersten Wochen nach Release. Inzwischen genießt der Titel Kultstatus. Also wollen's die **Battlefield**-Macher noch mal wissen und schicken die sportliche Dame in **Mirror's Edge 2** abermals in eine stilisierte Großstadt, wo sie in bester Parkour-Manier über die Dächer hetzt, Häuserschluchten überspringt und Gegner außer Gefecht turnt. Anders allerdings als im ersten Teil sollen wir uns in **Mirror's Edge 2** nicht durch fest definierte Levels, sondern durch eine komplett offene Spielwelt bewegen. Ein schwieriges Unterfangen für die Level-Designer, die uns überall pfiffige Alternativrouten anbieten müssen. Ein schwieriges Unterfangen auch in Sachen Story, die neigt in Open-World-Spielen gerne mal dazu, zur Nebensache zu verkommen. Aber besser als im ersten Teil darf sie dann bitte schon werden, und das kann ja so knifflig nicht sein.

**Petra Schmitz:** Wenn das mit der offenen Welt hinhaut, ziehe ich meinen Hut (muss ich noch kaufen) vor Dice. Ich fürchte aber, Faith wird einfach wie Ezio und Co. überall hochlaufen können.

## Wasteland 2

Derzeit befindet sich **Wasteland 2** in der geschlossenen Beta. Und obwohl wir ganz schön heiß auf die Fortsetzung des Endzeit-Rollenspiels von 1988 sind, passt uns dann doch noch nicht alles zu 100 Prozent in den Kram. Die Klamottenverwaltung kann man getrost unter »schmerzhaft umständlich« abhaken. Beispielsweise bremsst das ständige Verschieben von Munition das Spiel unnötig aus, weil's kein gemeinsames Inventar für unsere vier Helden gibt. Da kann inXile gerne noch ein bisschen Komfort einbauen. Es muss ja nicht immer alles total Oldschool sein. Und die teilweise blöden Positionierungen unseres Trupps in den Zufallskämpfen müssen auch noch verschwinden. Wenn wir Ballereien haben wollen, in denen sich die Kontrahenten quasi gegenseitig auf den Füßen stehen, spielen wir in der Redaktion Ohrfeigenduelle. Das gesammelte Feedback der Beta-Spieler wird's hoffentlich richten. Denn toll geschrieben ist das Spiel jetzt schon. Mehr ab Seite 20.

**Jochen Gebauer:** Als Fan der alten Fallout-Teile ist **Wasteland 2** für mich gewissermaßen **Fallout 3**. Klingt kompliziert? Dann einfacher: Dieses Oldschool-Rollenspiel könnte groß werden.

## DayZ

Dass der Projektleiter Dean Hall kurz vor Release der Early-Access-Alpha beständig darauf hinweist, dass man von **DayZ** noch nicht allzu viele spielerische und optische Neuerungen erwarten soll, kann man wohl getrost als Reaktion auf die Kritik vieler Fans verstehen: Zu wenig habe sich im letzten Jahr getan, meinen viele. Und tatsächlich sind derzeitige Spielvideos noch alles andere als beeindruckend. Immerhin, und das ist für das Standalone-Spiel tatsächlich ein kleiner Meilenstein, haben Hall und sein Team die Server-Performance wohl deutlich gesteigert: weniger Lags und Ruckeleien, auch wenn zwischen 40 und 50 Überlebenskämpfer gleichzeitig unterwegs sind. Richtig rund läuft's allerdings immer noch nicht. Für die Early-Access-Alpha hat man sogar einige Inhalte deaktiviert, um größere Komplikationen zu vermeiden. Wir hoffen, dass es im fertigen Release gelingt, die Faszination der einstigen **Arma 2**-Mod in ein eigenes Spiel zu übertragen.

**Florian Heider:** Wann wurde zuletzt aus einer Mod ein eigenständiges Spiel? Okay, neulich erst die **Stanley Parable**. Aber **DayZ** dürfte wohl größer werden. Hoffentlich auch besser als die Mod.

## Torment Tides of Numenera

Alles Nachmacher, diese Rollenspiel-Entwickler! Könnte man gemeinlich meinen, denn auch in **Torment: Tides of Numenera** wird's Festungen für uns geben. Allerdings nur, weil man nach der eigentlichen Kickstarter-Aktion noch genug Geld via PayPal-Spenden eingesackt hat. Dass es inXile mit Kundennähe ernst meinen und verstehen, wie wichtig eine Community-Einbindung ist, wenn man sich am geistigen Nachfolger zum Rollenspiel **Planescape: Torment** versucht, zeigt die Abstimmung über das Kampfsystem. Die Entwickler hatten die Geldspender aufgerufen, zu entscheiden, ob wir rundenbasiert oder in Echtzeit mit Pausenfunktion schnetzeln. Teilgenommen haben etwa 20 Prozent der Backer, die Wahl fiel mit 48 Prozent auf die Rundenkämpfe. 47 Prozent hatten für Echtzeit gestimmt, demnach war es fünf Prozent der Teilnehmer egal. Da erst jetzt über das Kampfsystem entschieden wurde, lässt uns ein bisschen an einem Erscheinungstermin in 2014 zweifeln.

**Jochen Gebauer:** Einen Nachfolger zur besten virtuell erzählten Geschichte überhaupt zu machen – kann eigentlich nur in die Hose gehen. Glaub ich aber nicht. Ich glaub, das wird richtig, richtig gut.

## Wolfenstein The New Order

Ein Geradeaus-Shooter der klassischen Bauart mit satten 16 Stunden Spielzeit? Das wollen wir aber auch erst mal sehen beziehungsweise erleben! Aber wenn Bethesdas Presse-Vorturner Pete Hines sagt, das sei so, dann ist es eben so. Entwickler haben bei der Spielzeit ja noch nie geflunkert. Aber ob nun sechs oder 16 Stunden: Mit **The New Order** bekommen wir offenbar genau das, was wir von der Serie erwarten: brachiale Ballereien gegen Nazis. Aber offenbar dieses Mal mit einer gehaltvolleren Erzählung, in der wir hin und wieder auch Entscheidungen treffen dürfen, die aber wohl keine große Auswirkung auf die Handlung haben werden. Ursprünglich sollte **The New Order** schon 2013 erscheinen. Der Release verzögert sich, weil man noch mehr Feinschliff anlegen und das Spiel außerdem gescheit an die neue Konsolengeneration anpassen will. Technisch basiert der Titel auf der id Tech 5 Engine, also auf dem Gerüst, das erstmals in **Rage** zum Einsatz kam.

**Petra Schmitz:** Wenn ich bei **The New Order** auch in der Distanz aufploppende Gegenstände wie in **Rage** erlebe, empfehle ich, id Tech 5 schnellstens in id Tech 6 zu evolutionieren.

## Mittelerde Mordors Schatten

Waldläufer Talion hat einen dieser richtig schlimmen Tage: Erst wird seine Familie von Saurons Schergen umgebracht, dann er selbst. Zum Glück erweckt ihn ein Rachegeist wieder zum Leben. Von da an erinnert er ein bisschen an Raziel aus **Soul Reaver** und schwört dem Bösen ewige Rache. Ob so eine Story ins **Herr der Ringe**-Universum passt, ist Geschmackssache. Andererseits keine Sorge: Die Ehre von Aragon und Co. bleibt unangetastet, **Mordors Schatten** spielt vor der berühmten Trilogie und das auch ausschließlich dort, wo die namensgebenden Schatten drohen. Für Warner Bros. ist der Titel die Chance, ihre Mittelerde-Marke nach **Der Krieg im Norden** wieder stark zu machen – sofern das Gameplay innovativer ausfällt als in besagtem Action-Spiel. Aber die Vielfalt bei den Gegnern macht schon mal einen guten Eindruck und klingt wie eine Promenadenmischung aus **Assassin's Creed**, Batmans **Arkham**-Serie und **Red Dead Redemption**. Mehr dazu ab Seite 42.

**Jochen Gebauer:** Ein Open-World-Spiel in Mittelerde? Ja, fantastisch! Aber ich würde offen gestanden lieber durch das Auenland schlendern und auf die Wetterspitze klettern.



Genre: Rollenspiel Termin: 2014



Genre: Survival-Action Termin: 2014



Genre: Rollenspiel Termin: 2014



Genre: Ego-Shooter Termin: 2014



Genre: Actionspiel Termin: 2014





Genre: Rennspiel Termin: 2014



## The Crew

NextGen bedeutet für die Entwickler des Open-World-Renners **The Crew** nicht nur bessere Technik, sondern vor allem Community. So verbinden sich im Spiel Multiplayer- und Solo-Modus. Während wir durch die nachgebauten USA rasen (allein New York soll so groß wie Liberty City aus **GTA 4** werden), empfiehlt es sich, häufig auf unsere Crew zurückzugreifen, also auf Mitspieler, die sich uns im Ringen um Geld, Erfahrung, Ruhm und den heißesten Reifen zwischen New York und Los Angeles anschließen. **The Crew** wurde von Publisher Ubisoft übrigens im gleichen Atemzug mit **Watch Dogs** von 2013 auf 2014 verschoben. Man hatte wohl keine Lust auf (Konsolen-)Konkurrenz durch **Need for Speed: Rivals**, **Forza 5** und **Gran Turismo 6**.

**Petra Schmitz:** Ich sehe einen machbaren Plan, die beiden Genres Rollen- und Rennspiel nach dem kläglich gescheiterten **Auto Assault** erfolgreich zu verschmelzen.



Genre: Aufbaustrategie Termin: April 2014



## Tropico 5

Im vergangenen Monat war es recht ruhig um den neuen Ableger der Aufbaustrategie-Serie **Tropico** – und das ausgerechnet, nachdem die Entwickler den Fans mit der Ankündigung über vier spielbaren Epochen und einem kompetitiven Mehrspieler-Modus den Mund wässrig gemacht haben. Dementsprechend gespannt kann man sein, wie sich der Wechsel durch die Epochen spielerisch anfühlen wird, welche Ausmaße ein Wettstreit zwischen mehreren Hobby-Diktatoren annehmen kann und ob die kriegerischen Auseinandersetzungen den eigentlichen Aufbau-Charakter der Serie nicht unterwandert. Neu dabei auch: die Verwaltung einer Handelsflotte, das Erforschen neuer Technologien und (hoffentlich lukrative) Erkundungsmissionen.

**Petra Schmitz:** Klingt nach Arbeit und Stress, dieses Diktatorenleben in **Tropico 5**. Aber ich traue den Entwicklern eine gute Mischung zu. Trotz des jüngst erst versauten Omertas.



Genre: Adventure Termin: 2. Quartal 2014



## Murdered Soul Suspect

**Murdered** erscheint frühestens im kommenden April. Die **Quantum Conundrum**-Macher von Airtight brauchen offenbar mehr Zeit, um die spannend klingende Prämisse vom untoten Detective, der nach seinem Mörder sucht, umzusetzen. Denn als Geist können wir nicht mal einen Zigarettenstummel vom Boden klauen. Wie sollen wir denn dann einen Mord untersuchen? Indem wir in die Körper anderer Charaktere schlüpfen. Die dürfen wir dann zwar nicht kontrollieren, aber immerhin erleben, was sie erleben, und obendrein in ihren Erinnerungen rumwurschteln. Die interessante Frage, die sich stellt: Wenn wir nicht mal unheimliche Botschaften an Wände pinseln dürfen, wie sollen wir dann später den Mörder der Polizei in die Hände spielen?

**Jochen Gebauer:** Die Prämisse klingt toll. Aber ich habe noch gewisse Bedenken, dass am Ende »nur« ein typisches Action-Adventure herauskommt. Ein echtes Detektivspiel wäre mal was.



Genre: Adventure Termin: 2013/2014



## The Walking Dead Season 2

Das Mehrteiler-Adventure **The Walking Dead** hat 2012 eindrucksvoll bewiesen, dass Computerspiele sich nicht hinter Büchern oder Filmen verstecken müssen, wenn es darum geht, Emotionen zu transportieren. Nicht umsonst erreichte das Adventure den höchsten Schnitt des Jahres auf der Bewertungswebseite Metacritic. Die Geschichte um den verurteilten Verbrecher Lee und das Mädchen Clementine hat viele Spieler zu Tränen gerührt. Von der zweiten Staffel ist bislang nur bekannt, dass wir in die Haut von Clementine schlüpfen. Spielerisch wird allerdings wohl alles beim Alten bleiben, der Fokus liegt auf der Erzählung. Die erste Episode ist übrigens schon erschienen, wenn Sie das hier lesen. Der Auftakt beginnt am 17. Dezember 2013.

**Florian Heider:** Oh Gott, ich spiele Clementine? Wer soll mich denn dann beschützen? Muss ich das am Ende selbst machen? Ich sicher mir schon mal eine Familienpackung Taschentücher.



Genre: Survival-Horror Termin: 2014



## The Evil Within

Shinji Mikami hat nicht nur die **Resident Evil**-Reihe erfunden, sondern ihr auch mit dem vierten Teil neues Leben eingehaucht. Während die einst so gruselige Serie allerdings immer mehr Richtung Action abschweift, besinnt sich Mikami jetzt wieder auf das, was er am besten kann: Horror-Spiele. **The Evil Within** soll das leisten, woran so gut wie jede größere Grusel-Reihe momentan scheitert: Der Titel soll uns in pure Angst versetzen. Deswegen werden wir ständig mit Munitionsknappheit und fiesen Überraschungsmomenten konfrontiert. Spielen werden wir den Polizisten Sebastian Castellanos, der einen Einsatz in einer psychiatrischen Klinik hat und schnell merkt, dass es in dem Irrenhaus alles andere als normal zugeht.

**Petra Schmitz:** Was ich bis jetzt von **The Evil Within** gesehen habe, hat mich wenig beeindruckt. Irrenhaus? Menschenmetzger? Alter Hut! Das sollte Shinji Mikami in pure Angst versetzen.



Genre: Action-Adventure Termin: 28. Februar 2014



## Castlevania Lords of Shadow 2

Normalerweise tritt man in der **Castlevania**-Reihe immer in irgendeiner Form gegen Vampire oder gleich Dracula persönlich an. **Lords of Shadow 2** wartet da mit einem interessanten Kniff auf: Gleich zu Beginn werden wir in die Haut vom Lord der Finsternis gesteckt. Spielmechanisch ändert sich allerdings kaum etwas: Action, kleinere Knobeleinlagen, Geschicklichkeitsabschnitte. Als Reminiszenz an ältere Teile verbringen wir circa 40 Prozent des Titels in Draculas Schloss. Die übrigen 60 Prozent werden hingegen in einer europäischen Fantasy-Stadt spielen. Dabei werden die Gebiete deutlich größer ausfallen als noch in Teil eins. Insgesamt soll uns **Lords of Shadow 2** so noch eine Spur länger beschäftigen, als der ohnehin nicht gerade kurze Vorgänger.

**Florian Heider:** Yeah! Ich bin Dracula! Okay, ich bin Spieleredakteur, finde aber die Idee, den Blutsauger zu verkörpern, nur konsequent als Abschluss der **Lords of Shadow**-Reihe. Super!



Genre: Action Termin: 1. Quartal 2014



## Hotline Miami 2 Wrong Number

Den (Mini-)Skandal hat das Spiel schon abgehakt. In einer Presse-Demo steckte eine vermeintliche Vergewaltigungsszene, die die Entwickler nach harscher Kritik entfernt haben. Was noch mehr Anpassungen nach sich gezogen haben dürfte, die Szene sei nämlich für die Handlung durchaus wichtig gewesen, so Dennis Wedin vom Entwickler Dennaton Games. Unabhängig davon: Hält die Fortsetzung, was der erste Teil verspricht, erwarten uns Blut und Morde, trotz der Änderung noch ein cleverer Plot und ein genialer Soundtrack. Neu ist, dass wir in **Wrong Number** mehrere Charaktere mit eigenen Storylines spielen können. Außerdem gibt es einen freischaltbaren Hardcore-Modus für alle, denen der erste Teil noch zu pimpgig war.

**Petra Schmitz:** Für alle, die den ersten Teil nicht kennen und nun neugierig geworden sind: Auch bei **Wrong Number** besser einen ironischen Abstand wahren!



Genre: Online-Rollenspiel Termin: 2014



## Everquest Next

**Everquest Next** heißt nicht ohne Grund so. Anstatt einfach einen Nachfolger der langlebigen Reihe auf den Markt zu bringen, markiert der dritte Teil einen Neustart. Das Online-Rollenspiel will von Anfang an auf ein Free2Play-Modell setzen und zeichnet sich vor allem durch seine zerstörbaren Umgebungen aus. Sämtliche Landschaften und Objekte bestehen nämlich aus Voxeln, die zerhauen werden können – etwa von riesigen Belagerungsgolems, die Burgmauern durchbrechen. Nach einiger Zeit »heilt« sich die Welt allerdings wieder. Wir selbst dürfen aus rund 40 Klassen und Berufen wählen. Uff! Bereits im Vorfeld möchten die Entwickler einen Baukasten namens **Landmark** veröffentlichen, in dem man eigene Voxel-Welten erschaffen kann.

**Petra Schmitz:** Ein großer Name, eine interessante Spielidee – die ersten Monate sollte **Everquest Next** nicht an Heldenmangel leiden. Danach? Wird man sehen, die Konkurrenz ist groß.



Genre: Adventure Termin: 2014



## Game of Thrones

Was macht man, wenn man eine erfolgreiche Fernsehserie wie **Game of Thrones** hat, sie aber bisher nie so wirklich erfolgreich als Spiel umsetzen konnte? Man gibt sie einem Entwickler, der das bereits zuvor mit Bravour gemeistert hat: Nach dem Erfolg von **The Walking Dead** soll Telltale Games 2014 ein Adventure zur HBO-Fantasy-Serie entwickeln. Mehr ist noch nicht bekannt – wir stellen uns auf ein knackiges Dialog-Rätsel-Adventure in der bewährten Telltale-Optik ein. Spannend dabei die Frage, ob sich die Entwickler eigene Charaktere ausdenken oder auf bekannte zurückgreifen. Wir könnten uns ja wunderbar den in den Büchern und in der Serie bislang unterrepräsentierten Handlungsstrang um die White Walker als Grundlage vorstellen.

**Jochen Gebauer:** Mein persönliches »Haben will!«-Spiel 2014. Wenn der alte George jetzt bloß noch seine Romanreihe fertig schreiben würde, bevor ihn die Bartläuse fressen ...



Genre: Action-Rollenspiel Termin: 4. März 2014



## South Park Der Stab der Wahrheit

Ubisoft verschiebt sich gerade einen Wolf. Auch das **South Park**-Spiel schafft es erst 2014 auf unsere Rechner, ursprünglich war noch 2013 geplant. Hinter dem Titel werkelt das Entwicklerteam von Obsidian (**Pillars of Eternity**) und das steckt uns in die Haut eines neuen Kindes in der amerikanischen Kleinstadt. Das Spielprinzip erinnert an alte **Final Fantasy**-Teile in einem Cartoon-Gewand. Der Humor und die Präsentation der Serie werden aller Voraussicht nach perfekt ins Spiel übertragen, da die beiden Serienerfinder Trey Parker und Matt Stone mit von der Entwickler-Partie sind. Schlechte Nachricht für alle, die an die deutschen Stimmen von Cartman und Freunden gewöhnt sind: Nach aktuellem Stand soll der Titel nicht lokalisiert werden.

**Petra Schmitz:** Einerseits hab ich ein bisschen Angst vor den Geschmacklosigkeiten, andererseits freue ich mich drauf. Wie bei jeder neuen Folge **South Park**.



Genre: Open-World-Survival Termin: 2. Quartal 2014



## 7 Days to Die

Riesenaufregung um **7 Days to Die**: Gerade war's frisch auf Steam Greenlight freigegeben, da war's auch schon wieder weg. Die Entwickler hatten ein illegal im Internet angebotenes Zombie-Modell gekauft und verbaut. Das Modell wurde inzwischen entfernt, das Spiel wird in der vierten Alpha-Version wieder über Steam und die Website der Entwickler angeboten. Hinter **7 Days to Die** steckt ein Survival-Titel mit **Minecraft**- und Rollenspiel-Elementen. Und mit Zombies. Um in der voxel-basierten Welt zu überleben, müssen wir ganze Verteidigungsanlagen bauen. Das Überleben wird aber alles andere als einfach, da die Untoten Spezialfähigkeiten wie Fliegen, Klettern oder Säurespucken beherrschen und obendrein auch unsere Bauten plattmachen können.

**Petra Schmitz:** Eine Mischung, die eigentlich ein todsicherer Erfolg werden muss. Aber verflixt, das Spiel ist einfach nur hässlich! Das könnte viele abschrecken.



Genre: Adventure Termin: 2014



## Tales from the Borderlands

Als Adventure-Spin-Off im Episodenformat plant Telltale auch einen eigenen Ableger der Shooter-Reihe **Borderlands**. Optisch verbindet das Abenteuer den in **The Walking Dead** erprobten Comic-Stil mit dem skurril-überdrehten Anstrich der Science-Fiction-Vorlage. Wie sich das anfühlt, kann man bisher nur aus Erfahrungswerten mit anderen Telltale-Spielen vermuten – wir befürchten nur, dass sich Telltale mit vier parallel entwickelten Spielen für 2014 ein wenig übernehmen könnte. Aber wir freuen uns schon jetzt auf ein Wiedersehen mit Handsome Jack. Der Lieblingsbösewicht aller **Borderlands**-Spieler taucht nämlich schon im ersten kurzen Trailer auf. Und dass die Serie nicht ohne Claptrap und Tiny Tina auskommen kann, ist sowieso klar!

**Michael Graf:** **Borderlands** hatte eine Story?! Okay, nur Spaß, die abgedrehten Charaktere waren schon klasse. Ich bin aber gespannt, ob sie wirklich eine ganze Adventure-Serie tragen.

## Planetary Annihilation

**Supreme Commander** von 2007 wurde unter Strategie-Fans für seine exorbitanten Schlachtkarten bekannt – und deshalb findet der Krieg im geistigen Nachfolger **Planetary Annihilation** schlicht im ganzen Sonnensystem statt. Wir balgen uns auf mehreren Planeten mit der KI oder anderen Spielern. Auch beim Multiplayer setzt man auf Größe: Bis zu 40 Spieler heizen sich in den Skirmish-Matches gegenseitig ein. In der aktuellen Beta klappt das schon alles ganz gut, jedoch fehlen noch ein paar Inhalte wie bestimmte Gebäude und Einheitentypen. Wann die dazu addiert werden und wann **Planetary Annihilation** in den Handel kommt, steht passenderweise in den Sternen. Das Entwickler-Team fährt die »When it's done«-Philosophie.

**Michael Graf:** **Planetary Annihilation sieht aus wie Standard, spielt sich wie Standard – bis ich ins All abhebe und einen Mond in den Feindplaneten krachen lasse. So. Befriedigend.**



Genre: **Strategie** Termin: **2014**



## Project Cars

Ursprünglich sollte **Project Cars** ja schon im kommenden März erscheinen, inzwischen haben sich die Entwickler auf Ende 2014 korrigiert. Was nicht weiter verwundert: Highend-Grafik, Rennspaß für Simulationsfans und Gelegenheitsfahrer zugleich, Karrieremodus, Online-Multiplayer, dazu unzählige Strecken und Einstellungsmöglichkeiten sowie nahezu alle Fahrklassen von Go-Kart zu Formel 1 samt Schadensmodell; und das alles finanziert durch die Community, die an so gut wie jeder Entwicklungsentscheidung mitwirkt. Und wie kompliziert das ist, kann sich wohl jeder ansatzweise ausmalen. Dass der Titel jetzt auch noch für die NextGen-Konsolen umgesetzt werden soll, dürfte außerdem für die Verzögerung verantwortlich sein.

**Petra Schmitz:** **Wenn die Entwickler ihren Ambitionen gerecht werden, dann werden wir nach dem Release von Project Cars für lange Zeit kein neues Rennspiel brauchen.**



Genre: **Rennspiel** Termin: **4. Quartal 2014**



## Stronghold Crusader 2

Gerade mal vergleichsweise lächerliche 100.000 Euro wollte der englische Entwickler Firefly über die Crowdfunding-Plattform Gambitious sammeln, um die Arbeiten an **Stronghold Crusader 2** abzuschließen. Hat nicht geklappt. Trotzdem soll der Titel im kommenden März erscheinen.

**Crusaders 2** punktet seriengetreu mit Burgenbau, wuseligem Wirtschaftskreislauf und Ritterschlachten. Wenn Firefly Studios jetzt noch dafür sorgen, dass Bugs und Balance-Probleme vor Release aus der Welt geschafft werden, könnte Hobby-Burgenbauer endlich wieder ein sehr gutes **Stronghold** erwarten. Allerdings machen uns die fehlenden 100.000 Euro und der desolate Zustand, in dem **Stronghold 3** 2011 erschienen ist, diesbezüglich dann doch ein wenig Sorgen.

**Heiko Klinge:** **Ich drücke Firefly ganz fest die Daumen, dass mit Stronghold Crusader 2 alles wie gewünscht klappt. Wenn nicht, ist die Serie meiner Meinung nach tot.**



Genre: **Strategie** Termin: **März 2014**



## World of Warcraft Warlords of Draenor

Unfassbar! Nach über neun Jahren dürfen **World of Warcraft**-Helden bald endlich ins Eigenheim einziehen. Mit der neuen Erweiterung **Warlords of Draenor** will Blizzard das lang gewünschte Housing ins Spiel implementieren. Aber weil einfaches Hüttenaufstellen nach all den Jahren der Heimatlosigkeit den Entwicklern wohl peinlich ist (zu Recht!), ziehen wir gleich in unsere eigene Garnison, in der auch NPCs leben und für uns arbeiten. Außerdem gibt's natürlich ein neues Land (das Draenor der Vergangenheit) zu erkunden, ein neues Level zu erklimmen (100) und obendrein eine aufgebohrte Grafik, die Charaktermodelle sollen verbessert werden. Ob **Warlords of Draenor** den rückläufigen Spielerzahlen entgegenwirken kann, wagen wir allerdings zu bezweifeln.

**Michael Graf:** **Keine neuen Klassen und Rassen sind eine klare Botschaft, Blizzard möchte vor allem Veteranen binden. Dafür muss aber vor allem das Endgame stimmen.**



Genre: **MMO-Addon** Termin: **2014**



## Age of Wonders 3

1999 erschien der erste Teil dieser oft unterschätzten Serie und verschmolz globale Rundenstrategie mit Rollenspiel-Elementen und Fantasy-Armeen. Das gilt auch für **Age of Wonders 3**, das uns beispielsweise bei der Völkerzusammensetzung extrem viel Spielraum lässt. Zwerge plus Dreadnaughts oder lieber Elfen und Theokraten mit entsprechend spannenden und facettenreichen Spezialisierungen? Allein diese Vielfalt garantiert schon mal einen hohen Wiederspielwert. Die Karten fallen auf den ersten Blick zwar nicht riesig, dafür bieten sie aber zwei Ebenen - das kennen wir beispielsweise noch aus dem Klassiker **Master of Magic**. Man kann sich also fast im wahrsten Sinne des Wortes in **Age of Wonders 3** einbuddeln.

**Michael Graf:** **Master of Magic habe ich gespielt wie ein Bekloppter. Und gegen Bekloppte, die KI war grausam. Age of Wonders 3 könnte den Klassiker beerben. Gerne mit klügeren Feinden.**



Genre: **Rundenstrategie** Termin: **1. Quartal 2014**



## The Long Dark

Man stelle sich vor, dass von jetzt auf gleich all unsere technischen Errungenschaften für die Katz sind und wir binnen Sekunden wieder zu Jägern und Sammlern werden müssen. Genau das passiert in **The Long Dark**, einem über Kickstarter finanzierten Survival-Spiel, das komplett ohne den üblichen Horror-Klimbim wie Zombies und Mutanten auskommen und den Fokus auf Überlebenskampf und Charakterzeichnung legen will. Klingt zumindest in unseren Ohren super! Sieht obendrein sehr ungewöhnlich aus. Fast erinnert es an den Look der Telltale-Spiele. Mal schauen, ob Postapokalyptisches ohne Untote oder Roboter oder Tentakelmutationen den Massengeschmack trifft. Die Backer werden's aber allemal spielen. Und wir auch.

**Petra Schmitz:** **Wie frisch The Long Dark allein durch die Abwesenheit von Zombies wirkt! Hey Entwickler, das wäre doch mal ein verfolgenswerter neuer Trend: keine Zombies!**



Genre: **Survival-Spiel** Termin: **2014**





Genre: Weltraum-Simulation Termin: 2014



## No Man's Sky

Ein unendliches Universum zum Erkunden und ohne Ladezeitenhürden zwischen All und belebten Planetenoberflächen, erstellt von gerade mal vier Mann. Klingt nach schierem Wahnsinn und Unmöglichkeit, könnte aber durch sogenannte prozedurale Generierung wahr werden. Das bedeutet, dass nicht die Entwickler die Planeten gestalten, sondern das Spiel das selbst erledigt. Die Gefahr, dass so auf Dauer wenig Vielfalt und statt dessen viel Wiederholung entsteht, ist groß. Mindestens so groß wie eine handelsübliche Galaxie. Ein erster Trailer allerdings hat uns schon mal Lust aufs Erkunden gemacht, die Mischung aus Single- und Multiplayer klingt interessant: Jeder Spieler erkundet alleine, teilt seine Entdeckungen aber mit allen anderen. Mehr dazu auf Seite 40.

**Michael Graf:** Ich bin der weltgrößte Freund der Zufallsgenerierung, habe mich als wahrscheinlich einziger Mensch über jedes neue Viech von Spore gefreut. Das hier ist mein Spiel. Zufällig.



Genre: Rollenspiel Termin: 28. Februar 2014



## Divinity Original Sin

Ende Februar 2014 soll das klassische Rollenspiel mit cleverem Koop-Kniff (entweder steuert die KI den zweiten Helden oder ein Freund) erscheinen, und dann geht erst am 17. Dezember erst der Alpha-Test los? Alpha? Die Belgier von Larian haben anscheinend die Ruhe weg. Können sie auch haben, denn mit einem ordentlichen Geldpolster (fast eine Million Dollar), das man sich mitten in der laufenden Entwicklung via Kickstarter »er-crowdfundet« hat, lässt sich viel entspannter arbeiten. Wer nicht an der Alpha teilnehmen kann, schaut sich einfach das jüngst veröffentlichte 40minütige und von den Entwicklern kommentierte Video an. Darin sind alle wichtigen Spielelemente zu sehen. Und auch einige noch nicht fertigen Inhalte. Ehrliche Häute sind sie, die Larians.

**Petra Schmitz:** Zurück zu den Serienwurzeln, aber mit Koop. Larian macht nicht alles, aber stets vieles richtig. Und kombinierbare Zauber sind immer gut: Wasserlache + Blitz = Schokolade!



Genre: Action-Rollenspiel Termin: 2014



## Sacred 3

Den Entwickler Ascaron gibt's schon seit 2009 nicht mehr, das von den Güterslohern erdachte Sacred ist aber nicht totzukriegen. Der dritte Teil der Action-Rollenspielreihe entsteht aktuell bei Keen Games, die bisher unter anderem Kinderspiele und Wii-Versionen von Teilen der Geheimakte Tunguska-Reihe verantworten. Sacred 3, und das dürfte für Fans der Vorgänger überraschend kommen, soll keine zusammenhängende Welt mehr bieten und stattdessen in kleinere Gebiete unterteilt werden, in denen wir ausschließlich mit Gamepads Monster verdreschen. Maus-Klickorgien entfallen demnach. Zudem soll der Schwerpunkt auf dem Koop-Modus liegen. Bis zu vier Spieler dreschen sich durch die Lande, bei Bedarf übernimmt allerdings die KI die Begleiter.

**Petra Schmitz:** Darf ich mal bitte anmerken, dass ich eine fehlende Mausunterstützung für ganz großen Mumpitz halte? Bitte ändern, Keen Games! Sonst darf das Spiel nicht Sacred heißen.



Genre: Runden-Taktik Termin: Januar 2014



## Das Schwarze Auge Blackguards

Was, wenn die Rettung der Welt mal nicht in den Händen einer edlen Heldentruppe, sondern in den Pranken einer Verbrechertruppe landet? Das hat sich Entwickler Daedalic gefragt und versetzt uns im Rollenspiel-Erstling Blackguards in die Haut von allerhand Schurken, die sich auf Hexfeld-Karten rundenweise emporkämpfen, -rätseln und -parlieren müssen. Das spielt sich in Teilen wie Heroes of Might & Magic, entspricht dabei aber dem Regelsystem der Pen&Paper-Vorlage Das Schwarze Auge. Ursprünglich sollten die Schwarzwachen ja schon längst erschienen sein, wurden aber im Oktober auf den kommenden Januar verschoben. Wer will, kann aber trotzdem schon in Teilen spielen. Und zwar über Steam Early Access. .

**Michael Graf:** Wie wunderbar retro kann ein Spiel eigentlich sein? Rundenbasierte Taktik-Ge- fichte verknüpft mit Rollenspiel-Elementen und einer starken Story? Hoffentlich wird's was!



Genre: Actionspiel Termin: 2014



## Dying Light

Die kreativen Köpfe hinter Call of Juarez werkeln momentan an einem Zombiespiel (das nunmehr dritte). In einer offenen Stadt legen wir uns mit selbstgebastelten Waffen mit Zombies an oder laufen ihnen in Parkour-Einlagen davon. Es soll sogar möglich sein, das Spiel zu beenden, ohne einem einzigen Untoten Schaden zuzufügen. Aber sowas wurde schon zu häufig behauptet, als dass wir darauf auch nur einen Cent gäben! Die bisher von uns gesehenen Parkour-Elemente sehen zwar fetzig aus, können aber wohl nicht mit den ausgeklügelten Hüpfereien eines Mirror's Edge mithalten. Dafür bietet Dying Light ein leicht anderes Spiel bei Nacht. Im Dunkeln müssen wir nämlich schleichen, um den aufploppenden Super-Zombies zu entgehen.

**Petra Schmitz:** Hm, eine Mischung aus Mirror's Edge und den beiden indizierten anderen Tech-land-Zombiespielen klingt interessant, klingt aber auch ein bisschen nach Aufguss.



Genre: Adventure Termin: Januar 2014



## Broken Age

Um Broken Age (vormals Double Fine Adventure) gab's schon einen kleinen Skandal. Die Entwickler hatten auf Kickstarter satte 3,3 Millionen Dollar eingesammelt, damit einen Crowdfunding-Boom ausgelöst und kriegen das Spiel mit der Summe trotzdem nicht fertig. Broken Age wird deswegen in zwei Teile zerlegt, den ersten können wir über Steam Early Access kaufen, mit dem so eingenommenen Geld soll der zweite Teil umgesetzt werden. Dass man unter anderem Elijah Wood als Sprecher engagiert hat, dürfte den Finanzen übrigens nicht gerade zuträglich gewesen sein. Das größte Problem lag aber wohl beim kreativen Kopf Tim Schafer: Er ist nach eigener Aussage etwas durchgedreht und hat ein größeres Spiel entworfen als ursprünglich geplant.

**Petra Schmitz:** Ich mag Tim Schafer ja eigentlich, aber die Nummer, die er mit den Kickstarter-Millionen abgezogen hat, ist schwach. Hoffentlich wird Broken Age umso stärker.

## Shroud of the Avatar

Kurz vor Redaktionsschluss ging das neue Projekt von **Ultima**-Schöpfer Richard Garriott in die Early-Access-Phase. Teilnehmen daran dürfen vorerst nur Unterstützer der Crowdfunding-Kampagne, wir halten Sie aber selbstverständlich auf dem Laufenden. Von allen aktuellen Old-school-Projekten wirkt **Shroud of the Avatar** bislang am altmodischsten – und das meinen wir gar nicht abwertend, denn ein Dialogsystem, bei dem wir Schlüsselbegriffe tatsächlich selbst eingeben müssen, könnte die inzwischen fast in Vergessenheit geratenen Dialogrätzel wiederbeleben. Neben Richard Garriott wirken übrigens noch Starr Long (der kreative Kopf hinter **Ultima Online**) und Tracy Hickman (Autor der **Drachenlanze**-Romane) mit.

**Jochen Gebauer:** Als **Ultima**-Fan war ich zu Beginn skeptisch. Aber inzwischen entwickelt sich das Spiel auch in genau die richtige Solo-Rollenspiel-Richtung.

## Lords of the Fallen

Der Publisher City Interactive ist eher für Durchschnittsware (**Sniper: Ghost Warrior**) bekannt. Und bei Deck 13 müssen wir vor allem an harmlose Adventures (**Jack Keane**) denken. Doch das Publisher-Entwickler-Duo versucht sich jetzt an einem handfesten Konkurrenten für **Dark Souls 2**. **Lords of the Fallen** soll ein knüppelhartes und obendrein bildhübsches Action-Rollenspiel werden. Wir legen uns als Held Harkyn mit dem dämonischen Armeen eines toten Gottes an und sollen nur mit Geduld, Spucke und genügend Skill (ausweichen, blocken, angreifen) den eigenen Tod verhindern können. Und mit Toden kennt sich Deck 13 bekanntlich aus, in ihrem Rollenspiel **Venetica** von 2009 verkörperten wir schon die Tochter des Sensenmannes.

**Florian Heider:** Ein **Dark Souls** aus Deutschland? Da war ich zunächst ein bisschen skeptisch. Aber dann machte es einen sehr guten ersten Eindruck. Ich bin gespannt.

## Godus

Als geistiger Nachfolger der **Populous**-Serie soll **Godus** die Spieler des 21. Jahrhunderts zu Göttern ihrer eigenen Welt machen. Vorzeige-Göttervater Peter Molyneux will Gameplay der alten Schule mit den aktuellen Entwicklungen des Genres verbinden – im Besonderen durch leichtestes Terraformig über Maus (sieht echt lässig aus) und einen Multiplayer-Modus, in dem emsige Allväter ihre Völker gegeneinander antreten lassen können. Mit eingeschränkten Funktionen lässt sich das Spiel bereits im Early Access bei Steam anspielen. 19 Euro plus Ingame-Echtgeld-Shop klingt nach Abzocke, aber wer jetzt schon zugreift, bekommt das komplette Spiel später ... für eben jene 19 Euro. Das letzte Update für die Beta gab's allerdings schon im Oktober.

**Michael Graf:** **Godus** klingt wie das gute, alte **Populous**. Aber wenn mir Peter Molyneux einen Apfel verspricht, bekomme ich hinterher doch wieder nur eine Gurke. Also bleibe ich skeptisch.

## Elite Dangerous

2014 wird das Jahr der wiedergeborenen Klassiker – Crowdfunding sei Dank. So auch bei **Elite: Dangerous**, dem Nachfolger von Weltraum-Sim-Urvater **Elite**. In einer Spielwelt, die durch uns verändert werden kann, sollen Single- und Multiplayer ineinander übergehen. Inwieweit das realisierbar ist, kann man anzweifeln; oder rausfinden, denn der Alpha-Test soll noch im Dezember 2013 starten. Oder auch nicht, in den letzten Newslettern des Teams war nichts davon zu lesen. Fest steht jedoch, dass **Elite: Dangerous** zur Wiederbelebung des Genres beitragen könnte. Bei dem Namen müssen alle zugreifen, die das Original kennen. Und wenige sind das nicht, was man schon an der gesammelte Crowdfunding-Summe sieht: über 2,5 Millionen Euro.

**Michael Graf:** Kann's der Braben noch? Oder besser: Konnte er's jemals? Seine bisherigen **Elite**-Fortsetzungen waren unzugänglicher als eine Szenedisko nach acht. Das muss sich bessern.

## Legend of Grimrock 2

2012 gelang Almost Human mit **Legend of Grimrock** ein Hit im mehr oder minder totgeglaubten Genre der Dungeon-Crawler. Nach über 600.000 verkauften Grimrocks soll 2014 der Nachfolger erscheinen – diesmal geht's raus aus den Kerkgewölben: Auch auf der Oberwelt soll gekämpft, gerätselt und geskilt werden. Wir abenteuerern uns durch finstere Schluchten, liebliche Täler, an Flussläufen entlang. Und das komfortabler als im ersten Teil, die Entwickler haben inzwischen das Interface überarbeitet. Und auch an den Erfolgserlebnissen hat man nach eigenen Aussagen geschraubt, jeder Stufenaufstieg soll sich bedeutungsvoll anfühlen – weil wir nur einen Punkt in neue Talente investieren dürfen.

**Petra Schmitz:** Hui, ich bin gespannt, ob die Entwickler die pffiffigen Ideen der Dungeons auch geschickt auf die Erdoberfläche übertragen können.

## Obduction

Was macht man, wenn man eines Nachts auf einen fremden Planeten entführt wird und mitten in einer unbekanntem Welt erwacht? Man erkundet, rätselt und findet so Schritt für Schritt mehr über die Hintergründe der ganzen Entführungssache heraus. Das ist das Konzept von **Obduction** – und da das von den Machern von **Myst** auf Crowdfunding-Basis entwickelt wird, hoffen wir auf ein ebenso spannendes wie forderndes First-Person-Adventure, das das mittlerweile leicht angestaubte Gameplay seiner geistigen Vorgänger sinnvoll ins Jahr 2014 transportieren kann. Mit dem fremden Planeten allerdings baut sich Cyan schon mal die besten Voraussetzungen für möglichst schräge Knobeleyen. Bestimmt müssen wir auch wieder irgendeine Melodie nachspielen.

**Petra Schmitz:** Ich befürchte, Cyan setzt uns wieder die üblichen Schalter- und Verschiebe-Rätzel vor. Obwohl ich gestehe: Ich fand die ja schon immer klasse.



Genre: Rollenspiel Termin: 2014



Genre: Action-Rollenspiel Termin: 2014



Genre: Strategie Termin: 2014



Genre: Weltraum-Simulation Termin: 2014



Genre: Rollenspiel Termin: 2014



Genre: Adventure Termin: 2014

