

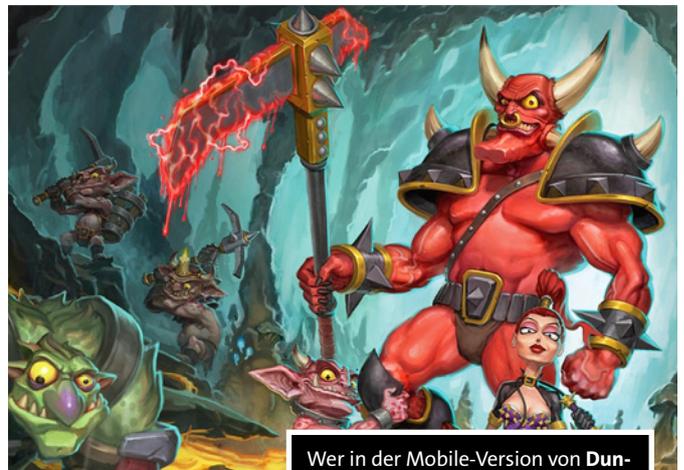
# Spiele & Szene

# News

## Dungeon Keeper in der Kritik

Entwickler: Mythic Publisher: Electronic Arts Termin: 30. 1.2014

Eigentlich berichten wir nicht über iOS- und Android-Spiele, aber im Falle der Mobile-Umsetzung des Strategie-Klassikers **Dungeon Keeper** müssen wir eine Ausnahme machen. Zu unglaublich ist, auf welche vermeintlich lukrative Schnapsidee Electronic Arts diesbezüglich gekommen ist und sich abermals den Unmut der Kunden zugezogen hat. Das originale Spielprinzip fasziniert nicht zuletzt deshalb, weil man als namensgebender Kerkermeister wundervoll mitanschauen kann, wie aus einem einfachen viereckigen Raum vergleichsweise schnell ein komplexes Höhlensystem entsteht, in dem sich Trolle, Höllenhunde, Skelette und Vampire richtig wohlfühlen. Fleißige Imps dreschen auf unser Geheiß Blöcke aus dem Fels und schaffen so ratzfatz Platz für Folter- und Schlafkammern. Nicht so in der Handy-Variante, die zunächst einmal als kostenlose App angeboten wird. Wer sich allerdings darauf freut, seinem unterirdischen Reich beim Wachsen zuzuschauen, schaut recht bald dumm aus der Wäsche. Und wartet. Und wartet. Und wartet. Stunden oder gar Tage. Flotter geht's nur, wenn man in die Spielwährung »Edelsteine« investiert. Aber das kostet. Wer 50 Blöcke (und das sind nicht sonderlich viele) schnell abbauen möchte, soll satte 90 Euro bezahlen. Dass die Spieler der App über das unbefriedigende Spieldesign in Kombination mit den unverhältnismäßigen Preisen erbost sind – kein Wunder. Noch ärger, dass Electronic Arts in diesem Zusammenhang auch die Manipulation von User-Wertungen vorgeworfen wird. Nach ein paar Stunden fordert das Spiel einen auf, eine Bewertung im Google-Play-Store zu hinterlassen. Allerdings soll man schon zuvor eine Wertungstendenz abgeben. Wer zu fünf Sternen tendiert, wird in den Store umgeleitet. Wer sich für einen bis vier Sterne entscheidet, landet hingegen zunächst einmal auf einer Feedback-Seite und nicht wie die Fünf-Sterne-Spieler gleich im Google-Play-Store. Peter Molyneux, der Vater des ursprünglichen **Dungeon Keeper** (1997) hat sich inzwischen auch zu Wort gemeldet und die App-Version seines Spiels als »lächerlich« bezeichnet. Auch wenn nicht alles Hand und Fuß hat, was Molyneux von sich gibt – in diesem Fall hat er Recht. **PET**



Wer in der Mobile-Version von **Dungeon Keeper** kein Geld ausgeben will, wartet oft ewig, bis er wieder eine Aktion ausführen darf.



### News-Ticker

+++ **Call of Duty:** Activision hat mit Sledgehammer ein weiteres Studio zum Vollzeit-Entwickler der Serie ernannt. So arbeiten nun drei Teams im Dreijahresturnus an kommenden Spielen der Marke. Der nächste Ableger soll laut Activision dann auch wirklich ein Next-Gen-Titel werden. +++ **Goat Simulator:** Die Coffee Stain Studios erfreuen uns bald mit einem Ziegensimulator. Das Spiel setzt auf höchst überzogene Physikeffekte und kann schon jetzt über Steam vorbestellt werden. +++ **Sons of Anarchy:** Zur erfolgreichen Biker-Serie soll's demnächst auch ein Spiel geben. Das hoffentlich besser ist als Ride to Hell: Retribution. +++ **Minecraft-Film:** Die Kickstarter-Kampagne für den geplanten Klötzchen-Film wurde abgebrochen. Grund wohl unter anderem: Minecraft-Erfinder Person, der keine Kickstarter-Projekte mit einer halben Million US-Dollar Finanzierungs-Ziel erlaubt, die auf der eigenen Marke basieren, ohne dass vorher irgendwelche Absprachen stattgefunden hätten. +++ **Funcom:** Die norwegischen Behörden interessieren sich aktuell für den Entwickler. Angeblich hat Funcom zwischen August 2011 und Juli 2012 falsche Finanzangaben gemacht. +++ **Sony Online Entertainment:** SOE plant ein neues Online-Rollenspiel, das Fans des eingestellten Star Wars: Galaxies ansprechen soll. Allerdings ohne Sternenkrieg-Lizenz.

## Verdorbene Jugend

Markus Schwertdel  
Director Mobile &  
Applications  
markus@gamestar.de



Aus dem einstigen Echtzeit-Strategiespiel Dungeon Keeper ist nun ein Free2Play-Aufbauspiel im Stil eines Clash of Clans geworden. Das allein ist für viele Veteranen ein Grund, einen großen Bogen drum zu machen. Ich sehe das dagegen erst mal nicht so eng. Für manche Genres ist Free2Play ganz gut geeignet, gerade bei Aufbauspielen gibt es genug Beispiele für eine gelungene Umsetzung des stückweisen Bezahlsystems. Und Dungeon Keeper mit seinem Wechsel aus Aufbau und Kampf hätte damit gut funktionieren können. Hätte, hätte, Kerkerkette! Der erste Fehler der Entwickler ist ein handwerklicher: Wer seinen Spielern gleich nach dem Tutorial zum ersten Mal Geld fürs Abbauen abknöpfen will, hat das System schlichtweg nicht verstanden. Das basiert nämlich auf einer feinen Balance zwischen Gratis-Spielzeit und dosiert eingesetzten Bezahlauflorderungen. Dass dieses Konzept den

Todesstoß für traditionelles Design bedeutet, mag wohl sein. Auch das Vokabular der Free2Play-Macher mit Begriffen wie Monetarisierung, Average Revenue per User und so weiter erzeugt bei »traditionellen« Spielern Schaudern. Aber vernünftig umgesetzt kann so ein Titel – für eine dazu passende Zielgruppe – durchaus funktionieren. Schließlich gibt es unzählige Spiele, die den sogenannten »Sweet Spot« gefunden haben, der Spieler glücklich und Entwickler reich macht. Stattdessen hat offenbar die Gier über Zeitpunkt und Höhe der In-App-Käufe entschieden und sämtliche Vernunft deaktiviert. Wer kein Geld ausgeben möchte, wartet mal eben vier Stunden, bis die Arbeiter-Imps einen Block Erde weggraben oder bezahlt mit echtem Zaster. Wenn man ein Edelstein-Paket für 90 Euro als Schnäppchen verkaufen will, sollte sich selbst bei profitorientierten Marketing-Menschen das Gewissen regen. Es würde mich aber nicht wundern, wenn Preise, Bezahlzeitpunkte und Wartezeiten in den nächsten Wochen klammheimlich geändert werden. Wer zu gierig ist, bekommt nämlich am Ende gar nichts – selbst hartgesottene Free2Play-Spieler lassen sich nicht beliebig über die

Streckbank ziehen. Der zweite Fehler: Das Spiel heißt Dungeon Keeper! Wer auch immer die alte Bullfrog-Marke aus dem Lizenzkeller geholt hat, sollte das Spiel nur noch mit angelegten Daumenschrauben spielen dürfen, nein: müssen! Denn mit der Verwendung des Namens ist nichts gewonnen, aber viel verdorben. Das angepeilte, eher junge Free2Play-Publikum kann mit einem alten Spieletitel von 1997 ohnehin nichts anfangen. Die würden auch auf ein »Candy Dungeon Saga« oder so anspringen. Bestimmt gibt es massenhaft Namen, die bei der Zielgruppe mehr Aufmerksamkeit erzeugen und in den App-Store-Suchmaschinen besser funktionieren. Obendrein verdirbt es sich Electronic Arts ein weiteres Mal mit einer ganzen Generation von Spielern. Denn das ist der große Vorwurf, den man dem Publisher machen kann: Dass die Firma Geld verdienen will und deshalb plump die Free2Play-Schraube ansetzt – geschenkt. Dass aber die große alte Marke Dungeon Keeper und die damit verknüpften wundervollen Erinnerungen und Erwartungen vieler, vieler Spieler dazu benutzt werden, um den schnellen Dollar zu machen – das kann ich Electronic Arts nur schwer verzeihen.

## South Park

Entwickler: Obsidian Publisher: Ubisoft Termin: 6.3.2014

Diesen März erscheint **South Park: Der Stab der Wahrheit**, das von Obsidian Entertainment (**Fallout: New Vegas**) in Kooperation mit den Machern der TV-Satire entwickelt wird. Das Rollenspiel bleibt dem speziellen Humor und Charme der Serie treu und bietet Kennern der Vorlage reichlich Fan-Service. Aber auch Rollenspiel-Anhänger sollen auf ihre Kosten kommen. Als Neuling erkunden wir das namensgebende Bergdorf, schließen uns Cartmans Truppe an und bestreiten witzige, rundenbasierte Kämpfe, die an klassische **Final Fantasy**-Gefechte erinnern. Das machte zumindest bei unserer letzten längeren Anspielmöglichkeit eine Menge Spaß. Außerdem waren wir von der frei begehbaren Spielwelt sowie den zahlreichen Nebenaufgaben positiv überrascht. Durch Gespräche mit den Bewohnern erhalten wir ständig neue Aufträge, die durchweg schräg und humorvoll inszeniert sind: So führen wir etwa einen Plausch mit Jesus oder legen uns auf Geheiß der Bürgermeisterin mit den Obdachlosen der Stadt an, um Kälte und Tristesse aus South Park zu vertreiben. CR



## Zahl des Monats

# 624 Mio Dollar

Umsatz machte  
Riot Games 2013 mit  
League of Legends

## Verkaufs-Charts Februar



Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
2	(4)	Call of Duty: Ghosts
3	(3)	Battlefield 4
4	(1)	Assassin's Creed 4: Black Flag
5	(7)	Die Sims 3: Starter-Set
6	(8)	Diablo 3
7	WIEDER DA	Die Sims 3: Inselparadies
8	(14)	Guild Wars 2: Heroic Edition
9	(10)	FIFA 14
10	(5)	Die Sims 3: Into the Future (LE)
11	(16)	Skyrim (Legendary Edition)
12	NEU	Might & Magic 10: Legacy
13	(6)	Fussball Manager 14
14	NEU	Das Schwarze Auge: Blackguards
15	(19)	Starcraft 2: Wings of Liberty
16	(13)	Age of Empires 3 Complete
17	WIEDER DA	Die Sims 3: Einfach tierisch
18	(17)	Sim City
19	NEU	Battlefield 4: Premium-Code
20	WIEDER DA	WoW: Mists of Pandaria

Quelle: 15. Februar 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn



Laser, Raketen und Raumschiffe, Raumschiffe, Raumschiffe: Die größte **PvP-Schlacht** aller Zeiten aus sicherer Distanz.

## Eve Online Die teuerste PvP-Schlacht

Entwickler: CCP Publisher: CCP Termin: 23. 05.2003

Am 27. Januar wurde die bisher gigantischste PvP-Schlacht in einem Online-Rollenspiel geschlagen. Und die teuerste. Über 21 Stunden hinweg beharkten sich 7.500 Spieler im Weltraum-MMO **Eve Online**. Beim sogenannten »Blutbad von B-R5RB« wurden Tausende Raumschiffe zerstört, inklusive 75 der riesigen und sündteuren »Titanen«. Auslöser: der simple Verzug einer Sektor-Versicherung der »N3-Allianz«, die damit das Sonnensystem B-R5RB

nicht länger fest beanspruchen konnte. Ein konkurrierendes Bündnis nutzte die Gelegenheit und griff überraschend an. Ergebnis: ein gigantischer Spaß und eine Menge Weltraumschrott. Rechnet man den Wert der zerstörten Schiffe anhand des Wechselkurses der Spielwährung ISK in echtes Geld um, dann sind am 27. Januar 240.000 Euro im Weltall verpufft. Um an die Schlacht zu erinnern, errichtete der Entwickler CCP den Schiffs-Friedhof »Titanomachy«. **CR**

## Source Engine 2

Dass Valve nicht nur Steam und Co. vorantreibt, sondern nach wie vor an Eigenentwicklungen interessiert ist, wollte man bis vor kurzem kaum glauben. Aber dann tauchten die ersten Bilder aus der Source Engine 2 auf. Valve hat sich zwar noch nicht zur Echtheit der Screenshots geäußert, aber die Quelle gilt als verlässlich. Die Bilder zeigen das Plantagenlevel aus **Left 4 Dead 2**, das Valve wohl für eine umfangreiche Präsentation auf das neue Grafikgerüst umgelegt hat. So zeichnet sich die Source Engine 2 durch ein deutlich verbessertes Beleuchtungsmodell aus. Auch die Vegetation und der Detailgrad der Texturen befinden sich auf einem höheren Niveau. Wir fühlen uns beim Anschauen an die aktuelle Cry Engine erinnert. Insbesondere bei den Tools haben die Entwickler auf Benutzerfreundlichkeit geachtet. Ob allerdings mit der Source Engine 2 demnächst wirklich neue Valve-Spiele entstehen werden oder ob man die Engine lediglich an andere Entwickler lizenziert, ist noch fraglich. **PET**



Valve hat das Plantagenlevel aus **Left 4 Dead 2** in der **Source Engine 2** nachgebaut.

## Steuer auf Spiele?

In einem interessanten Interview, das Der Spiegel mit Martin Lorber, PR- und Jugendmedienschutzexperte bei Electronic Arts, und mit Klaus Wölfling, Suchttherapeut am Universitätsklinikum Mainz, führte, sprach sich Wölfling für eine Besteuerung von Spielen aus. Wölfling sieht Computer- und Videospiele in einer Reihe mit Alkohol und Tabak und will mit den durch die Steuer eingenommenen Geldern Aufklärungskampagnen und Behandlungen finanzieren lassen. Laut Wölfling sind allein in der Bundesrepublik 50.000 bis 100.000 Spieler süchtig nach digitaler Unterhaltung. Lorber konterte mit dem mangelnden Verantwortungsbewusstsein der Eltern, die oft gar nicht wüssten, was in den Zimmern und Köpfen ihrer Kinder vorgehe. Lorbers Position ist nachvollziehbar, auch wenn er es sich deutlich zu einfach macht. Eine Rund-um-die-Uhr-Betreuung des Nachwuchses ist heute den wenigsten Eltern möglich. Aber auch Wölfling scheint seinen Plan nicht komplett durchdacht zu haben. Wie will man etwa Free2Play-Angebote (Facebook-Titel, Free2Play-MMOs, kostenlose Spiele-Apps) besteuern? Nur auf die klassischen Kauf-Titel zu setzen, wäre schlicht und ergreifend unfair. **PET**



# Titanfall

Entwickler: Respawn Publisher: Electronic Arts Termin: 13.3.2014

Etwa einen Monat vor der Veröffentlichung konnten wir den futuristischen Multiplayer-Shooter **Titanfall** ausgiebig anspielen. Unser Eindruck: Mein Gott, ist das flott! Dank Jetpacks zischen die Spieler mit Doppelsprüngen und Wandläufen über die kompakten Karten. Aber auch die Titanen sind nicht gerade langsam unterwegs, können Geschossen sogar durch kurze Boost-Schübe ausweichen und teilen selbst richtig aus. Die Bewaffnung der Riesen besteht nach Wahl aus einer fetten 40-Millimeter-Kanone, einem Vierfach-Raketenwerfer oder einer Chaingun. Zusätzlich verschießen sie Raketenalven oder fangen feindliche Projektile durch den »magnetischen« Vortex-Schild ab und schleudern sie zurück in Richtung der Gegner. Die Balance zwi-

schen agilen Piloten und den schlagkräftigen Mechs ist gelungen, denn die riesigen Blechbüchsen sind bei Weitem nicht so stabil, wie sie aussehen. Der Rodeo-Angriff, bei dem sich ein Spieler auf den Nacken eines Titans schwingt und von dort direkt ins ungepanzerte Innere der Kampfmaschine ballern kann, scheint uns sogar etwas zu mächtig. Vor allem, weil man mit zugeschalteter Tarnung ohne Probleme an einen Koloss rankommt. Bei so viel Action verlieren wir allerdings schon mal die Übersicht, besonders weil sich auf den Karten neben den maximal zwölf menschlichen Spielern auch noch die computergesteuerten Grunts tumeln. Die KI-Soldaten sind aber keine echte Gefahr, sondern sollen für Kampfatmosphäre sorgen und Einsteigern als leichte Be-

ute dienen. Die Entwickler von Respawn scheinen sich der hohen Anforderungen, die **Titanfall** an unser Shooter-Können stellt, also sehr bewusst zu sein. Trotzdem hätten wir lieber mehr echte Mitspieler an unserer Seite als die harmlosen KI-Typen. Kopfzerbrechen bereiten uns auch die sogenannten »Burn Cards«. Vor dem Spielstart wählen wir bis zu drei dieser Karten aus, im Kampf aktiviert bescheren sie uns Boni wie stärkere Waffen, höhere Laufgeschwindigkeit oder eine verringerte Titan-Bauzeit. Karten verdienen wir durch das Erfüllen von Aufgaben, wir könnten uns allerdings vorstellen, dass Respawn mit dem Gedanken liebäugelt, Karten auch für Geld zu verkaufen – und dann hätten zahlende Spieler einen handfesten Vorteil. **JO**

Jeder Pilot führt eine spezielle **Anti-Titan-Waffe** mit sich, die ordentliche Dellen im Blechkleid hinterlässt.



Mit dem **Vortex-Schild** fischen wir feindliche Geschosse einfach aus der Luft und schicken sie postwendend zurück.



## Neues von Paradox

Auch in diesem Jahr veranstaltete der schwedische Publisher und Entwickler seine Hausmesse Paradox Con. Wir waren vor Ort und haben uns für Sie die wichtigsten Titel angeschaut.

### Hearts of Iron 4

Das Strategie-Schwergewicht (Erscheinungstermin: Anfang 2015) soll grafisch ansprechender werden, den Spielern mehr Feedback vermitteln und komfortabler werden. Beispielsweise lassen sich Operationen nun in verschiedene Phasen einteilen und Verteidigungslinien ziehen wir einfach mit der Maus aufs Schlachtfeld. Klasse die Idee mit der armeeübergreifenden Erfahrung: Am Ende einer Schlacht werden alle Erfolge aufgerechnet und in einem Punktekonto hinterlegt, mit dem wir uns Spezialisierungen leisten können.



### Runemaster

Paradox kann nicht nur Globalstrategie, sondern auch Rundentaktik. Zumindest hoffen wir das. Erfahren werden wir es irgendwann in diesem Jahr dank **Runemaster**. Der Rollenspiel-Taktik-Mix lässt sich mit **King's Bounty** vergleichen. Soll heißen, das Spiel setzt aufs Hochpöppeln unseres Helden und auf überschaubare Hexfeld-Kämpfe in einer relativ frei begehbaren Welt. Der Clou: Bei jedem neuen Start sollen Welt als auch Story zufallsgeneriert entstehen.



### War of the Vikings

Fatshark (**War of the Roses**) arbeiten derzeit an einem weiteren Schlachtenspiel, das im zweiten Quartal 2014 fertig werden soll. In **War of the Vikings** hauen sich Angelsachsen und Wikinger mit Schwertern auf die Nase. Cool: Wir hören den Battle Chat unserer Teams zwar in unsere Sprache, Feinde brüllen allerdings für uns wenig verständlich in Altnordisch oder Altenglisch; die Entwickler legen also wieder viel Wert auf historische Genauigkeit. Psst, Altenglisch ist dem Deutschen gar nicht so unähnlich.



### Warlock 2

Der Entwickler Ino-Co Plus will uns schon im April mit dem zweiten Teil von **Warlock** versorgen. Anders als im Vorgänger soll es nicht mehr so leicht sein, riesige Reiche zu errichten. Hübsch sind die Konsequenzen, die einige vermeintlich gelöste Aufgaben nach sich ziehen können. Wenn wir eine Rattenplage von unseren Magiern wegzaubern lassen, besucht uns vielleicht ein Riese, der über einen plötzlichen Nagerbefall in seinem Palast aufgebracht ist.



# Space Hulk Deathwing

Entwickler: Streum On Studio Publisher: Focus Home Interactive Termin: 2015

Die Umsetzung des **Warhammer-Brettspiels Space Hulk** ging gründlich daneben, jetzt versucht sich ein neues Team mit einem Ego-Shooter an der Lizenz. Außer einer Technikdemo von **Space Hulk: Deathwing** gab es für uns beim Publisher zwar noch nicht viel zu sehen, aber arbeitslose Space Marines sollten den Titel auf jeden Fall im Auge behalten. **Deathwing** schickt uns als Anführer eines vierköpfigen Terminatoren-Teams durch die dunklen Korridore und weiten Hallen eines im Warp-Raum verlorenen Raumschiffwracks – natürlich verseucht mit gefräßigen Außerirdischen. Schrecken wir einen davon auf, ruft das Schwarmbewusstsein gleich aus allen Richtungen seine Kameraden auf den Plan. Auf dem Radar sehen wir die Viecher nur als Punkte, erst wenn sie schon auf uns zu stürzen, erkennen wir, ob wir es mit einem Tyraniden-Genräuber oder einem Mensch-Alien-Hybriden zu tun haben. Dem setzen wir nicht nur schwere Feuerkraft entgegen, sondern reißen die Alienbrut als Skriptor auch mit psionischen Kräften in Stücke. Die Teamkollegen werden von der KI oder bis zu drei Mitspielern im Koop gesteuert. Die Unreal-4-Engine liefert das technische Gerüst, außerdem konnten wir per Oculus Rift schon einem Tyraniden in die Augen starren – und können es kaum erwarten, ihm das Grinsen mit dem Bolter aus dem Gesicht zu sprengen. **MA**



Die Elite des Imperiums: **Deathwing** steckt uns in die Rüstung eines Terminators der Dark Angels.

# Bound by Flame

Entwickler: Spiders Publisher: Focus Home Interactive Termin: 2. Quartal 2014

Eigentlich sollten wir im Action-Rollenspiel **Bound by Flame** nur Wache schieben, während ein Dämon beschworen wird. Das geht aber schief, der Dämon macht sich's in unserem Helden bequem, und jetzt liegt die Rettung der Welt an uns. Wir haben uns durch den Prolog gemetzelt. In den Kämpfen wechseln wir fließend zwischen einem schweren Kampfstil, schnellen Dolchstichen und – dem Dämon sei Dank – Feuerzaubern. Mit Erfahrungspunkten leveln wir uns auf. Unsere Schwächen können wir mit bis zu zwei Begleitern ausgleichen, denen wir eine Handvoll Befehle wie »Bleib auf Distanz« oder »Heil mich« geben. Außerdem sammeln wir Crafting-Materialien und verschiedene Munitionsarten. Ungeöhnlich ist die Sache mit dem Dämonen, denn wir können uns im Laufe der Story immer wieder entscheiden, wie weit wir ihm nachgeben wollen. Dann verändert sich auch unser Held, ein gehörnter Dämonenkrieger darf etwa keine Helme mehr tragen, aber mächtigere Feuerbälle schleudern. Die Kämpfe fühlen sich noch etwas hakelig an, die Schwerthiebe kommen kraftlos daher. Da müssen die Entwickler noch nachbessern. **MA**



Untoten-Armeen und haushohe **Bosse** – alles, was zum Alltag eines Helden so dazugehört.



Ein **Goblin** macht auf Garrett und schleicht sich durch eine schwer bewachte Festung.

# Styx Master of Shadows

Entwickler: Cyanide Publisher: Focus Home Interactive Termin: 3. Quartal 2014

Wenn der erste Eindruck alles ist, hat Styx gleich doppelt verloren: Nicht nur, dass er ein widerlicher, faltiger kleiner Goblin ist, er machte sein Spieledebüt auch noch als einer der beiden Anti-Helden im eher mäßigen Action-Rollenspiel **Of Orcs and Men**. Jetzt kriegt er seine zweite Chance im Schleichspiel **Styx: Master of Shadows**, das uns der Entwickler Cyanide im Rahmen einer Präsentation vorgestellt hat. Ganz ohne schlagkräftige Ork-Unterstützung muss sich Styx hier auf seine eigenen Stärken verlassen – Heimlichkeit, Hinterlist, Meuchelmord. Auf der Jagd nach Macht und Geheimnissen infiltriert er eine gigantische Trutzburg der Elfen und Menschen, jedes der weitläufigen und mehrstöckigen Levels sollen wir frei durchstreifen können. So erklimmt Styx etwa einen hohen Aussichtspunkt, stürzt sich von oben auf Wachen herab, erdolcht sie aus dem Schatten oder geht ihnen durch einen Tunnel einfach aus dem Weg. Außerdem kann er in seine Goblin-Trickkiste greifen, um sich etwa kurz unsichtbar zu machen (hören können die Wachen ihn aber immer noch) oder einen Klon seiner selbst auszuspucken. All das kostet aber Magie, und die füllt sich nur durch Tränke wieder auf. Erledigen wir eine Wache aus sicherer Entfernung per Wurfmesser, zerbricht dabei vielleicht auch der Manatrank an ihrem Gürtel. Mit einigen witzigen Ideen hat **Styx** das Zeug zu einem guten Schleichspiel. Selbst gespielt haben wir's noch nicht, ob Anspruch und Leveldesign stimmen, lässt sich noch nicht sagen. **MA**

# Etherium

Entwickler: Tindalos Publisher: Focus Home Interactive Termin: Juni 2014

Echtzeitschlachten zwischen haushohen Mechs und Armeen von Panzern – klingt erstmal stark nach **Supreme Commander**, aber was uns auf einer ersten Präsentation von **Etherium** gezeigt wurde, hält sich doch etwas kleiner. Truppen rekrutieren wir in Regimentern von zehn bis 20 Einheiten, meist haben wir nicht mehr als 15 Regimenter gleichzeitig auf dem Feld. Damit erobern wir Regionen und errichten eine begrenzte Anzahl von Gebäuden. Besonders wichtig soll das Wetter sein, auf Wüstenplaneten toben Sandstürme, in denen wir unsere Einheiten verstecken können. Die Ratsfraktion kann davon besonders gut Gebrauch machen, weil sie Wetterereignisse vorhersehen kann. Jede Seite hat Tricks auf Lager, unter anderem Kommandantenfähigkeiten. Davon packen wir fünf Stück ein, um etwa einen Artillerieschlag ausführen zu lassen. **Etherium** hat spannende Konzepte, ein eingeschränkter Gebäude- und Einheitenbau könnte sich für Veteranen aber zu seicht anfühlen. **MA**



Panzer, Luftwaffe und Riesenmechs stürmen eine **Feindbasis**, um diesen Sektor zu erobern.