

# Spiele & Szene

# News

## Tropico 5

Entwickler: Haemimont Games Publisher: Kalypso Media Termin: 23.5.2014

Achtung: Suchtpotenzial! Etwa einen Monat vor Veröffentlichung konnten wir als frischgebackene Inseldiktatoren in **Tropico 5** unser Glück versuchen und sowohl in der Kampagne als auch im Endlosmodus unsere ersten Städtchen hochziehen. Und das hat bei uns einen guten Eindruck hinterlassen. Während man **Tropico 4** noch vorgeworfen hat, es sei bloß eine erweiterte Version des Vorgängers, können wir bei Teil 5 bereits jetzt Entwarnung geben: Die bulgarischen Entwickler erweitern die Aufbaustrategie um einen ganzen Haufen neuer Elemente. So ist unser Schweizer Konto nun mehr als ein simpler Punktestand und sichert unseren Nachkommen eine Ausbildung in Harvard. Generell verwalten wir jetzt unsere komplette Dynastie, basteln im Baukasten Söhne und Töchter und lenken deren Entwicklung – unser Diktator Jr. war beispielsweise trinkfester als David Hasselhoff, aber natürlich gibt's auch nützlichere Talente. Die größte Änderung sind allerdings die verschiedenen Zeitepochen,



Bei der Gestaltung unserer Stadt haben wir viele Freiheiten – zum Beispiel legen wir um unseren Präsidentenpalast ein **Villenviertel** an.

durch die wir unser Regime führen: von der Kolonialzeit über die Weltkriege hin zum Kalten Krieg und in die Moderne. Spannend ist dabei, dass jedes Zeitalter unseren Spielstil beeinflusst: Als britische Kolonie stellen wir uns mit der Krone gut, während wir heimlich unsere Putschistenarmee versorgen. Im 20. Jahrhundert setzen wir hingegen auf clevere Bündnispolitik und nutzen das schicke neue Handelssystem, um mit Exportverträgen Sympathie und Moneten in unser Land zu bringen. Später bauen wir auf Dienstleistung und errichten uns ein touristisches Wunderland. Solche großen Spielziele werden durch unsere Berater in kleinere Quests zerlegt, die uns ständig etwas zu tun geben. Klar, wir verwalten wie im Vorgänger unsere Insel, sichern Rohstoffe und Wählerstimmen – wer sich darauf konzentrieren will, kann das jederzeit tun, aber gerade Einsteiger freuen sich über die strukturierenden Mini-Aufgaben und werkeln nebenbei an Handelsabkommen, bauen für die Rebellen ein Fort oder schicken den Amerikanern Bananen, um Belohnungen einzufahren. **Tropico 5** wendet sich generell an ein breites Publikum und will den Spagat zwischen Strategieexperten und Neulingen mit Freiheit in der eigenen Spielgestaltung leisten. Ob das wirklich gelingt, können Hobby-Fidel-Castros Ende Mai herausfinden, wenn die Diktatorensimulation auf den Markt kommt. **DH**



Tropico strotzt bereits jetzt vor **Details**, hier gefällt uns vor allem die Wäscheleine auf der Veranda.

### News-Ticker

+++ **Unbended:** Sacred-Erfinder Franz Stradal hat angekündigt, an einem neuen Action-Rollenspiel zu arbeiten. Das ursprünglich Unsacred getaufte Spiel musste kurz nach der Ankündigung aus rechtlichen Gründen umbenannt werden. +++ **Assassin's Creed: Comet:** Gerüchte deuten darauf hin, dass neben Assassin's Creed: Unity ein weiterer Serienteil in Arbeit ist. Das neue Assassinen-Abenteuer spielt wohl im antiken Rom. +++ **The Elder Scrolls Online:** Der Verbraucherzentrale Bundesverband hat Zenimax wegen der Abonnementpraktiken in ihrem Online-Rollenspiel abgemahnt. Der Vorwurf: Um die in der Verkaufversion enthaltene kostenlose Spielzeit nutzen zu können, müssen vorab Zahlungsdaten für ein Abo angegeben werden. +++ **Orcs Must Die! Unchained:** Robot Entertainment bläst wieder zur Orkijagd. Im dritten Serienteil messen zwei Fünfersteams ihre Kräfte in der Kunst der Basisverteidigung. Das Spiel bietet erstmals ein Free2Play-Modell. +++ **Outcast Reboot HD:** Das beliebte Action-Adventure aus dem Jahr 1999 soll ein Remake erhalten. Das ursprüngliche Designer-Trio um Franck Sauer hat auf Kickstarter eine Spendenkampagne gestartet. Bis zu unserem Redaktionsschluss hat die Kampagne allerdings erst ein Drittel der benötigten 600.000 Dollar eingespielt. +++ **Windows XP:** Am 8. April 2014 hat Microsoft den Support des Betriebssystems offiziell eingestellt. Nutzer erhalten von nun an keine Sicherheitsupdates mehr.

# SimCity jetzt offline

Seit Ende März ist der Offline-Modus für **SimCity** verfügbar. Funktionen wie die Bestenlisten, Erfolge und Freundeslisten sind ohne aktive Internetverbindung logischerweise nicht verfügbar, dafür gibt's eine üppige Palette an Live-Cheats, um die eigene Kasse unter der Hand aufzustocken. Mit der Umstellung reagieren Electronic Arts und Maxis über ein



Zwar bügelt Update 10 nicht alle Kritikpunkte an SimCity aus, der **Online-Zwang** entfällt aber endlich.

Jahr nach dem PR-Desaster zum **SimCity**-Launch auf die Kritik der Fans. Damals hatte das Online-Modell in Kombination mit stundenlangen Serverausfällen zum Veröffentlichungstag für großen Unmut in der Community gesorgt. Mit dem Offline-Versöhnungsangebot verschwindet allerdings nicht die verpflichtende Anbindung an ein Origin-Konto bei Installation der Städte-simulation – ganz ohne Online geht's also doch nicht. Wer hingegen die Online-Features von **SimCity** bislang gerne genutzt hat, kann das natürlich weiterhin tun. **DH**

## Das DLC-Dilemma

Jochen Gebauer  
Leitender Redakteur  
jochen@gamestar.de



Im neuen Dragon Age wird es also keine DLC-Begleiter geben. Ob ich das gut finden soll – ich weiß es ehrlich gesagt nicht. Einerseits verstehe ich den Wunsch, ja die Forderung nach einem vollständigen Spiel. Wie Bioware bei Mass Effect 3 mit dem »Aus der Asche«-DLC umgegangen ist, war zumindest fragwürdig. Stückwerke will ich auch nicht kaufen. Andererseits aber gehört Shale aus Dragon Age: Origins zu den besten Charakteren, die ich je in einem Rollenspiel erlebt habe – und diese(r) Shale war ein DLC-Begleiter. Wenn der durchaus berechtigte Ärger über die aktuelle DLC-Inflation dazu führt, dass solche Figuren einfach gar keinen Weg mehr in Spiele finden, wird das sprichwörtliche Kind mit dem Bade ausgeschüttet. Natürlich haben sich die Publisher dieses Dilemma selbst zuzuschreiben: Wer schon Wochen oder Monate vor dem Release eines Spiels mit unterschiedlichen DLCs wirbt oder Mikrotransaktionen in Vollpreisspielen integriert, der muss sich nicht wundern, dass seine Kunden verschnupft reagieren. Das Problem liegt nicht unbedingt in der Existenz von DLCs, sondern in ihrer oft zweifelhaften Qualität – und in dem Umstand, dass sie sich ihren schlechten Ruf inzwischen redlich verdient haben. Darunter leiden nicht nur die Shales dieser Welt. Sondern wir alle.

## Assassin's Creed Unity

Entwickler: Ubisoft Publisher: Ubisoft Termin: 4. Quartal 2014

Jetzt bloß nicht den Kopf verlieren: Der neueste Teil der **Assassin's Creed**-Reihe wurde angekündigt. **Assassin's Creed: Unity** spielt im Paris des 18. Jahrhunderts, mitten in den Wirren der Französischen Revolution. Keine schlechte Zeit für Auftragsmörder: Zwischen den täglichen Enthauptungen dürften ein paar Tote mehr kaum auffallen. Im ersten Trailer beobachtet der neue Protagonist, der Gerüchten zufolge Arno heißen soll, auch gleich eine Hinrichtung im Schatten von Notre-Dame. Einige Hinweise lassen vermuten, dass Arno sogar noch ausgefeiltere Klettertechniken beherrscht als seine Vorgänger. So kann er scheinbar auf Knopfdruck horizontal an Wänden entlang laufen. Diese Details wurden bislang aber nicht bestätigt. Sicher ist nur: **Assassin's Creed: Unity** wird noch im Herbst 2014 für den PC und die Next-Gen-Konsolen PlayStation 4 und Xbox One erscheinen. **JO**



Die Menschenmenge um die Guillotine eignet sich perfekt für ein Attentat.

## Dragon Age Inquisition

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: 4. Quartal 2014

Noch nicht auf dem Markt und trotzdem wird schon über DLC-Politik diskutiert: Im dritten **Dragon Age** wird es wohl keine käuflichen Extra-Begleiter geben. Das gab Biowares Creative Director Mike Laidlaw in einem Interview bekannt – er reagiert damit vorzeitig auf kritische Stimmen, die sich schon bei **Mass Effect 3** über den Day-One-DLC **Aus der Asche** und den dadurch freigeschalteten Extra-Kollegen Javik geärgert hatten. Reibungspunkt war dabei nicht die DLC-Debatte an sich, sondern die Tatsache, dass der käufliche Begleiter bereits bei Veröffentlichung des Spiels auf der Spiel-Disc implementiert war und die Käufer quasi zusätzliches Geld auf den Tisch legen mussten, um den kompletten Inhalt des gekauften Produkts zu nutzen. Da das auch bei

Unsere **Begleiter** bezahlen wir höchstens im Spiel für ihre Dienste – Bioware entsagt dem On-Disc-DLC.



**Dragon Age** aus Gründen der Programmierung nicht anders zu lösen wäre, verzichtet Bioware laut Laidlaw bewusst darauf – wohl nicht zuletzt, um dem Vorwurf der Kundenabzocke zu entgehen. **DH**

## Verkaufs-Charts April



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	The Elder Scrolls Online
2	NEU	Diablo 3: Reaper of Souls
3	(8)	Diablo 3
4	NEU	The Elder Scrolls Online (Imp. Ed.)
5	(3)	Battlefield 4
6	(4)	Call of Duty: Ghosts
7	NEU	Titanfall
8	(2)	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
9	NEU	Age of Wonders 3
10	(10)	FIFA 14
11	(6)	Fussball Manager 14
12	(17)	SimCity
13	(16)	Skyrim (Legendary Edition)
14	NEU	South Park: Der Stab der Wahrheit
15	(7)	Die Sims 3: Starter-Set
16	(20)	Arma 3 (Deluxe Edition)
17	WIEDER DA	Die Sims 3: Inselparadies
18	(5)	Die Sims 3: Into the Future (L. Ed.)
19	NEU	Diablo 3: Reaper of Souls (CE)
20	(20)	Die Sims 3: Einfach Tierisch

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

# Enemy Front

Entwickler: CI Games Publisher: Deep Silver Termin: 13.6.2014

Scharfschützen hatten es im Zweiten Weltkrieg nicht leicht. Damals gab's halt noch keine schallgedämpften Superknarren mit Zielautomatik. Deshalb können wir in **Enemy Front**, dem neuen Shooter der **Sniper: Ghost Warrior**-Macher CI Games, nur selten Gegner aus der Ferne ausschalten, ohne gleich die halbe Wehrmacht aufzuschrecken. Nur in besonderen Situationen übertönt etwa ein einfahrender Zug unser Gewehr, und wir können im richtigen Moment gefahrlos abdrücken. Bei Fernschüssen hilft uns in den niedrigeren Schwierigkeitsgraden eine kleine Zielmarkierung. Das ist extrem praktisch, denn die Flugbahn unserer Kugel wird von der Distanz und der Witterung realistisch beeinflusst. Das kennen wir schon aus den **Sniper**-Spielen. Ebenso bekannt: die Zeitlupe, die gute Treffer martialisch inszeniert. Beim Anspielen haben wir uns trotzdem häufig für die unkomplizierte Rambo-Methode mit der Maschinenpistole entschieden – mit Erfolg. Das könnte beinhardt Scharfschützen-Fans enttäuschen. Immerhin bietet uns die Umgebung interessante Möglichkeiten, Gegner auszuknipsen. So locken wir Wachen mit Steinwürfen unter einen Kran und lassen ihnen die daran baumelnde Ladung auf den Kopf plumpsen, oder wir entfernen mit gezielten Schüssen die Bremsblöcke eines geparkten LKW und sehen zu, wie er ungebremst in

Diesen **Truck** lassen wir in ein MG-Nest rasen. So schön wie auf dem Bild sieht das im Spiel aber nicht aus.



## Gamespy abgeschaltet

Zum 31. Mai 2014 wird der Hosting-Dienst Gamespy abgeschaltet, den zahlreiche Spiele zur Organisation ihrer Online-Mehrspielermodi nutzen. Davon betroffen sind unter anderem Spieler von **Crysis** und **Crysis 2**, die ab Ende Mai keine Online-Matches mehr austragen können. Zu den weiteren Opfern der Gamespy-Stilllegung zählen das erste **Borderlands**, **Arma 2** und dessen Free2Play-Ableger **Arma 2: Free**, der bereits Ende April seine Pforten schließt. Andere Multiplayer-Marken nehmen ihr Ende nicht so sang- und klanglos hin: Das für die **DayZ**-Mod notwendige **Arma 2: Operation Arrowhead** soll in Zukunft über Steam organisiert werden. Auch Electronic Arts will verhindern, dass die Online-Komponenten von **Battlefield 2** und **Battlefield 2142** mit dem Ende von Gamespy abgeschaltet werden – wie die geplante Transferlösung konkret aussehen soll, ist allerdings noch nicht bekannt. Generell sind die Auswirkungen der Abschaltung enorm: Nintendo büßt beispielsweise den kompletten Online-Dienst seiner älteren Wii- und DS-Hardware ein. Allerdings betrifft das vor allem die Mehrspieler-Segmente der einzelnen Spiele, die Einzelspieler-Kampagnen von »lahmgelegten« Produkten wie **Crysis** und **Crysis 2** werden nach wie vor verfügbar sein. **DH**

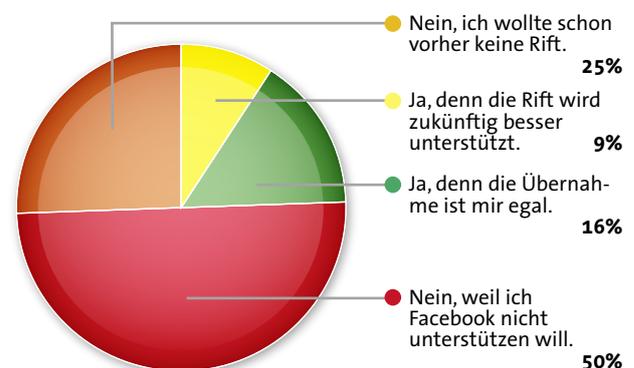


Weitläufige Gebiete wie hier in **Frankreich** bieten uns zahlreiche Angriffswege.

ein MG-Nest rauscht. Neben offenen Gebieten mit Raum für solche interessanten Experimente bietet das Spiel auch actionreiche Schlauchlevels à la **Call of Duty**, in denen wir auch mal einen Punkt gegen immer neue Gegnerwellen verteidigen müssen. Die linearen Level sollen vor allem die Handlung rund um unseren Protagonisten, den schießwütigen Kriegsberichterstatter Robert Hawkins vorantreiben. Spannend: Im Lauf der Geschichte erleben wir auch den verzweifelten Kampf der Polnischen Heimatarmee im Warschauer Aufstand; ein Szenario, das Weltkriegsspiele bislang schmachlich vernachlässigt haben. So sollen wir zum Beispiel an den erbitterten Kämpfen um das PAST-Gebäude teilnehmen, das noch heute ein Symbol für den polnischen Widerstand ist. In Rückblenden erleben wir außerdem, wie Hawkins in Norwegen, Deutschland und Frankreich gegen die Nazis kämpft. In der Grand Nation ballern wir unter blauem Himmel und auf saftig grünen Wiesen – eine wohltuende Abwechslung vom grau-braunen Weltkriegsalltag. Obwohl die potente Cryengine 3 unter der Haube werkelt, wird der Shooter aber kein Grafikwunder. Auch wenn **Enemy Front** deutlich actionreicher wird als die **Sniper**-Spiele, können Fans sich den Releasetermin im Juni vormerken. **JO**

## Umfrage

»Wollen Sie nach der Facebook-Übernahme noch eine Oculus Rift kaufen?«



**Ergebnis:** Wow, das ist deutlich. Fast 50 Prozent unserer rund 17.000 Umfrageteilnehmer sagen: »Marc Zuckerberg, steck dir Oculus Rift doch an den Hut!« Geht man nach unserer Befragung, hat die Rift durch die Übernahme einen großen Teil ihrer potenziellen Käufer verloren, ein weiteres Viertel unserer Umfrageteilnehmer hätte die Virtual-Reality-Brille ohnehin im Regal liegen lassen. Angesichts wachsender Konkurrenz etwa durch Sonys Project Morpheus könnte diese Zahl weiter zunehmen. Nur die wenigsten können sich vorstellen, dass die Entwicklung der Rift von den Facebook-Milliarden profitiert.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de