

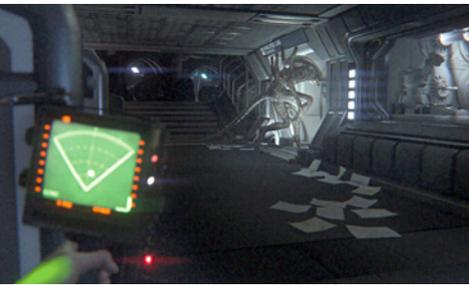
Alien Isolation

Genre: **Actionspiel** Entwickler: **Creative Assembly**
 Publisher: **Sega** Termin: **7.10.2014**

Nur wenige Spiele machen uns so viel Angst, dass wir uns in einem Schrank einschließen und nicht weiterspielen wollen. Alien: Isolation ist so ein Spiel – nur dass wir dort nicht mal im Schrank sicher sind. Die Flucht vor einem einzigen Xenomorph auf der Raumstation Sevastopol ist extrem nervenaufreibend. Das KI-Alien agiert clever und unberechenbar und lässt sich von Revolvern und selbst Flammenwerfern nicht großartig beeindrucken. Waffen können es nur kurz vertreiben, sie helfen uns vielmehr beim Umgang mit schlecht gelaunten Überlebenden. Aus eingesammeltem Schrott basteln wir uns weitere Ausrüstung wie Medikits und Molotowcocktails. Außerdem haben wir den altbewährten Motion-Tracker im Gepäck. Trotz aller Ausrüstung steht aber nur eines im Mittelpunkt: dem gnadenlos überlegenen Jäger zu entkommen. Die von uns gespielten Levels fangen die Atmosphäre des ersten Alien-Films perfekt ein und sind auch spielerisch spannend – wenn auch nicht besonders abwechslungsreich. Der auf der E3 angekündigte Support für Oculus: Rift könnte die

Gruselerfahrung noch weiter in ungeahnte Höhen schrauben. Hilfe!

Mann, hatten wir Schiss. Kann Creative Assembly das Gefühl der Hilflosigkeit über das ganze Spiel aufrechterhalten, steht uns das beste Alien-Spiel seit Jahren ins Haus.



Zombies und schlechte Sprecher



Florian Heider

Highlight: Ja herrlich! Vielen Dank auch, Peschke und Rohe! Dann verzichte ich eben auf weitere Ori and the Blind Forest Lobeshymnen und sage direkt aus dem Bauch heraus, dass mich Dying Light begeistert hat. Ich hatte das Zombiegespratzel mit Sprungeinlagen überhaupt nicht mehr auf dem Schirm, es einfach als Dead Island-Klon mit eingebautem Wadentraining abgetan. Durch die neuen Features (Greifhaken, Upgrade-System) entwickelt das Endzeit-Parkour-Abenteuer mittlerweile aber seine ganz eigene Dynamik. Das ganze Gemetzel dann noch im Koop und fertig ist die positive Überraschung. Kurzum: Dying Light hat im Vergleich zum letzten Jahr einen deutlichen Sprung nach vorne gemacht. Außerdem: Zombies die Gliedmaßen krumm knüppeln, geht halt immer (noch).

Enttäuschung: Die Teamspeak-Gespräche in den Trailern zu Rainbow Six: Siege und The Division, mehr sag ich nicht! Ach, ich hab noch Platz? Okay, dann kann ich ins Detail gehen. Die unfassbar miesen, schlecht geschaukelten, hirnerweichend doofen, scheinbar im Vollsuff auf eine durchgefettete Party-Serviette geschriebenen Teamspeak-Gespräche in den Trailern zu Rainbow Six: Siege und The Division. Immersion, liebe Publisher, sagt euch das was? Da ist nix mit Eintauchen in die tolle Spielwelt, wenn mir Jimmy C. Promi beim Swat-Einsatz ein kitschgeschwängertes »Thank god, you're okay!« ins Ohr hechelt. Klar, im echten Teamspeak kann es schon mal vorkommen, dass die Oma des kroatischen Kollegen nach einem Heuschnupfenanfall im Hintergrund fürchterlich flucht, aber selbst das würde mich nicht mehr von gut inszenierter Action ablenken als diese Schmierentragedie.

Da wäre mal wieder deutlich mehr drin gewesen. Mir geht's so wie im letzten Jahr: Wenige, wirkliche Highlights, dafür aber eine große Portion Mittelmaß.

Wenn ich die richtigen Spiele-Perlen finden will, muss ich mehr und mehr nach kleineren Indie-Studios Ausschau halten.

Die Sims 4

Genre: **Lebenssimulation** Entwickler: **Maxis**
 Publisher: **EA** Termin: **4.9.2014**

Am Ende entscheidet das Herz – in Die Sims 4 stehen große Emotionen im Mittelpunkt. Soziale und andere Interaktionen beeinflussen ständig die Stimmung der Sims und schalten je nach Laune neue Handlungsmöglichkeiten frei. Zu jeder Stimmungslage führen mehrere Pfade, faule Sims etwa werden beim Hausputz misstrauisch, Ordnungsfreaks werden durch die Hinterlassenschaften ihrer Faulenzer-Mitbewohner gestört. Je nach Emotion unterscheiden sich auch die Ergebnisse der Handlungen – ob der Maler eines Bildes traurig oder fröhlich war, sehen wir auf einen Blick. Zu launisch sollten sie aber nicht werden, die Sims können sogar vor Lachen sterben! Um nicht vom Kern des Spiels abzulenken, wurden Interface und Tools zum Erstellen von Sims und Häusern gleichzeitig verbessert und vereinfacht. Wir müssen nicht mehr lang vorausplanen und ewig über unseren Häuschen brüten, sondern können nach wenigen Minuten mit dem Sims-Alltag loslegen. Natürlich sind auch wieder allerhand Absurditäten zu erwarten, etwa böse, plätzchenbackende Diktatoren oder hungrige fleischfressende Kuhpflanzen, die sich notfalls um die Despoten kümmern.

Dass Die Sims 4 wieder zum Verkaufshit wird, ist fast sicher, die starken Emotionen versprechen auf jeden Fall ein abwechslungsreicheres Alltagsleben als zuvor.



Rise of the Tomb Raider

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Square Enix**
 Publisher: **Square Enix** Termin: **2015**

Im Vorfeld des Tomb Raider-Reboots von Square Enix gab's vor allem eins: viel Stöhn-Gewitzel über die neue, leidende Lara. Rise of the Tomb Raider spart sich das Gejammer – und wir uns jeden Witz darüber – zugunsten einer Heldin, die langsam ihre Rolle als waffenstarrende Schatzjägerin akzeptiert. Ein bisschen Sorgen machen wir uns trotzdem um die junge Frau, die wirkt im neuesten Trailer nämlich weniger abenteuerlustig, sondern vielmehr getrieben und adrenalinsüchtig. Das ist meilenweit von ihren früheren Inkarnationen entfernt, uns aber wesentlich lieber als das mal spitz-, mal rundbusige Archäologengpüppchen. Durch spielerische Macken wird Laras Charakterentwicklung wohl kaum gestört werden, dass die Mischung aus Klettern, Schleichen und Actioneinlagen im Kern funktioniert, hat der erste Teil bewiesen. Nur das Ballern darf Square gerne um die Hälfte reduzieren.

So langsam geht Lara das Söldnermetzeln und Abenteuern in Fleisch und Blut über, trotz aller anfänglichen Tränen. Die gebrochene Protagonistin gefällt uns auf jeden Fall schon mal sehr.

