

FIFA 15

Genre: **Sportspiel** Entwickler: **EA Canada** Publisher: **Electronic Arts** Termin: **25.9.2014**

Nachdem es Electronic Arts letztes Jahr verpennt hat, die neue Ignite-Engine für den PC umzusetzen, gibt es das Grafik- und Physik-Upgrade für die FIFA-Reihe eben dieses Jahr. Damit ist die PC-Version nun mit den Konsolenversionen gleichauf. Wir haben eine frühe Version von FIFA 15 gespielt: EA hält vor allem optische Neuerungen parat, viele davon stellen die Macher unter den Aspekt »Emotion«. So schimpfen die Spieler aufeinander ein, wenn einer etwas vermasselt, klatschen aber aufmunternd Beifall, wenn jemand unter Zeitdruck die Kugel aus zweiter Reihe Richtung Tor donnert. Auch die Fansseite bekommt eine Überarbeitung kredenzt: Die Massen hüpfen, stehen mit dem Rücken zum Spielfeld und singen »You'll never walk alone«. Hübsch ist die Rasenabnutzung: Fußbadrücke und Schlitter-

partien über das Gras bleiben erhalten. Nach einem hart umkämpften Spiel sieht das Feld manchmal aus wie ein Acker. Leider hatte die Rasenabnutzung beim Anspielen keine physikalischen Auswirkungen auf die Ballphysik – zumindest optional sollte das schon drin sein! Spielerisch justiert EA ebenfalls ein paar Stellschrauben. So sind zum Beispiel Kopfballtore nicht mehr ganz so einfach möglich. Durch die athletischeren Ragging-Spielermodelle wird außerdem die Ballbehandlung realistischer. In der Praxis sind die Neuerungen bereits spürbar, auch wenn unsere Version noch unter einigen Bugs litt. FIFA15 spielt sich aber insgesamt frischer als die Ableger der letzten Jahre. Da kommt der deutsche Kommentar von Manni Breuckmann und Frank Buschmann richtig altbacken rüber.

Besser spät als nie! Die Ignite-Engine ist überfällig und bringt FIFA-Fans auf dem PC dieses Jahr einen großen Grafik- und Physiksprung. Nur auf Kommentatorenseite muss EA mal nachbessern!



Dead Island 2

Genre: **Actionspiel** Entwickler: **Yager** Publisher: **Deep Silver** Termin: **1. Quartal 2015**

Das Berliner Studio Yager, das 2012 mit dem kritischen Kriegs-Shooter Spec Ops:



The Line beeindruckt konnte, arbeitet derzeit im Auftrag von Lizenzbesitzer Deep Silver (Koch) an der Fortsetzung des hierzulande indizierten Zombie-Gemetzels, während Techland als Erfinder der Reihe an Dying Light sitzt. War im Vorgänger nur die Tropeninsel Banoi von der Zombieseuche befallen, trifft es diesmal ganz Kalifornien. Vom fröhlichen Zombiezulegen steht allerdings die Klassenwahl. Der Berserker setzt auf stumpfe Waffen, die Speeder-Klasse liebt Klingen, die Huntress bevorzugt Distanzwaffen und der Bishop teilt Flächenschaden aus, wenn er nicht gerade seine Heilungskräfte aktiviert. Neben einer Vielzahl an modifizierbaren Waffen, die neuer-

dings auch in der Dual-Wield-Variante eingesetzt werden können, soll es auch motorisiertes Werkzeug geben, das aber nur mit spärlich verteiltem Benzin funktioniert. Abseits des Einzelspieler-Modus' dürfen wir in der offenen Spielwelt mit sieben weiteren Mitspielern entweder im Koop ein Team bilden oder uns in Mehrspielerschlachten gegenseitig den Schädel eindellen.

Gezeigt wurde bisher hauptsächlich eine alte Kampfdemo von 2013. Bilder aus der aktuellen Version (Unreal Engine 4) gab es nur wenige. Die waren optisch zwar eindrucksvoll, ob Dead Island 2 am Ende wirklich so aussehen wird, bleibt abzuwarten.

Civilization Beyond Earth

Genre: **Rundenstrategie** Entwickler: **Firaxis** Publisher: **2K Games** Termin: **Q4 2014**

Bedenkt man die schiere Menge der Zeit, die wir in den bisherigen Civilization-Teilen damit verbracht haben, uns mit Kriegsschiffen, Bombern und Langstreckenraketen zum Herrn der Welt aufzuschwingen, ist es kein Wunder, dass die Menschheit in Sid Meier's Civilization: Beyond Earth eine neue Bleibe braucht. Firaxis orientiert sich bei der Besiedlung des Weltalls – wie könnte es anders sein – vor allem am Klassiker Alpha Centauri. Verschiedene Ausrichtungen der Siedlerpolitik, exotische Alien-Kreaturen, ein denkender, fühlender Planet – die Entwick-

ler zollen dem großen Vorbild an etlichen Stellen Respekt. Gleichzeitig gibt's auch einige coole Neuerungen, etwa das »Netz«: anstatt einfach linear bis zum Ende einer Technologieschiene zu forschen, bewegen wir uns durch einen Dschungel von möglichen Entdeckungen und deren Subkategorien, von realistisch bis fantastisch. Genauso cool sind auch die Satelliten oder Quests, die das Spielgefühl nochmal vertiefen.

Wir stellen uns schon mal auf einen Herbst voller durchge-civ-ter Nächte ein.

