

## STAR CITIZEN

# Rennen für Sternenbürger

Wer schon immer mal gegrübelt hat, wie sich Need for Speed wohl im Weltraum spielen würde, der kann sich die Frage mit Star Citizens jüngst enthülltem Spielmodus Murray Cup Racing selbst beantworten. Dort geht's nämlich darum, mit dem eigenen Weltraumflitzer die Konkurrenz in einem galaktischen Wettrennen hinter sich zu lassen. Allerdings fühlt sich das anders an als ein Rennen auf der Erde: Die physikbasierte Steuerung macht das Ganze nämlich zu einer hochkomplexen Erfahrung. Wir müssen die Fliehkräfte im Auge behalten, damit unser Pilot nicht das Bewusstsein verliert, die Ausrichtung unseres Schiffs beobachten und Gefühl am Schubregler beweisen. Beim Anspielen der ersten Rennstrecke – einem verwinkelten Checkpoint-Rennen über einer futuristischen Metropole – wirkte das noch recht träge und kompliziert. Dabei durften wir sogar erstmals die Origin Jumpworks M50 fliegen, den Ferrari unter den Raumschiffen. Etwas kritisch: Unterstützer des Kickstarter-Projekts sind derzeit an die Raumschiffe gebunden, die sie für Echtgeld gekauft haben – erst im fertigen Spiel wird man zusätzliche Modelle einfach freispielen können. Wer also bisher nur eine behäbige Aurora im Stall hat, ist in den Rennen im Nachteil. Anders als zur Veröffentlichung des Dogfight-Moduls bekommt man nämlich kein besser geeignetes Raumschiff gestellt. Chris Roberts verweist stattdessen auf das kostenpflichtige Community-Abo, dessen Mitglieder sich jeden Monat ein Raumschiff für einen Tag ausleihen können. Ansonsten müsse man eben einfach besser sein als die M50-Piloten.

Entwickler: Cloud Imperium Games Publisher: Cloud Imperium Games Release: 2015/2016



## ASSASSIN'S CREED: UNITY

# Teamwork mit Luft nach oben

Zum Messeauftakt haben wir den Koop-Modus von Assassin's Creed: Unity ausprobiert. Zusammen mit drei Mitspielern meucheln wir uns künftig durch speziell dafür ausgelegte Gruppenaufträge. Vor einer Koop-Mission passen wir die Kleidung unseres Helden an, die sich auf die Werte Beweglichkeit, Kampfkraft, Heimlichkeit und Widerstand auswirkt. Ausrüstung und Verbesserungen schalten wir in der Solo-Kampagne frei. Assassin's Creed wird also »rollenspielerischer«. In der angespielten Koop-Mission führen wir einen Raubüberfall in den Pariser Katakomben durch und plündern eine Schatztruhe. Auf dem Weg zur Beute knacken wir Schlösser und lenken Wachen in einen Hinterhalt unseres Kameraden. Die Schleichmechanik von Unity wirkt noch wenig lohnenswert, da sie Schrittgeräusche nicht und die Sichtbarkeit kaum beeinflusst. Insgesamt fühlt sich der Koop-Modus noch unfertig an, da echtes Teamwork selten notwendig ist.

Entwickler: Ubisoft Montreal Publisher: Ubisoft Release: 28.10.2014



## AQUANOX 3 UND SPELLFORCE 3

# Doch nicht tot

Der Publisher Nordic Games hat sich gleich drei alte deutsche Spielmarken geschnappt: Spellforce, Aquanox und Die Gilde. Von Letzterem waren auf der Gamescom nur 3D-Modelle von Häusern zu sehen, von Aquanox: Deep Descent und Spellforce 3 konnten wir allerdings schon frühe Prototypen anschauen. Das U-Boot-Spiel wirkt grafisch etwas angestaubt, aber das ambitionierte serbische Team Digital Arrow verspricht uns Energiemanagement, Rohstoffsysteme, Schiff-Upgrades und viele kleine Simulationsanleihen. Schick: Das Cockpit vermittelt ein passend klaustrophobisches Gefühl. Schon 2015 sollen wir auf Schleichfahrt gehen, entweder allein oder mit drei weiteren Mitspielern.

Koop soll's auch in Spellforce 3 geben, allerdings will das Münchner Team Grimlore vor allem ein intensives Einzelspieler-Erlebnis liefern.

In einem deutlich realistischeren Look als wir ihn aus Spellforce 2 kennen. Wir erkunden detailreiche Landschaften und Dungeons, schlagen Schlachten, lösen auch mal Rätsel und bauen serientypisch unsere Basis aus. Unseren Helden dürfen wir dabei nach unseren Wünschen frei gestalten und hochleveln. Im Strategiepart will Grimlore eher auf Massenschlachten statt auf kleinere Scharmützel setzen. Deswegen kann man auch gleich große Verbände rekrutieren. Mal schauen, ob das funktioniert und bei Serienfans ankommt. Genau wie Aquanox 3 soll auch Spellforce 3 bereits im kommenden Jahr erscheinen.

Entwickler: Digital Arrow / Grimlore Publisher: Nordic Games Release: 2015

