



Geht auch nur auf Spielemessen, ohne dass jemand doof guckt: im Business-Bereich statt im Anzug und mit Aktentasche in Gamer-Shirt und mit Rucksack aufzukreuzen.

Foto: Koelnmesse



THE DEVIL'S MEN

Nonlineares Adventure

Erleben wir bald eine neue Form des Point&Click-Adventures? Das Krimi-Abenteuer The Devil's Men sprengt das starre Korsett des traditionsreichen Genres gleich doppelt. Zum einen sind die Hintergründe zwar klassisch gezeichnet, Kamerafahrten und Zooms in die Tiefe sorgen dennoch für ein dynamisches Bild. Noch ungewöhnlicher ist der nonlineare Verlauf. So können wir entscheiden, ob unsere Spielfigur in einer Szene eine Tür langsam mit dem Dietrich öffnet oder auf Heimlichtuerei pfeift und das Brecheisen bemüht – das könnte aber die Polizei auf den Plan rufen. Auch die Handlung klingt vielversprechend: Im viktorianisch angehauchten Steampunk-England klären wir eine Mordserie auf. Dazu steuern wir abwechselnd Adelaide Spektor, die Tochter eines bekannten Detektivs, und die zwielichtige Emily, die selbst schon einige Morde auf dem Kerbholz hat. Wir sind sehr gespannt, ob Daedalic diese ambitionierten Ideen auch in ein gutes Spiel verwandeln kann.

Entwickler: Daedalic Publisher: Daedalic Release: 1. Quartal 2015

BATTLEFIELD: HARDLINE

Wir haben das Recht, zu schleichen



Im Gegensatz zum wortkargen Sergeant Recker aus Battlefield 4 zeigt sich Nick Mendoza, unsere Spielfigur in der Einzelspielerkampagne von Battlefield: Hardline, regelrecht plapperhaft – zumindest bis er in der auf der Gamescom gezeigten Mission von einem durchgeknallten Bombenbastler in einen Bunker gesperrt wird. Beim anschließenden Ausbruch lockt Nick seine Bewacher mit Patronenhülsen in eine dunkle Ecke und schaltet sie heimlich nacheinander aus, Sam Fisher lässt grüßen. Wahlweise können wir aber auch einfach die Schrotflinte sprechen lassen. Der anschließende Angriff auf einen Wohnwagenpark erinnert uns stark an die Stützpunkteroberung in Far Cry 3. Schön: Nick und sein Kumpel Marcus entwickeln in den Szenen schon mehr Charakter als das Team Tombstone (aus Battlefield 4) je hatte. Okay, das Kunststück bringt jedes Kohlebrikett fertig, trotzdem hinterlässt das Gezeigte einen guten Eindruck. Nicht nur sehen,

sondern anspielen konnten wir zwei neue Multiplayer-Modi. In Rescue müssen fünf Polizisten Geiseln aus den Händen von Gangstern befreien. Wie in Counter-Strike hat jeder Spieler außerdem pro Runde nur ein Leben. Der Spielmodus ist klar auf kleine, eingespielte Teams zugeschnitten und soll Hardline auch für den E-Sport interessant machen. Viel Battlefield-Feeling bleibt dabei aber nicht übrig. Hotwire bietet dagegen eine wirklich neue Spielerfahrung. Hier liefern sich Cops und Verbrecher bleihaltige Verfolgungsjagden und kämpfen um gestohlene Autos. Die neuen Spielmodi sorgen zwar für Abwechslung, es bleibt jedoch dabei, dass Hardline eher einer Battlefield-Mod als einer waschechten Fortsetzung gleichkommt.

Entwickler: Visceral Games Publisher: EA Release: 1. Quartal 2015

DAS NEW-YORK-MMO

Auf der Gamescom gab's nicht nur Spielszenen, sondern endlich mal ein paar knallharte Fakten: So wird The Division ein Online-Rollenspiel, bei dem der Spieler als Agent damit beauftragt ist, New York City wieder in den Griff zu bekommen. Ein Virus hat sich in der Metropole breit gemacht, die Bevölkerung kämpft seither ums Überleben und diverse Fraktionen und Banden herrschen mit Gewalt. Wer dagegen was unternehmen will, wird ganz klassisch aufleveln und seine Skills verbessern müssen – darunter beispielsweise die Fähigkeit, Feinde zu blenden, Überwachungskameras anzuzapfen oder kleine Geschütztürme auf der Karte zu verteilen. Und er wird genretypisch die Hilfe anderer Spieler brauchen, New York existiert in The Division als persistente Welt, in der wir zusammen mit anderen Sektoren einnehmen und eigene Stützpunkte aufziehen. Außerdem verspricht Ubisoft ein dynamisches Wettersystem, das sich massiv auf die Spielwelt auswirken soll, beispielsweise in Form von dichtem Nebel oder verheerenden Schneestürmen. Ob's eine Art durchgehende Story geben wird, wissen wir allerdings noch nicht.

Entwickler: Massive Entertainment Publisher: Ubisoft Release: 2015

TOM CLANCY'S THE DIVISION



CIVILIZATION: BEYOND EARTH

HIGH-END IM ALL

Im Civ-Spinoff besiedeln wir bekanntlich einen fernen Planeten, auf der Gamescom führte Firaxis erstmals die Weltvariante »pilzbefallen« vor, die mit bläulichem Gelände aufwartet, sich aber ansonsten genauso spielt wie »trockene« und »fruchtbare« Welten. Während bei vorherigen Präsentationen bislang meist die gemütliche Startphase einer Partie zu sehen war, erleben wir auf der Pilzwelt gleich eine fortschrittlichere Nation, die das Schimmelterrain mit Geländeverbesserungen wohnlicher gestaltet hat. Etwa mit der so genannten »Terrascape«, einer Art Dschungel-paradies, das jede Menge Nahrung und Energie abwirft, aber auch massig Unterhalt kostet. In den Krieg zieht die Fraktion, die der Rein-



heits-Affinität angehört, mit affinitäts-eigenen Hightech-Truppen wie dem »Land Destroyer«, einem schwebenden Schlachtschiff. Ebenfalls zum Einsatz kommt ein »Planet Carver«-Satellit, der Feinde per Energiestrahle grillt. Wer lieber friedlich bleibt, kann eine neue Diplomatie-Mechanik nutzen: Wenn man einer anderen Fraktion etwas geschenkt hat, darf man später einen Gefallen einfordern, etwa Geld oder Rohstoffe. Dschungelparadiese, Schwebeschlachtschiffe,

Grillsatelliten, Diplomatiegefallen: Ja, das High-End-Geschehen wirkt spannend. Jetzt würden wir gerne mal selbst bis dahin spielen.

Entwickler: Firaxis Publisher: 2k Games Release: 24.10.2014



ALIEN: ISOLATION

Von hinten gilt nicht!

In Ridley Scotts Film Alien ist die Crew der Nostromo ihrem bissigen blinden Passagier fast hilflos ausgeliefert. Weil Waffen gegen den übermächtigen Xenomorph nutzlos scheinen, bleibt Ellen Ripley nur die Flucht, während ihre Kameraden nacheinander weggefrüstückt werden. In Alien: Isolation sollen wir diese Hilflosigkeit selber erleben, und das gelingt dem Spiel momentan sogar etwas zu gut. Beim Anspielen hatten wir das Gefühl, dass sich das unberechenbar agierende KI-Alien nach Belieben über die Raumstation beamen kann und so plötzlich aus unmöglichen Richtungen angreift, gerne unbemerkt von hinten. Mehrmals stand es nach einer Zwischensequenz sogar direkt vor unserer Nase – das sichere Game Over. Das müssen die Entwickler bis zum Release abstellen, denn solche Frustmomente zerbruteln die eigentlich fantastische Atmosphäre schneller als Alienblut stählerne Raumschiffwände.

Entwickler: Creative Assembly Publisher: Sega Release: 7.10.2014

VICTOR VRAN

VRAN HELSING

»Wir haben übrigens alle Grafikbausteine des Spiels im Internet gekauft. Ich glaube, die Ziege hat uns 20 Dollar gekostet. Sie war im Angebot. 75 Prozent Rabatt!«

Armin Ibrisagic, Designer bei Coffee Stain Studios, erzählt auf der GDC Europe witzige Details aus dem Entwicklungsprozess von Goat Simulator.

Das überraschend spaßige Action-Rollen-spiel von Haemimont Games (Tropico 5) ist zwar merklich an The Incredible Adventures of Van Helsing angelehnt, entwickelt beim Spielen aber einen eigenen, unkomplizierten Charme. Der titelgebende Dämonenjäger metzelt sich flott durch hübsch ausgeleuchtete Level, seine Spezialattacken hinterlassen ein angenehm wuchtiges Gefühl, und im Unterschied zu seinen Kollegen aus Diablo und Co. kann er springen – zum Beispiel von Wand zu Wand, um höhergelegene Geheimabschnitte zu erreichen. Highlight war übrigens der Bosskampf gegen eine Riesenspinne, die wunderbar eklig an der Decke – und damit fett im Bildschirmvordergrund – krabbelte, bis wir sie mit einem Höhleneinsturz zum Herunterkommen überredeten.

Entwickler: Haemimont Games
Publisher: Haemimont Games Release: 2015

