

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

Vom Bankräuber zum Zombie-Killer

Robert Kirkman, Schöpfer der Comic-Reihe The Walking Dead, arbeitet aktuell mit den Payday-Entwicklern von Overkill an einem neuen Spiel zum beliebten Zombie-Universum. Dabei soll es sich um einen kooperativen Ego-Shooter mit Stealth-, Survival- und Rollenspiel-Elementen handeln. Ersten Infos zufolge übernimmt man in Overkill's The Walking Dead die Rolle eines Überlebenden, der sich mit seiner Gruppe im post-apokalyptischen Washington gegen die Zombiehorden zur Wehr setzt. Kirkman stellte klar, dass man neben den zahlreichen The Walking Dead-Fans auch die Anhänger der Payday-Serie ansprechen wolle.



Entwickler: Overkill Software Publisher: Skybound Release: 2016

DYING LIGHT



Gemeinsam gegen den Superzombie

Der Koop-Modus des Zombie-Spiels Dying Light wird ähnlich asymmetrisch ablaufen, wie man das bei Evolve gesehen hat. Im Optionsmenü aktivieren wir einen speziellen Zombie-Modus – fortan können andere Spieler als Superzombie in unsere Welt eindringen und damit einen separaten Missionstyp aktivieren. Gemeinsam mit anderen Überlebenskünstlern müssen wir vier Zombie-Nester zerstören, während der Superzombie uns auf den Fersen ist und jeden Menschen mit einem einzigen kräftigen Happen ins Jenseits befördern kann. Verlieren die Menschen ihre fünf Leben oder schaffen es in 20 Minuten nicht, die Nester zu zerstören, gilt die Runde als Niederlage. Andernfalls hagelt es seltene Crafting-Gegenstände und satte Erfahrungspunkte. Bisher fühlt sich der Superzombie aber noch zu mächtig an, die Spielbalance in der Folge unausgewogen. In einem weiteren Koop-Modus treten wir ganz klassisch gemeinsam gegen Horden von Zombies an, wer die meisten Kills verbucht, erntet Extrakohle. Ein ganz anderer Grund zur Sorge: Die deutsche Messeversion von Dying Light ist geschnitten. Dass das auch das Schicksal der Verkaufsversion sein wird, ist gut möglich.

Entwickler: Techland Publisher: Warner Bros Release: 1. Quartal 2015

DIE SIMS 4

Die jähzornige Putze

Wenn wir eines an der Sims-Serie schätzen, dann die skurrilen Geschichten, die sie hervorbringt. So auch beim Anspieltermin zu Die Sims 4, bei dem wir zunächst im erweiterten Charakter-Editor einen Sim erstellen, inklusive Charakterzügen à la »albern«. Dann richten wir seine Wohnung ein, wobei sich nun auch komplett ausgestattete Fertizimmer platzieren lassen. Nett, wir möblieren die Bude aber lieber selber, nur so lässt sich ein pinguinförmiger Mini-Fernseher direkt vors schäbige Sofa stellen. Weil wir Sozialkontakte vernachlässigen, vereinsamt unser pinguinfersenhender Sim jedoch – und entwickelt den Charakterzug »introvertiert«. In Sims 4 passt sich die Persönlichkeit unserer Schützlinge nämlich erstmals an unsere Spielweise an. Damit der Miesepeter unter die Leute kommt, rufen wir per Telefon eine Putzfrau ins Haus, der er dann Witze erzählt (er ist ja »albern«). Ein verzweifelter Manöver, aber es klappt: Die Putze kommt ein paar Tage später zum Freundschaftsbesuch – und tritt erstmal das Puppenhaus kaputt, das wir aus Spaß im Wohnzimmer platziert haben. Die Gute ist nämlich »jähzornig«. Mist. Als er dann versucht, den rabiaten Gast zu bekochen, fackelt unser Sim sein Haus ab. Doppelmist. Liegt aber an einem Bug, der uns daran hindert, den brennenden Herd zu löschen. Okay, das mit den Geschichten klappt schon mal, spielerisch jedoch fühlt sich Sims 4 eher wie ein verfeinertes Sims 3 an. Braucht's dafür wirklich einen neuen Serienteil?

Entwickler: Maxis Publisher: EA Release: 4.9.2014

WORLD OF WARSHIPS

Panzer, Flieger, Riesenpötte

Authentische Schlachtschiffkämpfe. Langsam! Langweilig! Wären die Kämpfe von World of Warships wirklich realitätsnah, wäre der Spielspaßkahn gesunken, bevor er ausläuft. Zum Glück haben die Entwickler von Wargaming genug Erfahrung mit Panzern und Flugzeugen, um solche Untiefen zu umschiffen. In den erstaunlich dynamischen Seeschlachten entscheidet die clevere Zusammenarbeit der verschiedenen Schiffstypen über Sieg und Niederlage: Kleinere Kreuzer schließen die Distanz zum Feind, riesige Schlachtschiffe belegen den Feind mit Salven, am Himmel kreisen die Torpedobomber der KI. Und wie bei World of Tanks können wir echte nautische Taktiken nutzen, etwa abwägen, ob wir dem Feind mehr Zielfläche bieten und dafür alle Geschütze einsetzen oder ihn direkt angehen und auf Feuerkraft verzichten.



Entwickler: Wargaming Publisher: Wargaming Release: 4. Quartal 2015