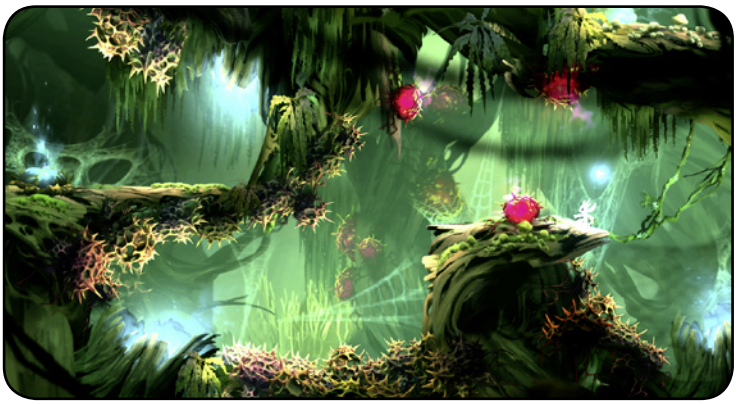
ORI AND THE BLIND FOREST

Mit Herz und Verstand

Auf der E3 hat Ori and The Blind Forest unsere Herzen erobert, auf der Gamescom unseren Verstand. Denn erstmals konnten wir einen späteren Abschnitt des Metroidvanias anspielen und so aus erster Gamepad-Hand erfahren, dass der Titel der Moon Studios nicht nur wundervoll aussieht, sondern auch eine erstaunliche Spieltiefe offenbart. In der Demo erkunden wir mit dem knuddeligen Schlappohr-Alien Ori das Innere eines gewaltigen, verwesenden Baumes. Um den Baum zu retten, müssen wir sein Herz von Dornen befreien. Dazu setzen wir das Katapult ein. Ori kann Pflanzen, Gegner und sogar Geschosse als Ankerpunkte verwenden, um sich in eine gewünschte Richtung wegzuschleudern. Dabei schlägt unser Alien (herzallerliebst animiert) mit dem Schwanz den jeweiligen Ankerpunkt in die entgegengesetzte Richtung. Klingt kompliziert, geht aber dank der hochpräzisen Steuerung innerhalb kürzester Zeit in Fleisch und Blut über.

Vor allem ermöglicht es ebenso abgefahrene wie anspruchsvolle Geschicklichkeits- und Rätselpassagen. Wir schwingen uns von Gegner zu Gegner in schwindelerregende Höhen, schleudern währenddessen Geschosse auf Feinde zurück oder verwenden sie, um brüchige Holzwände zu durchschlagen. Das klappt selten im ersten Versuch, spielt sich aber wunderbar flüssig und frustriert dabei nie. Zum einen, weil der Fehler immer bei uns liegt. Zum anderen, weil wir vor besonders kniffligen Passagen selbst einen Speicherpunkt setzen dürfen, was überflüssige Laufwege und Wiederholungen auf ein Minimum reduziert. Ebenfalls bemerkenswert: Jedes Hindernis und jedes Rätsel hat einen anderen kleinen Kniff, wodurch nie Routine aufkommt und wir ständig dazulernen. Als wir schließlich mit Akrobatik und Hirnschmalz das Herz des Baumes erreichen, erwartet uns ein Bosskampf, aber wir werden ein weiteres Mal überrascht. Weil wir das Herz befreien, kann der Baum nämlich endlich wieder seinen Wasserdurst löschen, was sich in einer gewaltigen Flutwelle äußert. Die folgende Flucht vor den reißenden Fluten gehört zum spielerisch Spannendsten und optisch Spektakulärsten, was wir in einem 2D-Plattformer je erlebt haben. Kein Zweifel: Wenn Ori dieses Niveau über die gesamte Spielzeit halten kann, erwartet uns im Herbst ein Meilenstein des Genres.

Entwickler: Moon Studios **Publisher**: Microsoft **Release**: 4. Quartal 2014



GRAND AGES: MEDIEVAL

Zeig mir deine Ware!

Gaming Minds (Port Royale 3, Patrizier 4) hat offenbar keine Lust mehr auf Handelssimulationen und wagt sich nun mit Grand Ages: Medieval an sein erstes hochmittelalterliches Globalstrategiespiel. Und global ist auch das richtige Stichwort, denn die Spielwelt wird riesig: Auf über 30 Millionen Quadratkilometern dürfen wir beliebig viele Siedlungen errichten und somit unser Reich ausweiten. Nebenbei befehligen wir Armeen, treiben Handel mit 20 unterschiedlichen Gütern und erforschen 50 technologische Errungenschaften – falls uns nicht der Schwarze Tod oder eine andere Katastrophe in die Quere kommt. Sogar an einen Mehrspielermodus mit bis zu acht Eroberern haben die Entwickler gedacht.

Entwickler: Gaming Minds **Publisher**: Kalypso Media **Release**: 2015

»Wer möchte nicht gerne einen erwachsenen Harry Potter spielen?«

Gabe Amatangelo, der Designdirektor von Shadow Realms, stellt bei der Klassenpräsentation eine Frage, die sich mit nur einem Wort beantworten lässt:

»Wir!«

Sieger des Telekom Mario Kart 8 Cups wurde das Team High5 bestehend aus Duc Anh Dang und Maxi Gräff. Den 2. Platz belegte das Team GameStar/GamePro mit Niklas Grubert und Kai Schmidt. Herzlichen Glückwunsch!

Act of Aggression

Die Wargame-Macher bringen ein neues Echtzeit-Strategiespiel auf den Markt, einen geistigen Nachfolger des hochgelobten, aber spielerisch etwas seichten Act of War. Act of Agression wirkt so knallig wie Act of War und will mit der Komplexität von Wargame trumpfen. Dazu fährt der Entwickler an die 70 Einheitenklassen, 65 Gebäudetypen und über 100 Einheiten-Upgrades auf – darüber hinaus wird jedes Gebäude im Spiel zerstörbar sein. Und im Mehrspieler treten bis zu 40 Spieler gegeneinander an. Das Szenario ist ganz wie Act of War in der nahen Zukunft angesiedelt, die spielbaren Fraktionen – US-Armee, ein Hightech-Kartell sowie die Chimera-Einheiten der UN – kämpfen um die Ressourcen der Erde. Das klingt bisher nach den Zutaten eines soliden Genrevertreters, ein bisschen mehr Originalität wünschen wir uns aber schon.

Entwickler: Eugen Systems **Publisher**: Focus Home Interactive
Release: 4. Quartal 2014