



## THE EVIL WITHIN

## Es werde Angst

Dafür, dass uns der Resident Evil-Schöpfer Shinji Mikami mit The Evil Within mal wieder richtig Angst einjagen will, ging's in bisherigen Präsentationen des Survival-Horrorspiels oft ziemlich brav zu. Die spielbare Gamescom-Demo beweist nun aber, dass sich The Evil Within tatsächlich »survivalig« anfühlen kann, schon auf dem zweitniedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade hauen uns ein paar Hiebe aus den Latschen. Um unangenehm knappe Munition zu sparen, beschleichen wir Zombies von hinten, hauen sie um und fackeln sie mit nicht minder knappen Streichhölzern ab, damit sie nicht wieder aufstehen. Unterbrochen werden die Schleichpassagen von Panikmomenten: Wenn wir zu viel herumlärmern, verfolgt uns ein mit Blei-Immunität gesegneter Geist – schnell weg! Ein andermal unwiderrlich urplötzlich ein Seil das Bein des Polizisten und zieht ihn rasant in einen Häcksler. Vor lauter Schreck kann man da beim ersten Versuch kaum richtig reagieren, manchmal gibt sich The Evil Within betont unfair. Wie glaubwürdig Held und Story ausfallen, bleibt indes abzuwarten. Manche Erlebnisse lassen den Cop nämlich merkwürdig kalt. Beispielsweise nimmt er es einfach hin, dass ihm ein OP-Stuhl beim Charakterwerte-Upgrade Nadeln ins Hirn jagt. Autsch!

Entwickler: Tango Gameworks Publisher: Bethesda Release: 14.10.2014

## BATMAN: ARKHAM KNIGHT

## IT'S RAINING, BATMAN

Ob es am ständigen Regen, den Pfützen und den schicken Spiegelungen darin liegt, dass Batman: Arkham Knight so gut aussieht? Unser Ausflug mit dem schwarzen Ritter auf der Gamescom macht aber nicht nur optisch ordentlich was her, sondern spielt sich auch super. In einer Chemiefabrik müssen wir verhindern, dass eine Bombe von Fiesling Scarecrow in die Luft fliegt. Außerdem wollen fünf Geiseln befreit werden. Die spüren wir mit dem neuen Batscanner auf, der in die Luft geworfen wird und dort Schallquellen ortet. Das Kampfsystem spielt sich flüssig und dynamisch wie eh und je, auch mehrere böse Buben sind dank gut funktionierenden Free-Flow-Prügeleien kein Problem. In Arkham Knight gibt's zudem Umgebungs-Finisher, Batman haut die Schergen zum Beispiel in Luftschachtelabdeckungen. Das neue spielbare Batmobil erweist sich als Tausend-sassa auf Reifen, es verfügt über einen Fahr- und Kampfmodus und kann zum Beispiel verschlossene Tore aufziehen. Wir wollen dringend mehr von dem Spiel sehen!



Entwickler: Rocksteady Publisher: Warner Bros. Release: 2015



Foto: Sven Langguth

So viel geballte Aufmerksamkeit bekommt auf der Gamescom nur ein Spiel: League of Legends. Auf der Messe wurden die europäischen Summer Playoffs der League Championship Series ausgetragen.

## MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN

## Kenne deinen Feind!

Das Nemesis-System aus Mittelerde: Mordors Schatten ist eine komplexe und faszinierende Angelegenheit. Hauptcharakter und Geisterkämpfer Talion tritt auf einem Rachefeldzug gegen eine Vielzahl von Ork-Generälen und Hauptmännern an, die alle ihren eigenen Charakter sowie Stärken und Schwächen haben. Das »Saurons-Armee«-Menü verrät uns dabei, wo sich die Fieslinge aufhalten und wer mit wem in engerer Beziehung steht. Der Open-World-Titel bietet darüber hinaus auch etliche Story-Missionen, in denen Gollum eine tragende Rolle spielt. Besonders das flüssige Kampfsystem macht beim Anspielen schon einen hervorragenden Eindruck. Talion bearbeitet seine Gegner mit zig Waffen- oder Geisterangriffen und dezimiert die Ork-Armee so in Windeseile. Unser Fazit bisher: Die Mischung aus Assassin's Creed, Arkham City und dem Tolkien-Fantasy-Universum hat das Potenzial zu einem echten Kracher.



Entwickler: Monolith Publisher: Warner Bros. Release: 2.10.2014