

# So viele Spiele, so wenig Zeit

In den nächsten zwei Monaten erscheinen 14 potenzielle Top-Spiele. Wir blicken auf Spaßpotenzial und Bonusinhalte der kommenden Großprojekte. Von Christopher Reimers



**Aufstieg in die Next-Gen-Liga** Das neue FIFA will dank stärkerer Technik bei Physik und Atmosphäre punkten, auch in dieser Saison stehen Detailverbesserungen vor Innovation. So soll es noch mehr Spieleremotionen und Publikumsanimationen geben. **Neu:** Ignite-Engine auch für PC, verbesserte Torhüter-KI, Spuren im Rasen und erschwerte Kopfballtore. **Für Vorbesteller:** Fünf zusätzliche Schuhpaare und 15 Ultimate-Team-Sets. **Versionen:** Standardversion und digitale Ultimate-Team-Edition bei Origin, die zusätzlich 25 Ultimate-Team-Sets enthält. **Einschätzung:** Die neue Engine war überfällig, Torhüterverhalten und Ballbehandlung wirken spürbar realistischer. Jetzt fehlen uns nur noch passendere Kommentare.



**Hausputz in Mittelerte** Als verfluchter Waldläufer legen wir uns mit einer Ork-Armee an. Mit Schwert und Magie schnetzeln wir uns durch die Hierarchie der Grünhäute. **Besonderheit:** Offene Spielwelt, Filmlizenz, zufallsgenerierte Ork-Generäle. **Für Vorbesteller:** Characterskins, Skills und ein Challenge-Modus. **Versionen:** Limitierte Steelbook-Edition mit Extra-Skin und Runenfähigkeiten. **Season Pass:** Ja, ca. 25 Euro. Enthält kommende DLCs, exklusive Missionen und früheren Zugriff auf Herausforderungen. **Einschätzung:** Die Entwickler der FEAR-Spiele transportieren ihr Open-World-Konzept erstaunlich gut nach Mittelerte. An die Brillanz der Vorlage scheint Mordors Schatten allerdings nicht heranzureichen.



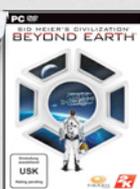
**Jetzt sind wir die Beute** Die Total War-Macher wollen das Alien-Ruder für Sega herumreißen, ihr Schleichkonzept ist der Gegenentwurf zum hirnlosen Colonial Marines. Als Ripleys Tochter flüchten wir in einem Raumschiff vor einem einzigen Alien, das sich bis zum Ende nicht besiegen lässt. **Besonderheit:** Feste Speicherpunkte, sofortiger Tod bei Alien-Kontakt, Motion-Tracker. **Für Vorbesteller:** Drei spielbare Crew-Mitglieder, auf Wunsch mit limitiertem Artbook. **Versionen:** Physische Erstauflage als Ripley Edition mit Bonusmission und drei Crew-Mitgliedern. **Einschätzung:** Tolle Alien-Atmosphäre, spannendes Versteckspiel. Sorgen bereitet nur die Balance, zu viel Frust könnte uns den wohligen Schauer vermiesen.



**Survival-Horror vom Resident Evil-Schöpfer** Im neuen Horrorspiel aus den Händen Shinji Mikamis erkunden wir als Polizist morbide und monsterverseuchte Orte, kämpfen, fliehen und verlieren unseren Verstand. **Besonderheit:** Oldschool-Gameplay, Fokus auf Fallen, krasses Gegnerdesign. **Für Vorbesteller:** DLC-Pack mit Schrotflinte, Spezialmunition, Verbandskasten. **Versionen:** Keine Sondereditionen. **Season Pass:** Ja, 20 Euro. Enthält neue spielbare Charaktere und spezielle Missionen. **Einschätzung:** Erinnert spielerisch stark an den Genreklassiker Resident Evil 4, mit einer dichten Atmosphäre und zahlreichen Überraschungen. Das wird Oldschool-Survival-Horror, wie wir ihn lang nicht erlebt haben.



**Routiniertes Mond-Intermezzo** Im neuen Teil des Rollenspiel-Shooters erkunden wir den Mond des Alien-Planeten Pandora – wieder im Vier-Mann-Koop, wieder mit unzähligen, zufallsgenerierten Waffen und wieder mit schnippischem Humor. **Neu:** Niedrige Schwerkraft, Sauerstoffknappheit, Jetpacks. **Für Vorbesteller:** Zusätzliche Kampfarena »Shock Drop Slaughter Pit«. **Versionen:** Keine Spezialeditionen. **Season Pass:** Ja, 30 Euro. Enthält vier kommende DLCs mit neuen Missionen, Nebenfiguren und Herausforderungen. **Einschätzung:** Das neue Borderlands, es handelt vor Teil 2 und nach Teil 1, setzt voll auf bewährte Mechaniken. Warum auch nicht? Bislang wirkt der Titel so unterhaltsam wie seine Vorgänger.



**Imperium auf einem Alien-Planeten** Mit den Civilization-Mechaniken errichten wir ein Imperium auf einem außerirdischen Planeten und stehen vor der Frage, ob wir ihn nach unseren Bedürfnissen formen oder uns selbst an ihn anpassen. **Neu:** Alienplanet als Schauplatz, individualisierbare Fraktionen, Tech-Web statt linearem Forschungsbaum. **Für Vorbesteller:** Kartenpaket mit 6 Maps auf Basis realer extrasolarer Planeten. **Versionen:** Digitales Classic Bundle inklusive Civilization 3, 4 und 5. **Einschätzung:** Zwar erinnert das neue Spiel stark an Civilization 5 und wirkt ein wenig wie ein übergroßes Addon, am Reiz des Spielverlaufs ändert das aber nichts. Beyond Earth wird ein Spiel für lange Nächte.



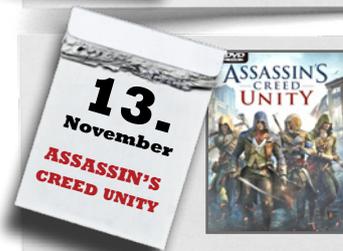
**Mehr als nur ein deutsches Dark Souls** In einer Fantasywelt bekämpfen wir eine böse Gottheit samt Gefolge – als Verbrecher mit Chance auf Läuterung. Dabei soll jeder einzelne Gegner eine Herausforderung darstellen. Aufmerksame Spieler dürfen die Umgebung als Falle nutzen. **Besonderheit:** Durchdachtes Kampfsystem, dynamische Level, hübsche Optik. **Für Vorbesteller:** Limited Edition. **Versionen:** Erstauflage enthält als Limited Edition offiziellen Soundtrack sowie drei DLCs mit Waffen, Rüstungen und Extraquest. **Einschätzung:** Die ausgereifte Bedienung, die tolle Grafik und eine interessante Geschichte könnten Dark Souls in den Schatten stellen. Wir hoffen, dass die Spielzeit nicht zu kurz kommt.



**Explosive Action und Zukunftsmusik** Serientypisch gibt es bei diesem Ego-Shooter eine kurze, explosive Solo-Kampagne sowie einen umfangreichen, hektischen Mehrspielermodus – diesmal in einem Zukunftsszenario. **Neu:** Exoskelett-Superkräfte in Kampagne und Multiplayer, neue Mehrspieler-Freischaltinhalte. **Versionen:** Physisch derzeit nur als »Day Zero Edition« (Spielbar ab 3.11., 3 Bonuswaffen, Bonus-Exoskelett). Digitale Pro-Version inklusive Season Pass und Bonus-Mehrspielermap sowie zusätzliche Waffen. **Season Pass:** Ja, 50 Euro. Vier kommende Mehrspieler- und Koop-DLCs. **Einschätzung:** Im Solo-Modus die übliche Schießbude, der Mehrspieler spielt sich dank der Exoskelette jedoch spürbar flotter.



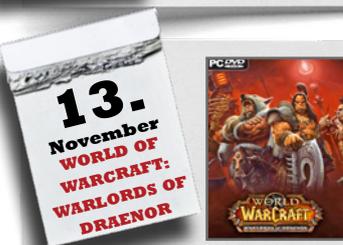
**Irrwitzig-riesiges MMO-Rennspiel** Im Online-Only-Rennspiel durchfahren wir die kompletten USA – allerdings in eingedampfter Form – auf Asphalt und im Gelände. **Besonderheit:** Enorm große Spielwelt, Totalumbau von Fahrzeugen, Koop-Fokus. **Für Vorbesteller:** Autoteile und drei Wagen (BMW Z4 sDrive35iS, RAM SRT 10 und – je nach Version – 2015 Ford Mustang oder Mini Cooper S). **Versionen:** Physische Limited Edition inklusive Mini Cooper S als Bonusauto, digitale Gold Edition inklusive Season Pass. **Season Pass:** Ja, Inhalt und Preis noch nicht bekannt. **Einschätzung:** Technisch wirkt das MMO-Rennspiel zwar etwas roh, doch der schiere Umfang, die vielen Aufgaben und das knackige Handling machen Spaß.



**Hübsch, aber nicht revolutionär** In typischer Serienmanier verkörpern wir einen akrobatischen Meuchelmörder – diesmal im revolutionserschütterten Paris. **Neu:** Überarbeitetes Klettersystem, größere Menschenmassen, bessere Beleuchtung, separate Koop-Missionen. **Für Vorbesteller:** Mission, Schwert, Kapuze. **Versionen:** Drei physische Sondereditionen: Bastille Edition mit Artbook und Soundtrack, Pocket-Watch-Bundle mit echter Taschenuhr und Guillotine Edition mit Arno-Figur, Artbook, Karte und mehr. Digitale Gold Edition mit Season Pass (Inhalt unbekannt). **Einschätzung:** Es wird der hübscheste Teil der Reihe, wirkt ansonsten jedoch wenig revolutionär. Ein sehr gutes Spiel erwarten wir trotzdem.



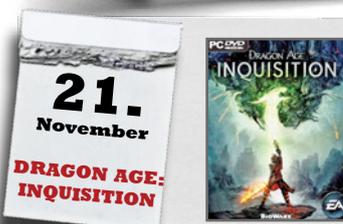
**Innere Werte einer goldenen Generation** In der neuen Saison legt Konami den Fokus auf Spielbarkeit statt Optik. Da PES nicht den Lizenzberg der Konkurrenz bieten kann, will man stattdessen den realistischeren Fußball liefern. Das Spielgefühl soll sich wieder mehr am sechsten Serienteil orientieren, der für viele Spieler noch immer das Nonplusultra darstellt. **Neu:** Frisches Schusssystem, mehr Möglichkeiten im Zweikampf. **Für Vorbesteller:** Echter Fußball als Geschenk bei Amazon-Vorbestellung von Ball und Spiel. **Einschätzung:** Konami hört auf die Fans und verbessert das Spielgefühl mit einer präziseren Ballbehandlung. Im Gegensatz zur Mechanik basiert die Grafik noch auf der letzten Generation.



**Per Zeitsprung zur alten Horde** Im neuen Addon reisen wir in die Vergangenheit und folgen Garrosh, der auf dem alten Planeten Draenor die Versklavung der Orcs verhindert. **Neu:** Garnisonsbau als Housing, umfassendes Grafikupdate. **Versionen:** Standardedition ohne Extras, Collector's Edition mit gebundenem Bildband, Making-of, Soundtrack, Mauspad sowie digitalen Inhalten (Schreckensrabe als Reiter, Küken als Haustier). Die digitale Deluxe Edition enthält die Ingame-Extras der Collector's Edition. **Einschätzung:** Obwohl es keine neuen Völker oder Rassen gibt, bietet das Addon reichlich Inhalt. Neben dem langerwarteten Housing freuen sich Warcraft-Fans über die epische Geschichte um die Eiserne Horde.



**Bürgerkrieg auf dem Dach der Welt** Im Open-World-Shooter ballern wir uns durch den Himalaya und legen uns mit dem irren Bösewicht Pagan Min an. **Neu:** Schauplatz, 2-Spieler-Koop, Wingsuit und Ultraleicht-Helikopter. **Für Vorbesteller:** Upgrade zur Limited Edition mit Story-DLC »Hurks Erlösung« (3 Missionen, Waffe). **Versionen:** Zahlreiche digitale und physische Sonderausgaben mit diversen Boni (Limited-Edition-Vorteile, Sammelfiguren, Season Pass). **Season Pass:** Ja, Inhalt noch unbekannt. **Einschätzung:** Far Cry 4 setzt routiniert auf die Elemente, die den Vorgänger so Spaß machten: spielerische Freiheit, große Spielwelt und ein durchgeknallter Bösewicht. Das verspricht erneut tolle Unterhaltung.



**Zurück zu den Ursprüngen** Mit Inquisition will Bioware die Rollenspiel-Fans wieder versöhnen und die großen Stärken des ersten Dragon Age (Handlung, Entscheidungen, Taktikgefechte) mit weitläufigen Umgebungen verbinden. **Neu:** Spielwelt mit sehr großen Einzelgebieten. **Für Vorbesteller:** Eine Extra-Rüstung. **Versionen:** Standardversion, digitale Deluxe Edition mit zusätzlichen Reittieren, Waffen, Rüstungen sowie dem Soundtrack. Weitere digitale Extras geplant. **Einschätzung:** Technik und Spielwelt machen bisher einen tollen Eindruck. Ob uns Inquisition genauso packen kann wie der Serienauftakt, hängt letztlich auch von Charakteren, Kampfsystem und Story ab – eigentlich alles Bioware-Spezialitäten.