

Spiele & Szene

News

Assassin's Creed Unity



In der eins zu eins nachgebauten Kathedrale von Nötre Dame findet unsere erste Mission statt.

Entwickler: Ubisoft Montreal **Publisher:** Ubisoft **Termin:** 13.11.2015

Beim Anspieltermin von Assassin's Creed Unity in Paris wird uns eines sofort klar: Die Revolution ist dreckig und laut. Mit Hauptcharakter Arno schieben wir uns durch protestierende Menschenmassen, die, getrieben von Hunger und Verzweiflung, jeden aufknüpfen, der die neue Ordnung nicht unterstützt. Unauffällig schleichen wir uns an Wachen vorbei und tauchen aus dem Revolutionschaos in die kühle Dunkelheit einer stillen Kathedrale. So weit, so gut. Dass die Entwickler von Ubisoft eine tolle Atmosphäre schaffen können, wissen wir ja. Aber was hat sich im Vergleich zum Vorgänger getan? Wie viel Spielraum haben wir zum Beispiel bei unseren Missionen? In Unity spüren wir wieder festen Boden unter den Füßen, das Spiel fühlt sich eher an wie ein Brotherhood als ein Black Flag. Mit ein paar erheblichen Unterschieden versteht sich. Zum einen können wir jetzt auf Knopfdruck immer und überall schleichen und nicht nur in dafür vorgesehenen Arealen. Das hilft vor allem der Immersion, denn mit stolzeschwellter Brust mitten in eine verbotene Zone zu spazieren, mutete dann doch immer ein bisschen seltsam an. Auch die früher höflich wartenden Gegner haben anscheinend dazugelernt und greifen nun im Team an. Zwar sind drei- oder vierköpfige Gegnergruppen mit ein bisschen Ausweichen und Parieren immer noch problemlos machbar, kopflos in eine größere Gegnergruppe zu springen, endet aber, vor allem durch die Abschaffung des übermächtigen Kontermanövers, meist mit unserem Ableben. Auch schön: Dank der Möglichkeit, uns per Knopfdruck zielgerichtet nach oben oder unten zu bewegen, fühlen wir uns nun ein bisschen weniger wie ein Krebs an einer Hauswand.

Das Missionsdesign ist ebenfalls flexibler geworden. Die Nebenaufgaben bestehen natürlich immer noch aus den gleichen Boten-

gängen, die schon Altair, Ezio oder Edward erledigen durften. Die großen Aufträge bieten uns jetzt allerdings eindeutig mehr Handlungsspielraum als zuvor. Klauen wir den Schlüssel für die Kathedrale oder schleichen wir uns durch ein Fenster rein? Warten wir, bis unser Opfer im Beichtstuhl sitzt oder stürzen wir uns zwischen den Kirchenbänken auf ihn? Wie wir vorgehen, hängt vor allem von unseren Fähigkeiten ab. Die müssen wir jetzt nämlich einzeln freischalten. In weiten Teilen ergibt das ja auch Sinn, schließlich sind wir nicht von jetzt auf gleich in der Lage, einen Säbel zu schwingen oder ein Schloss zu knacken. Aber dass wir auch lernen müssen, zur Ablenkung mit Geld um uns zu werfen, ist dann schon ein bisschen albern. Neben dem Fähigkeitenbaum gibt es noch eine weitere erfreuliche Neuerung: der Mehrspielermodus. In zwei unterschiedlichen Versionen können wir dort entweder Teile der Story erleben oder sogenannte Heist-Missionen durchführen, quasi Payday mit Armklinge statt Gewehr. Während ein Mitspieler die Umgebung nach Feinden absucht, knackt der zweite ein Schloss und verschwindet mit der Beute in dem Chaos, das ein dritter mit seinen Giftpfeilen angerichtet hat. Dadurch, dass unsere Gegner immer dort nach uns suchen, wo sie uns zuletzt gesehen haben, können wir ihnen auch wunderbar Fallen stellen. Die Missionen sind jeweils für eine bestimmte Spieleranzahl gedacht, mit einem entsprechenden Schwierigkeitsgrad. So ist ein Zwei-Personen-Heist zu viert ein Zuckerschlecken, während man zu zweit an einem Vierer-Raubzug ganz schön zu knabbern haben soll. Insgesamt hatten wir beim Anspieltermin vor allen Dingen eines: jede Menge Spaß! Dass Unity die Reihe nicht völlig neu erfinden würde, war klar, aber wenn die Verbesserungen im Level- und Missionsdesign und das Gefühl von Entscheidungsfreiheit genauso, wie von uns erlebt, auch für den Rest des Spiels gelten, freuen wir uns schon, im November wieder unsere Kapuze aufzusetzen und den Tempelern den Kampf anzusagen. **AK**

Assassin's Creed: Rogue



Kurz vor Redaktionsschluss hat Ubisoft auch Assassin's Creed: Rogue offiziell für den PC angekündigt. Es soll Anfang 2015 erscheinen.

Total War **Attila**

Entwickler: The Creative Assembly Publisher: Koch Media Termin: 2015

Der britische Entwickler der Total War-Reihe wagt keine Experimente und veröffentlicht im kommenden Jahr nicht etwa das von manchen Beobachtern erhoffte Warhammer-Total War, sondern eine Erweiterung von Rome 2, die auch ohne das Hauptspiel lauffähig ist. Wie der Name schon verrät, macht Total War mit Attila eine kleine Zeitreise und lässt uns miterleben, wie das römische Reich im Streit zerbricht und im Osten kriegslustige Barbaren aufmarschieren. Doch wer glaubt, dass er selbst die Hunnen lenken und als Attila die Römer in die Zange nehmen kann, der irrt leider. Auch wenn einige nicht-römische Völker auf der nach Osten erweiterten Kampagnenkarte von Rome 2 spielbar sind – die Hunnen gehören nicht dazu. Attila dient also als unaufhaltsame Bedrohung, die es letztendlich abzuwehren gilt. Damit das spannend bleibt, versprechen die Entwickler ein aufgebohrtes Politiksystem, schließlich herrscht Chaos im römischen Reich und echte Großmächte gibt es keine mehr. Obendrein werden Forschung, Personalverwaltung und die gesamte Benutzeroberfläche für Attila runderneuert. Und auch eine neue Taktik können wir nutzen: Eroberte Siedlungen lassen sich nun kurzerhand dem Feuer preisgeben – mit dem Vorteil, dass derart verwüstete Städte so schnell nicht vom Feind zurückerobert werden können. Im Rahmen einer Proberunde beim Entwickler konnten wir uns bereits ein Bild von den Echtzeitschlachten machen. Die spielen sich sehr vertraut, jedoch fallen vielerorts schlaue Neuerungen auf. So wirken Städte klarer definiert als in Rome 2, die Dauer von Belagerungen hat Einfluss auf Verteidigungsanlagen, wir können Barrikaden



Mit den neuen Barrikaden wehren wir im Demolevel erfolgreich eine Übermacht sächsischer Barbaren ab.

errichten, um Gegner zu bremsen, und erschöpfte Einheiten sind nun bereits nach wenigen Sekunden Pause wieder kampfbereit. Das funktioniert ordentlich, wirkt aber wenig revolutionär. Doch wenn es der Erweiterung gelingt, die immer noch vorhandenen Probleme von Rome 2 zu beheben, dann wäre das bereits ein sehr guter Schritt für die Spielereihe. **SST**

Gratis-DLCs für **Die Sims 4**

Entwickler: Maxis Publisher: Electronic Arts Termin: 4.9.2014

Moment mal, EA verschenkt Zusatzinhalte? Machen dann auch Verbrecher Jagd auf Polizisten, und Löwen grasen friedlich auf der Weide? Der oft kritisierte Publisher scheint auf Schmuskurs zu segeln und will die Spieler von Die Sims 4 in den kommenden Wochen und Monaten mit kostenlosen Zusatzinhalten für die Lebenssimulation beliefern. Bis Weihnachten sollen regelmäßig neue Features eingespielt werden, so steigen um Halloween verstorbene Sims aus ihren Gräbern und lassen sich in ihrer Geisterform sogar in ihre Familien wiedereingliedern. Die Tatsache, dass die Untoten geradezu zwanghaft Spuk verbreiten und gleichzeitig eigene Karrieren und Beziehungen verfolgen, verspricht ulkige Situationen. Später soll es dann sogar noch mehr Berufswege geben und obendrein kehren auch die Pools zurück – inklusive der Möglichkeit, heimtückisch die Einstiegsleiter zu entfernen und sie zur fiesen Mordwaffe zu machen. Viele Kritiker befürchteten ja, dass all die im Spiel vermissten Features später als Bezahl-DLC auftauchen würden. Wir freuen uns also über die Gratisdreingaben und behalten die Entwicklung des Spiels weiterhin im Auge. Wer weiß? Vielleicht werden in einer der nächsten Ausgaben ein Kontrollbesuch und sogar eine Wertschätzungsänderung fällig! **SST**



Wie fortschrittlich! Die Geister verstorbener Sims werden standstilllos in den normalen Alltag eingegliedert.

Zukunft? Gestalten!

Für eine Zukunftsvorsorge,
die so individuell ist wie Sie.



**Beraten
lassen und
gewinnen!**

**Jeder Mensch hat etwas,
das ihn antreibt.**

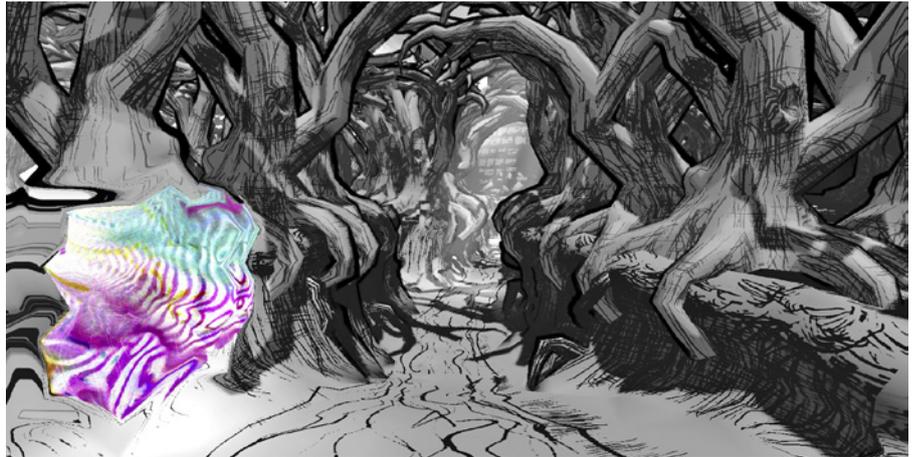
Wir machen den Weg frei.

Wir unterstützen Sie auf Ihrem Weg in die Zukunft: mit unserer **Genossenschaftlichen Beratung**. Erstellen Sie gemeinsam mit Ihrem Berater Ihre individuelle Vorsorge und gewinnen Sie eines von 7.400 adidas „mi Duramo 6“ Laufschuhpaaren, das Sie selbst designen können (Teilnahme ab 18 Jahre, in teilnehmenden Filialen). vr.de/zukunftgestalten

Gestern Bioshock, heute Indie

Im Februar gab Bioshock-Schöpfer Ken Levine bekannt, dass er sein Studio Irrational Games schließen würde, um fortan kleine Downloadspiele mit Story-Fokus zu entwickeln. Für die restlichen Ex-Mitarbeiter wurde eine Jobbörse veranstaltet. Viele kamen bei großen Entwicklern unter, andere entschieden sich, ihr Glück im Indie-Bereich zu suchen. Jordan Thomas etwa, kreativer Leiter von Bioshock 2 und Autor von Bioshock Infinite, gründete das Studio Questions, das an The Magic Circle arbeitet. Das Spiel basiert auf einer schrägen Idee: man spielt darin das fiktive »The Magic Circle« – ein Spiel, das seit Jahren in der Entwicklungshölle schmort, an dem zahllose Änderungen vorgenommen wurden und das immer noch nicht funktioniert. Man verkörpert dabei einen ebenso unfertigen Spielhelden, der das Projekt endlich fertig stellen will und, ähnlich wie bei Double Fines Hack & Slash, alte Features reaktiviert, das Regelwerk ändert oder Kreaturen umprogrammiert. Das soll sich wie eine Mischung aus Strategiespiel und Adventure spielen, wirkt derzeit aber noch recht schwer verdaulich und sieht nicht all zu einladend aus. Die Idee dahinter ist jedoch reizvoll.

An einem hübscheren Spiel arbeitet Day For Night Games. Ein ganzer Haufen Bioshock-Veteranen, darunter der Autor Joe Fielder



The Magic Circle wirkt zunächst etwas verwirrend und öde, hat aber eine clevere Spielidee.

sowie zahlreiche Künstler, ist als Indie-Team zusammengelassen, um The Black Glove zu verwirklichen. Das wirkt auf den ersten Blick wie ein Bioshock-Ableger. Wieder erkunden wir eine Welt voller altmodischem Pomp und wieder begegnen wir surreal überzeichneten Charakteren. Konkret besuchen wir das Equinox, ein altmodisches Theater, das drei Gäste beherbergt: einen Musiker, einen Filmemacher und eine Künstlerin. Wir erkunden das Gebäude und können mancherorts kleine Minispiele entdecken. Bestehen wir eines, erhalten wir einen magischen Handschuh, mit dem wir die Vergangenheit der drei Künstler verändern können, um deren Wirken auf die rechte Bahn zu lenken. Je nachdem, welche Muse, welches Medium oder welche Nachricht wir ihnen unterjubeln, wird aus einem abgehalfterten Country-Star ein eleganter Lounge-Sänger oder ein mieser Katastrophenstreifen verwandelt sich zum Stummfilm-Klassiker. Genau wie bei The Stanley Parable wird hier hauptsächlich eine Geschichte erzählt und wir werden dazu animiert, immer wieder neu zu beginnen, um alle möglichen Varianten zu entdecken. Bis zum 7. November sammelt Day For Night Games Startkapitel auf Kickstarter. Stolz 550.000 US-Dollar sind das Mindestziel. Sind gespannt, ob die Finanzierung klappt.

Dritter im Indie-Bunde ist The Flame in The Flood. Dabei handelt es sich um ein Survival-Spiel mit apokalyptischen Szenario und wenn unsere Spielfigur stirbt, fangen wir ganz von vorne an. So weit, so abgedroschen. Doch was das kleine Studio The Molasses Flood aus dem Konzept macht, wirkt herrlich unverbraucht. Denn das Team, zusammengesetzt aus Level-Designern, Künstlern und Programmierern der Bioshock-Spiele, kann dem Genre tatsächlich neue Ideen entlocken. So flieht unsere Heldin Scout nicht etwa vor Zombies, sondern vor apokalyptischen Regenfällen, die ihre Heimat im Wasser versinken lassen. Zusammen mit ihrem Hund Aesop erklimmt sie ein selbstgebautes Floß und reist einen wilden Fluss hinab, wo angriffslustige Tiere, reißende Strömungen und geheimnisvolle Fremde warten. Das alles ist in einem charmanten Cartoonlook gehalten, wird von der Musik des Countrysängers Chuck Rogan trefflich begleitet und wirkt schon jetzt wunderbar rund und stimmig. **SST**



Bei The Black Glove ist an jeder Ecke spürbar, dass hier Ex-Bioshock-Macher am Werk sind.



The Flame in the Flood inszeniert das beliebte Survival-Genre äußerst stimmungsvoll.

Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Mittelerde: Mordors Schatten
2	(1)	Die Sims 4 (Limited Edition)
3	NEU	FIFA 15
4	NEU	Mittelerde: Mordors Schatten (Sp. Ed.)
5	(5)	WoW: Warl. of Draenor (Vorbest.)
6	NEU	Stronghold Crusader 2
7	(3)	Risen 3: Titan Lords
8	(2)	Diablo 3: Reaper of Souls
9	(6)	Die Sims 3: Starter Set
10	(4)	Diablo 3
11	NEU	Wasteland 2: Ranger Edition
12	(20)	Wolfenstein: The New Order
13	WIEDER DA	Total War: Rome 2
14	(19)	Command & Conquer Ultimate Coll.
15	(7)	Watch Dogs (Special Edition)
16	NEU	Wasteland 2
17	(12)	Titanfall
18	(10)	Battlefield 4
19	(11)	Starcraft 2
20	NEU	Sherlock Holmes: Crimes & Punishments

Entwicklungsstopp bei Spacebase DF-9

Entwickler: Double Fine Publisher: Double Fine Termin: Oktober 2014

Double Fine entwickelt seit einigen Jahren im Alleingang – also ohne klassischen Publisher. Das liegt wohl daran, dass sich die Spiele des Studios trotz guter Qualität und positiver Wertungen meist schleppend verkaufen: Psychonauts oder Brütal Legend lassen grüßen. Dieser neue Weg erweist sich allerdings als holprig. Wir erinnern an das Adventure Broken Age, das trotz einer überaus erfolgreichen Kickstarter-Kampagne zusätzliche Finanzspritzen benötigte und von dem bislang gerade mal die erste Spielhälfte veröffentlicht wurde. Kaum ist dieser Ärger zumindest verraucht, setzt sich Double Fine erneut in die Nesseln. Das Strategiespiel Spacebase DF-9, bei dem man aus einer bescheidenen Raumkapsel und den umliegenden Ressourcen eine florierende Raumstation entwickeln soll, befand sich lange in Steams Early-Access-Programm und soll im Oktober endgültig als Version 1.0 erscheinen. Danach allerdings ist Schluss. Die Entwickler werden zeitgleich den Quellcode des Spiels offenlegen, was Spieler dazu animieren soll, eigene Inhalte und Features zu entwickeln. Double Fine selbst will nur für kurze Zeit technischen Support leisten und das Spiel ansonsten in die Hände der Spieler legen. Sprich: Man lässt es fallen. Viele ursprünglich angepeilte Entwicklungsziele, etwa mehrstöckige Basen, Teleporter, Stations-Gesetze oder Zeitreisen werden im finalen Update fehlen.

Käufer der Vorabversion sind verständlicherweise sauer. Das Team begründete die Entscheidung mit einem Mangel an Zeit und Ressourcen. Obendrein sollen die bisherigen Verkaufszahlen den Entschluss bestärkt haben, das Projekt beizeiten zu beenden. Am Ende ging es also, wie so oft, ums Geld. **SST**



In Spacebase DF-9 bauen wir eine Raumbasis auf, nehmen freundlich gesinnte Aliens auf und verteidigen uns gegen unfreundliche.

Steam führt Kuratoren ein



Kuratoren wie etwa die GameStar-Redaktion können bei Steam Spiele-Empfehlungen aussprechen.

Steam führt ein neue Funktion ein: Ab sofort werden Spiele von Kuratoren empfohlen. Das können Webseiten, Spielejournalisten, Youtube-Persönlichkeiten, Entwickler ... oder jede andere Person oder Gruppe. Als Admins oder Moderatoren einer Community-Gruppe vergeben solche Kuratoren Empfehlungen, die dann auf der Produktseite der entsprechenden Titel angezeigt werden.

Für den Nutzer soll das den Vorteil bieten, dass er bestimmten Kuratoren folgen und sich an ihrem Geschmack orientieren kann. Entwicklern verspricht das System mehr Sichtbarkeit und Chancen auf gute Verkäufe. Und Kuratoren können ihre Videos, Tests und Meinungen bewerben. Geld fließt dabei nicht, es geht laut Valve einzig um »Ruhm und Ehre«. So zumindest der Plan. Kritische Stimmen gibt es schon jetzt, so wird bemängelt, dass nur Kuratoren mit vielen Anhängern auf der Startseite gelistet werden. Obendrein könne Steam nicht verhindern, dass am Ende doch Geld zwischen Entwicklern und Kuratoren fließe. Laut Regelwerk ist der Kurator zwar verpflichtet, das offenzulegen, aber das durchzusetzen, dürfte nicht leicht sein. Brisant ist obendrein, dass Entwickler selbst entscheiden dürfen, welche Kuratoren prominent auf den Produktseiten ihrer Spiele angezeigt werden. Das System ist sicherlich sehr gut gemeint, doch ob es auch gut funktioniert, muss sich erst noch zeigen. Schließlich tobt aufgrund der schier Masse von Neuerscheinungen auf der Steam-Plattform ein unbarmherziger Kampf um Sichtbarkeit. Wir sind gespannt, welche Rolle die Kuratoren dabei langfristig spielen. Wir haben uns dem Programm übrigens auch angeschlossen, suchen Sie bei Interesse doch einfach mal bei Steam nach »GameStar«. **SST**

Metal Gear Solid 5 Ground Zeroes

Entwickler: Kojima Productions Publisher: Konami Termin: 18.12.2014

Nachdem die Metal Gear Solid-Reihe dem PC jahrelang fern blieb, erscheint das Open-World-Schleichspiel Metal Gear Solid 5 über Steam. Das Hauptspiel mit dem Untertitel The Phantom Pain kommt jedoch erst 2015, einige Zeit nach dem Release der Konsolenfassungen. Dafür gibt es nun einen konkreten Termin für Ground Zeroes, die Prolog-Episode, in der die Story-Weichen für The Phantom Pain gestellt und die grundlegenden Spielmechaniken etabliert werden. Ab dem 18. Dezember können sich auch PC-Besitzer daran versuchen, zwei Gefangene aus einer russischen Armeebasis im Afghanistan der 80er-Jahre zu retten. Auf den Konsolen konnten wir das bereits spielen und hatten trotz der kurzen Spielzeit von etwa 90 Minuten sehr viel Spaß mit Ground Zeroes: weil die spielerischen Freiheiten enorm sind, weil die Inszenierung stimmt und weil es vor Bonuszielen und »Easter-eggs« nur so wimmelt. Zwei Fragen zur PC-Fassung bleiben bislang aber offen. Welche technischen Anpassungen und Besonderheiten gibt es bei der PC-Umsetzung? Und wie viel wird sie kosten? Denn als Ground Zeroes im März für die neuen Spielkonsolen erschien, waren die dafür aufgerufenen 30 Euro äußerst dreist. Hoffen wir, dass uns dieser Mondpreis erspart bleibt. **SST**



In der Prolog-Episode ist das spielerische Grundgerüst von The Phantom Pain enthalten, allerdings in stark konzentrierter Form.