

Darauf freuen wir uns

Die wichtigsten Spiele 2015

Von Maurice Weber und Petra Schmitz

Assassin's Creed Victory



Entwickler: **Ubisoft Montreal** Publisher: **Ubisoft**
Termin: **4. Quartal 2015**

Assassin's Creed hat einen guten Ruf zurückzugewinnen, nach den Bugs und nervigen Mikro-Transaktionen von Unity stand die Serie noch nie schlechter da. Schon im Herbst 2015 soll das der nächste Teil wieder richten. Wir finden: Eine Kreativpause könnte der Serie durchaus guttun, aber das London des 19. Jahrhunderts finden wir gar zu spannend. Erste Bilder zeigen den neuen Assassinen beim Greifhakenschwung durch die Stadt und bei Duellen auf fahrenden Kutschen. Und wer weiß, welchen schillernden Gestalten wir in London so über den Weg laufen? Ihrer Majestät Königin Victoria vielleicht. Oder Jack the Ripper? Sherlock Holmes gar?

PREVIEW

Starcraft 2: Legacy of the Void

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision-Blizzard** Termin: **2015**

Dass die letzte Episode von Starcraft 2 schon 2015 erscheint, hat Blizzard noch nicht offiziell bestätigt. Aber wir halten es für wahrscheinlich. Legacy of the Void schließt die Geschichte ab, der gefallene Xel'Naga Amon tritt nach haufenweise kryptischen Hinweisen endlich aus dem Schatten und stürzt die Galaxie ins Chaos. Wir stellen uns der Apokalypse als Protoss-Oberhaupt Artanis. Werkzeug unseres Widerstands: das Schlachtschiff »Speer von



Adun«, das auf Knopfdruck Laserstrahlen auf unsere Feinde regnen lässt oder für sie die Zeit anhält. Im Laufe unseres Feldzugs sammeln wir die Stämme der Protoss unter einem Banner und schalten damit neue Einheiten frei.



Entwickler: **Rocksteady** Publisher: **Warner** Termin: **2.6.2015**

Statt durch Arkham City flattert Batman im Finale der Reihe durch die fünfmal so große Metropole Gotham. Um zügig zu den Verbrechen zu kommen, funken wir nun das Batmobil herbei und brechen damit auch durch Hindernisse. Davon gibt's einige, diesmal hat sich ein ganzes Superschurken-Konglomerat gegen den dunklen Ritter verschworen. Zu allem Überfluss hetzt uns auch noch der mysteriöse Arkham Knight Panzer und Drohnen auf den Hals. Aber da halten wir mit, schrauben Miniguns und Granatwerfer ans Batmobil und feuern die per Fernzünder sogar mitten in der Schlagkombo, wenn die Karre in der Nähe parkt. Aber ist so ein ballerfreudiger Superheld wirklich noch Batman?

Evolve

Entwickler: **Turtle Rock** Publisher: **2K Games** Termin: **10.2.2015**

Vier Spieler machen gemeinsam Jagd auf ein Monster, der Monster-Spieler ist auf sich gestellt. Zu Beginn muss er sich noch in den Schatten halten und Wildtiere erlegen, um sich weiterzuentwickeln. Später kann die Bestie es dann mit den Jägern aufnehmen. Neben den Jagdrunden stürzen wir uns auch in die Mini-Kampagne »Evacuation«, deren fünf Missionen bestimmte Ziele haben. So muss das Monster etwa in der ersten Mission seine Nester beschützen, in der zweiten retten die Jäger verstreute Überlebende. Jede gewonnene Mission verschafft uns Vorteile für die nächste, zum Beispiel brütet das Monster einen KI-Begleiter aus.



The Witcher 3: Wild Hunt

Entwickler: **CD Projekt RED** Publisher: **Namco Bandai** Termin: **19.5.2015**

Die riesige und glaubwürdige Welt, die spannend inszenierten Dialoge voller Entscheidungen, die Kämpfe gegen groteske Monster – das alles verspricht ein erstklassiges Rollenspiel. Und das braucht seine Zeit, wie's aussieht. Das Spiel wurde schon mehrmals verschoben, um Bugs zu fixen und Framerate-Probleme zu beheben. Sämtliche Inhalte sind laut den Entwicklern aber schon fertig. Dazu gehören auch weitere Spielfiguren neben Hexer Geralt, bestätigt wurde bislang die Nachwuchs-Hexerin Ciri – eine Schlüsselfigur aus den Büchern, zu der wir an dieser Stelle nicht mehr verraten wollen.

Battlefield: Hardline

Entwickler: **Visceral Games**
Publisher: **Electronic Arts** Termin: **19.3.2015**

Bei Spielgefühl, Klassen und Waffen fährt Hardline wenig Revolutionäres auf und schraubt vor allem an Bekanntem, größtenteils aber mit kleineren Teams und Karten als gewohnt. Nur im Modus »Hotwire« liefern wir uns Verfolgungsjagden und kämpfen um gestohlene Autos. Schön: Die Kampagne um Cop Nick Mendoza bietet ungewöhnlich viel Handlungsfreiheit, sogar schleichen können wir. Außerdem soll's nach dem Singleplayer-Totalausfall von Battlefield 4 diesmal eine packende Story geben. Mitte März wissen wir, ob's stimmt.



Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain

Entwickler: **Kojima Productions**
Publisher: **Konami** Termin: **2015**

Der Prolog Ground Zeroes (Seite 82) macht Lust auf mehr. Gut, dass die offene Welt vom Hauptspiel The Phantom Pain satte 200-mal größer sein soll. Als Big Boss müssen wir einen alten Kriegsgefährten aus der Hand russischer Besatzer in Afghanistan befreien. Dazu ziehen wir eine Militärbasis hoch. Von dort bestellen wir Helikopter oder fordern sogar Artillerieschläge an. Damit stehen uns zig Wege offen, feindliche Stützpunkte zu infiltrieren. Vorher die Routen der Wachen ausspionieren? KI-Kameraden wie die Scharfschützen Quiet mitnehmen? Die Zeichen stehen gut, dass der Sprung von Metal Gear Solid in eine offene Welt gelingt.





Mad Max

Entwickler: **Avalanche** Publisher: **Warner** Termin: **2015**

Neuer Film und neues Spiel: Nach 30 Jahren tritt Straßenkämpfer Mad Max wieder aufs Gaspedal. Aber steuern wir da auf einen Hit zu, oder landet das Spiel im Lizenzgurken-Graben? Gutes Zeichen: Es soll immerhin keine direkte Filmumsetzung werden, sondern sein eigenes Ding drehen. Im Feuerstuhl »Magnum Opus« brettern wir durch die Postapokalypse. Die offene Welt dürfen wir nicht nur frei befahren, Max prügelt sich auch zu Fuß durch haufenweise Endzeit-Gesindel. Klingt soweit alles nett, spielte sich aber bislang doch überraschend eintönig und einfallslos. Und auch die postapokalyptische Welt zeigte ihr Potenzial bislang vor allem in Trailern und auf Konzeptzeichnungen, nicht in echten Spielszenen. Enttäusch uns nicht, Max!

Battleborn

Entwickler: **Gearbox** Publisher: **2K Games** Termin: **2015**



Ballereien mit ein paar Zutaten von Dota und League of Legends: Im Incurion-Modus schießen sich zwei Fünfer-Teams auf verschiedenen Pfaden durch Horden von KI-Kanonenfutter und stürmen die gegnerische Basis. Dabei stehen jede Menge abwechslungsreiche Helden zur Wahl, vom klassischen Space Marine über Elfen-Bogenschützen bis hin zu grotesken Pilzwesen. Im Lauf der Partie leveln wir auf und schalten neue Fähigkeiten frei. Aber Battleborn ist deutlich mehr als ein Dota-Shooter, wir sollen nämlich auch in der Koop-Kampagne gemeinsam Storymissionen bestreiten können.



Hearts of Iron 4

Entwickler: **Paradox** Publisher: **Paradox** Termin: **1. Quartal 2015**

Hearts of Iron 4 will sich am zweiten Serienteil orientieren und diesen noch an Komplexität übertrumpfen. Dazu wird die Globalstrategie um neue Möglichkeiten erweitert, zum Beispiel die strategische Kriegsführung. Wir müssen uns nicht mehr damit begnügen, nur benachbarte Provinzen anzugreifen, sondern können mit überlegener See- oder Luftmacht auch Attacken ins feindliche Hinterland einleiten. Auch die Technologiebäume wollen die Entwickler ausbauen und sie deutlich umfangreicher gestalten. Im Diplomatiepart soll es weniger politische Anführer geben, die aber eine größere Rolle spielen. Dafür fallen unbeliebte Neuerungen wie das Wettersystem aus Hearts of Iron 3 weg.

Kingdom Come: Deliverance

Entwickler: **Warhorse Studios** Publisher: – Termin: **2015**

Keine Drachen oder Schatzkisten an jeder Ecke wie in anderen Rollenspielen, dafür Figuren mit authentischem mittelalterlichen Tagesablauf und aus der Realität gegriffene Landschaften. Als Sohn eines Schmiedes werden wir in den Kampf um die Krone des Heiligen Römischen Reiches gezogen. Im Laufe der Geschichte sollen wir anspruchsvolle First-Person-Kämpfe ausfechten, in Feldschlachten und Belagerungen ziehen und unseren Charakter völlig frei entwickeln. Damit haben sich die Entwickler viel vorgenommen, nur ob sie so ein Spiel auch stemmen können, muss sich noch zeigen.





Just Cause 3

Entwickler: **Avalanche** Publisher: **Square Enix** Termin: **2015**

In bester Serientradition jagen wir schwer befestigte Festungen in die Luft und brennen ein irrwitziges Chaos in einer offenen Welt ab. Die soll zwar nicht viel größer ausfallen als im Vorgänger, dafür geht's diesmal höher hinaus. Mit dem neuen Wingsuit brausen wir lässig durch die Luft, egal ob wir von einem Gebäude springen oder uns per Enterhaken an ein Auto oder Flugzeug hängen. Haben wir genug vom Höhenrausch, steigen wir auch tiefer in die Insel hinab und erkunden Höhlen. Mit viel Sprengstoff im Gepäck, versteht sich.



Act of Aggression

Entwickler: **Eugen Systems** Publisher: **Focus** Termin: **2015**

Act of Aggression wird der geistige Nachfolger zu Act of War, will aber deutlich anspruchsvoller sein und das komplette klassische Paket bieten: Basisbau, Abbau von vier verschiedenen Ressourcen, 75 Einheitentypen, 100 Upgrades und obendrauf Superwaffen wie Atombomben. In der Schlacht nimmt Infanterie Deckung in zerstörbaren Gebäuden oder auch mal hinter dicken Panzern, dank realistischer Sichtlinien holzen feindliche Gewehrscützen nicht einfach durch die Boliden hindurch. Die Schlachten tragen wir im Mehrspielermodus mit angeblich bis zu 40 Spielern oder in zwei Story-Kampagnen aus, eine für jede Kriegspartei.



World of Warships

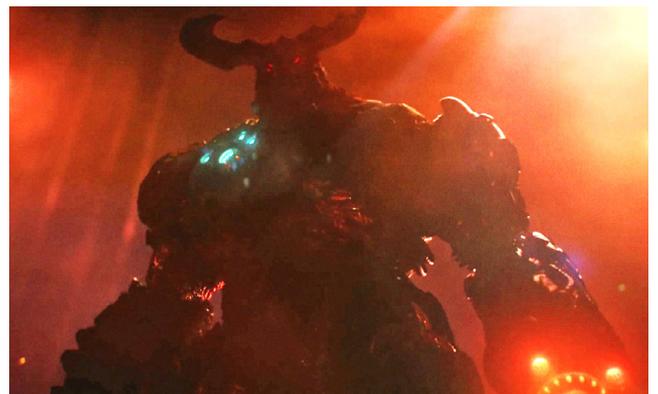
Entwickler: **Wargaming** Publisher: **Wargaming** Termin: **2015**

Boden und Luft haben sie bereits erobert, als Nächstes stechen die Entwickler von World of Tanks mit Schlachtschiffen in See. Wie gehabt züchten wir uns einen eigenen Fuhrpark aus Kriegsgeschütz und ziehen damit in Multiplayerschlachten. Eine Simulation wird World of Warships nicht: Die dicken Schlachtpötte pflügen derart flink durch die Wellen, dass auf kleineren Karten jede strategische Positionierung ins Wasser fällt. Wichtig ist nur, in Schlangenlinien zu fahren, damit uns niemand erwischt. Auf den größeren Karten könnten die Schlachten anspruchsvoller werden, nur gab es die bislang nicht zu spielen.

Doom

Entwickler: **id Software** Publisher: **Bethesda** Termin: **2015**

Erneut ballern wir uns als Marine durch Horden von Dämonen auf dem Mars, in den rasanten Schlachten müssen wir allzeit in Bewegung bleiben und die traditionelle Kunst des Strafings meistern. Neu im Repertoire sind Doppelsprünge und Jetpacks, die uns noch mehr Raum zum Ausweichen geben. Außerdem bietet das Spiel stark ausgebaute Nahkampfmechaniken, zum Beispiel verpassen wir Feinden den Gnadenstoß, indem wir ihnen das Herz aus dem Leib rupfen oder den Kiefer ausreißen. Ob das so in Deutschland zu sehen sein wird, ist allerdings noch fragwürdig.



Might & Magic: Heroes 7

Entwickler: **Limbic** Publisher: **Ubisoft** Termin: **2015**

Teil 7 vom deutschen Studio Limbic könnte seit langem einer der besten werden, vor allem, weil er sich Heroes 3 zum Vorbild nimmt. So ist diesmal wieder der Stadtbildschirm mit allen Gebäuden von Anfang an dabei. Kriegsmaschinen und sieben statt nur vier Ressourcen feiern ebenfalls ihr Comeback. Die Karten sollen wieder Entdecker belohnen und jede Menge Objekte bieten, mit denen unser Held interagieren kann. In den komplexen Rundenschlachten wirken die Helden mit Angriffen und Zaubern ebenfalls mit, außerdem sollen mehr Hindernisse auf dem Feld zusätzlichen Anspruch bringen.



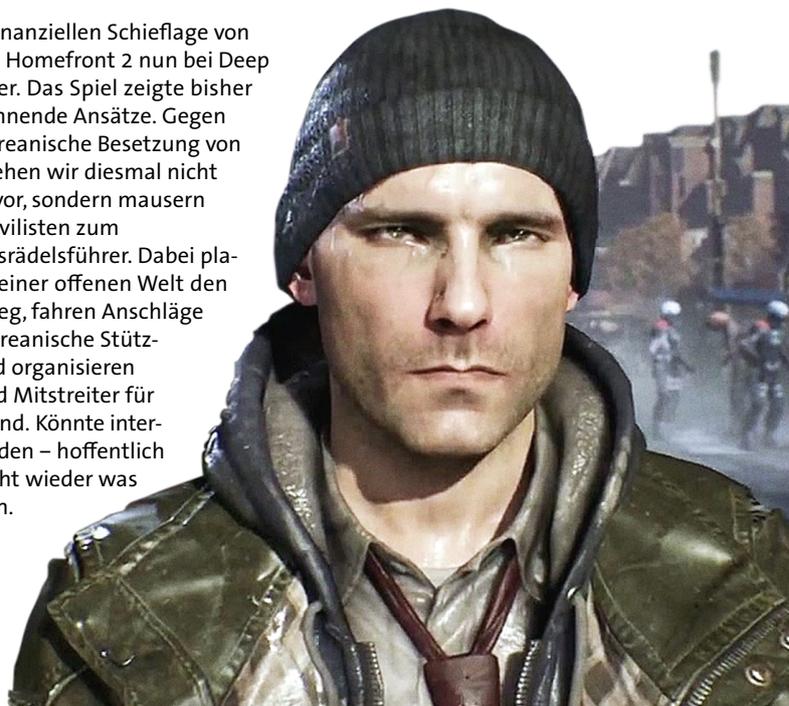
Entwickler: **Dice** Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **4. Quartal 2015**

Star Wars kehrt mit großer Fanfare zurück auf die Leinwand, aber auf dem PC bleibt's überraschend still im Krieg der Sterne. Gerade mal ein Spiel soll bislang gemeinsam mit dem Film erscheinen. Das könnte dafür ein richtiger Kracher werden. Ein neues Battlefront von den Machern von Battlefield, was für eine Traumkombination! Auf dem Papier zumindest, zu sehen gab's vom Spiel bislang nichts. Wir sind vor allem auf das Szenario gespannt: Mit dem Schneeplaneten Hoth zeigten erste Trailer bereits das berühmteste Schlachtfeld der alten Trilogie, aber ziehen wir auch in die Klonkriege?

Homefront: The Revolution

Entwickler: **Deep Silver Dambuster** Publisher: **Deep Silver** Termin: **2015**

Nach der finanziellen Schieflage von Crytek lebt Homefront 2 nun bei Deep Silver weiter. Das Spiel zeigte bisher einige spannende Ansätze. Gegen die nordkoreanische Besetzung von Amerika gehen wir diesmal nicht als Soldat vor, sondern mausern uns vom Zivilisten zum Revolutionsrädelsführer. Dabei planen wir in einer offenen Welt den Guerillakrieg, fahren Anschläge auf nordkoreanische Stützpunkte und organisieren Waffen und Mitstreiter für den Aufwand. Könnte interessant werden – hoffentlich kommt nicht wieder was dazwischen.



No Man's Sky

Entwickler: **Hello Games** Publisher: **-** Termin: **2015**

Fünf Milliarden Jahre soll es dauern, um alle Planeten im Universum von No Man's Sky zu sehen. Und jeder einzelne Planet, jede einzelne Lebensform wird prozedural vom Computer generiert, sodass es immer etwas Neues zu finden gibt. Es ist ein Spiel, das unseren Entdeckerdrang beflügeln will, ohne konkrete Ziele. Wenn wir Ressourcen abbauen und verscherbeln, dann in erster Linie, um ein besseres Schiff und mehr Treibstoff zu kaufen. In der Mitte des Universums wird ein größeres Geheimnis warten, aber das zu erreichen, soll selbst bei zielstrebigem Flug 100 Stunden dauern.



Pillars of Eternity

Entwickler: **Obsidian** Publisher: – Termin: **26.3.2015**

In der Beta des Oldschool-Rollenspiels fühlten wir uns sofort, als würden wir ein neues Baldur's Gate entdecken. Vom Gemälde-Grafikstil bis zur herrlich umfangreichen Charaktergestaltung wirkte alles wunderbar vertraut. Aber längst nicht alles lief schon rund, vor allem die Kämpfe glitten von sorgsamer Taktik viel zu schnell in hektisches Chaos ab. Das sahen auch die Entwickler ein und verschoben das Spiel auf 2015, um mehr Zeit für den Feinschliff zu haben. Wir finden: richtige Entscheidung.



GTA 5

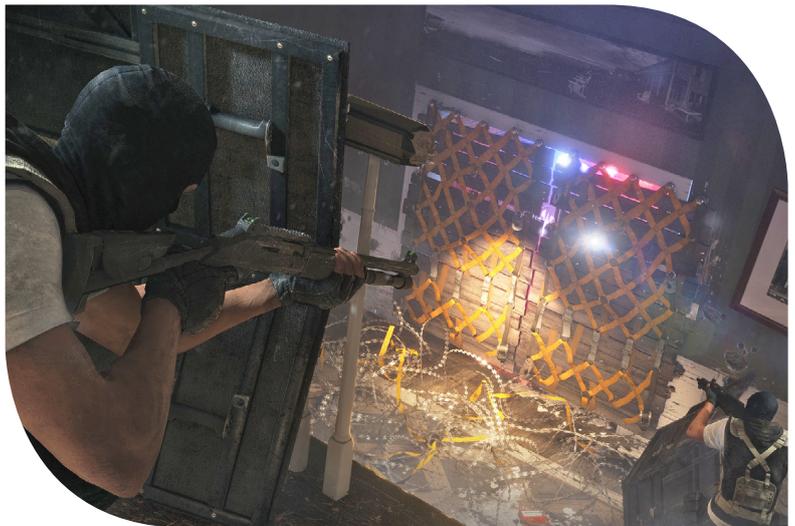
Entwickler: **Rockstar** Publisher: **2K Games** Termin: **24.3.2015**

Der Vollständigkeit halber muss natürlich auch GTA 5 hier auftauchen, aber nur in klein. In groß finden Sie alles über das Spiel in unserer Titelstory.

Rainbow Six: Siege

Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Publisher: **Ubisoft** Termin: **2015**

Rainbow Six kehrt zurück zu seinen Taktikwurzeln, diesmal aber an erster Stelle im Mehrspielermodus. Fünf Polizisten müssen ein von fünf Terroristen besetztes Gebäude stürmen, um Geiseln zu befreien. Zu Spielbeginn verschanzen sich die Geiseln, die Gesetzeshüter spionieren sie mit Drohnen aus. Dann wählen sie einen von drei Einstiegspunkten – das erinnert an die gute alte Planungsphase, wenn's auch nicht annähernd so komplex abläuft. Dafür haben wir beim Sturm dann umso mehr Möglichkeiten, etwa lassen sich Wände und Böden sprengen. Blindes Ballern bringt uns nicht voran, wir müssen Sprengstoff oder Schutzschilde klug einsetzen – wie es sich für Rainbow Six gehört.



PREVIEW



Project CARS

Entwickler: **Slightly Mad** Publisher: **Namco Bandai**
Termin: **20.3.2015**

Project CARS will wirklich alles auf den Bildschirm bringen, was der Motorsport so zu bieten hat – von Kart-Rennen bis hin zu den 24 Stunden von Le Mans. Und das mit geradezu besessener Detailverliebtheit. Das Fahrverhalten ist die reinste Freude für Profis, lässt sich mit zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten aber auch auf Einsteiger zuschneiden. Project CARS wurde von Anfang an von der Community finanziert und mitgestaltet und will damit alles für jeden bieten. Das könnte sogar gelingen, wenn die Entwickler ihren hohen Ansprüchen auch tatsächlich gerecht werden.



Tom Clancy's The Division

Entwickler: **Massive Entertainment** Publisher: **Ubisoft** Termin: **2015**

Als Agenten obliegt es uns, nach einer verheerenden Epidemie in New York wieder für Ordnung zu sorgen. Dazu tun wir uns im MMO-Shooter mit anderen Spielern zusammen und verändern im Laufe der Quests die offene Spielwelt, indem wir etwa Gebäude von den KI-Fraktionen zurückerobern und die Stadt zunehmend absichern. Unseren Charakter bauen wir aus wie in einem Rollenspiel, zu unserem abwechslungsreichen Arsenal zählen ferngesteuerte Drohnen mit Blendblitzer und aufbaubare Wachtürme. The Division sieht grandios aus, hoffentlich bleibt das auch so. Hat hier jemand Watch Dogs gesagt?

Dead Island 2

Entwickler: **Yager** Publisher: **Deep Silver** Termin: **2. Quartal 2015**

Verrückt: Wir haben einen deutschen Entwickler, einen deutschen Publisher und die Chancen stehen nicht schlecht, dass Dead Island 2 in Deutschland nicht offiziell in den Handel kommt. Immerhin ist der Vorgänger (noch von Techland) hierzulande indiziert. Verrückt auch, dass Dead Island 2 heißt, wie es heißt, aber in Kalifornien spielt. Grundsätzlich wird Teil 2 wie der Vorgänger, nur dass wir im Koop mit gleich sieben weiteren Zombiejägern loslegen dürfen. Wenn wir denn dürfen. Siehe oben.



Mirror's Edge 2

Entwickler: **Dice**
Publisher: **Electronic Arts**
Termin: **2015**

In Mirror's Edge 2 erleben wir die Vorgeschichte zum Parkourspiel von 2009. Allerdings in einer nach Angaben von Dice offenen Spielwelt. Ob das funktioniert? Eine der großen Stärken des Vorgängers war es, auf den Routen nach dem immer schnelleren Weg zu fahnden. Das erfordert ausgeklügeltes Leveldesign, das wir uns in einer offenen Welt so nicht wirklich vorstellen können. Wir lassen uns aber gern vom Gegenteil überzeugen. Was Dice unserer Meinung übrigens problemlos weglassen könnte: die ausbremsenden Kämpfe, die man schon in ersten Spielszenen sehen konnte.

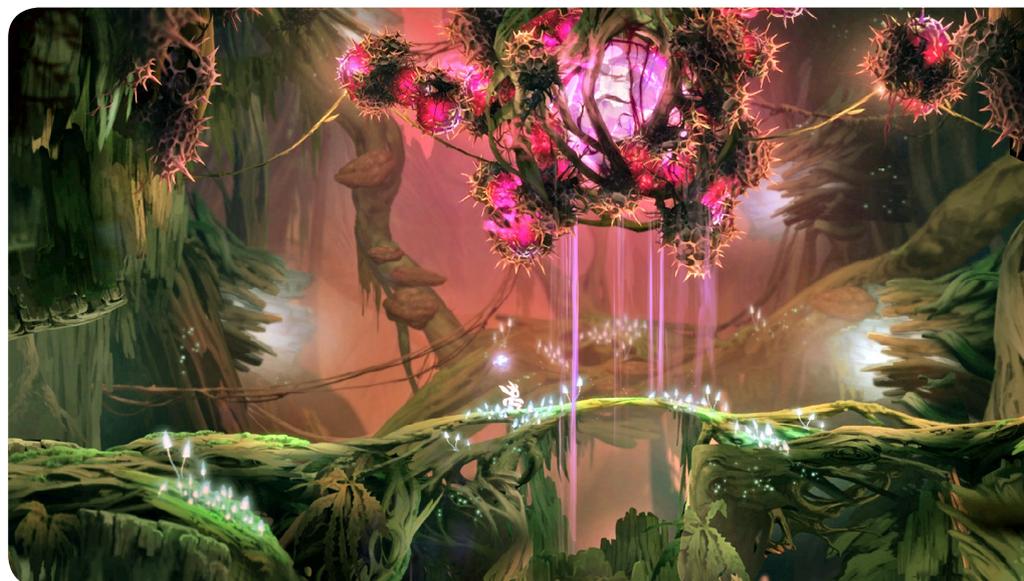


PREVIEW

Ori and the Blind Forest

Entwickler: **Moon Studios** Publisher: **Microsoft**
Termin: **1. Quartal 2015**

Als Knuddelvieh gegen eine Eule kämpfen? Oh Mann! Das kann ja nur so ein Kinderquatsch sein! Ja, Ori and the Blind Forest hat Märchenqualität, ist deswegen aber noch lange kein Kinderquatsch. Vielmehr erinnert der Titel an die Animes des berühmten Studios Ghibli und soll sich auf seine eigene Art mit dem Thema des Erwachsenwerdens auseinandersetzen. Neben einer (ganz sicher) schönen Geschichte sollen wir fordernde Hüpf- und Rätsleinlagen im bildhübschen Sidescroller erleben.





Torment: Tides of Numenera

Entwickler: **inXile** Publisher: – Termin: **2015**

Im geistigen Nachfolger zu Planescape: Torment schlüpfen wir in die Rolle des »letzten Verstoßenen«, wie Abfall weggeworfen vom »wechselhaften Gott«. Der zieht nämlich von einem Wirtskörper zum

nächsten und bleibt so unsterblich. An unsere Zeit als sein Gefäß können wir uns nicht erinnern, trotzdem machen die Feinde des Gottes Jagd auf uns. Gleichmaßen hat der Gott keinen Schimmer, dass wir

ohne ihn weiterleben – eine faszinierende Ausgangssituation, die jede Menge Fragen aufwirft. Aber im Zentrum steht auch diesmal wieder eine einzige, in diesem Fall: Was ist ein einzelnes Leben wert?



Overwatch

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision-Blizzard** Termin: **2015**

Eine neue Marke von Blizzard! Nix War- oder Starcraft oder Diablo. Dass wir das noch erleben dürfen! Overwatch ist aber auch in anderer Hinsicht ungewöhnlich für das Studio. Es handelt sich nämlich um einen Multiplayer-Shooter im bunten Comicdesign, der stark an Team Fortress 2 erinnert. Auf den Maps kloppen sich zwei Teams à sechs Spielern. Dabei verkörpert jeder Spieler einen Superhelden mit entsprechenden Kräften. Das kann Magie oder Technik sein. Spannend die Frage nach der Balance der Klassen. Spannend auch die Frage nach dem Bezahlmodell. Free2Play? Am spannendsten allerdings die Frage, warum wir das spielen sollen und nicht einfach weiterhin Team Fortress 2.

Adrlft

Entwickler: **Three One Zero** Publisher: **505 Games** Termin: **3. Quartal 2015**

Den Kinofilm Gravity gesehen? Wenn ja, dann haben Sie einen ziemlich guten Eindruck davon, was Sie in Adrlft erwartet: Nach einem Unfall treibt ein einzelner Astronaut durch die Trümmer seiner ehemaligen Raumstation. Er muss sich am Leben erhalten und nach und nach versuchen, die Station provisorisch wieder zusammenzuschrauben. Erste Szenen lassen auf ein intensives Erlebnis schließen: die totale Stille des Alls, darin wir mutterseelenallein, nur von unseren Atemgeräuschen begleitet. Hoffentlich hält sich die Spannung bis zum ebenfalls hoffentlich guten Ausgang des ungewöhnlichen Abenteuers.

