

Deus Ex: Mankind Divided

Vergebliche Entscheidungen?

Wer sich am Ende von Deus Ex: Human Revolution den Kopf über die richtige Entscheidung zermartert hat, wird im neu angekündigten vierten Serienteil Mankind Divided wohl erst mal verduzt in der Spielwelt stehen. Laut Aussage der Entwickler gibt es nämlich kein kanonisches Ende, das sie aus dem Vorgänger übernehmen, stattdessen haben sich alle drei möglichen Alternativen zum Teil bewahrt und vermischt. Zwei Jahre nach den Ereignissen von Human Revolution herrscht eine Art weltweiter Bürgerkrieg zwischen den Befürwortern und Gegnern kybernetisch aufgemotzter Körperteile. Der aus Human Revolution bekannte Held Adam Jensen schlägt sich als Interpol-Agent durch, der allerdings serientypisch nicht nur für eine Organisation arbeitet. Wie wir bei unseren Missionen vorgehen, bleibt uns überlassen, sowohl Schleichen als auch Ballern führen zum Erfolg. Im Gegensatz zur Release-Version von Human Revolution soll es diesmal sogar von Anfang an möglich sein, auch die Bosskämpfe schleichend zu meistern. Wer die Sache lieber direkt mit



Schleichen oder ballern? Wie wir vorgehen, entscheiden wir selbst.

schwerem Waffeneinsatz angeht, darf sich hingegen auf ein größeres Arsenal an Knarren und Modifikationen freuen. Auch die Augmentierungen, ob für Stealth- oder Kampfeinsätze, sollen eine gewichtigere Rolle spielen, weg vom netten Gimmick hin zum echten Lebensretter. Das soll laut den Entwicklern auch bitter nötig sein, denn nicht nur Adam hat aufgerüstet, seine Feinde haben ebenfalls dazugelernt und agieren deutlich aggressiver als im Vorgänger. Mankind Divided soll dem Spieler durch mehr Komfort ein flüssigeres Spielerlebnis bieten.

Call of Duty: Black Ops 3

Call of Duty goes Deus Ex?



Wirklich viele Infos gibt's noch nicht zu Black Ops 3, das angekündete Cyberpunk-Setting hört sich aber spannend an.

Die Gerüchte und Spekulationen über einen dritten Teil der Black-Ops-Reihe haben sich bewahrheitet: Call of Duty: Black Ops 3 befindet sich derzeit tatsächlich in der Entwicklung. Das gab der Publisher Activision vor kurzem im offiziellen Blog bekannt. Auch dieses Mal ist das Team von Treyarch zuständig, das Spiel soll natürlich noch in diesem Jahr erscheinen. Einen konkreten Termin (Wir tippen auf November!) gibt's bisher allerdings genauso wenig wie Details zum Inhalt des Shooters – die folgen erst zur offiziellen Enthüllung am 26. April. Ersten Hinweisen zufolge wird sich jedoch alles um eine neue Sorte von Black-Ops-Soldaten sowie robotische Kriegsführung drehen. Im Source Code der offiziellen Webseite ist zudem die Information zu finden, dass es neben der Singleplayerkampagne und dem Multiplayerpart auch wieder eine Art Zombie-Modus geben wird. Außerdem deutet vieles darauf hin, dass die Schießereien in einem Cyberpunk-Setting angesiedelt sind.

Squad

Taktische Massenschlachten

Die Macher der populären Battlefield-2-Modifikation Project Reality haben sich dazu entschieden, ein eigenes Spiel auf den Markt zu bringen. Unter dem Titel Squad entsteht bei den einsichtigen Hobby-Entwicklern derzeit ein Multiplayer-Shooter, der auf Schlachten mit bis zu 100 Teilnehmern ausgelegt ist. Im Fokus soll dabei die realistische Simulationen militärischer Schusswechsel stehen – Einzelheiten wie die ballistisch korrekte Darstellung von Projektilen und deren Schaden mit eingeschlossen. Squad wird auf Basis der Unreal Engine 4 entwickelt, es soll Anfang 2016 auf den Markt kommen und unter anderem riesige, authentisch gestaltete Karten bieten. Zudem ist die Rede von einer Basisbau-Komponente. Die Schlüssel zum Erfolg sollen unabhängig vom Spielmodus jedoch Teamwork, Koordination und taktisches Vorgehen sein. Eine Crowdfunding-Kampagne soll in den kommenden Monaten starten.



In den Schlachten von Squad ist kein Platz für Einzelkämpfer.

Wiederbelebung?

Attila hat gerade erst das Zeitliche gesegnet (oder die Welt erobert), da marschieren am Horizont schon die Horden des Chaos und die Landsknechte des Imperiums auf: Der nächste Teil der Total-War-Serie verabschiedet sich vom Echtwelt-Realismus und versetzt die Spieler ins düstere Warhammer-Universum. Besonders spannend ist dabei die Verknüpfung der reichen Hintergrundgeschichte von Warhammer mit dem freien Kampfnengefühl der Total-War-Spiele, das der Entwickler Creative Assembly auf keinen Fall aufgeben will. Stattdessen werden wie in der Vorlage von Games Workshop starke Charaktere in den Vordergrund treten – vom greifenreitenden Imperator bis zum Priesterfürsten bietet Warhammer jede Menge Stoff für individuelle Geschichten.



Unsere Fragen an Creative Assembly:



Mike Simpson, Creative Direktor bei Creative Assembly hat sich unseren Fragen gestellt.

Welche Möglichkeiten bietet das Warhammer-Setting für die Total-War-Serie?

Hinter Warhammer steckt nicht nur jahrzehntelange Hingabe, es ist auch das einzige Fantasy-Universum, das komplett um seine Schlachten herum entwickelt wurde. Alle Einzelheiten, Rassen, Charaktere, Truppen und Magie sind auf den Kampf und das Schlachtfeld ausgelegt. Das macht das Setting für uns so interessant, und Warhammer-Fans können sich auf unser Markenzeichen, die gewaltigen Schlachten, freuen.

Fan-Mods haben die Fantasy-Welten schon lange für sich entdeckt. Haben solche Projekte euch in eurer Entscheidung für Warhammer beeinflusst?

Mods spiegeln oft Dinge wider, die wir gern umsetzen würden, es aber aus Zeit- oder Ressourcengründen

nicht können. Viele von ihnen sprechen nämlich nur eine bestimmte Zielgruppe an – wir haben für Total War lange über die bekanntesten Szenarien nachgedacht, sogar über passende SciFi-Optionen. Ich würde aber nicht sagen, dass uns Mods direkt beeinflussen. Wir, die Modder und die Spieler sind vielmehr Teil derselben Total-War-Kultur und denken oft sehr ähnlich.

Wie sieht's mit Zukunftsplänen aus? Dürfen wir am Ende sogar auf ein Warhammer-40.000-Total-War spekulieren?

Wir haben eine Liste mit geographischen und historischen Daten, die wir als Grundlage für unsere Spiele nutzen. Diese Liste wird immer mal wieder erweitert und vielleicht ist es auch an der Zeit, eine für fiktive Total-War-Szenarien anzulegen.

GameStar-Sonderheft Open World: GTA 5

Schlauhe Levels, starre Missionsabläufe und eine platte Spielwelt wie die Fototapete in Omas Wohnzimmer. Zu viele Spiele engen uns ein, ganz anders die Gattung »Open World«. Hier gehen wir auf Entdeckungsreise, probieren aberwitzige Dinge aus und bestimmen selber, was wir als Nächstes anstellen. Da

dieses Genre das faszinierendste und vielfältigste überhaupt ist, widmen wir ihm ein eigenes Sonderheft und stellen das derzeit prominenteste Open-World-Spiel in den Mittelpunkt: die PC-Version von Grand Theft Auto 5!



Die beiden angekündigten DLCs erscheinen zwar erst ab Herbst 2015, sollen aber genau wie das Hauptspiel viel spielerische Freiheit bieten.

The Witcher 3

Zusätzliche Story-DLCs

Noch bevor The Witcher 3: Wild Hunt am 19. Mai erscheint, hat das Entwicklerstudio CD Projekt RED zwei Inhaltserweiterungen für das Riesenrollenspiel angekündigt. Demnach ist bereits für Oktober 2015 die Veröffentlichung des DLCs »Hearts of Stone« geplant. Dessen neue Inhalte belaufen sich auf eine Spielzeit von zehn Stunden und lassen Geralt ein neues Abenteuer in der Wildnis des Niemandslands sowie in den Winkeln und Gassen der Stadt Oxenfurt erleben. Das im ersten Quartal 2016 erscheinende »Blood and Wine« soll dann sogar eine Spielzeit von 20 Stunden bieten und den Spielern erstmals einen virtuellen Ausflug in das für seinen Wein berühmte Herzogtum Toussaint erlauben. Dessen Gebiet ist vom Krieg unversehrt und gilt als Land des sorgenfreien Genusses – hinter der Fassade lauert jedoch ein blutiges Geheimnis. Dem Entwicklerteam zufolge haben die Arbeiten an den neuen Inhalten erst nach der Fertigstellung des Hauptspiels begonnen.