

Overload

Descent-Nachfolger

Erinnert sich noch wer an Parallax Software? Mike Kulas und Matt Toschlog haben einst das Entwicklerstudio gegründet und später die in den 90er-Jahren recht populäre Actionspiel-Reihe Descent ins Leben gerufen. Ganz nebenbei verhalfen sie damit auch noch dem Genre der 6DoF-Shooter zu ungeahnter Popularität. »6DoF« steht dabei für »Six Degrees of Freedom«, also freie Bewegung in alle Richtungen. Nun kehren die Veteranen zurück: mit einer Kickstarter-Kampagne zum geistigen Descent-Nachfolger Overload. Der Finanzierungsversuch ist am 10. Februar 2016 an den Start gegangen. Angepeilt werden 300.000 US-Dollar. Einen ersten Trailer mit Gameplay-Szenen gibt es bereits. Das fertige Spiel soll eine Einzelspieler-Kampagne mit insgesamt 15 Levels, Dutzenden Robotergegner-Arten und drei massiven Endgegnern zu bieten haben. Außerdem wird es mehrere Schwierigkeitsoptionen, frei konfigurierbare Eingabegeräte und Support für Joysticks und Gamepads geben. Overload soll für den PC, die Xbox One und die PlayStation 4 erscheinen.



Overload soll ein geistiger Nachfolger der in den 90ern beliebten Schweb-Shooter wie Descent oder Forsaken werden.

Lego Star Wars: Erwachen der Macht

Der rote Arm von C-3PO



Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht benutzt (endlich) eine neue Grafik-Engine für den optimalen Lego-Look.

Dass mit Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht ein weiteres Spiel aus der langsam etwas ausgelutschten Lego-Lizenzreihe erscheint, ist keine Überraschung. Spannend ist dagegen, was Chef Designer Mike Taylor jetzt in einem Interview mit dem US-Magazin Game Informer erzählt: »Einige Levels spielen vor den Ereignissen des Films. Das erlaubt uns, Teile der Hintergrundgeschichten der Charaktere zu erzählen. Das ist ein absoluter Traum für jeden Fan. Wir sind gerade dabei, einige signifikante Ereignisse, die vor dem Film stattfinden, zu ergründen. Diese werden den Leuten mehr Informationen darüber geben, wie oder warum manche Dinge so sind, wie sie im Film sind, und warum einige Charaktere dort gelandet sind, wo sie im Film auftauchen.« Im Detail: In insgesamt sechs Missionen soll erzählt werden, wo zum Beispiel C-3PO seinen roten Arm her hat – das konnte man bisher nur in Comics nachlesen. Das Spiel erscheint am 28. Juni 2016 für so ziemlich alle Systeme unter der Sonne.

Titanfall 2

Mech-Landung: Winter 2016 / 2017

Hell, aber kurz brannte im Frühjahr 2014 die Begeisterung für Titanfall. Schon länger ist bekannt, dass es einen Nachfolger des Shooters geben wird, nun wissen wir auch, wann: Titanfall 2 wird im Winter 2016/2017 erscheinen. Das hat jetzt zumindest der Spielzeughersteller McFarlane Toys behauptet. McFarlane Toys ist für die offiziellen Actionfiguren zum Spiel verantwortlich und hat diese gerade im Rahmen einer Pressemeldung angekündigt. Demnach sollen sowohl die Figuren als auch das Spiel zu einem nicht näher genannten Termin im Winter 2016 auf den Markt kommen. Das passt zumindest zu dem zeitlichen Rahmen, den der Publisher Electronic Arts im vergangenen Monat in einem aktuellen Finanzbericht erwähnt hat. Demnach soll Titanfall 2 noch im Verlauf dieses Geschäftsjahres erscheinen, das am 31. März 2017 endet. Bestätigen wollte EA den Termin bislang noch nicht – aber auch nicht dementieren.



Titanfall 2 soll im Winter 2016/2017 erscheinen und auf die bewährte Mischung aus Mech-Kämpfen und »normalen« Feuergefechten setzen.

Zahlen mit Bitcoins

Valve plant offenbar, demnächst auch die virtuelle Bitcoin-Währung als Zahlungsmittel auf seiner digitalen Vertriebs- und Spieleplattform Steam zuzulassen. Das geht aus einigen neuen Einträgen auf den Lokalisierungsservern des Portals zurück, auf die ein Nutzer des Social-News-Aggregators Reddit gestoßen ist. Valve wird die Verwaltung und Abwicklung der neuen Zahlungsoption aber voraussichtlich nicht selbst übernehmen. Die gefundenen Einträge deuten vielmehr auf die Implementation der kommerziellen BitPay-Schnittstelle hin. Die ermöglicht eine Bitcoin-Bezahlung über den gleichnamigen Zahlungsdienstleister. Wann Valve Bitcoin-Transaktionen auf Steam erlauben wird, ist bisher nicht bekannt. Offiziell bestätigt oder gar angekündigt hat der Steam-Betreiber diese Neuerung ohnehin noch nicht. Bisher können Nutzer unter anderem mit PayPal und Kreditkarte bezahlen. Übrigens: Microsoft akzeptiert Bitcoins



Wer mag, kann seine Kohle bei zukünftigen Steam-Sales (im Bild der Sale zum chinesischen Neujahr) auch in Bitcoins rausblasen.

bereits seit 2014 als Währung für Einkäufe bei Xbox Live und im hauseigenen App-Store. Der Konzern setzt dabei ebenfalls auf den externen Zahlungsdienstleister BitPay.

Assassin's Creed

Details zum Film



In »Assassin's Creed« spielt Michael Fassbender den spanischen Assassinen Aguilar.

Die Spieleverfilmung »Assassin's Creed« nach der Spielereihe von Ubisoft kommt Ende des Jahres in die Kinos. In einem Interview sprach Hauptdarsteller Michael Fassbender über die Dreharbeiten und die aufwendigen Stuntszenen. Dabei zieht er einen Vergleich mit dem Science-Fiction-Klassiker »Matrix« von den Wachowski-Geschwistern: »Ich habe immer an Matrix gedacht, als wir das Ganze angingen. Diese Vorstellung von der Erinnerung per DNA hebt Assassin's Creed vom üblichen Fantasy-Genre ab.« Regisseur Justin Kurzel, der mit Fassbender zuvor die Shakespeare-Verfilmung »Macbeth« in die Kinos brachte, legt bei der Spieleverfilmung großen Wert auf authentische Action-Szenen. »Wirklich cool ist, dass wir unsere Action-Szenen mit echten Stunts vor Ort gemacht haben. Es gibt nur wenige Green-Screen-Aufnahmen, was für solche Filme eigentlich ungewöhnlich ist«, bestätigt Fassbender. »Wir haben Stuntmen, die in Valletta von Dach zu Dach sprangen. Wir haben Damian Walters, der aus knapp 40 Meter Höhe einen Leap of Faith hinlegte – ohne Seil und Matte, was ziemlich spektakulär aussieht.« Dennoch soll der Film »Assassin's Creed« laut Fassbender nicht zu brutal werden. »Wir versuchen, das Ganze nicht zu gewalttätig werden zu lassen, auch wenn ein gewisses Element davon enthalten ist.« Im Unterschied zur erfolgreichen Videospielreihe erzählt der Film »Assassin's Creed« eine andere fiktive Geschichte. Der in Heidelberg geborene Michael Fassbender stellt den Charakter Callum Lynch da, der von einer Organisation entführt wird, der ihn mittels eines Computers die genetischen Erinnerungen seiner Vorfahren durchleben lässt. So findet sich Callum in Spanien im 15. Jahrhundert wieder und erlebt die Abenteuer seines Vorfahren Aguilar, der einen mysteriösen Geheimbund entdeckte: die Assassinen. »Assassin's Creed« kommt am 29. Dezember 2016 in die deutschen Kinos.

XCOM 2

Endgültige Wertung

Aus der letzten GameStar-Ausgabe 02/2016 sind wir noch die Wertung zu unserem Vorabtest von XCOM 2 schuldig. Hier also der komplette Wertungskasten zum hervorragenden, aber kniffligen Alien-Strategiespiel.

XCOM 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4700 / Phenom 9950
Geforce GTX 460 / Radeon 5770
4 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

3 GHz Quad Core
Geforce GTX 770 / Radeon 7970
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑ dynamische Animationen ☑ abwechslungsreiche und stimmungsvolle Gebiete ☑ enorm viele optische Designmöglichkeiten für Soldaten ☑ treibender Soundtrack ☑ gelegentliche Kamerafehler

SPIELEDISIGN



☑ intuitive, aber anspruchsvolle Taktikschlachten ☑ ständig knifflige Entscheidungen ☑ vielfältige Feinde ☑ Forschung und Basisbau motivieren ☑ unnötig fummelige Steuerung

BALANCE



☑ gut ausbalancierte Klassen und Items ☑ hoher taktischer Anspruch ☑ unterschiedliche Vorgehensweisen ☑ inkonsistenter Schwierigkeitsgrad ☑ stellenweise unfair

ATMOSPHÄRE / STORY



☑ cooles Dystopie-Szenario ☑ gelungene Zwischensequenzen ☑ angehaltener Atem bei jedem Schuss ☑ niederschmetterndes Verlustgefühl beim Soldatentod ☑ blasser Charaktere

UMFANG



☑ lange Kampagne ☑ Wiederspielwert durch freies Vorgehen ☑ zahlreiche Upgrades, Items und Fähigkeiten ☑ zufallsgenerierte Karten ☑ abwechslungsreiche Missionen

FAZIT

XCOM 2 verbessert fast alles, was schon im Vorgänger klasse war, leidet sich aber Schnitzer bei Steuerung und Schwierigkeitskurve.

