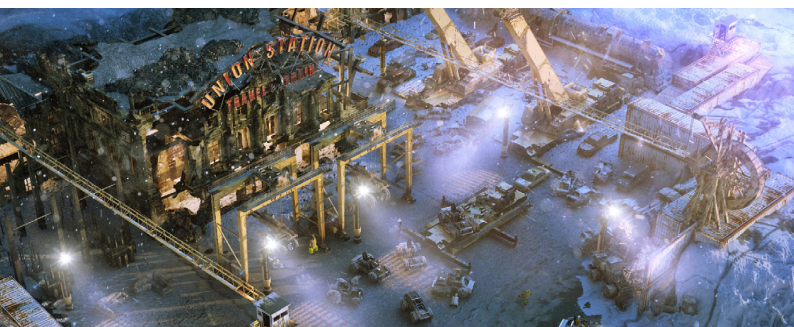


Wasteland 3

Erfolgreiche Ödnis

Brian Fargos Endzeit-Rollenspielnachsfolger Wasteland 3 kann ab sofort auf der Crowdfunding-Seite Fig.co unterstützt werden. Zu unserem Redaktionsschluss rund 48 Stunden nach dem Start der Crowdfunding-Aktion steht der Zähler bei über zwei Millionen Dollar. Demnach dürfte das Ziel von 2,75 Millionen Dollar locker erreicht werden. Im Mittelpunkt von Wasteland 3 steht eine Wüste im eingefrorenen Colorado. Das rundenbasierte Kampfsystem soll überarbeitet werden, um ein flüssigeres Kampfgeschehen zu ermöglichen. Außerdem sollen im neuen Teil auch Fahrzeuge zur Verfügung stehen, die in den Kämpfen als Deckung genutzt werden können. Das Dialogsystem wird aus dem parallel entwickelten Fantasy-Rollenspiel Torment: Tides of Numenera übernommen und mehr Möglichkeiten als in Wasteland 2 bieten. Größte Neuerung in Wasteland 3 wird die Koop-Kampagne sein, in der das Ödland gemeinsam mit einem Freund erkundet werden kann.



Während Wasteland 2 noch etwas trist wirkte, soll der dritte Teil (Bild) von einer stark überarbeiteten Engine profitieren.

Beyond Good & Evil 2

Frühes Stadium

Michel Ancel hat genug angeteasert, jetzt ist es offiziell: Beyond Good & Evil 2 befindet sich in der sogenannten Pre-Production, es wird also am grundlegenden Konzept und dem Grafikstil gearbeitet. Entwicklerstudio ist Ubisoft Montpellier, das beispielsweise für das Antikriegsspiel Valiant Hearts: The Great War verantwortlich war und derzeit bei der Produktion von Ghost Recon:



Wildlands aushilft. Die Bestätigung kam kurz, nachdem Serienerfinder Michel Ancel via Instagram ein drittes Artwork veröffentlicht hatte. Darauf ist ein aufrecht stehendes Nashorn zu sehen, das eine Art Arbeitshose trägt. Der Stil des Artworks passt sowohl zu den zuvor veröffentlichten Bildern als auch zum Art-Design von Beyond Good & Evil. Fans des Action-Adventures dürften das Nashorn Hal wiedererkennen – eines der Mammagos, die im ersten Teil eine Luftkissenboot-Werkstatt betreiben.

Noch gibt's von Nashorn Hal nur ein Artwork, richtige Screenshots aus Beyond Good & Evil 2 werden noch auf sich warten lassen.

PlayStation VR

Schlecht für PC-Spieler?

Das Paket aus einer PlayStation 4, die ohnehin schon in vielen Wohnzimmern steht, und dem am 13. Oktober erschienen PlayStation VR ist deutlich günstiger als die Kosten für Virtual Reality auf dem PC. Alleine der für ein Oculus Rift oder HTC Vive notwendige Rechner kostet mehr als das PSVR-Gesamtpaket. Aus diesem Grund sehen laut einer Meldung des englischen Branchenmagazins MCV viele Spiele-Entwickler voraus, dass die PlayStation 4 mit PlayStation VR der klare Marktführer in Sachen Virtual-Reality-Spiele werden wird. Sony habe ein »extrem komfortables Headset« geschaffen, das zu einem günstigen Preis erhältlich sein und sich deswegen auch sehr gut verkaufen wird. Laut dem CEO des VR-Spezialstudios Untold Games (Loading Human), Flavio Parenti, könnte PlayStation VR der Quasi-Standard werden. »Entwickler werden sich an den PSVR-Standards orientieren und Spiele dann an den PC anpassen, falls Sony der Marktführer wird.« Auch Producer Simon Harris von Supermassive (Until Dawn, PS4) sieht eine potenzielle Zielgruppe von mehr als



Läutet PlayStation VR eine Renaissance der enttäuschenden Konsolenports ein?

40 Millionen PlayStation-Spielern. Die Verkaufszahlen von Oculus Rift und HTC Vive liegen momentan laut Schätzungen insgesamt nur im niedrigen sechsstelligen Bereich. Für Spiele-Entwickler wäre es also nur logisch und wirtschaftlich vernünftig, sich an PlayStation VR zu orientieren. Für PC-Spieler könnte das bedeuten, dass das Zeitalter der vielen Konsolenports, die weit hinter den PC-Möglichkeiten zurückbleiben, bald wieder in der virtuellen Realität auflebt.

Die Commandos des Shogun – Rebellion in Japan

Im Juni 1615 tobt eine brutale Schlacht, mit der gewonnenen Belagerung der Burg von Osaka eint und befriedet der künftige Shogun Tokugawa Ieyasu Japan. Alles super, könnte man meinen, doch der frisch gebackene Shogun hadert mit immer wieder aufflammenden Rebellionen und Verschwörern. Also engagiert er fünf Meisterspione, -attentäter und -saboteure, die dem Widerständler Kage-sama zusetzen sollen. Man ahnt, wer jetzt ins Spiel kommt. Genau, Sie! Denn wie vor rund 18 Jahren im Taktik-Klassiker Commandos lenkt man in Shadow Tactics die fünf Charaktere möglichst unentdeckt durch feindliche Stellungen und Burgen. Dabei sind die unterschiedlichen Fähigkeiten der Truppenmitglieder genauso wichtig wie ihre Hintergrundgeschichten, Entwickler Mimimi (The Last Tinker) verspricht für jeden Helden eine dramatische Story. Spielerisch gibt's alles, was man von einem modernen Nachfahren von Commandos erwartet: Sichtkegel, Fallen (herunterstürzende Felsen etc.), Scharfschützen, heimtückische Attacken aus dem Schatten. Beim ersten Anspielen auf der Gamescom wirkte Shadow Tactics bereits sehr vielversprechend und erinnerte positiv an den Vorgänger im Geiste. Schon im Dezember soll das Spiel erscheinen.

Die gute Nachricht: In der nächsten GameStar-Ausgabe 12/2016 können Sie selbst ausprobieren, wie gut die Ninja-Commandos tatsächlich meucheln. Wir packen nämlich eine extrem umfangreiche Vorschauversion auf unsere Heft-DVD. Darin ist die komplette erste Mission mit rund eineinhalb Stunden Spielzeit enthalten. Dazu kommt der Beginn der zweiten Mission, in der zudem ein neuer Charakter eingeführt wird. Der Umfang der Probierversion geht also weit über den einer herkömmlichen Demo hinaus und entspricht ungefähr dem, was Pressevertreter und Fachbesucher auch auf der Gamescom spielen konnten.



Das kennt man aus Commandos: Ein grüner Sichtkegel zeigt uns, wo der Wächter gerade hinschaut, diesen Bereich sollte man tunlichst meiden.



Der Sniper auf dem Dach nimmt die Gegner ins Visier. Auf Wunsch kann man weit heraus zoomen und so große Bereiche der Karte auf einen Blick sehen.

VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG

Gewinnen mit Under Ground von S.L. Grey

Als ein tödliches Grippevirus in den USA grassiert, flieht eine Gruppe von Menschen in einen unterirdischen Luxusbunker. Doch schon bald befeuern Abschlachtung und Enge erste Spannungen unter den Bewohnern. Als der Erbauer des Bunkers tot aufgefunden wird, bricht Panik aus: Der Sauerstoff wird knapp, die Wasservorräte schwinden, der Kampf ums Überleben beginnt. Der packende Thriller erscheint ab dem 14. November 2016 im Heyne Verlag.

Vor allen anderen können Sie in dieser Ausgabe die ersten Seiten des Ausnahme-Thrillers »Under Ground« von S.L. Grey lesen. Zur Bucherscheinung verlosen wir gemeinsam mit dem Heyne Verlag geniale Preise im Wert von über 1.100 Euro.

- 1x** PlayStation VR Paket inkl. PlayStation VR, PS4, 1 Move-Controller, Kamera, Wert: 800 Euro
- 1x** Gutschein für »Exit Game« von Jochen Schweizer, Wert: 100 Euro
- 20x** Buch »Under Ground« aus dem Heyne Verlag, Wert: je 12,99 Euro*



Abbildung ähnlich

Um an der Verlosung teilzunehmen, gehen Sie einfach auf www.gamestar.de/gewinnspiele und füllen Sie dort das Teilnahmeformular aus. Einsendeschluss ist der 20.11.2016. Die Gewinner werden benachrichtigt, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Webmedia Gaming GmbH sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* € 13,40 [A] | CHF 17,90 (empf. VK-Preis)