

Star Citizen

»Es wird niemals endgültig fertig.«

Die Alpha 3.0 macht Fortschritte! Aber warum dauert das alles so lange? Wir haben Chris Roberts auf der Gamescom 2017 getroffen, die aktuelle Version von Star Citizen angeschaut und über die Verspätungen gesprochen – auch die der Solokampagne Squadron 42. Man dürfe bei Star Citizen und dem verspäteten Release der Alpha 3.0 nicht an die alten Zeiten denken, sagt uns Roberts. Jene alten Zeiten, in denen Spiele drei bis vier Jahre lang entwickelt wurden und dann einfach fertig waren. Star Citizen sei anders, es werde wohl niemals endgültig fertig, sondern sich immer weiterentwickeln, wie andere Online-Spiele auch. Selbst der »Release« sei ja keineswegs das Ende der Entwicklung, das Universum werde danach weiterwachsen. »Ich nenne keine Termine mehr!« – nicht mal für die Alpha 3.0, deren Release für Anfang September 2017 angedacht war. Auch für die Solokampagne Squadron 42, deren erstes Kapitel ursprünglich schon Ende 2016 erscheinen sollte und von der es lange keine Live-Demo gab, nennt Roberts keinen Release mehr. Er sagt nur, Squadron 42 komme »gut voran«. Jetzt gehe es darum, das Spiel zu polieren, denn er wolle keine unfertige Demo mehr zeigen: »Andere Spiele wie Wolfenstein 2 zeigen doch auch nur Levels, die schon fertig aussehen.« Er gibt jedoch auch zu, dass die Verzögerung der Kampagne mit den technischen Schwierigkeiten der Alpha 3.0 zusammenhängt – die Entwickler mussten länger daran arbeiten und hatten deshalb weniger Zeit für Squadron 42. Immerhin aber zeigt Roberts nun auf der Gamescom Neuerungen, von denen umgekehrt auch Squadron 42 profitieren soll. Die wichtigsten Neuerungen fassen wir hier zusammen.

- **MobiGlas-Armband:** Der futuristische PDA zeigt uns in einer Art Hologramm unter anderem die Sternenkarte, Missionsangebote, örtliche Kontakte, unsere Gesundheitswerte und in diesem Zusammenhang wichtige Infos wie Zusammensetzung der Atmosphäre eines Planeten.
- **Face-Over-IP:** Unsere Gesichtsausdrücke können über eine Webcam auf unseren Avatar im Spiel übertragen werden.



Im MobiGlas-Menü schlagen wir unter anderem Missionen und Kontaktenach, sehen aber auch, auf welchem Planeten wir atmen können.



Die Idris ist das bislang größte Spielerschiff und soll »bald« verfügbar sein. Auf der Gamescom 2017 haben wir sie schon in Aktion gesehen.

- **Player Interaction Mode:** Nach einem Tastendruck schauen wir uns mit der Maus nicht mehr um, sondern können den Cursor über den Bildschirm bewegen, um Dinge anzuklicken.
- **Spectrum-Plattform:** Das neue Chatsystem überträgt Stimmen nicht nur im Spiel, sondern auch auf der Website. Textnachrichten sind natürlich auch möglich.
- **Automatisches PvP:** Bei der Annahme von Missionen bekommen andere Spieler eventuell einen Gegenauftrag. Wenn wir also etwa eine Blackbox aus einem Raumschiff bergen sollen, kann es sein, dass uns am Schiff andere an dieser Mission hindern wollen.
- **Fluglotsen:** Damit wir beim Landen nicht dauernd in anderen Schiffen parken und so die Immersion zerstören, weisen uns nun Fluglotsen einen Landeplatz zu. Nachdem unser Pott steht, wird er automatisch in einen Hangar verfrachtet. Wollen wir wieder starten, bekommen wir dafür abermals einen festen Platz zugewiesen. Das passiert natürlich nur in größeren Siedlungen. In unbewohnten Gebieten können wir landen, wo wir wollen.
- **Die Idris:** Die riesige Korvette kommt nicht mit der Alpha 3.0, aber laut Roberts nur kurz danach. Der Pott ist auf die Steuerung durch sechs Spieler auf der Kommandobrücke ausgelegt. Wer das Ding alleine steuern will, kann das Monstrum aber auch komplett ohne KI-Hilfe druch's All bewegen. In den Crew-Quartieren haben zig Spieler Platz, deren eigene Schiffe im Bauch der Idris parken können, was wir in der Demo bereits gesehen haben. Die Idris hat einen aufklappbaren Hangar, in dem Raumjäger landen können, was wir in der Demo auch live sehen. Außerdem kann die Korvette auf Planetenoberflächen aufsetzen (genügend Platz vorausgesetzt) und ihre Frachtrampe am Heck ausfahren, damit wir mit dem Rover hineinbrettern können.

Sowohl unsere persönliche Präsentation als auch die große auf der Bühne im Rahmen des Fanfests abgehaltene lief nicht fehlerfrei ab, die Bug-Dichte der Alpha 3.0 ist höher als zunächst angenommen. Vorschlag zur Güte: Spielereien wie Face-Over-IP ganz hinten anstellen und sich erst mal auf die wichtigen Sachen konzentrieren. Dann wird's mit der Alpha vielleicht noch was im Oktober.

Kompanie Oldschool meldet sich zum Dienst

Im März 2016 lief die Kickstarter-Kampagne für Battalion 1944 aus und erreichte mit 317.000 Pfund mehr als das Dreifache des Finanzierungsziels. Auf der Gamescom in Köln konnten wir erstmals selbst ein paar Runden spielen. In der spielbaren Demo stand ausschließlich Team-Deathmatch zur Verfügung: Deutsche gegen Amerikaner. Die Macher von Bulkhead Interactive verzichten ganz bewusst auf moderne Spielmechaniken: Killstreaks, Perks, Gadgets oder Wallruns sucht man hier vergeblich. Trotzdem ist das Movement ungewohnt schnell und erinnert beinahe schon an Arena-Shooter.

Das größte Fragezeichen von Battalion 1944 schwebt über dem noch namenlosen zentralen Spielmodus. Da wir den Modus nicht selbst spielen konnten, bleibt uns nur, die Informationen von Produzent Joe Brammer wiederzugeben. Laut Entwickler erinnert

der Spielmodus an Counter-Strike mit einem Ressourcensystem. Jedem Team steht zu Beginn einer Partie ein Pool aus sämtlichen Waffen der jeweiligen Fraktion zur Verfügung, also Sniper-Gewehre, MGs, Schrotflinten und mehr. Jede Runde kann man Knarren aus diesem Arsenal mitnehmen, verbraucht sie allerdings dabei. Stirbt ein Spieler, ist die Waffe für das Team verloren. Auf dem Papier klingt das Konzept spannender als schnöde Team-Deathmatch-Runden. Wie es sich letztlich spielen wird, können wir aber noch nicht beurteilen. Außerdem stolpern wir oft über matschige Texturen, die Beleuchtung wirkt unfertig und optische Highlights suchen wir vergeblich. Das mag zwar alles dem frühen Alpha-Stadium geschuldet sein, trotzdem ist der Unterschied zwischen dem Promo-Material und vor allem den offiziellen Screenshots auffällig.



An die optische Qualität der Screenshots kam die Gamescom-Demo nicht heran.

Gwent: Thronebreaker

Die nächste große Witcher-Story

Mit Gwent: Thronebreaker schließt sich der Kreis. Das Kartenspiel begann als unterhaltsame Ablenkung von der Story-Kampagne eines The Witcher 3, jetzt kriegt der Standalone-Ableger sein eigenes Einzelspieler-Abenteuer. Thronebreaker soll noch dieses Jahr erscheinen und eine völlig neue Geschichte erzählen. Bei der Gamescom-Enthüllung sehen wir Thronebreaker erstmals in Aktion. Gwent ist Free2Play, die Story-Kampagne Thronebreaker müssen wir uns allerdings kaufen. Sie soll rund 15 Stunden Spielzeit bieten. Die erste Überraschung: Von Geralt ist weit und breit nix zu sehen! Die Gwent-Kampagne konzentriert sich auf eine völlig neue Hauptfigur, Königin Meve von Rivien und Lyrien. Die streitbare Monarchin verlor im Krieg gegen Nilfgaard ihre Reiche und führte einen erbarmungslosen Guerilla-Krieg gegen die Invasoren. Warum der Wechsel? Die Entwickler haben eine schlüssige Erklärung. Die Spielmechanik von Gwent soll Schlachten zwischen Armeen symbolisieren, also musste auch ein Feldherr als Hauptfigur her. Gwent baut insgesamt ein deutlich umfangreicheres Gerüst um sein Singleplayer-Abenteuer als es Hearthstone mit seinen Bosskampf-Serien tut. Hier stehen jede Menge Entscheidungen, Spezialisierungen und Verbesserungen zur Wahl.

Thronebreaker bringt 20 neue Karten für den Multiplayer mit, die Käufer auch sofort erhalten. Nur die Gold-Versionen der Karten müssen wir im Lauf der Kampagne selbst finden. Königin Meve gesellt sich höchstpersönlich als Anführerin für die nördlichen Königreiche dazu. Sie löst bei Erscheinen alle Befehl-Fähigkeiten ihrer neuen Einheiten gleichzeitig aus. Nach drei Runden springt sie zurück auf unsere Hand und

wir können die ganzen Fähigkeiten durch erneutes Ausspielen noch mal abfeuern. Oder wir beschleunigen das Ganze mit Karten wie ihrem General Reynard, der sie sofort zurück aufs Schlachtfeld zurückbefördert.

Außerdem toben sich die Entwickler während der Gamescom-Demo mit einer ganzen Reihe an Karten speziell für den Singleplayer aus. Am Ende der Präsentation ziehen sie schließlich gegen den Banditenboss Gascon ins Feld. Der wird stärker, wenn Einheiten die Reihe wechseln – und legt dann Feuer auf unserer Spielfeldseite und schubst unsere Jungs hinein! Unverschämtheit! Was aber auch neue interessante Interaktionen ermöglicht: Etwa kann es sich jetzt lohnen, sonst schädliches Regenwetter in eine eigene Reihe zu setzen und so die Flammen von Gascon zu löschen. Thronebreaker macht spielerisch einen ziemlich vielversprechenden Eindruck. Wir freuen uns schon darauf, selbst Hand anzulegen!



In der Story-Kampagne Thronebreaker schlagen wir nicht nur clevere Kartenschlachten, sondern müssen auch in den Story-Dialogen Entscheidungen treffen.

Rune: Ragnarok

Open-World-Wikinger

Die Human Head Studios arbeiten an Rune: Ragnarok und haben das Spiel jetzt offiziell angekündigt. Es gibt auch gleich einen ersten Teaser-Trailer, der ein paar Szenen in der Spielgrafik zeigt. Rune: Ragnarok ist die Fortsetzung zu Rune, einem Wikinger-Actionspiel, das 2000 für den PC veröffentlicht wurde und in Deutschland indiziert ist. 2001 folgte dann die PS2-Version mit dem Titel Rune: Viking Warlord. Außerdem gab es noch ein Addon namens Halls of Valhalla. Ob Rune: Ragnarok direkt an die Story des ersten Spiels anschließt, lässt sich aus der Ankündigung nicht erkennen. Aber die Story wird sich um den Kampf der letzten Menschen gegen Untote und andere Monster drehen. Letztendlich müssen die Menschen aber auch gegen die Götter antreten, denn die konnten Ragnarok, das Ende der Welt, nicht aufhalten. Der Spieler wird sich allerdings einem der Götter anschließen können und so neue Fähigkeiten freischalten. Außerdem gibt es Waffen-Crafting. Für Rune: Ragnarok haben die Entwickler eine offene Spielwelt angekündigt, in der man mit Booten von Insel zu Insel fahren kann. Wann und für welche Plattformen Rune: Ragnarok veröffentlicht wird, haben die Human Head Studios noch nicht verraten. Genauso wenig wie einen Release-Termin für ihr neues Spiel.

Human Head hatten bereits das Original entwickelt und waren vor dessen Einstellung auch für Prey 2 verantwortlich, dessen ersten Serienteil das Team 2006 veröffentlicht hatte. Bezahlte wird die Entwicklung von Rune: Ragnarok von ESDF Management, einer Firma für Spieleproduktion und -finanzierung. Für ESDF ist Rune: Ragnarok das erste Spiel.



In Rune: Ragnarok sind wir in einer offenen Welt unterwegs, der Vorgänger war ein lineares Spiel.

Star Wars: Battlefront 2

Die Weltraumschlachten



In Battlefront 2 müssen wir unsere Raumschiffe komplett selbst steuern. Flughilfen gibt's keine mehr.

Starfighter Assault ist der Spielmodus von Star Wars: Battlefront 2, in dem sich alles um die Raumschiffe dreht. Jüngst hatten wir zum ersten Mal die Gelegenheit, selbst ins Cockpit zu schlüpfen. Und zwar mit der PC-Version. Auf der gespielten Weltraum-Map Fondor greifen die Rebellen einen Sternzerstörer an. Der Kampf wird zwischen 24 Spielern in mehreren Stufen mit eigenen Missionszielen ausgetragen. Y-Wings müssen zunächst die Schildgeneratoren des Sternzerstörers angreifen und die Klammern zur Werft lösen, um an die empfindlichen Kernreaktoren zu kommen, TIE-Fighter-Piloten versuchen währenddessen, anrückende Korvette-Schiffe des Widerstandes abzufangen oder verteidigen wichtige Punkte der Raumstation. Insgesamt fühlt sich die Weltraumschlacht durch die klaren, mehrstufigen Missionsziele im Vergleich zum Fighter-Squadron-Modus des Vorgängers dynamischer an. Vorbei sind die Zeiten, als man einfach den Gegner ausschalten konnte und dann nur noch abzudrücken brauchte. Jetzt muss man mit den Blasterkanonen manuell zielen und vorhalten. Die automatischen Manöver wie Rollen oder Looping sind ebenfalls gestrichen. Gleichzeitig unterscheiden sich die Schiffsklassen nun stärker voneinander. Dazu kommt für jede Schiffsklasse das Starcard-System, mit dem man Werte wie Rüstung, Abklingzeit von Fähigkeiten oder Blaster-Kühlung verbessern kann. Wer genug Punkte erspielt, kann sich im Respawn-Menü den Millennium Falken oder den schwarzen X-Wing-Fighter schnappen. Helensschiffe sind damit keine zufällig erscheinenden Pickups mehr, sondern können gezielt eingesetzt werden.

GameStar ⁺ PLUS

20 Prozent Rabatt für Destiny 2

Zum Release von Destiny 2 sparen Nutzer von GameStar Plus 20 Prozent auf den empfohlenen Verkaufspreis bei Gamesplanet. Der Rabatt kann sowohl auf die Standardversion von Destiny 2 als auch auf Destiny 2 Digital Deluxe angewendet werden. Was ihr dafür tun müsst? Ab jetzt könnt ihr euch mit einem Plus-Abo bereits für 2,99 Euro im Monat den Rabatt in Höhe von 20 Euro für Digital Deluxe Edition oder 12 Euro für die Standardversion sichern. Einfach einen Gutscheincode auf www.gamestar.de/plus/vorteile abrufen und bei Gamesplanet einlösen. Aber Vorsicht: Diese Aktion endet mit dem Release-Tag des Spiels am 24.10.2017!



Assassin's Creed: Origins

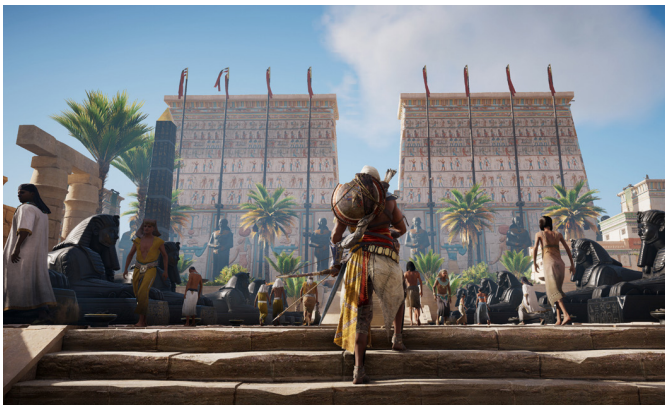
Alter, Ägypten!

Was uns beim Spielen von Assassin's Creed: Origins auf der Gamescom am meisten beeindruckt, ist der Adlerflug. Wir steigen mit dem Adler höher und höher, bis wir fast die komplette Spielwelt überblicken. Obwohl das Terrain aus dieser Höhe nicht detailliert aussieht, ist die Sichtweite beeindruckend. Wir können gar nicht anders, als das alte Ägypten erkunden zu wollen. Das dürfen wir aber nicht, die rund einstündige Demo enthält nur die Stadt Memphis sowie den Wüstenabschnitt direkt daneben. Aber wir lernen trotzdem Neues aus der Demo. Wo wir gerade schon beim Gucken sind: Es wird eine Art Detektivmodus wie in The Witcher 3: Mit einem Impuls markieren wir Stellen und Personen in der Umgebung, die wir untersuchen können. Der Hauptcharakter Bayek kommt auch nicht allein, er hat eine Frau namens Aya, die ebenfalls dem Assassinen-Orden angehört und die wir auch steuern dürfen. Mal sehen, was Ubisoft aus der Beziehung der beiden macht.

Die technische Qualität schwankt stark. Die Landschaft sieht absolut fantastisch aus, ebenso das Wasser, auch beim Tauchen. Die Animationen sind gewohnt flüssig, die Hauptcharaktere sehr detailliert, etwa Ayas Frisur. Dafür wirken manche Objekte merkwürdig detailarm, darunter unser Pferd. Und die Gesichtsanimationen in den Zwischensequenzen sind – abseits der Hauptcharaktere – ziemlich steif, gerade bei Standard-NPCs. Hin und wieder erleben wir sogar verdrehte Augen à la Andromeda. Das generalüberholte Kampfsystem fühlt sich sehr gut und flüssig an – aber nicht sehr taktisch. Wir dreschen einfach drauf, das klappt schon. Auch die Gegner-KI hat noch Aussetzer. Beispielsweise beschießen wir mit dem Bogen Wachen in einem Innenhof, ohne dass die auf die Idee kämen, auf das Gebäude zu klettern. Und Möwen hängen manchmal in der Luft fest.

Unser Pferd hat ein eingebautes Navigationssystem. Es kann beispielsweise automa-

tisch einer Straße folgen. Und wenn wir einen beliebigen Wegpunkt auf der Karte festlegen, können wir es sogar selbstständig dorthin reiten lassen – und dürfen derweil im Sattel mit dem Bogen schießen oder Gegner im Vorbeigaloppieren mit Nahkampfaffen verdreschen. Die Pferde-Wegfindung funktioniert aber noch nicht perfekt. Als wir eine Pyramide markieren und unseren Gaul inmitten einer – zugegebenermaßen schwer zu durchquerenden – Felsformation automatisch losreiten lassen, galoppiert er erst mal eine halbe Minute lang verwirrt hin und her, bevor er uns schließlich doch ans Ziel trägt. Noch mehr Tiere: Im Schleichmodus (ja, den gibt es auch wieder) kann man Katzen streicheln: Wenn wir neben einer Miese in die Hocke gehen, streicht ihr Bayek über den Kopf, ohne dabei die Mission aus den Augen zu verlieren. Das ist nichts Weltbewegendes, zeigt aber immerhin die Detailverliebtheit, mit der Ubisoft hier zu Werke geht.



So sieht »Walking in Memphis« à la Assassin's Creed aus: Die Stadt in Unterägypten ist eine von zwei riesigen Siedlungen in Origins.



Der Filmklassiker Ben Hur lässt grüßen: Mit Bayek werden wir auch Wagenrennen bestreiten müssen.

Ancestors

Vom Amoklauf ins Mittelalter

2015 sorgte der polnische Entwickler Destructive Creations mit dem hoch umstrittenen Amoklauf-Spiel für eine Kontroverse. Thematisch wie spielerisch könnten die Unterschiede zum neuen Spiel von Destructive Creations kaum größer sein. Ancestors ist ein Echtzeit-Strategiespiel und orientiert es sich an Schlachten des Mittelalters. Das Mittelalter war eine finstere Periode, ständig musste man Überfälle fürchten, immerzu herrschte Krieg. So zumindest das Klischee. In Ancestors bewahrheiten wir das Vorurteil höchstpersönlich und schlüpfen in die Rolle des Kriegstreibers. In mehreren Kampagnen kämpfen vier spielbare Volksstämme gegeneinander: Wikinger, Angelsachsen, Germanen und Slawen. Die Singleplayer-Kampagne basiert auf historischen Ereignissen des 10. bis 12. Jahrhunderts.

Wer einen siegreichen Feldzug führen will, muss jedoch mehr als nur Geschick auf den weitläufigen Schlachtfeldern beweisen. Es reicht nicht aus, feindliche Festungen einzunehmen, wir müssen auch ganz klassisch eigene Siedlungen und Stützpunkte errichten und Ressourcen verwalten. Wer die Kämpfe hautnah miterleben möchte, der kann sich dank Action-Kamera in die Mitte des Geschehens versetzen. Eingreifen können wir hier nicht direkt, dafür aber zusehen, wie sich einzelne Soldaten im Gefecht schlagen. Laut der Entwickler soll das Spiel schon bald für den PC und die Xbox One erscheinen.



Mittelalterstrategie in der Unreal-Engine 4: Ancestors von den Hatred-Machern.