

Need for Speed Heat

Tuning, Cops & keine Lootboxen

Willkommen in Need for Speed Heat! Tagsüber werden hier beim Speedhunter Showdown professionelle Rennen um hohe Preisgelder ausgefahren. Oder man kurvt durch die offene Spielwelt, immer auf der Suche nach Herausforderungen und Collectibles. Aber Vorsicht: Die Polizei ist auch unterwegs und nimmt Geschwindigkeitssünder hops! Nachts jedoch starten die illegalen Straßenrennen, in denen ihr um Ruhm und Ehre fahrt. Euren Ruf kennen allerdings auch die Polizisten, die in der nächtlichen Stadt deutlich aggressiver unterwegs sind als tagsüber – Verfolgungsjagden enden dann gern mal mit brutalen Rammmanövern. Ein Schadenssystem sorgt nämlich dafür, dass euer Auto nicht unbegrenzt einstecken kann. Egal zu welcher Tageszeit, Tuning gehört zum Handwerk. Ein Glück: Die Speedcards aus NFS Payback sind Geschichte, neue Autoteile schaltet ihr in Heat im Spielverlauf mit dem Ruf aus den Straßenrennen frei, bezahlt werden sie dann mit den tagsüber verdienten Preisgeldern. Mit dem Crew-Modus gibt es in Heat auch eine Multiplayer-Komponente. Schon am 8. November 2019 kommt Heat in den Handel.



Need for Speed Heat wird wieder von Ghost Games (Nfs: Rival, Nfs 2015 und Nfs Payback) entwickelt.

Iron Man spielt sich deutlich anders als der Hulk oder Captain America. Das verleiht den Figuren Charakter.



Marvel's Avengers

Kein Superheld ist wie der andere

Auf der gamescom konnten wir uns endlich selbst mit Iron Man, Cap & Co. durch die Anfangssequenz von Marvel's Avengers kämpfen, das derzeit bei Crystal Dynamics entsteht und am 15. Mai 2020 über Square Enix für PC, PS4 und Xbox One erscheint. Wir probieren beim Einsatz auf der von Bösewichten erstürmten Golden Gate Bridge nacheinander die Mitglieder des Helden-teams aus: Iron Man, Hulk, Thor, Captain America und Black Widow spielen sich jeweils angenehm anders. Dabei verhält es sich ein bisschen so wie mit den Autos in Rennspielen: Alle geben auf Knopfdruck Gas und können bremsen, das Handling ist jedoch völlig unterschiedlich. Auch die Helden arbeiten mit den gleichen Grundprinzipien, unterscheiden sich jedoch genug, so dass wir jetzt schon Lieblingsfiguren haben. Im Laufe des Spiels sollen die Unterschiede noch stärker werden, wenn wir die Helden unserem Spielstil anpassen. Beispielsweise haben wir die Möglichkeit, einen Thor zu bauen, der sich hauptsächlich auf Blitze und Fernangriffe konzentriert – oder wir wählen eine schlagkräftigere, auf Nahkampf spezialisierte Version.

Watch Dogs Legion

Rentner mit Knarre



Vorsicht, solche Drohnen-Ausflüge sind nichts für Rentner, denen plötzlich das Herz stehenbleiben kann.

Ubisoft hat das System genauer erklärt, mit dem ihr in Watch Dogs Legion die Kontrolle über jeden beliebigen NPC übernehmen könnt, um ihn für den Londoner Widerstand zu rekrutieren und auch selbst die Kontrolle über ihn zu übernehmen. Jeder einzelne NPC besitzt dabei seine eigenen individuellen Eigenschaften. Als Beispiel stellt Ubisoft einige der Figuren vor. Da wäre etwa Viktor, der nach einem Bier nur noch den halben Schaden einsteckt. Ein weiteres Beispiel ist Sue, die eure Mitglieder automatisch aus dem Gefängnis befreien kann. Etwas außergewöhnlich ist der Rentner Alan: Er teilt mit Gewehren richtig viel Schaden aus, kann aber auch einfach ganz zufällig sterben. Dadurch hat jeder einzelne NPC einen sehr individuellen Gameplay-Stil. Euer Team stellt ihr dabei ganz nach euren eigenen Vorstellungen auf. Die Rekrutierung hängt daei mit den persönlichen Geschichten der NPCs zusammen. Wenn ihr den Passanten bei ihren Problemen hilft, schließen sie sich euch an. Einmal in eurer Gruppe könnt ihr jeden einzelnen zudem hochleveln, seine Fertigkeiten verbessern und auch die Kleidung anpassen. Watch Dogs Legion erscheint am 6. März 2020.

Betaphase startet später

Die Star-Citizen-Kampagne Squadron 42 sollte eigentlich Anfang 2020 in die Betaphase starten. Dieser Release wird sich jetzt jedoch noch einmal um mindestens drei weitere Monate verzögern. Als Grund nennt der Entwickler in einem Blogbeitrag einen neuen Entwicklungsrhythmus namens »Staggered Development«. Der Begriff erklärt, wie die einzelnen Teams von Cloud Imperium Games (CIG) an den unterschiedlichen Inhalten von Star Citizen arbeiten. So wird in Zukunft ein Team an den Inhalten für Update 3.7 arbeiten, während ein anderes schon 3.8 vorbereitet. Sobald die Arbeiten an 3.7 fertig sind, fängt das Team mit Update 3.9 an. Welche Vorteile hat das für den Entwickler? Anstatt an jedem Patch nur drei Monate zu arbeiten, kann man das Doppelte an Zeit investieren. Damit verlängert sich die Entwicklungszeit eines jeden Updates auf ein halbes Jahr, während dennoch jedes Vierteljahr eine neue Version veröffentlicht werden kann. Die zusätzliche Zeit soll vor allem in den Feinschliff fließen, damit CIG jeden weiteren Release mit weniger Fehl-



Mark Hamills Gesicht in dieser Szene fasst unsere Reaktion auf die Verschiebung ganz gut zusammen.

ern veröffentlichen kann. Und was werden die Spieler davon merken? Während sich das Team neu strukturiert, werden die kommenden Patches wohl etwas weniger neue Features bieten. Im Laufe der Zeit sollen die Updates jedoch wieder so viele neue Elemente bringen wie bereits zuvor. Diese strukturellen Änderungen sind der Grund, wieso der Release von Squadron 42 im neuesten Update der Roadmap ganze drei Monate nach hinten verschoben wurde.

Anomaly

Riesige Stalker-Mod

Mit massig Inhalten und neuen Spielmöglichkeiten lockt euch die Stand-Alone-Mod Stalker: Anomaly zurück nach Tschernobyl. Uns erinnert Anomaly mit dem ganzheitlichen Ansatz an Enderal. Auf ModDB rangiert Anomaly unter den beliebtesten Mods aktuell auf dem zweiten Platz des User-Rankings. Kein Wunder, lässt die Mod doch das inzwischen zwölf Jahre alte Stalker: Shadow of Chernobyl wortwörtlich in ganz neuem Licht erstrahlen. Anomaly ist wie Enderal komplett kostenlos. Anders als bei der Skyrim-Mod braucht ihr fürs Spielen von Anomaly aber nicht mal das Original-Stalker, da die Modder die Zone vollständig in der Open-Source-Engine X-Ray nachgebaut haben. Mit dem Release der neuesten Version 1.5 kommt sogar eine eigene Engine zum Einsatz, die auf der X-Ray-Engine basiert. Ihr könnt euch die Installation des Spiels einfach auf ModDB



Anomaly: dank Mod zurück in die Zone um den havarierten Reaktor von Tschernobyl.

herunterladen und Stalker: Anomaly direkt starten. Stalker: Anomaly kombiniert alle bisherigen Spielwelten der Hauptserie zu einer großen Karte. Allerdings könnt ihr wie im Original die Orte nicht nahtlos bereisen, sondern seht zwischen zwei Gegenden einen Ladebildschirm. Die Spielwelt wurde an zahlreichen Stellen überarbeitet, etwa wurden Beleuchtungseffekte general-überholt. Zudem bietet sie

dynamisches Wetter und die Option, die Häufigkeit jedes Wettertyps per Editor einzustellen. Besonders starke Leistung: Alle NPCs und Fraktionen verfolgen in Stalker: Anomaly ihre eigenen Ziele, ganz nach dem großen Vorbild Stalker: Shadow of Chernobyl. Man trifft sie in der Spielwelt, und sie können je nach eigener Fraktionszugehörigkeit freundlich oder feindlich eingestellt sein.

Ubisoft

Mehr Mitarbeiter in Deutschland

Ubisoft gab auf der gamescom 2019 bekannt, künftig seine deutschen Studios stärken zu wollen. Dafür werden die zwei Niederlassungen Düsseldorf und Mainz des Entwicklers Blue Byte in Ubisoft Düsseldorf und Ubisoft Mainz umbenannt, heißt es via Pressemitteilung. Diese stärkere regionale Repräsentation soll auch dazu beitragen, lo-

kale Talente anzuziehen. Ubisoft sehe das Potenzial, die Mitarbeiterzahl in den deutschen Studios in den kommenden Jahren zu verdoppeln. Managing Director der deutschen Ubisoft-Studios Benedikt Grindel dazu: »Wir möchten, dass unsere drei Studios in Berlin, Düsseldorf und Mainz ihre eigenen lokalen Identitäten prägen und weiter

ausbauen, da unsere Mitarbeiterzahl in Deutschland sich in kurzer Zeit verdoppeln könnte. Wir sehen das Potenzial, bis Ende 2023 auf mehr als 1.000 Entwickler zu wachsen. Wir haben sehr ambitionierte Pläne für unsere existierenden und zukünftigen Projekte und suchen dafür kreative Talente aus allen Bereichen der Spielentwicklung.«