

## Assassin's Creed

# NIE WIEDER kleiner!

Assassin's Creed: Odyssey war ein sehr erfolgreiches Spiel für Ubisoft, immerhin hat der Publisher aber auch jede Menge Arbeit rein-gesteckt. Nicht nur war das Hauptspiel selbst sehr umfangreich. Zwei große Erweiterungen und viele kleine DLCs machten das virtuelle Griechenland sogar immer noch größer. Der Erfolg des Titels spricht für diese expansive Ausrichtung, trotzdem gibt es viele Fans, die sich lieber ein kleines, aber dafür detaillierteres Spiel wie Assassin's Creed: Unity wünschen würden. In einem Interview mit Gamesindustry.biz hat Ubisoft-Chef Yves Guillemot nun aber klar gemacht, dass das nicht passieren wird. Auf die Frage, ob der Publisher wieder zu kleineren Formaten wie einer einzelnen, aber dafür dichterem Stadt zurückkehren würde, gab es eine sehr klare Antwort: »Nein. Unser Ziel ist es sicherzustellen, dass wir ein Unity in einem Odyssey haben können. Wenn du eine Story über 15 Stunden spielen möchtest, kannst du das tun, aber du kannst auch noch mehr Storys haben. Du lebst in dieser Welt und du verfolgst die Ziele, die du verfolgen möchtest.« Aber ist das überhaupt möglich? Wie will Ubisoft die Entwicklung einer riesigen Map wie Griechenland umsetzen, wenn gleichzeitig der Detailgrad von Paris erreicht werden soll? Auch wenn das Budget der Reihe seit Unity deutlich gestiegen ist, scheint das eine Mammut-Aufgabe zu sein. Doch Guillemot sieht sich gewappnet. »Das funktioniert, weil unser Planet groß ist und die Zahl derer, die unsere Spiele spielen können, immens ist. Über die letzten Jahre haben wir beobachtet, wie unsere Spielerzahlen stetig gewachsen sind.«

### Umsatz durch Service

Aktuell ist die Spielwelt von Odyssey zwar sehr groß, aber vergleichsweise leer. Von dem Detailgrad eines Paris in Unity ist es weit entfernt. Ob Guillemots Vision von der Verschmelzung beider Prinzipien aufgehen wird, bleibt abzuwarten. Trotz des gleichbleibenden Preises von ca. 70 Euro pro Spiel sieht Ubisoft jedenfalls genug Potenzial nach oben. Das liegt auch daran, dass der Publisher gerade



Die Zukunft der Reihe liegt laut Guillemot in abgeschlossenen Storys innerhalb der großen Spielwelt. Etwa so wie bei den Atlantis-DLCs für Assassin's Creed: Odyssey.



Nach dem Willen von Yves Guillemot sollen die Städte in künftigen Assassin's-Creed-Titeln so detailliert werden wie in Unity.

daran arbeitet, den chinesischen Markt für sich zu erschließen. Außerdem rechnet Yves Guillemot bestimmt auch mit steigenden Einnahmen aus Mikrotransaktionen und Live-Services. Diese sind schließlich mittlerweile fester Bestandteil der großen Ubisoft-Marken wie Assassin's Creed, Far Cry, Ghost Recon oder Watch Dogs, und das wird sich laut Guillemot auch in Zukunft nicht ändern. Ob sein Plan am Ende aufgeht und wir wirklich Spielwelten mit vielen Unity-ähnlichen Orten bekommen, bleibt abzuwarten. Das nächste Assassin's Creed erscheint voraussichtlich Ende 2020.

## The Game Awards 2019

# Fünfter Geburtstag



Letztes Jahr freute sich Kratos so richtig darüber, dass God of War zum Spiel des Jahres gekürt wurde.

Bei den Game Awards werden jedes Jahr die besten Spiele in diversen Kategorien gekürt. Obwohl das Format erst seit 2014 existiert und unabhängig von etablierten Messen oder einer Konferenz stattfindet, haben große Publisher hier bereits mehrfach wichtige Ankündigungen oder neue Trailer präsentiert. Nun wissen wir auch, wann The Game Awards 2019 stattfindet: am Donnerstag, dem 12. Dezember 2019. Das hat der Veranstalter und Moderator Geoff Keighley auf Twitter bekannt gegeben. Er ist der Initiator der Game Awards und hat im August 2019 auch die Opening Night Live auf der gamescom 2019 moderiert. The Game Awards werden jedoch wie bereits in den letzten Jahren in Los Angeles abgehalten. Die Preise werden, ähnlich wie bei den Oscars in der Filmwelt, in mehreren Kategorien verliehen. Dazu gehören zum Beispiel »Spiel des Jahres«, »Bestes Indie-Spiel«, »Bestes Rollenspiel« und so weiter. Im letzten Jahr konnte God of War den GOTY-Titel für sich beanspruchen. Weitere Gewinner in unterschiedlichen Rubriken waren Celeste, Monster Hunter World oder Dragon Ball FighterZ. Im letzten Jahr wurden im Laufe der Show ganze 17 Titel entweder angekündigt oder zumindest erstmals mit konkreten Details näher vorgestellt. Was in diesem Jahr gezeigt wird, darüber kann im Moment nur spekuliert werden. Da es sich um das fünfjährige Jubiläum der Show handelt, dürften besonders in diesem Jahr größere Neuigkeiten und Trailer dabei sein.

# WENIGER Messe, MEHR Festival

Die E3 2020 soll laut Berichten der US-Website Gamedaily einen Schritt weg von der gewohnten Fachmesse hin zum Fan- und Influencer-Festival machen, wenn es nach dem Veranstalter, der Entertainment Software Association, geht. Das soll mehr Besucher anlocken, die mehr und anders bespaßt werden. Wenn es nach dem Plan der ESA läuft, finden mehr besondere Events mit Promis statt, die Menschen sollen nicht so lange in der Schlange stehen. Und wenn sie das doch mal müssen, gibt es mehr für sie zu tun. Um die gewünschte Festival-Atmosphäre zu erzeugen, könnten mehr bezahlte Partnerschaften angestrebt werden. Das bedeutet, dass zum Beispiel Basketball-Profis das neueste NBA-Game spielen oder Prominente an Spielturnieren teilnehmen. Auch Konzerte mit berühmten Bands oder DJs wären denkbar. Damit sich der erhöhte Aufwand lohnt, plant die ESA angeblich, auf der E3 2020 deutlich mehr Besucher zuzulassen. Zusätzliche 10.000 Spieler seien angedacht. Das würde deren Zahl auf 25.000 anheben. Was wiederum dazu führen



könnte, dass es auch auf der E3 einen Tag gibt, der Business-Gästen vorbehalten bleibt. Dieses Jahr seien insgesamt 66.000 Menschen auf der E3 2019 gewesen. In den Plänen der ESA soll von Disneys FastPass-System die Rede sein, das für das Warteschlangen-Management Pate stehen könnte. Dieses System würde den Besuchern der E3 2020 ermöglichen, sich im Vorfeld für bestimmte Demo-Zeiten zu registrieren. Wenn aber doch mal warten, dann wenigstens nicht dabei langweilen. Sogenanntes »Queuetainment« soll dabei helfen, die Leute bei Laune zu halten, die in der Schlange stehen. Wie viel von diesen Plänen Wirklichkeit wird, überprüfen wir vom 9. bis 11. Juni 2020, wenn wir zur E3 2020 selbst in Los Angeles sind.

## Empire of Sin

# SAFER SEX



Empire of Sin simuliert das Gangsterleben bis in die Tiefen der menschlichen ... Gesundheit.

Empire of Sin wird ein Spiel, wie wir es lange nicht hatten: Eine Gangster-Simulation, in der Spieler ein eigenes Mafia-Imperium mitten im Chicago der 1920er-Jahre errichten. Neben den abstrakten Geldgeschäften müsst ihr allerdings auch eure ganz persönliche Leibgarde aus Gangstern beaufsichtigen, denn die bilden ebenjenen Trupp, den ihr in den XCOM-artigen Gefechten steuert. Jeder Gangster kann von Hand rekrutiert und spezialisiert werden. Wie in einem Rollenspiel sammeln die Mobster Erfahrungspunkte, werden stärker und besser. Doch an einem Punkt geht Empire of Sin weiter als die Konkurrenz: Auch Beziehungen werden simuliert. Kämpfen zwei Gangster häufig Seite an Seite, dann kann es wie im echten Leben passieren, dass sie sich ineinander verlieben. Und vielleicht sogar am Ende Liebe machen. Bei den Kollegen von PC Gamer berichtet Lead Designerin Brenda Romero, dass selbst Geschlechtskrankheiten simuliert werden sollen: »Das ist zwar keine schöne Sache, aber es gab nun einmal zu dieser Zeit Bordelle. Und Konsequenzen.« Spielfiguren können sich sexuell übertragbare Infektionen also nicht nur beieinander, sondern auch in Freudenhäusern einfangen. Und lasst ihr eure Charaktere viel morden, können sie psychopathische Züge entwickeln. Stirbt umgekehrt der oder die Geliebte eurer Figur, bricht sie in Raserei aus – oder in Trauer zusammen. Mobster können zu Spionen gegnerischer Organisationen werden, ein Faible für diverse Dinge und Tätigkeiten entwickeln und, und, und. Ob all diese Ideen letztlich in ein spannendes Spiel münden, erfahren wir erst im Frühling 2020, denn dann soll Empire of Sin erscheinen.

## Netflix & The Witcher

# ZWEITE SERIE in Planung?

Ende 2019 startet Staffel 1 von »The Witcher« auf Netflix. Genau genommen geht es angeblich schon am 17. Dezember los. Neuen Gerüchten zufolge soll es sich dabei aber nicht um das einzige Netflix-Projekt mit dem Hexer Geralt in der Hauptrolle handeln: Es kommt vielleicht noch eine zweite, animierte Witcher-Serie. Laut den Informationen des Blogs Recapped hat Netflix schon vor geraumer Zeit Synchronsprecher gecastet, um eine animierte TV-Serie zu The Witcher zu produzieren. Die soll als eine Art Spin-off zur Hauptserie der Showrunnerin Lauren S. Hissrich mit Henry Cavill dienen. Damit könnten weniger prominente Nebencharaktere ins Rampenlicht gerückt, aber vor allem die Wartezeit auf Staffel 2 verkürzt werden. Wie die Mutterserie würde das animierte Spin-off nicht auf den Videospiele von CD Projekt RED basieren, sondern auf den Romanen des Autors Andrzej Sapkowski. Währenddessen wurden die Arbeiten an der ersten Staffel der Henry-Cavill-Serie bereits abgeschlossen und die Arbeiten an Season 2 laufen ebenfalls schon. All diese Infos sollten wir allerdings lieber mit Vorsicht genießen, da es sich um unbestätigte Infos handelt, die sich auch als falsch herausstellen könnten: Aktuell gibt es keine offizielle Bestätigung, dass Netflix tatsächlich an einer animierten Witcher-Serie arbeitet. Dass Netflix seine Eigenproduktionen mit zusätzlichen Filmen oder Serien ausbaut, wäre nicht unbedingt etwas Neues: Schon zu »Marco Polo« veröffentlichte der Streaming-Dienst beispielsweise ein Prequel/Spin-off unter dem Titel »One Hundred Eyes«.



In der Netflix-Serie »The Witcher« schlüpft Superman-Darsteller Henry Cavill in die Rolle des Hexers Geralt von Riva.