



Assassin's Creed: Ragnarok?

HEY, HEY, WICKIE!

Dass uns im nächsten Jahr wieder ein neuer Ableger der Assassin's-Creed-Reihe ins Haus steht, ist (wenn Ubisoft seiner Taktung folgt) sehr wahrscheinlich. Nur wo die Reise hinget, wissen wir bislang noch nicht. Vor einigen Monaten kam allerdings das Gerücht auf, dass uns das neue Abenteuer auf die Spuren der Wikinger schickt. Nun sind bei den Kollegen von DailyGamingReport angebliche Details aufgetaucht: Assassin's Creed Ragnarok entführt uns angeblich in ein Wikinger-Setting und soll für PS5 und Xbox Scarlett erscheinen. Eine Veröffentlichung für die noch aktuellen Konsolen ist damit aber nicht ausgeschlossen, Assassin's Creed 4: Black Flag erschien schließlich auch als Cross-Gen-Titel und bediente sowohl PS3 und Xbox 360 als auch PS4 und Xbox One. Beim Wechsel auf eine neue Konsolengeneration sind solche »Übergangstitel« keine Seltenheit.

Die Geschichte soll sich um die erste Zivilisation drehen und im Zeitstrahl soweit zurück gehen wie kein anderer Serienableger zuvor. Meuchelmörder-Veteranen wissen natürlich, dass es sich bei der sogenannten ersten Zivilisation um ein uraltes, technologisch aber sehr fortschrittliches Volk handelt, das tief in der Hintergrundgeschichte der Reihe verankert ist. Deren Anfänge zu erkunden, dürfte



Bereits in Assassin's Creed: Brotherhood gab es die Möglichkeit, Rekruten anzuheuern. Kehrt diese Spielmechanik zurück?

für die Story als großes Ganzes definitiv spannend und erhellend sein. Aber es sind nicht nur angebliche erzählerische, sondern auch spielerische Details aufgetaucht. Ragnarok soll die in Origins und Odyssey erfolgreich etablierten Rollenspielmechaniken (Fertigkeitsbaum etc.) weiter ausbauen. Seeschlachten kehren zurück, diesmal dann natürlich mit Wikingerschiffen. Rekrutierbare NPCs sollen zurückkehren, das Konzept wurde erstmals in Assassin's Creed: Brotherhood eingeführt. Angeblich besuchen wir sogar Asgard, wo wir womöglich den nordischen Göttern gegenüberreten. Klingt alles super, bisher sind es aber leider nur Gerüchte.

Uncharted-Schöpferin

NEUE HEIMAT FÜR AMY HENNIG

Amy Hennig zählt zu den einflussreichsten Autorinnen der Spielebranche. Sie hat unzählige Preise für ihre Arbeit gewonnen und Kollegen sowie Spieler inspiriert. Auf das Konto von Hennig gehen zum Beispiel die Legacy-of-Kain- bzw. Soul-Reaver-Spiele sowie Uncharted 2 (PS4), auf das sie besonders stolz ist. Zuletzt war sie für Electronic Arts und Visceral Games an einem neuen Star Wars-Spiel beteiligt. Der Titel wurde aber bekanntlich eingestampft und das Studio geschlossen. Jetzt hat Amy Hennig bei der Filmproduktionsfirma Skydance eine neue



Amy Hennig ist Spezialistin für Solospiele mit packender Story, ihr Star-Wars-Projekt (Bild aus einem Prototypen) wurde jedoch zusammen mit dem Studio Visceral eingestampft.

Studio-Heimat gefunden. In einem ausführlichen Artikel bei den Kollegen von Gamesbeat erklärt Hennig ihre Beweggründe und die Entscheidung für Skydance. Nach zwei Jahren Suchen sei jetzt endlich ein Partner gefunden worden, der genug Geld, Mut und vor allem künstlerische Freiheit biete. Andere mögliche Partner seien von dem, was Amy Hennig und ihr Partner (der ehemalige EA-Executive Julian Beak) vorhaben, abgeschreckt beziehungsweise geradezu eingeschüchtert gewesen. »Es wird nicht billig werden, weil man an einige der Dinge denken muss, die dieser Zielgruppe wichtig sind.

Eines davon ist Qualität: visuelle Qualität, Charakterqualität, Performance. Das gibt es nicht billig.« Amy Hennig wird ihren Aussagen zufolge bei Skydance als eine Art »Interactive Showrunner« fungieren, während Julian Beak die Rolle des Produzenten einnehmen könnte. Aktuell gibt es wohl noch keine detaillierten Pläne zu einem konkreten Spiel, aber zumindest schon mal eine ziemlich genaue Vorstellung von dem, was bei dem neuen Studio entstehen soll. Ähnlich wie bei den Uncharted-Titeln stehe ein Erlebnis im Vordergrund, das

auch Menschen ansprechen kann, die sich selbst nicht unbedingt als Gamer bezeichnen würden. Die Geschichte sowie das zugehörige Storytelling stehen bei Amy Hennig nach wie vor ganz klar im Mittelpunkt. Darum ist mit einem »kürzerem, fokussiertem, narrativ-interaktivem« Ansatz zu rechnen. Von Skydance kommen bisher Filme wie »Mission Impossible«, »Terminator: Dark Fate«, »Auslöschung« oder »Gemini Man«. Da liegt es nahe, nach Spiele-Ablegern von bekannten Marken zu fragen. Laut Amy Hennig kommt das zwar durchaus in Frage, sei aber nicht sicher.

VR bleibt Nischenthema

Während Half-Life: Alyx (siehe Seite 38) das Interesse an VR-Brillen zumindest bei Steam deutlich vergrößert hat und Sony bereits vor drei Jahren als Konsolenhersteller mit PlayStation VR den Sprung ins Virtual-Reality-Geschäft wagte, hält sich Microsoft seit jeher vornehm zurück – und daran wird sich in naher Zukunft wohl auch nichts ändern. Microsofts Gaming-Chef Phil Spencer erwiderte in einem Interview mit der US-Website Stevivor, dass VR derzeit nicht im Fokus des Unternehmens liege: »Ich habe einige Vorbehalte gegen VR. Es isoliert und ich halte Spiele für eine gemeinschaftliche Aktivität, eine gemeinsame Erfahrung. Wir reagieren darauf, was unsere Kunden sich wünschen und [...] niemand fragt nach VR.« Spencer gibt außerdem zu, dass auch das Verkaufspotenzial von VR eine Rolle bei der Entscheidung Microsofts gegen die Technologie spiele. Niemand verkaufe »Millionen über Millionen« an VR-Geräten, sagt er. Zugleich setzt Microsoft aber schon länger auf ein anderes Pferd, nämlich Augmented Reality. Dass das Redmonder Unternehmen dieser Technologie deutlich mehr Potenzial zuspricht als VR, zeigt die Entwicklung von Microsoft HoloLens. Die richtet sich allerdings noch eher an Industrie und Forschung, was sich auch im Preis von rund 3.500 US-Dollar widerspiegelt. Ganz abschwören will Spencer dem Thema Virtual Reality noch nicht: »Ich denke, wir werden irgendwann dorthin gelangen.«



Microsofts HoloLens richtet sich trotz Minecraft-Demo (noch) eher an Industriekunden als an Spieler.

Cyberpunk 2077

Kürzer als Witcher 3

Der Reddit-Nutzer »shavod« hat in einem Posting ein polnisches Q&A mit den Entwicklern von CD Projekt Red zusammengefasst. Das offenbart einige Informationen zu Hauptgeschichte, Quests und Wiederspielwert in Cyberpunk 2077 im Vergleich zu The Witcher 3. Die Infos stammen zwar nicht direkt von CD Projekt Red, klingen aber sehr plausibel. Unterhalb des Posts reagieren die Entwickler außerdem darauf, ohne die Richtigkeit der Infos anzuzweifeln. Die Hauptstory von Cyberpunk 2077 soll kleiner als bei The Witcher 3 ausfallen. Das klingt zunächst ernüchternd, muss aber nicht zwangsläufig schlechter sein: Zum einen betonen die Entwickler, dass das SciFi-Spiel insgesamt mehr Wiederspielwert bieten soll. Zum anderen vergleicht man hier wirklich nur die Hauptgeschichte mitsamt wichtigen Nebenhandlungen. Alle anderen kleineren Begegnungen und Aufgaben in Cyberpunk 2077 fließen nicht mit ein, sodass das Open-World-Abenteuer letztlich doch umfangreicher ausfallen könnte. Zumal die Entwickler bereits bestätigt haben, dass die Spielwelt zwar kleiner, aber auch viel dichter ausfällt. Den höheren Wiederspielwert soll eine größere Verzahnung garantieren, was die Aufgaben im Spiel angeht. Bei Cyberpunk 2077 sei es so, dass die Verästelungen sich immer weiter auftrennen und dafür sorgen, dass unterschiedliche Aufträge miteinander verbunden werden oder neue Quests aus anderen entstehen. Je nachdem, wie man sich entscheidet, kann man also ganz andere Aufträge erhalten oder sogar die Hauptgeschichte verändert sich entsprechend. Irgendeine Form von New Game Plus oder eine andere Möglichkeit seine Reise nach dem Spielende fortzusetzen, soll es auch geben. CD Projekt Red will die Spieler damit aber überraschen und verrät deshalb nicht mehr.



Die Hauptgeschichte von Cyberpunk 2077 wird kürzer als beim Hexer.

Dead Island 2

SCHLEPPT SICH HERAN

Totgesagte leben länger? Dead Island 2 wurde bereits 2014 angekündigt und sollte eigentlich auch schon längst draußen sein. Wie wir aber alle wissen, ist das Zombiespiel-Sequel noch nicht erschie-



Dead Island 2 wurde bereits auf der E3 2014 angekündigt und hat seitdem eine Entwickler-Odyssee hinter sich.

nen. Stattdessen wurde mehrfach das Entwicklerstudio gewechselt. Zuletzt hat Dambuster (Homefront: Revolution) das Ruder übernommen. Im Gespräch mit GamesIndustry.biz erklärt der Koch-Media-CEO Dr. Klemens Kundratitz, dass Dead Island 2 nach wie vor entwickelt werde. Dass das so lange dauert, sei nur ein Zeichen dafür, wie wichtig es sei, es richtig zu machen. Wie der Publisher betont, bleibe man bei Koch Media weiterhin optimistisch. Wenn Dead Island 2 erscheine, werde es ein »Kick-ass-Zombiespiel«, da sei er sich sicher. Koch Media kümmert sich gleichzeitig auch um den Vertrieb von Dying Light 2, sieht darin aber keinerlei Konfliktpotenzial. Entwickler Techland war ursprünglich auch mit Dead Island 2 betraut und bringt stattdessen bald schon den zweiten Teil der Zombiespiel-Alternative auf den Markt. Die Titel sollen sich laut Koch Media nicht in die Quere kommen. Dying Light 2 soll im zweiten Quartal 2020 auf den Markt kommen (und im Übrigen auch für PS5 und Xbox Scarlett erscheinen). Dementsprechend dürfte Dead Island 2, wenn es einen gewissen Abstand einhält, wohl erst nach dem Launch der nächsten Konsolengeneration erscheinen. Offenbar kommt das neue Zombiespiel dann frühestens 2021 für PS5 und Xbox Scarlett.