



Hellblade 2

Senua auf dem PC



Hellblade 2 kommt laut Microsoft-Manager Aaron Greenberg auch für den PC.

Hellblade 2 wurde bereits im Dezember 2019 für die Xbox Series X angekündigt, schon damals hofften viele Spieler auf eine PC-Umsetzung des Action-Adventures. Jetzt ist die Portierung offiziell. Aaron Greenberg – Marketing Manager von Microsoft – hat das auf Twitter bestätigt. In seinem Tweet stellt er eindeutig klar, dass Senua's Saga: Hellblade 2 für den PC und die Xbox erscheinen wird, allerdings auf keinen anderen Plattformen. Worum genau es in Hellblade 2 gehen wird, lässt sich aus dem einzigen bisher veröffentlichten Trailer noch nicht erschließen. Darin wird nur deutlich, dass wir mehr von Hauptfigur Senua sehen werden und dass auch das keltische Setting bestehen bleibt. Der erste Teil aus dem Jahr 2017 machte vor allem durch seine Darstellung von psychischen Krankheiten auf sich aufmerksam. Für eine angemessene Präsentation von Psychosen arbeitete der Entwickler Ninja Theory mit der Stiftung Cambridgeshire and Peterborough NHS Foundation Trust zusammen und erhielt so auch Feedback von Betroffenen. Ende 2018 gab das Team von Hellblade etwas zurück und startete eine Ausbildungsinitiative von Fachkräften für psychische Störungen. Hellblade 2 soll Ende 2020 erscheinen. Einen exakten Veröffentlichungstermin gaben bislang aber weder Microsoft noch Entwickler Ninja Theory bekannt.

Stardew Valley

FARMEN IM TESLA

Stardew Valley ist bereits für Windows, Linux und macOS erschienen, und auch auf Smartphones lässt es sich spielen. Dazu gibt es Versionen für die Konsolen von Microsoft, Sony und Nintendo. Nun steht aber eine eher ungewöhnliche Portierung an: Mit dem Update 1.4 könnt ihr den Titel nun auch auf den Bildschirmen in den Autos von Tesla spielen. Das erklärt Tesla-Chef Elon Musk in einem Twitter-Beitrag. Darin schreibt er, dass es neben einer Sneak Preview zum FSD (das ist die Selbstfahrfunktion »Full Self Driving«) auch Stardew Valley in der neuen Version geben wird. Die Bauernhof-Simulation gesellt sich damit zu Titeln wie Cuphead, das bereits in V10 für Tesla-Autos erschienen ist. Die Technik hinter der Portierung ist kein Hexenwerk: Das Betriebssystem in den Autos von Tesla basiert auf Linux, genauer gesagt einer Version von Ubuntu. Da Stardew Valley bereits zuvor auf das offene und freie OS portiert wurde, dürfte die

The Wolf Among Us 2

Und es kommt doch!

Unter Comic-Kennern gehört das Adventure The Wolf Among Us zu den besten Spieleumsetzungen überhaupt. Umso trauriger, dass die Fortsetzung The Wolf Among Us 2 nach der Pleite des Entwicklerstudios Telltale im Jahr 2018 auf Eis gelegt wurde. Ein Glück: Die Marke Telltale samt einem Großteil des Spielkatalogs wurde im August 2019 von der Firma LCG Entertainment aufgekauft. Die Absicht damals: Man wolle neue Titel produzieren, basierend auf dem »Erbe« von Telltale. Mit der Ankündigung von The Wolf Among Us 2 während der Game Awards 2019 wird dieses Versprechen jetzt eingelöst. Das Spiel schließt an die Ereignisse aus Teil 1 an, ist jedoch nach wie vor ein Prequel zu den Ereignissen aus DCs Comic-Reihe »Fables«. Auf jeden Fall gibt es irgendwann ein Wiedersehen mit den markanten Charakteren Bigby und Snow.



The Wolf Among Us 2 ist wie sein Vorgänger ein Prequel zu den bei Kennern beliebten Comics der »Fables«-Reihe.



Stardew Valley wird weiterhin mit Updates gepflegt und auf neue Plattformen portiert – zum Beispiel Autos!

Version für die Tesla-Oberfläche nicht allzu aufwendig gewesen sein. Ende November 2019 erschien Version 1.4 von Stardew Valley. Mittlerweile gibt es in der Bauernhof-Simulation Fischzucht, ein Kino, mehr Inhalte für die Minen und eine ganze Reihe weiterer Events, unter anderem einen für jeden NPC, den ihr auf 14 Herzen bringt und heiratet. Dazu kommen eine ganze Reihe von neuen kosmetischen Items. Im GameStar-Test von Stardew Valley verdiente sich das Indie-Spiel im Jahr 2016 eine Wertung von 86. Und seitdem ist es durch seine Updates auf keinen Fall schlechter geworden.

PUBG, und dann?

Nach einem erfolgreichen Erstlingswerk scheint es fast unmöglich, da noch etwas draufzusetzen. Das Problem kennen Markus »Notch« Persson (Minecraft) oder Jonathan Blow (Braid, The Witness) genauso wie Fred Fish (Fez). Ähnlich dürfte es Brendan »Playerunknown« Greene gehen, dem »Erfinder« von PUBG. Sein Multiplayer-Shooter gilt als Wegbereiter des Battle-Royale-Genres, ohne den Titel wie Fortnite oder Apex Legends nicht möglich gewesen wären. Die Erwartungen an Greenes neues Projekt sind also hoch, umso mehr Fragen wirft der erste Trailer zu Prologue auf. Außer einem Felsen im Regen ist nichts zu sehen, zu hören gibt's nur gehetztes Atmen. Ein ruhiges Adventure wird Prologue also vermutlich nicht werden. Aus Greenes kryptischer Beschreibung wird man auch nicht wirklich schlau: »Mit Prologue erforschen wir neue Technologien und Gameplay. Unser Ziel ist es, den Spielern jedes Mal eine einzigartige und erinnerungswürdige Erfahrung zu bieten.« Das klingt nach immer



Im Trailer zu Prologue ist ein Felsen im Regen zu sehen, irgendjemand schaut in den Wald und atmet schwer – das war's.

neu erzeugten Spielwelten und/oder einer starken Multiplayer-Komponente, zumindest mit Letzterem hätte Green natürlich schon Erfahrung. Was genau hinter Prologue steckt, werden wir allerdings nicht so schnell erfahren, bislang stehen weder Veröffentlichungsdatum noch Plattform fest.



Bisher gibt es zu Dark Alliance lediglich einen schicken Render-Trailer, aber noch keine Bilder aus dem eigentlichen Spiel.

Dark Alliance

D&D-HAUDRAUF

Für viele Action-Rollenspiel-Freunde gehören sie noch heute zu den besten Koop-Titeln aller Zeiten, die beiden Hack&Slays Baldur's Gate: Dark Alliance 1+2 auf der PlayStation 2 oder der ersten Xbox. Es war einfach ein Riesenspaß, sich gemeinsam mit einem Kumpel durch die Gegnerhorden aus dem D&D-Universum zu kloppen. Umso besser, dass das neu angekündigte Dark Alliance in dieselbe Kerbe schlägt (haha). Hinter dem Spiel steht das kleine, bisher eher unbekanntes Studio Tuque Games. Die Kanadier wollen mit dem neuen Dark Alliance kein Remake oder Remaster liefern, sondern »im Geiste der Vorgänger« ein völlig neues Spiel machen. Die Story wird ebenso neu wie der Perspektivwechsel, Dark Alliance spielt ihr aus der Third-Person-Perspektive. Damit trotzdem Couch-Koop möglich ist, wird es einen Splitscreen-Modus geben. Altbekannt sind dafür Helden wie Drizzt Do'Urden, Cattie-Brie, Bruenor und Wulfgar, alle mit ihren eigenen Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen. Dark Alliance ist für den Herbst 2020 geplant.

Untitled Goose Game

GAR NICHT SO FIES?

Wer schon mal von einer Gans gezwickt wurde, weiß: Mit diesen Federviehern legt man sich besser nicht an. Spieler des Untitled Goose Game können das bezeugen. Gegenüber Kotaku berichtet nun die Doktorin Isabel Scheiber, die Gänse seit 2012 studiert, dass solche Schnattertiere eigentlich gar nicht so fies sind wie im Spiel dargestellt. So beschreibt Scheiber, dass sich beispielsweise wilde Gänse so gut wie gar nicht für Menschen interessieren und diese größtenteils ignorieren. Gänse, die in menschlicher Obhut aufwachsen, sind wiederum neugieriger und neigen tatsächlich dazu, Dinge zu klauen und allgemein etwas frecher aufzutreten. Dass die Gans in Untitled Goose Game einem Gärtner das Gärtnern schwer macht oder einem kleinen Junge die Brille stibitzt, wirkt mit Isabel Scheibers Perspektive nun gar nicht mehr so unrealistisch: »Besonders als Jugendliche können [Gänse] sehr neugierig sein und sie lieben es, an Dingen wie Fäden, langen Haaren oder Ohringen zu ziehen. Das liegt daran, dass sie sich von Dingen



Für viele Spieler der beste Schurke des Gaming-Jahres 2019: die Gans des Untitled Goose Game.

ernähren, die sie aus dem Boden (wie zum Beispiel Gras) oder aus dem Wasser ziehen. Ich könnte mir auch vorstellen, dass sie beispielsweise eine Tür öffnen, die mithilfe eines Seils verschlossen ist.« Im Endeffekt ist die Gans noch immer ein Tier und wird sich auch stets wie ein Tier verhalten: Sieht sie sich selbst oder ihr Nest bedroht, geht sie zum Angriff über. Und wächst eine Gans unter Menschen auf, wird sie früher oder später um Dominanz ringen. Dass Menschen zumindest Respekt vor Gänsen

entwickelt haben, überrascht Scheiber übrigens nicht, allerdings wird es ihr zufolge so gut wie immer einen Grund für den Angriff geben und aggressives Verhalten ist nicht charakteristisch. Unabhängig von den Charakterzügen des Federviehs feiert das Untitled Goose Game einen Meilenstein: Das Spiel hat bereits über eine Million Exemplare verkauft. Honk!