

Stalker 2

ENDLICH OPEN WORLD

Entwickler GSC Game World stellte den neuen Tschernobyl-Shooter Stalker 2 auf dem Xbox Games Showcase 2020 vor. Zu sehen gab es einen ersten Trailer, der hauptsächlich Atmosphären, aber keine Spielszenen zeigt. Eine Pressemeldung der Entwickler verspricht eine Open World in der hübschen Grafik der Unreal Engine 4. Aber alte Stalker-Werte wolle man nicht vergessen: GSC setzt auf Fraktionen und Monster, die persistent die Spielwelt durchstreifen und miteinander interagieren. Dadurch soll »Emergent Gameplay« entstehen, da die KI-Gegner eigene Ziele verfolgen, die manchmal mit den Plänen des Spielers kollidieren.

Stalker 2 will wie die Vorgänger eine abgeschlossene Story bieten, die durch Spielerentscheidungen in mehrere Enden mün-



Stalker 2 zeigt erstmals seine neue Open World in der Unreal Engine 4. Hier das bekannte Riesenrad.

den kann. Die Geschichte dreht sich wieder um Draufgänger und ihre Abenteuer in der postapokalyptischen Sperrzone Tschernobyls. GSC erklärt, dass die hochgelobte Atmosphäre der Vorgänger wieder einen Eckpfeiler des Spiels darstelle: »Mit Stalker 2 schaffen wir endlich das,

was wir von Anfang an machen wollten. Zum ersten Mal in der Serie wird euch die Zone als post-apokalyptische, offene Welt – eine der größten bisher – zur Verfügung stehen. Dies ist unsere bisher immersivste Welt und wir erschaffen sie mit der Liebe und Leidenschaft, die diese Umgebung verdient.« Einen Release-Termin bleiben die Entwickler allerdings weiterhin schuldig. Neu dagegen ist natürlich, dass Stalker 2 als erster Ableger der Serie auch auf Xbox Series X erscheint.

Anthem Next

ES GEHT VORAN



Anthem will sich mit dem Update 2.0 neu erfinden. Jetzt sehen wir erstmals, welche Formen das annimmt.

Um schon mal Raketentreibstoff für euren Javelin zu bunkern, ist es vermutlich noch ein wenig früh. Aber Anthem 2.0 alias Anthem Next – die große Runderneuerung des strauchelnden Actionspiels – macht sichtliche Fortschritte. So teilt der Studiochef von Bioware Austin, Christian Dailey, auf Twitter einen ersten Blick auf Konzepte für das runderneuerte Anthem. Dabei wird deutlich, dass die Entwickler nicht nur an den Baustellen rund um Loot und Progression schreiben, sondern auch neue Inhalte für Anthem entwickeln. Des Weiteren erklärt Christian Dailey, dass ein neuer Entwicklungs-Blog binnen der nächsten Wochen starte. Hier wolle man genauer über den Prozess der Umgestaltung von Anthem sprechen. Anthem erlebte Anfang 2019 einen sehr durchwachsenen Release. Was eigentlich als Biowares neues Prestige-Projekt geplant war, erreichte in der internationalen Presse lediglich einen Schnitt von 59 Punkten (via Metacritic). Wir vergaben im Test 67 Punkte – vor allem aufgrund von Mängeln an Umfang und Story, aber auch wegen des schlechten technischen Zustands. Das Next-Update soll das Spiel jetzt retten.

The Outer Worlds

Erster DLC

The Outer Worlds war 2019 vielleicht nicht das größte, längste oder epischste Rollenspiel, aber dafür definitiv eines der charmantesten (zumindest neben Disco Elysium). Und ein Kniefall vor dem grandiosen Fallout: New Vegas. Ein Grund zur Freude: Der erste Story-DLC Peril on Gorgon setzt das Spiel im September 2020 fort. Leichte Spoiler-Warnung: Da das Ende von The Outer Worlds die komplette Geschichte abschließt, spielt sich auch Peril on Gorgon während der beziehungsweise parallel zur Haupthandlung ab. Ihr müsst The Outer Worlds demnach also nicht beenden haben, um den DLC spielen zu können.

Die Story von Peril on Gorgon führt die Crew der Unreliable auf den von uns bisher unerforschten Asteroiden Gorgon – und zwar im Auftrag der wohlhabenden Einsiedlerin Minnie Ambrose. Ausschlaggebend dafür sind ein abgetrennter Arm sowie eine mysteriöse Nachricht, die Minnie auf Informationen über den Verbleib ihrer verschwundenen Mutter Dr. Olivia Ambrose hoffen lassen. Allerdings spielt sich Peril on Gorgon nicht ausschließlich auf Gorgon ab: Die Geschichte führt uns an bereits bekannte Orte – welche das sind, ist allerdings noch nicht bekannt. Peril on Gorgon wird 15 Euro kosten und erscheint am 9. September 2020.

In Peril of Gorgon kommen wir einem gescheiterten Wissenschaftsprojekt auf die Spur.

MIT DEN ALTEN STIMMEN?

Rumgegrummel in Spielen ist nichts Neues, aber selten wurde mit so viel »Ruhrpott-Charme« gemeckert wie in Gothic. Das lag nicht zuletzt an den von Fans geliebten Sprechern. Und genau die könnten im angekündigten Gothic Remake zurückkehren – das deutete zumindest dessen Producer Reinhard Pollice von THQ Nordic im GameStar-Podcast an. Auf unsere Nachfrage, ob es möglicherweise neue Sprachaufnahmen für das Remake geben wird, wollte Pollice sich nicht final äußern. Allerdings stellte er klar, dass eine gute deutsche Synchronisation für so eine große Anzahl an Fans an erster Stelle stehe, dass man sie auf jeden Fall zufrieden stimmen möchte: In einer Umfrage forderten viele vom Publisher dass die Sprache in Gothic genauso sein müsse wie früher. Weiter sagt Pollice: »Wahrscheinlich werden wir alte Dialoge nicht wieder neu vertonen. Wenn wir denn neue Inhalte haben, dann müssen wir natürlich auch neu vertonen. Und wir müssen natürlich auch abwägen, dass wir die Originalsprecher bekommen. Zum Glück, glaube ich, sind die meisten ja auch noch aktiv.«

Wir haben einen Blick ins Forum World of Gothic geworfen – und können an dieser Stelle auch mit dem Gerücht aufräumen, es wären seinerzeit nur fünf Sprecher an Gothic beteiligt gewesen. Falsch, es waren 17. Von diesem Original-Cast sind inzwischen vier leider verstorben (Stand Juli 2020). Der Großteil des Ensembles ist aber tatsächlich nach wie vor aktiv: Christian Wewerka, der den namenlosen Helden vertonte, spielt zum Beispiel regelmäßig in deutschen Filmen und Serien mit. Zumindest theoretisch könnten also viele Originalstimmen auch im Remake neue Zeilen einsprechen. Bedenkt aber bitte, dass es sich dabei ausdrücklich nicht um eine finale Aussage handelt, sondern um den Wunsch des Producers.



Werden wir die alten Sprecher im neuen Gothic hören? Das ist zumindest der Wunsch des Producers.

Umfrage zur Corona-Krise

SPIELE WERDEN VERSCHOBEN

Im Vorfeld der GDC Summer 2020, einer jährlichen Konferenz internationaler Spieleentwickler, wurden fast 2.500 Vertreter der Branche zu den Konsequenzen der Corona-Pandemie befragt. Laut den GDC-Veranstaltern wollte man in einer Momentaufnahme festhalten, wie sich die aktuelle Krise auf die Industrie auswirkt. Befragt wurden Mitarbeiter von Studios aller Größen und Arten – vom kleinen Indie-Projekt einer Einzelperson bis hin zu großen AAA-Produktionen. Wir fassen einige der spannenden Ergebnisse hier zusammen:

- Jeder dritte Entwickler muss Spiele verschieben: 33 Prozent der Befragten gab an, dass man in Produktion befindliche Spiele aufgrund der Corona-Pandemie später als geplant veröffentlichen müsse.
- Fast alle arbeiten jetzt von Zuhause: 70 Prozent der Entwickler gaben an, sie seien aufgrund der Situation vom Büro ins Homeoffice gewechselt. 27 Prozent arbeiteten bereits vor der Krise von Zuhause. Damit sind nur noch drei Prozent der Entwickler in Büros tätig.
- Stress nimmt zu, Produktivität ab: Fast die Hälfte der Befragten sieht einen Rückgang der Leistung im Homeoffice. Zu den größten



Beyond Good & Evil 2 gehört zu den heißerwarteten Spielen von Ubisoft. Seit dem Vorgänger sind inzwischen 17 Jahre vergangen.

Beyond Good & Evil 2

SPIEL WIRD ZUM NETFLIX-FILM

Erst kündigt Netflix eine Anime-Serie zu Splinter Cell an, jetzt folgt ein Film zu Beyond Good & Evil. Netflix erklärt, dass sich der Streifen noch in einer frühen Entwicklungsphase befinde. Ein Termin für die Veröffentlichung steht – ähnlich wie bei der Splinter-Cell-Serie – noch nicht fest. Bei Beyond Good and Evil soll es sich um einen Mix aus Normal- und Animationsfilm handeln. Also spielen reale Schauspieler an der Seite von animierten Figuren, etwa bekannt aus den Filmen zu »Guardians of the Galaxy«. Wie der Hollywood Reporter berichtet, sitzt der Regisseur von »Meisterdetektiv Pikachu« Rob Letterman am Steuer.

Während unter dem Twitter-Beitrag durchaus positive Stimmen zu vernehmen sind und sich einige Fans über die Ankündigung des Films zu Beyond Good & Evil freuen, zeigt sich der überwiegende Teil eher ungeduldig. Und das liegt nicht einmal an der Nachricht an sich – gegen den Film per se sprechen sich eigentlich die wenigsten aus. Was die Leute umtreibt, ist die Wartezeit auf Beyond Good & Evil 2. Zuletzt hatte Ubisoft Mitte Juli erklärt, dass die Entwicklung gut vorangehe, aber man noch keine Neuigkeiten teilen oder Fortschritte zeigen möchte. Dass die Leute ungeduldig werden, ist ein Stück weit verständlich. Immerhin wartet so mancher Fan des Kultspiels schon seit 17 Jahren auf eine Fortsetzung der Geschichte.



Problemen zählen schlechte Kommunikation, Isolation und auch Stress – für die Hälfte der Entwickler hat die tatsächliche Arbeitszeit zugenommen. Mit etwa acht Prozent wurden bislang nur wenige Entwickler wegen der anhaltenden Krise entlassen oder in unbezahlten Urlaub geschickt. Trotzdem spitzt sich für manche die Situation dramatisch zu, wie ein paar der Antworten belegen.

- 34 Prozent geben eine negative Entwicklung fürs Geschäft an, 37 Prozent sehen keine Veränderung durch die Pandemie. 31 Prozent sagen, dass die Krise sogar gut fürs Geschäft sei.
- Das Geld wird knapp: Fast ein Drittel der Befragten spürt die Krise im eigenen Geldbeutel. 26 Prozent der Entwickler geben an, ihr Haushaltseinkommen sei durch die Krise gesunken.
- Einzelne Antworten der Entwickler lesen sich schockierend: »Ich kann mir meine Miete nicht mehr leisten und muss wohl zu meinen Eltern ziehen«, schreibt eine Person. An anderer Stelle in der Umfrage heißt es: »Ich kann mir kaum noch Lebensmittel leisten, aber Freunde haben mir geholfen, über Wasser zu bleiben.«