

Crysis 2

REMASTER UNERWÜNSCHT?

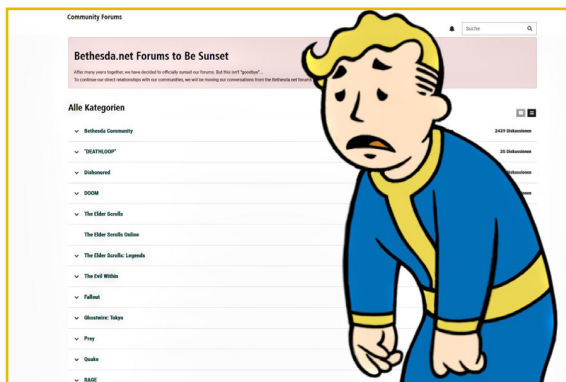
Eigentlich sind es nur ein paar winzige Tweets, die der offizielle Twitter-Kanal von Crysis jüngst von sich gegeben hat. »They used to call me Prophet«, dann ein Augen-Emoji, dann ein Screenshot aus Crysis 2. Doch wer sich zurückerinnert, wie damals das Remaster zum ersten Crysis angekündigt wurde, erspäh hier direkt das Muster: Hinter den Tweets verbirgt sich sehr wahrscheinlich eine Ankündigung zu Crysis 2 Remastered. Doch die stößt auf weniger Gegenliebe als gedacht. Die Reaktionen unter den Tweets zeigen sich häufig kritisch, bemängeln die Remaster-Strategie der Entwickler – und hinterfragen, ob man 2021 überhaupt schon ein Remaster zu Crysis 2 braucht. Twitter bildet natürlich niemals die gesamte potenzielle Spielerschaft ab, bietet aber dennoch ein interessantes erstes Stimmungsbild. Trotz der über 5.000 Likes auf die Ankündigung reagieren viele Kommentatoren kritisch: Viele wünschen sich lieber ein Crysis 4 statt das Aufwärmen eines ohnehin noch verhältnismäßig frischen Shooters, der auf moderner Hardware auch noch richtig gut aussieht.



Crysis 2 erschien 2011 und sieht nach Ansicht vieler Fans auch heute noch so gut aus, dass es eigentlich keine Neuauflage braucht.

Bethesda

FOREN-ABSCHALTUNG



Die Tage der Bethesda-Foren sind gezählt.

Bethesda gab in einem Blogbeitrag bekannt, dass die offiziellen Foren auf Bethesda.net am 24. Mai ihre Pforten für immer schließen würden. Die Abschaltung werde jedoch stufenweise erfolgen, um Nutzern noch die Möglichkeit zu geben, Diskussionen zu sichern. Am 24. Mai 2021 gingen erste Foren und Kategorien in den »Nur lesen«-Modus. Nun gilt eine Schonfrist von 30 Tagen, in der Nutzer weiterhin alle Inhalte lesen und archivieren können, um sie für die Zukunft aufzubewahren. Am 6. Juli archiviert Bethesda kleinere, weniger häufig besuchte Kategorien. Ab dann sind diese Bereiche nicht mehr erreichbar. Der Grund für die Schließung der offiziellen Foren findet sich im Zeitenwandel. Bethesda erklärt, dass sich die Diskussionen im Laufe der Jahre auf andere Plattformen verlagert hätten. Dem will sich der Publisher nun anpassen. Entsprechend stellt Bethesda künftig auf dem offiziellen Discord-Kanal den Raum zur Verfügung und verspricht, dort mit Spielern zu kommunizieren. Außerdem will Bethesda bei Reddit verstärkte Aktivität zeigen, um an den Diskussionen dort teilzunehmen. Wer Probleme mit Spielen hat, etwa Bugs und Abstürze, soll dagegen auf der offiziellen Website eine Support-Anfrage stellen.

Spiele als Therapie

ZOCKEN AUF REZEPT

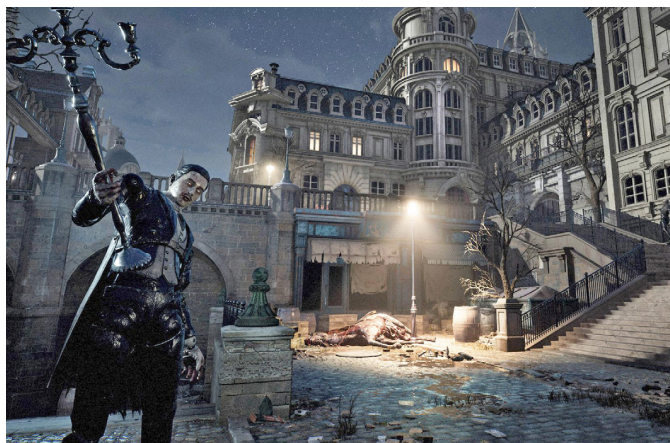
Therapeutische Videospiele können Senioren in Pflegeeinrichtungen und den dort arbeitenden Teams helfen. Das wurde jetzt in einer großen Untersuchung offiziell bestätigt. Dementsprechend ist nun auch der Weg geebnet, den Einsatz der speziell dafür entwickelten Memorebox-Konsole mit Hilfe der Krankenkassen zu finanzieren. Mit der Memorebox können pflegebedürftige Menschen Spiele spielen. Das funktioniert in erster Linie über Bewegungssteuerung via Kinect-Technologie und ermöglicht so Titel, in denen getanzt oder Motorrad gefahren wird. Diese Art der Bewegungstherapie funktioniert zum Beispiel als Demenzprävention, aber auch insgesamt sollen die geistigen und körperlichen Fähigkeiten dadurch gestärkt werden. Schön, dass die auf der Xbox durchgefallene Kinect-Technologie so doch noch eine sinnvolle Verwendung findet.

Die Memorebox ist bewusst simpel gehalten und hat nur einen Knopf.



Die Spiele auf der Seniorenkonsole kann man im Stehen oder Sitzen steuern. (Bild: Retrobrain)

BLOODBORNE MIT PINOCCHIO



Okay, hier hätten wir die freche kleine Holzpuppe Pinocchio irgendwie nicht erwartet, aber Lies of P macht es möglich.

Alles um uns herum zerfällt, wahnsinnige Götter richten ihre blutunterlaufenen Augen auf uns, während Werwölfe und andere Bestien sich an unserem Körper laben wollen. Die unbarmherzige Nacht macht die Jäger zu Gejagten und Verbündete zu Verrätern. Und jetzt stellt euch vor, ihr landet in genau so einer Welt, aber seid kein mächtiger Krieger, sondern Pinocchio – ja, genau der! Eine niedliche, kleine Holzpuppe mit Grillenkumpel und Flunkerproblem. Zugegebenermaßen steuert ihr in Lies of P nicht den knuffigen Disney-Pinocchio, aber absurd wirkt die Kombination trotzdem. Genau deshalb könnte sie aber spannend sein. Das Lügen ist als wichtige Spielmechanik integriert. Flunkert ihr, werdet ihr menschlicher, müsst aber auch mit den Konsequenzen leben. Prozedurale Quests sollen sich je nach Entscheidung ändern und das Ende beeinflussen. Ihr kämpft mit unterschiedlichen Waffen und könnt diese kombinieren, um eigene brutale Werkzeuge herzustellen. Weil Pinocchio eine Puppe ist, dürft ihr einzelne Körperteile austauschen. Die bringen unterschiedliche Verbesserungen und Fähigkeiten für euren mechanischen Helden mit. Klingt gut, einen Release-Termin hat das Action-Rollenspiel bisher nicht.

Days Gone

STORY OHNE SPIEL

Nachdem es zunächst nur auf der PlayStation 4 zu haben war, gibt es das Endzeit-Zombie-Open-World-Abenteuer Days Gone jetzt auch für den PC (Test auf Seite 72). Trotz aktuell durchweg guter Kritiken und begeisterter Fans hat Publisher Sony jedoch keine Pläne für eine Fortsetzung. Dennoch möchten die Entwickler von Bend weiter in das Days-Gone-Universum eintauchen und die Story weiter erzählen. In einem Interview mit der kanadischen Seite Screen Rant erklärte Lead Designer Ron Allen, dass er sich durchaus vorstellen könne, Days Gone innerhalb eines anderen Mediums neu zu erschließen. Laut ihm bietet die fiktive Welt ein gutes Fundament, um zahlreiche Abenteuer zu erzählen: »Es gibt so viele Geschichten in der Welt von Days Gone, und dies war die Story von Deacon St. John. [...] Es könnte so viele Ereignisse und so viele Dinge in diesem Universum geben.« Dass eine Story aus einem Videospiel in einem anderen Medium weiter erzählt oder ergänzt wird, ist in der Branche schon lange keine Seltenheit mehr. Spielehits wie The Last of Us, God of War oder auch Mass Effect haben Comics bereits als Medium genutzt, um ihre Storys auszubauen. Der US-amerikanische Comicverlag Dark Horse Comics ist beispielsweise bekannt für solche Werke und bietet unter anderem bereits ein 200-seitiges Artwork-Buch von Days Gone an.



Days Gone möchte über die Videospielwelt hinauswachsen – könnte das vielleicht mit einer Comic-Reihe klappen?

Grand Theft Auto 6

ES DAUERT NOCH



Um das Release-Datum von GTA 6 genau voraussagen, bräuchte man schon die Insider-Infos und Connections von Lester aus GTA 5.

Bald haben wir alle möglichen Zeitfenster abgedeckt, in denen GTA 6 erscheinen könnte. Das neueste Gerücht eines prominenten Leakers zerschmettert nun Träume, dass es »schon« 2023 weitergehen würde. Denn vielleicht könnte uns GTA 6 erst zum Ende der aktuellen Konsolengeneration erwarten. Laut Twitter-User Okami muss sich die Spielerschaft noch etwa vier bis fünf Jahre gedulden. Das würde bedeuten, dass wir GTA 6 nicht mehr vor 2025 bekommen. Das wären also stolze zwölf Jahre nach dem Erscheinen von GTA 5. Mit dem Tweet reagierte Okami auf eine andere Aussage, laut der GTA 6 nach sechs Jahren Entwicklungszeit bereits fast fertiggestellt sein könnte. Rockstar Games soll nach Spieltestern suchen. Zur Erinnerung: GTA 5 kam auch erst zum Ende des Lebenszyklus von Xbox 360 und PlayStation 3 und erfuhr dann auf den Nachfolgekonsolen eine bis heute erfolgreiche Wiederbelebung. Es würde uns nicht wundern, wenn Rockstar tatsächlich gleich auf die neuesten Konsolen setzt und – um die noch zahlreichen Besitzer von Xbox One und PS4 nicht zu verprellen – sich mit GTA 6 viel Zeit lässt. Zumal die beiden Internet-Dauerbrenner GTA Online und Red Dead Online bis dahin weiterhin regelmäßig Geld abwerfen dürften und für den 11. November 2021 erst mal ein Next-Gen-Upgrade von GTA 5 für PS5 und Xbox Series X geplant ist.