

# AKTUELL

Angeblich führt uns GTA 6 ähnlich wie schon Vice City (Bild) in eine fiktive Version von Miami.



GTA 6

## NEUE GERÜCHTE

Spannende Infos zum vielleicht meisterwarteten Spiel der Gegenwart: Grand Theft Auto 6 soll in einem fiktiven Miami spielen, das in der GTA-Serie als Vice City bekannt ist. Die Infos stammen von Jason Schreier, einem der bekanntesten Spielejournalisten, der jetzt einen umfangreichen Bericht bei Bloomberg veröffentlichte. Damit noch nicht genug: Als Protagonisten sollen eine weibliche Lateinamerikanerin und ein nicht näher beschriebener Mann (vielleicht ihr Bruder) agieren, bei denen sich Rockstar vom berühmten Verbrecherpärchen Bonnie und Clyde habe inspirieren lassen. Auch wenn Schreier keinen Release-Termin nennen kann, hätten ihm seine Quellen davon berichtet, dass GTA 6 wohl noch mindestens zwei Jahre brauchen könne. Das hänge auch mit einer schwierigen Entwicklung zusammen, die bereits seit 2014 laufe. Obgleich Jason Schreier als vertrauenswürdig gilt, weisen wir darauf hin, dass es sich hier nicht um offizielle Informationen von Rockstar handelt. Der Journalist beruft sich auf anonyme Entwickler, die entweder bei Rockstar arbeiten oder das Studio erst kürzlich verließen.

### Alles anders bei Rockstar

Laut Schreiers anonymen Quellen hat sich bei Rockstar vieles verändert, was die Arbeitskultur betrifft. Seit seinem eigenen, damals im Jahre 2018 einem



In GTA 6 spielen wir vielleicht ein Geschwisterpaar. Das würde aber anders aussehen als auf dieser Illustration, noch gibt es kein echtes Material zum Spiel.

Erdbeben in der Spielebranche gleichenden Bericht über katastrophale Arbeitsbedingungen bei der Entwicklung von Red Dead Redemption 2, habe sich die Lage verbessert. Das habe auch dazu geführt, dass kontroverse Themen nun sensibler behandelt werden. Schreier mutmaßt, dass sich GTA 6 anders anfühlen könnte als die bisher erschienenen Spiele der Reihe.

Seit Jahren fluten Leaks zu GTA 6 das Internet. Darunter findet sich zwar viel Quatsch, aber auch Infos mit Substanz. Beispielsweise wurden ein Südamerika-Setting, mehrere Schauplätze und Städte sowie zahlreiche weitere Charaktere prophezeit. Laut Schreier war Ähnliches tatsächlich bei Rockstar in Arbeit. Es sollen mehrere

Städte zum Release von GTA 6 geplant gewesen sein, zudem große Landstriche in Südamerika. Rockstar habe dies allerdings auf Vice City zusammengekürzt, um Mehrarbeit und hohe Belastung für Mitarbeiter zu reduzieren. Laut dem Insider plant Rockstar, über Jahre neue Inhalte und sogar ganze Städte hinzuzufügen. Ob das für den Einzelspielermodus oder einen wahrscheinlichen Nachfolger zur Gelddruckmaschine GTA Online gilt, bleibt im Bericht offen.

## Final Fantasy 16

# KEINE ZEIT FÜR OPEN WORLD

Wer sich für Final Fantasy 16 eine Open World wünscht, sollte sich fragen, ob er oder sie im Gegenzug dazu bereit wäre, noch sehr viel länger auf das Spiel zu warten. So ungefähr 15 Jahre lang. Das sei zumindest in etwa der Zeitraum, den es gedauert hätte, um das Spiel in dieser Form zu entwickeln, erklärt Producer Naoki Yoshida.

Final Fantasy 16 muss aus Zeitgründen ohne Open World auskommen.



Die »Final Fantasy Experience« sei das, was das Team hinter Final Fantasy 16 zwingend erreichen wolle. Bedeutet: Das Spiel müsse sich einfach wie ein Final Fantasy anfühlen, und das umfassende Dinge wie Produktion, Dialoge, Drama, Sound oder auch Chocobos und Moogles. Eine Open World gehöre nicht dazu. Im Vorfeld der Entwicklung habe man sich vier Dinge überlegt, die das Spiel auf jeden Fall leisten müsse:

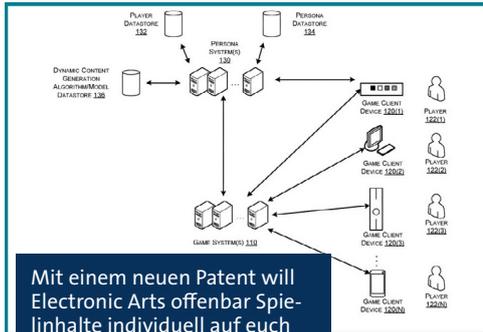
- Eine »Held rettet Welt«-Story – weil das Final Fantasy sei.
- Eine Beschwörung, die ausrastet und die Map zerstört.
- Eine Veröffentlichung so bald wie möglich.
- Das Spiel darf nicht in mehreren Einzelteilen erscheinen.

Es sei praktisch ein Ding der Unmöglichkeit, das alles mit einer großen Open World zu kombinieren, sagt der Produzent. Möglicherweise wäre es schaffbar gewesen, wenn sich die Entwickler 15 Jahre lang Zeit lassen könnten. Im Grunde genommen lassen sich die Aussagen von Naoki Yoshida darauf herunterbrechen, dass wir nun einmal leider nicht alles haben können. »Alles in allem ist es fast unmöglich in Hinblick auf Zeit und Kosten, eine globale Story innerhalb einer Open World zu erschaffen. Ich denke, dass sich das Team deswegen Sorgen machen würde. Das zu liefern, was wir als die beste Story ansehen, in einer Erfahrung, die Spiele und Filme zusammenbringt, benötigt keine Open World«, so Yoshida.

Electronic Arts

# IHR WERDET BEOBACHTET!

Ein von Electronic Arts eingereichtes Patent beschreibt ein theoretisches Gerüst, in dem Spielinhalte dynamisch an eine sogenannte »Persona«, also ein Persönlichkeitsprofil, geknüpft werden. Eure Persona wird dabei aus Daten erstellt,



Mit einem neuen Patent will Electronic Arts offenbar Spielinhalte individuell auf euch anpassen. (Bild: United States Patent and Trademark Office)

die über mehrere Titel hinweg gesammelt wurden. Wie die Website Techspot berichtet, wird unter anderem erfasst, ob ihr euch lieber mit Erkundungen, Sammelaufgaben oder Kämpfen beschäftigt. Sogar spezifische Eigenschaften könnten zugeordnet werden – solltet ihr Erfolge beziehungsweise Trophäen jagen, häufig im kompetitiven Multiplayer antreten oder in Rollenspielen bevorzugt als Tank auftreten, könnte sich ein Spiel dahingehend anpassen. Seid ihr in einem Genre wirklich gut, wäre es möglich, dass ihr euch größeren Herausforderungen stellen müsst. Andererseits könnte ein Spiel zügig reagieren, wenn ihr etwa immer wieder in Kämpfen scheitert. In dem Patent wird neben der dynamischen Anpassung der Spielinhalte als weiterer möglicher Ausgang die Anzeige von Produkt- und Spielvorschlägen genannt. Dann bekommt ihr auf eure Person zugeschnittene Empfehlungen, zum Beispiel Mikrotransaktionen, die euch bei schwierigen Stellen helfen.



Probleme beim KotOR-Remake? Dahinter stecken bestimmt diese Sith-Lords!

Knights of the Old Republic

## REMAKE WACKELT

»Als ob Millionen in panischer Angst aufschrien und plötzlich verstummen. Etwas Furchtbares ist passiert.« Dieses Zitat von Obi-Wan Kenobi aus »Star Wars: Episode 4« könnte kaum besser passen, denn es gibt schlechte Nachrichten zum Remake von Star Wars: KotOR. Angeblich leidet die Neuauflage von Knights of the Old Republic unter massiven Problemen. Deswegen soll die Entwicklung derzeit auf Eis liegen und der Release des Rollenspielklassikers auf unbestimmte Zeit verschoben worden sein. Einem Bloomberg-Bericht zufolge läuft die Entwicklung der Neuauflage alles andere als geplant. So sollen in den vergangenen Monaten mit Brad Prince und Jason Minor der Design Director und der Art Director entlassen worden sein. Angeblich soll sich das Remake zum aktuellen Zeitpunkt nicht an dem Punkt der Entwicklung befinden, an dem es hätte sein sollen, die bisherige Arbeitsweise sei nicht länger haltbar. Entwickler beim zuständigen Studio Aspyr rechnen gegenüber Bloomberg nicht vor 2025 mit einem Release, obwohl ursprünglich sogar Ende 2022 angepeilt worden sein soll.

DEVELOPED  
IN GERMANY

20  
JAHRE

be quiet!

# FEIERT MIT UNS!

## FX WELT

Neue Produkte, Aktionspreise und riesiges Gewinnspiel!

Seit 2002 bieten wir von be quiet! hochwertige und leise PC-Komponenten an. Dieses Jahr feiern wir unser 20-jähriges Bestehen und laden euch ein, eine neue Produktlinie zu entdecken und an unserem großen Gewinnspiel teilzunehmen. Erfahrt mehr über unsere neuen FX-Produkte und die Gewinnspielpreise auf unserer Website.

Aktionspreise im August und September sind um bis zu 30€ reduziert.

Nur bei teilnehmenden Händlern und nur solange der Vorrat reicht.

Folgt uns auf Social Media für mehr Einblicke, Produktinformationen und Ankündigungen.

Erhältlich bei:

alternate.de · arlt.de · bora-computer.de  
caseking.de · computeruniverse.net · hiq24.de  
e-tec.at · mindfactory.de · reichelt.de

