

Im Mittelpunkt von GTA 6 soll ein Gangsterpärchen stehen.



GTA 6

RAUB UND ERPRESSUNG

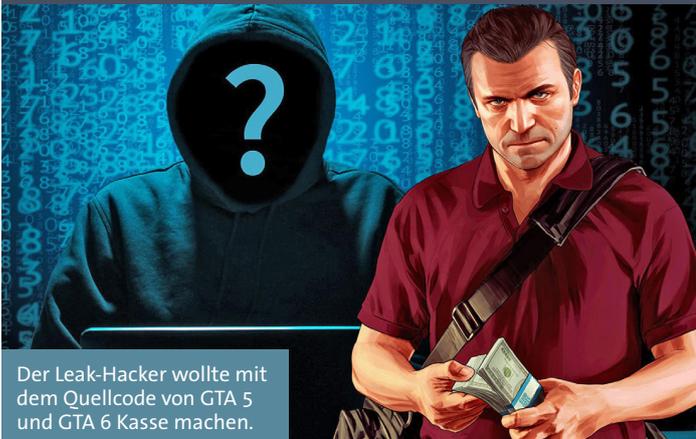
Massenhaft Bilder und Gameplay-Videos zu GTA 6 tauchten Mitte September auf Reddit auf. Diese sollen von einem Hacker stammen, der sich Zugang auf das firmeninterne Slack verschaffte, also das interne Teamkommunikations-Tool von Rockstar Games. Allerdings sollen viele der Inhalte aus einer frühen Entwicklungsphase von 2019 stammen. Das Material ist also offensichtlich veraltet und auf keinen Fall final. Rockstar bestätigte in einer Pressemeldung, dass »unautorisierte Dritte« in das Netzwerk des Unternehmens eindringen und geheime Infos aus den Rockstar-Systemen downloaden konnten, darunter Material zu GTA 6 aus einer frühen Entwicklungsphase. Es wäre aber unsinnig, von den geleckten Bildern und Videos auf die finale Qualität von GTA 6 zu schließen. Einige der gezeigten Infos decken sich mit bisherigen Vermutung und Gerüchten zum Spiel, andere wiederum könnten durch das Material widerlegt werden. So wurde zum Beispiel kolportiert, die Schauspielerin Christina Alexandra könnte eine Rolle im Gangsterdrama übernehmen. Und tatsächlich ähnelt die weibliche Hauptfigur in den Spielszenen der Amerikanerin.

Auch zum Setting gibt es etwas Interessantes zu sehen. Eine reingezoomte Version der Karte zeigt etwa eine Gebäudeansammlung, die eindeutig an den Flughafen von Vice City erinnert. Zudem gibt es Aufnahmen von einem Nachtclub zu bestaunen. Interessantes Detail: Einer der Clips zeigt eine neuartige Form des Inventarmanagements. Anscheinend können Charaktere zumindest in der geleckten Version nicht mehr hunderte Waffen, ein Brecheisen und ein Sofa mit sich herumtragen. Stattdessen hat die Spielfigur eine Umhängetasche mit entsprechenden Ausrüstungs-Slots. Weitere Infoschnipsel: Waffen lassen sich vom Boden aufheben, man kann sich auf den Boden legen, es gibt jetzt sechs (statt fünf) Fahndungsterne, man wird Jetpacks und Pferde nutzen können, man kann Personen auf den Schultern tragen. Aber nochmal: Diese Aussagen basieren zum großen Teil auf offenbar drei Jahre altem Material, in diesem Zeitraum passiert in der Spieleentwicklung eine Menge!

Gefasster Hacker

Natürlich geht Rockstar Games mit aller Härte gegen die Verbreitung des geleckten Materials vor, deshalb seht ihr hier auch keine Bilder davon. Viele der YouTube-Clips und Tweets sind inzwischen nicht mehr auffindbar. Schließlich ist so ein Leck für Studios ein Super-GAU, erst recht für die notorisch geheimniskrämerischen Rockstars. Ein Trost: Der 17-jährige mutmaßliche Hacker wurde mittlerweile in England gefasst. Angeblich handelt es sich um den Anführer der Hacker-Gruppierung Lapsus\$, die für Angriffe auf mehrere große Firmen verantwortlich gemacht wird, darunter Microsoft, Samsung, Nvidia und auch jüngst den Fahrdienst Uber. Der Hacker wollte Rockstar offenbar mit erbeutetem Quellcode erpressen.

Erst Anfang 2022 hat Rockstar die Entwicklung von GTA 6 offiziell angekündigt. Über Setting, Gameplay und weitere Details gab es aber nie offizielle Informationen. Das Unternehmen will GTA 6 weiterhin erst dann offiziell vorstellen, wenn das Spiel bereit dazu ist.



Der Leak-Hacker wollte mit dem Quellcode von GTA 5 und GTA 6 Kasse machen.

The Dark World: Karma

PSYCHO-HORROR



Wer bin ich? Das gilt es in Karma herauszufinden.

Die Ankündigung eines neuen Silent Hill lässt auf sich warten, aber zum Glück gibt es momentan eine Menge Alternativen. Eine davon ist The Dark World: Karma, ein psychologisches Horrorspiel, das euch in eine dunkle Welt entführt, die an Dystopien wie »1984« (das Buch ist sogar im Trailer zu sehen) erinnert. The Dark World: Karma beginnt direkt mit einem beliebten Klischee, denn ihr übernehmt die Rolle eines Helden mit Amnesie, der in einer ihm unbekannt Stadt erwacht. Schnell wird klar, dass es sich hier um kein Paradies handelt, sondern um einen dystopischen Alptraum. Menschen tragen statt Köpfen Fernsehgeräte mit projizierten Gesichtern auf dem Hals, das Leben wird von der mächtigen Leviathan Corp. überwacht und gesteuert. Als Ermittler dieser Firma dürft ihr in den Erinnerungen anderer Menschen stöbern. Dort tummeln sich allerdings monströse Gestalten, natürlich feindselig. Indem ihr euch durch immer mehr Erinnerungen voll bedeutungsschwangerer Symbole kämpft, soll sich das Geheimnis um euren Arbeitgeber und euren Gedächtnisverlust nach und nach aufklären. Das Konzept mit der Verbindung zum Unterbewusstsein anderer Menschen erinnert an Psychonauts, wenn auch deutlich düsterer. The Dark World: Karma erscheint im kommenden Jahr für alle gängigen Plattformen.

V GEGEN WITCHER

CD Projekt Red reitet in den letzten Wochen mit Cyberpunk 2077 auf einer neuen Erfolgswelle. Bis Ende September hat sich Cyberpunk 2077 in Summe über 20 Millionen Mal verkauft. Das letzte Update gab es im April 2022, als noch von 18 Millionen die Rede war. Offenbar hat sich der Release von Patch 1.6, der Start der Netflix-Serie »Cyberpunk: Edgerunners« und die Ankündigung des großen Story-DLCs Phantom Liberty signifikant auf die Spielerzahlen ausgewirkt. Zum Vergleich: The Witcher 3 hat sich seit seinem ursprünglichen Release im Mai 2015 über 40 Millionen Mal verkauft. Cyberpunk 2077 konnte nach knapp zwei Jahren bereits die Hälfte davon erreichen. Immerhin hat CD Projekt Red auch für die Zukunft von Cyberpunk 2077 so einiges in petto. Neben dem Story-DLC sind weitere Updates geplant, die beispielsweise das Polizeisystem, Nahkämpfe und Autoverfolgungsjagden überarbeiten. Auch bei den Spielern hat sich die Stimmung nach dem Launch-Debakel Ende 2020 spürbar gedreht, die Steam-Reviews sind längst im positiven Bereich



Die Netflix-Serie »Edgerunners« hat sicher zur Auferstehung von Cyberpunk 2077 beigetragen. (Bild: Netflix)

angekommen, und auch in den Fan-Foren hagelt es mehr Lob als Kritik. Gleichzeitig bewies bereits The Witcher 3, wie ein Single-player-Rollenspiel langfristig immer neue Spieler und steigende Verkaufszahlen generieren kann. Ähnlich zu »Edgerunners« führte so beispielsweise auch die Witcher-Serie mit Henry Cavill dazu, dass sich neue wie alte Spieler für Geralts Suche nach seiner Ziehtochter Ciri begeisterten. Nach dem Release von Phantom Liberty dürfte sich CD Projekt Red verstärkt auf das nächste Hexer-Rollenspiel konzentrieren. The Witcher: A New Saga Begins wurde bereits angekündigt, mehrere Fortsetzung dazu sind ebenfalls in Planung.



Das Auto ist der spielerische Mittelpunkt von Pacific Drive.

Pacific Drive

FAHREN UND FÜRCHTEN

Im Survival-Genre jagt nicht gerade eine Innovation die nächste. Zwar bedient sich auch das Survival-Spiel Pacific Drive bei bekannten Ideen, stellt aber ein Auto, einen alten Station Wagon, ins Rampenlicht. Kinder der 80er und 90er kennen so eine Schüssel aus gefühltem jedem zweiten Hollywood-Film der Ära. Das Auto mit spießiger Holzverkleidung dient in Pacific Drive als fahrende Basis, mit der wir eine Sperrzone erkunden, die vor Gefahren nur so brummt. Experimente verwandeln die »Olympic Exclusion Zone« im pazifischen Nordwesten der USA in eine brandgefährliche Endzeitlandschaft. Überall tauchen Anomalien auf, die Blitze schleudern oder Säulen aus der Erde wachsen lassen. Wir als Spieler stecken mittendrin in der Sperrzone. Aber wir können auf unseren fahrbaren Untersatz bauen. Der Kombi bildet Dreh- und Angelpunkt der Handlung und will instandgehalten werden, wenn er durch die Anomalien Schaden einstecken musste. Pfeift die Möhre aus dem letzten Loch, steigen wir aus und bewegen uns in der Ego-Perspektive durch die Spielwelt, um Ressourcen zu sammeln. In Werkstätten reparieren wir das Auto nicht nur, sondern rüsten es auch auf, um besser gegen die Gefahren der Zone gewappnet zu sein.

Neben dem genretypischen Sammeln gibt's auch Action: Wir kämpfen in zufällig generierten Missionen. Wie genau? Bleibt noch unklar. Entwickler Ironwood Studios beschreibt Pacific Drive als »Road-like«, was zudem Rogue-like-Elemente verspricht. Autofahren und Zu-Fuß-Erkunden wechseln sich ab. Hier verbirgt sich also auch ein abgedrehtes Rennspiel, das zudem stark von seiner Geschichte getrieben werden soll. Pacific Drive erscheint 2023 für PC und PlayStation 5.

Skull & Bones

SPÄTER SEGELN

Es ist eine lange Reise für Skull & Bones. Kürzlich sah es noch so aus, als würden Ubisofts Piraten noch 2022 in See stechen, jetzt wird der Stapellauf noch einmal um vier Monate verschoben. Das neue Release-Datum ist demnach der 9. März 2023, also rund fünf Jahre nach der Ankündigung 2017. Was ist da los? Eigentlich galt Skull & Bones als einer der größten Releases aus dem Hause Ubisoft für das Jahr 2022. Doch offenbar ist man intern der Meinung, dass der Hoffnungsträger noch mehr Zeit benötigt. In einer Pressemitteilung heißt es: »Auch wenn die Entwicklung abgeschlossen ist, nutzen wir die zusätzliche Zeit, um die Spielerfahrung zu optimieren und zu balancieren ... Das ist die richtige Entscheidung für die Spieler und für den langfristigen Erfolg des Spiels, da der 9. März ein sehr passendes Release-Fenster für diese einzigartige neue Marke darstellt.« Offenbar versucht Ubisoft hier einen geeigneten Zeitpunkt für die Veröffentlichung zu finden. Außerdem klingt das, als wären die Tests nicht so verlaufen, wie sich Ubisoft das eigentlich gewünscht hätte. Das deckt sich mit unserer eigenen Meinung, denn auch uns haben vor allem Details von Skull & Bones noch gestört. Auch wenn ihr jetzt länger auf den Release von Skull & Bones warten müsst, gibt es zumindest einen kleinen Hoffnungsschimmer. Ubisoft kündigte neben der Verschiebung auch eine offene Beta an. Ein exaktes Datum dafür gab es allerdings nicht.



Die Freibeuter aus Skull & Bones versetzen die Karibik erst im Frühjahr 2023 in Schrecken.