

The Last of Us, Part 3

INSPIRATION
ELDEN RING

In Sachen Storytelling könnte sich Neil Druckmann für das nächste The Last of Us etwa an Elden Ring orientieren.

The Last of Us und The Last of Us, Part 2 erzählen ihre Geschichte sehr stringent und eindeutig. Wir müssen uns hier nichts zusammenpuzzeln und wissen meist genau, was los ist, dafür sorgen Struktur und Zwischensequenzen. Aber ein The Last of Us, Part 3 könnte sich eher an Spielen wie Elden Ring orientieren, die uns deutlich weniger an die Hand nehmen, mehr zum Denken anregen und viele Fragen offen lassen. Wie Creative Director Neil Druckmann in einem Interview mit The Washington Post erklärt, ist sein Entwicklerstudio Naughty Dog stets daran interessiert, neue Dinge auszuprobieren und mit verschiedenen Storytelling- und Gameplay-

Formen zu experimentieren. Er nennt sogar konkrete Vorbilder: »Aktuell bin ich eher von Sachen wie Elden Ring oder Inside fasziniert, die sich nicht so sehr darauf verlassen, ihre Geschichte durch ein klassisches Narrativ zu erzählen.« Am meisten Spaß habe der The-Last-of-Us-Macher momentan aber mit den Titeln, »die ihrem Publikum vertrauen, Dinge selbst herauszufinden, und nicht ihre Hand halten«. Das könnte sich durchaus auch auf kommende Naughty-Dog-Spiele auswirken. Es kommt laut Neil Druckmann darauf an, alle zur Verfügung stehenden Mittel zu nutzen. Offiziell angekündigt ist ein dritter Teil von The Last of Us aber noch nicht.

Die ersten Kulissen für die Fallout-Serie sehen schon mal gut aus. (Bild: @jcarson_nyack auf Twitter)



Fallout-Serie

BILDER AUS DER
ENDZEIT

Eines der Erfolgsgeheimnisse von Fallout: Die Spiele haben einen unverwechselbaren Stil. Deshalb sind die nun von einer Privatperson veröffentlichten Fotos eines Film-Sets ganz eindeutig der kommenden Fallout-Serie zuzuordnen. Wer Fallout 4 gespielt hat, wird sich wahrscheinlich noch an die Red-Rocket-Tankstelle erinnern, an der man dem treuen Vierbeiner Dogmeat zum ersten Mal begegnet. Genau eine solche Tankstelle wird offenbar auch für die Serie nachgebaut. Nicht nur der allgemeine Stil von Red Rocket wurde nachgeahmt, auch der Schriftzug, die Zapfsäulen und das spitz zulaufende Dach stimmen mit dem überein, was wir im Spiel sehen. Lediglich die Rakete auf dem Dach fehlt aktuell noch. Wer genau hinschaut, entdeckt auf den Bildern außerdem weitere spielgetreue Details wie etwa einen Nuka-Cola-Automaten, einen Milchautomaten und eine gelbe Vorrichtung zur Reparatur von Powerrüstungen. Produziert wird die Serie für Amazon Prime Video, als Hauptautoren fungieren Jonathan Nolan (»Westworld«, »The Dark Knight«, »Interstellar«) und Lisa Joy (»Westworld«). Ein Datum für den Start gibt es allerdings noch nicht.

Far Cry 7

ZWEI SPIELE?

Auch wenn Publisher und Entwickler Ubisoft in letzter Zeit Probleme hat, dürfen zumindest Far-Cry-Fans zunächst beruhigt sein. Wie aus seriösen Quellen hervorgeht, befinden sich aktuell gleich zwei neue Spiele der altgedienten Shooter-Reihe in Arbeit: Far Cry 7 als klassischer Singleplayer-Titel und ein Spin-off, das in die Multiplayer-Kerbe schlägt. Das wollen zumindest Kotaku sowie der etablierte Branchen-Insider Tom Henderson jeweils unabhängig voneinander erfahren haben. Mit Projekt Blackbird dürfte uns eine klassische Singleplayer-Fortsetzung der Far-Cry-Reihe erwarten. Ursprünglich war für Far Cry 7 wohl ein Multiplayer-Modus geplant, der nun als Projekt Maverick als separater Titel abgekoppelt wird. Kotaku zufolge wechselt Ubisoft mit Far Cry 7 von der Dunia auf die Snowdrop Engine. Die kam bereits bei The Division 2 zum Einsatz und wird auch für Ubisofts Star-Wars-Spiel mit Open World verwendet. Details zur Story und zum Setting von Far Cry 7 gibt es derzeit nicht, laut Insider-Gaming sollten Fans nicht mit einem Release vor 2025 rechnen. Projekt Maverick könnte sich in der Wildnis von Alaska abspielen und dabei auf Survival-Elemente und Hardcore-Mechaniken wie Permadeath setzen. Bisher nicht veröffentlichtes Bildmaterial soll außerdem darauf hinweisen, dass Maverick eine Art Extraction-Shooter mit Loot-Mechaniken wird.



Bereits in Far Cry 5 ging es nach Nordamerika, ist in Teil 7 Alaska als Schauplatz dran?



Skull & Bones macht Pause und erscheint später.

Skull & Bones

SPÄTER SCHIPPERN

2023 sollte eigentlich das Jahr für Skull & Bones werden. Nachdem das Piratenabenteuer von Ubisoft bereits 2017 angekündigt wurde, verlief kaum noch etwas nach Plan. Ursprünglich sollte der Titel bereits 2018 erscheinen, bevor er um ein bis zwei Jahre verschoben und dann letztlich komplett überarbeitet wurde. Auch den geplanten Release 2022 konnte das Spiel nicht einhalten, bis dann letztlich ein Veröffentlichungsdatum für den 9. März 2023 gesetzt wurde. Aber wie es aussieht, wird auch daraus nichts werden. Stattdessen dürfen wir uns wohl wieder auf eine Verschiebung einstellen. Die Info stammt aus einem neuen Finanzstrategiebericht von Publisher Ubisoft. Darin erklärt das Unternehmen nicht nur seine finanziellen Ziele, sondern spricht auch direkt Skull & Bones an. Demnach ist der Titel wohl immer noch nicht bereit für den Release. Gründe für die Verschiebung sollen aber diesmal keine Probleme mit dem Spiel sein. Vielmehr braucht Ubisoft anscheinend mehr Zeit für das Marketing und um zu zeigen, wie Skull & Bones inzwischen aussieht. Wie ebenfalls aus dem Bericht hervorgeht, sollen Spieler nämlich »positiv von der Evolution [des Spiels] überrascht werden«. Bereits in der Vergangenheit hatte Ubisoft erklärt, dass Skull & Bones zu teuer sei, um scheitern zu können. Da ist es kaum verwunderlich, dass der Publisher den Erfolg des Spiels garantieren will – besonders da die letzten Ubisoft-Titel nach eigenen Angaben schlechter als prognostiziert liefen. Entsprechend hat Ubisoft im gleichen Zuge auch bekanntgegeben, dass es drei noch angekündigte Projekte komplett eingestellt hat.

FIFA 23

GEWINNER 2022

Im Jahr 2022 wurden zwar einige Titel verschoben, aber komplett auf große AAA-Spiele mussten wir nicht verzichten. Welche Titel sich in Deutschland am besten verkauft haben, hat der Verband der deutschen Games-Branche, nun mitgeteilt. Genaue Zahlen werden nicht verraten, aber nichtsdestotrotz ist die Liste ziemlich spannend – so ist immerhin Elden Ring nur knapp auf dem Treppchen, während das letzte FIFA von EA und das Nintendo-exklusive Pokémon Legenden: Arceus die Liste dominieren. In der Liste befinden sich alle PC- und Konsolenspiele, die im Jahr 2022 erschienen sind. Dabei zählen die Verkäufe, die über die physische sowie über die digitale Ladentheke wandern – einzig der Handel über den Nintendo eShop wird nicht einberechnet. Umso beachtlicher, dass Pokémon Legenden: Arceus trotzdem auf Platz zwei gelandet ist! Die Daten werden von Games Sales Data erhoben, das von der Interactive Software Federation of Europe betrieben wird. Komplette repräsentativ für den Erfolg eines Spiels

From-Software-Verehrung

MIYAZAKI ALS BOSS

Hidetaka Miyazaki ist für viele Fans der From-Software-Spiele so etwas wie ein Heiliger. Schließlich erdachte der Entwickler, mittlerweile der Präsident des Studios, die Dark Souls-Reihe und hatte auch bei Elden Ring seine Finger im Spiel. Einige Fans zeigen ihre Verehrung auf eine seltsame Art, so auch Toby Jacobs. Der postete auf Reddit ein Bild seiner aktuellen Kreation. Und das ist nichts geringeres als eine knapp sechs Meter (!) große Pappfigur des Porträts von Hidetaka Miyazaki. In der Aufnahme posiert Jacobs mit einem Schwert vor der Figur, und durch Einblendungen von Elden-Ring-Anzeigen wie Energie und Items sieht es so aus, als würde Miyazaki hier als Bossgegner auftreten. Es ist übrigens nicht Jacobs' erstes Werk aus Pappe oder Papier. So baute er in der Vergangenheit bereits unter anderem Noelle aus Genshin Impact nach und verewigte auf ähnliche Art und Weise auch den ehemaligen CEO von Nintendo Amerika, Reggie Fils-Aimé. An einer Figur der Größe von Miyazaki arbeitet Jacobs nach eigenen Angaben zwischen sechs und zwölf Stunden, was nach gar nicht mal viel klingt. Ganz anders aber die Kosten, die er für Druck-Equipment investiert hat. Das sind nämlich laut Jacobs schlappe 30.000 Dollar.



Hidetaka Miyazaki wird zum sechs Meter großen Bossgegner. (Bild: Reddit)



Das letzte FIFA von Electronic Arts räumte 2022 bei den Verkäufen so richtig ab (siehe auch Seite 92).

ist diese Liste aber nicht: God of War Ragnarök hatte beispielsweise mit einem Release im November deutlich weniger Zeit viele Verkäufe zu sammeln als Elden Ring, das schon im Februar erschien.