

AKTUELL

Unrecord

UNHEIMLICH REALISTISCH



Unrecord sieht für manche Spieler fast schon ungemütlich realistisch aus.

Erinnert ihr euch noch an das Video zu diesem Bodycam-Shooter, das Ende 2022 viel Aufsehen erregen konnte? Daraus wird ein richtiges Spiel namens Unrecord. Auf der Steam-Shop-Seite von Unrecord finden sich erste Informationen zu dem, was das fertige Spiel irgendwann mal bieten soll, ein Release- oder Early-Access-Datum gibt es aktuell noch nicht. So erwartet euch hier ein Singleplayer-Shooter, der mit »komplexen Dialogen und schwierigen moralischen Dilemmata« großen Wert auf die Story legen will. Als Polizist ermittelt ihr in verschiedenen Kriminalfällen und müsst euch mit ei-

ner Vielzahl von Charakteren auseinandersetzen. Die Entwickler beschreiben es als Mischung aus dem Story-Hit Firewatch und dem SWAT-Shooter Ready Or Not. Das größte Alleinstellungsmerkmal bleibt aber die fast fotorealistische Grafik und die Bodycam-Perspektive. Der hohe Grad an Fotorealismus wird hier nicht nur durch die realistische Beleuchtung, diverse Videoeffekte wie Interlacing und Bloom und die Bodycam-Perspektive erreicht. Auch dank der freien Bewegung der Hände eurer Spielfigur, die durch ein innovatives Zielsystem erreicht werden, soll Immersion entstehen.

Warhammer 40.000: Boltgun

NOSTALGISCH BLUTIG

Die 1990er waren für Ego-Shooter die vielleicht wichtigste Dekade, Warhammer 40.000: Boltgun erinnert uns daran. Das bereits 2022 vorgestellte Soloabenteuer interpretiert das beliebte Tabletop-Universum neu, wird dabei aber aussehen wie das originale Doom von 1993. Selbst Laien erkennen, dass man für Boltgun keine teure Grafikkarte braucht. Der Shooter setzt (wie das ähnlich gelagerte Prodeus) bewusst auf einen nostalgischen Look, der noch vor den ersten 3D-Beschleunigern in Mode war. Aber lasst euch von der Retro-Optik nicht gänzlich in die Irre führen, immerhin nutzt Boltgun die Unreal Engine 4 als technischen Unterbau. Die Handlung des Ego-Shooters dreht sich um die mächtigen Space Marines und ihr Standardgewehr, die namensgebende Boltgun. Ihr schlüpft in den Kampfanzug eines dieser Supersoldaten und ballert euch durch Horden von Chaos Daemons und Chaos Space Marines. Erwartungsgemäß dreht sich Boltgun nicht um die feinen Künste. Die schnelle und bleihaltige Action soll im Vordergrund stehen, Explosionen und viel Pixelblut inklusive. Eine kurze Anspielversion hat uns bereits viel Spaß gemacht, am 23. Mai 2023 geht die Ballerei auf dem PC und allen aktuellen Konsolen los.

Boltgun bietet alles, was man von einem Warhammer-Shooter von 1993 erwarten würde.



Mario und Luigi haben Grund zur Freude, ihr Film räumt richtig ab.

Super Mario Bros.

ERFOLG IM KINO

Der Super-Mario-Kinofilm geht ab wie ein Klempner im Katzenkostüm – zumindest gemessen an den harten Zahlen. Wie die Kollegen des Hollywood Reporter berichten, bricht »Der Super Mario Bros. Film« einen Rekord nach dem anderen, trotz recht gespaltenen Pressestimmen. Viele stören sich an der seichten und recht eindimensionalen Handlung, andere feiern die unzähligen Anspielungen und den herrlichen Humor des Films. Doch so oder so dürften die Filmemacher aktuell gute Laune haben, dafür sorgen die hervorragenden Zahlen. Der Film legte mit 377 Millionen US-Dollar den weltweit erfolgreichsten Start aller Zeiten hin – zumindest für Animationsfilme. Er zieht damit sogar an »Die Eiskönigin 2« vorbei (358 Millionen Dollar). Keine andere Videospielverfilmung hatte ein weltweit so erfolgreiches Startwochenende, nicht mal der Warcraft-Film. Bleiben die aktuellen Entwicklungen stabil, könnten die Mario Bros. als erster Kinofilm 2023 die Milliarde knacken – das weltweite Gesamtergebnis des Marvel-Streifens »Ant-Man and the Wasp: Quantumania« hatten Mario und Luigi bereits in der zweiten Spielwoche hinter sich gelassen. Für das Animationsstudio hinter dem Film – die Minions-Schöpfer Illumination – markiert Super Mario ebenfalls den Rekord der bisher erfolgreichsten Produktion. Falls ihr lieber auf den Streaming-Release wartet: Anfang Juli soll es so weit sein. Noch steht aber nicht fest, bei welchen Anbietern das Abenteuer zu sehen sein wird.

Hyper Light Breaker

NEUES LEBEN, NEUE WELT

Der Millionenseller Hyper Light Drifter von 2016 soll 2023 einen Nachfolger bekommen. Hyper Light Breaker setzt diesmal nicht nur auf 3D-Grafik, sondern auch auf ein extrem ehrgeiziges Open-World-Konzept. In einem Steam-Blogbeitrag erklärten die Entwickler von Heart Machine die prozedural generierte Spielwelt: Die Open World sieht jedes Mal anders aus, wenn der Held stirbt. Umgebungen, Gegner, Loot und andere Elemente werden von einem Zufallsgenerator jedes Mal neu gemischt. Und als Rogue-like-Spiel ist der Tod in Hyper Light Breaker durchaus vorgesehen. Der Protagonist segnet regelmäßig im Kampf gegen zu mächtige Monster das Zeitliche und startet dann wieder von vorn, nimmt aber einige Verbesserungen und Fähigkeiten mit ins nächste Leben (und in diesem Fall auch die nächste Open World). »Wir haben all unsere großen Levels zu einer großen Map zusammengebastelt und damit eine Open World erschaffen. Die verschiedenen Klimazonen gehen jetzt nahtlos ineinander über.« Um in dieser Mega-Open-World schnell von A nach B zu gelangen, stehen Hoverboard, Gleiter und Wallrunning zur Verfügung. Die Spieler sollen einerseits immer wieder etwas völlig Neues erleben und andererseits niemals alles fertig erkunden können, so der Gedanke der Macher. Ein paar Dinge wie eine wachsende Siedlung bleiben jedoch bestehen und sollen ein Gefühl von Fortschritt erzeugen.



Die offene Welt von Hyper Light Breaker ändert sich mit jedem Bildschirmtod.



In Trine 5 rätselt zwar nur die altbekannte Heldenriege, jedoch mit vielen neuen Spielelementen.

Trine 5

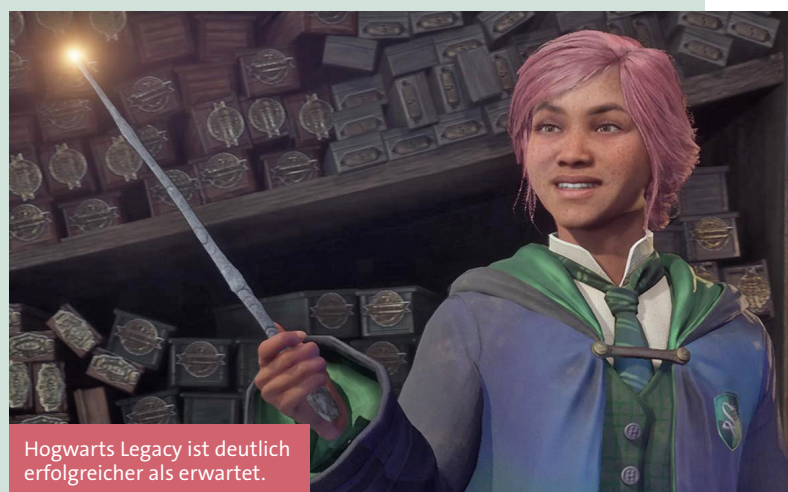
ZUSAMMEN ZAUBERN

Für Zoya, Amadeus und Pontius beginnt in Trine 5: A Clockwork Conspiracy ein neues märchenhaftes Abenteuer. Was euch im actionreichen 2,5D-Puzzler erwartet, hat uns Entwickler Frozenbyte während einer Präsentation verraten. Habt ihr einen der Vorgänger gespielt, wisst ihr zum Großteil, was euch auch in Trine 5 erwartet. Für Neulinge eine kurze Zusammenfassung: Der Sidescroller führt euch durch einzelne Levels, in denen ihr frei zwischen den drei Helden wechseln könnt. Die Fähigkeiten und Waffen von Zoya (Bogen), Pontius (Schwert und Schild) und Amadeus (Zauber) müsst ihr geschickt einsetzen, um viele knackige Rätsel zu lösen und euch in (Boss-)Kämpfen zu behaupten. Innerhalb der Levels sammelt ihr zudem Erfahrungspunkte und schaltet in einem Fähigkeitenbaum neue Talente frei – Amadeus lernt beispielsweise einen Trick, wie er seine magisch heraufbeschworenen Kisten im Kampf zum Explodieren bringt. Laut Frozenbyte wird es in Trine 5 als »bislang umfangreichstem Ableger« der Reihe noch wichtiger sein, dass ihr die Fähigkeiten der drei Helden geschickt kombiniert, um die Rätsel zu lösen – die sich übrigens im Koop-Modus leicht unterscheiden – und die durchaus actionreichen Kämpfe gegen magische Wesen zu meistern. Konntet wir im Vorgänger die Helden noch beliebig oft wiederbeleben, haben Pontius, Zoya und Amadeus jetzt drei Leben. Sind die aufgebraucht, geht's zurück zum letzten Checkpoint. Die drei Helden müssen innerhalb der Levels bestimmte Aufgaben (sogenannte Skill-Quests) erfüllen, um an ihre wichtigsten Fähigkeiten zu gelangen. Trine 5 soll im Sommer 2023 erscheinen.

Hogwarts Legacy

MAGISCHE VERKÄUFE

Hogwarts Legacy ist ein voller Erfolg. Das ist nicht überraschend, schließlich kennen wir die positiven Tests, euphorischen User-Reviews, beeindruckenden Steam-Spielerzahlen und mehr. Jetzt gibt es aber konkrete Zahlen dazu, wie sehr das Rollenspiel eingeschlagen hat. Und dabei stellt sich heraus: Publisher Warner Bros. hatte nicht damit gerechnet, dass sich Hogwarts Legacy so gut verkauft. Senior Brand Manager Arien Darby von WB Games schreibt auf LinkedIn: »Hogwarts Legacy hat die Verkaufserwartungen um 256 Prozent übertroffen und in den ersten zwei Wochen über zwölf Millionen Einheiten verkauft. Das ergibt einen Umsatz von insgesamt 850 Millionen US-Dollar. Zusätzlich wurde mit 1,3 Millionen Zuschauern der Twitch-Rekord für das meistgestreamte Singleplayer-Spiel gebrochen.« Die Zahlen könnten dabei sogar nochmal einen Aufschwung bekommen, denn aktuell sind zwar die PC-, PS5- und Xbox-Series-Versionen von Hogwarts Legacy erschienen, die PS4-, Xbox-One- und Switch-Fassungen folgen aber noch. Erstere erschienen am 5. Mai, letztere kommt am 25. Juli. Es sieht also nach einer



Hogwarts Legacy ist deutlich erfolgreicher als erwartet.

ziemlich guten Bilanz für Publisher Warner Bros. und Entwickler Avalanche Software aus. Die Chancen für ein Hogwarts Legacy 2 standen schon zuvor gut, können sich mit solchen Zahlen aber nur verbessern. DLCs sind nach wie vor keine angekündigt.