

AKTUELL

Red Dead Redemption

KOMMT EIN REMASTER?



Reitet John Marston bald in der PC-Version eines Remakes von Red Dead Redemption?

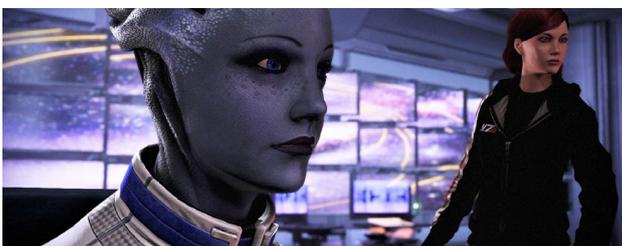
Howdy, Fremder! Lange nichts gehört. Wir wissen, wie du heißt. Red Dead Redemption. Aber wo hast du all die Jahre gesteckt? Auf der Xbox 360, sagst du? PlayStation 3? Und was in aller Welt machst du jetzt in unserem kleinen Saloon? Der Grund, warum Red Dead Redemption hier wieder Erwähnung findet, ist der: In Südkorea wurde das Spiel erneut einer Altersprüfung unterzogen. Das geschieht üblicherweise bei älteren Spielen nur, wenn sie neu veröffentlicht werden sollen. Red Dead 1 erschien nicht für die Nachfolgekonsolen, mit Ausnahme der Rückwärtskompatibilität der Xbox One. Geschweige denn kamen Besitzer der aktuellen Konsolengeneration

oder PC-Spieler in den Genuss des Cowboy-Abenteuers. Wir erinnern uns: Als RDR2 auf dem PC erschien, fühlte sich damals wie ein kleines Wunder an. Und nach jetzigem Wissensstand ist es alles andere als bestätigt, dass Red Dead Redemption 1 nun doch für PC erscheint. Wenn da nicht diese Altersprüfung wäre! In der Rating-Nummer CC-NV-230615-001 steht das NV für Konsolen, während PC-Spiele das Kürzel NP erhalten. Allerdings könnte es sein, dass die Prüfung einer PC-Version später folgt. Es würde uns jedenfalls sehr wundern, wenn es keine PC-Fassung gäbe, der Trend geht schließlich eindeutig Richtung Multiplattform-Veröffentlichungen.

Mass Effect 5

BIOWARE PLANT GROSS

Wann kommt eigentlich das nächste Mass Effect? Teil 5 befindet sich nach wie vor in der Pre-Production-Phase. Laut Bioware arbeitet ein kleines Team von erfahrenen Story-Autoren am Spiel. An die eigentliche Entwicklung geht es bestimmt erst, wenn Dragon Age: Dreadwolf erschienen ist – und das wird frühestens 2024 der Fall sein. Wann Mass Effect 5 also erscheint, lässt sich sehr schwer vorhersagen, aber da sich Entwicklungszyklen deutlich verlängert haben, rechnen wir mit mindestens vier bis fünf weiteren Jahren Wartezeit – also bis 2027 oder 2028. Falls die Entwickler auf Probleme stoßen, kann sich diese Zeit auch verlängern. Und die guten Nachrichten? Bioware bleibt zwar sehr vage, gab aber bekannt, dass die Marke auf »spektakuläre Weise« vorangebracht werden soll. Das kann viel heißen oder eine leere PR-Phrase sein. Fest steht jedenfalls: Es soll erneut ein Singleplayer-Rollenspiel werden, in dem einige alte Bekannte wie Liara zurückkehren. Immerhin wirft Bioware wohl mehr Arbeitskraft auf Mass Effect 5. Das Studio gibt das MMO Star Wars: The Old Republic an Entwickler BioWare ab. Einige Entwickler sollen dann von diesem Projekt zu Dragon Age und Mass Effect umziehen.



Liara kehrt in Mass Effect 5 zurück. Und Commander Shepard?



Irre Monster, cooles Kampfsystem – Metaphor: ReFantazio wirkt wie ein mögliches Persona 6.

Metaphor: ReFantazio

DAS NEUE PERSONA

Publisher Atlus kündigte Anfang Juni nicht nur das Remake Persona 3 Reload und das Strategiespiel Persona 5 Tactics an, sondern hatte noch ein Ass im Ärmel. Metaphor: ReFantazio ist ein Rollenspiel, das von den Machern der Persona-Reihe stammt. Ursprünglich war der Titel unter dem Codenamen »Project Re Fantasy« bekannt. Das Spiel wirkt wie eine Mischung aus den Persona- und Shin-Megami-Tensei-Reihen, in der abstrakt gezeichnete Monster und rundenbasierte Kämpfe an der Tagesordnung stehen. Der Titel spielt in einer Fantasy-Welt und orientiert sich sowohl bei der Optik als auch spielerisch an der Persona-Reihe, auch wenn die Menüs etwas anders aussehen. Zur Geschichte sagt Atlus nebulös: »Schreib dein Schicksal und erhebe dich über die Angst, während du eine Fantasiewelt betrittst, die du noch nie zuvor gesehen hast. Das Königreich ist voller beunruhigender Geheimnisse und steht am Rande eines Abgrunds.« Man kennt es. In einem früheren Trailer zu Project Re Fantasy wurden außerdem mehrere Klassen wie der Krieger oder der Magier vorgestellt, die es im Spiel geben wird. Personell ist das 2016 gegründete Studio Zero hochkarätig besetzt, Director Katsura Hashino und Designer Shigenori Soejima waren schon bei früheren Teilen von Persona und Shin Megami Tensei dabei. Komponist Shoji Meguro war unter anderem für den grandiosen Soundtrack in Persona 5 verantwortlich. Der Titel soll irgendwann 2024 für alle Plattformen erscheinen.

The Last of Us

»WIR SIND BEIDE ARSCHLÖCHER«

Nicht nur Joel Miller in The Last of Us, sondern auch Schauspieler Pedro Pascal ist ein »Arschloch«. Das behauptet der Serien-Star zumindest von sich selbst, als er nach Gemeinsamkeiten zwischen ihm und der Rolle gefragt wird, die er in der HBO-Spielverfilmung von The Last of Us spielt. Bella Ramsey (Ellie) und er plaudern in einem ausführlichen Interview mit dem Entertainment-Magazin Deadline über ihre Beziehung, die gemeinsamen Erfahrungen und vieles mehr. Insbesondere Bella Ramsey zeigt sich irritiert von ihrem neuen Bekanntheitsgrad. Vor allem die Erkenntnis, dass es kein Zurück mehr gibt, habe sie irgendwann mehr oder weniger eiskalt erwischt. Allerdings gibt sie auch zu Protokoll, sich eigentlich daran gewöhnt zu haben – sofern das möglich ist. Was haben die beiden Stars mit ihren Figuren gemeinsam? Auf genau diese Frage gibt Pedro Pascal eine sehr direkte, unumwundene Antwort, die den einen oder die andere vielleicht überraschen dürfte: Sowohl er als auch seine Rolle Joel seien »Arschlöcher«. Allerdings lacht er dabei, so hundertprozentig ernst gemeint dürfte die Antwort also nicht sein. Bella Ramsey antwortet darauf ausführlicher und ernster. Sie habe das Gefühl, Ellie sei ihr relativ ähnlich. Darum habe es sich recht natürlich angefühlt, sie zu spielen. Es sei auch das erste Mal gewesen, dass sie einen richtigen US-amerikanischen Akzent eingesetzt habe (den sie auch so immer noch zum Schimpfen und Fluchen im Alltag einsetze).



Pedro Pascal sieht Parallelen zwischen sich und Joel aus The Last of Us.

Like a Dragon: Infinite Wealth

YAKUZA IN USA

Die Vereinigten Staaten von Amerika sind bekanntlich das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Ob das stimmt, könnten wir im achten Teil der Yakuza-Reihe erfahren. Der heißt verheißungsvoll Like a Dragon: Infinite Wealth und verspricht damit unendlichen Reichtum. Davon ist am Anfang aber noch nichts zu sehen, denn Held Ichiban wacht zu Beginn nackt an einem amerikanischen Strand auf und kann sich nicht erinnern, wie er dort gelandet ist. Wir können ihm auch nicht helfen, denn noch ist nicht klar, welche US-Stadt das Spiel simulieren beziehungsweise nachahmen wird. Fest steht allerdings schon, dass Ichiban im Verlauf des Abenteuers auf den Held der ersten sechs Teile – Kazuma Kiryu – treffen wird. Auch das aus dem ersten Like a Dragon bekannte taktische Kampfsystem ist wieder mit von der Partie. Erscheinen soll Infinite Wealth erst 2024.



In Like a Dragon: Infinite Wealth wacht Ichiban nackt in den pruden USA auf – das wird bestimmt lustig!



Skull & Bones zeigte sich auf der Ubisoft Forward und soll im August in die Beta gehen.

Skull & Bones

STAPELLAUF IM AUGUST

Es ist fast schon ein Running beziehungsweise Swimming Gag auf den News-Seiten unserer GameStar-Ausgaben der letzten Jahre: Ubisofts Piratenabenteuer Skull & Bones. Das Freibeuter-Spektakel wurde mittlerweile schon sechs Mal verschoben, zuletzt im Januar 2023. Und just in dem Moment, als vermutlich nicht mehr viele Freizeitfreibeuter mit dem Spiel gerechnet haben, ist es im Rahmen der Ubisoft-Forward-Präsentation in Los Angeles wieder aufgetaucht. In einem – sagen wir mal – ungewöhnlichen Rahmen. Denn statt eines neuen und möglicherweise finalen Release-Datums präsentierte Ubisoft eine Gesangsgruppe, die auf der Bühnen ein Shanty zum besten gab. Im Hintergrund liefen Spielszenen und Eindrücken aus dem Spiel. Trotzdem gibt es einen neuen Fixpunkt im Skull-&-Bones-Kalender: Vom 25. bis zum 28. August wird es eine geschlossene Beta zum Spiel geben, in der weitere Erfahrungen zum Spiel gesammelt werden können. Wer teilnehmen will, kann sich jetzt schon auf der Ubisoft-Website dafür anmelden. Skull & Bones ist ein Multiplayer-Seeschlachtspiel, in dem wir als Piratenkapitän den indischen Ozean unsicher machen und uns mit anderen Seeräubern und deren Flotten anlegen. Entstanden ist das Spiel aus den Seegefechten von Assassin's Creed 4: Black Flag, die für Skull & Bones erheblich ausgebaut wurden. Generell hat Skull & Bones eine äußerst unruhige Entwicklung hinter sich. Erstmals wurde der Titel im Jahr 2017 angekündigt, damals noch für die letzte Konsolengeneration mit PS4 und Xbox One. Zwischendurch war das Projekt komplett neu gestartet worden. Der letzte avisierte Erscheinungstermin war am 9. März 2023 – bis sich Ubisoft Anfang des Jahres entschied, den Titel erneut zu schieben. Der Release von Skull & Bones ist aber nach wie vor für PS5, Xbox Series X/S und PC geplant.