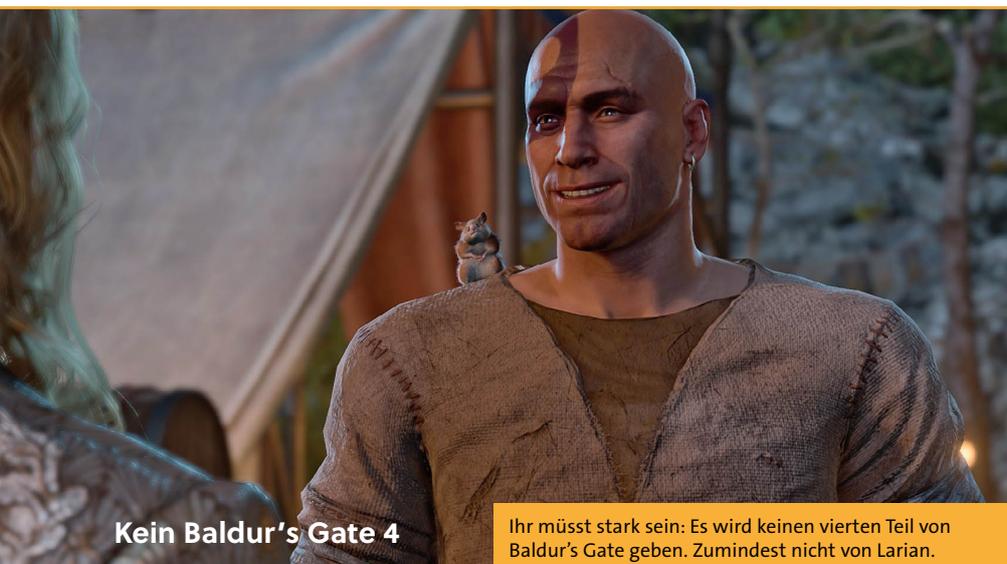


# AKTUELL



Kein Baldur's Gate 4

Ihr müsst stark sein: Es wird keinen vierten Teil von Baldur's Gate geben. Zumindest nicht von Larian.

sen Erfolg angeschlossen und die Arbeiten an einem vierten Teil oder zumindest einem DLC begonnen werden, oder? Offenbar nicht. Denn wie Swen Vincke, CEO von Larian Studios, angekündigt hat, wird man dem D&D-Franchise, zu dem auch Baldur's Gate gehört, ab sofort den Rücken kehren. Auf der Game Developers Conference 2024 äußerte sich Vincke zu einem möglichen vierten Teil von Baldur's Gate und verpasste mit seiner Aussage vielen Fans der Rollenspielreihe einen herben Dämpfer. Es werde nicht nur jetzt, sondern auch in Zukunft kein neues Baldur's Gate von Larian Studios geben. Das Gleiche gilt für eine Erweiterung des dritten Teils.

Vincke sagte dazu: »Wir sind eine Firma mit großen Ideen und keine, die dafür gemacht ist, DLCs oder Erweiterungen zu kreieren. Wir haben es tatsächlich bereits einige Male probiert und sind jedes Mal gescheitert. Es ist nicht unser Ding. Das Leben ist zu kurz, und unsere Ambitionen sind sehr groß.« Bereits im Januar kündigte Vincke an, dass Larians nächstes Projekt nicht sein werde, was wir erwarten. Nun wissen wir genauer, was damit gemeint war. Auch wenn wir von dem Studio kein neues D&D-Spiel mehr erwarten können, ist davon auszugehen, dass das nächste Projekt zumindest wieder ein anspruchsvolles Rollenspiel werden wird.

## LARIAN KEHRT D&D DEN RÜCKEN

2023 ist mit Sicherheit niemand an Baldur's Gate 3 vorbeigekommen. Uns hat es sogar so sehr aus den Socken gehauen, dass wir die

höchste Wertung seit der Gründung von GameStar vergeben haben, nämlich 95 Punkte. Da ist es doch eigentlich klar, dass an die-

### Diablo 4

## SEASON 4 ÄNDERT ALLES

Im Livestream am 20. März 2024 hat Blizzard über die Zukunft von Diablo 4 gesprochen und darüber, welche permanenten Änderungen mit dem Start von Season 4 ins Spiel kommen werden. Wie sich zeigt, ist das eine ganze Menge. Hinterher könnte sich Diablo 4 fast wie ein neues Spiel anfühlen. Die Änderungen werden alle gemeinsam mit dem Start von Season 4 am 14. Mai 2024 aufgespielt. Das Loot-System etwa soll sich maßgeblich von dem unterscheiden, das aktuell noch Standard ist. So sollen beispielsweise insgesamt weniger Items dropen, aber sie sollen in der Regel eine höhere Qualität haben. Auch die Gesamtauswahl an möglichen Affixen wird verringert, gleichzeitig soll es auf Items weniger Affixe geben. Dafür soll sich jedes Affix mit Start von Season 4 deutlich mächtiger anfühlen und viel spürbarer ausfallen. Das Hauptaffix auf jedem Item ist dabei immer auf eure Klasse ausgerichtet.

Neben weiteren Änderungen, etwa beim Kodex der Macht und beim Crafting-System, sollen auch das Endgame und die Balance angegangen werden: Die Hölleflut tritt bereits in den ersten beiden Weltstu-



Weniger Affixe in Diablo 4. Das Spiel soll grundlegend überarbeitet werden.

fen auf. Außerdem soll es eine höhere Monsterdichte geben. Zusätzlich kommen neue Inhalte, wie etwa Material, um einen neuen Boss zu beschwören – die Blutmaid. Und: Jede Klasse soll überarbeitet werden. Beim Barbar machen etwa einige Skills weniger Schaden, und beim Totenbeschwörer wird das Buch der Toten noch mal angefasst. Blizzard sagte außerdem, dass man auch nach dem gigantischen Patch Änderungen vornehmen werde, wenn der Live-Betrieb und das Fan-Feedback das erforderlich machen würden.



Fans des ersten Teils (Bild) wollen keinen Live-Service in Hogwarts Legacy 2.

Petition gegen Live-Service

# HOGWARTS 2 SOLL SOLOSPIEL BLEIBEN

Zwar gibt es offiziell noch keinen Nachfolger für Hogwarts Legacy, doch die kürzlich bekannt gegebenen Zukunftspläne von Warner Bros. Games geben einigen Fans Grund zur Sorge. Der Publisher will sich stärker auf das Thema Live-Service konzentrieren, diese Richtung behagt den spielerisch veranlagten Potterheads allerdings gar nicht. Mobile, Free2Play und Service-Spiele – so stellt sich Warner die eige-

ne Zukunft im Bereich Videospiele vor. Ein überraschender Schluss aus dem Milliardenverdienst mit dem Singleplayer-Spiel Hogwarts Legacy und dem weit hinter den Erwartungen zurückgebliebenen Service-Spiel Suicide Squad. Es wird befürchtet, dass ein potenzieller Nachfolger entsprechend Warners Plänen ebenfalls ein Service-Spiel wird. Ein Spieler namens Kevin Malcom hat auf change.org am 8. März eine Petition mit der entsprechenden Forderung gestartet. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es gut 2.500 Unterschriften. Bei Verkaufszahlen von 22 Millionen ist die Anzahl der Unterstützer allerdings noch sehr gering. Malcom argumentiert, dass Hogwarts Legacy so erfolgreich sei, weil es sich um ein Singleplayer-Spiel handelt. Ein Unterstützer pflichtet bei, sie seien »noch immer relevant und wichtig«. Alejandro Toro kommentiert: »Ich möchte nicht, dass Hogwarts Legacy wie Suicide Squad wird.« Unterstützerin Sarah Willig fügt hinzu: »Bitte ruiniert nicht dieses großartige Spiel. Hört auf eure Kunden.«

PUBG will relevant bleiben

# UNREAL ENGINE 5 UND ZERSTÖRUNG

Das erste große Battle Royale auf Steam, PUBG, steht vor einem großen Schritt nach vorn: Zu seinem siebten Geburtstag enthüllt man ambitionierte Pläne, die in diesem Jahr eine neue Erfolgsära für das Battle-Royale-Genre einläuten sollen. Unter anderem steht ein Wechsel zur Unreal Engine 5 auf dem Plan. Eine der spannendsten Ankündigungen für 2024 ist die Einführung zerstörbarer Umgebungen. Ihr sollt etwa Mauern durchbrechen, um neue Angriffswege zu schaffen, Löcher in den Boden sprengen oder Barrieren errichten können. Das Feature soll bereits ab April spielbar sein. Ein gänzlich neues Team-Team-System lässt euch mit Freunden zu-

sammenarbeiten. Ihr tretet hier in einem neuen, noch nicht näher bekannten Spielmodus an und müsst eine Siegesserie starten, um Belohnungen für euer Konto zu verdienen. Ein weiteres Ziel ist es, weniger beliebte Waffen aufzuwerten und so das Metagame abwechslungsreicher zu gestalten. Alle zwei Monate sollen in Zukunft Updates erscheinen, die zu starke und zu schwache Waffen neu ausbalancieren und so frischen Wind in die Schlachten bringen. Die



PUBG kriegt eine Schönheitskur.

vielleicht größte Neuigkeit ist jedoch der geplante Umstieg auf die Unreal Engine 5. Dieser Umstieg verspricht nicht nur eine hübschere Optik, sondern auch die Einführung von User Generated Content. Damit sollt ihr eigene Inhalte erstellen könnt. Welche das sein werden, bleibt aktuell aber noch unklar.



Ein Remaster von NOLF wäre toll, besser allerdings wäre ein Remake.

No One Lives Forever

# GIBT ES EIN REMASTER?

Schon bald könnte es eine Rückkehr in die stylischen 60er-Jahre geben – zumindest wenn es nach den Nightdive Studios geht. Die Spezialisten für Remaster von Shooter-Klassikern, die unter anderem bekannt für ihre Neuauflagen von Turok, Quake und System Shock sind, haben

ihre Fühler nach einem weiteren Juwel ausgestreckt: No One Lives Forever. Nach ihrem Erfolg mit dem Remaster von Star Wars: Dark Forces, das erst im Februar veröffentlicht wurde, hat Nightdive sich erneut an die sozialen Medien gewandt. Dieses Mal richtet sich der Aufruf an Warner Bros. Games mit der freundlichen Bitte, doch ein Remaster des Kultklassikers No One Lives Forever entwickeln zu dürfen. Nightdive-CEO Stephen Kick nutzte Twitter bereits bei Dark Forces und hofft nun, dass sich die Strategie, die schon bei Disney Erfolg hatte, erneut auszahlt. Der Shooter-Klassiker No One Lives Forever wurde ursprünglich Anfang der 2000er-Jahre von Monolith Software entwickelt und zeichnet sich durch eine Mischung aus Action, Stealth und einer selbstironischen 60er-Jahre-Story aus, in der sich die charmante Heldin Cate Archer mit Lippenstiftgranaten und Co. durch irrwitzige Missionen kämpft. Die Lizenzrechte für NOLF, wie es von Fans genannt wird, gelten jedoch als besonders heikles Terrain. Obwohl WB Games durch die Übernahme von Monolith potenziell im Besitz der Rechte sein könnte, ist die tatsächliche Situation komplizierter. In der Vergangenheit konnten sich WB Games, Fox Interactive und Activision nicht über die Besitzverhältnisse einigen, was frühere Bemühungen um ein Remaster zum Stillstand brachte.