

# AKTUELL

## The Witcher 4

### VOLL IN PRODUKTION

Seit der Ankündigung im März 2022 warten wir auf Informationen zu The Witcher: A New Saga Begins. Jetzt bestätigt CD Projekt Red, dass der Auftakt der neuen Trilogie die heiße Entwicklungsphase erreicht habe. Aber was heißt das genau? So richtig viel zu sehen gab es schließlich bisher vom Spiel noch nicht. Das ist allerdings keine Überraschung, denn die bisherige Entwicklung in der Vorproduktion war »nur« Vorgeplänkel. Die Vollproduktion eines Videospieles ist die längste und intensivste Phase des Entwicklungsprozesses. Bisher wurden vor allem Konzepte erstellt, Ziele geplant und rudimentäres Prototyping betrieben. In dieser Phase haben bereits mehr als 400 Leute mitgewirkt. In der Vollproduktion werden diese Konzepte nun umgesetzt, Spielmechaniken programmiert sowie narrative Elemen-

## 2K Games

### AUS FÜR DEN LAUNCHER

2K Games hat seinen Launcher aus allen Spielen entfernt, die ihn auf Epic und Steam verwendet haben. Titel wie Bioshock Remastered oder Bioshock Infinite können künftig also direkt gestartet werden. In den sozialen Medien feiern Fans diese Entscheidung. Bereits am 18. November 2024 wurde die Launcher-Anforderung aus allen Spielen entfernt. Zudem wurde der separate 2K Launcher Beta, der bei Civilization 5 zum Einsatz kam, ebenfalls gekillt. Bei einigen Titeln können Kunden jetzt gleich ohne Launcher loslegen. Für andere Spiele – etwa XCOM 2 oder die Mafia Trilogy Definitive Edition – gibt's auf der Website Anleitungen, wie die Anwendungen gestartet werden können. Bei den wohl meisten Spielern sind die Launcher unbeliebt. Selten, so die Kritik, bieten die Programme einen Vorteil. Vielmehr handele es sich um einen überflüssigen Zwischenschritt, der das Warten auf den Start des Spiels verlängert. Außerdem können die Programme für technische Probleme sorgen. So stand der 2K Launcher in der Kritik, weil er Performance-Probleme bei Marvel's Midnight Suns verursacht haben soll. Uns macht das Ende des 2K-Launchers Hoffnung. Denn nach wie vor haben unter anderem EA, Ubisoft und Rockstar Games jeweils eigene Launcher. Wäre doch toll, wenn es diese Firmen dem Vorreiter 2K Games gleichtun würden!



Künftig braucht ihr zum Spielen von Bioshock Remastered nicht mehr den 2K Launcher.



Bisher gab es vom neuen Witcher nur diesen Teaser zu sehen.

te wie Zwischensequenzen und Dialoge geschrieben und implementiert. Hier findet auch das Testing und Balancing statt, die Performance und Technik werden optimiert, bevor die letzten Bugs und Fehler behoben werden. Ihr seht, hier ist ganz schön viel zu tun. Gerade große Titel mit einer offenen Welt und viel Entscheidungsfreiheit brauchen viel Zeit, bis sie fertig zusammengeklöppelt sind. Für The Witcher 3: Wild Hunt hat das Studio mehrere Jahre in dieser Phase verbracht, und die Veröffentlichung wurde auch noch mehrmals verschoben. Wir können also davon ausgehen, dass sich das neue Witcher ebenfalls einige Jahre in der Vollproduktion befinden wird.

## Humanoid Origins

### KEIN GELD, KEIN SPIEL

Das SciFi-Rollenspiel des Mass-Effect-Machers Casey Hudson wird nie erscheinen.



Es sind schon ein paar Jahre ins Land gezogen, seit Casey Hudson – ehemals Geschäftsführer von Bioware – 2020 das Unternehmen verlassen hat. Hudson steuerte aber nicht etwa einem entspannten Ruhestand entgegen. Mit seinem neuen Studio Humanoid Origin (damals noch Humanoid Studios) hatte er Großes vor und wollte ein eigenständiges AAA-Spiel mit SciFi-Setting entwickeln. Auf LinkedIn verkündete Hudson nun aber, dass das 2021 gegründete Unternehmen am Ende sei: »Heute früh haben wir unsere Mitarbeiter darüber informiert, dass Humanoid Origin geschlossen wird. Trotz der Bemühungen, das Studio vor größeren Herausforderungen in der Branche zu schützen, führte ein unerwarteter Finanzierungsengpass dazu, dass wir den Betrieb nicht aufrechterhalten konnten.« Zu dem Spiel, das sich bei Humanoid Origin in Entwicklung befand, ist wenig bekannt, auf der Webseite des Unternehmens ist aber noch immer die Beschreibung des Titels zu finden. Demnach handelte es sich bei dem Projekt um einen »Multiplattform-AAA-Titel, dessen Schwerpunkt auf einer charakterbasierten Erzählung in einem völlig neuen Science-Fiction-Universum liegt«. Also im Prinzip genau das, was man von einem der Mass-Effect-Schöpfer erwarten würde. Bis auf ein paar Konzeptzeichnungen im Hintergrund der Webseite gibt es aber kaum Einblicke in die Entwicklung. 2022 hatte Hudson noch stolz verkündet, dass das Team von Humanoid Origin einen ersten spielbaren Prototyp auf die Beine gestellt habe. Zu sehen gab's aber nichts. Da bleibt nur übrig, weiter auf Mass Effect 5 zu hoffen.

# AWARD VOR RELEASE

Die Erwartungen an Grand Theft Auto 6 sind gigantisch, und das gilt wohl auch für die Anzahl der Preise, die das Open-World-Spiel abräumen wird. Seine erste Auszeichnung hat der Titel schon jetzt bekommen, noch vor dem geplanten Release. Am 21. November 2024 wurden bei den Golden Joystick Awards zahlreiche Preise verliehen, unter anderem für das meisterwartete Spiel. Es ist wohl keine Überraschung, dass dieser Award an GTA 6 ging. Der Preis wurde vom Rockstar-Chef Sam Houser in Empfang genommen, der sich artig bei den Fans bedankte: »Vielen Dank für diesen unglaublichen Preis ... und auch ein dickes Danke an unsere Fans. Ohne ihre Unterstützung wäre das natürlich ... ihr wisst schon ... sie sind am wichtigsten für uns.« Neben der Danksagung verspricht Houser außerdem Großes für GTA 6, auch wenn er dabei nicht konkret wird: »Es gibt eine erstaunliche Menge an Personen, die an unglaublichen Sachen für Grand Theft Auto 6 arbeiten, absolut atemberaubende Dinge. (...) Das ist noch nicht alles, danke.« Was genau Houser mit seinem letzten Satz meinte, ist nicht klar. Wollte er sagen, dass GTA 6 noch mehr Preise einheimen wird? Oder kommen zeitnah weitere Informationen? Es bleibt auf jeden Fall spannend. Aktuell soll GTA 6 Ende 2025 für PS5 und Xbox Series X/S erscheinen. Eine Version für den PC ist indirekt bestätigt worden, kommt aber vermutlich später. Neben GTA 6 waren weitere Titel als meistgewünschtes Spiel für einen Golden Joystick Award nominiert. Einige der Kontrahenten waren Monster Hunter Wilds, die Strategiehoffnung Civilization 7, das Metroidvania Hollow Knight: Silksong und Sonys Open-World-Samurai-Spiel Ghost of Yōtei.



GTA 6 ist noch nicht erschienen und bekommt schon einen Preis.

## Luma Island

# FARMING OHNE STRESS

Den eigenen Bauernhof bewirtschaften, Freunde treffen und Abenteuer erleben: Das Leben kann so schön sein in einer Farming-Simulation. Ein weiteres Spiel dieses beliebten Genres namens Luma Island hat es gerade erst auf Steam geschafft und begeistert bereits tausende Spieler. Denn dieser Vertreter seiner Zunft macht ein paar Dinge anders und besser. Auf den ersten Blick sieht Luma Island wie ein Stardew-Valley mit hübscher 3D-Grafik aus. Und tatsächlich gibt es auch grundlegende Gemeinsamkeiten: Ihr baut genretypisch euren eigenen Bauernhof auf, erledigt Quests und erkundet eine weitläufige Insel voller Dungeons und Schätze. Gespielt wird entweder alleine oder als Gruppe von bis zu vier Spielern im Koop. Tatsächlich hebt sich Luma Island aber durch einige Besonderheiten stark von vergleichbaren Titeln ab. Das Spiel verzichtet nämlich auf einige klassische Features, was in einigen Steam-Rezensionen positiv hervorgehoben wird: »Ein Cozy-Game, bei dem die Devs alles verbessert haben, was in anderen Spielen des Genres nervt.« Man kann zum Beispiel speichern, ohne schlafen zu gehen, hat eine unendlich große Tasche, bekommt unnütze Gegenstände markiert,

es gibt keine hinderliche Ausdaueranzeige, und man bekommt auf Wunsch sogar vom Start weg ein süßes Haustier – was offenbar für viele Spieler wichtig ist. Dazu kommen ein innovatives Berufssystem und viel Abwechslung. Die Erkundung, die bei Luma Island eine sehr große Rolle einnimmt, kommt ebenfalls gut an. Gelobt werden die abwechslungsreichen und schön gestalteten Umgebungen, die mit vielen Geheimnissen und Schätzen gefüllt sind. Es lohnt sich wirklich, sich überall umzusehen. Kritik wird in den Steam-Rezensionen allerdings auch geäußert, auch wenn mit 80 Prozent ein Großteil der Bewertungen positiv ausfällt. Besonders häufig wird moniert, dass beim Sammeln von Ressourcen zu viel Grind notwendig sei. So brauche es sehr lange, um einen Baum zu fällen, und die Beute sei dann gerade mal ein Stück Holz. Außerdem wird das Aufbauen von Beziehungen zu NPCs vermisst. Immerhin deuten die Entwickler an, dass dieses Feature mit einem zukünftigen Update nachgeliefert werden könnte.



Luma Island lässt einfach alles weg, was in anderen Farming-Simulationen nervt.



Die bunt erleuchtete Allianz Arena in München erstrahlt jetzt auch im Euro Truck Simulator 2.

## Euro Truck Simulator 2

# LASTERHAFT IN DEUTSCHLAND

Seit stolzen zwölf Jahren hält sich der Euro Truck Simulator 2 wacker. Dank vieler Lizenzen, einer großen Spielwelt und massig Mods erfreut sich die Simulation immer noch großer Beliebtheit. Im Oktober 2023 feierte das Spiel einen Rekord auf Steam: Mehr als 69.000 User spielten den Euro Truck Simulator 2 gleichzeitig. Aktuell (Stand: 26. November 2024) sind es täglich immer noch um die 30.000 – Zahlen, von denen andere Spiele dieses Alters nur träumen können. Der tschechische Entwickler SCS Software legt deshalb immer noch nach und versorgt die Community weiterhin mit Inhalten. Besonders spannend für deutsche Trucker ist das kostenlose Update 1.53. Mit dem werden unter anderem die deutschen Städte München, Mannheim, Dresden, Leipzig und Berlin überarbeitet – »von Grund auf«, wie SCS in seinem Blog schreibt. Des Weiteren wurden die Lkw der Volvo FH Series 4 und die Settings für die Kameraführung überarbeitet.