

Spiele & Szene

News

GTA 5 erscheint für PC

Entwickler: Rockstar North **Publisher:** Rockstar Games **Termin:** Herbst 2014

Wurde auch Zeit! Rockstar knöpft sich GTA 5 nochmal vor und bastelt eine aufgebohrte Version für PlayStation 4 und Xbox One – und den PC. Die Neufassung des erfolgreichen Open-World-Spiels soll für alle drei Plattformen im kommenden Herbst erscheinen.

Der erste Trailer zeigt zwar dann doch wieder nur Konsolenszenen (PlayStation 4), macht aber trotzdem schon klar, dass Rockstar mehr als nur eine faule Portierung abliefern will und mit der neuen Rechenleistung einiges anzufangen weiß. Als etwa Trevor am Fuß von Mount Gordo aufwacht, wogen einzeln modellierte Grashalme im Wind, soweit das Auge reicht. Auf der PlayStation 3 mussten wir uns noch mit grünen Texturflächen und nur einer Handvoll Büsche begnügen. Schatten sind nicht nur schärfer, sondern auch dynamischer, ein brennendes Feuer wirft in der Nacht die Umrisse der darum zusammengedrängten Obdachlosen an die Wand. Der Next-Gen-Anstrich tut der Spielwelt rundum gut: Ausgefeiltere Wasser- und Wettereffekte sowie schärfere Texturen lassen Los Santos in neuem Glanz erstrahlen, und mit der höheren Sichtweite sehen wir umso mehr davon. Gleichzeitig packt Rockstar auch mehr Details für scharfäugige Spieler rein, wir können etwa die aktuelle km/h-Zahl am Armaturenbrett jedes fahrenden Autos ablesen. Das sehen wir in einem flüchtigen Abschnitt, der uns Held Michael am Lenkrad über die Schulter schauen lässt – vielleicht nur eine Kameraeinstellung für den Trailer, vielleicht aber auch ein Hinweis auf eine echte Cockpit-Perspektive in der neuen Version.

Die Spielwelt soll aber nicht nur schöner werden, sondern dank erhöhter Kapazität für KI-Berechnungen auch dichter bevölkert. So schieben sich zum Feierabendverkehr die Wagenkolonnen Stoßstange an Stoßstange durch die Straßen und auf den Gehwegen tummeln sich mehr Fußgänger denn je. Genauso kriegt die Tierwelt Zuwachs, statt eines einzelnen Hais kreisen im Wasser nun Schwär-



Für die neue Version pflanzt Rockstar üppige Gräser statt Matschtexturen.

me von Hammerhaien. Bleibt nur zu hoffen, dass das fertige Spiel dann auch wirklich so hübsch daherkommt wie im Trailer – die PlayStation 3-Version reichte auch nicht ganz an die Vorabvideos heran. Zumindest der PC dürfte ausreichend Rechenleistung für die gezeigte Qualität haben, außerdem sollte hier mit Antialiasing und höheren Auflösungen das nervige Kantenflimmern der alten Konsolenversionen der Vergangenheit angehören.

Cool: Wer von Xbox 360 und PS3 auf die neuen Versionen umsteigen will, darf seinen bisherigen Fortschritt in GTA Online beliebig auf PC, PlayStation 4 oder Xbox One übertragen. Alle seit dem Release von GTA 5 veröffentlichten Zusatzinhalte sollen auch in der neuen Version enthalten sein. Und hossa, der aus GTA 4 bekannte Video-Editor soll auch wieder mit von der Partie sein, nach wie vor PC-exklusiv. Was sich Rockstar aber bitte verkneifen darf: den Anmeldeterror und die Performance-Probleme des Vorgängers. **MA**



Schärfere Texturen, glaubwürdigere Beleuchtung und neue Rauch- und Wettereffekte: Rockstar poliert die Grafik von GTA 5 für das Debut auf dem PC und den neuen Konsolen an allen Ecken ordentlich auf. Links eine Szene von der Xbox 360, rechts die gleiche im PlayStation 4-Trailer.

Bioshock geht weiter

Nach der Schließung des Bioshock-Entwicklerstudios Irrational Games blieb unklar, wie es mit der Serie weitergehen soll. Nun hat sich Strauss Zelnick, CEO von Take Two, im Rahmen einer Analystenkonferenz zur Zukunft von Bioshock geäußert. Demnach soll sich das Entwicklerstudio 2K Marin der Marke annehmen. Die Spielschmiede hat bereits am ersten Bioshock mitgewirkt und später den zweiten Teil entwickelt – genügend Erfahrung haben die Kalifornier also. Trotzdem sind wir überrascht, denn das letzte Spiel von 2K Marine,



Die Zukunft der Bioshock-Serie liegt nun in den Händen von 2K Marine.

der Taktik-Shooter The Bureau: XCOM Declassified, war ein mäßiger Erfolg, der einige Entlassungen nach sich zog. Zelnick ist laut eigenen Aussagen Mikrotransaktionen in Spielen nicht abgeneigt, man wolle die Spieler aber zufriedenstellen und nicht vergraulen. Ein Hinweis auf ein Bioshock-MMO im Free2Play-Gewand? Bitte nicht! **MK**

Neues Spiel von Bioshock-Machern

Das neue Entwicklerstudio Day For Night Games, das aus ehemaligen Irrational-Games-Mitarbeitern besteht, hat sich Anfang Juni der Presse vorgestellt und dabei sein Erstlingswerk angekündigt. Ihr Debütprojekt heißt demnach The Black Glove, soll eine surreale Spielerfahrung bieten und sich dabei auf den künstlerischen Aspekt konzentrieren. Studiochef Joe Fielder, ehemaliger Autor für Bioshock Infinite, zieht bei der Beschreibung seines neuen Spiels Vergleiche zu David Lynchs Mystery-Serie Twin Peaks. Man solle nie so ganz sicher sein können, ob man sich gerade in der Realität oder einer Fantasiewelt befindet. In The Black Glove übernimmt der Spieler die Rolle eines Mannes, der die Vergangenheit mithilfe eines Portals manipuliert, um die Werke zeitgenössischer Künstler zu verbessern. Weitere Details zur Spielmechanik sollen im Juli enthüllt werden, wenn die geplante Kickstarter-Kampagne ins Leben gerufen wird. **CR**



The Black Glove entsteht bei einem neuen Studio von Irrational-Veteranen.



Erleben Sie die beliebtesten Youtuber der Let's Play Szene live auf der **Let's Play meets gamescom** Bühne.

Vom 14.8 bis 17.8 auf der Gamescom in Köln. In Halle 10.1. erwartet Sie vier Tage volles Programm mit Live Let's Plays, Gamescom TV, Gewinnspielen und vielem mehr.

Mehr dazu lesen Sie in der nächsten Ausgabe der GameStar.

EA schließt Mythic Entertainment

EA hat sein MMO- und Rollenspiel-Entwicklerstudio Mythic Entertainment (Warhammer Online) geschlossen. Zuletzt arbeitete das Studio vor allem an mobilen Spielen wie das für iOS veröffentlichte Dungeon Keeper, das aufgrund seiner Mikrotransaktionen stark kritisiert wurde. Laut EA sollen sich jedoch künftig andere Studios auf die mobile Sparte konzentrieren. Der Durchbruch gelang Mythic Entertainment bereits im Jahre 2001 mit dem Online-Rollenspiel



Mythic Entertainment schließt seine Pforten, Dark Age of Camelot geht an das neu gegründete Studio Broadsword Online Games.

Dark Age of Camelot. Fans des MMO-Klassikers dürfen übrigens aufatmen, denn EA hat die Weiterentwicklung an das externe Studio Broadsword Online Games übergeben. Dessen Gründer Rob Denton gehörte schon zu den Ur-Entwicklern bei Mythic Entertainment. Die Zukunft von DAoC scheint damit gesichert. **MK**

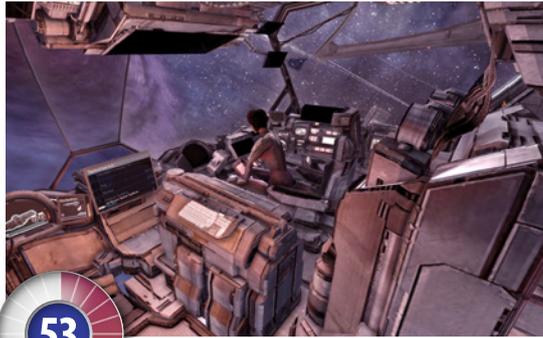
The Vanishing of Ethan Carter

Das Entwicklerteam The Astronauts arbeitet am vielversprechenden Horror-Adventure The Vanishing of Ethan Carter. Das soll mit einer erfrischend ungewöhnlichen Krimigeschichte aufwarten. Wir schlüpfen in die Rolle des übernatürlich begabten Detektivs Paul Prospero und sollen im beschaulichen Red Creek Valley das Verschwinden des namensgebenden neunjährigen Ethan Carter aufklären. Dabei erleben wir das Geschehen komplett aus der Egoperspektive – ganz ohne Gewalt. Um den Fall zu lösen, setzen wir auf eine besondere Fähigkeit des Protagonisten: Wir können die letzten Gedanken ermordeter Menschen visualisieren. Neben Tatortanalysen steht auch das genaue Erforschen der Umgebung auf dem Plan. The Vanishing of Ethan Carter ist allerdings nicht nur durch die Handlung und die Spielmechanik interessant, auch die Optik spricht uns an. Das Mystery-Adventure basiert auf der Unreal Engine 3 und sieht zumindest in Trailern verflücht hübsch aus. Angeblich soll es noch in diesem Sommer erscheinen, wir rechnen eher mit Herbst. The Astronauts hatten mit Mystery bisher eigentlich nix am Hut, das Team besteht aus ehemaligen Entwicklern des auf Shooter gebuchten Studios People Can Fly (Painkiller, Bulletstorm). **MK**



The Vanishing of Ethan Carter setzt auf die Unreal Engine 3 und erinnert in Sachen Grafik und Atmosphäre an Alan Wake.

X Rebirth 2.0



Die neuen Cockpits machen optisch einig-
her, kosten aber auch Performance.

Bedienung sind nur einige Gründe für die Bruchlandung, die X Rebirth hinlegte. Inzwischen hat Egosoft die Version 2.0 nachgeschoben und zahlreiche Falten ausgebügelt. So liefert der umfangreiche Patch nicht nur drei wählbare Schwierigkeitsgrade und die längst überfällige Autopilotfunktion – dank neuer Schiffsmo-
difizierungen dürfen wir zudem am eigenen Cockpit schrauben. Darüber hinaus gibt's neue Raketentypen, zahlreiche neue Befehle für den Kampfverband, hübschere Grafikeffekte und spürbare Verbesserungen im Spielablauf. Kontaktpersonen etwa können wir endlich von unserem Schiff aus anfunken, und sämtlichen Kram wie Waffen und Ausrüstungsteile dürfen wir im Flug aufklauben – ständige Landeanflüge gehören der Vergangenheit an. Trotzdem hat X Rebirth nach wie vor mit Problemen zu kämpfen. Wer aber durch den Orbit düsen möchte, erhält mit Version 2.0 das leicht bessere Spiel, dementsprechend erhöhen wir auch unsere Wertung von 44 auf 53 Punkte. **MK**

Eigentlich war die Weltraum-
simulation X Rebirth als am-
bitionierter Neu-
anfang der X-Se-
rie gedacht, doch
der Start im Au-
gust 2013 ging
mächtig in die
Hose. Massive
Bugs, gravieren-
de Designschwä-
chen und die
katastrophale

Blackguards 2

Entwickler: Daedalic Publisher: Daedalic Termin: 1. Quartal 2015

Was ein echter Held ist, der zieht nach einer ruhmreichen Tat gleich weiter zur nächsten, aber die Halunken aus Blackguards ruhen sich lieber dekadent auf ihren Reichtümern aus. Zwerg Naurim etwa torkelt nach dem Sieg über die neun Horden von einer Orgie zur nächsten und finanziert seinen liederlichen Lebenswandel mit schmutzigen Geschäften. Cassia, die neue Hauptfigur der Fortsetzung Blackguards 2, hat andere Pläne: Sie will um jeden Preis den Haifischthron besteigen und spannt dafür Naurim und seine ähnlich heruntergekommenen Ex-Mitstreiter Zurbaran und Takate ein. Wenige Jahre nach den Ereignissen des erste Teils ziehen wir also erneut mit einer zwielichtigen Bande durch Aventurien, erfüllen Quests, entwickeln unsere Charaktere und schlagen jede Menge rundenbasierter Kämpfe. Dabei erobern wir Schritt für Schritt neue Ländereien für Cassia, die uns Feinde auch wieder streitig machen können. Als Regelgrundlage dient auch dieses Mal das Pen&Paper-Rollenspiel Das Schwarze Auge, allerdings will Daedalic den taktischen Anspruch mit neuen Mechaniken wie Sichtweite, Deckung, Aufstellungen und einer neuen Ausdauer-Ressource verfeinern. Erscheinen soll Blackguards 2 Anfang 2015. **MA**



Cassia ist die neue
Hauptfigur von Black-
guards 2, sie will die
alten Recken für ihre
Zwecke nutzen.

GOG Galaxy als Steam-Konkurrenz

CD Projekt stellte am 5. Juni seine neue Online-Plattform »GOG Galaxy« vor. Das polnische Studio präsentierte die Plattform im Rahmen seiner The Witcher 3-Pressekonferenz und will den zukünftigen Nutzern des Dienstes maximale Entscheidungsfreiheit bieten. Im offiziellen Trailer wird GOG Galaxy als »optionaler Client« bezeichnet, der komplett ohne Onlinezwang auskommt. Um seine Spiele zu starten, muss man also nicht eingeloggt sein. Eine Internetverbindung ist nur notwendig, um auf die Multiplayermodi zuzugreifen. Zudem will CD Projekt seine Nutzer vor jeglichen Third-Party-Apps oder -Clients bewahren. Spezielle Inhalte wie Spielerprofile, automatische Updates oder Freundeslisten sollen ebenfalls optional bleiben. Wir sind gespannt, ob CD Projekt, die bereits mit ihrer Vertriebsplattform GOG.com äußerst erfolgreich sind, mit GOG Galaxy einen ernstzunehmenden Steam-Konkurrenten etablieren können. **CR**

Doom

Dass id Software an einem neuen Doom arbeitet, ist keine Überraschung mehr – die Entwickler kündigten den vermeintlichen Serien-Reboot indirekt bereits im vergangenen Februar an. Seitdem sind keine neuen Informationen ins Netz getropft, auch auf der E3 2014 gab's außer einem winzigen Teaser-Trailer nicht viel zu sehen. Das Filmchen zeigt keinerlei Spielszenen, sondern lediglich eine CGI-Sequenz mit einem aus früheren Doom-Teilen bekannten Monster – dem Cyberdemon. Die beeindruckende Kreatur aus Fleisch und Stahl würden wir am liebsten jetzt schon aufs Korn nehmen, der Shooter hat aber noch keinen Release-Termin. Immerhin sollen bald konkrete Infos folgen: Auf der QuakeCon, die vom 17. bis 20. Juli 2014 stattfindet, möchte man mehr verraten. Und hoffentlich auch zeigen. Wir wollen endlich Spielgrafik sehen! **MK**



Der neue Trailer zu Doom zeigt lediglich den Cyberdemon. Weitere Infos sollen auf der QuakeCon folgen.

Verkaufs-Charts Juni



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Watch Dogs Special Edition
2	NEU	Wildstar
3	NEU	Wolfenstein: The New Order
4	NEU	Tropico 5
5	NEU	Wildstar (Deluxe Edition)
6	(2)	Diablo 3: Reaper of Souls
7	(9)	Battlefield 4
8	(1)	The Elder Scrolls Online
9	(4)	Diablo 3
10	(6)	Die Sims 3: Starter-Set
11	NEU	Watch Dogs
12	(3)	Dark Souls 2
13	(19)	Guild Wars 2 (Heroic Edition)
14	(13)	FIFA 14
15	(7)	South Park: Der Stab der Wahrheit
16	(5)	Titanfall
17	(10)	Command & Conquer Ultim. Col.
18	(17)	Skyrim (Legendary Edition)
19	WIEDER DA	Total War: Rome 2
20	WIEDER DA	Assassin's Creed 4: Black Flag

Quelle: 10. Juni 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn