

Assassin's Creed Victory

Meucheln in London

Nach einem Leak beim Onlinemagazin Kotaku hat der Publisher Ubisoft die Entwicklung von Assassin's Creed Victory bestätigt. Das Actionspiel soll im Herbst 2015 für PC, Xbox One und PS4 erscheinen und ist in England, genauer gesagt im viktorianischen London angesiedelt. Eine konkrete Jahreszahl ist noch nicht bekannt, diese Epoche reichte immerhin von 1837 bis 1901. Allzu viele Informationen zum Titel gibt es ebenfalls noch nicht. Der Spieler wird in die Rolle eines neuen, noch namenlosen Assassinen schlüpfen. Fest steht zudem, dass der Protagonist auf einen Greifhaken zurückgreifen kann, mit dessen Hilfe er sich über Abgründe schwingt. Außerdem wird es vermutlich Kämpfe auf einem fahrenden Zug geben. Für die Entwicklung von Assassin's Creed Victory ist das Studio Ubisoft Quebec zuständig, was nicht sonderlich überraschend ist. Dieser Entwicklerwechsel gibt den ursprünglichen Serienmachern in Montreal mehr Zeit, den übernächsten Teil der Reihe vorzubereiten. Der Release von Assassin's Creed Victory ist derzeit für den Spätherbst 2015 geplant.



Assassin's Creed Victory: Lauern über den Dächern von London.

Street Fighter 5

Ryu haut rein!



Die Haudegen Ryu und Chun Li sind auch in Street Fighter 5 dabei.

Sony und Capcom haben Street Fighter 5 nun auch offiziell angekündigt. Schon im Vorfeld der von Sony in Las Vegas ausgerichteten PlayStation Experience sickerten erste Informationen zu Street Fighter 5 durch, das sich wohl schon seit einiger Zeit in der Entwicklung befindet. Jetzt veröffentlichten Sony und Capcom neben dem offiziellen Announcement-Trailer ein weiteres Video mit ersten Gameplay-Szenen. Außerdem wurde ein nicht unwesentliches Detail des Spiels bekannt gegeben: Es wird einen plattformübergreifenden Mehrspielermodus geben, der sogenannten Crossplay zwischen PC- und PS4-Spielern ermöglicht. Erscheinen wird das Prügelspiel irgendwann 2015 für den PC und PlayStation 4.



Mal sehen, ob die Spielwelt von Deus Ex: Universe dann genau so gut aussieht wie die Fabrik auf dem Demo-Screenshot.

Deus Ex: Universe

Toller dank Dawn Engine

Das kommende Deus Ex: Universe wird auf Grundlage des Grafikgerüsts »Dawn Engine« entwickelt. Die Technologie basiert auf einer neuen und stark modifizierten Version der in Hitman: Absolution genutzten Engine und soll der Ausgangspunkt sämtlicher Projekte im Zusammenhang mit dem neuen Universum werden. Unter anderem soll die Dawn Engine mit verbesserten Rendering-Möglichkeiten, einer Echtzeit-Physikberechnung und einer fortschrittlichen KI-Programmierung aufwarten. Einen ersten Screenshot des neuen Grundgerüsts hat das Entwicklerstudio gleich mitgeliefert. Das Bild zeigt vermutlich das neue Deus-Ex-Spiel. Viel mehr weiß man zu Deus Ex: Universe bisher übrigens nicht. Ein MMO soll es aber schon mal nicht werden – das hat Eidos Montreal mittlerweile bekräftigt.

Total War Battles: Kingdom

Totaler Free2Play-Krieg

Der Publisher Sega und der Entwickler Creative Assembly haben das Strategiespiel Total War Battles: Kingdom angekündigt. Der Free2Play-Ableger erscheint für PC, Mac und Tablets als Crossplattform-Titel. Schauplatz ist das England des frühen Mittelalters, das sich durch die Wikingerinvasion bedroht sieht. Spieler übernehmen ein Lehensgut, tragen Schlachten aus, benutzen Spione und spinnen Intrigen gegen ihre Mitspieler. Zuständig für die Entwicklung ist ein eigenständiges Team, das nichts mit den »großen« Total-War-Titeln zu tun hat. Das Spiel soll deutlich besser aussehen als der Shogun-Vorgänger. Anfang 2015 soll die Betaphase des Spiels starten.



Die serientypischen Massenschlachten soll es auch in Total War Battles: Kingdom geben.



Was der Ballon-Hund mit der Leiche zu tun hat erfahren wir, wenn Thimbleweed Park irgendwann fertig ist.

Thimbleweed Park

Ron Gilbert pixelt wieder

Die beiden Maniac-Mansion-Designer Ron Gilbert und Gary Winnick wollen mit Thimbleweed Park ein echtes klassisches Point&Click-Adventure verwirklichen. Die dazu benötigten 375.000 US-Dollar hatten sie auf Kickstarter bereits nach wenigen Tagen zusammen. Gilbert und Winnick setzen bei ihrem Projekt komplett auf die Old-School-Karte: Sowohl die Grafik als auch die Steuerung sollen an das aus dem Jahre 1987 stammende Maniac Mansion angelehnt werden – was auch erste Konzeptgrafiken verdeutlichen. Ziel sei es, so die beiden Branchenveteranen, dass der Spieler beim Starten des Spiels das Gefühl bekomme, ein bislang unentdecktes LucasArts-Adventure vor sich zu haben. Thimbleweed Park soll die Geschichte zweier Detektive erzählen, die damit beauftragt werden, den Fall eines im Fluss außerhalb der Stadt gefundenen Mordopfers aufzuklären. Insgesamt soll es fünf spielbare Charaktere geben. Um die deutsche Übersetzung von Thimbleweed Park wird sich Boris Schneider-Johne kümmern, er war unter anderem bereits für die deutsche Fassung von Monkey Island verantwortlich. Ein Releasedatum für das Spiel gibt es noch nicht, technische Probleme dürften jedoch kaum auftreten.

Dying Light

Oculus-Zombies

Das Zombie-Survival-Spiel Dying Light wird über kurz oder lang die VR-Brille Oculus Rift unterstützen. Dies gab der Lead Designer Maciej Binkowski jetzt in einem Interview mit dem Magazin PCGamesN bekannt.

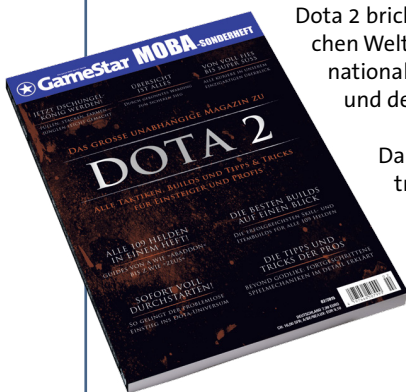
Demnach arbeite der Entwickler Techland bereits seit mehreren Monaten am Oculus-Rift-Support und sei mit den bisher erzielten Ergebnissen sehr zufrieden. Man könne die VR-Brille bereits aufsetzen und in der Welt von Dying Light herumlaufen. Allerdings sei laut Binkowski noch viel zu tun: »Es gibt noch einige Dinge, die wir anpassen müssen. Zum Beispiel die Kamera, die Benutzeroberfläche und einiges mehr. Ich denke, es ist das absolut perfekte Spiel, um es mit VR zu erleben. Ich freue mich schon sehr darauf, da es sich einfach intuitiv anfühlt.« Allerdings ist es möglich, dass der Oculus-Support noch nicht in der Release-Version von Dying Light im Januar 2015 enthalten sein wird, sondern erst später per Update kommt. Dying Light ist eine Mischung aus Parkour-Spiel im Stil von Mirror's Edge und Zombie-Survival, wie man es aus früheren Techland-Spielen wie den Dead-Island-Titeln gewohnt ist.



Mit der VR-Version von Dying Light kommt man diesen netten Herren ganz besonders nahe, allerdings erst einige Zeit nach Release.

GEJÖRT

GameStar-Sonderheft: Dota 2



Dota 2 bricht Rekorde: 2013 meistgespieltes PC-Spiel der westlichen Welt, jetzt zehn Millionen Dollar Preisgeld beim Dota 2 International-Turnier. Legendär ist aber auch die Unzugänglichkeit – und der raue Umgangston in der Community.

Damit auch Neulinge sowie fortgeschrittene Einsteiger trotz der spröden Umgangsformen schnell maximalen Spaß und Erfolg in Dota 2 haben und Profis sich weiter verbessern können, gibt es jetzt dieses einmalige Sonderheft. Erstmals werden alle 109 (!) Dota-2-Helden mit ihren Vor- und Nachteilen in einem Heft verständlich beschrieben und erläutert. Damit ist das Magazin bei wirklich jedem Match eine echte Hilfe, denn zu allen Charakteren gibt es Anleitungen für die besten Skill- und Item-Builds. Dota-2-Profis finden ausgeklügelte Taktiken, um in diesem zunächst simpel wirkenden, aber taktisch unendlich tiefen Spiel ihr Können weiter zu perfektionieren. Auch der neueste Held, Oracle, ist schon mit Skill- und Item-Build am Start.

Dazu gibt es eine einzigartige Sammlung von wirklich allen Kurieren und viele weitere Anleitungen, Erklärungen und Tipps zu essentiellen Themen wie Warding, dem Jungle oder die Sprache in Dota 2. 148 Seiten Dota 2 ohne Werbung, verständlich erklärt, professionell präsentiert: jetzt am Kiosk oder direkt bestellen unter GameStar.de/Dota2.

