

Cyberpunk 2077

Größer als The Witcher 3



Cyberpunk 2077 soll noch größer werden als The Witcher 3 und von den Erfahrungen profitieren, die CD Projekt gemacht hat.

Das Sci-Fi-Rollenspiel Cyberpunk 2077 soll laut CD Projekt Red deutlich größer ausfallen als The Witcher 3: Wild Hunt. Das teilte der Projekt-Red-Grafiker Jose Teixeira den britischen Kollegen von MCV mit. Wer unter größer nur die Weltkarte versteht, liegt allerdings nicht richtig. Gemeint ist das gesamte Projekt, erklärt Teixeira: »Cyberpunk ist deutlich größer als alles, was CD Projekt Red jemals gemacht hat. Viel, viel größer. Wir betreten hier unbekanntes Territorium in den Bereichen Komplexität und Größe und stoßen dabei auf ganz neue Probleme.« Witcher 3 habe laut Teixeira vor allem dabei geholfen, diverse Dinge zu lernen, die für ein solch großes und ambitioniertes Projekt wichtig sind: »Es gibt einige Dinge, die ich beim nächsten Spiel anders und besser machen will. Und ich garantiere, dass fast jeder im Studio etwas zum Verbessern gefunden hat.« Bei solchen Versprechen sind wir erst recht auf erste Gameplay-Szenen von Cyberpunk 2077 gespannt. Ein Release-Datum liefert Teixeira leider nur im Scherz – im Jahr 2077 soll es so weit sein.

Rise of the Tomb Raider

Echtgeld-Käufe für Lara

Spekulationen um Mikrotransaktionen in Rise of the Tomb Raider gab es in der Vergangenheit bereits häufiger. Seit neuestem sind nun im Xbox-Store unterschiedliche DLC-Packs erhältlich, die sogenannte Expeditionskarten enthalten. Der Produktbeschreibung zufolge lassen sich die Karten in allen zusätzlichen Gameplay-Modi einsetzen. Das Herausforderungskartenpaket liefert Modifikationen am Spiel (schwerere Gegner o.ä.), Vorteilskarten dagegen machen Lara das Leben leichter. Mittlerweile hat sich der durch die angebotenen Karten-Packs erhärtete Verdacht auf Mikrotransaktionen im Spiel auch bestätigt. Creative Director Noah Hughes erklärte, dass es definitiv möglich sein wird, neue Inhalte mit Echtgeld zu kaufen. Zum Release sollen stolze 300 dieser Expeditionskarten angeboten werden. Die sollen dann wahlweise für echtes Geld erworben oder – ohne Geldeinsatz – erspielt werden können. Ob es die Mikrotransaktionen auch in die im Frühjahr 2016 erscheinende PC-Version von Rise of the Tomb Raider »schaffen« werden, ist noch nicht bekannt.



Wer Lara in Rise of the Tomb Raider solche Begegnungen erleichtern will, kann dafür auch echtes Geld ausgeben.

Alien: Isolation

Kein Nachfolger geplant



Ein Nachfolger für Alien: Isolation (Bild) würde sich nicht rentieren, deshalb lässt Sega die Serie ruhen, bevor sie eine werden kann.

Das Horrorspiel Alien: Isolation belebte für viele Spieler die Atmosphäre des ersten Alien-Films von Ridley Scott wieder. Ein Verkaufsschlager war der Titel trotzdem nicht. Insgesamt soll sich Alien: Isolation rund 2,1 Millionen Mal verkauft haben. Klingt ordentlich, doch das ist weder für den Publisher Sega noch den Entwickler Creative Assembly zufriedenstellend. Im Interview mit GamesIndustry erklärt der Studio Director Tim Heaton, dass man sich einen Nachfolger wünsche. Allerdings sei fraglich, ob das bei solchen Verkaufszahlen realistisch sei: »Wir haben für dieses Spiel Blut geschwitzt und als es herauskam, waren wir glücklich. Alien: Isolation 2 ist nicht vom Tisch, weil wir so stolz auf den ersten Teil sind und es sicherlich noch etwas zu erzählen gibt. Aber wollen wir wirklich so viel Geld ausgeben und dann gerade mal so den Break Even erreichen?« Damit sieht es zumindest kurzfristig nicht gut für Alien: Isolation 2 aus. Das bestätigt auch die momentane Ausrichtung des Studios Creative Assembly: 400 Mitarbeiter arbeiten derzeit zusammen mit 343 Industries am neu angekündigten Halo Wars 2. Die restlichen Mitarbeiter sollen sich auf die beliebte Reihe Total War konzentrieren.

Actionspiele

Ballern fürs Hirn!

Nicht erst seit Dr. Kawashimas Gehirnjogging gibt es Denkspiele, mit deren Hilfe mentale Fitness trainiert werden kan. Allzu wirkungsvoll sind diese Titel aber zumindest im Vergleich zu anderen Genres nicht. Zu diesem Schluss kommt eine Studie der Federation of Associations in Behavioral & Brain Sciences (FABBS). In einem Artikel der Verhaltenspsychologen heißt es nämlich, Actionspiele seien für diesen Zweck deutlich besser geeignet als eigentlich extra dafür entworfene Denkspiele. Actionspiele würden den Nutzern abverlangen, sich ständig auf sich schnell bewegende Ziele zu fokussieren und rasant Entscheidungen treffen zu müssen. Bei vielen anderen Genres sei dies



Actionspiele wie Star Wars: Battlefront beeinflussen laut Studie das Gehirn positiv.

hingegen nicht der Fall. Denkspiele sollen sogar nur wenige der den Actionspielen zugesprochenen Effekte mit sich bringen. Gleichwohl warnen die Autoren auch vor anderen angeblichen Auswirkungen von Actionspielen. Abhängig von deren Inhalten ließen sich sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf soziale Funktionen beobachten, etwa geringere Aufmerksamkeit.

Mafia 3

Weniger Klischees

Haden Blackman ist der Creative Director von Mafia 3. In einem Interview erklärte er, dass man sich bei Mafia 3 vor allem auf das organisierte Verbrechen konzentrieren wolle. Klischees, die man vor allem mit der italienischen Mafia in Verbindung bringt, sollen dagegen keine große Rolle spielen. Allein das Setting würde nicht zu der typischen Mafia-Geschichte passen, denn Mafia 3 spielt in Louisiana, konkret im New Orleans der 60er-Jahre. Hauptcharakter Lincoln Clay ist ein Waise, der aus dem Vietnam-Krieg zurückkehrt und könnte somit nicht weiter entfernt vom Bild der großen Mafia-Familie sein. Das will der Entwickler dazu nutzen, die Mafia für sich neu zu interpretieren. »Ein



Die klischeemäßige italienische »ehrenwerte Gesellschaft« soll es in Mafia 3 nicht geben.

Merkmal der Mafia-Reihe ist das Gefühl für die Zeit und den Ort an dem es spielt sowie eine starke Geschichte. Ich persönlich möchte den Begriff [Mafia] so definieren, dass er mehr umfasst als eine italienische Sippschaft. Für mich bedeutet es organisiertes Verbrechen.« Deshalb entschied man sich, den noch unverbrauchten Schauplatz der 60er-Jahre in New Orleans zu wählen.

Microsofts Phil Spencer

Xbox-Spiele am PC?

Mit der Abwärtskompatibilität der Xbox One zur »alten« Xbox 360 kündigte Microsoft auf der E3 2015 eine Funktion an, die sich Fans gewünscht hatten. Wenn es nach dem Xbox-Chef Phil Spencer ginge, würde man aber noch einen Schritt weiter gehen. Er gab in einem Interview an, dass er sich für die Zukunft wünscht, dass Xbox-360-Spiele auch mit dem PC laufen. Zwar kann man schon jetzt via Streaming Xbox 360-Titel auf den PC-Monitor holen, muss dafür aber die Konsole besitzen. Phil Spencer: »Xbox-Spiele auf die Xbox One zu bringen ist etwas, das ich machen will, aber es ist eine Frage der Priorität. Ich fände es auch toll, irgendwann Xbox-360-Spiele auf dem PC zu spielen.« Ob



Mit Xbox 360-Kompatibilität könnte man Red Dead Redemption auf dem PC spielen.

das dann über Discs oder Downloads funktionieren würde, ist unklar. Bislang klappt die Xbox-One-Abwärtskompatibilität nur bei angepassten Titeln. Mit einem richtigen Xbox-360-Emulator für die Xbox One (und damit auch für den PC) wäre es möglich, Exklusivtitel von Microsoft zu spielen. Und Konsolen-only-Hits, die es nie auf den PC geschafft haben. Red Dead Redemption, vielleicht?

GameStar 11/2015

SICHER, WANN IMMER SIE IHREN PC STARTEN.

Kaspersky Anti-Virus 2016

*Sicherheit für Ihr
digitales Leben.*

www.kaspersky.de/anti-virus



KASPERSKY

THE POWER
OF PROTECTION