

Star Wars 1313

Kommt es doch?

Noch lange vor Star Wars: Battlefront war Star Wars: 1313 das Spiel, auf das sich viele Fans der Fantasy-Space-Opera am meisten freuten. Doch Disney machte den Spielern einen Strich durch die Rechnung und stellte die Entwicklung nach der Übernahme von Lucasfilm ein. Offensichtlich gibt es aber immer noch Hoffnung: Im Gespräch mit der englischen Webseite Slashfilm sagte Lucasfilm-Chefin Kathleen Kennedy zur Weiterentwicklung des Spiels, dass man bei Lucasfilm Dinge nicht einfach so wegwerfe: »Das ist doch pures Gold! Und es ist etwas, wofür wir sehr viel Zeit aufwenden: Wir schauen uns das Material an, arbeiten uns da durch, diskutieren und führen diese Dinge manchmal auch noch deutlich weiter.« Kennedy schließt dabei auch eine Live-Action-Serie mit ein, die George Lucas einst ergänzend zum Videospiel plante. Gut möglich, dass sowohl Star Wars 1313 als auch das TV-Projekt eine Rückkehr feiern, sobald »Star Wars: Das Erwachen der Macht« für Fan-Aufmerksamkeit gesorgt hat. Star Wars: 1313 sollte ein Action-Adventure werden, ein Großteil der Story auf den Planeten Coruscant und Tatooine spielen.



Der Spieler übernimmt in Star Wars: 1313 die Rolle eines (noch) namenlosen Kopfgeldjägers, der sich in filmreife Actiongefechte stürzt.

Psychonauts 2

Tim Schafer sammelt wieder



In Psychonauts 2 wird Raz, der Held aus dem ersten Teil, Mitglied der legendären Psychonauts-Spezialeinheit sein.

Nach der erfolgreichen Crowdsourcing-Finanzierung von Broken Age wagt sich Tim Schafer mit seiner Firma Double Fine jetzt an Psychonauts 2. Diesmal setzt Schafer allerdings auf die Kickstarter-Alternative Fig. Die Besonderheit: Wer das Projekt finanziell maßgeblich als verifizierter Investor unterstützt, wird am Gewinn beteiligt. Aktuell läuft die Fig-Kampagne zu Psychonauts 2 bereits und spielte innerhalb der ersten sieben Tage 2,7 Millionen US-Dollar ein, insgesamt planen Schafer und sein Entwicklerteam mit 3,3 Millionen US-Dollar an Crowd-Kapital. Außerdem soll ein anonymer Investor weiteres Kapital zuschießen, Double Fine will obendrein einen Teil der mit 13 Millionen Dollar veranschlagten Entwicklungskosten selber aufbringen. Entstehen soll Psychonauts 2 auf Basis der Unreal Engine 4. Auch das hält laut Schafer die Kosten niedrig, da man nicht selbst erst eine Engine entwickeln müsse. In Psychonauts 2 steht einmal mehr Raz im Mittelpunkt. Der Protagonist aus dem ersten Teil ist mittlerweile ein ausgebildeter Psycho-Agent und räumt im Hauptquartier der Psychonauts-Einheit auf. Psychonauts 2 erscheint voraussichtlich 2018 für PC, Xbox One und PS 4.

System Shock

Remake und System Shock 3



Erste Screenshots zum Remake von System Shock zeigen deutlich hübschere Grafik als im Original von 1994.

Mit der System Shock: Enhanced Edition ist seit September 2015 bereits eine Neufassung des ursprünglich 1994 veröffentlichten Rollenspiel-Shooter-Hybriden System Shock auf Steam erhältlich. Sehr viel mehr als die Grafik und einige Komfort-Features hat sich jedoch im Vergleich zum Original nicht verändert. Jetzt hat sich der Entwickler Stephen Kick in einem Interview zu Wort gemeldet: »Night Dive arbeitet an einem vollständigen Remake des ersten System Shock, das weit über den grundlegenden Re-Release von vor ein paar Monaten hinausgehen wird.« Night Dive hat sich offenbar die kompletten Rechte an der Marke sichern können, und Kick sagt, dass er gemeinsam mit Robert Waters, dem Konzeptkünstler des Originals, an einer Neuauflage seiner Designs von Anfang der 90er-Jahre arbeitet. Und gleich noch eine gute Nachricht für die Fans von System Shock: Otherside Entertainment (Underworld Ascendant) hat tatsächlich System Shock 3 angekündigt, dazu gibt es allerdings außer einer tristen Umfrage-Website keine weiteren Informationen.

Eine Runde Guerilla

Die Aliens kommen wieder! Das heißt, eigentlich sind sie in XCOM 2 schon seit Jahren gelandet und haben die Erdregierung zu Marionetten gemacht. Nur eine Guerillatruppe stellt sich Aliens und indoktrinierten Regierungssoldaten entgegen, und genau die befehlen wir. Am Rundenkampf-Spielprinzip ändert sich grundsätzlich nichts, im Detail aber jede Menge. Ranger, Grenadier, Scharfschütze und Spezialist ziehen ins Feld. Letzterer wird von einer Drohne begleitet, die Kameraden heilt, Terminals hackt oder Feinde lähmt. Nur Teamworker haben eine Chance gegen neue Gegner wie den Archon, der über dem Schlachtfeld schwebt und für Nahkampf-Attacken herabstürzt. Generell haben wir beim Anspielen schnell gelernt, dass stumpfes Lospoltern noch schneller zur Niederlage führt als in früheren Spielen. Mehr Infos zu XCOM 2 gibt's in unserer ausführlichen Vor-schau auf GameStar.de, die Aliens landen bereits am 5. Februar 2016.



XCOM 2: Guerillas kämpfen gegen Aliens und Regierungstruppen.



Das nächste Bethesda-Spiel soll mindestens so umfangreich werden wie Fallout 4, eigentlich wäre jetzt ein Nachfolger zu Skyrim (Bild) dran.

Bethesda

Neues Studio in Montreal

Nach dem großen Erfolg mit dem Rollenspiel Fallout 4 setzt Bethesda auf Expansion. In diesem Zug hat vor kurzem ein neues Entwicklerstudio im kanadischen Montreal seine Arbeit aufgenommen. Beim neuen Team unter der Leitung von Yves Lachance, der zuvor bei Behaviour Interactive (Warhammer 40K: Eternal Crusade) tätig war, sollen in Montreal mehrere neue Spiele entstehen. Allerdings sind bisher noch keine Details zu den aktuellen Projekten bekannt. Es ist durchaus möglich, dass Bethesda Montreal auch Zulieferarbeiten für das Hauptstudio in Rockville (US-Bundesstaat Maryland) ausführen wird. Todd Howard von Bethesda Game Studios blickt jedenfalls freudig in die gemeinsame Zukunft: »Wir haben schon seit langer Zeit mit einigen sehr talentierten Entwicklern in Montreal zusammengearbeitet. Deshalb haben wir entschieden, dass es an der Zeit ist, dort ein eigenes Studio zu eröffnen. Es ist sehr aufregend, über die neuen Spiele nachzudenken, die wir gemeinsam entwickeln werden.« Was Howard jedoch nicht verrät, sind Details zum nächsten Bethesda-Titel. Nur so viel ist klar: Er wird mindestens so groß wie Fallout 4 werden.

Gamestar 01/2015

»Der Gamers Dream ist extrem schnell und stets leise, außerdem verbraucht er wenig Strom und kühlt alle Komponenten zuverlässig. Klarer Testsieger für Hardware4u.«

0,5 Sone Idle
0,6 Sone Last

G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6600K @ 7200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- Asus Z170-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG BH-16NS
- Onboard Sound
- Cooltek Antiphon Black
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

€ 1.529,99
oder ab 57,40 €/mtl.¹⁾

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

G-Dream Revision 7.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99A SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Design R5 Black
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,-
oder ab 64,90 €/mtl.¹⁾

PC Welt 03/2015

»Unser Test-Sieger der teureren Preisklasse, „G-Dream Light“, fährt in der anspruchsvollsten Stufe „Fire Strike“ die höchste Punktzahl ein. Das Betriebsgeräusch ist selbst unter Last kaum vernehmbar und das trotz solch potenter Hardware.«

0,5 Sone Idle
0,9 Sone Last

G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6500 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z170A TOMAHAWK
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

€ 1.199,99
oder ab 41,90 €/mtl.¹⁾