

Destiny 2

Bungie-Ballerei für PC

Das Sonnensystem liegt in Schutt und Asche, überrannt von gnadenlosen Aliens. Nur ein Häufchen unbeugsamer Kämpfer – die Hüter – leistet noch Widerstand. Das ist das Setting des Loot-Shooters Destiny, der 2014 nur für Konsolen erschien. Im Herbst will Entwickler Bungie (Halo) die Saga in Destiny 2 weiterführen, dann auch auf dem PC. Während man sich im ersten Teil die Hintergrundgeschichte aus unzähligen Textchen (oft außerhalb des eigentlichen Spiels, etwa in der Companion-App) zusammenpuzzeln musste, soll die Fortsetzung die Story deutlich besser erzählen, mit wiedererkennbaren Charakteren und mit mehr Bombast. Die bewährte Beute-Suchtschleife dürften die Macher beibehalten, vermutlich noch besser ausgearbeitet und motivierender. Nichts ändern soll sich auch an der Bungie-typischen hervorragenden Spielbarkeit. Ob die Amerikaner das nach Jahren reiner Konsolenentwicklung auf dem PC noch hinkriegen, erfahren wir zum Betastart im Sommer.



Bislang gibt es zu Destiny 2 zwar coole Trailer, aber noch kein echtes Bildmaterial. Dabei soll es schon im September erscheinen.

Starcraft Remaster

Zerg in HD



Auf ersten Screenshots sieht die Remaster-Version von Starcraft nicht dramatisch besser aus als das Original von 1998.

Schon länger gab es Gerücht, jetzt hat Blizzard die Katze endlich aus dem Sack gelassen: Im Sommer 2017 soll eine Remaster-Version des Echtzeitstrategieklassikers Starcraft erscheinen. Allerdings investieren die Macher wohl nicht allzu viel Mühe in die neue Fassung: Es bleibt bei fixen Kamerapositionen, auch die teils etwas schrägen Größenverhältnisse von Einheiten und Gebäuden bleiben gleich. Der Sprung in die dritte Dimension bleibt Starcraft nämlich verwehrt. Statt das Spiel in die 3D-Engine von Starcraft 2 zu portieren, bleibt es bei – wenn auch höher aufgelöster – 2D-Grafik. Immerhin sollen neben besserer Auflösung auch Widescreen-Modi unterstützt werden. An der coolen Hintergrundstory um den Konflikt zwischen Terranern, Zerg und Protoss ändert sich zum Glück aber auch nichts. Außer vielleicht, dass sie in zusätzlichen Comic-Sequenzen erzählt werden soll – wie immer das dann aussehen mag. Erscheinen soll Starcraft Remaster schon ziemlich bald, im Sommer 2017.

Peter Molyneux

Das nächste Spiel wird »ganz anders«



Peter Molyneux (57) will wieder mehr programmieren.

Populous, Dungeon Keeper, Fable, Godus – das ist die Art von Spielen, mit der Peter Molyneux in den vergangenen Jahrzehnten bekannt geworden ist. Mit seinem nächsten Projekt soll jedoch »alles anders« werden. Wie er im Gespräch mit der englischsprachigen Webseite Glixel verraten hat, arbeitet er zurzeit an einem Spiel mit dem Titel Legacy. Das Besondere daran: Er übernimmt einen Teil der Programmierung selbst. Allzu viel möchte Molyneux jedoch nicht über Legacy verraten. Abgesehen davon, dass das Spiel ganz anders werden soll, ging der Branchenveteran nicht weiter darauf ein: »Es wäre ein Fehler, darüber zu reden. Das Einzige, bei dem es Sinn ergibt, es zu verraten, ist, dass es ganz anders wird. Eine der Sachen, auf die ich stolz bin, ist die Vielzahl an Genres, an denen ich mich versucht habe. Im Moment ist es jedoch schwierig, Legacy einem Genre zuzuordnen.« Auch eine Releaseplattform steht noch nicht fest. Auf die Frage danach, ob Legacy ein Mobile-Game werde, antwortete Molyneux, dass es aktuell auf dem PC laufe. Peter hat die von ihm gegründeten Lionhead Studios im März 2012 verlassen. Seitdem arbeitet er als Mitgründer von 22Cans unabhängig an neuen Spielen, zuletzt etwa am Mobile-Titel The Trail. Das bisher größte Projekt seines neuen Studios, Godus, sorgte jedoch eher für Kontroversen als für begeisterte Kritiker.

Beliebter als H1Z1 und Ark

Viele Spieler, viele Waffen, ein begrenztes Areal – und am Ende kann es nur einen Sieger geben. Das sogenannte »Battle Royale«-Spielprinzip kennen wir im Grunde seit vielen Jahren unter wechselnden Namen, etwa als King of the Hill. Neu im Genre ist das frisch auf Steam aufgetauchte Playerunknown's Battlegrounds, das vom Stand weg zu einem der beliebtesten Titel der Downloadplattform wurde. Das Spiel hat einen kometenhaften Aufstieg hingelegt, auch wenn es als direkter und in vielen Punkten sehr ähnlicher Konkurrent zu H1Z1: King of the Kill eigentlich einen schweren Stand haben müsste. Zwar kommt es noch nicht ganz an den direkten Rivalen heran (der hält sich zum Redaktionsschluss in den Steam Charts wacker auf Platz 3 mit astronomischen 75.000 aktuellen Spielern), aber Playerunknown's Battlegrounds holt stetig auf – und steht derzeit auf dem ersten Platz der Steam-Verkaufcharts. Mittlerweile lässt es sogar Ark: Survival Evolved in den Charts hinter sich. Die Dino-Sandbox pendelt sich aktuell bei konstanten 30.000 Spielern ein, Battle-

grounds trumpft hingegen mit 34.000 Spielern auf und schlägt den Konkurrenten damit knapp. Dass die maximale Spielerzahl bei Release explodierte, ist für sich genommen allerdings noch kein Indikator für einen neuen Dauerbrenner in den Steam Charts. Wenn hingegen die Spielerzahlen dauerhaft auf so einem hohen Niveau bleiben, deutet das auf eine sehr rosige Zukunft für die Ballerei hin.



In »Battle Royale«-Spielen wie Playerunknown's Battlegrounds ist jeder Spieler auch ein Gegner.

Fallout 4

VR haut uns um



Vor allem die Begegnungen mit den teils aggressiven Ödland-Bewohnern dürften in Fallout VR intensiv wirken.

Im Rahmen der E3 2016 wurde Fallout 4 VR vorgestellt, das uns Bethesda das Ödland hautnah erleben lassen soll. Besucher der diesjährigen E3, die erstmals ähnlich wie die Gamescom (zumindest teilweise) für die Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird, dürfen den Titel erstmals anspielen. Das bestätigte Bethesda PR-Chef Pete Hines gegenüber Hip Hop Gamer. Hines erklärte außerdem, dass er selbst zwar nicht häufig VR-Titel spielen würde, da er an Motion Sickness leide, Fallout 4 VR uns allerdings »umhauen« würde. Game Director Todd Howard habe ihm das verraten. »Fallout 4 VR ist das Unglaublichste, was du in deinem ganzen Leben sehen wirst. Du kannst dir nicht einmal vorstellen, wie es ist, es in VR zu spielen. Wie realistisch es ist, wenn du deinen Kopf hin- und herdrehst. Es wird dich umhauen. Es ist das Verrückteste, das du je gesehen hast.« Große Worte, denn natürlich sind sowohl Pete Hines als auch Todd Howard abgebrühte PR-Profis mit leichtem Hang zur Übertreibung. Ob sich die Versprechen tatsächlich bewahrheiten, werden wir spätestens zur E3 2017 erfahren, die vom 14. bis 16. Juni in Los Angeles stattfindet. Fallout 4 VR soll noch 2017 für PC und HTC Vive erscheinen, eine Version für PlayStation VR oder andere VR-Headsets ist noch nicht bestätigt. Angesichts der hohen Verkaufszahlen des Sony-Headsets gehen wir jedoch davon aus, dass es über kurz oder lang eine Fassung von Fallout VR dafür geben wird.

Cyberpunk 2077

Nicht vor 2019?

Wie bereits im Dezember 2016 bekannt wurde, fördert der Staat Polen das heimische Entwicklerstudio CD Projekt Red mit einem Forschungszuschuss in Höhe von sieben Millionen Euro. Das Geld wird im Rahmen des Gameln-Programms zur Verfügung gestellt. Es soll die internationale Konkurrenzfähigkeit polnischer Spielentwickler verbessern. Was genau das unter anderem für die populäre Witcher-Reihe verantwortliche Studio mit dem Geld anstellen wird, ist ebenfalls schon länger bekannt: Es soll in die vier Teilbereiche »Seamless Multiplayer«, »City Creation«, »Animation Excellence« und »Cinematic Feel« fließen und kommt damit insbesondere dem aktuell in der Entwicklung befindlichen Cyberpunk 2077 zugute. Auf der offiziellen Webseite von CD Projekt Red sind nun jedoch noch weitere Details aufgetaucht. Wie es dort heißt, läuft die Förderung bis zum Juni 2019. Die staatlich geförderten Projekte, also die oben genannten Teilbereiche der Cyberpunk 2077-Entwicklung, sollen bis dahin fertig und veröffentlicht sein. Außer natürlich, die Entwickler beantragen eine Fristverlängerung. Es ist deshalb davon auszugehen, dass es frühestens ab Mai oder Juni 2019 zu einer Veröffentlichung von Cyberpunk-2077 kommen wird. Das passt zwar nicht ganz zu den Spekulationen um einen Release noch vor 2019, ist aber auch nicht ganz so weit davon entfernt. Zumal die letzten beiden Witcher-Hauptspiele ebenfalls im Monat Mai veröffentlicht wurden. Die vier Projekte sollen zusätzlich in die RedEngine 4 einfließen. Dabei handelt es sich um die nächste Iteration des Spiele-Grundgerüsts RedEngine 3, das bei The Witcher 3 zum Einsatz kam.



Die düstere Welt von Cyberpunk 2077 ist dem polnischen Staat sieben Millionen Euro Förderung wert.