

Hitman

Killer ohne Square

Gute Nachrichten für Hitman-Fans: Agent 47 hat eine Zukunft! Nachdem sich Publisher Square Enix jüngst vom Hitman-Entwickler IO Interactive getrennt hat, war die Sorge der Killer-Community entsprechend groß. Bedeutet die Abspaltung das Aus für den nächsten Hitman-Teil? Schließlich bleiben die Rechte einer Marke bei so einer Trennung traditionell beim Publisher und nicht beim Entwickler. Obendrein ist eine zweite Staffel des aktuellen Hitman-Teils noch nicht mal offiziell angekündigt. Aus zuverlässigen Kreisen haben wir jedoch erfahren, dass die Rechte an Hitman tatsächlich bei IO Interactive und nicht bei Square bleiben. Und damit nicht genug: Staffel 2 kommt definitiv, sie ist sogar schon auf halbem Weg zur Fertigstellung und dürfte mit ziemlicher Sicherheit 2018 aufschlagen. IO Interactive sucht zwar aktuell nach einem neuen Investor, ganz unabhängig davon sei die Zukunft von Agent 47 aber gesichert.



Trotz der Trennung von Entwickler IO und Publisher Square Enix soll Agent 47 auch in Zukunft den Schalldämpfer aufschrauben dürfen.

Nintendo Switch

Erfolgreich wie die Wii?

Selbst etliche Wochen nach dem Start der Nintendo Switch am 3. März 2017 ist die Konsole vielerorts noch ausverkauft, weil Nintendo mit der Produktion nicht hinterherkommt. Linderung versprach Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima jetzt bei einer Informationsveranstaltung für Investoren. Demnach sei die monatliche Produktionsmenge der Konsolen drastisch erhöht worden, um der Nachfrage gerecht zu werden. Das nächste Etappenziel bestehe darin, insgesamt 10 Millionen Nintendo-Switch-Konsolen zu verkaufen. Dieser Schritt sei wichtig, um die Software-Geschäftspartner davon zu überzeugen, dass der Switch eine vielversprechende Zukunft bevorsteht. Für Spieler würde dies wiederum mehr Exklusivspiele oder Third-Party-Software bedeuten. Tatsächlich hat Electronic Arts jetzt versprochen, nach dem Versuchsballon FIFA 18 weitere Titel für die Nintendo-Hardware zu bringen, auch wenn es noch keine konkreten Ankündigungen gibt. Tatsumi Kimishima geht indes davon aus, dass die Switch-Nachfrage sogar noch steigen wird. Außerdem könne er sich vorstellen, dass manche Haushalte auch mehrere Nintendo-Switch-Geräte haben wollen. Dies ist einer der Gründe dafür, wieso Nintendo glaubt, dass Switch so beliebt wie die Wii werden könnte. »Die Wahrheit ist: Wir wollen die installierte Basis der Nintendo Switch auf dasselbe Level heben wie bei der Wii.« Ein hohes Ziel, die Wii hat sich in den über zehn Jahren seit ihrem Erscheinen über 100 Millionen Mal verkauft.



Spiele wie Super Mario Odyssey sollen Nintendos Switch dabei helfen, an den Erfolg der Wii anzuknüpfen.

Red Dead Redemption 2

Cowboys erst 2018

Nein, Red Dead Redemption 2 ist noch immer nicht offiziell für den PC angekündigt. Doch nach der gelungenen Umsetzung von GTA 5 geben wir die Hoffnung auf das Cowboy-Abenteuer nicht auf. Schade nur, dass wir jetzt deutlich länger bangen müssen, denn Rockstar Games hat das ursprünglich für Herbst 2017 angekündigte Spiel auf das Frühjahr 2018 verschoben. Gerade bei Rockstar sind solche Verzögerungen nicht ungewöhnlich, auch diverse GTA-Titel kamen später als ursprünglich geplant. Uns soll es recht sein, solange das fertige Spiel dann die gewohnte Rockstar-Qualität hat. Und auch für den PC kommt.



In Red Dead Redemption 2 wird erst im Frühjahr 2018 geballert – hoffentlich auch auf dem PC.

Project IGI

Taktik-Wiederbelebung

Shooter-Veteranen erinnern sich vielleicht an Project IGI, den im Dezember 2000 erschienenen Taktik-Shooter und seine Fortsetzung. Wie das norwegische Magazin Pressfire berichtet, befindet sich jetzt ein neuer Teil in der Entwicklung. Das hat Jack K. Wulff, der Studioleiter des Entwicklers Artplant, bestätigt. Allzu viele Details zum Inhalt sind allerdings noch nicht bekannt. Fest steht bisher lediglich, dass es sich bei Project IGI: We are Going In – so der vorläufige Name des Spiels – abermals um einen Taktik-Shooter handeln wird. Der Titel lässt darauf schließen, dass es eventuell einen Koop-Modus geben wird. Zudem soll den Spielern ein großer Handlungsfreiraum gewährt werden – eines der Markenzeichen der Serie. Der Entwickler Artplant besteht zu großen Teilen aus ehemaligen Mitarbeitern der Innerloop Studios, die für die ersten beiden Episoden von Project IGI verantwortlich waren. Die Namensrechte an der Serie hat Artplanet bereits Anfang dieses Jahres von



Außer einem vergleichsweise nichtssagenden Artwork gibt es noch kein Bildmaterial vom neuen Project IGI.

Square Enix gekauft. Übrigens: Bereits im Februar 2017 kam mit Beyond Enemy Lines ein geistiger Nachfolger von Project IGI aus Deutschland auf den Markt. Der stammt allerdings nicht von Artplant, sondern war ein Ein-Mann-Projekt von Daniel Wengenroth.

Bioware

Mass Effect auf Eis?



Kälter als auf Voeld: Electronic Arts und Bioware frieren die Marke Mass Effect offenbar erst mal ein. Wir hoffen auf einen baldigen Neustart.

In unserem Test hat Mass Effect: Andromeda ordentliche 85 Punkte abgeräumt, trotzdem sind viele Fans der Reihe unzufrieden mit dem Spiel. Ausdruckslose Gesichter, ungelenke Animationen und dümmliche Dialoge sind nur einige der Kritikpunkte. Ob die nun berechtigt sind oder nicht – Publisher Electronic Arts zieht daraus Konsequenzen beim Entwickler Bioware. Die US-Website Kotaku will von mehreren Insidern gehört haben, dass EA die Marke Mass Effect vorerst auf Eis legt. Eine offizielle Bestätigung gibt es nicht, allerdings passt dazu, dass das für Andromeda zuständige Team bei Bioware Montreal teilweise mit anderen Aufgaben betraut wird. Zum Beispiel hilft ein Teil der Mannschaft beim Studio EA Motive aus, das ebenfalls in Montreal sitzt. Natürlich es ganz normal, dass ein großes Team nach der Fertigstellung eines umfangreichen Spiels mit anderen Aufgaben betraut wird. Auffällig ist jedoch, dass Yanick Roy, Studiochef von Bioware Montreal, die Insider-Berichte bislang nicht dementiert hat. Wir können uns allerdings nicht vorstellen, dass man eine so große Marke wie Mass Effect komplett sterben lässt. Wahrscheinlicher ist eine kreative Pause. Oder man wartet, bis sich die derzeit mit dem Geheimprojekt Dylan beschäftigte Bioware-Urzelle in Edmonton einen Mass-Effect-Reboot vorknöpfen kann. Dass für Mass Effect: Andromeda jetzt noch aufwändige Singleplayer-DLCs erscheinen wie für Dragon Age: Inquisition, halten wir für unwahrscheinlich.

Warcraft

Ork-Mobilmachung?

Diverse Mitarbeitergesuche auf der Website von Blizzard deuten aktuell auf ein neues Mobile-Projekt des Entwicklers hin. So wurde zum Beispiel ein Software-Engineer für ein neues Projekt gesucht, das explizit auf mobile Endgeräte ausgelegt ist. Noch mehr Details dazu gehen nun aus einer weiteren Stellenausschreibung hervor: Im Rahmen der öffentlichen Suche nach einem Grafiker für ein unangekündigtes Mobile-Projekt ist die Rede vom »nächsten epischen Blizzard-Titel«. Vorausgesetzt wird eine Passion für die Erstellung von »bildlichen Darstellungen«, die »sinnverwand mit der Warcraft-IP« sind. Im Klartext: Der Kandidat soll sich mit visuellen Effekten auseinandersetzen, die für die Warcraft-Marke stehen. Woran Blizzard konkret arbeitet, geht zwar auch aus den Stellenausschreibungen nicht hervor, Mobile-Gamer dürfen sich aber wohl auf Orks, überdimensionale Schulterrüstungen, Elfen und magische Effekte freuen. Vielleicht feiern die Warcraft-Strategiespiele ja eine Wiederauferstehung im Stil von Clash Royale & Co.



Wir sind gespannt, wie sich großformatige Bösewichte wie Arthas auf Handybildschirmen machen.