



Total War: Rome 2 – Empire Divided

Zurück nach Rom

Das letzte historische Total War erschien 2015. Total War: Attila beleuchtete den Untergang Roms. Seitdem wildern die Entwickler von Creative Assembly in den fiktiven Welten von Warhammer. Doch das wird sich bald schon ändern. In einem Entwickler-Interview auf der offiziellen Total-War-Seite bestätigen die »History Project Directors« Maya Georgieva, Jack Lusted und Janos Gaspar erst jüngst, dass die nächste große Ankündigung der Serie eine historische sein wird. Und zack, da ist sie auch schon: Hinter Empire Divided verbirgt sich tatsächlich ein DLC für Total War: Rome 2 (2013). Das Paket enthält eine neue Kampagne, die wir mit zehn unterschiedlichen Fraktionen angehen können. Und zwar im dritten Jahrhundert nach Christus, in dem es um das römische Reich nicht sonderlich gut stand. Je nach Fraktionswahl bemühen wir uns also darum, das Reich wieder zu stärken oder es dem Untergang zu weihen. Empire Divided soll schon am 30. November auf Steam erhältlich sein.

Ganz unabhängig davon arbeitet das Team von Jack Lusted am ersten Ableger von Total War Saga. Bei diesen Spin-Off-Titeln soll es um konkrete geschichtliche Ereignisse statt ganzer Epochen gehen,



Empire Divided wird ein großes Kampagnen-Paket für Total War: Rome 2. Der DLC entführt uns ins dritte Jahrhundert nach Christus.

also beispielsweise den Untergang Konstantinopels um 1453. Über das konkrete Szenario wissen wir noch nichts, allerdings soll Saga erst nach Empire Divided erscheinen. Und weil aller guten Dinge drei sind, arbeitet Janos Gaspar an einem weiteren Total-War-Titel, der in eine komplett neue Ära vorstößt. Auch hier gibt's keine konkreten Infos, allerdings würde es sich damit um die erste neue Historien-Epoche seit Napoleon: Total War handeln. Eine kleine Ernüchterung für alle Mittelalter-Fans: Damit scheidet ein Medieval 3 aus.

Battlefield

Neuer Teil schon 2018?



Schon 2018 dürfte es einen Nachfolger für Battlefield 1 (Bild) geben, das Szenario ist allerdings noch unbekannt.

Laut der amerikanischen Website DualShockers sprach Electronic Arts auf der Quartals-Konferenz über den Nachfolger von Battlefield 1. Finanzchef Vlake Jorgensen bestätigte, dass das Spiel für das Geschäftsjahr 2019 geplant sei. Das startet am 1. April 2018 und endet am 31. März 2019. In diesem Zeitraum scheint ein Release zum Weihnachtsgeschäft 2018 wahrscheinlich. Weiterhin nannte CEO Andrew Wilson das neue Battlefield »visuell beeindruckend« und »sehr immersiv«. Abwarten. Battlefield 1 legte die Messlatte 2016 für Grafik- und Sounddesign nämlich ziemlich hoch. Momentan warten die Spieler noch auf die beiden letzten DLCs. »Turning Tides« erscheint im Dezember dieses Jahres, »Apocalypse« soll Anfang 2018 verfügbar sein.

EVE: Valkyrie

Entlassungen und VR-Ende

Das isländische Entwicklerstudio CCP Games hat mit EVE: Valkyrie ein auf VR ausgelegtes Weltraum-Actionspiel im Programm, das sich die Hintergrundgeschichte mit dem Online-Rollenspiel EVE Online teilt. Doch damit ist es nun offenbar vorbei: Im Zuge einer Entlassungswelle mussten insgesamt 100 Mitarbeiter des Unternehmens ihren Arbeitsplatz räumen. Betroffen sind insbesondere diverse Virtual-Reality-Projekte und deren Studios. Von den insgesamt fünf CCP-Standorten werden zwei komplett geschlossen: Das für EVE: Valkyrie verantwortliche CCP Newcastle und das für weitere VR-Projekte eingespannte CCP Atlanta. Die Firma will PC- und Mobile-Spiele in den Fokus rücken. Das sagte CCP-CEO Hilmar Veigar Pétursson in einer Pressemitteilung.



EVE: Valkyrie sieht schick aus und macht Spaß, soll aber trotzdem das letzte VR-Projekt von CCP Games aus Island sein.

Mass Effect: Andromeda

Story geht weiter

Mass Effect: Andromeda hat kein gutes Ende genommen. Und damit meinen wir gar nicht die Story des Spiels, sondern das finanzielle Drumherum: Die Verkaufszahlen blieben hinter den Erwartungen, das entsprechende Bioware-Team wurde auf andere Projekte umverteilt – und in der Folge wird es auch keine neuen Singleplayer-DLCs mehr zum Weltraum-Epos geben. Trotzdem lässt Bioware das Projekt nicht gänzlich fallen. Mit dem Roman »Mass Effect: Annihilation« soll Autorin Catherynne M. Valente die Story fortsetzen. Oder zumindest unterfüttern. Denn die Tie-In-Novel handelt von den Geschehnissen auf der Quarianer-Arche Keelah Si'Yah, die viele Fans als Schauplatz eines vermeintlichen Story-DLCs vorhergesagt hatten. Die Handlung dürfte dabei irgendwann vor oder während der Story des Spiels angesiedelt sein. Im Bioware-Blog spricht der virtuelle Klappentext von einer Krankheit, die sich auf der Arche ausbreitet – im Buch wird dem Mysterium nachgegangen. Der Roman erscheint am 26. Juni 2018 in den USA, Kanada und Großbritannien.

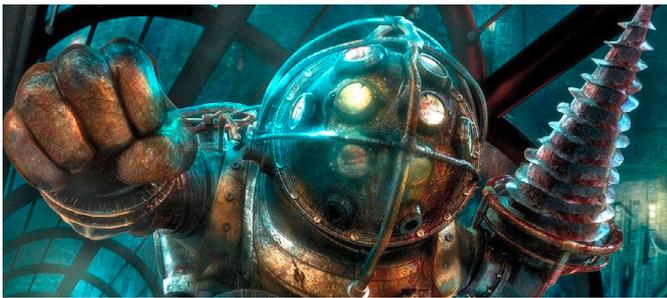


»Mass Effect: Annihilation« soll auf der Quarianer-Arche spielen.

Zu einer möglichen Veröffentlichung in Deutschland gibt es bislang keine Informationen. Bei Annihilation handelt es sich übrigens bereits um das zweite Tie-In-Buch zu Mass Effect: Andromeda. Bereits »Nexus Uprising« hatte die Story des Spiels unterfüttert – mit gespaltener Resonanz bei den Lesern.

2K Games

Kommt Bioshock 4?



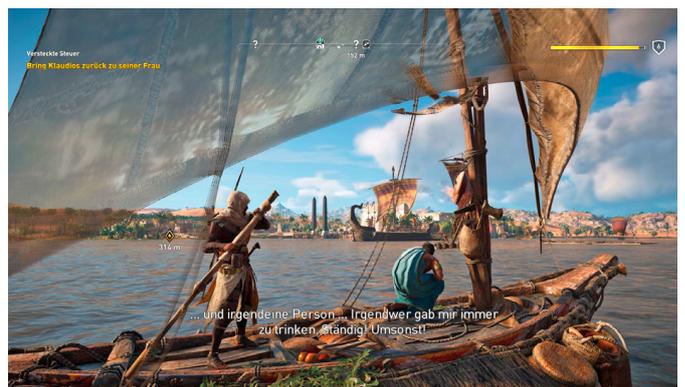
Die Big Daddys aus dem ersten Bioshock werden in einem vierten Teil und seiner »neuen, fantastische Welt« keinen Auftritt mehr haben.

Arbeitet 2K Games bereits an Bioshock 4? Eine Stellenausschreibung liefert zumindest einen ersten Hinweis darauf, dass sich ein neuer Teil der Ego-Shooter-Reihe in der ersten Planungsphase befinden könnte. In diesem Jobangebot sucht 2K nach einem »Lead Campaign Designer« für ein neues, großes Projekt. Dabei soll es sich um einen bislang unangekündigten Triple-A-First-Person-Action-Titel handeln, der in einer neuen, fantastischen Welt angesiedelt sein und eine umfangreiche Story erzählen soll. Zwar ist nicht direkt von Bioshock die Rede, aber da 2K momentan im First-Person-Bereich ansonsten nur noch die Borderlands-Reihe im Portfolio hat, liegt der Verdacht auf ein Bioshock 4 nahe, zumal die Beschreibung auch passen würde. Borderlands 3, das Gerüchten zufolge ebenfalls bereits entwickelt wird, führt uns wohl kaum in eine »neue, fantastische Welt«, sondern eher auf den nächsten Wüstenplaneten. Auch der Fokus auf eine starke Story spricht schwer für ein neues Bioshock, da die Reihe bereits in den letzten Teilen bewiesen hat, dass sie spannende und abgedrehte Geschichten erzählen kann.

Singleplayer-Spiele

»Wirtschaftlich kompliziert«

Im Gespräch mit Gamespot hat die Managerin der Microsoft Studios, Shannon Loftis, erklärt, dass reine Singleplayer-Spiele nicht tot seien. Man müsse sich jedoch überlegen, wie sie refinanziert werden können. Gute Geschichten und tolle Spielerfahrungen haben ihren Preis, erklärt Loftis. Gutes Storytelling wird immer Teil der Gamesbranche sein, muss sich jedoch den veränderten Bedingungen am Markt anpassen: »Es geht darum, etwas zu erleben und zu erfahren. Und es geht darum, Geschichten zu erzählen. Storytelling ist in der Spieleentwicklung immer noch so wichtig, wie es immer war.« Loftis nennt Fallout 4, Horizon: Zero Dawn (PS4) und Microsofts Ori-Reihe als Beispiele für erfolgreiche Singleplayer-Spiele, die sich gut verkaufen. Sie kann es aber verstehen, dass Publisher die Investition scheuen, wenn Einnahmen nur einmalig nach Release möglich sind. Titel mit Mikrotransaktionen oder Multiplayer-Komponenten seien sicherere Einnahmequellen. Shannon Loftis erwartet, dass es Singleplayer-Titel immer geben wird, sie aber weniger vorherrschend auf dem Markt sein werden. Sie möchte sich vor allem darauf konzentrieren, eine Community um solche Spiele aufzubauen, die zusammenkommt und gemeinsam eine Singleplayer-Erfahrung teilen möchte. Als Beispiel nennt sie die Bluthochzeit



Gratis gibt es in der Welt der Spieleentwicklung nichts, das macht reine Solotitel wie Assassin's Creed: Origins schwer kalkulierbar.

aus der Serie »Game of Thrones«. Fans waren von den Ereignissen so sehr mitgenommen, dass sie gemeinsam darüber diskutieren und auf Youtube ihre Reaktionen als Videos hochgeladen haben. Die Diskussion um die Zukunft von Singleplayer-Spielen kam erneut ins Rollen, als Electronic Arts ankündigte, Visceral Games zu schließen und ihr bisheriges Star Wars Spiel neu auszurichten. Eigentlich sollte es ein lineares Action-Adventure im Stile der Uncharted-Spiele werden. EA will daraus jetzt ein Spiel machen, zu dem Fans immer wieder zurückkehren können – eben ein Game as a Service.