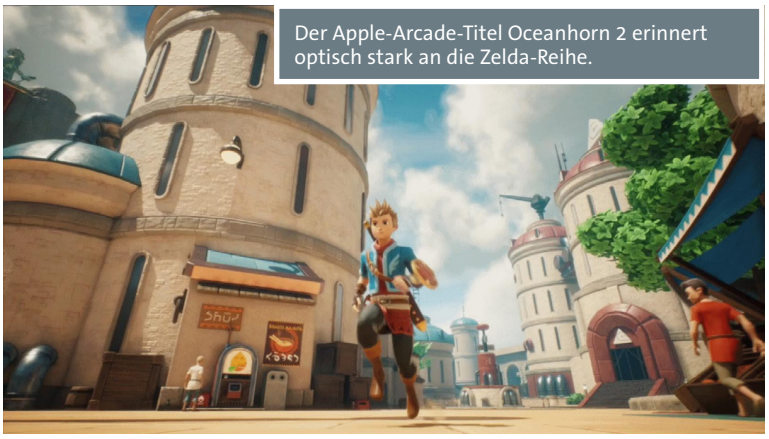
Apple

Eigenes Spiele-Angebot



Der Apple-Arcade-Titel Oceanhorn 2 erinnert optisch stark an die Zelda-Reihe.

Apple hat nicht nur einen eigenen Streaming-Service für Filme und Serien in der Mache, sondern mit Apple Arcade auch ein Spiele-Abo. Apple arbeitet dafür mit diversen Entwicklerstudios zusammen (darunter Sega, Konami und Devolver), die speziell für iOS entwickelte Spiele exklusiv über Apple Arcade veröffentlichen. Zu den bislang angekündigten Titeln gehören zum Beispiel Lego Brawl, Oceanhorn 2 oder das schicke Beyond a Steel Sky von Charles Cecil und Revolution Software. Der Vorgänger Beneath a Steel Sky ist ein Adventure-Klassiker, die Erwartungen sind hier also hoch. Zudem wurden Sonic Racing, Frogger und diverse Indie-Titel angekündigt. Für den Games-Abo-Service sollen zum Start insgesamt 100 neue und exklusive Spiele verfügbar sein, weitere Titel werden laut Apple folgen. Alle Spiele sind offline auf iPhone, iPad, Mac und Apple TV spielbar, während sich das Abo via Family-Sharing teilen lässt. Apple Arcade soll ab Herbst 2019 in mehr als 150 Ländern an den Start gehen – über den genauen Preis für das Abo gibt es aber noch keine Informationen.

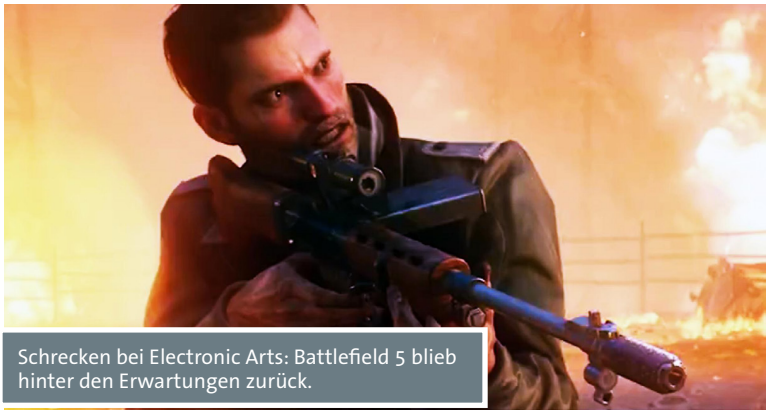
Nach der Ankündigung hat der Diablo-Vater David Brevik auf Twitter Bedenken an Apple Arcade und Google Stadia geäußert. Seine Sorge gilt vor allem dem Geschäftsmodell von Apples neuem Gaming-Abo, das Entwickler nach gespielten Nutzer-Minuten bezahlen soll. Das werde radikale Auswirkungen auf die Beweggründe hinter Spieldesign-Entscheidungen und auf räuberische Mechaniken haben, so Brevik: »Wenn ihr Free2Play schlimm fandet, habt ihr noch gar nichts gesehen.« Brevik scheint davon auszugehen, dass Stadia auf ein ähnliches Prinzip setzen wird, obwohl das noch nicht feststeht.

Electronic Arts

Entlassungswelle

Entlassungen beim Publisher EA: Die Firma musste sich CEO Andrew Wilson zufolge von 350 Mitarbeitern trennen. Das entspricht rund vier Prozent des rund 9.000 Mitarbeiter starken Unternehmens. Grund seien die Herausforderungen der Zukunft, denen man sich so besser stellen könne. Vor allem die Abteilungen für Marketing und Publishing sowie die internationalen Büros in Japan und Russland sind von den Stellenstreichungen betroffen. Das sei eine schwere Entscheidung gewesen und man unternehme bei EA alles dafür, den entlassenen Mitarbeitern in dieser schweren Zeit zu helfen. Neben den organisatorischen Änderungen verspricht Wilson, dass man sich weiter auf das Verbessern von Spielen und Services des Publishers konzentriere. Obwohl man die Standorte in Russland und Japan verkleinere, will man sich dort den Spielern trotzdem auf anderen Wegen wieder annähern. EA-Mitarbeiter berichten zudem von einer E-Mail, in der Wilson noch näher auf die Entscheidung eingeht. Demnach habe man schon länger geplant, die Entscheidungsprozesse in den Marketing- und Publishing-Abteilungen zu vereinfachen, sowie den Kundenservice zu verbessern und internationale Strategien zu überarbeiten. Dabei war auch von der Schließung der Büros in Russland und Japan die Rede.

Eindeutige Gründe für die Entlassungen werden nicht genannt, allerdings zeichnete die letzte Investorenkonferenz ein eher düsteres Bild. So blieb Battlefield 5 hinter den Erwartungen des Unternehmens zurück. Zudem war die Demo des Loot-Shooters Anthem zwar sehr erfolgreich, aber auch von Problemen geplagt, die sich zum Launch fortsetzten. Die Verkaufszahlen des Loot-Shooters von Bioware sollen aber immerhin gut sein.

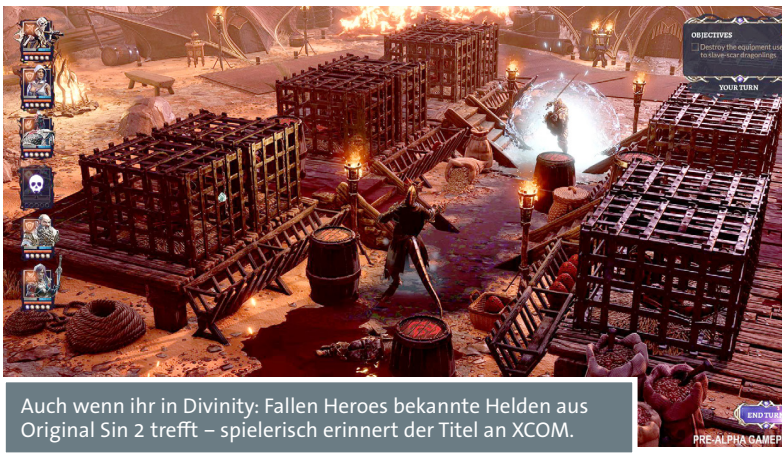


Schrecken bei Electronic Arts: Battlefield 5 blieb hinter den Erwartungen zurück.

Divinity: Fallen Heroes

Fantasy-XCOM

Divinity: Fallen Heroes setzt die Geschichte von Divinity: Original Sin 2 mit all den bekannten Helden aus dem Rollenspiel fort: Zusammen mit Fane, Malady, dem Roten Prinzen, Lohse und Co. tretet ihr gegen die Bloodless an, unheimliche Knochenwesen. Wenn ihr jetzt aber auf einen vollwertigen Rollenspiel-Nachfolger gehofft habt, müssen wir euch enttäuschen: Fallen Heroes ist ein Spin-off der Reihe und ändert dabei auch sein Genre. Statt einem typischen Rollenspiel bekommt ihr mit Fallen Heroes ein Rundentaktik-Spiel, das in Teilen an XCOM erinnert. Als Basis dient euch das Schiff Lady Vengeance. Zwischen den Kämpfen stellt ihr eure Truppen zusammen, entscheidet euch für unterschiedliche Klassen wie Heiler oder Magier und verbessert die Lady Vengeance, um neue Angriffe und Fähigkeiten – insgesamt gibt es 200 Stück – freizuschalten. Einen simultanen Koop-Modus gibt es ebenfalls, allerdings nur für zwei statt für vier Spieler. Ein interessanter Kniff: Im Laufe der Kampagne, die aus 60 Missionen besteht, trefft ihr Entscheidungen, die euer Verhältnis zu den anderen Teammitgliedern beeinflussen. Fällt die Moral der Truppe zu weit ab, kehren euch die Kämpfer den Rücken zu. Neu sind zudem einige Schusswaffen wie Pistolen und Gewehre sowie ein neuer Untergrund namens Sulfurium, der die Positionierung der Helden auf den Schlachtfeldern beeinflusst. Divinity: Fallen Heroes erscheint 2019 für PC und weitere Plattformen.



Auch wenn ihr in Divinity: Fallen Heroes bekannte Helden aus Original Sin 2 trefft – spielerisch erinnert der Titel an XCOM.

Homeworld

Es geht weiter!

Das letzte Homeworld erschien 2016 und war zwar keineswegs schlecht, aber auch kein durchschlagender Erfolg. Es wäre also keine absurde Schlussfolgerung, dass da nichts mehr nachkommen wird. Im Laufe eines Livestreams auf der Messe PAX East erwähnte Publisher Gearbox aber, dass man eine Zukunft für die Marke baue. Unklar blieb allerdings, welche Art von Spiel damit genau gemeint ist. Zynische Strategen könnten als Erstes an ein Mobile-Spin-off denken, wie wir es schon bei vielen anderen klassischen Serien wie Command & Conquer oder Age of Empires erlebten. Optimisten dagegen könnten auf ein RTS hoffen, das anders als Deserts of Kharak wieder im Weltraum spielt und damit zu der größten und wichtigsten Besonderheit der Serie zurückkehrt.

Das erste Homeworld erschien bereits 1999 und stammte von Relic Entertainment, den späteren Machern von Dawn of War und Company of Heroes. Das Spiel war vielleicht kein Welterfolg, schuf sich aber mit dem einzigartigen Konzept eines dreidimensionalen Weltraumspiels eine treue Fangemeinschaft. 2003 erschien der zweite Teil und danach wurde es zehn Jahre lang still um die Serie. Mit dem Untergang von Publisher THQ 2013 schien ihr Schicksal dann besiegelt. Bis Gearbox die Rechte kaufte! Und die alten Teile mit einem der besten Remasters aller Zeiten neu auf den Markt brachte. Es folgte schließlich mit Deserts of Kharak das erste neue Homeworld-Spiel seit über zehn Jahren.

Die Remaster-Version von Homeworld ist überaus gelungen, damit fällt das Warten auf einen neuen Teil leichter.

Tropico 6

Endgültige Wertung

Beim Vorabtest von Tropico 6 in der GameStar-Ausgabe 04/2019 konnten wir noch keine endgültige Wertung vergeben. Die Technik war noch nicht final, der Schwierigkeitsgrad noch nicht ausbalanciert. Jetzt ist Tropico 6 erschienen und wir liefern den komplett ausgefüllten Wertungskasten nach. Viel Spaß beim Diktatorieren!

TROPICO 6

PRÄSENTATION

+ stimmungsvolle Inselparadiese + schmissige Karibik-Musik + gute und witzige Sprecher + schöne Lichtstimmungen − Schiffe teils unglaubwürdig animiert

SPIELDESIGN

+ motivierender Inselaufbau + gelungene Mischung aus Aufbau, Logistik und Politik + Freiheit bei der Staatsführung − in einigen Punkten reduzierter Tiefgang − oft uninteressante Missionsziele

BALANCE

+ Missionen führen an Spielaspekte heran + ansteigende Komplexität + wertvoller Almanach − teilweise zu wenig Feinkontrolle und Komfort − höchster Schwierigkeitsgrad noch zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

+ amüsanter schwarzer Humor + Missionen erzählen ausgefallene Storys + idyllische Karibik-Stimmung − keine zusammenhängende Kampagne − Erzählung läuft weitgehend über Textfenster

UMFANG

+ riesige Inselketten + Zufallskartengenerator + zahlreiche Gebäude und Möglichkeiten + 15 Missionen + Multiplayer für bis zu vier Spieler

FAZIT

Vielfältiges Aufbauspiel mit jeder Menge Freiheit bei der Staatsgestaltung, die wir aber zu selten voll ausschöpfen müssen.