

CROSSOVER-*Chaos*

Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen, Assassin's-Creed-Klamotten in Far Cry – Microsoft kann über solche Crossover-Kinkerlitzchen nur lachen. Schließlich ergeben sich durch den Actibliz-Aufkauf völlig neue Möglichkeiten, große Spieleserien zu verbinden. Von Markus Schwerdtel



Call of Empires

Ja ja, wir wissen es ja: Das Mittelalter ist das beste aller Zeitalter für Strategiespiele. Aber ganz ehrlich: Bissler fad ist es schon, oder? Schwerter, Morgensterne, vielleicht mal Armbrüste und wenn es ganz gut läuft eventuell Trebuchets und Ballisten – das ist doch sterbensöde! Das denken sich auch die Macher von Age of Empires und planen für den nächsten Teil auf das Fachwissen der Kollegen bei Treyarch, Raven, Sledgehammer und Co. zurückzugreifen. Folglich tummeln sich auf den Schlachtfeldern Weltkriegspanzer neben Drohnen und Kampfhubschraubern. Und natürlich gibt's auch einen Zombie-Modus. Quasi ganz Alter statt Mittelalter. Sorry.

Fallout Azeroth

Die Idee klingt ja eigentlich gut: Man nehme die spannende Welt von Fallout und baue daraus ein Online-Rollenspiel – das muss doch super werden! Wie, das hat schon jemand probiert? Fallout 76? Nur so mittel? Egal, denn jetzt steht dem Fallout-Entwickler Bethesda ja die MMO-Expertise des Schwesterunternehmens Blizzard (World of Warcraft!) zur Verfügung. Weil Microsoft jedoch schnelles Return on Investment sehen will, verzichtet man auf ein komplett neues Fallout-MMO. Stattdessen werden die ollen Levels von WoW: Shadowlands einfach in Fallout 76 importiert – in diesem WoW-Addon war ja auch irgendwie Endzeit.



Tony Hawk's Flight Simulator

Kennt ihr schon den Airwalk? Das ist, wenn man in 10.000 Metern Höhe im Flugzeug statt der Bordtoilette die Außentür öffnet. Haha, Späßle, natürlich ist der Airwalk ein komplizierter Skateboard-Trick, erfunden vom Rollbrettgroßmeister Tony Hawk. Der verbringt bei seinen Runs mehr Zeit in der Luft als auf den Rollen und ist deshalb ideal für ein Crossover mit dem Flight Simulator. Pro Pilot statt Pro Skater, sozusagen. Tony Hawk wird als zusätzliches Flugzeug (kostenpflichtig, eh klar) in den Hangar aufgenommen. Die Bedienung ist im Vergleich zu anderen Fliegern stark vereinfacht, zum Ausgleich gibt's 20 besonders detaillierte Skateparks zum Überfliegen dazu.



Halo Crush

Was viele Spieler nicht wissen (oder verdrängt haben): Zum großen Markenbesitzstand von Activision Blizzard gehört auch die fast schon unanständig erfolgreiche Browserspielfirma King.com mit Prokrastinationsklassikern wie Candy Crush Saga. Da liegt es doch auf der Hand, den Casual-Hit gaaaanz klammheimlich auch in die Hardcore-Spielerschaft einzuschleusen: ein Job für den Master Chief! In Halo Crush bringt ihr – natürlich untermalt von bombastischer Musik – klassische Halo-Symbole in eine Reihe, eben Spartan-Helme, Totenköpfe oder lustige Granaten. Monetarisiert wird genau wie bei Candy Crush. Das ist zwar nicht besonders subtil, aber wenigstens ehrlich. Genau wie Halo eben auch.

Guitar Scrolls

Erinnert ihr euch, als vor (geföhlt) vielen hundert Jahren Skyrim rauskam? Als wir alle diesen vermaledeiten Dragonborn-Song als Ohrwurm hatten und der auf YouTube auf jedem Instrument von der Nasenflöte bis zur Kirchenorgel geconvert wurde? Fast so schlimm wie bei »Toss a coin to your Witcher« ein paar Jahre später. Nachdem der bald scheidende Actibliz-Chef Bobby Kotick in einem Interview den Wunsch geäußert hat, die einst so erfolgreichen Guitar Heroes weiterzuführen, gewährt ihm Microsoft diesen letzten Wunsch. Um den Aufwand aber möglichst gering zu halten, fummelt man einfach eine Gitarren-Controller-Steuerung ins alte Schlachtross Skyrim. Immerhin: Es gibt auch einen Koop-Modus!



Dishonored Skylanders

Bei Spielen gilt wie für Filme und Bücher (und überhaupt bei allen Geschichten): Kontraste erzeugen Spannung, Fallhöhe sorgt für Nervenkitzel! Da liegt es auf der Hand, dass Microsoft beim Durchforsten des kürzlich gewachsenen Markenkatalogs zwei besonders gegensätzliche Serien raussucht, um sie auf Teufel komm raus zu kombinieren. In Dishonored Skylanders stellen wir Actionfiguren von Corvo und Co. auf kleine Podeste, um sie dann im Spiel auf knifflige, kleine Tierwesen und Drachen loszulassen. Allerdings übernehmen die Macher die eher drastischen Effekte aus Dishonored, die ehemalige Kinderreihe Skylanders kommt jetzt mit einem USK-18-Label.