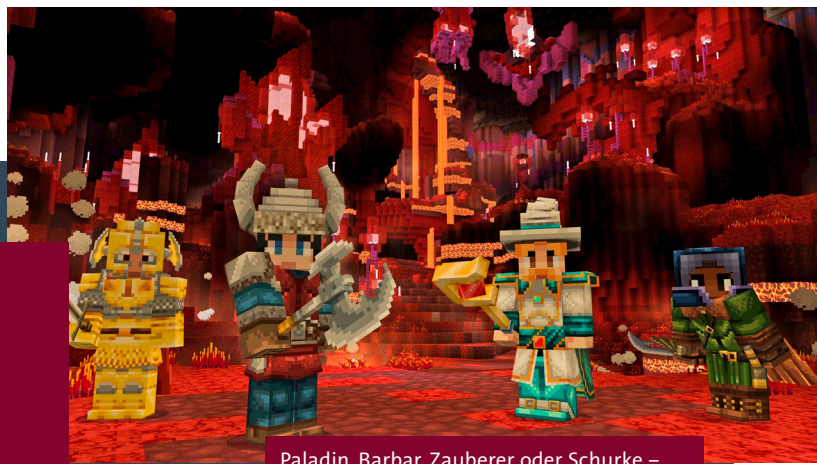


AKTUELL

Minecraft D&D

KLOTZIGES ROLLENSPIEL

Minecraft wird zum Fantasy-Rollenspiel. Und das bedeutet längst nicht nur zauberhafte neue Umgebungen oder Skins: Der DLC Dungeons & Dragons bringt viel, viel mehr! Obwohl es offiziell als DLC bezeichnet wird, ist es eigentlich eine waschechte Conversion des Grundspiels. Minecraft D&D hat ein eigenes Interface und jede Menge Features, die euch erlauben sollen, in die Vergessenen Reiche einzutauchen – aber diesmal eben mit Klötzchenoptik. Ihr wählt eine von vier Klassen aus, die alle unterschiedliche Skills und Ausrüstung verwenden. In der rund zehnstündigen Storykampagne zieht ihr dann alleine oder im Koop durch fünf D&D-Regionen wie Icewind Dale, erlebt Abenteuer und bestreitet Kämpfe. Die Welt ist nicht komplett offen, soll aber jede Menge Raum zum Erkunden lassen. Ihr besucht die Orte in den aufeinanderfolgenden Kapiteln der



Paladin, Barbar, Zauberer oder Schurke – das sind die Startklassen von Minecraft D&D.

Geschichte. Ihr trefft dabei auf jede Menge Geschöpfe, die ihr aus der Pen&Paper-Vorlage kennt, etwa Versetzerbiest, Mimics, gallertartige Würfel, Mindflayer, Goblins, Tieflinge, Drachen und so weiter. Eure Klassen-Skills wie Zauber oder Angriffe wählt ihr über die Quick-Leiste aus, in der ihr sonst Werkzeug und Baumaterial rum-schleppt. Es wird aber längst nicht nur gekämpft. Zu einer echten Runde D&D gehören natürlich auch Dialoge mit Skill-Checks! Zum Beispiel könnt ihr versuchen, einen Goblin einzuschüchtern, statt ihn anzugreifen. Dazu würfelt ihr wie im Original Proben auf eure Werte und drückt euch selbst die Daumen. Diese Dialoge sind allesamt vertont – eine weitere Neuerung, die es bisher in keinem anderen Minecraft-DLC gab. Wenn ihr diese Zeilen lest, sollte die Erweiterung brandneu im Minecraft Marketplace stehen.

Assassin's Creed Red

ZWEI HELDEN

Der Release von Assassin's Creed: Codename Red liegt noch in weiter Ferne. Es ist nicht einmal bekannt, wie der Titel offiziell heißen wird. Fest steht jedoch, dass es ins mittelalterliche Japan geht. Zu dieser Zeit gab es bekanntlich Samurai und Ninjas. Ein Gerücht besagt nun, dass wir in Codename Red wohl beides spielen dürfen. Wie Insider Gaming erfahren haben will, befindet sich der Titel in einem guten Entwicklungszustand. Er soll zwei spielbare Charaktere bieten, nämlich einen Samurai und einen Ninja. Einem Teaser zufolge könnte es sein, dass wir die Wahl zwischen einem weiblichen Samurai und einem männlichen Ninja haben. Der Ninja soll ein Flüchtling aus Afrika sein, der im Zusammenhang mit der Bruderschaft stehen könnte. Dadurch könnte es zwei Spielstile geben. Mit dem Samurai könnten wir den offenen Kampf suchen, wohingegen wir mit dem Ninja Feinde aus dem Hinterhalt meucheln und ihre Leichen anschließend verstecken müssen. Es bleibt unklar, ob wir in einem Spieldurchlauf beide Charaktere spielen können. Eine Möglichkeit wäre, dass sich Spieler am Anfang für ein Geschlecht und dessen Spielstil entscheiden müssen.



The Last of Us: Der Serien-Joel ist deutlich friedfertiger als sein Spielvorbild. (Bild: HBO)

The Last of Us

JOELS BODYCOUNT

HBO hat The Last of Us verfilmt und dabei einiges geändert. Ein Großteil des Spiels besteht darin, herumzuschleichen und Gegner abzumurksen. Das muss und kann in der Serie natürlich nicht genauso sein. Aber wie viele Leute hat der Serien-Joel denn nun auf dem Gewissen, und wie schlägt er sich im Vergleich zum Spiel? Die Verfilmung setzt mehr auf Story als auf Gameplay, auch der Gewaltgrad wurde deutlich heruntergeschraubt. Joel bringt in der HBO-Serie deutlich weniger Menschen (und Clicker oder Runner) um, als es im Spiel der Fall ist. So richtig wenig sind es dann aber trotzdem nicht. Fans haben akribisch mitgezählt: In der Serie tötet Joel 28 Menschen und elf Infizierte, also 39 insgesamt. Im Spiel bringt Joel in einem Standarddurchgang um die 200 Gegner um. Selbstverständlich könnt ihr The Last of Us auch mit sehr viel weniger Kills durchspielen. Wer sich ganz viel Mühe gibt und einen Pazifisten-Run hinlegt, kommt womöglich sogar unter die Zahl der Serie. Zu Bedenken gilt, dass hier natürlich nur die Kills gezählt wurden, die zu sehen sind. In den Monaten, die teils zwischen den Episoden vergehen, dürfte Joel durchaus noch den ein oder anderen Clicker und vielleicht sogar Menschen umgebracht haben – aber eben off-screen.



In Codename Red dürfen wir wohl nicht nur einen Ninja, sondern auch einen Samurai spielen.

Sun Haven

BESSER ALS STARDEW VALLEY?

Das jüngst angekündigte Sun Haven wirkt auf den ersten Blick wie der nächste Harvest-Moon- oder Stardew-Valley-Klon. Aber es gibt vielversprechende Unterschiede. In Sun Haven gibt es Mana, Magie und allerlei (reitbare!) Fabelwesen – also jede Menge Fantasy. Ihr könnt zum Beispiel auch als Katzenwesen statt als Mensch spielen. Entsprechend werdet ihr auch zaubern, was vor allem in den Kämpfen wichtig sein wird. Rollenspielmechaniken wie Quests und ein sehr umfangreicher Skilltree sollen wie die Story eine große Rolle spielen. Anders als etwa in Stardew Valley gibt es keine Ausdauer. Ihr könnt beliebig angeln oder Holz hacken, auch Schlafenszeit gibt es keine mehr, das Spiel speichert auch so. Statt des Vier-Spieler-Koops des Vorbilds könnt ihr in Sun Haven sogar bis zu acht ran. Nach einer ganzen Weile im Early Access ist Sun Haven am 11. März als Full Release auf dem PC an den Start gegangen. Die Switch-Version sollte ursprünglich gleichzeitig erscheinen, lässt aber noch etwas auf sich warten. Wir hoffen – Stardew Valley hat es vorgemacht – auch auf Versionen für Xbox- und PlayStation-Konsolen.



Sun Haven erinnert an Stardew Valley, bietet aber mehr Freiheiten und Möglichkeiten.



Ausfallende Kinderzähne haben in Die Sims 4 nicht so ganz funktioniert.

Die Sims 4

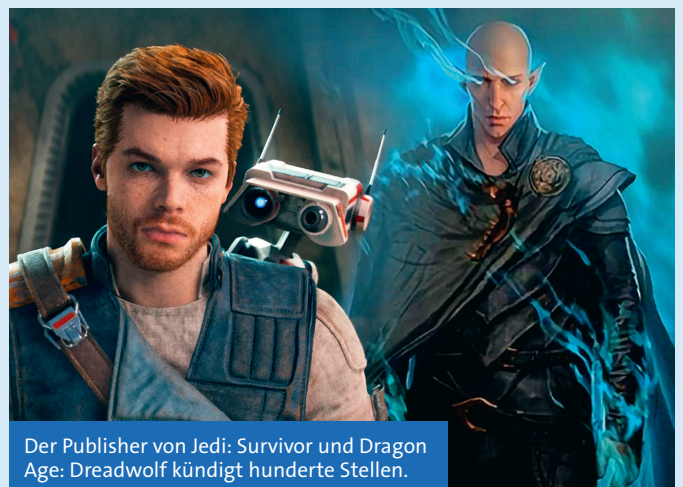
VERRÜCKTE ZAHNFEE

Wenn Kindern ein Milchzahn ausfällt, können sie spontan ihre Frisur, Hautfarbe oder Kleidung ändern. Wusstet ihr noch nicht? Dann habt ihr in letzter Zeit vermutlich kein Die Sims 4: Zusammen wachsen gespielt. Zahnausfall sorgte im Addon für so viele Probleme, dass EA radikale Maßnahmen empfiehlt und das Feature auf dem PC komplett deaktivieren musste. Das Spielelement der Wackelzähne ist mit dem Addon neu ins Spiel gekommen. Sims-Kinder verlieren nach und nach ihre Beißerchen, wie in der Realität auch. Doch dabei traten einige seltsame Bugs auf. Zum Beispiel änderte der Nachwuchs manchmal spontan die Hautfarbe, Kleidung oder Frisur, wenn ein Besuch der Zahnfee anstand. Um das zu vermeiden, empfiehlt ein Community Manager von EA, den Kinderzahn sofort herauszureißen, sobald er anfängt zu wackeln – aua! Je länger man damit wartet, desto höher die Chance auf Bugs. Außerdem solle man unbedingt verhindern, dass ein Kind zum Teenager wird, während es noch einen losen Zahn hat. Konsolenspieler packen also besser die große Zange aus, für PC und Mac hat EA das Wackelzahn-Feature einfach komplett abgeschaltet, der entsprechende Patch wird automatisch beim Spielstart installiert. Die Wackelzähne sollen allerdings nur temporär aussetzen und später ebenfalls per Patch wieder zurückkehren. Bis dahin wachsen euren Sims-Kids wohl auch keine neuen Zähne nach, wie einige Kommentare bei Twitter verkünden.

Electronic Arts

KÜNDIGUNGSWELLE

EA streicht hunderte Stellen und setzt rund sechs Prozent aller Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter vor die Tür. Laut CEO Andrew Wilson ist der Grund eine geplante Neuausrichtung des Studios. Dabei hatte EA im Jahr 2022 Rekordumsätze verzeichnet und für das letzte Quartal 1,3 Milliarden US-Dollar Bruttoprofit gemeldet. Wilson sieht das Unternehmen trotz der drastischen Verkleinerungsmaßnahmen in einer starken und dynamischen Position. Man müsse sich jetzt auf die strategischen Prioritäten konzentrieren. Deshalb werde man Projekte streichen und Teams neu strukturieren – welche Titel oder Studios das konkret betrifft, erklärt er nicht. Man bedanke sich bei allen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern und glaube daran, dass EA eine führende Rolle in der zukünftigen Medienwelt einnehmen werde. Laut Wilson versucht EA, die Leute in anderen Positionen unterzubringen. Wo das nicht möglich sei, werde man Abfindungen und Boni für Gesundheitsvorsorge und Stellensuche zahlen (in den USA ist die Krankenversicherung häufig an die Arbeitsstelle gekoppelt). Man habe Anfang dieses Quartals mit den Kündi-



Der Publisher von Jedi: Survivor und Dragon Age: Dreadwolf kündigt hunderte Stellen.

gungsgesprächen begonnen und werde sie während des laufenden Geschäftsjahres weiterführen. Electronic Arts ist mit dieser Maßnahme nicht allein in der Spielebranche, Microsoft etwa hatte 10.000 Mitarbeitern auf einen Schlag gekündigt.