

AKTUELL



Der Phönix am Himmel verrät: Hier sehen wir das fantastisch angehauchte Age of Mythology: Retold.

Age of Empires/Mythology

STRATEGIE NEU AUFGELEGT

Mit einem Livestream feierte Microsoft ein erfolgreiches Jahr 2023 für Age of Empires. 50 Millionen Spieler erreicht die Strategiemarke mittlerweile. Zur Feier des Tages gab es auch Ankündigungen, darunter ein Lebenszeichen von Age of Mythology: Retold. Nachdem die Neuauflage Ende 2022 angekündigt wurde,

war es eine Zeit lang sehr still um Retold. Die wohl wichtigste Info vorab: Age of Mythology Retold soll noch 2024 für den PC und die Xbox-Konsolen erscheinen. Es soll auch direkt zu Release im Xbox Game Pass verfügbar sein. Wie schon im Original spielen Gottheiten die Hauptrolle. Entscheidet ihr euch etwa

für Poseidon als Hauptgott, bringt das eine Menge Vorteile für eure Kavallerie (höhere Sichtweite, Geschwindigkeit). Loki dagegen erlaubt euch mit dem Göttlichen Zauber »Spion« für kurze Zeit das Gleiche zu sehen wie gegnerische Einheiten. Zusammen mit der Weiterentwicklung »Augen im Wald«, die eurer Infanterie dreifache Sichtweite verleiht, könnt ihr so bereits früh im Spiel strategische Pläne schmieden, ohne dass euer Feind etwas davon mitbekommt.

Für die Definitive Edition von Age of Empires 2 steht der nächste DLC an. Victors and Vanquished erscheint am 14. März 2024 für PC sowie Xbox und bringt eine neue Singleplayer-Kampagne mit 19 Szenarien. Ihr könnt dabei als Ragnar Lothbrok, Oda Nobunaga, Charlemagne und viele weitere Feldherren in den Kampf ziehen. Die TiMi Studio Group (Call of Duty Mobile, Pokémon Unite) und World's Edge bringen die beliebte Strategiereihe zudem aufs Handy. Im Showcase von Microsoft gab es nun erste Details zu Age of Empires Mobile zu sehen. Der offizielle Release soll später im Jahr stattfinden. Der Mobile-Ableger soll die beliebtesten Features und Mechaniken aus dem PC-Vorbild übernehmen. So baut ihr auch hier eure Basen aus und beweist euch in Echtzeitkämpfen. Der Multiplayer bringt außerdem neue Belagerungsschlachten. Auch hier stellt ihr euch Teams aus historischen und mythologischen Anführern wie König Artus, Cäsar oder Jeanne d'Arc zusammen und zieht in PvE- und PvP-Schlachten.

Battlefield

ENTWICKLER- SCHWUND

Marcus Lehto arbeitet nicht länger bei EA. Der Entwicklerveteran und Miterfinder von Halo war kurz nach dem katastrophalen Release von Battlefield 2042 an Bord geholt worden und führte mit Ridgeline Games sein eigenes Studio bei EA. Der drastische Schritt war über die sozialen Medien bekannt geworden. Wie beispielsweise der Battlefield-Experte DANNYonPC feststellte, hatte Lehto in seinem Twitter-Profil plötzlich alle Hinweise und Erwähnungen von EA und der Battlefield-Marke gelöscht. Kurze Zeit später bestätigte sich der Verdacht: Aus Lehtos LinkedIn-Profil geht inzwischen eindeutig hervor, dass er Electronic Arts verlassen hat. Ein Statement oder einen formellen Kommentar zu seinem Weggang gibt es indes nicht. Viele Fans deuten Lehtos Ausscheiden als Rückschlag für Battlefield: Als Game Director sollte er eigentlich einen neuen Kurs für die Marke setzen und hatte bereits 2022 Fan-Feedback eingeholt. Damals deutete er an, die düstere Stimmung früherer Serienteile sowie die dynamische Zerstörung und den Fokus auf Vehikel wie Jets wieder verstärkt in den Fokus nehmen zu wollen. Sein Studio Ridgeline sollte die übergreifende Identität von



Marcus Lehto ist einer der Miterfinder von Halo und ein echter Veteran. (Bild: privat)

Battlefield 2042 kam zum Launch nicht gut an, konnte sich aber aufrappeln.



Battlefield ausbauen und eine Art zusammenhängendes Battlefield-Universum erschaffen. In der Community machen sich nun Sorgen breit, ob und in welcher Form Lehtos Studio überhaupt weiter existieren und an Battlefield arbeiten wird. Ridgeline Games hat laut Karriere seit derzeit keine offenen Stellen, und der Art Director des Studios war bereits im Januar 2024 gegangen. DANNYonPC kommentiert: »Fangen die Probleme jetzt bereits an?« Derzeit soll parallel auch beim Entwicklerstudio Ripple Effect (früher DICE Los Angeles) ein neuer Battlefield-Teil in Arbeit sein, der laut EA auf den Grundlagen der Serie aufbauen soll. Leiter des Projekts ist Respawn-Boss Vince Zampella (Star Wars Jedi, Apex Legends, Titanfall). Der frühere Battlefield-Hauptentwickler DICE in Schweden ist dabei künftig nur noch unterstützend tätig. Wann das neue Projekt vorgestellt werden soll, ist nicht bekannt. BF2042 startet unterdessen ab März 2024 in Season 7.

Eine KI-Mod wirft den Skyrim-Widersachern Hirn vom Himmel.

Skyrim

SCHLAUERE GEGNER DANK KI

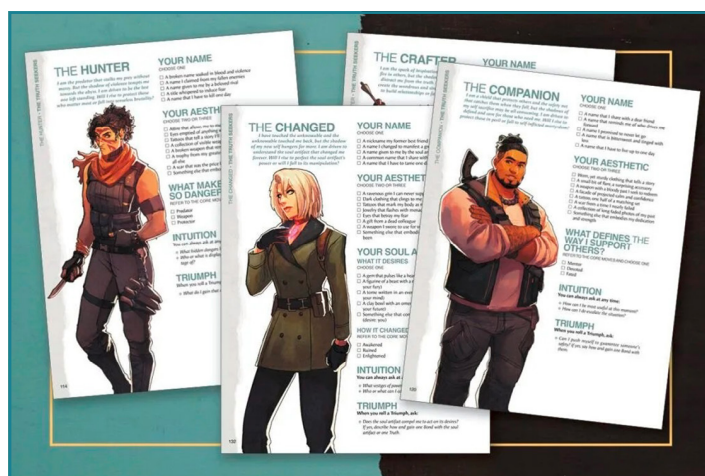
Die Welt von Himmelsrand in The Elder Scrolls 5: Skyrim wird von allerlei Wesen bewohnt. Viele davon sind nicht besonders helle, hauen aber ordentlich zu. Eine neue Mod für das Rollenspiel macht euch in Zukunft das Leben noch schwerer. Und das ist positiv zu verstehen, denn die Fan-Kreation namens »NPCs Take Cover – Smarter Anti-Cheese AI« dürfte die Kämpfe gegen eure Feinde anspruchsvoller als

in der Vanilla-Variante gestalten. Geändert wird die KI aller NPCs in Skyrim, was sich primär in den Kämpfen auswirken dürfte, schließlich erfüllen viele andere Bewohner in Himmelsrand nur rudimentäre Aufgaben oder fungieren als Questgeber, wofür man keinen Abschluss an der Akademie von Winterfeste benötigt. Laut dem Modder JaySerp werden eure Gegner nun aktiv auf eure Kampfhandlungen reagieren. Wenn ihr etwa euren Bogen zückt und einen Pfeil spannt, werden die potenziellen Ziele nach Deckung suchen – und zwar effektiver als noch im ungemoddeten Spiel. Generell solltet ihr mit mehr Agilität in den Kämpfen rechnen. Es ist zum Beispiel nicht mehr möglich, euch zu verstecken, damit die Gegner wie eingefroren stehen bleiben und nicht nach euch suchen. Die gute alte Skyrim-Strategie, sich einen Flecken zu suchen, den die KI nicht erreicht, um sie dann in aller Ruhe mit Pfeilen zu spicken, dürfte nicht mehr funktionieren. Allein schon deshalb nicht, weil eure Gegner ja wie bereits erwähnt Schutz suchen. Außerdem starten Feinde nun von selbst den Kampf, sobald ihr eure Waffe zückt oder einen Zauber vorbereitet. In Skyrim Vanilla wartet die Gegner-KI brav ab, bis ihr den ersten Schlag ausführt.

Tomb Raider

ROLLENSPIEL MIT LARA CROFT

Lara Croft, Nathan Drake oder Indiana Jones – die Liste an Helden, die sich in wilde Abenteuer stürzen, um Artefakte auszugraben, Legenden nachzustöbern oder durch Ruinen zu kraxeln, ist lang. Und sie könnte bald noch viel länger werden, denn mit dem offiziellen Tomb-Raider-Rollenspiel werden Fans der Vorlage und Freunde des zünftigen Tischrollenspiels dazu eingeladen, ihre eigenen Heldengruppen auf Abenteuer tour zu schicken. In Zusammenarbeit mit Crystal Dynamics wurde vom Rollenspielverlag Evil Hat Productions ein neues Regelsystem namens Shadows of Truth enthüllt, das in der Welt von Tomb Raider spielt, in dem Spieler in die Rollen draufgängerischer Charaktere schlüpfen. Gemeinsam geht es dann ins Abenteuer, wo die Suche nach uralten Tempeln samt Fallen und gefährlichen Feinden im Fokus steht. Wie schon bei dem Videospiel-Reboot der Reihe soll es auch im Rollenspiel weniger darum gehen, sich die Schätze fremder Kulturen unter den Nagel zu reißen oder unbedacht Grabkammern zu plündern. Stattdessen legen wir es im Spiel darauf an, derartige Objekte vor dem Missbrauch durch »schändliche Mächte« zu bewahren. Die Charaktere sind zwar Bekannte oder Freunde von Lara Croft, ob die Heldin aber höchstselbst einen Auftritt hat, ist unklar. Wir vermuten zumindest mal, dass Lara allenfalls als nicht spielbare Figur auftreten wird. Das Tomb-Raider-Rollenspiel soll das bislang umfangreichste Regelwerk des Verlags werden. Einen Release-Termin gibt es derzeit noch nicht. Das Team arbeitet zwar schon seit einem Jahr daran, doch erst 2025 soll ein erster Playtest gestartet werden, für den derzeit die Registrierungen laufen. 2025 soll zudem eine Crowdfunding-Kampagne gestartet werden.



Großproduktionen floppen trotz Millionenbudget, Traditionsstudios müssen schließen, und die Welle an Kündigungen reißt einfach nicht ab – wer in den letzten Monaten die Nachrichten aus der Gaming-Landschaft verfolgt hat, dürfte eine grobe Ahnung von den aktuellen Nöten der Branche haben. Im Gespräch mit dem Magazin GamesIndustry melden sich jetzt auch zahlreiche Investoren zu Wort und

zeichnen ein düsteres Bild zur aktuellen Situation – aber geben zugleich auch Grund zur Hoffnung. Der Tenor der Expertenrunde: Wo früher noch relativ freizügig Geld in neue Spieleprojekte gepumpt wurde, ist man heute deutlich vorsichtiger mit großen Investitionen. »Es ist wahrscheinlich eine der größten Krisen in der Geschichte der Spieleindustrie«, sagt Eliana Oikawa, COO des Investmentfonds Wings, der speziell in Spiele von Frauen und Minderheiten investiert. Der Branchenanalyst Patrick O'Donnell von Goodbody Equity Research stimmt zu: »2023 war das schlimmste Jahr für Indie- und AAA-Publisher seit sehr langer Zeit.« Die Expertenrunde nennt diverse Ursachen für die Krise. Da sei zum einen das Mitbewerberfeld. Da inzwischen mehr als 40 Spiele pro Tag allein auf Steam erscheinen, sei es schwieriger geworden, aus der Masse hervorstechen. Zudem setze die Inflation auch den Spielekäufern zu, die nun öfter Sales abwarten. Obendrein sei während der Covid-19-Pandemie eine Nachfrageblase nach Spielen und Entertainment entstanden, die nun platze. Unternehmen seien aktuell in einer Phase der Optimierung und Effizienzsteigerung, um Kosten zu senken. Doch bessere Zeiten seien am Horizont, glaubt Eliana Oikawa: »Es gibt Anzeichen dafür, dass sich die Situation 2025 entspannt.« 2024 war mit einem traurigen Rekord für die Industrie gestartet: Innerhalb von 38 Tagen verloren mehr als 6.400 Beschäftigte bei dutzenden großen Studios und Publishern ihre Jobs.