

Spiele & Szene

News

Homeworld: Shipbreakers

Entwickler: Blackbird Interactive Publisher: Gearbox Termin: 2014

Aus »Hardware: Shipbreakers« wird **Homeworld: Shipbreakers**. Bitte? Von vorne: Ehemalige Relic-Mitarbeiter schlossen sich 2012 zum Studio Blackbird Interactive zusammen, um ein neues Strategiespiel namens »Hardware: Shipbreakers« zu entwickeln. Im April 2013 hatte dann Gearbox die prestigeträchtige **Homeworld**-Lizenz aus der Konkursmasse von THQ abstauben können und übertrug diese Lizenz jetzt leihweise an Blackbird – Geldspritze für die Entwicklung inklusive. In **Homeworld: Shipbreakers** soll's um Megakonzerne in einer fernen Zukunft gehen, zum Spielablauf ist allerdings noch nichts weiter bekannt, außer, dass wir uns anders als in den



Anders als in der Originalserie spielen wir in **Homeworld: Shipbreakers** auch auf Planetenoberflächen.

Originalspielen auch auf Planetenoberflächen rumtreiben werden. Der ursprüngliche Plan, **Shipbreakers** als Free2Play-Titel zu veröffentlichen, wurde übrigens inzwischen aufgegeben. Und eine schöne Nachricht für **Homeworld**-Fans: Gearbox will die alten Serienteile als HD-Versionen neu herausbringen. Wobei uns die Frage nach dem Warum gestattet sein muss; die Spiele sehen heute noch sehr gut aus. **PET**

Riddick

Vin Diesels Spieleversessenheit ist kein Geheimnis. Vor Jahren schon wollte er mit seinem eigenen Entwicklerteam ein Online-Rollenspiel über Hannibal realisieren. Das klappte zwar nicht, aber immerhin haben die Diesel'schen Tigon Studios zusammen mit Starbreeze aus Schweden die beiden Riddick-Titel zu verantworten. Tigon soll bald wieder im großen Stil tätig werden, wieder mit (inzwischen ehemaligen) Starbreeze-Mitarbeitern: Ein drittes Riddick-Spiel wurde durch Vin Diesel persönlich angekündigt, ein Riddick-Spiel mit MMO-Elementen! Anders als in **The Chronicles of Butcher Bay** (GameStar-Wertung: 90 Punkte) und **Assault on Dark Athena** (80 Punkte) sollen wir im noch namenlosen Abenteuer aber wohl nicht den glatzköpfigen Superkrieger, sondern einen Söldner spielen. Wann wir wieder im Riddick-Universum unterwegs sein dürfen, steht noch nicht fest. Aktuell scheint sich das Spiel noch in der Konzeptphase zu befinden. **PET**

LEGO Minifigures Online

Entwickler: Funcom Publisher: – Termin: 2014

Das schwedische Studio Funcom, das zuletzt mit **The Secret World** ein spannendes, aber erfolgloses Online-Rollenspiel entwickelt hat (GameStar-Wertung: 81 Punkte), will's noch mal wissen. Jedoch verabschieden sich die Entwickler für ihr neues MMO von düster-futuristischen Verschwörungstheorien, stattdessen wird's kunterbunt kindgerecht. In **LEGO Minifigures Online** sollen wir unterschiedliche Welten (Piratenszenario, Weltraum, Mittelalter) erkunden, dort kämpfen und der Echtwelt-Klötzchenvorlage entsprechend auch Dinge bauen dürfen. Die Klassen werden wohl recht ungewöhnlich ausfallen. Zumindest deuten das die ersten veröffentlichten Spielszenen an. Darin sind



Die kunterbunte Lego-Welt wird ab 2014 auch online stattfinden. Im MMO **LEGO Minifigures Online**.

unter anderem eine Eisläuferin und ein DJ als Helden zu sehen. **LEGO Minifigures Online** soll Mitte bis Ende 2014 erscheinen und sich sowohl als Client- wie auch als Browserversion spielen lassen. Na, wenn das mal nicht nach Free2Play riecht! **PET**

News-Ticker

+++ **Deadly Premonition**: Der inzwischen zum Kultspiel avancierte PS3-Horror titel erscheint am 31. Oktober in einem Director's Cut für den PC. Mit angeblich besserer Grafik. +++ **Broken Age**: Double Fine haben für ihr Adventure namhafte Sprecher engagiert. Unter anderem den Schauspieler Jack Black und Jennifer Hale, die englische, weibliche Stimme von Commander Shepard. +++ **Diablo 3**: Ein Roman soll die erzählerischen Lücken zwischen Hauptspiel und dem Addon Reaper of Souls schließen. Name: Storm of Light. +++ **World of Warcraft**: Blizzard stellt nach sieben Jahren das Trading Card Game zum MMO ein. So will man wohl mehr Kundschaft für Hearthstone generieren. +++ **Battleworld: Kronos**: Das über Kickstarter finanzierte Rundenstrategiespiel von King Art (u.a. The Book of Unwritten Tales) soll im Oktober in die offene Beta gehen.

Steam: Ausleih-Funktion



Valve hat eine Ausleihfunktion für Steam angekündigt. Das sogenannte Family Sharing soll uns demnächst erlauben, alle unsere über die Plattform gekauften Spiele mit bis zu zehn Personen zu teilen. Allerdings soll nur ein Nutzer gleichzeitig Zugriff auf die gesamte Spielebibliothek haben, der Besitzer bekommt dabei obendrein immer den Vorrang. Spielt also ein Freund gerade mit unserem **Skyrim**, wir selbst wollen aber eine Partie **Counter-Strike** angehen, wird der Freund rausgeworfen. Mit einer Verzögerung von ein paar Minuten, in denen Valve den gerade noch gespielten Titel dem Freund zum Kaufen anbietet. In den kommenden Wochen soll das Family Sharing in eine geschlossene Beta gehen, wann das Sharing für alle Steam-Nutzer verfügbar ist, steht noch nicht fest. **PET**

Nur ein Demo-Tool

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Valves Sharing-Ding klingt nach einer tollen Sache. Aber wer genau hinschaut, wird schnell merken, dass es den Steam-Besitzern dabei nicht darum geht, Spiele für Umme unters Volk zu jubeln. Okay, theoretisch könnte sich ein Mensch einen Blockbuster kaufen, den dann zehn andere ebenfalls spielen, ohne dafür auch nur einen Cent auszugeben. In der Praxis dürfte die Sharing-Funktion aber doch nur als Demo-Tool und somit als Werbung dienen. Finde ich grundsätzlich erst mal gut, Demos gibt's nur noch selten. Aber es möge bitte niemand annehmen, Valve sei der Heilsbringer für uns Account- und DRM-gebeutelte Spieler. Uneingeschränkt super wäre das Sharing nur, wenn genau der Kumpel mit den 10.000 Spielen, die man auch schon immer mal spielen wollte, für etliche Jahre in den Dschungel von Borneo verschwände. Oder zumindest regelmäßig für ein paar Tage in den Bayerischen Wald. Außerdem: Für den deutschen Markt muss sich Valve noch etwas einfallen lassen, um Titel aus dem Sharing entfernen zu können oder sie automatisch zu sperren. Ich fände es nämlich nicht so toll, wenn mein minderjähriges Patenkind dank meiner Bibliothek Zugang zu etlichen Ab-18-Spielen hätte.

The Elder Scrolls Online

Entwickler: Zenimax Online Publisher: Bethesda Termin: 1. Quartal 2014

In einem Exklusiv-Interview mit GameStar wurde Zenimax Online erstmals konkret: Entgegen unserer Erwartungen wird **The Elder Scrolls Online** nicht via Free2Play finanziert; wir müssen ein Abo abschließen, wenn wir das MMO über einen ersten, wie üblich mit dem Kaufpreis abgedeckten Monat hinaus spielen wollen. Der einzelne Monat wird klassisch mit 12,99 Euro zu Buche schlagen, Rabatte für Langzeitabonnenten reduzieren den Betrag. Kurz nach der Abo-Ankündigung schob man hinterher, dass es im Spiel auch Mikrotransaktionen geben soll.



The Elder Scrolls Online setzt aufs klassische Abo-Modell.

Jedoch nur für nicht spielentscheidenden Kram wie besondere Klamotten-Looks oder Namensänderungen. Gut mitgedacht. Wenn das Abo-Modell scheitern sollte, hat man schon den integrierten Shop, den man vergleichsweise bequem für ein Free2Play-System ausbauen kann. Jedoch verspricht uns Zenimax regelmäßige Updates, die dauerzahlende Kundschaft bei der Stange halten sollen. **PET**

State of Decay

Entwickler: Undead Labs Publisher: – Termin: 4. Quartal 2013

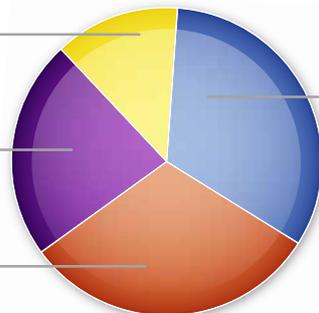
Das hochgelobte Zombie-Spiel **State of Decay** (GamePro-Wertung: 89 Punkte), das bisher nur für die Xbox 360 verfügbar ist, soll noch vor Jahresende für den PC erscheinen. In **State of Decay** spielen wir einen Überlebenden der Zombie-Apokalypse, der sich in einer frei begehbaren und befahrbaren Welt gegen die Untoten behaupten, Verbündete finden und Camps aufbauen muss. Info am Rande: Das Studio Undead Labs gehört Jeff Strain, einem der Gründer von ArenaNet (**Guild Wars**). **PET**

Umfrage »Was halten Sie von Companion Apps, die es Tablet-Nutzern erlauben sollen, sich mit Minigames und Statistiken in Titel wie Watch Dogs einzuklinken?«

Eine tolle Idee, das werde ich bestimmt nutzen. **13%**

Ich bin skeptisch. Klingt wie ein nutzloses Gimmick. **23%**

Könnte sinnvoll sein, muss sich aber erst bewähren. **31%**



Den Quatsch braucht kein Mensch. **33%**

Ergebnis: Da haben die Entwickler tolle neue Ideen, und dann finden die erstmal alle doof. Okay, ist gelogen, immerhin halten 45 Prozent der insgesamt über 11.000 Umfrageteilnehmer die insbesondere von Ubisoft vielumworbenen Companion Apps für etwas Positives. Dem gegenüber stehen allerdings 55 Prozent, die der Mobil-Spiel-Sache nichts abgewinnen können. Unsere Vermutung: Auch wenn sie eigentlich ganz cool sind – genutzt werden diese Apps letztendlich nur von einem verschwindend geringen Anteil der Spielerschaft, was sehr wahrscheinlich in keinem Verhältnis zu den Produktionskosten stehen dürfte.

Quelle: GameStar.de

Verkaufs-Charts September



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Total War: Rome 2 (MSH-Edition)
2	(7)	Diablo 3
3	NEU	Saints Row 4 (CIC-Edition)
4	NEU	Final Fantasy: A Realm Reborn
5	NEU	Splinter Cell: Blacklist
6	(3)	Guild Wars 2
7	(5)	Die Sims 3: Starter-Set
8	(2)	Skyrim: Legendary Edition
9	(11)	Die Sims 3: Inselparadies
10	(10)	Crysis 3
11	(9)	Call of Duty: Black Ops 2
12	(6)	SimCity
13	NEU	Das Schwarze Auge: Memoria
14	(8)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
15	(12)	World of Warcraft: Mists of Pandaria
16	(4)	Company of Heroes 2
17	(20)	Battlefield 3 (Premium Edition)
18	(17)	Starcraft: Wings of Liberty
19	(14)	Fussball Manager 13
20	(16)	Far Cry 3 (Limited Edition)

Quelle: 7. September 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.