

(VOR)LETZTE MELDUNGEN

Dieser Newsticker informiert über brandaktuelle Ereignisse, macht aber gleichzeitig unserem Ruf als Lügenpresse alle Ehre. Von Michael Graf

+++ **Electronic Arts:** Dank Origin Access kann man das nächste Battlefield schon spielen, bevor es ganz fertig ist. Experten rätseln, was genau daran neu sein soll +++ **Ubisoft:** Die Franzosen verklagen Electronic Arts, weil dessen Entwicklerstudio Ghost Games an Ubisofts Ghost Recon-Serie erinnere. Nun muss ein Gericht entscheiden, wer hier von allen guten Geistern verlassen ist +++ **Eteeski:** Die Indie-Entwickler des Ant Simulator haben nach eigener Aussage alle Kickstarter-Einnahmen für »Alkohol und Stripper« ausgegeben. Ein Spender klagt: »Was glauben die eigentlich, wo sie arbeiten? Bei einer deutschen Versicherung?« +++ **Bethesda:** The Elder Scrolls Online bekommt eine Diebesgilde. »Das war leicht«, sagt ein Designer: »Wir haben einfach unsere Free2Play-Abteilung im Spiel nachgebaut« +++ **Massive Entertainment:** Im Alpha-Test von The Division hat das Studio nach eigener Aussage über 10.000 Bugs entfernt. Die Anzahl der entfernten Grafikeffekte konnte man indes nicht genau beziffern +++ **Volkswagen:** Der Autohersteller hat endlich ein Entwicklerstudio für sein offizielles Werbespiel gefunden: Abgas Powered Games +++ **Dice:** Laut dem Vertrag mit Disney dürfen die Schweden in Star Wars: Battlefront ausschließlich Schlachtfelder aus der ursprünglichen Krieg-der-Sterne-Trilogie verwenden. Ein Sprecher: »Das ist kein Problem. In den alten Filmen gibt's doch noch jede Menge coole Raumschlachten, die wir ignorieren können, um noch mehr Hoth- und Tatooine-Karten zu basteln« +++ **Square Enix:** Gerüchten zufolge könnte Deus Ex demnächst verfilmt werden. Am Set sollen insgesamt sechs Kilometer Lüftungsschacht verlegt werden, kurz vor dem Abspann dürften die Kinobesucher per Knopfdruck eines von drei Enden wählen +++ **Bioware:** Das Studio ordert schon mal rote, grüne und blaue Knöpfe für die Leinwandversion von Mass Effect 3 +++ **Massive Entertainment:** Streunende Hunde hinterlassen in The Division sogar Häufchen. Ein Designer seufzt: »Dafür mussten wir einen speziellen Programm-Kot schreiben« +++ **Microsoft:** Eine gefälschte Minecraft-2-App hat es ins Spitzenfeld der amerikanischen iOS-Verkaufscharts geschafft. Ein Microsoft-Manager zeigt sich überrascht: »Es war doch offensichtlich, dass die App nicht von uns stammte. Schließlich enthielt sie keinerlei Spyware« +++ **Overkill:** Nach den Beschwerden über die überraschend nachgereichten Mikrotransaktionen hat der Entwickler seinen Online-Shooter Payday 2 umbenannt. Neuer Titel: Pay2WinDay +++ **Ubisoft:** Nach The Division möchte der Publisher noch mehr Spiele nach mathematischen Begriffen benennen. Erste Projekte: Potenz of Persia (ursprünglich: Prince of Polynom), Splinter Zähl, Algebra's Creed +++ **Electronic Arts:** Die Kalifornier ziehen nach mit Command & Conquer, Mass Effect und Need for Speed +++ **Square Enix:** Tomb Raider und Final Fantasy sollen auf der kommenden E3 enthüllt werden +++ **Activision:** Call of Duty gibt's doch eigentlich schon seit Jahren ... +++ **Bethesda:** Nach wie vor kein Kommentar zu The Elder Scrolls 6 +++ **Ubisoft Montreal:** Die Figuren in Far Cry Primal sprechen Indogermanisch, eine ausgestorbene Sprache. Ein Historikerteam hat monatelang recherchiert, um die Worte für »Funkturm«, »Tigerkäfig« und »irrer Frisurbösewicht« herauszufinden +++ **John Romero:** Der id-Software-Veteran hat im Januar einen neuen Level für das 20 Jahre alte Doom veröffentlicht. Romero konsterniert: »Sorry für die Verspätung, ich hatte mich eigentlich gleich nach Daikatana drangesetzt« +++ **E-Sport:** Eine norwegische Schule hat League of Legends, Dota 2 und Counter-Strike: Global Offensive auf den Lehrplan gesetzt. In den ersten paar Stunden lernen die Schüler Beleidigungen in den gängigsten Sprachen +++ **David Brevik:** Der Diablo-Miterfinder hat ein neues Studio gegründet. Dort hat sich der ehemalige Diablo-3-Chefdesigner Jay Wilson beworben. Breviks Antwort: »F*ck that loser« +++ **Electronic Arts:** Nach dem auf Multiplayer fokussierten Battlefield bekommt das nächste Star Wars-Spiel eine Solo-Kampagne. »Darin schießt man immer zuerst«, erklärt ein Producer +++ **Double Fine:** Tim Schafer hat Psychonauts 2 erfolgreich per Crowdfunding finanziert und freut sich: »Die Entwicklung ist absolut gesichert, bis uns wieder die Kohle ausgeht« +++ **Sledgehammer:** Laut einer Stellenanzeige soll das übernächste Call of Duty »hyper-realistisch« werden. Bedeutet das etwa, dass die Fische jetzt noch intelligenter ausweichen? +++ **Disney:** Zum nächsten Star-Wars-Kinofilm Rogue One soll es auch ein Spiel geben. Es wird ein Roguelike für die Xbox One +++ **Ubisoft:** Der Kinostart des Assassin's-Creed-Films verzögert sich. Am Drehort müssen derzeit noch zusätzliche Kirchtürme errichtet werden +++ **Donald Rumsfeld:** Der ehemalige US-Verteidigungsminister hat einen Solitaire-Ableger mitentwickelt. Der erscheint sogar im alten Europa +++ **Dean Hall:** Der DayZ-Macher hat ein eigenes Entwicklerstudio gegründet. Dessen erstes Spiel soll aber frühestens 2017 in Cheatern ertrinken +++ **Valve:** Nur knapp einen Monat nach dem Winter-Sale hat Steam einen überraschenden Mondneujahr-Sale gestartet. Es folgen der Irgendwo-ist-immer-Feiertag-Sale, der Zwischen-Acht-und-Tagesschau-Sale und der Gabe-hatte-heute-Morgenplanmäßigen-Stuhlgang-Sale +++ **Sony:** Statt einer PlayStation 4 hat ein Vater seinem Sohn einen Holzklotz zu Weihnachten geschenkt. Der Sohn nimmt's leicht: »Das Ding ist ja nur minimal langsamer als eine Xbox One« +++ **Electronic Arts:** Der Publisher geht voll mit dem Holztrend und arbeitet an Battlefield, Dragon Age, Maserati Effect, Need for Speed sowie Command & Conquer. Ein neues Tiger Woods soll es nicht geben +++ **Ubisoft:** Splitter Cell, Rainbow Six, Assassin's Creed sowie Prince of Persia sind in der Konzeptphase. Und im nächsten Watch Dogs (Untertitel: »Hol'st Stöckchen«) spielt man einen Holz-Hacker +++ **Spectrum Holobyte:** Wer hält die Rechte an Falkenau 4.0? +++ **HTC:** Der Hardware-Hersteller hat den Verkaufsstart seines Virtual-Reality-Headsets Vive wegen eines »technologischen Durchbruchs« verschoben. Können wir nachvollziehen. Es ist immer ärgerlich, wenn Technologie durchbricht +++ **CD Projekt:** Nachdem Life is Strange gezeigt hat, wie wichtig Musik in Spielen ist, wird der Song »Ding Dong, der Hexer ist tot« ins nächste Witcher-Addon eingebaut +++ **Blizzard:** Die Kalifornier denken über weitere Spiele im Universum des Online-Shooters Overwatch nach. Arbeitstitel: Underwatch, Leftwatch, Rightwatch. Ein Designer: »Das wird richtungsweisend!« +++ **Bethesda:** Der erste DLC zu Fallout 4 wird einen weißhaarigen Helden mit zwei Schwertern einbauen. Ein Sprecher begründet: »Das scheint die Chance auf Spiel-des-Jahres-Trophäen enorm zu steigern!« +++ **Sony:** Der PlayStation-Konzern hat erfolgreich versucht, »Let's Play« als geschützte Marke anzumelden. Angesichts der Firmenbilanz möchte man es nun mit »Let's Pray« versuchen +++ **EA Sports:** Das nächste FIFA wird kein eigenständiges Spiel, sondern ein DLC zu FIFA 3 +++ **Hideo Kojima:** Der Metal-Gear-Schöpfer begründet seinen Ausstieg bei Konami mit der mangelnden Kreativität des Publishers. Er selbst habe noch massig dumme Geschichten im Kopf, mit denen sich »luftig gewandete Flintenweiber mit, äh, Großkalibern« in Spielen rechtfertigen ließen +++ **Creative Assembly:** Wegen der lauten Kritik daran, dass nur die Vorbesteller von Total War: Warhammer die Chaos-Fraktion bekommen, überdenkt der Entwickler seine DLC-Politik: Nun darf jeder Spieler das Chaos anführen, dafür gibt's den ganzen Rest des Spiels nur für Vorbesteller. »Alle Probleme gelöst«, sagt Kreativchef Mike Simpson, »und nun hören Sie bitte auf, mein Jackett anzuzünden« +++ **Bossa Games:** Beim Entwickler des Toastscheiben-Physikspiels I am Bread sorgt man sich um überlastete Steam-Server: »Wir können nicht jeden aufnehmen. Das Brot ist voll« +++ ★