



Tomb Raider

Die neue Lara Croft

Warner Bros. Pictures entwickelt bereits seit einiger Zeit eine Neuverfilmung von Tomb Raider. Nun steht auch fest, wer die Hauptrolle der Abenteurerin Lara Croft übernimmt: Alicia Vikander. Damit konnte sich die Oscar-Preisträgerin («Das dänische Mädchen», «Ex Machina», «Codename UNCLE») gegen eine Reihe von Schauspielerinnen durchsetzen, berichtet das US-Magazin The Hollywood Reporter. Zuletzt war Rey-Darstellerin Daisy Ridley aus «Star Wars: Das Erwachen der Macht» für die Rolle in der engeren Auswahl, die derzeit für den Nachfolgefilm »Episode 8« vor der Kamera steht. Wer sonst noch auf der Kandidatenliste stand, wird nicht verraten. Der neue Kinofilm »Tomb Raider« von Regisseur Roar Uthaug («Die Welle», «Cold Prey«-Reihe) und Drehbuchautorin Geneva Robertson-Dworet («Transformers 5») stellt angelehnt an das Reboot der Spielereihe mit Tomb Raider von 2013 die noch junge Lara Croft und ihre ersten Abenteuer in den Mittelpunkt der Handlung. Sollte der Film den gewünschten Erfolg bringen, könnte das für die Schwedin Alicia Vikander der Beginn einer Action-Karriere werden und sie damit in die Fußstapfen von Angelina Jolie als Lara Croft treten. Fünf Jahre nach dem Erscheinen des ersten Videospiele Tomb Raider im Jahr 1996 brachte Warner bereits die Spieleverfilmung »Tomb Raider« mit Angelina Jolie als Abenteurerin Lara Croft in die Kinos, gefolgt von »Lara Croft: Tomb Raider – Die Wiege des Lebens« im Jahr 2003. Wann nun die Neuverfilmung in die Kinos kommt, steht noch aus. Auch über die weitere Besetzung ist noch nichts bekannt.



Alicia Vikander hat bislang zum Beispiel im Agentenfilm »Codename UNCLE« mitgespielt.

Blackroom

John Romero will es wissen



In Blackroom sollen wir virtuelle Realitäten manipulieren können.

John Romero arbeitet an einem neuen Spiel für den PC. Gemeinsam mit Adrian Carmack, einem der Mitbegründer von id Software, bastelt der Urvater von Doom und Quake an Blackroom. Der Ego-Shooter richtet sich vor allem an Fans klassischer Ballereien und soll mit einer Singleplayerkampagne, kreativen Settings, Multiplayer-Deathmatches, einem Koopmodus und Mod-Unterstützung auftrumpfen. Die Einzelspieler-Kampagne führt uns in eine nicht näher bestimmte Zukunft. Die Blackroom-Technologie der Firma HOXAR ermöglicht es Benutzern, virtuelle Realitäten zu erleben – ähnlich einem Holo-Deck. Als aus unbekanntenen Gründen Fehler auftauchen, verschwimmen die virtuelle und die echte Realität. In der Haut von Santiago Sonora, dem Chefentwickler von HOXAR, werden wir in die Simulation geschickt, um den Fehlern auf den Grund zu gehen. Der Spielstil von Blackroom soll sich an klassische Shooter wie Quake und Doom anlehnen: Schnelle Ballereien, in denen es auf Geschicklichkeit ankommt. Eigentlich sollte Blackroom via Kickstarter finanziert werden und dort 700.000 Dollar einfahren. Allerdings lief die Kampagne nur schleppend an, nach nur vier Tagen zogen Romero & Co. den Stecker. Jetzt will das Team erst mal eine spielbare Demo bauen, die dann hoffentlich mehr Geldgeber überzeugt.

The Division

Mehr PvE-Missionen

Nicht alle Spieler finden Gefallen am PvP-Gebiet »Dark Zone« von The Division und wünschen sich stattdessen mehr PvE-Inhalte, also Missionen, in denen Spieler gegen KI-Feinde antreten. Dieser Wunsch findet bei den Entwicklern durchaus Gehör. Wie der Community-Mitarbeiter Hamish Bode jetzt während eines Live-Streams bei Twitch erklärt hat, plant Ubisoft Massive, den Open-World-PvE-Aspekt von The Division schon bald wieder neu zu beleben. Damit könnte unter anderem die für Juni 2016 angekündigte kostenpflichtige Erweiterung Underground gemeint sein, die den Spieler in den Untergrund von Manhattan führen soll.



Viele Spieler von The Division wünschen sich mehr Missionen, in denen sie gemeinsam mit Kumpels gegen KI-Gegner antreten.

So gut wie angekündigt?

Gearbox Software hat auf der US-Spielemesse PAX East erstmals seit langer Zeit wieder über seine Comic-Shooter der Borderlands-Reihe gesprochen. Im Rahmen einer Podiumsdiskussion sagte Firmenchef Randy Pitchford, dass weitere Serienableger durchaus naheliegend seien. Allerdings schränkte er auch ein, dass der nächste Ableger nicht zwangsläufig Borderlands 3 heißen müsse. Immerhin wurde bestätigt, dass beim nächsten Ableger mit Scott Kester der Art-Director aus Borderlands 2 wieder mit an Bord sein wird. Außerdem übernimmt Mikey Neumann die Autorenrolle – er war zuvor für die Hauptstory von Brothers in Arms verantwortlich und verantwortet auch die Geschichte des ersten Borderlands. Inhaltlich könnte die Familie des aus Tales from the Borderlands bekannten Scooter eine Rolle spielen. Gearbox denkt wohl darüber nach, Scooter einen Sohn namens Scooper auf den Leib zu schreiben. Weitere Details verriet die Entwickler allerdings nicht. Randy Pitchford weiß jedoch darauf hin, dass sich einige Hinweise auf das nächste Borderlands in den kommenden DLCs für Battleborn verstecken könnten.



Den einzigartigen Grafikstil von Borderlands (das Bild ist ein Artwork zum ersten Teil) wird Gearbox auch in Teil 3 beibehalten.

Trials of The Blood Dragon

Moped-Satire



Far Cry 3: Blood Dragon war ein spaßiger Trash-Shooter mit Neon-Optik. Wir können uns das auch gut für die Trials-Reihe vorstellen.

Das Spin-off Far Cry 3: Blood Dragon war ein von Fans und Kritikern willkommenes Experiment, das uns in ein 80er-Jahre-Zukunfts-Trash-film-Setting schickte. Nun sieht es so aus, als ob Ubisoft eine Rückkehr in dieses Universum plant. Auf der taiwanesischen Seite, die sich um die Alterseinstufungen von Spielen kümmert, ist nämlich der Titel Trials Of The Blood Dragon mit Logo aufgetaucht. Das Logo zeigt eindeutig den bekannten Schriftzug der Trials-Serie – das Blood-Dragon-Setting scheint also wohl diesmal das beliebte Motorrad-Parkour-Spiel zu besuchen. Das Ratings-Board hat in letzter Zeit auch die Ankündigung der Bioshock-Collection und die Umsetzung von Dirt Rally für Konsolen vorab geleakt. Die Quelle scheint also relativ vertrauenswürdig zu sein. Und die Macher von Trials Evolution haben mit dem Addon Awesome Level Max mit Katzen auf Einhörnern bereits bewiesen, dass sie ihre Marke auch für skurrile Dinge öffnen können. Offiziell gibt es natürlich noch keine Bestätigung, wir sind gespannt, was uns Ubisoft auf der E3 zu diesem Spiel zeigen wird.

Sega Collection

Hacken erlaubt!

Sega hat für die Sega Mega Drive-Collections auf Steam einen »Classic Hub« als kostenloses Update veröffentlicht. Das neue Auswahlmenü erscheint in Form eines in 3D modellierten 90er-Jahre Wohnzimmers, inklusive eines emulierten Röhrenfernsehers und eines schönen Regals zum Sammeln der Module. Neben dem Nostalgie-Faktor ist aber vor allem ein technischer Aspekt interessant: Sega erlaubt seit diesem Update das Modden der Mega-Drive-Spiele über den Steam Workshop. Damit können nun einige der beliebtesten ROM-Hacks über den Steam-Workshop als Mods angeboten werden. Auch wenn von Sega keine offiziellen Mod-Tools angeboten werden, finden sich bereits zahlreiche Modifikationen auf Steam. Der Community-Manager Daniel Sheridan sagt: »Die Steam-Workshop-Funktionalität bietet eine ideale Plattform, um die große Bandbreite an tollen Mega-Drive-Roms da draußen zu unterstützen und den Talenten hinter dieser großartigen Community eine Plattform zu



Wer mag (und kann), darf jetzt Spielhallen-Klassiker wie Golden Axe mit eigenen Mods und Grafiken »verbessern«.

geben.« Einige der bereits hochgeladenen Mods bieten zum Beispiel an, dass man mit Knuckles als Hauptfigur in Sonic 1 spielen kann oder Ecco the Dolphin durch einen Orca austauscht. Unklar ist bisher, wie Sega auf rechtlich strittige oder fragwürdige Inhalte reagieren wird, die von Usern hochgeladen werden.