



Watch Dogs 2

Ohne Minispiele

Ubisoft sah sich in der Vergangenheit immer wieder Häme und Spott ausgesetzt. Der Grund: die in Spielen wie Assassin's Creed: Unity oder Far Cry 4 verwendete Ubisoft-Formel. Insbesondere das ständige Erklimmen irgendwelcher Türme, um Spielweltabschnitte aufzudecken, erntete Kritik. Dass in Watch Dogs 2 zumindest auf diesen Aspekt der Ubisoft-Formel verzichtet wird, haben die Entwickler bereits vor einigen Wochen verraten. Aber auch ein weiteres kritisiertes Element aus dem Vorgänger fällt weg: die von einigen Spielern als unpassend und überflüssig empfundenen Augmented-Reality-Minispiele. Game Director Danny Belanger verrät: »Die AR-Spiele aus Watch Dogs kehren nicht zurück. Wir bieten stattdessen mehr Stadterkundung an. Wenn man also durch die Stadt läuft, öffnet man Nethack. Und dann sieht man Missionen und Geheimnisse, durch die sich Nebenquests starten lassen – wenn man denn möchte.« Bei Watch Dogs gab es mit Cash Run und NVZN zwei dieser sogenannten AR-Games. Sie wurden direkt vom In-Game-Smartphone aus gestartet und integrierten abstrakte Computergegner in die Spiel-Wirklichkeit. Beide Spiele waren jedoch ohnehin nicht obligatorisch.



Minispiele wie »Madness« wird es in Watch Dogs 2 nicht geben.

Overwatch

Cheater verklagt



Nicht nur im neuen Ranked-Modus sind Cheater ein Problem.

Blizzard hat keine Lust mehr auf Cheater in Overwatch und geht rigoros gegen die Hersteller der kleinen Betrugsprogramme vor. Wie die englischsprachige Webseite PCGamer berichtet, hat das Unternehmen nun den Entwickler einiger weit verbreiteter Cheats vor einem Gericht in Kalifornien verklagt. Die sogenannten Buddy-Bots und der Overwatch-Cheat hätten und würden auch weiterhin irreparablen Schaden bei Blizzard verursachen, heißt es in der Klageschrift: »Blizzards Geschäft beruht darauf, dass seine Spiele Spaß machen und für Spieler aller Fähigkeitsstufen fair bleiben. Und Blizzard investiert enorme Geldbeträge, um sicherzustellen, dass das der Fall ist und bleibt.« Die Cheat-Programme würden die fairen Spieler hingegen frustrieren und abschrecken und den Umsatz mit dem Spiel zudem von Blizzard auf den Cheat-Entwickler übertragen. Beklagter ist in diesem Fall einmal mehr die deutsche Bossland GmbH. Mit der befindet sich Blizzard immer wieder im Clinch. Aktuell streiten sich die Parteien vor dem Bundesgerichtshof über die Nutzung sogenannter Bots in Diablo 3 und World of Warcraft. Eine Entscheidung wird für Oktober 2016 erwartet.

Kickstarter

Boom vorbei?

Kickstarter machte bislang viele Spielerträume wahr, Projekte wie Broken Age, Divinity: Original Sin oder Superhot wären ohne die Crowdfunding-Plattform niemals möglich gewesen. Doch mittlerweile lässt die Finanzierungsbereitschaft für Computerspiele auf Kickstarter massiv nach. Im ersten Halbjahr 2016 wurde laut dem Analyse-Team der britischen Firma ICO Partners bislang gerade mal halb so viel Geld in Games investiert wie in der entsprechenden Zeitspanne des Jahres 2015. Der Grund? ICO-Partners Mitarbeiter Thomas Bidoux glaubt, dass es unter anderem an der geringen Anzahl



Brettspiele – wie hier zu Dark Souls – sind derzeit der neueste Schrei auf Kickstarter.

von hochkarätigen Kickstarter-Games-Projekten im Jahre 2016 liegt. Denn 2015 waren solche Giganten wie Shenmue 3 (über 6,3 Millionen US-Dollar), Divinity: Original Sin 2 (mehr als zwei Millionen US-Dollar) oder Battletech (1,85 Millionen US-Dollar) am Start, die dieses Jahr ausblieben.

Offenbar sind die Entwickler mittlerweile auch vorsichtiger damit, ihre Projekte an den Finanzierungswillen der Spieler zu binden. Schließlich hat das Crowdsourcing auch Nachteile (Belohnungen, Zeitdruck), und etliche Projekte wurden einfach sang- und klanglos eingestellt. Ein weiteres Problem ist die Sichtbarkeit der Spieleprojekte auf Kickstarter, die dort inzwischen mit vielen sehr unterschiedlichen Vorhaben (Kunst, Musik, Bücher, Events, Brettspiele) um Spenden konkurrieren. Aus diesem Grund gibt es mittlerweile weitere Crowdfunding-Seiten wie Fig, das ausschließlich Games präsentiert, weshalb viele Entwickler lieber dort ihre Projekte vorstellen. Auf Fig hat Tim Schafer 3,3 Millionen US-Dollar für sein Projekt Psychonauts 2 zusammenbekommen.

Bioshock: The Collection

Alles drin und schöner

Vor neun Jahren haben Irrational Games und 2K Games mit Bioshock eine neue Spielereihe begründet, die zwischenzeitlich durch Bioshock 2 und Bioshock Infinite erweitert wurde. Nachdem es in den vergangenen Monaten immer wieder entsprechende Gerüchte gab, wurde Bioshock: The Collection nun auch endlich offiziell bestätigt. Die Spielesammlung umfasst die drei oben genannten Hauptspiele sowie sämtliche Einzelspieler-DLCs und die neue Videoreihe »Director's Commentary: Imagining Bioshock« mit Einblicken des Serien-Schöpfers Ken Levine. Bioshock und Bioshock 2 werden für die Collection für den PC, die Xbox One und die PlayStation 4 überarbeitet und sollen dem-



Überfällig: In der Bioshock-Collection gibt es alle bisherigen Serienteile in einem Paket, teilweise sogar aufgehübscht.

entsprechend auf allen drei Plattformen besser aussehen als die Originale. Bioshock Infinite wird lediglich für die Konsolen überarbeitet. Das Spiel entspreche in der PC-Fassung bereits den Current-Gen-Konsolenstandards und laufe auf hohen Grafikeinstellungen flüssig, heißt es zur Begründung. Das seinerzeit zensierte erste Bioshock soll in der ungeschnittenen Fassung enthalten sein und längere Zwischensequenzen und mehr Todesanimationen bieten. Den Mehrspielermodus aus Bioshock 2 suchen Spieler in der Sammlung jedoch vergeblich. Bioshock: The Collection ist ein Gemeinschaftsprojekt von 2K und Blind Squirrel Games. Es erscheint in Deutschland am 16. September 2016 für den PC (nur digital), die Xbox

One und die PlayStation 4. Lobenswert: Wer bereits Bioshock, Bioshock 2 und/oder Minerva's Den auf Steam besitzt, darf kostenlos auf die jeweilige Remastered-Version aktualisieren.

Spieler-Studie

Männer = Frauen

Geben sich Spielerinnen in Multiplayer-Matches und Online-Rollenspielen als Frauen zu erkennen, werden sie oft mit sexistischen Kommentaren konfrontiert. Der Mythos, dass weibliche Spieler



9.000 Spieler von Everquest 2 haben an der Studie teilgenommen.

schlechter spielen als ihre männlichen Kollegen hat sich trotz unzähliger Debatten und Diskussionen bis heute hartnäckig als Vorurteil erhalten. Eine neue Studie der University of California in Davis entkräftet diesen Mythos nun wissenschaftlich. Die Assistentin Professorin Culhua »Cindy« Shen, die an der Universität Kommunikationswissenschaften lehrt, hat in Zusammenarbeit mit anderen Universitäten Daten von Tausenden Spielenden der zwei MMOs Everquest 2 (9.000 Accounts) und Romance 3 (2.000 Accounts) analysiert und auf geschlechtsspezifische Unterschiede beim Levelaufstieg hin geprüft. Nach der Auswertung der Daten sind die Forscher zu dem Ergebnis gekommen, dass Frauen genauso schnell oder langsam aufleveln wie ihre männlichen Mitspieler.

Die Studie, die im Journal of Computer-Mediated Communication erstmals veröffentlicht wurde, ist die erste ihrer Art. Bis dahin waren nur einige Forschungen und Daten veröffentlicht worden, die das Geschick von Männern und Frauen in Arcade- und Reaktionsspielen untersuchten. Laut Shen waren diese Studien »ungenau« und nicht sehr aussagekräftig, weil die unterschiedlichen Erfahrungswerte und Präferenzen der Geschlechter außer Acht gelassen wurden. Außerdem sei ihre Studie die erste, bei der auch Daten unterschiedlicher Kulturen miteinander verglichen werden. Shen betont, dass derzeit nur ca. 20 Prozent der Online-Rollenspieler weiblich sind. Sie befürchtet deshalb, dass das Vorurteil angeblich schlechter spielender Frauen schnell zu einer selbsterfüllenden Prophezeiung werden könnte.

Gamescom 2016

GameStar in Köln

Die Tickets für Donnerstag, Freitag und Samstag sind schon lange weg, die für Sonntag bereits knapp. Klarer Fall: Die Gamescom 2016 (17.8. bis 21.8.2016) wird erneut eine ebenso tolle wie volle Veranstaltung. Wer keine Karten mehr bekommen hat und nicht nach Köln fahren kann oder will, muss trotzdem nicht auf Messelair und Infoflut verzichten. Auf GameStar.de gibt's nämlich während der Messe das volle Programm. Wir bauen unser Videostudio direkt in Halle 5 des Kölner Ausstellungszentrums auf. Während es auf der großen Bühne Programm für die Messebesucher gibt, produzieren wir im Studio für die Daheimgebliebenen. Wir zerren Entwickler vor die Kamera, führen Interviews und erzählen von unseren Anspielterminen hinter verschlossenen Türen. All das schicken wir per Livestream via GameStar.de in die Welt hinaus, natürlich produzieren wir aber auch einzelne Videos. Unser Gamescom-Programm startet schon am Mittwoch, dem Fachbesuchertag, sodass Sie sogar früher an neue Infos kommen als die Messebe-



Volle Gänge wie hier 2015 dürfte es auch auf der Gamescom 2016 geben. Zum Glück bekommen bei uns auch Daheimbleiber alles mit.

sucher vor Ort, die erst am Donnerstag in die Hallen dürfen. Weitere Informationen und einen Sendepfad liefern wir in den Tagen kurz vor der Messe auf GameStar.de.