Blizzcon 2016

Overwatch

Blizzard hat Sombra, die 23. Heldin von Overwatch, auf der Blizzcon vorgestellt. Sombra ist ein offensiver Charakter mit einer Maschinenpistole sowie einer Reihe von Utility-Skills, die selbst keinen Schaden verursachen. Sie kann Gegner etwa hacken und deren Fähigkeiten für kurze Zeit deaktivieren. Außerdem kann sie sich unsichtbar machen und mit einem Translocator teleportieren. Zudem sieht sie sämtliche Feinde, die weniger als die Hälfte ihrer Lebenspunkte haben. Sombra wird zunächst auf den Public Test Realms (Blizzards Test-Servern, kurz PTR) live gehen und kurz darauf allen Overwatch-Spielern zur Verfügung stehen. Ganz nebenbei haben die Entwickler auch angekündigt, das »Play of the Game«-Feature zu überarbeiten, das am Ende eines Matches die vermeintlich besten Szenen zeigt, momentan aber bei der Wahl der wichtigsten Spieler oft danebengreift.

Hackerin Sombra hat neben ihren Fertigkeiten auch eine Maschinenpistole im Anschlag.

Diablo 3

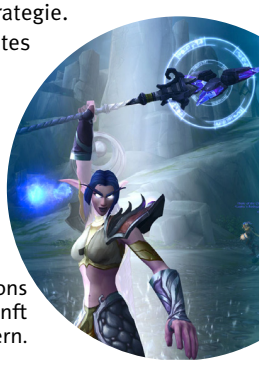
Skelette, Knochenpfeile, explodierende Kadaver – so kennen und lieben wir den Totenbeschwörer!

Nein, auf der Blizzcon wurden kein Diablo 4 enthüllt. Stattdessen hat Blizzard eine ganze Menge neuer Inhalte für Diablo 3 angekündigt. Die wohl größte Neuerung ist die Rückkehr des Nekromanten. Der aus Diablo 2 bekannte Totenbeschwörer soll per DLC seinen Weg ins Spiel finden. Bekannte Untergebene wie der Golem oder Fähigkeiten wie die Kadaverexplosion kehren zurück, während neue Fähigkeiten wie »Blood Rush«, eine Kurzstrecken-Teleportation, den Spielstil erweitern. Der Nekromant erscheint wahrscheinlich erst im zweiten Halbjahr 2017.

Das Diablo-1-Remake »Finsternis in Tristram« ist auf den Testservern bereits verfügbar. Darin kämpfen sich die Spieler durch einen 16-stöckigen Dungeon, der eine Hommage an den ersten Teil der Action-Rollenspiel-Reihe ist. Das Retro-Verlies soll bekannte Monster, Musik und Level aus dem Ur-Diablo bieten. Dafür werden Grafik, User Interface und Sound überarbeitet, sodass sie wie vor 20 Jahren aussehen. Selbst die Bewegungsmöglichkeiten des Nephalem sollen auf acht Richtungen beschränkt sein. Der zeitlich begrenzte Event soll im Januar 2017 starten und jährlich wiederholt werden.

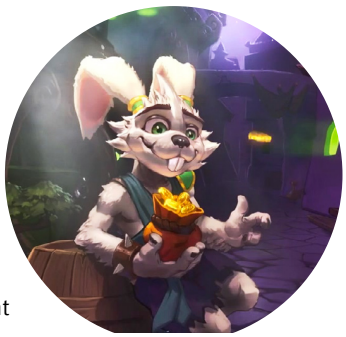
World of Warcraft

Wer auf der Blizzcon 2016 das Panel zu World of Warcraft: Legion verfolgt hat, wird sich fragen, was passiert ist. Mit Patch 7.1.5 und 7.2 wurden direkt zwei neue Updates angekündigt, die in den kommenden Monaten erscheinen sollen. Dabei liegt die neuste Aktualisierung 7.1 mit dem Mega-Dungeon Karazhan gerade einmal wenige Tage zurück. Eine solche Flut an Inhalten, die nicht in einem Addon erschienen sind, gab es noch nie. Game Director Ion Hazzikostat erklärt die neue Patch-Politik von WoW in einem Interview mit den amerikanischen Kollegen von Kotaku so: »Wir wollen in Zukunft flexibler sein, was die Menge an Patches angeht, an denen wir arbeiten. Ziel ist es, sicherzustellen, dass die Spieler immer etwas zu tun haben. Das neue Addon kommt dann, wenn es fertig ist.« Lange Zeit verfolgten die Entwickler eine gegensätzliche Strategie. Anhand von drei bis vier großen Updates sollten die Spieler mit genug Inhalten bis zum nächsten Addon versorgt werden. Dieser Plan scheiterte jedoch fast immer an Release-Verzögerungen – zuletzt bei der Erweiterung Warlords of Draenor.



Die Entwicklung richtiger Addons wie Legion (Bild) soll in Zukunft keine Patches mehr verzögern.

Hearthstone



Trotz Free2Play-Mechanik wird man die Karten des neuen Hearthstone-Addons vorbestellen können.

Blizzard hat die neueste Hearthstone-Erweiterung »Mean Streets of Gadgetzan« (deutsch: »Die Straßen von Gadgetzan«) vorgestellt. Die neuen Karten drehen und spielen alle in Gadgetzan, einer Hafenstadt voller Ganoven und Halunken. Die Erweiterung erscheint Anfang Dezember 2016. Neben den üblichen neuen Karten kommen vor allem drei neue Fraktionen hinzu: The Grimy Goons, The Jade Lotus und The Kabal (deutsch: Gassenhauer-Gang, Jadelotus und Intrige). Diese Fraktionen besitzen neue »Triclass/Multiklassenkarten«-Karten, die einer der drei Fraktionen zugehören, aber in drei Klassen gespielt und benutzt werden können. Einer der Anführer wird eine neue Fähigkeit »Create a custom spell« besitzen, mit der in einem Match neue Karten für die einmalige Verwendung »gebraut« werden können. So sollen über 100 Kombinationen möglich sein, um eine Karte zu erzeugen, die genau in dieser Situation helfen kann. Blizzard bietet an, trotz Free2Play-Mechanik die neuen Karten »vorzubestellen«. Dann erhält man Packungen à 50 Karten zum Preis von 44,99 Euro, sobald diese im Dezember veröffentlicht werden.

GTA 5

70 Millionen Exemplare

Der Publisher Take-Two hat seine Ergebnisse für das zweite Quartal des laufenden Geschäftsjahres 2017 bekannt gegeben – und profitiert auch diesmal wieder vom enormen Erfolg des Open-World-Actionspiels GTA 5. Dessen Verbreitung hat nämlich einmal mehr einen neuen Meilenstein erreicht: 70 Millionen Exemplare sind bis heute weltweit verkauft worden. Das ist ein Zuwachs von fünf Millionen Verkäufen seit dem Ende des vierten Geschäftsjahresquartals 2016 am 31. März. Keine schlechten Zahlen für ein Spiel, das bereits seit mehreren Jahren auf dem Markt ist. Wie sich die Verkaufszahlen auf die diversen Plattformen verteilen, wurde nicht verraten. Allerdings kratzen die 70 Millionen mittlerweile an den Top 3 der meistverkauften Spiele aller Zeiten. Wii Sports liegt als Drittplatzierter bei etwas mehr als 82 Millionen, und Minecraft kam zuletzt mit über 106 Millionen Verkäufen auf Platz zwei. Der Langzeit-Klassiker Tetris aus den 1980er-Jahren ist auf so vielen Plattformen verfügbar, dass sich seine Verkaufszahlen nicht konkret nachvollziehen lassen. Es dürften

Teure Autos, Klamotten und Kampfflugzeuge, das können sich die Anteilseigner von Take-Two dank GTA 5 wohl auch bald leisten.

jedoch deutlich mehr als 100 Millionen sein. Ein Wunder ist der GTA-Erfolg nicht, Rockstar Games pflegt den Titel mit regelmäßigen Updates. Laut Take-Two hat GTA Online zusammen mit NBA 2K16 und GTA 5 am meisten zu den digitalen Umsätzen beigetragen, und die lagen vergangenes Quartal bei stolzen 230,9 Millionen US-Dollar.

Cyberpunk 2077

Kommt vor 2019

Cyberpunk 2077 sollte nach den Plänen von CD Projekt Red im Jahr 2018 erscheinen.

CD Projekt Red ist aktuell mit den Arbeiten an Cyberpunk 2077 beschäftigt. Bisher ist noch kein offizielles Releadedatum des Spiels bekannt. Im hauseigenen Investorenforum sind jedoch einige Fragen durch die Entwicklern beantwortet worden, die zumindest Anhaltspunkte darauf geben, wann das Cyberpunk-Rollenspiel erscheinen könnte. Nimmt man die durchschnittlichen Entwicklungszeiten der bisherigen Spiele des Studios als Grundlage, könnte Cyberpunk 2077 noch vor 2019 erscheinen. Schließlich hat CD Projekt Red bereits mehrmals erklärt, dass zwischen 2016 und 2021 noch »zwei Rollenspiele« erscheinen sollen. In dem Forum wurde nun bestätigt, dass Cyberpunk 2077 auf jeden Fall der erste dieser beiden Titel sein wird. Außerdem würde man die Arbeiten am zweiten Projekt erst beginnen, wenn das erste Spiel (also Cyberpunk) abgeschlossen sei. Die Rechnung dahinter: Für The Witcher 3 hat man dreieinhalb Jahre benötigt. Zwar soll Cyberpunk noch größer werden, aber angeblich arbeiten auch mehr Leute daran. Um den Zeitrahmen für die Fertigstellung des zweiten Spiels halten zu können, scheint eine Veröffentlichung von Cyberpunk 2077 im Jahre 2018 also realistisch. Natürlich ist das reine Spekulation, Verschiebungen sind in der Branche nicht unüblich. Auf einen Release 2017 sollte man sich aber wohl nicht mehr einstellen.

Starship Troopers

Neuer Film, neues Spiel?

Schon länger ist eine Neuverfilmung des Science-Fiction-Films »Starship Troopers« (1997) geplant, die Autoren Mark Swift und Damian Shannon sollen sich im Auftrag von Sony Pictures um das Drehbuch kümmern. Bisher ist das Duo eher für Horrorfilme wie »Freddy vs. Jason« (2003) und »Freitag der 13.« (2009) bekannt und hat zuletzt das Skript zur kommenden Komödie »Baywatch« mit Zac Efron und Dwayne Johnson geschrieben. Wer die Regie führen wird, steht noch nicht fest. Auch wird sich erst noch zeigen, wer für die Hauptrollen in Frage kommt. »Starship Troopers« basiert auf einer Buchvorlage von Robert A. Heinlein aus den 1950er-Jahren und spielt in der Zukunft. Nach dem Zusammenbruch der Nationalstaaten wird mit der militanten Föderation eine neue Weltregierung ausgerufen. Im Mittelpunkt der Handlung steht der junge Soldat Johnny Rico, der im Krieg gegen außerirdische Monster-Insekten, genannt Bugs, kämpft, die mit ihren Raumschiffen und Laserwaffen die Menschheit bedrohen. Es folgten zwei Fortsetzungen, eine TV-Serie,

Der Shooter Starship Troopers von 2007 orientierte sich an der Filmvorlage, vielleicht wird auch aus der Neuverfilmung ein Spiel.

die Videospiele Starship Troopers und Starship Troopers: Terran Ascendancy sowie der CGI-Film »Starship Troopers: Invasion«. Die Neuverfilmung soll jedoch kein Remake werden, sondern sich stärker an die Buchvorlage halten und so die Marke wiederbeleben. Wir hoffen, dass dann auch ein paar vernünftige Spieleumsetzungen dabei rumkommen, der Shooter Starship Troopers von 2007 war bereits ganz brauchbar (GameStar-Wertung: 77 Punkte).