

Electronic Arts

Weiterhin Mikrotransaktionen



EA-Chef Andrew Wilson (nicht im Bild) will aus den Fehlern von Star Wars Battlefront 2 (Bild) lernen, um die Akzeptanz von Mikrotransaktionen zu erhöhen.

FIFA Ultimate Team ist im Vergleich zum Vorjahresquartal um satte 12 Prozent gestiegen, und die Einnahmen aus digitalen Transaktionen lagen im vergangenen Quartal bei 780 Millionen Dollar, verglichen mit 380 Millionen Dollar aus physischen Verkäufen. Im Vergleichsquartal 2016 kam die Firma noch auf 685 Millionen Dollar aus digitalen Verkäufen und 464 Millionen Dollar aus dem Retail-Geschäft. Auf dem Mobile-Sektor denkt EA darüber nach, von klassischer Free2Play-Monetarisierung auf Abonnements zu wechseln. Dieses Geschäftsmodell sei durch Anbieter wie Netflix, Spotify und Tidal zunehmend akzeptiert. Wir sind gespannt auf den Jahresabschluss des Fiskaljahres 2017, der für Mai erwartet wird. Dann gibt es sicher auch ein Update zu den Einnahmen aus DLCs und Mikrotransaktionen von Star Wars: Battlefront 2.

Retro-Heimcomputer

C64 Mini kommt

Koch Media und Retro Games haben den 29. März 2018 als Veröffentlichungstermin des C64 Mini bekannt gegeben. Die Retro-Konsole ist nur halb so groß wie das Ursprungsmodell aus den 80er Jahren, bietet dafür aber HDMI und USB-Anschlüsse, um das Gerät an moderne Ein- und Ausgabegeräte anzuschließen. Für 79,99 Euro wird im Paket auch ein Joystick mitgeliefert. Insgesamt können bis zu zwei Steuerhebel gleichzeitig angeschlossen werden.



Es ist ebenfalls möglich, eine Tastatur anzuschließen, die winzigen Tasten des Geräts haben nämlich keine Funktion. Passenderweise sind auch gleich 64 Spiele vorinstalliert. Nostalgiker können also sofort mit Titeln wie Boulder Dash, Impossible Mission oder California Games loslegen.

Die besten mitgelieferten C64-Spiele

- AlleyKat
- Armalyte
- Boulder Dash
- California Games
- Chip's Challenge
- Creatures
- Cybernoid I & II
- Deflektor
- Everyone's A Wally
- Hawkeye
- Heartland
- Impossible Mission
- IO
- Jumpman
- Mega Apocalypse
- Nebulus
- Paradroid
- Pitstop II
- Speedball I & II
- Spindizzy
- Summer Games I & II
- Super Cycle
- Temple of Apshai
- Thing on a Spring
- Trailblazer I & II
- Uchi Mata
- Uridium
- Who Dares Wins II
- Winter Games
- World Games
- Zynaps

Diablo-Erfinder probiert's noch mal

Ist das eine Terraria- oder Starbound-Mod? Nein, auch wenn It Lurks Below den beiden Indiehits sehr ähnlich sieht, handelt es sich um ein eigenständiges Projekt von David Brevik. Der ist einer der Gründerväter hinter Diablo und Hellgate: London – kennt sich also gut mit Action-Rollenspielen aus. Mit seinem Ein-Mann-Studio Graybeard Games möchte Brevik nun seine Formel aus Monsterschnetzeln und Spielercharakter-Aufrüsten in eine prozedural generierte Pixelwelt packen, die per Crafting-Menü verändert werden kann. Der Held kann sowohl sein Eigenheim aus abbaubaren Ressourcen hochziehen, als auch gegen die Kreaturen in Dungeons antreten. Dort levelt er Fähigkeiten auf und sammelt Rohstoffe ein. Da Brevik von Grund auf alles selbst entwickelt, kam er immer wieder an seine Grenzen und musste sich etwa bei der Erstellung der Pixel-Optik neue Fähigkeiten aneignen. Wenn It Lurks Below dann erscheint, möchte er aber weiter am Spiel arbeiten und Feedback sammeln. Brevik plant, das Projekt noch 2018 auf Steam zu veröffentlichen.



It Lurks Below von Diablo-Miterfinder David Brevik erinnert optisch an die pixeligen Indie-Hits Terraria oder Starbound.

50 Cent

Neues Rapper-Spiel



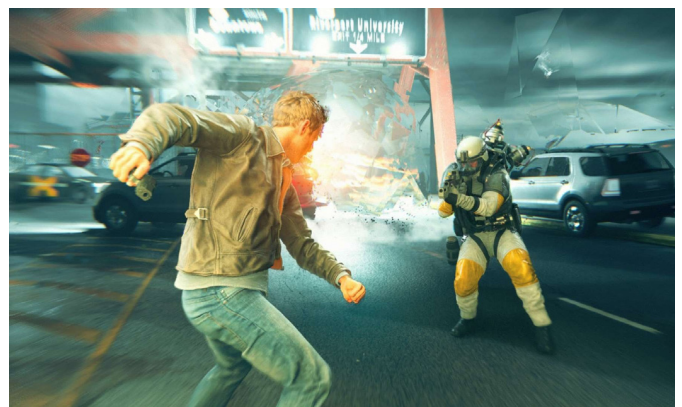
50 Cent: Blood on the Sand ist das bislang letzte Spiel des Rappers und war spielerisch für seine Zeit ganz brauchbar.

Wer sich an 50 Cent: Bulletproof oder an 50 Cent: Blood on the Sand erinnern kann, weiß, dass der Rapper Curtis »50 Cent« Jackson nicht nur Musik und Skandale macht, sondern eben auch Videospiele liebt. Wie Jackson jetzt den US-Kollegen von GameSpot verraten hat, sei der Rapper wieder offen, einen Vorstoß in die Videospieldwelt zu wagen. Er würde dabei auf die Idee seiner neuen TV-Serie aufbauen: »Tomorrow, Today«. In der Serie, über die noch kaum etwas bekannt ist, soll es um einen Kriegsveteranen gehen, der Superkräfte erlangt, nachdem ein verrückter Gefängnisarzt Experimente mit ihm durchführt. »Es ist auf jeden Fall eine coole Idee. Und es gibt den Leuten die Möglichkeit, Dinge zu tun, die sie sonst nicht tun könnten. [...] Ich muss nur das richtige Konzept finden. Alles, was ich anfasse, soll einzigartig werden. Ich möchte, dass es etwas Besonderes ist.« Große Worte, schließlich war 50 Cent: Bulletproof zum Release 2005 nicht gerade eine Perle der Videospieldkunst, während 50 Cent: Blood on the Sand 2009 ganz passable Wertungen erhielt.

Remedy

»10-fache Entwicklungskosten«

Bekannt geworden ist das finnische Studio Remedy für Singleplayer-Titel wie Max Payne oder Quantum Break. Mit solchen Story-getriebenen Spielen dürfte Schluss sein. Denn wie Thomas Puha, PR-Chef bei Remedy, in einem Interview erklärt, werden sich die nächsten Spiele von der bekannten Formel wegbewegen. Das momentane Projekt P7 wird zwar wieder ein Third-Person-Actionspiel mit kino-reifer Geschichte. Im Vergleich zu früheren Titeln soll es aber eine »langanhaltende Erfahrung« und »die bisher komplexesten Spielmechaniken aller Remedy-Spiele« bieten. Das klingt für uns schwer nach Games as a Service (GaaS). Für die Entwickler ist dieser Schritt laut Puha notwendig, da klassische Singleplayer im Vergleich zu Dauerbrennern wie PUBG relativ schnell durchgespielt sind, was die Finanzierung neuer Projekte natürlich schwierig macht. Außerdem sind die Produktionskosten extrem in die Höhe geschossen, erklärt Puha: »Die Kosten für die Spieleentwicklung haben sich verzehnfacht. Das ist ein offensichtliches Problem.«



Remedy will trotz explodierender Kosten weiterhin Solospiele wie Quantum Break entwickeln – mit anderen Finanzierungsmodellen.