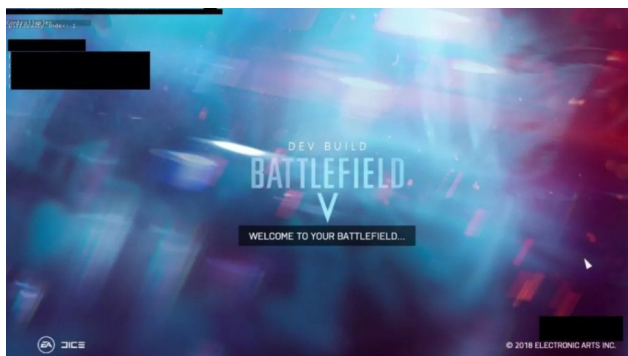


Battlefield 5

Zweiter Weltkrieg als Szenario?

Die amerikanische Wirtschafts-Website Venturebeat hat interessante Neuigkeiten für Shooter-Fans. Wie die Seite aus anonymen Quellen erfahren haben will, soll das bisher unter dem Titel Battlefield 2018 gehandelte Spiel nun tatsächlich Battlefield 5 heißen. Zudem bestätigen die Quellen die Vermutung, dass der neue Teil im Zweiten Weltkrieg spielt. Damit würde die Battlefield-Serie erstmals seit Battlefield 1943 (erschien 2009 nur für Konsolen) in diesen Abschnitt der Geschichte zurückkehren. Auf Reddit tauchte zudem ein angeblicher Screen eines Entwickler-Builds auf. Laut Venturebeat wird es sich dabei um ein komplett neues Battlefield handeln und nicht wie von manchen Fans vermutet um ein Battlefield-2-Remaster. Mit einem anderen Gerücht dürfte es hingegen nicht so weit her sein: Das angeblich ebenfalls bei DICE in Entwicklung befindliche Battlefield: Bad Company 3 soll gar nicht existieren. DICE hört jedoch auf die Wünsche der Fans und schließt einen neuen Teil nicht aus.



Dieser auf Reddit kursierende Screenshot zeigt angeblich den Startbildschirm von Battlefield 5 – könnte aber auch ein Fake sein.

Ion Maiden

3D Realms steht auf Retro



Ion Maiden setzt auf die klassische Build-Engine, die schon Duke Nukem 3D antrieb, die Heldin ist mit Bombshell aber eine Frau.

Ion Maiden ist nicht nur ein gelungenes Wortspiel, sondern erinnert auch an die goldene Ego-Shooter-Ära der 90er-Jahre. Kein Wunder, schließlich steht hinter dem Projekt das Entwicklerstudio 3D Realms, die Erfinder von Duke Nukem 3D. Stilecht wurde Ion Maiden komplett in der Build Engine entworfen, die bereits Spiele wie eben Duke Nukem 3D befeuert hat. Ganz im Geiste dieser Macho-Schießbuden spielt sich auch Ion Maiden. Den Titel gibt es sogar schon für 19,99 Euro bei Steam. Entgegen der sonstigen Early-Access-Praxis bekommen Käufer bereits jetzt eine fertige Minikampagne, die von Anfang bis Ende durchspielbar ist. In Zukunft sollen Updates das Spiel erweitern, etwa um die vollständige Solokampagne. Die Macher bewerben den Old-school-Shooter mit Features wie handgebauten Levels und der originalen Build Engine, aber auch mit modernen Features wie Autosaves oder Controller-Unterstützung. Erscheinen soll die Vollversion im 3. Quartal 2018 für Windows, Mac und Linux.

Mutant Year Zero: Road to Eden

Wildsau-XCOM



Mutant Year Zero erinnert spielerisch an XCOM oder den hervorragenden Switch-Titel Mario + Rabbids: Kingdom Battle.

Mit Mutant Year Zero: Road to Eden haben die Studios Funcom und The Bearded Ladies eine abgedrehte XCOM-Variante angekündigt. Denn das postapokalyptische Rudentaktikspiel borgt sich die Kämpfe der Firaxis-Neuaufgabe aus, kombiniert das Ganze aber mit Echtzeiterkundung, Stealth-Einlagen und ... Wildschwein-Mutanten! Wie der Titel verrät, regieren nach einem Atomkrieg Mutanten die Postapokalypse, die Menschheit wurde ausgelöscht. Der Spieler übernimmt die Rolle des Heldenrios Dux, Bormin und Selma. Die suchen in den Ruinen der alten Welt nach der sagenumwobenen Zuflucht Eden. Jeder der drei Mutanten bringt andere Fähigkeiten mit. Mutantin Selma kann ihre Haut zu Stein werden lassen, Wildschwein Bormin ist ein besonders aggressiver Nahkämpfer, und Ente Dux watschelt auf leisen Sohlen. Feinde sollen sich in Mutant Year Zero nämlich in fordernden Stealth-Einlagen umgehen lassen. So bringt man seine Helden vor Gefechten heimlich in Stellung, um das Überraschungsmoment auszunutzen. Im Verlauf des Spiels schalten die Charaktere auch neue Mutationen (Fähigkeiten) frei. Mutant Year Zero soll 2018 für PC, PS4 und Xbox erscheinen.

Qualität statt Quantität

Ubisoft konzentriert sich laut eigener Angaben lieber darauf, wenige Spiele zu veröffentlichen und aus ihnen das Bestmögliche herauszuholen, statt mehr, aber dafür qualitativ weniger hochwertige Titel zu veröffentlichen. Als Paradebeispiel dient Assassin's Creed: Origins, das den jährlichen Release-Zyklus der Reihe durchbrochen hat. Die Rückkehr zu jährlichen Assassin's-Creed-Spielen sei nicht geplant. Ubisoft-CEO Yves Guillemot und CFO Alain Martinez erklären in einem Interview mit dem Branchenmagazin Gamasutra, dass man mit Assassin's Creed: Origins auf bestem Wege sei, doppelt so viele Exemplare zu verkaufen wie vom Vorgänger Syndicate. Darum stehe momentan auch im Mittelpunkt, die Spielerbasis mit weiteren DLCs für Origins bei Laune zu halten, statt die Ressourcen in einen neuen Teil zu investieren. Die Strategie strahlt natürlich auch in andere Marken des Publishers wie Far Cry 5 oder The Crew 2 aus, die beide bereits verschoben wurden. Ob diese Rechnung aufgeht, wird der nächste Finanzbericht von Ubisoft zeigen.



Ubisoft sucht nach einem Weg, mit weniger, dafür langlebigen Spielen – wie hier Assassin's Creed: Origins – mehr Umsatz zu machen.

Neues Rollenspiel?



Tony Hawk's Pro Skater 5 auf Konsole (hier Xbox One) war ziemlich dürrftig, ein vernünftiger sechster Teil wäre aber klasse.

Tony Hawk, seines Zeichens ehemaliger Skateboard-Profi und Pate der gleichnamigen Videospielserie, hat schon seit einigen Serienteilen nichts mehr mit den Spielen zu tun. Dennoch scheint er oft von Fans gebeten zu werden, sich um die Reihe zu kümmern. Auf Twitter stellt er nun klar: »An alle, die mich bitten, alte Spiele zu remastern, oder die sich darüber beschwerten, dass THPS-Server down sind: Activision besitzt die Rechte an der THPS-Lizenz, aber ich arbeite nicht länger mit ihnen zusammen. Wenn ich die Server rebooten oder Spiele für neue Systeme selbst entwickeln könnte, dann würde ich das gerne machen.« Nun haben wir es schriftlich: Der gute Tony ist zwar ein toller Skater, aber kein Programmierer – wer hätte es gedacht? Ein neues Tony-Hawk-Spiel würden sicherlich viele Fans begrüßen – sollte die Qualität stimmen. Das letzte Lebenszeichen der Serie war das für iOS und Android angekündigte Tony Hawk's Shred Session, das jedoch auf Eis liegt. Mit dem mäßigen Tony Hawk's Pro Skater 5 erschien 2015 der letzte echte Serienteil nur für Konsolen.

Kein Geld von Bossland

Blizzard hat vor dem Landgericht Leipzig eine Niederlage hinnehmen müssen. Im Rechtsstreit mit dem Cheat-Software-Unternehmen Bossland aus Zwickau muss die Schummelfirma keine 8,6 Millionen US-Dollar zahlen. Diese Summe sollte sowohl als Strafe als auch als Schadenersatz dienen. Bossland verkaufte für Blizzard-Spiele wie Overwatch und World of Warcraft Programme wie Honorbuddy oder Demonbuddy, die es Spielern erlaubten, an Erfahrungspunkte und Gold zu kommen. Das Gericht in Leipzig befand jedoch, dass die Gesamtsumme von 8,6 Millionen Dollar (die durch eine Aufzählung von insgesamt 42.818 Urheberrechtsverstößen zustande kam) »derart exorbitant ist, dass sie mit dem System des zivilen Schadenersatzes nicht mehr zu vereinbaren ist«. Das ist nicht ungewöhnlich, US-Recht kollidiert häufig mit EU-Recht und lässt sich selten lokal umsetzen. Gut für Blizzard: Mehrere Cheat-Programme wie Honorbuddy sind inzwischen eingestellt. Ende 2017 hatte Bossland den Honorbuddy-Bot für World of Warcraft abgeschaltet.



Gut für Blizzard: World of Warcraft bleibt mittlerweile von Bosslands Cheat-Tools wie Honorbuddy verschont.