

In diesen Tagen erscheint das Game «Rise of Iron». Damit ist «Destiny» – das teuerste Videospiel aller Zeiten – um ein phantastisches Kapitel reicher.

Von Marc Bodmer



30 Millionen Fans weltweit: Szene aus «Rise of Iron», dem fünften Abenteuer des Online-Shooters «Destiny».

Kampf gegen die Finsternis

Der Wächter kann sich nicht mehr vom Fleck rühren. Ein blassgelber Schein umgibt ihn. Will er sich aus der Falle befreien, muss er sich herauskämpfen. In «Rise of Iron», dem fünften Abenteuer des monumentalen Online-Shooters «Destiny», sind neue Feinde zu besiegen – die Alien-Fraktion der Devil Splicers.

Im Herbst 2014, nach rund fünf Jahren Vorarbeit, lancierte das Game-Studio Bungie aus Bellevue im US-Gliedstaat Washington «Destiny». Der Verlag Activision erklärte, er wolle 500 Millionen Dollar in den Titel investieren. Das war eine unerhörte Summe, die aber nicht nur in die Entwicklung eines Spiels, in dessen Marketing oder in die Lizenzrechte fliessen sollte. Die Investition sollte die optimale Nutzung der Marke über die kommenden zehn Jahre ermöglichen. Das gut 700 Personen umfassende Studio, das sich zuvor einen guten Ruf mit der Bestseller-Spielserie «Halo» geschaffen hat, baut «Destiny» denn auch laufend aus.

Am 20. September kommt mit «Rise of Iron» die vierte Erweiterung der phantastischen Geschichte auf den Markt. Sie handelt von einer mysteriösen Sphäre, dem Traveller, der angeschlagen am Himmel der Erde erschienen ist. Diese gigantische Kugel schützt das Licht des Universums und

kämpft gegen die dunklen Mächte. Die Wächter, in deren Rolle die Spieler schlüpfen, beschützen den Traveller und tun das Ihre, um die Finsternis zu bannen. Der Rahmen der Geschichte ist altbekannt, und die Referenzen an klassische Werke sind omnipräsent. «Die Inspirationen stammen aus Science-Fiction-Filmen der achtziger Jahre und Mythologien wie der Artussage», sagt Dave Dague, Community Manager bei Bungie. «Die Welt von «Destiny» entwickelt sich aber stets weiter.»

Die Titelfigur des jüngsten Kapitels heisst Saladin und weckt Erinnerungen an den noblen Feldherrn, der im 12. Jahrhundert gegen die Kreuzritter in den Kampf zog. «Destinys» Saladin ist eine schillernde Figur mit Pelzkragen und goldener Rüstung, umgeben von einem Rudel Wölfen und Veranstalter eines Turniers. Mit Gewinnen aus solchen Wettkämpfen können über ein komplexes System sowohl Spielfigur als auch die

Der Rahmen der Geschichte ist altbekannt, und die Referenzen an klassische Werke sind omnipräsent.

jeweiligen Waffen optimiert werden. Diese Mischung aus gängigem Shooter und Elementen aus Rollenspielen zieht weltweit über 30 Millionen Spieler in ihren Bann.

Eine wichtige Rolle kommt der Companion-App von «Destiny» auf mobilen Plattformen zu. Dieses Programm erlaubt es, die Figuren und deren Objekte zu verwalten und strategisch vorzugehen. Solche Begleitprogramme gehören heute zum guten Ton von Computerspielen. So kann über die Companion-App des Fussballspiels «Fifa 16» ein Team auf dem Handy zusammengestellt werden, und beim postapokalyptischen Shooter «Fallout 4» lassen sich Inventar und Landkarte auf das Handy auslagern. Auch das klassische Internet erweitert das Spielfeld. So informiert der Blog «Where is Xûr» Spieler über den Standort eines Händlers, der jeweils am Wochenende in «Destiny» an verschiedenen Orten auftaucht und seine begehrte Ware feilbietet. Dabei handelt es sich nicht um ein Angebot von Bungie, sondern von Fans, die inzwischen von «Destiny» inspirierte T-Shirts und anderes mehr verkaufen.

Der Online-Gemeinschaft, die sich über die Jahre um ein populäres Spiel formiert, kommt eine zentrale Bedeutung zu. Sie gibt Feedback zu Spielmechanismen und -design. Das Einbinden ihrer Wünsche ist für die Langlebigkeit eines Titels entscheidend, denn nichts ist verheerender für den Erfolg

Wunderwaffe



Das Gjallarhorn, ein reich verziertes Rak-Rohr, ist eine besonders mächtige Waffe. Im neuen «Destiny»-Kapitel «Rise of Iron» erhält jeder Spieler Zugang zum begehrten Stück.

eines Spiels als ein enttäuschter Fan. Das Feedback der Spieler trägt auch dazu bei, dass ein Game ausgewogen funktioniert. In manchen Fällen sind bestimmte Figuren oder ihre Waffen zu stark, was der Dynamik des Spiels abträglich ist. Im Falle von «Destiny» gilt das für das Gjallarhorn (siehe Kasten links). Die Wucht dieser Waffe ist derart gross, dass selbst zähe Gegner leicht niedergemäht werden können. In der Folge formierten sich «Nur Gjallarhorn»-Gruppen, die fortan in den Arenen abräumten.

Obschon «Destiny» von über 30 Millionen Menschen gespielt wird, hat das Studio Bungie noch längst nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft. Im Vergleich zu anderen langjährigen Bestsellern wie «Halo» oder «Assassin's Creed» – hier kommt eine Verfilmung im Dezember in die Kinos – hat sich das Team von Bungie bis heute exklusiv auf das Game konzentriert. Es hat gleichzeitig aber ein solides Fundament für die heute gängige transmediale Auswertung geschaffen, die mit Büchern, Comics und eben Verfilmungen ein noch breiteres Publikum ansprechen kann. Vor knapp einem Jahr hat «Destinys» Verleger Activision Blizzard ein Studio für Film- und TV-Inhalte gegründet. Angekündigt wurden Adaptationen seiner Kassenschlager «Skylanders» und «Call of Duty». Wann die Filmkarriere von «Destiny» beginnt, das wissen nur die Wächter.

Apples Uhr lernt schwimmen

Die zweite Generation der Apple Watch tickt schneller, ist wasserdicht und hat ein integriertes GPS

Apple Watch Series 2 heisst der Nachfolger der im Frühling 2015 lancierten Smartwatch. Laut Marktforscherin IDC ist sie mit rund 50 Prozent Marktanteil führend. 14 Millionen Stück soll der Konzern 2016 absetzen. Auch 2020 sieht IDC die Apple Watch mit 31 Millionen Stück weiterhin an der Spitze. Die am Freitag lancierte Uhr der zweiten Generation soll die Leaderposition festigen. Sie bringt zwar noch keinen eigenen Mobilfunkchip, der den Zeitgeber vom Handy emanzipiert, doch die vielen Neuerungen erhöhen den Nutzwert des Produkts deutlich.

Ausserlich hat sich wenig getan, die Watch 2 ist 1 Millimeter dicker aufgrund des neu integrierten GPS-Chips. Einen sichtbaren Unterschied zeigt hingegen die helle Anzeige, die sich auch bei grellem Sonnenlicht sehr gut ablesen lässt. Laut Apple hat die Uhr das hellste Display (1000 Nits), das die Firma je verbaut hat. Im Gehäuse steckt

neu ein Dual-Core-Prozessor, der bis zu 50 Prozent leistungsfähiger ist als der Vorgänger, der Grafikchip arbeitet sogar doppelt so schnell. Damit laufen die Apps nun viel flotter, das gilt zum Beispiel für die Augmented-Reality-Anwendung Night Sky. Bewegt man die zum Himmel gerichtete Uhr, zeigt das Display mit 60 Bildern pro Sekunde verzögerungsfrei die Sternkonstellation an. Der Leistungsschub erlaubt den Apps zudem, Informationen permanent im Hintergrund zu aktualisieren.

Attraktiv ist die Uhr für Sport- und Outdoorfans, die vom Vorgängermodell nicht überzeugt waren. Dank dem GPS werden die Distanzen ohne Handy genau erfasst, die Route auf der Karte angezeigt und mit Distanz, Tempo, Zeit, Kalorienverbrauch und Herzfrequenz ergänzt. Im Test fiel die Erfassung der Herzfrequenz via Handgelenk trotz satt anliegendem Armband allerdings zeitweilig aus.

Einen entscheidenden Fortschritt bringt eine neue Bauweise des Gehäuses. War die Uhr bisher nur spritzwasserfest, ist die neue Series 2 nun auch ein Trainer für Schwimmer. Sie ist bis 50 Meter Tiefe wasserdicht und zeichnet nicht Schwimmaktivitäten im



Erhältlich ab 419 Franken: Apple Watch Series 2.

offenen Wasser, sondern auch Trainingsrunden im Pool auf. Für die korrekte Erfassung verschiedener Schwimmstile durch die Sensoren in der Uhr hat Apple Hunderte von Schwimmern analysiert, um genaue Resultate zu erhalten. Die GPS-Funktion wertet auch weitere Apps aus wie etwa die Karten-App Viewranger, die wie ein Navi für Wanderer funktioniert.

Zahlreiche Verbesserungen liefert zudem das Betriebssystem watchOS 3. Die Benutzeroberfläche funktioniert intuitiver, eine Dock-Funktion ermöglicht den direkten Zugriff auf die am häufigsten genutzten Apps, und die Auswahl des Zifferblattes läuft über eine Wischbewegung. Aufgewertet wird auch die Personalisierung durch frei konfigurierbare Zifferblätter und Komplikationen für Informationen wie Aufgaben, Schrittzahl oder Batteriestand. Neu können Entwickler von Apps auch den Sprachassistenten Siri nutzen, was bei den beschränkten Eingabemöglichkeiten auf dem Minidisplay Sinn ergibt. Die Series 2 gibt es ab 419 Franken. Günstiger ist die erste Generation der Uhr, die neu als Series 1 angeboten wird und um den schnelleren Prozessor ergänzt ab 299 Franken erhältlich ist. *Claude Settele*

app.store

Alertswiss gratis
Android, iOS

Wenn Politiker heute das Anlegen von Notvorräten für den Krisenfall empfehlen, ernten sie meistens Häme. Über die App Alertswiss mag man daher die Stirn runzeln – bis es einmal zu einer Krise kommt. Die Anwendung informiert über die Ursachen von zwölf unterschiedlichen Gefahren – vom Erdbeben bis zum Nuklearunfall – und gibt entsprechende Verhaltensregeln vor. (*hir*)

Docsafe gratis
Android, iOS

Docsafe soll eine Alternative zu Cloudspeichern wie Dropbox sein. Betrieben wird der Dienst von der Swisscom, alle Daten verbleiben verschlüsselt im Inland, verspricht Swisscom. Darum eignet sich Docsafe, um Passwörter und Dokumente sicher in der Cloud zu speichern. Neben der App für mobile Geräte gibt es auch Desktop-Anwendungen für Windows und OS X. Der Dienst ist gratis und das Speichervolumen unbegrenzt. (*hir*)