

Epic Store

Ärger um Metro

Mit einem solchen Ärger haben die Verantwortlichen sicher nicht gerechnet: Nach der Ankündigung des exklusiven Vertriebs der PC-Version von Metro: Exodus über den Epic Games Store entlädt sich der Frust der Steam-Vorbesteller gegen die Entscheidung. Schließlich kostet das Spiel bei Epic rund zehn Dollar weniger (leider nur in den USA). Und nicht ganz ohne Ironie wählen die User ausgerechnet Steam, um gegen einen Verkauf des dritten Metro-Titels über den Epic Store zu protestieren. Hunderte User haben auf Steam damit begonnen, die zwei ersten Teile Metro 2033 und Metro: Last Light mit negativen Bewertungen zu bombardieren. Bei der koordinierten Aktion – Review Bombing genannt – sind in zwei Tagen jeweils 650 und 700 negative Kommentare zusammengekommen. Die Aktion wegen des kurzfristig abgesagten Steam-Releases hat noch einen



Metro: Exodus kommt statt über Steam über den neuen Epic Store. Das finden viele Vorbesteller nicht gut, es hagelt schlechte Bewertungen.

zusätzlichen Beigeschmack: Epic Games möchte im eigenen Store eigentlich keine Nutzerbewertungen haben und hat ein entsprechendes System erst auf vielfachen Nutzerwunsch angekündigt. Es bleibt aber optional – eben weil Epic-Chef Tim Sweeney Reviewbombing eindämmen möchte.

Fest steht zumindest, dass Exklusivtitel im Epic Games Store aktuell für ordentliche

Reibung zwischen Publishern und der Gaming-Community sorgen, Metro: Exodus ist nur das aktuell prominenteste Beispiel. Auch unsere Community debattiert hitzig, unter den entsprechenden News-Meldungen auf GameStar.de sind bereits mehr als 1.300 Kommentare zusammengekommen. Andere Publisher dürften sich nun zweimal überlegen, ob die bessere

Gewinnmarge von 88 Prozent bei Epic (gegenüber 70 Prozent bei Steam) den Wechsel rechtfertigt. Neben einigen Indie-Studios ist Ubisoft aktuell der prominenteste Vorreiter beim Schwenk von Steam auf den Epic Games Store, The Division 2 erscheint als erster Titel des französischen Publishers sowohl beim hauseigenen Uplay-Dienst als auch im Epic Games Store.

C&C Remastered

Engine steht fest

Jim Vessella, Produzent bei Electronic Arts, verbreitet via Reddit ein paar Neuigkeiten. Der Projektverantwortliche für die Remaster von Command & Conquer und Alarmstufe Rot spricht über erste Entwicklungsdetails. Er weist dabei nochmal darauf hin, dass man das Gameplay der beiden Strategieklassiker remastern möchte, es werden keine Remakes. Fans kriegen die Originale also im neuen Gewand, jedoch keine moderne Interpretation der wegweisenden Titel der 90er (wie aktuell Resident Evil 2). Deswegen sei es wichtig, dass das Entwicklerteam den Original-Quellcode habe. Schließlich kann man so am besten nachvollziehen, wie sich beispielsweise Tesla-spulen mechanisch verhalten, oder wie die legendär dämliche Sammler-KI funktioniert. Die gute Nachricht: Man habe »den Großteil« des Quellcodes von C&C und C&C: Alarmstufe Rot erhalten können. Die schlechte Nachricht: Ein Großteil bedeutet nicht alles, die Entwickler müssen also mit einem unvollständigen Bild arbeiten. Es ist leider so, dass bei Videospieleentwicklern lange Zeit wenig auf korrekte Archivierung geachtet wurde. Für immer verloren ist beispielsweise der vollständige Quellcode von Half-Life, Blizzard fand wiederum die Goldmaster-CD von Starcraft bei einer Online-Auktion wieder. Damit man also bei jeder Nuance so nah wie möglich an die klassischen Spiele kommt, wird man Teile der C&C-Spiele rekonstru-

ieren müssen. Glücklicherweise habe man die richtigen Entwickler dafür an der Hand, schließlich entstehen die Neuauflagen bei Petroglyph. Das sind nicht nur Echtzeitstrategie-Veteranen, der Großteil der Gründungsmitglieder sind Ex-Westwood-Mitarbeiter und haben die Reihe miterfunden. Petroglyph wird für die Entwicklung auch die eigene Engine verwenden: Mit der GlyphX-Engine hat Petroglyph bereits 3D-Spiele wie 8-Bit Armies und Grey Goo realisiert.



Noch gibt es kein echtes Bildmaterial vom C&C Remaster, schließlich hat man sich grade erst auf eine Engine für das Spiel festgelegt.

Quantic Dream

Wieder PC-Spiele?

Auf dem PC kennt man Quantic Dream bislang nur durch die schon recht angestaubten Titel Omikron: The Nomad Soul (1999) und Fahrenheit (2005), danach veröffentlichte der Entwickler ausschließlich für Sonys PlayStation-Konsolen. Spiele wie Heavy Rain, Beyond: Two Souls oder Detroit: Become Human präsentieren sich als interaktive Filme mit vielen Entscheidungen und Quicktime-Events – und sind dadurch nicht jedermanns Sache. Zukünftige Quantic-Dream-Spiele könnten es jetzt aber auch auf den PC und andere Plattformen schaffen. Das kündigte das Studio nach einer finanziellen Beteiligung des großen chinesischen Online- und Gaming-Unternehmens NetEase an, das unter anderem bereits in Bungie (Destiny 2) investiert hat. Die NetEase-Beteiligung soll Quantic Dream dabei helfen »die eigene Vision weiterzuentwickeln, mit neuen Ideen zu experimentieren und in neue Bereiche vorzustoßen, ohne seine Unabhängigkeit zu verlieren«. Da NetEase nur ein kleiner Anteil am Studio (der genaue Prozentsatz ist nicht bekannt) gehört, ändert sich auch nichts am Personal, der nicht unumstrittene CEO David Cage bleibt



Detroit: Become Human könnte der letzte Titel von Quantic Dream sein, der exklusiv für Sonys PlayStation 4 erschienen ist.

am Ruder. In China (und auch weltweit immer mehr) ist vor allem der mobile Spielmarkt interessant, was ihn auch für NetEase lukrativ macht. Auch bei Quantic Dream will man die Chance nutzen, die eigenen Spiele einem größeren Publikum zugänglich zu machen. Auch wenn der PC nicht direkt erwähnt wird, steht ein zukünftiges Entwickeln für unsere Lieblingsplattform damit zumindest im Raum. Quantic Dreams letztes Spiel, Detroit: Become Human, wurde insgesamt gut aufgenommen und verkaufte sich über zwei Millionen Mal.

Atari 2600 & Minecraft

Speedrun-Rekord

Mit einem Bild pro Sekunde: So schnell läuft der funktionsfähige Atari-2600-Emulator, den der YouTuber SethBling in Minecraft zusammengestellt hat. Der Emulator stellt eine verbesserte Version eines vorigen Projekts von SethBling dar, bei der es ihm gelungen ist, die Geschwindigkeit seines ersten Prototypen um das 250-fache zu steigern. Ein wirklich brauchbares Spielerlebnis bietet der Atari-Emulator in Minecraft freilich nicht – dafür ist er viel zu langsam. Relevant ist das Ganze aber trotzdem: Wie die US-Website Polygon berichtet, ist es SethBling gelungen, den offiziellen Weltrekord für das Atari-2600-Rennspiel Dragster zu knacken und eine Zielzeit von 5,57 Sekunden zu erreichen. Der Clou an der Sache: Weil der Emulator in Minecraft eben nur mit einem Bild pro Sekunde rechnet, brauchte SethBling für die Bestrunde 15 Minuten in Echtzeit. Dadurch, dass das Spiel deutlich langsamer läuft als im Original, ist es für SethBling auch kein Problem, den Boliden perfekt zu steuern. Trotzdem zählt seine Zeit nach den Regeln von speedrun.com – denen zufolge ist nämlich die Zeit im Spiel und nicht die Echtzeit entscheidend. Neben Dragster laufen auch eine Reihe anderer Titel für den Atari 2600 auf dem Emulator, etwa Donkey Kong. Wer SethBlings Bastelei gerne einmal selber ausprobieren möchte, kann das jederzeit tun: Der YouTuber hat die Minecraft-Welt mit dem Emulator zum Gratis-Download bereitgestellt.



Mit einem Emulator lassen sich Atari-2600-Spiele wie Donkey Kong direkt in Minecraft starten, sie laufen aber elend langsam.

Atomic Heart

Chaotische Entwicklung



Atomic Heart hat einen ganz eigenen Stil, hinter den Kulissen soll es jedoch eher unordentlich aussehen.

Unbestätigten Gerüchten zufolge läuft bei der Entwicklung des Ego-Shooters Atomic Heart nicht alles rund. Ein russischer Blogger will aus anonymen Quellen innerhalb des Entwicklerstudios Mundfish von Problemen wissen. Angeblich gibt es keine festen Design-Richtlinien für Atomic Heart, die Macher seien orientierungslos. Das ist für einen Titel dieser Größenordnung ungewöhnlich, sogar Indies folgen in der Regel einem Designdokument. Dem Bericht zufolge setzen einzelne Entwickler ohne große Planung spontan Ideen aus anderen Spielen wie die Nahkampf-Finisher um. Mundfish habe außerdem zuletzt eine größere Anzahl an Beschäftigten entlassen. Von den verbliebenen Entwicklern kennen sich demzufolge nur wenige mit der Programmiersprache C++ und der für Atomic Heart verwendeten Unreal Engine 4 aus. Viele Aufgaben würden daher an Außenstehende übertragen (Outsourcing). Der CEO von Mundfish selbst habe keine Erfahrung in der Videospielebranche. Für den ersten Trailer zu Atomic Heart habe Mundfish stark getrickst, er zeige keine echten Spielszenen. Das jüngste Gameplay-Video sei dagegen echt, allerdings habe man hier bewusst Szenen ausgewählt und zusammengeschnitten. Den Bericht über die Probleme bei Atomic Heart sollte man mit Vorsicht genießen, wir raten zur Besonnenheit: Dass Spiele im Laufe ihrer Entwicklung Veränderungen erfahren oder die Entwickler andere Schwerpunkte setzen, ist nichts Ungewöhnliches – es kommt nur nicht an die Öffentlichkeit.