

Activision & Electronic Arts

Überbezahlte Chefs

Bobby Kotick von Activision verdient 12 Millionen US-Dollar zu viel im Jahr, Andrew Wilson von Electronic Arts sogar 19 Millionen. Das schreibt zumindest die gemeinnützige Organisation As you Sow (»Wie man sät ...«). Die beiden Herren tauchen in der jährlichen Aufstellung der 100 überbezahltesten Firmenchefs Amerikas auf. Wilson und Kotick sind die einzigen Mitglieder der Gaming-Branche, die einen Platz auf der Liste haben, auf Rang 98 landet Wilson mit 35.728.764 Dollar Gehalt, 371-mal so viel wie der durchschnittliche EA-Angestellte. Kollege Kotick sitzt auf Rang 45 mit 28.698.375 Dollar Gehalt und verdient damit 306-mal so viel wie ein normaler Activision-Angestellter. Warum steht Kotick höher, wenn Wilson mehr verdient? Weil As You Sow nicht einfach das blanke Gehalt berech-

net. Die Organisation vergleicht das Gehalt zum einen mit den Gewinnen, die der CEO den Investoren beschert hat, und berechnet so, wie viel er selbst an Überschuss verdient. Zum anderen spielt eine Rolle, wie viele Investoren dem Gehalt zugestimmt haben. Wilsons Einnahmen erhielten 97 Prozent Zustimmung, Koticks nur 92 Prozent. As You Sow wurde 1992 gegründet und gibt diesen Report seit 2015 jährlich heraus. Nach eigenen Angaben setzt sich die Organisation als Investoren-Vertretung für eine verantwortungsbewusstere Wirtschaft ein. Die Analysen von As You Sow haben ergeben, dass Investoren zwar zunehmend gegen übermäßige CEO-Zahlungen stimmen, aber die Einnahmen der größten Firmenchefs trotzdem stetig steigen. Von 2016 auf 2017 nahmen sie um fast 18 Prozent zu. Die Organisation

Wir sind gespannt, wie sich der Erfolg oder Misserfolg von Anthem in der Platzierung von Andrew Wilson im nächsten Jahr widerspiegelt.



warnt allerdings, dass die zehn Firmen, deren Chefs sie als am stärksten überbezahlt identifiziert haben, seitdem stetig schlechtere Ergebnisse einfuhren als der Durchschnitt. Zu diesen Top 10 gehört aber kein Spiele-Publisher. Auf Platz 1 der überbezahltesten CEOs steht laut As You Sow Ronald F. Clarke von Fleetcor Technologies (einem Hersteller von Zahlungssystemen wie Tankkarten): Er verdient 52 Millionen Dollar und damit 1.517-mal so viel wie sein durchschnittlicher Angestellter.

Overkill's The Walking Dead

Endgültig tot

Publisher und Walking-Dead-Lizenzinhaber Skybound hat den Vertrag mit Starbreeze gekündigt. Damit steht Overkill's The Walking Dead vor dem Aus. Overkill Software ist ein Tochterunternehmen des schwedischen Studios Starbreeze (Brothers: A Tale of Two Sons, Payday 2). Wie Skybound erklärt, habe das Spiel nicht die hohen Erwartungen des Publishers erfüllt und sei eine Enttäuschung. Als Konsequenz auf die Beendigung des Vertrags wurde Overkill's The Walking Dead auf Steam bereits aus dem Verkauf genommen. Die geplante Konsolenversion hat man eingestampft. Ob es für das Spiel noch eine Zukunft gibt, möglicherweise bei einem anderen Entwickler, ist so ungewiss wie unwahrscheinlich. Starbreeze hatte bereits vor dieser Hiobsbotschaft mit finanziellen Problemen zu kämpfen und musste 2018 vom schwedischen Staat Sanierungsgelder beantragen, um eine Insolvenz zu verhindern. Später wurde bei einer Razzia der ehemalige Firmenchef mit Verdacht auf Insiderhandel vorläufig festgenommen, schließlich aber wieder freigelassen. Wie sich der neuerliche Rückschlag auf den angeschlagenen Entwickler Starbreeze und Projekte wie Psychonauts 2 oder Payday 3 auswirkt, bleibt abzuwarten.



Overkill's TWD ist tot. Publisher Skybound hat den Vertrag mit Entwickler Starbreeze aufgelöst.

Dune: Der Wüstenplanet

Online-Spiel kommt

Das norwegische Entwicklerstudio Funcom gab die Partnerschaft mit Legendary Entertainment bekannt. Diese Zusammenarbeit soll sechs Jahre dauern und drei Spiele für PC und Konsolen hervorbringen, die im Science-Fiction-Universum Dune angesiedelt sind. Das Dune-Universum entspringt den Romanen von Frank Herbert aus den sechziger Jahren. Seitdem lebt die Welt in Büchern, Verfilmungen, Comics und Spielen weiter. Eines der Dune-Spiele wird nach eigenen Aussagen ein »Open World Multiplayer«-Titel werden. Die Vorproduktion soll im Osloer Studio noch in diesem Jahr starten. Das Studio steht als Entwickler hinter Spielen wie Conan Exiles sowie The Secret World: Legends und hat Ende 2018 als Publisher Mutant Year Zero: Road to Eden veröffentlicht. Am Tag der Pressekonferenz veröffentlichte Funcom seinen Quartalsbericht für Ende 2018. Der zeigt, dass das vergangene Jahr das profitabelste in der Geschichte des Studios war. Das hängt maßgeblich mit dem Erfolg von Conan Exiles und Mutant Year Zero: Road to Eden zusammen. Durch Letzteres konnte sich das Entwicklerstudio auch als Publisher von Third-Party-Games etablieren.

Mit Wüsten haben die Entwickler von Funcom bei Conan Exiles (Bild) schon Erfahrung gesammelt.



Schlechte Chancen für Solospiele

Singleplayer-Spiele sind nicht tot, haben es aber zunehmend schwerer. Findet zumindest Uncharted-Autorin Amy Hennig, und sie hat guten Grund dazu: Ihr Star-Wars-Spiel bei Visceral wurde vor einigen Monaten erst von einem linearen Story-Abenteuer in ein Open-World-Spiel umgemodelt und dann komplett eingestampft. Ein Spiel wie Uncharted, das einfach nur eine achtstündige und abgeschlossene Geschichte erzählen will, hat heutzutage immer schlechtere Karten, so Hennig in einem Interview mit VentureBeat: »Kein Multiplayer, gar nichts. Damit kommst du nicht mehr durch. Du brauchst jetzt Stunden um Stunden an Gameplay. Acht würden niemals reichen. Normalerweise irgendein Online-Modus. Und natürlich sieht man, wohin der Trend geht, hin zu Live-Services und Battle Royale und Games as a Service. All diese Dinge [...] passen weniger gut zu Story. Sie sind traditionellem Geschichtenerzählen nicht förderlich. Das hat eine Form, ein Ziel und ein Ende. Ein Spiel, das weitergeht, ein Live-Service, hat das nicht.« Mit diesen Anforderungen gehe einher, dass Spieleentwicklung immer aufwändiger werde. Teams seien größer, die Grafik besser, die Kosten höher. Wo Uncharted 2 und 3 (beide für die PlayStation 3) in jeweils zwei Jah-



Das Star-Wars-Spiel von Visceral war eins der letzten großen Projekte von Amy Hennig, wurde aber eingestampft.

ren entwickelt wurden, seien drei Jahre heute schon kurz. »Viele Spiele brauchen vier oder fünf Jahre, manchmal mehr.« Diese Entwicklung geht laut Hennig vor allem auf Kosten von Spielen, bei denen die Geschichte wirklich im Zentrum steht. Titel wie Red Dead Redemption 2 seien zwar »zutiefst narrativ«, aber dadurch auch richtig lang: Man beginne als Autor die Arbeit daran bereits in dem Wissen, dass die meisten Leute nie das Ende der Handlung sehen würden. »Das macht mich als Geschichtenerzählerin wahnsinnig«, sagt Hennig. »Es ist, als würde ich ein Buch schreiben und davon ausgehen, dass es niemand zu Ende liest. Es läuft direkt gegen den Wunsch, eine gute Geschichte zu erzählen.« Und dieses Erzählen funktioniere nicht einfach über zufällige Events.

Cyberpunk 2077

Witcher-Director an Bord

Der Name Konrad Tomaszkiewicz wird euch vermutlich nicht sofort ein Begriff sein. Dabei ist Konrad der Game Director von The Witcher 3 sowie den dazugehörigen Erweiterungen Hearts of Stone und Blood and Wine. Herr Tomaszkiewicz ist also ein sehr fähiger Spielentwickler. Und nun zur eigentlichen guten Nachricht: Eben dieser Konrad Tomaszkiewicz arbeitet seit Februar 2019 als neuer Design Director an Cyberpunk 2077! Laut seinem LinkedIn-Profil wurde er außerdem zum Vice President of Game Development bei CD Projekt Red befördert. Damit gehört er neuerdings zu den wichtigsten Köpfen des polnischen Entwicklerstudios. Tomaszkiewicz begann seine Karriere bei CD Projekt bereits im Jahr 2004, damals noch als Junior Tester des ersten Witcher-Spiels. Anschließend übernahm er diverse Stellen bei der weiteren Entwicklung der Hexerabenteuer: Unter anderem war er ab 2006 Senior Designer bei Teil 1 und im Laufe der Jahre sowohl Lead-Quest- als auch Lead-Gameplay-Designer bei The Witcher 2. Trotz dieser Verstärkung müssen wir uns wohl noch ein wenig gedulden. Cyberpunk 2077 wird wohl erst 2020 oder vielleicht sogar erst 2021 erscheinen.



Die Arbeit an Cyberpunk 2077 geht mit einem erfahrenen Entwickler wie Konrad Tomaszkiewicz (Abbildung ähnlich) sicher schneller voran – es dauert aber trotzdem noch mindestens bis 2020.

Warsaw

Darkest Weltkrieg



Wie bei Darkest Dungeon werden in Warsaw die Kämpfe aus einer 2D-Ansicht von der Seite ausgetragen. Die Reihenfolge, in der die Figuren aufgestellt sind, spielt dabei eine wichtige Rolle.

Ein rundenbasiertes Taktikspiel mit rollenspieltypischer Charakterentwicklung in gezeichneter 2D-Seitenansicht klingt für Fans eines Darkest Dungeon schon interessant. Richtig spannend wird es, wenn man die bedrückende Story-Grundlage des kommenden Strategie-Rollenspiels von Entwickler Pixelated Milk betrachtet: In Warsaw übernehmt ihr die Kontrolle über den Widerstand zur Zeit der Besetzung Polens durch die deutsche Wehrmacht. Warsaw setzt dabei auf einen ähnlichen düsteren Zeichenstil wie Darkest Dungeon. Die Haupt-Storyline und Hintergrundgeschichten von Warsaw entfalten sich über die Spielcharaktere und werden nichtlinear erzählt. Dadurch versprechen sich die Macher einen größeren Wiederpielwert. Spieler rekrutieren Kämpfer aus der Zivilbevölkerung, um sie gegen die Nazi-Besatzer ins Feld zu führen. Die Figuren stammen dabei aus allen Bevölkerungsschichten und werden in diverse Klassen unterteilt. Da Warsaw eben auch ein Rollenspiel ist, levelt ihr eure Kämpfer auf und verbessert Fähigkeiten und Ausrüstung. Um die Versorgung mit Ausrüstung und Munition sicherzustellen, müsst ihr eure Truppen neben den Hauptaufgaben auf spezielle Logistik-Missionen schicken. Gekämpft wird wie beim Vorbild in einem taktischen, rundenbasierten Kampfsystem. Dabei ergänzen sich bestimmte Fertigkeiten der Krieger, weshalb einige Truppenkompositionen besser zusammenpassen als andere. Warsaw soll im dritten Quartal 2019 erscheinen.