



Rocket League

Epic kauft Entwickler

Das momentan extrem erfolgreiche Unternehmen Epic (Fortnite, Unreal Engine) hat den Entwickler Psyonix gekauft, das Studio ist vor allem für Rocket League bekannt. Im Gegensatz zu anderen von Epic Games abgeschlossenen Verträgen (etwa zu Metro: Exodus oder Borderlands 3) handelt es sich hier nicht um eine Exklusivitätsvereinbarung. Epic hat die Firma als solche aufgekauft, Psyonix ist damit zukünftig ein Teil von Epic Games. Epic erklärt, dass Rocket League zum Ende des Jahres im Epic Games Store erscheinen wird. Bis dahin wird das Spiel wie bisher bei Steam vertrieben. Danach können Steam-Käufer es weiterhin über Valves Plattform spielen und werden auch Support erhalten. Zukünftige Updates und DLCs sind laut Epic für »alle existierenden Besitzer« auf Valves Plattform garantiert. Epics Wortwahl scheint jedoch darauf hinzudeuten, dass der Genre-Mix über kurz oder lang ein weiterer Exklusivtitel wird. Offiziell bestätigt ist das allerdings noch nicht.



Rocket League gehört jetzt Epic Games und wird wohl bald exklusiv im Epic Store verkauft.

Gamescom 2019

Blizzard bleibt daheim

Kein Diablo 4 in Köln. Blizzard Entertainment wird 2019 nicht auf der Gamescom vertreten sein. Das gab der Entwickler und Publisher in einer offiziellen Mitteilung bekannt. Blizzard möchte sich in diesem Jahr lieber auf die Entwicklung der aktuellen Spiele sowie künftige Projekte konzentrieren. Durch die Ankündigung ist klar, dass es dieses Jahr auf der Gamescom keine neuen Informationen rund um Top-Spiele wie Overwatch, World of Warcraft, Diablo oder Hearthstone geben wird. Wer die durch die Absage entstehende Standlücke in der Gamescom-Halle füllen wird, ist bisher noch nicht bekannt. Immerhin ist der Gear Shop vor Ort, ihr könnt euch auf der Messe also wie in den letzten Jahren mit Blizzard-Merchandise eindecken. Wichtig ist bei der Absage aber: Blizzard kommt wieder! In der Mitteilung betont die Firma, dass die Gamescom eine »wichtige Veranstaltung sowohl für die europäische als auch für die globale Gaming-Community« sei. Blizzard werde es fehlen, die Spieler in Köln zu treffen.



Die Gamescom muss 2019 auf Blizzard als Aussteller verzichten.

Sega liebt den PC

Kommt Persona 5?

Ende April hat Publisher Sega den Finanzbericht für das vergangene Geschäftsjahr veröffentlicht. Der fällt in vielen Bereichen ermutigend aus: Im Vergleich zum Vorjahr ist der Gewinn gesunken, obwohl die Verkaufszahlen generell gestiegen sind. Besonders Segas Pachinko- und Pachislot-Spielautomaten haben weniger Geld als erwartet eingespielt. Auch der Gewinn bei den digitalen Spielen ist zurückgegangen. Im Bericht heißt es, dass die neuen Titel nicht die schwindenden Verkaufszahlen der älteren Spiele kompensieren konnten. Ursprünglich waren zudem zwölf neue Veröffentlichungen geplant, letztlich kamen aber nur acht auf den Markt. Aber es gibt auch erfreuliche Nachrichten: Der Gewinn für Spiele auf physikalischen Datenträgern (also Discs oder Switch-Mo-

dule) ist trotz sinkender Verkäufe gestiegen. Aus diesem Ergebnis zieht Sega nun Konsequenzen: Der Fokus im nächsten Fiskaljahr liegt auf bereits existierenden Marken. Außerdem sollen mehr Ressourcen in den europäischen und nordamerikanischen Markt fließen. Dazu gehört, noch mehr Spiele auf den PC zu bringen. Mit Yakuza Zero und Yakuza Kwami hat Sega bereits im vergangenen Jahr Erfolge außerhalb Japans und auf dem PC gefeiert. Dazu könnte sich jetzt das bisher konsolensexklusive Persona 5 gesellen. Atlus, der Entwickler hinter Persona 5, hat bereits eine Umfrage zum stilvollen Rollenspiel gestartet und dabei wissen wollen, ob bei den Spielern Interesse an einer PC-Portierung bestehe. Gut möglich, dass die nun bald Realität wird.

Das ungewöhnliche Persona 5 (PS4) gehört zu den besten Japano-Rollenspielen der letzten Jahre, die GamePro-Kollegen vergaben im Test 92 Punkte!



Die Gewinner

Die Gewinner des Deutschen Computerspielpreises 2019 (DCP) stehen fest. Der Abräumer des Jahres heißt Trüberbrook. Das Point&Click-Adventure von bildundtonfabrik (Test in der GameStar-Ausgabe 05/2019) gewann nicht nur in der mit 110.000 Euro höchstdotierten Kategorie »Bestes Deutsches Spiel«, sondern nahm auch den Preis für die beste Inszenierung mit nach Hause. Für das beste deutsche Spiel waren auch das Puzzlespiel supertype von kamibox und das Adventure Unforeseen Incidents von Backwoods Entertainment nominiert. 2018 ging dieser Hauptpreis an Witch It, ein Multiplayer-Versteckspiel für den PC von Barrel Roll Games. Der Deutsche Computerspielpreis 2019 fand dieses Jahr im Berliner Admiralspalast statt. Sängerin und Moderatorin Ina Müller führte durch den Abend und wurde im Anschluss für ihre Moderation hart kritisiert. Insgesamt wurden Preise in 15 Kategorien verliehen. Den Preis für das beste internationale Spiel sicherte sich God of War, den für die beste internationale Spielwelt Red Dead Redemption 2. Community-Liebling war ein Witcher-Spiel. Thronebreaker: The Witcher Tales räumte beim Publikumspreis ab. Die internationalen Kategorien und Sonderpreise sind allerdings undotiert. Die Preisgelder stammen vom game, dem Verband der deutschen Games-Branche, sowie dem Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI). Das Preisgeld stieg dieses Jahr von 560.000 Euro auf 590.000 Euro.



Das Adventure Trüberbrook räumte beim Deutschen Computerspielpreis ordentlich ab.

Wegen Google Stadia & Co

20 Mio. weniger PC-Spieler

Die Marktforschungsfirma Jon Peddie Research (JPR) sagt eine Abwanderung von PC-Spielern zu anderen Spieleplattformen in den nächsten Jahren voraus. Konkret gehen die Analysten von JPR davon aus, dass bis zum Jahr 2022 rund 20 Millionen PC-Spieler zum TV-Gaming wechseln, sei es mit einer Konsole wie PlayStation, Xbox bzw. Nintendo Switch oder mit Hilfe einer Game-Streaming-App (im TV oder auf separater Hardware) wie Google Stadia. Dabei soll die Mehrheit der Spieler aus dem unteren Preissegment für PCs (sprich: unter 1.000 US-Dollar) abwandern. Allerdings wird es JPR zufolge auch im Bereich der PC-Besitzer mit mittel- und hochpreisigen Gaming-PCs zu Fluktuationen kommen. Als Gründe für diesen Trend sehen die Analysten mehrere Faktoren, etwa neue Konsolengenerationen, Exklusivität, mangelnde PC-Innovation und bessere TV-Displays. Statt immer schnellerer und effizienterer Hardware sollen laut JPR künftig Bandbreite, Latenz und künstliche Intelligenz die treibenden Faktoren für Rechenpower darstellen und dementsprechend den Markt beeinflussen. Ted Pollak, Senior Analyst Gaming Industry bei JPR, erklärte ergänzend: »Gaming-Dienste in Verbindung mit TV-Displays, egal ob lokal oder cloudbasiert, werden einige PC-Gamer anziehen und wahrscheinlich mit neuen Teilnehmern [am Markt] florieren. Über die nächsten fünf Jahre werden wir sehen, wie die Zahl der möglichen Kunden mit Zugang zu TV-Ga-

Die Gewinner des DCP 2019

Bestes Deutsches Spiel

Trüberbrook von bildundtonfabrik (dotiert mit 110.000 Euro)

Bestes Kinderspiel

Laika von Mad About Pandas (dotiert mit 75.000 Euro)

Bestes Jugendspiel

Unforeseen Incidents von Backwoods Entertainment (dotiert mit 75.000 Euro)

Nachwuchspreis – Konzept

Aufgeteilt auf einen ersten Platz und zwei zweite Plätze:

1. Platz: Elizabeth von Alexander Sartig, Jesco von Puttkamer, Jonathan Kees, Julian Wotjak, Julietta Hofmann, Tobias Hermann (1. Platz dotiert mit 35.000 Euro)
2. Platz: AnotherWhere von Benjamin Feder, Dyako Mahmoudi, Laura Reinhardt, Morten Newe (2. Platz dotiert mit 15.000 Euro)
2. Platz: Sonority von Madeline Reinaldo Mendoza, Willi Schorrig, Elisa Schorrig (2. Platz dotiert mit 15.000 Euro)

Nachwuchspreis – Prototyp

Aufgeteilt auf einen ersten Platz und zwei zweite Plätze:

1. Platz: A Juggler's Tale von Steffen Oberle, Enzo Probst, Dominik Schön, Sven Bergmann und weitere (1. Platz dotiert mit 35.000 Euro)
2. Platz: Meander Book von Marlene Käseberg (2. Platz dotiert mit 15.000 Euro)
2. Platz: Orbital Bullet von Yves Masullo, Robin Mächtel, Corinna Benz (2. Platz dotiert mit 15.000 Euro)

Bestes Serious Game

State of Mind von Daedalic Entertainment (dotiert mit 40.000 Euro)

Bestes Mobile-Spiel

see/saw von kamibox (dotiert mit 40.000 Euro)

Bestes Gamedesign

Tower Tag von VR-Nerds (dotiert mit 40.000 Euro)

Beste Innovation

Bcon: The Gaming Wearable von CapLab (dotiert mit 40.000 Euro)

Beste Inszenierung

Trüberbrook von bildundtonfabrik (dotiert mit 40.000 Euro)

Beste Internationale Spielwelt

Red Dead Redemption 2 von Rockstar Games (undotiert)

Bestes Internationales Multiplayer-Spiel

Super Smash Bros. Ultimate von Nintendo of Europe (undotiert)

Bestes Internationales Spiel

God of War von Sony Interactive Entertainment (undotiert)

Sonderpreis der Jury

A MAZE. International Games and Playful Media Festival (undotiert)

Publikumspreis

Thronebreaker: The Witcher Tales von CD Projekt Red (undotiert)

ming um Hunderte Millionen anschwillt.« Trotzdem sei diese Entwicklung kein Grund zur Panik, konstatiert Jon Peddie, Präsident von JPR. Der PC-Grafikchip-Markt generiere noch immer ein »unglaubliches Volumen, auch wenn der Gaming-Trend eindeutig zur Konsole gehe. Auch sind selbst 20 Millionen potenziell abwandernde PC-Spieler nur ein kleiner Teil der auf über eine Milliarde geschätzten (genaue Zahlen gibt es nicht) Spielerschaft auf dem PC.



Das im März angekündigte Google Stadia könnte PC-Spieler zum Plattformwechsel bewegen.