



Cyberpunk 2077

## Verschoben auf September

Das Leben ist voller Enttäuschungen! In der Titelstory unserer letzten GameStar-Ausgabe haben wir uns noch auf den Release von Cyberpunk 2077 am 16. April gefreut, doch jetzt hat das Entwicklerstudio CD Projekt Red den Titel verschoben. Erst am 17. September 2020 geht es jetzt ab nach Night City. Die Begründung für die Verschiebung liefern die Macher via Twitter: »Night City ist riesig – voller Geschichten, Inhalte und Orte, die besucht werden können, aber aufgrund dieser Größenordnung und Komplexität brauchen wir mehr Zeit, um das Spiel zu testen, Bugs zu beseitigen und zu verfeinern.« Was genau hinter die-



»Guten Tag, ich hätte gern ein mal Cyberpunk 2077, bitte.« – »Tut mir wahnsinnig leid, die Lieferung kommt erst im September!«

ser Verschiebung steckt und warum diese Entscheidung gar nicht mal schlecht ist, lest ihr in Michas Kolumne auf Seite 12.



So wie der Aktienkurs auf dem Screen fiel auch der von CD Projekt Red nach Bekanntgabe der Verschiebung. Er hat sich aber wieder erholt.

### Multiplayer erst 2022?

Dafür steht jetzt fest, dass der Multiplayer-Modus nicht mehr dieses Jahr fertig wird. Und auch nicht im nächsten. Durch die Verzögerung beim Hauptspiel erscheint die Mehrspieler-Komponente erst 2022. Michal Nowakowski von CD Projekt Red ist für den Bereich Business Development zuständig. Er erklärt: »Angesichts des Releases im September und angesichts einer Reihe von Ereignissen, die wir für die Zeit danach erwarten, scheint 2021 als Release-Datum für den Cyberpunk-Multiplayer unwahrscheinlich.« Diese mysteriöse »Reihe von Ereignissen« klingt verdächtig nach DLCs, die CD Projekt Red nach und nach veröffentlichen wird. Die Gratis-DLCs für The Witcher 3 sind mit für den guten Ruf der Firma bei den Fans verantwortlich.

Bioware-Veteranen

## SciFi-Rollenspiel von Archetype

Nun ist es also offiziell: James Ohlen, der ehemalige Lead Designer bei Bioware, arbeitet wirklich mit seinem eigenen Studio Archetype Entertainment unter der Flagge von Publisher Wizards of the Coast an einem neuen Spiel. Das Studio besteht aus diversen ehemaligen Bioware-Mitarbeitern sowie »erfahrenen Entwicklern anderer AAA-Studios«, so ein Statement auf der offiziellen Webseite. Archetype Entertainment fungiert dabei als »eigenständige Abteilung« von Wizards of the Coast. Bereits im April letzten Jahres sickerte durch, dass Bioware-Veteran Ohlen mit dem Publisher zusammenarbeiten und für sie ein eigenes Studio leiten würde. Seitdem wurde es aber ziemlich ruhig um das Projekt. Nun sind der Name des Studios und erste grobe Details zum Spiel da. Bei dem noch namenlosen Titel soll es

sich um ein Rollenspiel mit Science-Fiction-Setting auf mehreren Plattformen handeln. Außerdem soll ein sehr großer Fokus auf der Story und den Konsequenzen der weitreichenden Entscheidungen liegen. Klingt alles ziemlich nach Mass Effect, oder? Ohlen scheint sich auf die Werte zu besinnen, die Bioware einst groß machten. Schon lange gab

es Gerüchte, Biowares Spiele hätten besonders unter der Zusammenarbeit mit Electronic Arts und den damit verbundenen Anforderungen des Publishers gelitten. Auf Archetypes Webseite äußern sich die Entwickler zu ihrer eigenen Firmenphilosophie: »Wir entwickeln Spiele, die die Vielfalt unseres Publikums repräsentieren. Wir glauben auch, dass Spiel-

studios Spitzenentwickler befähigen und sie mit ehrgeizigen Projekten herausfordern sollten, die von einer starken, klar kommunizierten Vision geprägt sind.« Bleibt abzuwarten, ob diese ambitionierte Vision umsetzbar ist und wie sich das neue Studio unter dem neuen Publisher macht. Weitere Details oder gar ein Release-Datum gibt es noch nicht, lediglich ein erstes Concept Art auf der Webseite des Studios.



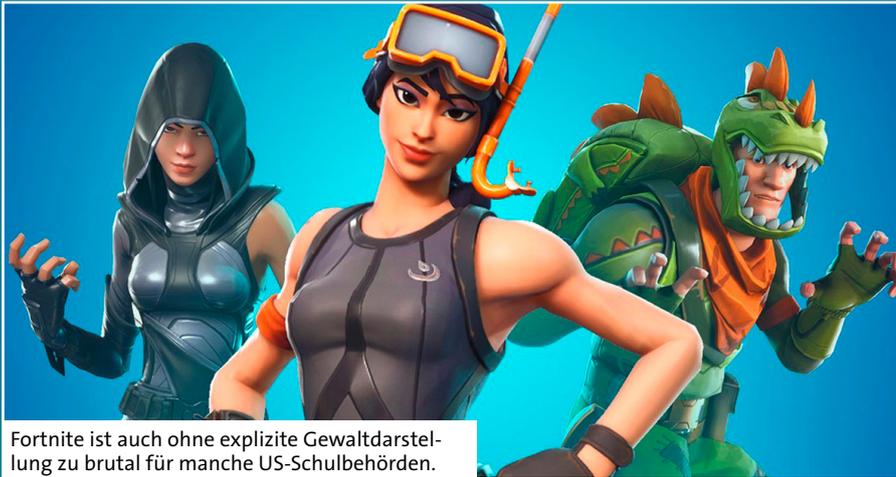
Die ersten Konzeptgrafiken zu Archetypes neuem Spiel zeigen eine mysteriöse SciFi-Welt.

# ZU BRUTAL FÜR DIE SCHULE

Die US-amerikanische Organisation PlayVS, die seit 2017 E-Sport-Wettbewerbe zwischen amerikanischen High-Schools und Colleges ausrichtet, gab am 22. Januar 2020 bekannt, Fortnite als neue Disziplin in ihren Turnierreihen aufnehmen zu wollen. Bislang wurden in diesen Wettbewerben schon (unter anderem) League of Legends, Rocket League und Smite gespielt. Doch zumindest im US-Bundesstaat Kentucky wird aus der

Fortnite-Premiere vermutlich erst mal nichts: Die Kentucky High School Athletic Association plant ein Verbot von Epics Battle-Royale-Shooter an allen Schulen, die an den von PlayVS ausgerichteten Wettbewerben teilnehmen. Obwohl in Fortnite vermeintlich kinderfreundlich auf die Darstellung von Blut, Verletzungen und Leichen verzichtet wird, ist das Spiel für Kentuckys High-School-Sportverband zu brutal. Der Kommis-

sionsbeauftragte Julian Tackett begründet die Entscheidung folgendermaßen: »Es gibt keinen Platz für Shooter-Spiele an unseren Schulen.« Die Ankündigung ist besonders bemerkenswert, da sie am Jahrestag des Marshall-County-Zwischenfalls gemacht wurde, einem der dunkelsten Tage in der Geschichte Kentuckys. Zur Erinnerung: Im Januar 2018 erschoss ein 15-jähriger Schüler an der Marshall County High School zwei Mitschüler, 18 weitere wurden verletzt. Trotz Comic-Grafik und abgedrehtem Fantasie-Setting nutzen die Spieler in Fortnite realistische Waffen wie Pistolen, Sturmgewehre und Schrotflinten – womöglich ein Grund, warum man in Kentucky den Shooter nicht an Schulen sehen möchte. Auf Anfrage der US-Webseite Polygon antwortete PlayVS, dass Fortnite allerdings gar nicht als Teil der offiziellen schulischen Wettbewerbe geplant sei. Stattdessen soll es in der sogenannten »Club-Liga« ausgetragen werden. Die Teams treten hier nur im Namen ihrer Schule an, in den Schulgebäuden selbst wird aber nicht gespielt. Teilnehmende Bildungsstätten sind somit also nicht an die Regularien der staatlichen Schulverbände gebunden.



Fortnite ist auch ohne explizite Gewaltdarstellung zu brutal für manche US-Schulbehörden.

## Microsoft

# KLIMAKILLER XBOX?

Microsoft will als Gesamtunternehmen bis zum Jahr 2030 nicht nur klimaneutral sein, sondern sogar eine negative CO<sub>2</sub>-Bilanz vorweisen. Das heißt, der Konzern will mehr Kohlenstoffdioxid aus der Atmosphäre entfernen als in sie hineinzustoßen. Die eigenen Konsolen könnten den gesetzten Zielen jedoch in die Quere kommen, wie das amerikanische Online-Magazin Grist in Berufung auf einen Microsoft-Unternehmenssprecher berichtet. Jede Xbox One X trägt in ihrer durchschnittlich achtjährigen Lebensspanne demnach das Äquivalent von mehr als einer Tonne Kohlenstoffemission bei und verursacht somit den größten CO<sub>2</sub>-Fußabdruck aller Microsoft-Geräte. 86 Prozent der Emission werden durch den Betrieb (Spielen) verursacht, die restlichen 14 Prozent fallen bei der Herstellung des Geräts an, zu der auch Verpackung, Versand und späteres Recycling gehören. Dabei ist der Stromverbrauch der Konsole nicht mal sehr hoch. Die Xbox One X hat dabei eine Leistungsaufnahme von rund 150 Watt während des Spielens von 3D-Titeln. Ein High-End-PC mit Intel Core i7 7820X und Nvidia RTX 2080 Ti kommt bei Red Dead Redemption 2 auf rund 480 Watt Leistungsaufnahme unter Alltagsbedingungen (viele offene Fenster, Browser, Schreibprogramme, usw.). Ein Auto mittleren Alters und mit durchschnittlichem Benzinverbrauch

kommt laut dem CO<sub>2</sub>-Rechner von Quarks auf 18,9 Kilogramm Kohlenstoffdioxid-Emission pro 100 gefahrener Kilometer. Bei 14.000 Kilometern Fahrleistung – was allgemein als realistischer Mittelwert gesehen wird – werden so 2.647 kg CO<sub>2</sub> ausgestoßen. Der Energieverbrauch und damit einhergehend die Emission einer Xbox One X liegen also während der gesamten Nutzungsdauer deutlich unter einem Kraftfahrzeug in nur einem Jahr. Das heißt allerdings nicht, dass diese nicht ebenso ins Gewicht fällt. Eine Studie des Lawrence Berkeley National Laboratory aus dem Jahr 2019 kommt zu dem Schluss, dass alle US-amerikanischen Spieler – also auf PC, Konsolen und mobilen Geräten – zusammengenommen so viel Klima-relevante Emission verursachen wie 85 Millionen Kühlschränke oder 5 Millionen Fahrzeuge. Aber was kann eine Firma wie Microsoft da tun? Zunächst wäre da der Einsatz energieeffizienter Komponenten (Prozessoren, Grafikchips, Speicher) sowie Verbesserungen des Energiehaushalts durch intelligentere Firmware. Ende des Jahres wird Microsofts Next-Gen-Konsole Xbox Series X erwartet. Dort soll eine Ryzen-APU verbaut werden, die durch die 7-nm-Fertigung Energieeffizienz verspricht. In der Regel wird diese jedoch auf ein saftiges Leistungsplus umgelegt, weshalb es fraglich ist, ob Microsoft vor Ort in den Spielerräumen tatsächlich etwas ändern kann. Plausibler scheint da der Ansatz mit großangelegten CO<sub>2</sub>-Filteranlagen, um die selbstgesteckten Ziele zu erreichen. Microsoft plant derzeit, eine (weitere) Milliarde US-Dollar in die Entwicklung von Technologien zur Reduktion und Entfernung von CO<sub>2</sub> zu investieren.



Ist die Xbox One X ein Klimakiller? Und wie sieht es mit dem PC aus?