



E3 2020

MESSE-AUSFALL

Eigentlich war es nur eine Frage der Zeit. Nachdem bereits die für März geplante Game Developers Conference (GDC) in San Francisco wegen der Coronavirus-Pandemie abgesagt wurde, hat es auch die E3 in Los Angeles erwischt. Das gab der Veranstalter ESA bekannt: »Nach gemeinsamer Beratung mit unseren Partner-Unternehmen bezüglich der Gesundheit und Sicherheit in unserer Branche – unseren Fans, unseren Angestellten, unseren Ausstellern und unseren langjährigen E3-Partnern – haben wir die schwere Entscheidung getroffen, die E3 2020, die vom 9. bis 11. Juni in Los Angeles stattfinden sollte, abzusagen.« Das ist ein schwerer Schlag für die Branche, zumal auf der Messe jede Menge Ankündigungen für die neuen Konsolen von Microsoft und Sony erwartet wurden. Laut Veranstalter wird aktuell über die Möglichkeit einer sogenannten »online experience« beratschlagt, auf der neue Spiele im Juni 2020 vorgestellt werden. Es ist also gut möglich, dass die E3 2020 in diesem Jahr in Form vereinzelter Streams stattfindet, in denen sowohl neue Hardware als auch Software präsent



Fällt dieses Jahr wegen Coronavirus aus: die Mega-Spielemesse E3 2020.

tiert wird. Selber anspielen können wir die Titel dann freilich nicht, auch Interviews mit Entwicklern sind dann nur per Videokonferenz machbar. Spannend wird aber vor allem, ob sich die ohnehin schon angeschlagene Messe von der Absage erholen kann und 2021 dann wieder wie gewohnt stattfindet. Schließlich bezweifeln immer mehr Aussteller in Zeiten von Livestreams den Sinn einer altmodischen und ziemlich teuren »Präsenzmesse«. So hatte zum Beispiel Sony trotz anstehender PS5 ohnehin keinen Stand auf der E3 2020 geplant.

Steam

Nutzerrekord

Bei Steam jagt derzeit ein User-Rekord den nächsten. In den letzten Tagen hat der Service abermals die Anzahl der gleichzeitig eingeloggten Nutzer überschritten. Während man am 20. März die Marke von 21 Millionen überschritt, stieg die Zahl am 21. März gar auf über 22 Millionen an. Dank dieses Nutzer-Booms konnte Counter-Strike: Global Offensive gar erstmals die Marke von einer Million gleichzeitig eingeloggter Accounts erreichen. Damit ist es das dritte Spiel auf Steam überhaupt, das diesen Wert überschreiten konnte. Aufgrund der aktuellen Lage mit dem Coronavirus dürfte die Nutzerzahl nicht nur bei Steam in Zukunft noch weiter steigen.



Steam profitiert davon, dass viele Spieler wegen dem Coronavirus zu Hause bleiben müssen.

Nintendo PlayStation

AUKTIONSERFOLG

Manchmal muss man sich einfach von alter Hardware trennen, die müllt doch nur den Keller voll! Das hat sich wohl auch der Besitzer des einzigartigen Prototyps Nintendo PlayStation gedacht und die seltene Hardware in ein Online-Auktionshaus gestellt. Diese Versteigerung ist beendet, das Gebot beim Ablauf der Auktion lag bei stolzen 360.000 Dollar. Damit ist das Einzelstück die bislang teuerste Videospiel-Hardware überhaupt, denn einen ähnlichen Preis konnte bislang keine andere Konsole erzielen. Allerdings ist der Ausgang der Auktion ein wenig kurios. Denn der Eigentümer Terry Diebold hatte die Nintendo PlayStation auf der Heritage-Auctions-Seite Mitte Februar zunächst für einen vermeintlichen Spottpreis von 31.000 Dollar eingestellt, nachdem er ein Kaufangebot von unglaublichen 1,2 Millionen Dollar ausgeschlagen hatte. Vielleicht hatte sich der gute Terry mehr Profit erhofft, schließlich hat die Plattform Heritage Auctions in der Vergangenheit für hohe Auktionspreise für Gaming-Memorabilia gesorgt. Im Februar 2019 wurde etwa eine Originalkopie von Super Mario Bros. für den NES für über 100.000 US-Dollar verkauft – ebenfalls ein Rekord. Dabei ist die Nintendo PlayStation eine echte Rarität: Sony und Nintendo haben tatsächlich zusammen an einer Konsole gearbeitet. Ende der 80er-Jahre beauftragte Nintendo Sony – das damals noch nicht im Videospiel-Bereich aktiv war – mit der Entwicklung eines CD-Laufwerks für das Super Nintendo. Sony entwickelte fleißig, wollte allerdings alle Tantiemen in Zusammenhang mit den CDs, was letztendlich zum Scheitern des Projekts führte. Nintendo setzte danach weiterhin auf Cartridges (etwa mit dem N64) und eigene Disc-Formate (GameCube), und Sony entschied sich, mit der PlayStation selbst eine Konsole auf den Markt zu bringen. Der Prototyp tauchte dann 2015 zufällig auf, wurde gefunden und nun für genannte Rekordsumme versteigert. Wer der neue Besitzer ist, hat das Auktionshaus nicht bekannt gegeben.



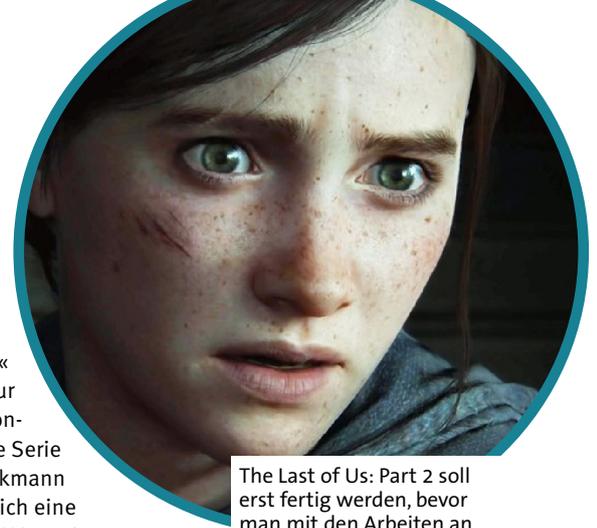
Der Prototyp der Nintendo PlayStation soll sogar noch funktionieren, spezielle Spiele dafür gibt es aber natürlich nicht. (Bild: Heritage Auctions)

The Last of Us: Part 2

ERST SPIEL, DANN SERIE

Die Arbeit an The Last of Us: Part 2 befindet sich in den letzten Zügen. Die heiß ersehnte Fortsetzung zu The Last of Us soll schließlich Ende Mai 2020 erscheinen. Danach kann dann auch die Arbeit an der angekündigten TV-Serie so richtig losgehen, wie der Co-Autor Craig Mazin in seinem Podcast Scriptnotes verrät. Der »Chernobyl«-Schöpfer Mazin stimmt zusammen mit dem Creative Director Neill Druckmann die »The Last of Us«-Serie. Sie entsteht im Auftrag von HBO, wird aber wohl noch eine ganze Weile auf sich warten lassen. In seinem Podcast verrät Mazin einige interessante Details. Dazu gehört auch, dass Neill Druckmann zunächst die Arbeit an The Last of Us 2 vollenden müsse, bevor es mit der TV-Serie losgehen könne: »Wir sprechen schon seit Monaten darüber und wir denken uns kleine Pläne und Dinge aus. Aber wir werden uns sehr bald mit aller Wucht hineingraben, sobald sie ihre letzten Arbeiten am Sequel beendet haben.« Wie der Drehbuchautor ebenfalls in seinem Podcast

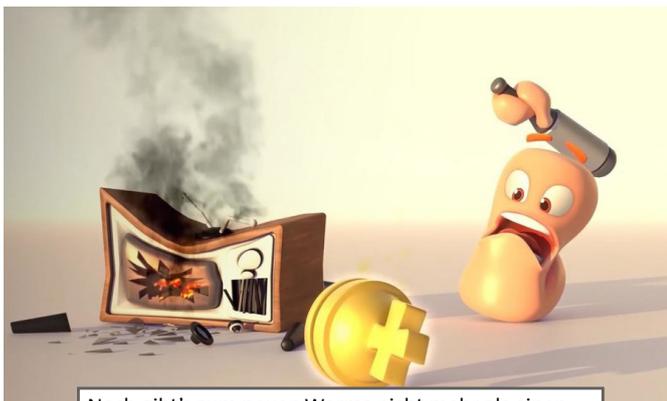
erzählt, verdanken wir es wohl ihm, dass »The Last of Us« nicht einfach nur ein Kinofilm, sondern eine ganze Serie wird. Neill Druckmann habe ursprünglich eine klassische Spielfilm-Adaption im Sinn gehabt. Aber Craig Mazin habe sich daraufhin dafür stark gemacht, dass der Stoff zu einer längeren Serie werden kann. Da es in TLOU in erster Linie um die Entwicklung einer Beziehung über einen langen Zeitraum und um die gemeinsame Reise gehe, müsse es einfach eine Serie werden.



The Last of Us: Part 2 soll erst fertig werden, bevor man mit den Arbeiten an der TV-Serie beginnt.

Worms 2020

ES WURMT WIEDER



Noch gibt's zum neuen Worms nicht mehr als einen Trailer, bekommt es einen Battle-Royale-Modus?

Die kultige Worms-Reihe gehört wohl zu den bekanntesten Videospielen überhaupt. Nachdem zwischen 1995 und 2016 nahezu jedes Jahr ein neuer Ableger erschien, wurden die schwerbewaffneten Würmer aber erst einmal auf Eis gelegt. Nun melden sich die Entwickler von Team 17 jedoch zurück und kündigen ein neues Worms-Projekt mit einem ersten Teaser-Trailer an. Der Clip hört einfach auf den Namen »Worms 2020« und besteht in erster Linie aus einem Rückblick auf die lange Geschichte der Reihe. Am Ende wird aber deutlich gemacht, dass sich jetzt einiges ändern soll, obwohl die heilige Handgranate (Monty Python lässt grüßen!) trotzdem dabei ist – die hat nämlich Tradition. Laut den Machern sollen sich Fans auf ein Worms einstellen, »wie sie es noch nie zuvor gespielt haben«. Weitere Infos zum Spiel sollen noch folgen, aber der Release-Zeitraum scheint ganz klar das Jahr 2020 zu sein. Der letzte Worms-Teil war Worms W.M.D. (Weapons of Mass Destruction) und erschien 2016 für PS4, Xbox One, Nintendo Switch und PC. Die große Frage bei einem Worms-Spiel ist natürlich, ob wir uns in klassischem 2D oder in 3D an den Kragen gehen. Da Team 17 offenbar etwas Neues probieren möchte und in dreidimensionalen Umgebungen meist mehr möglich ist, tippen wir also auf einen 3D-Ableger. In Sachen Gameplay könnte das nächste Worms jedoch die größten Schritte machen. Immerhin gab es in den letzten Jahren durchaus ein paar Trends, die auch zur Worms-Reihe gepasst hätten. Wie wäre es zum Beispiel mit Battle Royale? Obwohl, das war Worms ja eigentlich irgendwie schon immer. Oder wie wäre es mit einer Open World?

Valves Artifact

COMEBACK GEPLANT?

Artifact sollte ursprünglich einer der zahlreichen Hits von Valve werden und auf der Erfolgswelle von Spielen wie Hearthstone oder Gwent mitreiten. Allerdings scheiterte das Sammelkartenspiel derart unrühmlich, dass man es getrost als ersten großen Flop von Valve bezeichnen kann. In einem Interview mit dem Magazin Edge äußerte sich nun Steam-Chef Gabe Newell ganz offen über verpasste Chancen und die Zukunft von Artifact. Laut dem CEO von Valve arbeite man nämlich an einem »größeren Reboot« und wolle ein Comeback »ähnlich wie No Man's Sky« hinlegen. Auf die Frage hin, warum man sich trotz des Flops weiterhin mit Artifact befassen wolle, antwortete Newell: »Wir haben ein Experiment durchgeführt, wir haben ein negatives Ergebnis erhalten, und jetzt müssen wir sehen, ob wir daraus etwas gelernt haben, also versuchen wir es noch einmal.« Laut dem Valve-Boss soll diese Neuinterpretation so umfangreich sein, dass sie möglicherweise sogar unter dem Namen Artifact 2 erscheinen könnte. Der Umbau des Spiels wurde schon vor gut einem Jahr angekündigt, denn schon damals kündigte sich der Flop des Spiels an. Von diesem zeigte sich Newell übrigens ziemlich überrascht: »Artifact war ein interessanter Misserfolg im ersten Anlauf. Wir waren überrascht. Wir dachten, dass es ein wirklich starkes Produkt ist.« Zwar wissen wir noch nicht, wie genau dieser Reboot aussehen wird oder wann wir ihn erwarten können, auf Twitter deutete das Team aber schon baldige Veränderungen an. Als das von Valve selbst produzierte Kartenspiel vor gut anderthalb Jahren auf den Markt kam, konnten sich zumindest die Kritiker auf ein eigentlich eher positives Bild einigen. Die Community hingegen verwandelte besonders Twitch als Plattform für das Spiel schnell in ein Schlachtfeld und postete nichts als Memes und Pornos, was den betreffenden Streamern sogar eine Klage von Twitch einbrachte.

Was sich wohl unter der Abdeckplane bei Artifact verbirgt?

