

Bethesda-Übernahme

MICROSOFT NIMMT NIX WEG

Microsoft hat im September die gesamte Videospieldwelt mit der Bekanntgabe erschüttert, dass Bethesda ab sofort Teil der Xbox-Familie sein wird. Dabei kamen viele Fragen auf, wie es mit den Spielen des Publishers weitergeht, und auch jetzt ist das noch nicht komplett klar. In einem Interview mit der US-Website Kotaku hat sich Phil Spencer, Chef der Xbox-Marke bei Microsoft, zu vielen Themen geäußert. Darunter eben auch noch einmal zum Bethesda-Deal. Auf die große Frage, ob sie die 7,5 Milliarden US-Dollar Kaufpreis auch ohne Veröffentlichungen für die PlayStation 5 refinanzieren könnten, sagt Spencer einfach nur »Ja«. So erklärt er weiter seine sehr selbstbewusste Antwort: »Der Deal war nicht dafür da, um einer anderen Plattform Spiele wegzunehmen. (...) Wir wollen, dass mehr Leute die Chance haben, die Titel zu spielen, nicht weniger. Aber wenn ich auf Basis unseres Modells schaue, auf welchen Platt-

formen Leute spielen werden, dann haben wir xCloud, PC, Game Pass und unsere eigenen Konsolen. Ich muss also diese Spiele nicht auf einer anderen Plattform anbieten, damit der Deal funktioniert.«

In der Praxis wolle Spencer von Fall zu Fall entscheiden. Es könne also durchaus Titel geben, die für mehrere Plattformen kommen, andere bleiben dagegen im Xbox/PC-Kosmos. Ein ebenfalls mögliches Szenario wäre eine Veröffentlichung zum Vollpreis auf PS5, Xbox und PC aber als Teil des Xbox Game Pass. Es wäre auch nichts Neues, dass Microsoft Spiele aufgekaufter Studios auch auf fremden Plattformen anbietet. Das ist schon mit Minecraft und dem Spin-Off Minecraft Dungeons passiert. Schon länger bekannt ist, dass Microsoft bereits angekündigte Exklusivdeals erfüllen wird. So werden Deathloop und Ghostwire Tokyo erst einmal weiterhin exklusiv auf der PlayStation 5 und dem PC erscheinen.



Ghostwire Tokyo bleibt trotz der Übernahme von Bethesda durch Microsoft erst mal PS5-exklusiv.

Monster Hunter

MILLA METZELT

Mit Monster Hunter krallen sich Regisseur Paul W.S. Anderson und Hauptdarstellerin Milla Jovovich nach Resident Evil die nächste Videospieleverfilmung fürs Kino. Die Story von »Monster Hunter« dreht sich um Militär-Captain Artemis (Milla Jovovich) und ihr Bravo-Team, das einem Notruf folgt. Vor Ort werden sie jedoch von einem mysteriösen Sturm überrascht und finden sich auf einmal in einer Parallelwelt wieder. Dort bekommen sie es mit gigantischen Monstern zu tun, denen die moderne militärische Ausrüstung wenig entgegenzusetzen hat. Unterstützung erfahren die Soldaten von einem Fremden namens Hunter (Tony Jaa), der Captain Artemis in eine neue Rüstung steckt und mit tödlichen Doppelklingen bewaffnet. Wir sind gespannt, wie sich der Film schlägt.

»Monster Hunter« soll am 3. Dezember 2020 in den deutschen Kinos starten.



Artemis (Milla Jovovich) und Hunter (Tony Jaa) nutzen für die Monsterjagd das große Besteck. (Bild: Constantin)



Far Cry 6 und R6 Quarantine

ÜBERRASCHEND SPÄTER

Far Cry 6 kommt wegen Corona-bedingten Entwicklungsschwierigkeiten erst im nächsten Geschäftsjahr von Ubisoft.

Zwei wichtige Marken von Ubisoft fallen einer Verschiebung zum Opfer. Wie der Publisher in einem Finanzbericht erklärt, erscheinen sowohl Far Cry 6 als auch Rainbow Six: Quarantine erst im Geschäftsjahr 2021/2022. Beide Spiele werden also nicht vor dem 1. April 2021 auf den Markt kommen. Far Cry 6 sollte ursprünglich bereits am 18. Februar 2021 erscheinen. Rainbow Six: Quarantine sollte grob im Geschäftsjahr 2020/2021 herauskommen, also bis zum 31. März 2021. Nun müssen sich Fans länger gedulden. Als Grund für die Verschiebung nennt Ubisoft die Probleme, die die Corona-Pandemie für den Produktionsbetrieb mit sich gebracht habe. Viele Mitarbeiter mussten demnach von Zuhause aus arbeiten, was bei großen Projekten mit umfassender Geheimhaltungspolitik erhebliche Komplikationen bedeuten könne. Rainbow Six: Quarantine hat damit die zweite Verschiebung hinter sich, nachdem Ubisoft bereits Ende 2019 einen späteren Releasezeitraum bekanntgab. Damals war der hinter den Erwartungen gebliebene Erfolg von Ghost Recon: Breakpoint ausschlaggebend, das von etlichen Bugs geplagt wurde.

BIOWARE BESSERT NACH

Im Februar 2019 wurde Anthem von Bioware veröffentlicht. Auf den Release folgte massenweise Kritik aus der Spielerschaft. Auf die Kritik folgte ein Jahr, in dem die Entwickler hauptsächlich die schlimmsten Brandherde löschten. Dann kam langes Schweigen. Anfang 2020 meldeten sich die Macher schließlich mit einer großen Ankündigung wieder: Anthem werde komplett umgekrempelt. Seitdem arbeitet das Team im Hintergrund daran, Anthem von Grund auf neu zu denken. Wie Bioware das Loot-Problem lösen will, haben sie bereits im August verraten. Jetzt wurde nach langer Zeit ein weiterer Blogeintrag veröffentlicht, der sehr detaillierte Einblicke in die Zukunft von Anthem gibt. So erde der Loot-Shooter mithilfe neuer Build-Möglichkeiten und Talentbäume klassische Stärken eines Action-Rollenspiels einführen. Studio Director Christian Dailey warnt aber auch: Bei all diesen Ausführungen handele es sich um Ideen und Vorschläge. Nichts davon sei final und alles könnte sich mit dem Feedback der Fans noch ändern. Eine häufig geäußerte Kritik an Anthem betraf die Klassen-Builds für die vier unterschiedlichen Javelins. Storm, Colossus, Ranger und Interceptor lassen sich einfach nicht so gut oder unterhaltsam an unterschiedliche Spielstile anpassen, wie man es beispielsweise aus The Division 2 oder auch Diablo 3 kennt. Deshalb plant Bioware für Anthem 2.0 etliche einschneidende Veränderungen.

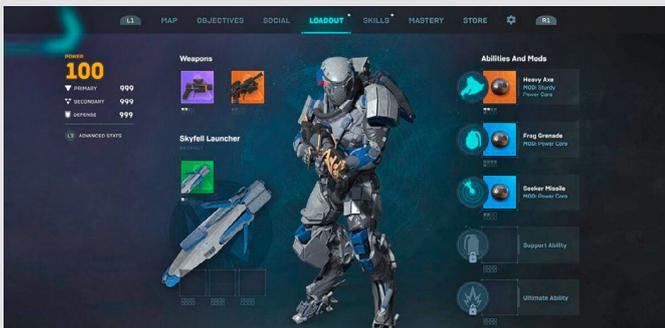
Javelin verjüngt

Alle Items werden einem der insgesamt elf verfügbaren Equipment-slots zugeteilt. Waffen sind entweder primär oder sekundär, um ihre Funktionen besser voneinander abzugrenzen. Slots für Modifikatio-



Anthem soll sich mit dem Update 2.0 neu erfinden, Bioware will den Loot-Shooter zum Action-Rollenspiel machen.

nen und Artefakte ersetzen zudem die Komponenten. Fähigkeiten werden jetzt freigeschaltet und nicht mehr gedropt. Jeder Spieler soll so mit der Fähigkeit spielen können, die er haben möchte. Ihr könnt die Fähigkeiten zusätzlich verstärken, wenn besondere Mods ausgerüstet sind. Ein Build wird so durch die Wechselwirkung von Spezialisierung, Fähigkeiten und Ausrüstung bestimmt. Jeder Javelin kann mit Fertigkeitbäumen für aktive oder passive Fähigkeiten verbessert werden. Generell sollen sich die Spezialisierungen deutlich besser auf den eigenen Spielstil anpassen lassen. Das alles bringt letztlich zwei große Vorteile: mehr Fokus auf Spezialisierung und Individualität sowie die Eliminierung des Zufalls bei Fertigkeiten-Drops. Bei vielen Fans auf Reddit und Twitter sowie YouTube kommen die Versprechen des neuen Build-Updates sehr gut an. Allerdings bleiben einige auch noch skeptisch und werfen Bioware etwa vor, sich bei Anthem immer stärker dem Konkurrenten Destiny anzugleichen.



So könnte das neue Menü in Anthem aussehen. Um die Javelin herum erkennen wir bereits die insgesamt elf Ausrüstungsslots, mit denen wir unseren Build individuell definieren.



Einer der neuen Skill Trees in Anthem. Jede Klasse bekommt einen Basistalentbaum sowie vermutlich drei Spezialisierungen. Im Falle des Rangers sind das der Longbow, der Captain und der Soldier.

Assassin's Creed

MEUCHELN AUF NETFLIX

Die Schleichkatze ist aus dem Sack: Netflix bringt eine Serie zur erfolgreichen Actionspielserie Assassin's Creed auf den heimischen Fernseher. Darüber hinaus besteht eine Einigung mit Publisher Ubisoft, künftig vielleicht auch eine animierte Serie zu Assassin's Creed herauszubringen. Allerdings begann die Zusammenarbeit mit Ubisoft erst kürzlich. Entsprechend befindet sich die Serie vermutlich noch am Anfang der Produktion, weshalb ein Termin für die Veröffentlichung noch nicht feststeht. Wenngleich noch keine Details zur Besetzung der Rollen, zum Fokus der Story oder der finale Releasetermin bekannt sind, stehen zumindest zwei Namen schon jetzt fest: So fungieren Jason Altman und Danielle Kreinik von »Ubisoft Film and Television« als Produzenten. Die beiden Filmemacher waren zuvor unter anderem für die Comedyserie »Mythic Quest« verantwortlich, die das Thema Spieleentwicklung humorvoll aufgriff.

Assassin's Creed ist nur eine von mehreren Videospieldaptionen, die sich derzeit bei Netflix in Produktion befinden. Neben der zweiten Staffel von »The Witcher« warten Fans etwa auf einen Film zu Beyond Good & Evil sowie auf zwei Serien zu Resident Evil.



Noch ist nicht klar, bei welchem Teil der riesigen Spielereihe sich die Netflix-Adaption von Assassin's Creed bedienen wird.