

Microsoft & Bethesda

EXKLUSIV? NEIN!

In der letzten Ausgabe haben wir noch spekuliert, wie sich die Übernahme von Bethesda durch Microsoft wohl auf die Exklusivität von Marken wie Elder Scrolls oder Doom auswirken könnte. Xbox-Finanzchef Tim Stuart hat sich auf einer Konferenz nun überraschend deutlich zu Microsofts Umgang mit Spielen von Bethesda und anderen Studios der Muttergesellschaft Zenimax Media geäußert. Wenn der Deal für 7,5 Milliarden US-Dollar in den kommenden Wochen finalisiert wird, sollen bereits erschienene Inhalte nicht von anderen Plattformen genommen werden. Auch bei zukünftigen Erscheinungen klingt es nicht so, als wären diese als Exklusivtitel geplant: »Auf lange Sicht wollen wir, dass diese Inhalte entweder zuerst oder besser oder am besten auf unseren Plattformen erscheinen. Der Punkt ist nicht Exklusivität. Aber wenn man über etwas wie Game Pass nachdenkt, wenn die Inhalte hier am besten erscheinen, das ist es, was wir sehen wollen. Also noch einmal: Ich werde nicht ankündigen, dass wir Inhalte von anderen Plattformen nehmen.« Bevor die Übernahme durch ist, kann Microsoft offenbar ohnehin noch nicht konkret planen, wie sie mit den neuen Inhalten verfahren. Das bestätigte Xbox-Oberboss Phil Spencer bereits in einem Interview. Der



Künftige Bethesda-Titel werden nach der Übernahme durch Microsoft zwar nicht exklusiv, aber zuerst auf PC und Xbox erscheinen.

Ansatz von Tim Stuart geht allerdings in dieselbe Richtung wie Aussagen von Bethesda-Chef Todd Howard, der ebenfalls nicht daran glaubt, dass The Elder Scrolls 6 exklusiv für den PC und die Xbox erscheinen werde. Es zeichnet sich ab, dass Microsoft mit der PS5 und der Nintendo Switch ähnlich verfahren wird, wie Sony mit dem PC. Die Spiele könnten zunächst auf der Xbox und dem PC erscheinen und einige Zeit später für die Konkurrenz kommen.

Odin: Valhalla Rising

EPISCHES WIKINGER-MMO

Mit Odin: Valhalla Rising soll 2021 ein neues, grafisch sehr beeindruckendes Online-Rollenspiel erscheinen. Hinter dem Projekt steht der koreanische Publisher Kakao Games, der bereits für Black Desert Online verantwortlich ist – ein ebenfalls grafisch sehr aufwendiges MMO. Auf der GStar-Messe in Südkorea gab es jetzt neue Bilder aus dem Spiel zu sehen. Das Setting ist diesmal die Sagenwelt der Wikinger, also ganz ähnlich wie bei Assassin's Creed Valhalla. Offenbar liegt der Fokus von Odin: Valhalla Rising aber viel stärker auf der Mythologie: Im sehr schicken Trailer sehen wir nordische Riesen (Jotunar) und Zwerge sowie Wyvern, Riesenadler und fiese Monster. Auf einigen Kreaturen können Spieler reiten. Die Spielwelt sieht (zumindest im Trailer) hübsch aus, natürlich bleibt aber wie immer abzuwarten, ob Odin: Valhalla Rising seine Versprechen zum Release auch halten kann. Apropos Release: Es gibt noch kein konkretes Da-

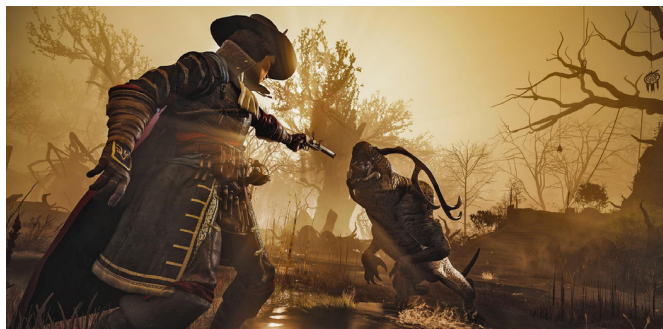
tum, aber das Online-Rollenspiel soll, wenn es so weit ist, wohl auch im Westen für PC und Mobile veröffentlicht werden. Mehr zu den spielerischen Qualitäten erfahren wir hoffentlich bald.



Anders als in Assassin's Creed wird es in Odin: Valhalla Rising auch mythologische Gestalten wie Riesen oder Zwerge geben.

Greedfall

MEHR VOM ROLLENSPIEL



Die Saga um Greedfall ist noch lange nicht beendet, entgegen den ursprünglichen Plänen soll es Erweiterungen geben.

Greedfall ist ein Rollenspiel von Focus Home Interactive, das am 10. September 2019 das Licht der Welt erblickte. Trotz vieler Schwächen entwickelte sich das Spiel zu einem kleinen Geheimtipp des Rollenspielgenres und wurde vor allem mit der Dragon-Age-Reihe verglichen. Die Entwickler verkünden nun, dass man aufgrund des Erfolges weitere Pläne mit Greedfall verfolge. So soll es neue Inhalte sowie eine angepasste, hübschere Version für die neuen Konsolen Xbox Series X und PlayStation 5 geben. Die Zukunftspläne sind durchaus überraschend, da sich die Entwickler in der Vergangenheit gegen DLCs aussprachen. Außerdem wurde vor nicht allzu langer Zeit ein Teaser-Bild zu ihrem neuen Spiel veröffentlicht, das nun wohl parallel entstehen wird. Ein Datum für die neuen Erweiterungen sowie für die Next-Gen-Versionen gibt es bislang noch nicht.

SCHLIESSUNGEN IN EUROPA?

Sinkende Verkaufszahlen, zahlreiche Schließungen und finanzielle Verluste im dreistelligen Millionenbereich setzten die Handelskette Gamestop zuletzt massiv unter Druck. Alleine in diesem Jahr wurden fast 390 Filialen geschlossen. 450 weitere Schließungen sollen bis Ende des Geschäftsjahres folgen. In der ersten Hälfte des Jahres hat die Einzelhandelskette schon 277 Millionen US-Dollar Verlust gemacht. Einer der größten Investoren meldete sich nun zu Wort und möchte den Spielevertrieb mit einer großen Reformation vor dem Ruin bewahren. Ryan Cohan ist nicht nur der Mitbegründer von Gamestop, sondern vertritt auch einen der größten Kapitalgeber, RC Ventures LLC. Bereits diesen Sommer soll es laut Cohan erste Gespräche mit dem Management gegeben haben, die jedoch zu keinem Erfolg führten. Aus diesem Grund wendet er sich nun mit einem Brief, der dem Wall Street Journal vorliegt, an den Aufsichtsrat. Darin fordert er eine übergreifende Modernisierung. Cohan erklärt, dass GameStop mit seiner alten Traditionen brechen müsse, um in Zukunft noch Erfolg zu haben. Gamestop müsse sich zu einem technologisch starken Unternehmen entwickeln, das seinen Fokus auf E-Commerce und digitale Inhalte



Stehen europäische Gamestop-Filialen vor der Schließung?
(Bild: Flickr / Mike Mozart / CC BY 2.0)

lege. In Cohans Augen hat Gamestop nach wie vor das Potenzial zum Marktführer. Da die Läden in Europa und Australien am wenigsten abwerfen, schlägt er vor, die Anzahl entweder stark zu verringern oder sie gänzlich zu streichen. Die Schließung weiterer Filialen und die Einnahmen durch die neue Konsolengeneration sollen genug Geld einbringen, um die Reformation von Gamestop voranzutreiben.

Star Citizen

NEUES STUDIO



Ein neues Studio in Montreal namens Turbulent arbeitet daran, die Entwicklung von Star Citizen zu beschleunigen und neue Sternensysteme ins Spiel zu bringen.

Star Citizen stockt auf: Der Entwickler Turbulent gründet ein neues Studio im kanadischen Montreal, das sich ausschließlich mit Cloud Imperiums gigantischem Weltraum-MMO-Projekt beschäftigt. Dort entstehen unter der Leitung von Turbulent-Mitgründer und CTO Benoit Beausejour vornehmlich neue Sternensysteme für Star Citizen. Damit reiht sich Turbulent – das eigentlich eher für Business- und Lernsoftware bekannt ist – in eine Linie mit mehreren Studios ein, die quer über die Welt verteilt sind. So sitzen Ableger von Cloud Imperium bereits in den USA, Großbritannien und Deutschland, die alle an der Entwicklung von Star Citizen mitwirken. Turbulent bleibt dabei allerdings ein »unabhängiges Studio«, wie einer Pressemitteilung zu entnehmen ist. Cloud Imperium Games war 2019 als Anteilseigner bei Turbulent eingestiegen. Im Laufe der nächsten drei Jahre soll das Team sukzessive auf 100 Mitarbeiter anwachsen. Wie viele Entwickler dort aktuell arbeiten, ist nicht bekannt. Mit den Sternensystemen erwartet den Neuzugang jede Menge Arbeit. Wir wissen schließlich, dass nach zehn Jahren Entwicklung an Star Citizen bislang lediglich eines von geplanten 100 dieser Systeme im Rahmen einer spielbaren Alpha existiert. Viel Zeit wird bei Star Citizen auch in die Entwicklung neuer Technik investiert, um ein Projekt dieser Größenordnung realisieren zu können. So erklärte Cloud Imperium bereits früher, dass die Entwicklungsgeschwindigkeit deutlich zulegen werde, sobald alle technischen Werkzeuge bereitstünden. Und eben solche Tools soll auch Turbulent programmieren, um die schnellere Entwicklung neuer Inhalte quer über alle Studios zu unterstützen. Auch einige Features und Locations entstehen beim kanadischen Entwickler.

Hellish Quart

WITCHER-SCHWERTKAMPF

Hellish Quart wird ein Fechtspiel, das auf ein physikbasiertes Kampfsystem mit hohem Anspruch auf Realismus setzt. Gebaut wird es von einer einzigen Person: einem Animationsentwickler, der sich selbst Kubold nennt und der bereits an Spielen wie The Witcher 3: Wild Hunt oder Bulletstorm beteiligt war. Neues Gameplay-Material, das erstmals Blickwinkel aus der Ego-Perspektive liefert, zeigt das Physikmodell und die realistisch anmutenden Animationen von Hellish Quart. Gespielt wird allerdings ganz anders – und zwar in einer Seitenperspektive, die etwa an klassische Brawler oder Prügelspiele erinnert. Quart ist übrigens nicht nur ein Begriff aus der Musik, sondern eben auch ein Fechterfachbegriff, der einen Hieb auf die Brust des Gegners beschreibt. Hellish Quart soll im Januar 2021 auf Steam erscheinen, wo es bald auch eine Demo zum Ausprobieren geben soll.



Hellish Quart will das Fechten realistisch simulieren, der Entwickler dahinter war schon an The Witcher 3 beteiligt.