

# AKTUELL

Mimimi Games schließt

## EIN TIEFER SCHLAG FÜR DIE DEUTSCHE BRANCHE

Wie Mimimi Games Ende August bekannt gab, wird das in München ansässige Studio bald geschlossen. Die beiden Gründer Dominik Abé und Johannes Roth erklärten in einem offenen Brief, welche Beweggründe hinter der Schließung stehen: »Das Qualitätsniveau zu erreichen, das Mimimi anstrebt, ist schwierig und erfordert Konzentration und Hingabe. Wir müssen auch feststellen, dass unsere zukünftigen Produktionskosten schneller wachsen als die potenziellen Einnahmen in unserem Genre. Der erhöhte finanzielle Druck und das Risiko waren nicht mehr tragbar. Außerdem begann jedes Mal, wenn unsere Spiele kurz vor der Veröffentlichung standen und endlich Spaß machten, ein neuer Kampf um die Finanzierung der folgenden Projekte, sodass dies ein ständiger Kreislauf war.«

Weiter heißt es: »Als Gründer und Geschäftsführer fanden wir es zunehmend schwierig, ein Gleichgewicht zwischen der Erfüllung der internen Erwartungen an das Studio und der Verfügbarkeit für unsere jungen Familien zu finden. Die Erfüllung unserer Ziele in Bezug auf Qualität, Unternehmenskultur und Management er-



Zuletzt beeindruckte uns Mimimi mit der brillanten Echtzeittaktik Shadow Gambit.

fordert ein konstantes Maß an Energie, das wir einfach nicht mehr aufbringen können. Die Entscheidung, das Unternehmen zu schließen und Shadow Gambit (Anm.d.Red.: Test in 09/23, Wertung: 88 Punkte) zu unserem letzten Spiel zu machen, ist eine extrem schwierige Entscheidung. Wir hätten nie erwartet, dass Mimimi so enden würde. Aber wenn auch nur einer von uns (Anm.d.Red.: Dominik Abé oder Johannes Roth) zusammenbrechen, versagen oder ausbrennen würde, würde die Situation schnell eskalieren. Letztendlich erwies sich das Management einer Produktion in dieser Größenordnung in Kombination mit einem extrem wettbewerbsintensiven Markt als zu anstrengend für uns.« Bevor Mimimi allerdings geschlossen wird, will man uns noch in diesem Jahr weiteren Content für Shadow Gambit liefern und sich außerdem darum bemühen, dass die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen passende neue Stellen finden: »Wir werden alles in unserer Macht Stehende tun, um unser Team zu unterstützen, und wir beginnen jetzt damit, unsere Freunde in der Branche anzusprechen, um geeignete neue Stellen für alle Mimimis zu finden. Wenn Sie offene Stellen haben und daran interessiert sind, unsere erstaunlichen Talente einzustellen, kontaktieren Sie uns bitte über [hirng@mimimi.games](mailto:hirng@mimimi.games).«

Mimimi galt als eines der zuverlässigsten deutschen Studios. Mit Shadow Tactics, Desperados 3 und zuletzt Shadow Gambit hob das Studio die Echtzeittaktik auf ein neues Niveau.



Netflix

## CLOUD GAMING IN DER TESTPHASE

Seit Jahren strebt Netflix die Spielesterne an und startet nun den ersten Testflug. Abonnenten aus Kanada und dem Vereinigten Königreich bekommen eingeschränkten Zugang zum Betatest des geplanten Cloud-Gaming-Services. Zunächst funktioniert der Service nur am Fernseher und auch nur über diverse Zugangsperipherie wie Chromecast, Nvidia Shield oder über Samsung-TVs. Weitere Varianten sollen folgen. In den kommenden Wochen soll dann Spielen über Browser auf PC und Mac hinzugefügt werden. Zu Beginn der Betaphase sind nur zwei Spiele verfügbar: das Abenteuerspiel Oxenfree von Night School Studios und ein neues Arcade-Spiel namens Molehew's Mining Adventure. Die

Spiele werden auf das Endgerät gestreamt, auf dem Netflix geöffnet ist. Als Eingabegeräte dienen eine spezielle Controller-App oder Maus und Tastatur am Rechner.

Bisher hält sich Netflix bedeckt darüber, ob und wann die Betaphase in anderen Regionen wie etwa Deutschland ausgerollt wird. Generell wird sich der Streaming-Riese aber in der kommenden Zeit verstärkt auf die Games-Sparte fokussieren. Ob das Auswirkungen auf die Qualität des restlichen Portfolios haben wird, muss sich zeigen. Zeigen muss sich natürlich auch, ob Netflix seine Sache besser



# NETFLIX

Netflix will ein Stück vom Gaming-Kuchen abhaben – mal sehen, ob das gelingt.

machen wird als beispielsweise Google, das mit dem eigenen Cloud-Gaming-Konzept Stadia gescheitert ist.



Nach Saints-Row-Flop

## VOLITION WIRD AUFGELÖST

Anfang Juni feierte das Entwicklungsstudio Volition sein 30-jähriges Jubiläum. »Auf die nächsten 30 Jahre« – so heißt es noch immer auf der Webseite. Doch jetzt wird das gesamte Studio dichtgemacht. So melden sich die Saints-Row-Macher in einem kurzen Text und verkünden die traurige Nachricht. Der Grund kommt vom Mutterunternehmen Embracer Group: »Im vergangenen Juni kündigte die Embracer Group ein Umstrukturierungsprogramm an, um Embracer zu stärken und seine Position als führendes Unternehmen in der Videospiegelindustrie zu erhalten. Als Teil dieses Programms wurden strategische und operative Ziele bewertet und die schwierige Entscheidung getroffen, Volition mit sofortiger Wirkung zu schließen. Um unser Team zu unterstützen, arbeiten wir daran, den Mitgliedern der Volition-Familie einen sanften Übergang zu ermöglichen. Wir danken unseren Kunden und Fans auf der ganzen Welt für all die Liebe und Unterstützung im Laufe der Jahre. Ihr werdet immer in unseren Herzen sein.«

Volition ist zwar am bekanntesten für die Saints-Row-Reihe, das US-amerikanische Studio lieferte aber auch andere Titel: Während in Freespace 1 und 2 gegen intergalaktische Raumschiffe gekämpft wurde, teilte man beispielsweise in The Punisher von 2005 als Marvel-Antiheld ordentlich aus. Im August 2022 veröffentlichte Volition das Reboot Saints Row, welches finanziell deutlich hinter den Erwartungen von Embracer zurückblieb.

Company of Heroes 3

## ES WIRD GRÖßER

Auch wenn Company of Heroes 3 bei uns mit einer Top-Wertung punkten konnte, ist es bei den Spielerinnen und Spielern auf Steam eher gemischt aufgenommen worden. Nun arbeitet das Entwicklerteam daran, seine Fans doch noch zufriedenzustellen. Wie die neue Roadmap für Herbst und Winter nun verrät, sind sie auf einem guten Weg. Hier die wichtigsten Punkte:

### Oktober 2023

- eine neue Vier-gegen-vier-Map
- eine Eins-gegen-eins-Map wird verbessert, welche, ist allerdings noch nicht bekannt
- ein Newsfeed wird hinzugefügt
- mehrere Gameplay-Verbesserungen, die das gesamte Spielgefühl verändern und verbessern sollen

Beleidigungen via Sprachchat sollen in Call of Duty bald der Vergangenheit angehören.



Call of Duty

## DAS SPIEL HÖRT EUCH BALD ZU

Die Zeiten, in denen eure Mütter in Call of Duty: Modern Warfare 2 und Warzone 2 von kreischenden Teenagern beleidigt werden, könnten bald vorbei sein, denn in Zukunft setzt der Shooter voll auf KI-Überwachung. Das Ass im Ärmel im Kampf gegen toxisches Verhalten nennt sich ToxMod – eine KI, die Sprachchats in Echtzeit analysiert und auf Beleidigungen überprüft. Ab sofort soll das KI-Tool im Sprachchat von Call of Duty für Recht und Ordnung sorgen – zunächst nur in Nordamerika, ab dem 10. November 2023 dann auch bei uns. Und so funktioniert die KI-Überwachung: ToxMod soll mehr als nur ein Algorithmus sein, der in Echtzeit nach Schimpfwörtern sucht – das System soll so intelligent sein, dass es auch anhand der Stimmlage die Absicht hinter einer Aussage erkennen kann. Bisher wurde die Technologie in eher kleineren Titeln wie Among Us VR oder Rec Room eingesetzt. Sollten Spieler im Eifer des Gefechts ihre guten Manieren vergessen, werden sie nicht gleich gesperrt. Die KI meldet es zunächst den Moderatoren, die dann darüber entscheiden, ob eine Auszeit nötig ist oder nicht.



### Dezember 2023

- eine große Erweiterung, über die allerdings noch nichts bekannt ist
- eine neue Eins-gegen-eins-Map
- ein neues Replay-System
- Einstieg ins Spiel soll verbessert werden, inklusive einer neuen Map
- mehrere neue Gameplay-Verbesserungen