

UPDATE 2.0

Cyberpunk 2077 wird durch das Mega-Update ordentlich umgekrempelt. Ein gutes Vorbild für andere Spiele! Von Markus Schwerdtel



MINECRAFT

Unvergessen, der gamescom-Besuch der damaligen Kanzlerin Angela Merkel im Jahr 2017. Am Stand von Microsoft monierte die kritische Staatenlenkerin die eckigen Blöcke von Minecraft mit einem strengen »Geht das grafisch inzwischen nicht besser?«. Tatsächlich war 2017 die Technik einfach noch nicht so weit, Angela. Aber jetzt, in der Zukunft, profitiert Minecraft natürlich von den Früchten deutscher, äh, schwedischer Ingenieurskunst: Mit dem nächsten großen Update werden die unansehnlich kantigen Würfel von Minecraft endlich rund! Das sieht zwar auch nicht realistischer aus, aber dafür beweisen die Menschen bei Mojang Studios, dass sie eben sehr wohl auch Kurven können. Blöd nur: Durch die ebenfalls im Patch enthaltene Physik-Engine wird das Stapeln von Blöcken jetzt schwierig bis unmöglich, einst stolze Minecraft-Bauwerke stürzen zu schnöden Murmelhaufen zusammen. Abhilfe soll das nächste Update schaffen, das von Fans liebevoll Patrix-Patch genannt wird – es soll Klebstoff ins Spiel bringen.



COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Ballern, ballern, immer nur ballern! Seid ihr auch nicht langsam der ewigen, sinnlosen Gewalt in Videospiele müde? Wäre es nicht schön, wenn man Konflikte immer auch ohne Waffen und Wunden lösen könnte? Das denkt man sich wohl auch bei Valve: Zwar belässt man es im aktuellen Counter-Strike 2 beim bewährten Spielprinzip, dafür wird der Vorgänger generalüberholt. Das neue Update entfernt sämtliche Waffen, dafür nutzen die Macher das altgediente Shop-Menü für neue Dialogoptionen. Zusammen mit führenden Konfliktpsychologen und Verhandlungsspezialisten haben die Valve-Autoren mehr als 100 Stunden Dialog geschrieben und von prominenten ASMR-Influencern einsprechen lassen – die haben nämlich so schön beruhigende Stimmen. Folglich reichen die geschäftstüchtigen Valve-Manager das neue CS:GO bei der amerikanischen Arzneimittelbehörde FDA sowie der deutschen Kassenärztlichen Vereinigung ein. Die Rezeptzulassung als Anästhetikum entpuppt sich für Valve als (weitere) Lizenz zum Gelddrucken.



BALDUR'S GATE 3

Die vielen Möglichkeiten und die folgenschweren Entscheidungen in Baldur's Gate 3 sind für viele Spieler das Highlight des Rollenspiel-Monsters. Was aber ist mit Menschen, die nicht mehrere 100 Stunden in so einem Brocken versenken können? Die ihren Kindern gern beim Erwachsenwerden zuschauen? Larian erhört diese armen Seelen und baut das Spiel mit dem nächsten Update zum Railshooter um. Auf einem fixen Kamerapfad fliegt ihr durchs Spiel und klickt dabei mit dem Fadenkreuz Kameraden, NPCs und Monster an. Was beim Klick passiert, entscheidet eine D&D-inspirierte Würfelmechanik, von der man aber als Spieler mit wenig Zeit nichts mitbekommt – ihr lasst euch einfach nur vom Ergebnis überraschen. So rauscht ihr in weniger als zwei Stunden durch das Abenteuer (eine Speicherfunktion gibt es nicht, das ist doch nur Ballast) und könnt trotzdem behaupten, Baldur's Gate 3 durchgespielt zu haben. Der Clou: Auch nach dem Update ist kein Durchgang wie der letzte, ihr könnt euch also beliebig oft durchklicken!



STARFIELD

Es ist mucksmäuschenstill im Saal, als beim großen Xbox-Showcase in Los Angeles Bethesda-Mastermind Todd Howard die Bühne betritt. Schon im Vorfeld mehrten sich die Gerüchte, dass Howard heute die bahnbrechendste Neuerung der Firmengeschichte ankündigen würde. Fans und Branchenkenner spekulieren wild: Verabschiedet sich Bethesda etwa endlich von der nun ja doch schon ziemlich gammeligem Creation-Engine? Krempelt man das über Jahrzehnte erprobte Spielprinzip der hauseigenen Rollenspiele um? Keine Schlossknack-Minispiele mehr? Oder – eigentlich unvorstellbar – entfällt gar das Inventargewichtslimit? Insider wollen vom Microsoft-Chef Satya Nadella unter der Hand gehört haben: »Die heute angekündigte Technologie ist der eigentliche Grund, warum wir Bethesda gekauft haben.« Ein letztes Mal lächelt Todd Howard seinem Kollegen Pete Hines zu, der mit glückstränenfeuchten Augen in der ersten Reihe sitzt. Dann erhebt er endlich die Stimme und verkündet: »Ja, es ist wahr. Das Update 2.0 für Starfield hat keine Bugs.«