

AKTUELL

Fallout

MILLIONEN FÜR BETHESDA



Die Fallout-Serie war nicht nur für Amazon selbst ein Erfolg.

Bei Bethesda dürften in den letzten Wochen einige Korken geknallt haben: Die TV-Serie hat sich zum echten Hit entwickelt und dem Entwicklungsstudio gleich doppelt Gewinne beschert. Einerseits durch Lizenzgebühren und andererseits durch die stark gestiegenen Verkäufe der Fallout-Spiele. Das auf die Spielebranche spezialisierte Unternehmen VG Insights schätzt, dass allein die erste Season Bethesda einen Umsatz von über 80 Millionen US-Dollar eingebracht hat. Schon die Lizenzgebühren sollen 30 Millionen generiert haben. Dazu kommen die stark angekurbelten Verkäufe von Fallout 4 und Fallout 76, die laut VG Insights zusammen nochmal ungefähr 50 Millionen ausmachen (In-Game-Käufe sind eingerechnet). Doch das ist noch nicht alles: Ausdrücklich nicht eingerechnet sind die anderen Titel Fallout 3, Fallout: New Vegas und Fallout Shelter. VG Insights hat dafür laut eigenen Angaben nicht genügend Daten und nimmt an, dass realistisch noch einmal fünf bis zehn Millionen US-Dollar oben drauf gepackt werden müssten.

Gothic Remake

WANN KOMMT ES?

Während das Schicksal des originalen Entwicklerstudios – Piranha Bytes – weiterhin in der Schwebe hängt (siehe Seite 124), wird es zumindest für das Gothic Remake ein wenig konkreter. Der Mutterkonzern des verantwortlichen Studios (Alkimia Interactive) veröffentlichte den Geschäftsbericht für das vergangene Fiskaljahr. Publisher Embracer verrät darin auch den geplanten Release-Zeitraum, das Rollenspiel-Remake soll noch im Geschäftsjahr 2024/25 erscheinen. Das bedeutet, die Veröffentlichung ist bis zum 1. April 2025 vorgesehen. Beachtet bitte, dass es sich um vorläufige Release-Pläne handelt, die sich im Verlauf des Jahres noch ändern können. Bei der Embracer Group stehen derzeit große Veränderungen an, der Spielelegant soll in drei Konzerne aufgeteilt werden. Immerhin: Das Remake kann bereits fröhlich vorbestellt werden (wobei es sicher ratsam ist, erst mal unseren Test abzuwarten), sogar eine Collector's Edition für gut 200 Euro wird schon angeboten.



Er freut sich auch schon auf den Release des Gothic Remakes.



Tschüss, Night City und auf zu neuen Ufern: Cyberpunk 2077 ist abgeschlossen.

Cyberpunk 2077

ARBEITEN EINGESTELLT

Es ist vorbei: Seit dem schwierigen Release von Cyberpunk 2077 sind dreieinhalb Jahre vergangen. Nun arbeitet offiziell niemand mehr am Rollenspiel – es sind also keine Updates, Patches oder Ähnliches mehr zu erwarten. Woran die Angestellten jetzt stattdessen sitzen und was Cyberpunk 2077 bis zu seinem Abschluss erreicht hat, geht aus dem aktuellen Finanzbericht von CD Projekt hervor. Zum Beispiel stellt der Bericht den Gewinn des BAFTA-Awards 2024 für »Evolving Game« heraus. Ein erfolgreicher Abschluss also, so lautet die optimistische Botschaft an die Investoren. Die werden natürlich für die zahlreichen kommenden Projekte des Studios gebraucht. In einer Übersicht ist zu erkennen, dass die Ära der Cyberpunk-2077-Entwicklung nun vorüber ist. Waren im Februar 2024 noch 17 Angestellte für das Spiel zuständig, war Ende April niemand mehr dafür abgestellt. Stattdessen sind offenbar einige zum Nachfolger Project Orion gewandert, sozusagen Cyberpunk 2. Parallel entsteht auch Project Polaris, das den Großteil aller Arbeitskräfte der Firma beschäftigt. Dahinter steckt das nächste Witcher-Spiel, das den Auftakt zu einer neuen Trilogie darstellt. Project Sirius spielt ebenfalls im Witcher-Universum und soll zumindest teilweise ein Multiplayer-Titel werden. Über Hadar ist wenig bekannt, es handelt sich um die erste eigene Marke von CD Projekt Red.

Baldur's Gate 3

CRUNCH MUSS SEIN

Crunch – damit sind Überstunden über einen längeren Zeitraum gemeint. Berichte zu derartigen Arbeitsbedingungen gehören bereits seit Jahrzehnten zur Videospielebranche dazu. Laut dem Larian-Chef Swen Vincke lässt sich die Mehrarbeit nie vollständig vermeiden. Das gilt somit auch für die Entwicklung von Baldur's Gate 3. Wie Gamesradar berichtet, sprach Vincke bei der Konferenz Digital Dragons über Hürden, die sein Team bei der Entwicklung des Rollenspiels nehmen musste. Crunch war eine davon, auch wenn es laut Vincke weniger war als bei vorherigen Projekten: »Es wäre eine Lüge zu behaupten, dass wir das nicht getan haben. Es sind Dinge passiert, die wir nicht vorhersehen konnten.« Laut dem Cheftwickler hielten sich die Überstunden aber in Grenzen, die Büros sollen nach 20 Uhr immer so gut wie leer gewesen sein; und er betont, dass am Wochenende »sehr, sehr, sehr selten« gearbeitet wurde. Vincke zufolge liege das an der Struktur der Larian Studios, die auf Nordame-



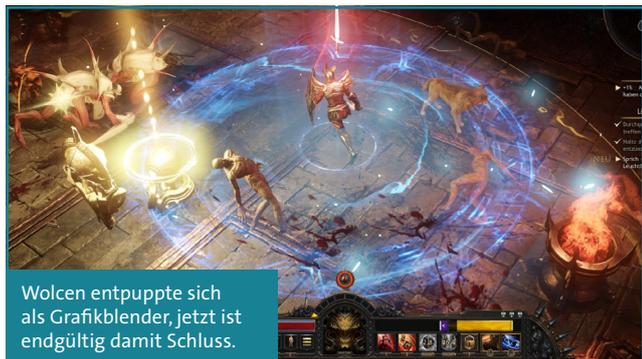
Ob die Stadtwachen in Baldur's Gate auch Überstunden machen müssen?

rika, Europa und Asien verteilt sind. Dadurch gebe es rund um die Uhr ein Team, das sich mit Problemen während der normalen Arbeitszeiten beschäftigen kann. Ganz aus der Entwicklung von Spielen ließen sich die Überstunden aber nicht raushalten. Vincke erklärt: »Um ehrlich zu sein, glaube ich, man hat immer ein bisschen was zu tun, wenn man versucht, etwas fertigzustellen. Vor allem, wenn es so viel Komplexität gibt, die unter einen Hut gebracht werden muss.« Larian hat vor Kurzem das siebte Studio eröffnet: Die neuen Büros befinden sich in Warschau und auch von dort aus soll in Zukunft an zwei neuen Rollenspiel-Projekten gearbeitet werden.

Wolcen: Lords of Mayhem

SKANDALÖSES ENDE

»Wolcen oder können« war im Jahr 2020 ein beliebter Insider-Gag unter Spieleredakteuren, aber inzwischen ist selbst uns nicht mehr zum Lachen zumute. Denn das Action-Rollenspiel Wolcen: Lords of Mayhem entpuppte sich weniger als Diablo-Alternative und mehr als mauer Grafikblender, der zum Release mit so vielen Bugs zu kämpfen hatte, dass wir sogar den Test abbrechen mussten. Viereinhalb Jahre später stellt Entwickler Wolcen Studio den Support und die Weiterentwicklung des Hack&Slays ein. Eigentlich ein ganz normaler Vorgang bei einem Spiel, das zuletzt nur noch maximal 100 gleichzeitig aktive Spieler pro Tag auf Steam anzog. Doch Wolcen ist einmal mehr seinem Ruf als Skandalspiel gerecht geworden und hat für neue Fan-Proteste gesorgt. Denn die Spieler haben das Gefühl, dass nicht nur das Spiel, sondern auch die Community aufgegeben wird: Am 3. September 2024 werden die Online-Server und damit der Mehrspielermodus von Wolcen abgeschaltet. Nach diesem Zeitpunkt erscheinen auch keine Updates und Bugfixes mehr, wie ein Blog-Beitrag verrät. Darin erklären die Macher, sich auf neue Projekte konzentrieren zu wollen. Wolcen werde im Singleplayer-Modus spielbar bleiben und zu einem permanent reduzierten Preis angeboten werden (aktuell kostet es noch rund 35 Euro). Die Neuigkeiten kamen bei der Fan-Community auf Steam jedoch weniger gut an. Anfang Juni waren von 150 kürzlichen Reviews (abgegeben in den letzten 30 Tagen) satte 82 Prozent negativ.



Wolcen entpuppte sich als Grafikblender, jetzt ist endgültig damit Schluss.

Grand Theft Auto 6

KOMMT EINE PC-VERSION?



Wir gehen davon aus, dass eine PC-Version von GTA 6 kommt. Aber wann?

Wenn ihr auf den einschlägigen Seiten im Internet oder auch auf GameStar.de vorbeischaut, fällt euch vielleicht immer wieder Unmut über die fehlende Ankündigung einer PC-Version von GTA 6 auf. Nun hat sich der CEO von Take-Two, Strauss Zelnick, dazu geäußert – wenn auch nur sehr vage. Wie VGC berichtet, wurde Zelnick gefragt, ob die fehlende Ankündigung eines PC-Releases von GTA 6 in Stein gemeißelt sei. Seine Antwort war, sagen wir mal, interessant: »Naja, das Fehlen einer Ankündigung ist, soweit ich weiß, nichts, das in Stein gemeißelt werden kann. Denn das Einzige, was auf eine fehlende Ankündigung folgen kann, ist eine Ankündigung, glaube ich. Oder weiterhin das Fehlen einer Ankündigung. Ich nehme an, das könnte auch passieren. Es wirkt nicht auf mich, als ob eines von beidem in Stein gemeißelt ist.« Aus dieser kryptischen Aussage lässt sich herzlich wenig ableiten. Eigentlich nur, dass alles passieren kann. Deutlich interessanter ist jedoch der zweite Teil seiner Antwort: »Rockstar denkt an Plattformen, die sie bereits kennen und wird weitere Ankündigungen machen, sobald der richtige Zeitpunkt gekommen ist.« Zelnicks Aussage deutet darauf hin, dass es bis zur Veröffentlichung von GTA 6 keine weitere Ankündigung zu der PC-Version geben wird und diese ähnlich wie bei GTA 5 und Red Dead Redemption 2 wenige Jahre später nachgereicht werden wird. Stand jetzt erscheint GTA 6 im Herbst 2025 für PS5 und Xbox Series X/S.