

Spiele & Szene

News

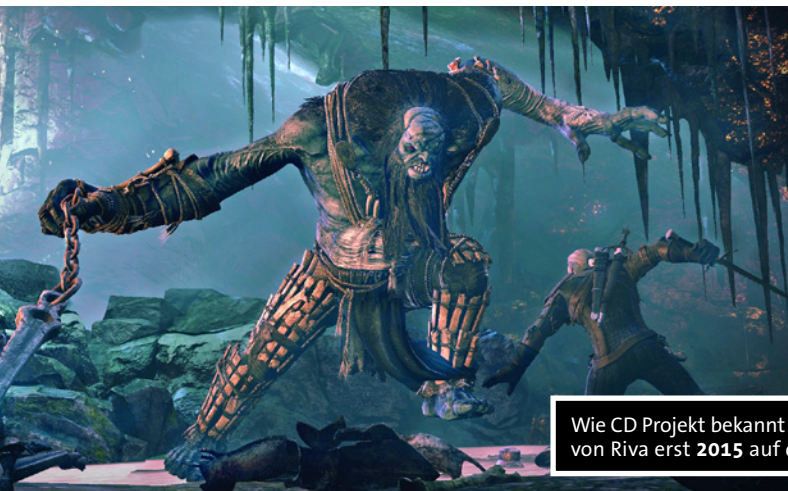
The Witcher 3 kommt erst 2015

Entwickler: CD Projekt Publisher: Namco Bandai Termin: Februar 2015

Die wilde Jagd ist vorerst abgeblasen: Wie Entwickler CD Projekt in einem offenen Brief bekannt gab, wird **The Witcher 3** nicht wie ursprünglich geplant im Jahr 2014 erscheinen, sondern auf Februar 2015 verschoben. Noch im Januar hatte CD-Projekt-Gründer Marcin Iwinski auf entsprechende Nachfrage geantwortet: »Wir haben dieses Jahr gesagt, also wird's auch dieses Jahr.« Knapp drei Monate später also die Kehrtwende. Als Grund für die Release-Verschiebung nennt CD Projekt die eigenen Qualitätsansprüche: »Wir hätten das Spiel gegen Ende des Jahres veröffentlichen können, so wie es zunächst geplant war«, heißt es in dem offenen Brief. »Aber wir kamen zu dem Schluss, dass wir ein paar zusätzliche Monate benötigen, um eine Qualität zu erreichen, die uns zufriedenstellt – und die von uns erwartet wird.« Gleichzeitig wendet sich CD Projekt in dem offenen Brief auch an die Anteilseigner des Unternehmens: »Wir sind fest davon überzeugt, dass Qualität – mehr noch als jeder andere Faktor – über den Erfolg eines Spiels bestimmt, und unsere

Entscheidung auch in kommerzieller Hinsicht richtig ist.« Während **The Witcher 3** damit das lukrative Weihnachtsgeschäft verpasst, geht es einem direkten Konkurrenten aus dem Weg: **Dragon Age: Inquisition** ist weiterhin für den Herbst dieses Jahres geplant.

Der Befürchtung, die Release-Verschiebung von **The Witcher 3** könne sich negativ auf das parallel bei CD Projekt entstehende **Cyberpunk 2077** auswirken, erteilte Marcin Iwinski im Gespräch mit dem US-Magazin Gamespot eine Absage: »Cyberpunk 2077 entsteht intern bei einem anderen Team, deshalb ist die Entwicklung nicht wirklich beeinträchtigt.« Weiterhin unklar bleibt indes, wann **Cyberpunk 2077** überhaupt erscheinen soll. Mehr als einige (allerdings fantastische) Renderszenen hat CD Projekt von dem vielversprechenden Rollenspiel auf Basis der gleichnamigen Pen&Paper-Vorlage bislang noch nicht gezeigt. Wir gehen davon aus, dass sich daran bis zum Erscheinen von **The Witcher 3** auch nichts ändern wird und **Cyberpunk 2077** tendenziell erst 2016 veröffentlicht wird. **JG**



Wie CD Projekt bekannt gegeben hat, wird Geralt von Riva erst **2015** auf die wilde Jagd gehen.



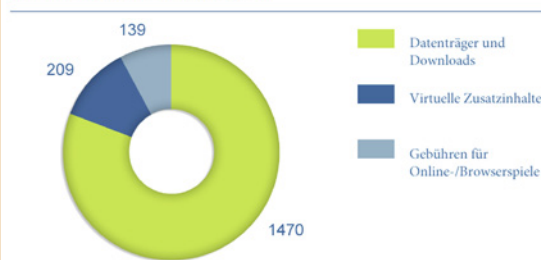
News-Ticker

+++ Die Crowdfunding-Kampagne von **Star Citizen** hat inzwischen ein Volumen von über 40 Millionen US-Dollar erreicht. Tendenz: steigend. +++ Electronic Arts plant die Entwicklung von Virtual-Reality-Spielen. Das sagte Geschäftsführer Andrew Wilson im Rahmen einer US-amerikanischen Konferenz. +++ Das Online-Rollenspiel **Wildstar** erscheint am 3. Juni 2014. Vorbestellungen werden seit dem 19. März entgegengenommen und beinhalten einen Zugang zur Frühstart-Phase. +++ Der am 20. März in Deutschland anlaufende **Need for Speed**-Kinofilm hat laut Medienberichten rund 66 Millionen US-Dollar gekostet. In den USA spielte der Streifen am ersten Wochenende nur enttäuschende 17,8 Millionen Dollar ein und wurde von Kritikern in der Luft zerrissen. Wir stimmen ihnen übrigens zu. +++ Take Two hat kürzlich ein Casting für ein noch nicht näher bekanntes Spiel in Auftrag gegeben. Die ausgeschriebenen Rollen deuten jedoch darauf hin, dass es sich dabei um **Mafia 3** handelt. +++ In Kürze soll eine Kickstarter-Kampagne für ein Remake des PC-Klassikers **Outcast** beginnen. +++ **Serious Sam 4** soll im vierten Quartal 2014 erscheinen. +++ Der **Thief**-Entwickler Eidos Montreal hat 27 Mitarbeiter entlassen.

Spiele-Umsatz steigt

Im Jahr 2013 wurden in Deutschland rund 1,82 Milliarden Euro für Computer- und Videospiele ausgegeben. Das geht aus den kürzlich veröffentlichten Marktzahlen des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) hervor. Demnach schrumpfte der Umsatz mit PC-Spielen im Vergleich zum Vorjahr von 464 Millionen Euro auf 392 Millionen Euro, während Konsolenspiele im Zuge des Xbox-One- und PS4-Erscheinens von 818 Millionen Euro auf 862 Millionen Euro zulegten. Der Umsatz mit Handy- und Tablet-Spielen stagnierte bei vergleichsweise überschaubaren 39 Millionen Euro. Insgesamt war der Branchenumsatz mit Soft- und Hardware bei 2,41 Milliarden Euro leicht rückläufig. **JG**

1,82 Milliarden Euro wurden 2013 in Deutschland für Computer und Videospiele ausgegeben



Mikrotransaktionen und Ingame-Shops machen nach wie vor einen **geringen Teil** des Spiele-Umsatzes aus.

Der Haken am Kreuz

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de



Die gängige deutsche Rechtsprechung sagt: »Spiele sind keine Kunst.« Also musste Ubisoft im März den Release von South Park kurzfristig verschieben, weil sich in die deutsche Version ein Hakenkreuz eingeschlichen hatte (mehr dazu ab Seite 68). Ich sage: Der gängigen deutschen Rechtsprechung gehört mal kräftig in den Hintern getreten. Schließlich kommt bei der TV-Serie auch niemand auf die Idee, Hakenkreuze und Hitlerwitze zu entfernen, weil es sich zweifelsfrei um Satire handelt. Man müsste schon mit dem Klammersack gepudert sein, um dem Humor von South Park ernsthaft eine Verherrlichung der Nazi-Ideologie vorzuwerfen. Genau deshalb tut das normalerweise auch keiner. Außer beim Spiel. Das steht unter Generalverdacht, weil es ein Spiel ist. Die sind nämlich keine Kunst (sagt die gängige deutsche Rechtsprechung) und dürfen deshalb keine verfassungsfeindliche Symbole beinhalten (sagt das Gesetz). Ich frage mich unterdessen, warum sich Publisher und Branchenverbände dieser sinnbefreiten »Logik« immer noch klaglos beugen, anstatt zum Beispiel mal beim Europäischen Gerichtshof nachzufragen, was der eigentlich von dieser fragwürdigen Kunstdefinitionen hält. Überlässt man den Kunstbegriff nämlich deutschen Gerichten, dann kommt offenbar nur Unsinn dabei rum.

Irrational macht dicht



Bioshock-Erfinder **Ken Levine** will in Zukunft eine andere Form von Spielen entwickeln.

Hat es sich ausgebioshockt? Wie Studio-Chef und **Bioshock**-Erfinder Ken Levine bekannt gab, wird Irrational Games nach der Fertigstellung des **Burial at Sea**-DLCs zu **Bioshock Infinite** (Test in der kommenden Ausgabe) geschlossen. Eine Begründung für die Schließung nannte er allerdings nicht. Levine hatte Irrational Games 1997 mitgegründet und will in Zukunft »handlungsorientierte Spiele für Core-Gamer« entwickeln – allerdings auf Download-Basis. Dafür bleibt er beim Publisher Take Two, wird dort aber ein kleineres Studio aufbauen. Zuletzt hatte Irrational Games über 200 Mitarbeiter. Davon möchte Levine aber nur 15 übernehmen. Wie es mit der **Bioshock**-Serie weitergeht, ist noch unklar. Die Rechte hält Take Two, wir gehen davon aus, dass ein neues Team mit den Arbeiten am nächsten **Bioshock**-Teil beauftragt wird. Der zweite Teil des **Burial at Sea**-DLCs bildet am 25. März also den Abgang auf eines der prestigeträchtigsten Studios der jüngeren Spielegeschichte. **CR**

Yaiba Ninja Gaiden Z

Entwickler: Double Helix Publisher: Capcom Termin: 19.2.2014

Cyborg-Ninjas gegen Zombies:

Was kann man da schon falsch machen? Abschließend beantworten wir diese Frage erst in der nächsten Ausgabe, denn die Testversion von **Yaiba Ninja Gaiden Z** erreichte uns leider erst kurz vor Redaktionsschluss. Nach einigen Spielstunden mit Anti-Held Yaiba können wir aber schon jetzt prognostizieren, dass die Schnetzelei angenehm stumpfsinnig wird. Im Positiven heißt das, dass wir uns mit Kurzschnitz, Robofaust und Greifhaken durch Horden von Untoten prügeln und dank des hohen Schwierigkeitsgrads behutsam das griffige Kampfsystem erlernen. Allerdings wird **Yaiba** wohl keinen Originalitätswettbewerb gewinnen: Die Story ist ebenso hirnlos wie die Untoten, außer Kämpfen gibt's nahezu keine interessanten Spielinhalte, und der krude Hörschen-Humor ist oft einfach nur peinlich. Wer Zombies auf spektakuläre Weise zerlegen will, sollte sich das Spiel trotzdem vormerken – wer mehr sucht, sucht besser woanders. **DH**



Wild Knöpfe drücken bringt nix gegen die **Zombiehorden** – mit Komboketten und präzisen Ausweichen klappt's deutlich besser.

Verkaufs-Charts März



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Titanfall
2	NEU	Thief
3	(6)	Diablo 3
4	(5)	Die Sims 3: Starter-Set
5	WIEDER DA	Battlefield 4
6	(4)	Assassin's Creed 4: Black Flag
7	(2)	Call of Duty: Ghosts
8	(1)	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
9	(9)	FIFA 14
10	(19)	Battlefield 4: Premium Code
11	WIEDER DA	Arma 3
12	(8)	Guild Wars 2: Heroic Edition
13	(7)	Die Sims 3: Inselparadies
14	(13)	Fussball Manager 14
15	WIEDER DA	Anno 2070 (Königsedition)
16	(10)	Die Sims 3: Into the Future (LE)
17	(11)	Skyrim (Legendary Edition)
18	(18)	Sim City
19	(20)	WoW: Mists of Pandaria
20	(16)	Age of Empires 3 Complete

Quelle: 17.3.2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn