

QUAKECON 2016

Bethesdas Hausmesse liefert nicht nur Informationen zu großen Titeln, sondern auch jede Menge Details zu den anderen Spielen der Firma.

Enderal

Pete Hines hat keine Ahnung

Manchmal bereitet man sich lange auf ein wichtiges Interview vor, und dann macht eine Antwort die ganze Vorbereitung zunichte. So ist es uns beim Gespräch mit Pete Hines auf der Quakecon 2016 passiert. Wir wollten mit dem Vizepräsidenten und PR-Chef von Bethesda ausgiebig über die Skyrim-Mega-Mod Enderal sprechen und dann das: Pete Hines kennt Enderal nicht! Vor unserem Interview hatte er noch nie von der Mod gehört. Okay, Hines ist ein vielbeschäftigter Mann und hat in seinem Job wahrlich anderes zu tun, als eine Skyrim-Mod zu zocken. Zumal die Total Conversion bisher nur auf Deutsch erschienen ist. Trotzdem hat Enderal auch international hohe Wellen geschlagen. Magazine wie PC Gamer, Kotaku und Bethesdas deutscher Blog haben darüber berichtet und gleich dreimal wurde die Enderal auf Moddb.com in die Top-5 der besten Mods in



Pete Hines von Bethesda hat noch nie von Enderal gehört.

Entwicklung gewählt. Ganz zu schweigen davon, dass sich das Entwicklerteam SureAI bereits mit der Mod Nehrim für The Elder Scrolls 4: Oblivion einen Namen in der Community gemacht hat. Wir haben Pete auf jeden Fall mit Nachdruck ans Herz gelegt, sich die aufwändige Total Conversion einmal anzuschauen. Und falls Sie Enderal auch noch nicht kennen, sollten Sie das natürlich ebenfalls tun.

Quake Champions

Wird es Free2Play?

Tim Willits, der Creative Director hinter Quake Champions, stand uns im Interview Rede und Antwort. Die wohl spannendste Frage konnte uns Willits jedoch nicht beantworten. Wird Quake Champions ein Free2Play Spiel? »Wir wissen es selbst noch nicht. Und wir werden es vermutlich selbst erst wissen, wenn Quake Champions schon in der Betaphase ist«, antwortete er und erklärte uns das Problem: »Wir ha-



Noch ist unklar, ob und wie wir für Quake Champions zahlen müssen.

ben so viele verschiedene Spieler und wollen alle zufriedenstellen. Wenn du eine Idee für ein gutes Verkaufsmodell hast, werde ich dich in den Credits verewigen.« Von der Entscheidung über das Geschäftsmodell könnte auch die Unterstützung für Mods abhängen. Ein Free2Play-Modell mit Ingame Shop lässt sich nur schwer für Mods öffnen. »Mod-Support ist und war immer wichtig für uns. Aber zum Launch wird Quake Champions keine Mods unterstützen. Wir wollen zuerst das Spiel fertigstellen«, sagte Willits.

Im Gespräch erklärte uns der Creative Director auch den neuen Spielmodus. Bei Sacrifice kämpfen zwei Teams um den Besitz von zwei Obelisken. Wenn ein Team einen dieser Obelisken einnimmt, ist fortan jeder Kill dieses Teams einen Punkt mehr wert. Sollte ein Team es schaffen, 25 Kills anzuhäufen, während es mindestens einen Obelisken hält, wird dieser Obelisk geopfert. Damit sichert sich das Team den Punktebonus dauerhaft. Außerdem gab uns Tim Willits noch einen Einblick in die Entwicklungsgeschichte von Quake Champions. Ursprünglich sollte das neue Quake nämlich gar kein eigenständiges Spiel werden, sondern lediglich ein umfangreiches Update für Quake Live. Schon 2013 beschloss man, die neuen Champions in den Multiplayer-Shooter einzubauen und entwickelte einen Prototyp. Gleichzeitig registrierte Tim Willits selbst die Domain www.quakechampions.com. Erst später entschloss man sich, das Team zu vergrößern und Champions als ein ganz neues Spiel zu entwickeln.

Oblivion

Keine Remaster-Version

Derzeit arbeitet Bethesda am Rollenspiel-Remaster The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition. Doch warum gibt es eigentlich keine überarbeitete Version des Vorgängers Oblivion? Die Antwort von Marketing-Chef Pete Hines gegenüber dem Magazin GameSpot: »Oblivion ist zehn Jahre alt. Daher wäre der Aufwand für die Engine sowie die Technologie für ein Remaster und all die Dinge, die wir machen wollten, sehr hoch gewesen. Es ist nicht unmöglich, doch es wäre verdammt viel Arbeit. Wir mussten uns also entscheiden, ob wir ein nahezu komplett neues Spiel oder Skyrim machen wollen.« Des Weiteren bestätigte Hines nochmals, dass es sowohl für die PC-



Eine Hochglanz-Version von Oblivion wäre laut Bethesda zu aufwändig.

als auch die Xbox-One-Version von The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition Mod-Support geben wird. Der Release der Remaster-Version ist für den 28. Oktober 2016 geplant.