



Bethesda

Sieben Spiele in der Entwicklung

Derzeit arbeitet Bethesda an sieben Spieleprojekten. Das hat Game Director und Executive Producer Todd Howard bestätigt. Bei zwei dieser Projekte handelt es sich um Fallout 4 VR sowie die Portierung des Rollenspiels The Elder Scrolls 5: Skyrim für Nintendo Switch. Bleiben demnach noch fünf unbekannte Spiele. Eines davon wird wohl ein Mobiltitel sein, der Howards Aussagen zufolge in die großen Fußstapfen von Fallout Shelter treten soll. Zudem ist es bereits seit einiger Zeit kein Geheimnis mehr, dass The Elder Scrolls 6 konzeptionell bereits in Arbeit ist. Woran Bethesda zusätzlich werkelt, haben weder Howard noch die daran beteiligten Teams verraten. Allerdings bestätigte Howard, dass zwei der Projekte mindestens so groß wie Fallout 4 oder Skyrim sein werden – wenn nicht sogar größer. Außerdem erklärte er, dass diese Projekte zwar etwas anders seien, von den Leuten jedoch immer noch mit Bethesda in Verbindung gebracht werden könnten – was auch immer er damit meint. Nach der diesjährigen Messe E3 im Juni wissen wir wahrscheinlich mehr.



Die Umsetzung von Skyrim für Nintendo Switch ist nur eins von derzeit sieben Bethesda-Projekten, einige davon sollen noch größer werden.

GDC-Awards

Overwatch siegt

Alle Jahre wieder werden auf der Game Developers Conference (GDC) in San Francisco die Game Developers Choice Awards vergeben. Die Jury besteht also aus Spieleentwicklern, die sozusagen aus ihrer Mitte die Preisträger wählen. Bei der Preisverleihung Anfang März 2017 war Overwatch der große Abräumer, allerdings konnten sich auch kleinere Projekte wie Firewatch oder Inside Auszeichnungen sichern. Prince-of-Persia-Erfinder Jordan Mechner wurde mit dem begehrten Pioneer Award ausgezeichnet, frühere Preisträger sind etwa Markus »Notch« Persson (Minecraft), David Braben (Elite) oder Alexey Pajitnov (Tetris).

- Spiel des Jahres:** Overwatch
- Bestes Debut:** Firewatch
- Bestes Design:** Overwatch
- Bestes Mobile-Spiel:** Pokémon Go
- Innovationspreis:** No Man's Sky
- Beste Erzählung:** Firewatch
- Beste Technologie:** Uncharted 4: A Thief's End
- Beste Visual Art:** Inside
- Bestes VR/AR-Spiel:** Job Simulator: The 2050 Archives
- Publikumspreis:** Battlefield 1
- Pioneer-Award:** Jordan Mechner
- Lifetime Achievement Award:** Tim Sweeney (Gründer von Epic Games)

Overwatch wurde bei den Game Developers Choice Awards zum Spiel des Jahres 2016 gewählt.



Stardew Valley

Multiplayer-Ackern

Auf dem PC können ausgehungerte Harvest-Moon-Fans schon seit rund einem Jahr das entspannende Farmleben von Stardew Valley genießen. Im Rahmen der Nintendo-Präsentation zu kommenden Indie-Spielen für die Switch-Konsole wurde nun erstmals der Multiplayermodus von Stardew Valley gezeigt. Das sorgte für Verwirrung bei Fans und Presse, da der Eindruck entstand, dass der Modus für zwei Spieler (zeit-)exklusiv und damit zuerst für die Nintendo-Konsole erscheinen würde. Der Entwickler hat sich daraufhin auf Twitter zu Wort gemeldet und den Sachverhalt klargestellt. Korrekt ist, dass die Nintendo Switch den Multiplayermodus als »erste Konsole« erhalten wird. Der PC sei aber weiterhin die Hauptplattform und daher

werde das Update auch dort zuerst veröffentlicht. Jedoch wird der Multiplayermodus nicht zeitgleich mit dem Release des Hauptspiels für die Switch im Sommer 2017 erscheinen – ergo auch nicht für den PC. Man brauche noch »etwas mehr Zeit«, um den Multiplayer dahin zu bringen, wo man ihn gerne haben möchte, heißt es. Einsame Farmer müssen sich also auch am PC noch ein paar Jahreszeiten gedulden, bis gemeinsam das Feld bestellt und geerntet werden kann.

Wir erfahren wohl erst im Sommer, wie genau der Multiplayermodus von Stardew Valley funktioniert.



Past Cure

Stealth aus Deutschland

Auch abseits von Mimimi Studios und ihrem gefeierten Shadow Tactics bringt Deutschlands Indie-Szene interessante Projekte hervor: Past Cure heißt das neue Projekt des Entwicklers Phantom 8 aus Berlin, es soll ein Stealth-Shooter mit einem interessanten Spin werden. Neben der Realität existiert hier nämlich noch eine zweite Ebene, ein Albtraum, der die echte Welt vor den Augen des Protagonisten Ian verschlingt. Und wir sind als Held von Past Cure auch noch die Ursache: Nachdem man dubiose Experimente an ihm durchgeführt hat, verfügt Ian nämlich über Kräfte wie Telekinese oder Gedankenmanipulation. Mächtige Waffen mit einem hohen Preis: Je öfter er sie einsetzt, desto schneller verfällt er dem Wahnsinn und die Realität löst sich auf. Dabei erlebt der ehemalige Special-Force-Agent auch so schon genug: Nachdem er in einem Gefängnis irgendwo in Europa festgehalten wurde, jagt er nun mit seinem Bruder Markus und der Doppelagentin Sophia die Schuldigen. Nach guter alter Action-Thriller-Manier legt er sich dabei mit osteuropäischen Kartellen, geheimen Logen und skrupellosen Wissenschaftlern an – nur um am Ende auf einen Gegner zu treffen, der selbst über übernatürliche Fähigkeiten zu verfügen



Held Ian muss sich neben seinen mentalen Problemen auch noch mit Gangster-Gesocks herumschlagen.

scheint. Das klingt nach einem ziemlich ambitionierten Plot für ein kleines Indie-Studio, zudem soll das Spiel neben den Kämpfen auch noch Rätselpassagen bieten. Und auch wenn vor allem Figuren und Animationen (noch nicht) auf dem neusten Stand sind, macht Past Cure optisch einen guten Eindruck. Der Release ist für das zweite Quartal 2017 geplant.

Avatar

Neues Spiel zum Film



Die Filmvorlage bzw. -inspiration »Avatar« (Bild) stammt schon aus dem Jahr 2009 und war damals wegweisend für die 3D-Technologie.

Ubisoft arbeitet zusammen mit dem Filmstudio Lightstorm Entertainment und Fox Interactive an einem »innovativen Spiel« zum Kino-Blockbuster »Avatar« von 2009. Hauptverantwortlich für die Entwicklung zeichnet das schwedische Ubisoft-Studio Massive, das auch hinter dem MMO-Shooter The Division steht. Das gab der Publisher auf der Game Developers Conference GDC in San Francisco bekannt. Das noch namenlose Avatar-Spiel soll uns auf den »wunderschönen wie gefährlichen« Mond Pandora führen. Dort spielte sich schon die Geschichte des SciFi-Abenteuers von 2009 ab. Das Avatar-Spiel wird den Film jedoch nicht nacherzählen, sondern sein Universum ausbauen. Die technische Grundlage für das Avatar-Spiel liefert die Snowdrop-Engine, die in The Division und »einer Reihe unangekündigter Ubisoft-Projekte« zum Einsatz kommt. Das Avatar-Spiel soll für Konsolen und PC erscheinen, wobei Ubisoft noch nicht verrät, welche Konsolen genau gemeint sind. Auch zu einem Release-termin schweigt sich Ubisoft noch aus. Allerdings will »Avatar«-Regisseur James Cameron den zweiten Teil der Filmreihe wohl Ende 2018 in die Kinos bringen. Und Film und Spiel zu einem ähnlichen Zeitpunkt zu veröffentlichen, läge ja nahe.

Peter Moore

Von Dreamcast zu Fußball

Peter Moore (62) gehört zu den schillerndsten Führungsfiguren der Spielebranche. Seine Karriere begann er bei Sega, wo er für den Start der Dreamcast in Nordamerika verantwortlich war. 2003 wechselte er zu Microsoft und war dort für die Xbox und Xbox 360 zuständig (wir erinnern uns gern an seinen großspurigen Auftritt bei einer E3-Presskonferenz mit GTA-4-Tattoo auf dem Arm), bevor er schließlich 2007 die Stellung als Chef von EA Sports annahm. Vier Jahre später kam es dann zur Beförderung: Moore bekleidete fortan den Posten des operativen Geschäftsführers (COO, also Chief Operating Officer) bei Electronic Arts und führte schließlich seit Dezem-

ber 2015 zusätzlich die neue Abteilung »kompetitives Gaming« innerhalb des Unternehmens an. Im Juni 2017 endet seine Laufbahn in der Gaming-Branche jedoch: Moore ist ab dann Geschäftsführer (Chief Executive Officer) des englischen Fußballclubs FC Liverpool. So bleibt er also immerhin dem Sport treu.



Die letzten Jahre bis zur Rente verbringt Peter Moore als Geschäftsführer des FC Liverpool.