

Concord: Ein teurer Fehltritt im Wettbewerb der FPS-Spiele

Concord, das FPS von Firewalk Studios, wurde nach nur 10.000 PC- und 15.000 Konsolenverkäufen zurückgezogen. Rückerstattungen starten am 6. September 2024.

Der jüngste Rückschlag in der Gaming-Industrie ist der Kampf um den Titel „Concord“, ein First-Person-Shooter, der von Firewalk Studios entwickelt wurde, einem Studio, das 2018 gegründet und schnell von Sony übernommen wurde. Bei der Ankündigung des Spiels im Mai 2023 während des PlayStation Showcase gab es große Erwartungen seitens der Spielergemeinschaft. Doch die Realität sieht anders aus: Mit nur 10.000 Verkäufen auf PC und 15.000 auf Konsolen bleibt der Erfolg des Spiels weit hinter den Hoffnungen zurück.

In einem bemerkenswerten Schritt hat Firewalk Studios über den PlayStation Blog bekannt gegeben, dass das Spiel aus dem Verkauf genommen wird und alle Käufe erstattet werden. Dies markiert eine unerwartete Wendung für ein Projekt, das mit vielversprechenden Konzepten in die Arena eingetreten ist.

Faktoren für den Misserfolg

Der Misserfolg von „Concord“ kann auf mehrere kritische Aspekte zurückgeführt werden. Zum einen hat das Spiel in einem überfüllten Markt ein herausforderndes Terrain betreten, der von kostenlosen Spielen wie „Overwatch“ und „Valorant“ dominiert wird. „Concord“ wurde zum Preis von 40 Euro angeboten, jedoch ohne Mikrotransaktionen, was in der heutigen Zeit nicht genügend Anreiz für Spieler darstellt. Die erbitterte

Konkurrenz und die somit fehlende Spielerbasis erschwerten das Testen des Spiels in angemessenen Bedingungen.

Ein weiterer Kritikpunkt war die technische Umsetzung des Spiels. Spieler berichteten von performanceproblemen, Designmängeln und einer unzureichenden Künstlichen Intelligenz. Auch der Inhalt wurde als unzureichend wahrgenommen, da das Spiel den Spielern wenig Neues zu bieten hatte. Die Vergleiche mit anderen Titeln, die bereits auf dem Markt etabliert sind, waren ebenfalls alles andere als schmeichelhaft.

Die Kommunikationsstrategien des Studios scheinen ebenfalls nicht den erhofften Effekt erzielt zu haben. Verbunden mit einem misslungenen Spielstart wirft der Rückzug aus dem Markt grundlegende Fragen zur Qualität und Originalität auf. In einem Genre, das zunehmend von kostenfreien Angeboten dominiert wird, wird die Herausforderung für Entwickler immer größer, sowohl die Erwartungen der Spieler zu erfüllen als auch innovative Ideen zu präsentieren.

Die ungewisse Zukunft von Concord

Der Rückzug von „Concord“ ist jedoch nicht das Ende seiner Geschichte. Sony plant nun, das Spiel aus dem PlayStation Store und von Steam zu entfernen und allen Käufern eine vollständige Rückerstattung anzubieten. Für Käufer, die das Spiel auf PS5 oder PC erworben haben, eröffnet sich nun die Möglichkeit von Rückerstattungen, die ab dem 6. September 2024 mahnlos eintreffen sollen.

- **Steam:** Valve wird in Kürze Rückerstattungen versenden, wobei Käufer zur Bestätigung aufgefordert werden.
- **Epic Games Store:** Epic Games wird jeden Käufer direkt kontaktieren, um Rückerstattungen zu bearbeiten.
- **PlayStation Store:** Rückerstattungen erfolgen im Zeitraum von 30 bis 60 Tagen; ist das Zahlungsmittel

nicht mehr verfügbar, erfolgt eine Gutschrift auf das PlayStation-Konto.

- **Physische Version:** Bei Käufen über PlayStation Direct erfolgt eine automatische Rückerstattung innerhalb von 30-60 Tagen, Käufe über andere Händler erfordern eine direkte Kontaktaufnahme für Rückfragen.

Die Entscheidung, „Concord“ aus dem Verkauf zu nehmen und die erlittenen Verluste zu beseitigen, unterstreicht, dass selbst große Unternehmen wie Sony nicht immer Immun gegen Fehler sind. In dieser Branche hängt der Erfolg oft an einem dünnen Faden zwischen Innovation und der Anpassung an Markttrends. Angesichts dieser Entwicklungen bleibt es abzuwarten, wie Firewalk Studios und Sony die Herausforderungen in Zukunft bewältigen werden und welche Lehren aus dieser Erfahrung gezogen werden können.

Details

Besuchen Sie uns auf: n-ag.de