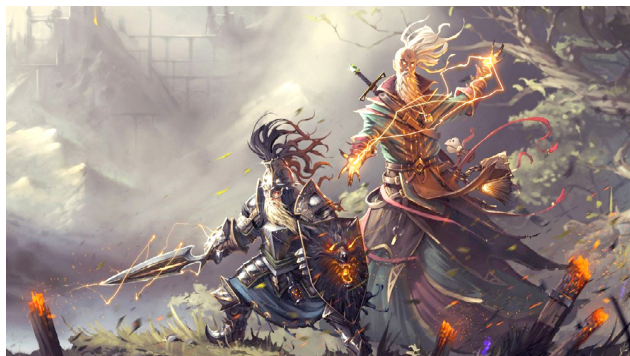


Divinity: Original Sin 2

Witcher-Macher mischen mit

Die Witcher-Macher von CD Projekt beteiligen sich an der Entwicklung von Divinity: Original Sin 2. Das klingt vielleicht etwas hochgegriffen, trifft es im Kern aber dennoch ganz gut: Der polnische Entwickler und Publisher hat im Rahmen der Kickstarter-Kampagne zum kommenden Rollenspiel seiner belgischen Kollegen von Larian Studios nämlich 10.000 US-Dollar investiert. Und sich dadurch den auf fünf Stück begrenzten Backer-Status »Divine Noble« erkaufte. Und der beinhaltet nicht nur allerlei digitale und physische Boni, sondern auch das Recht, gemeinsam mit Larian Studios einen Divine Magister, einen Black Ring Sorcerer oder einen Ancient Empire Officer für Divinity: Original Sin 2 zu entwerfen. Die Crowd-Funding-Kampagne rund um Divinity: Original Sin 2 endet am 30. September 2015 und liegt mittlerweile bei über 1,5 Millionen US-Dollar. Das ursprünglich angepeilte Finanzierungsziel von 500.000 US-Dollar wurde somit locker dreimal erreicht.



Durch die großzügige Förderung mit 10.000 Dollar darf CD Projekt Red jetzt einen Charakter für Divinity: Original Sin 2 entwerfen.

Fallout 4

Crafting mit Müll



Fallout 4 erscheint in Deutschland ungeschnitten, mit englischer Tonspur und einem ausgefeilten Crafting-System.

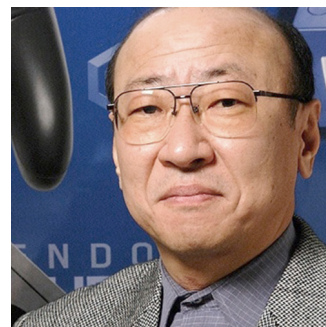
Bethesdas Creative-Director Todd Howard verspricht für das Crafting-System des Endzeit-Rollenspiels viele Freiheiten. Sogar Gegenstände wie eine leere Babyflasche kann man in brauchbare Komponenten zerlegen und irgendwie nutzen. »Dieses Zeug zu Beginn des Spiels, von dem man denkt, es wäre nur irgendein Müll – da begreift man irgendwann: ›Oh, ich brauche diese Flasche, weil sie die Komponente XYZ enthält‹«, verspricht Howard. Für das Entwicklerteam selbst hat das einen angenehmen Nebeneffekt: Die Ökonomie des Spiels muss nicht mehr detailliert ausbalanciert werden. Die meisten Spieler würden die Gegenstände nun einfach horten und nicht mehr wahllos verkaufen. Auch der Action-Aspekt klappt offenbar schon gut, Bethesda hat sich für die Entwicklung des Kampfsystems unter anderem Tipps von id Software geholt. Beim Erscheinen von Fallout 4 am 10. November 2015 soll neben der ungeschnittenen Fassung des Spiels auch die originale, englische Tonspur auf der Disk sein – lobenswert!

Boss für ein Jahr

Neuer Nintendo-Chef

Nach dem Tod von Satoru Iwata im Juli 2015 ist jetzt der 65-jährige Tatsumi Kimishima der neue Geschäftsführer von Nintendo. Zuvor war Kimishima unter anderem als Personalchef bei Nintendo tätig, er leitete zudem von 2006 bis 2013 als CEO die Geschäfte von Nintendo of America. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger Iwata hat Kimishima einen streng wirtschaftlichen Hintergrund vorzuweisen, mit Spielen hatte er bisher nicht viel am Hut. Allerdings sollte man sich ohnehin nicht zu sehr an das neue Gesicht gewöhnen, offenbar ist der frühere Personalchef nur eine Übergangslösung. Gewählt wurde Kimishima nämlich nur für ein Jahr. Der neue Nintendo-Präsident ist also offensichtlich nicht die erste Wahl und soll mit seinem friedlichen und sanften Wesen lediglich die Umstrukturierungen in der Führungssetzungen des Konzerns leiten. Dort soll über kurz oder lang

nämlich ein zukunftssicheres Group-Leadership-System etabliert werden und die bisherige Führung (bestehend aus alternierenden Spielentwicklern) ablösen. Der Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto und der Wii-Architekt Genyo Takeda haben dazu bereits ihre Management-Posten geräumt und stehen Kimishima nun als Kreativ- bzw. Technologieberater zur Seite. Nintendo selbst bereitet sich gerade auf den Übergang in eine neue Ära vor: Für die nähere Zukunft sind unter anderem ein Einstieg in das Geschäft mit Smartphone-Spielen und eine neue Konsole geplant. Gut möglich, dass es anschließend einen erneuten Wechsel an der Spitze des Konzerns geben wird.



Tatsumi Kimishima ist als neuer Nintendo-Präsident offenbar nur eine Übergangslösung.

»Bestes und größtes Mass Effect«

Beim Entwicklerstudio Bioware zeigt man sich zufrieden mit den bisherigen Fortschritten rund um die Entwicklung des kommenden Mass Effect: Andromeda. Das legt zumindest ein Tweet des Design- und Art-Chefs Alistair McNally nahe. Der ließ nämlich kürzlich über Twitter wissen, dass er den Tag damit verbracht habe, den kreativen Fortschritt des Spiels zu untersuchen. Anschließend war er in einem Anfall von Selbst-Schulterklopferei der Ansicht, dass aus Mass Effect: Andromeda der bisher beste und ganz bestimmt der größte Serienableger werde: »Ich glaube, dass es das beste (und ganz bestimmte das größte) Mass Effect aller Zeiten wird.« Wollen wir mal hoffen, dass der gute Alistair mit »groß« nicht »massenhaft öde Sammelquests« meint, davon hatten wir nämlich schon in Dragon Age: Inquisition mehr als genug. Mass Effect: Andromeda erscheint voraussichtlich im vierten Quartal 2016 für den PC, die Xbox One und die PlayStation 4.



Mass Effect: Andromeda wird riesig und super – das sagt zumindest Bioware.

Umbrella Corps

Resident-Evil-Shooter



Umbrella Corps wird ein Team-Shooter in der Welt von Resident Evil.

Capcom hat mit Umbrella Corps einen neuen Online-Shooter im Resident-Evil-Universum für den PC sowie die PlayStation 4 angekündigt. Im Rahmen der großen Sony-Pressekonferenz im Vorfeld der Tokyo Game Show gab es die ersten Details. Der Fokus der Onlinepartien liegt auf ebenso schnellen wie intensiven Teamkämpfen in kompakten Zonen. Die Arenen sind bekannten Schauplätzen aus der Serienhistorie nachempfunden. Neben Feuerwaffen und Granaten stehen den Spielern unter anderem auch ein Schild, eine Axt sowie Spike-Schuhe zur Verfügung. Die Technik des Spiels basiert auf einer aktuellen Version der Unity-Engine. Der Release von Umbrella Corps ist für Anfang 2016 im Download-Format geplant, der Verkaufspreis liegt bei 30 Euro.

Shenmue 3

Kommt die PC-Version?

Mit über 6 Millionen Dollar war Shenmue 3 die erfolgreichste Spiele-Schwarmfinanzierung auf Kickstarter. Doch die Entwickler haben noch Größeres vor: Auf ihrer Webseite geben Yu Suzuki und sein Team bekannt, dass auch nach dem Ende der Kickstarter-Kampagne weiterhin die Möglichkeit besteht, das Spiel finanziell mit Spenden zu unterstützen. Dafür wurde die sogenannte »Slacker Backer Periode« gestartet, die Fans der japanischen Rollenspiel-Reihe motivieren soll, weiterhin sogenannte Stretchgoals für Shenmue 3 freizuschalten – nun auch via Paypal. Bisher wird in den Pledge-Stufen jedoch nur die PS4-Version angeboten. Es laufen zur PC-Version jedoch Gespräche mit entsprechenden Partnern. Je mehr Geld gesammelt wird, desto eher lässt sich der Aufwand für eine zusätzliche Version finanzieren. Der aktuelle Stand der Kampagne beläuft sich auf 6.333.295 US-Dollar mit noch 105 Tagen Laufzeit. Das nächste Stretchgoal wird bei 6,5 Millionen erreicht sein und soll das Kampfsystem um Ragdoll-Animationen erweitern.



Ryo und Shenhua freuen sich über rund 6 Millionen Dollar crowd-finanziertes Entwicklungsbudget.