

Psychonauts 2

Finanzierung & Story stehen



Feiern bei Double Fine: Time Schafer (Mitte) freut sich mit seinem Team über den Finanzierungserfolg von Psychonauts 2.

Da freuen sich die Fans von Tim Schafer: Die Crowdfunding-Phase für das Action-Adventure Psychonauts 2 ist beendet – und das mit einem durchaus beachtlichen Erfolg. Die Aktion hat die ursprünglich veranschlagte Summe von 3,3 Millionen Dollar bereits eine Woche vor Ablauf der Frist Anfang Januar erreichen können, letztendlich sind sogar mehr als 3,8 Millionen Dollar zusammengekommen. Damit hat der Entwickler Double Fine Productions sogar den firmeninternen Crowdfunding-Rekord gebrochen: Für das Adventure Broken Age hatte man bei den Unterstützern seinerzeit 3,3 Millionen Dollar eingetrieben. Konkrete Stretch-Goals für Psychonauts 2, in die das zusätzliche Geld fließen soll, sind bisher nicht bekannt. Der Studio-Chef Tim Schafer hat lediglich erklärt, dass Psychonauts 2 dadurch besser, größer und hübscher wird. Der Release von Psychonauts 2 ist nach wie vor für den Herbst 2018 geplant, ein konkreter Termin steht noch nicht fest. Dafür gibt es mittlerweile Informationen zur Story: Held Raz soll sich mit Doppelagenten, Nekromanten und nicht zuletzt mit einem alten Familienfluch herumschlagen – von Beziehungsproblemen ganz zu schweigen.

The Witcher 3: Blood and Wine

Abschiedsvorstellung

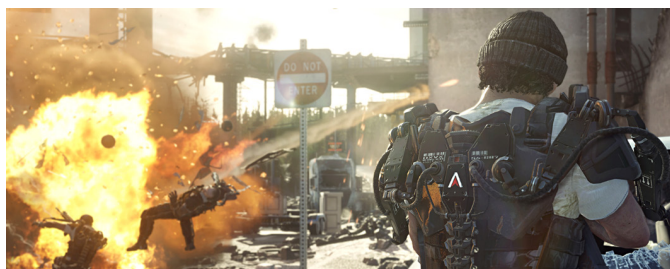
Lang kann es nicht mehr dauern, bis mit Blood and Wine der nächste große DLC für The Witcher 3 erscheint. Der Senior Story Writer Jakub Szamalek hat in einem Interview mit der italienischen Webseite Eurogamer immerhin schon mehr zur Story der Erweiterung verraten. Die soll einen neuen Widersacher für Geralt enthalten, der deutlich mehr Persönlichkeit und Charakter haben wird als die bisherigen. Einer der Kritikpunkte am Hauptspiel war das Fehlen eines charismatischen Gegenspielers für den Hexer. Besserung in diesem Bereich gab es dann zwar bereits im DLC Hearts of Stone (Bild), Blood and Wine soll jedoch noch weiter gehen. Wieder wird die Hintergrundgeschichte von The Witcher 3: Blood and Wine weitgehend unabhängig von der Hauptstory funktionieren. Gleichzeitig betonte Szamalek, dass Geralt anschließend wohl als Protagonist der Witcher-Reihe ausgedient haben wird. Es sei das letzte Abenteuer mit dem beliebten Hexer als Hauptfigur, so der Storyautor. Generell werde man nach Blood and Wine aber ohnehin erst einmal mit dem Witcher-Universum abschließen und sich dem kommenden Cyberpunk 2077 widmen. Wie es danach mit der Fantasy-Rollenspielreihe weiter geht, bleibt also zunächst offen.



Die Party ist vorbei! Geralt wird im Addon Blood and Wine für The Witcher 3 seinen letzten Auftritt als Hauptfigur haben.

Call of Duty

Realismus in 2017



Advanced Warfare (Bild) erschien 2014, folglich ist Sledgehammer Games 2017 dran, das dann aktuelle Call of Duty zu veröffentlichen.

Das Entwicklerstudio Sledgehammer Games hat 2011 bei der Entwicklung von Call of Duty: Modern Warfare 3 mitgeholfen und entwickelt seitdem abwechselnd mit Infinity Ward und Treyarch eigene Ableger der Shooter-Reihe bzw. deren Multiplayerparts. Nach Call of Duty: Advanced Warfare im Jahr 2014 ist Sledgehammer folglich 2017 mit dem nächsten Teil dran. So langsam, aber sicher sind dann auch die Vorbereitungen für die Entwicklung abgeschlossen und es geht ans Eingemachte: Auf seiner offiziellen Webseite hat das Entwicklerstudio mehr als 40 Jobangebote gelistet – ein Großteil davon für das nächste Call of Duty. Den Stellenanzeigen zufolge wird man beim nächsten Serienableger den Fokus auf Hyper-Realismus legen, man sucht etwa einen VFX-Artist (also einen Spezialisten für visuelle Effekte), der »die außergewöhnlichsten Echtzeit-Effekte mit einem Hyper-Realismus-Fokus für das nächste Call of Duty« entwickeln soll. In bester Serien-Tradition wird das 2017er Call of Duty voraussichtlich im Herbst des entsprechenden Jahres erscheinen.

Die erste Stunde: Ballern



Die erste Stunde von Mass Effect: Andromeda wird offenbar ziemlich actionlastig.

Mass Effect: Andromeda soll nach Angaben des Entwicklerstudios Bioware irgendwann gegen Ende des Jahres 2016 auf den Markt kommen. Es ist also anzunehmen, dass die Entwicklungsarbeiten bereits einigermaßen weit vorangeschritten sind. Und tatsächlich: Mindestens die erste Stunde des Science-Fiction-Action-Rollenspiels scheint bereits spielbar zu sein. Das hat nun jedenfalls der Bioware-Angestellte Cameron Lee verraten, der unter anderem als leitender Produzent für Dragon Age: Inquisition sowie eine neue und noch unbekannte Bioware-Marke verantwortlich ist. Per Twitter teilte der Entwickler der Netzgemeinde mit, die erste Stunde von Mass Effect: Andromeda bereits gespielt und »einigen Dingen ins Gesicht geschossen« zu haben. Es ist also wohl davon auszugehen, dass die Anfangssequenz des Shooter-Rollenspiels einige actionreiche Szenen und Kämpfe enthält – gegen wen auch immer. Allzu viele Details zu den Spielinhalten und Features von Mass Effect: Andromeda sind nämlich auch weiterhin nicht bekannt. Bioware wird voraussichtlich die E3 2016 im Juni oder die Gamescom 2016 im August dazu nutzen, Mass Effect: Andromeda ausführlich der Öffentlichkeit vorzustellen.

Valve

Marc Laidlaw geht

Er war bereits alleine für die Hintergrundgeschichte von Half-Life und Half-Life 2 verantwortlich und trug später als Lead-Writer auch bei Half-Life 2: Episode 1 und Half-Life 2: Episode 2 die Storyverantwortung – doch nun ist Schluss: Marc Laidlaw hat nach fast 19 Jahren beim Spielentwickler und Steam-Betreiber Valve gekündigt. Der Autor war zuvor seit 1997 dort angestellt und nach außen hin eines der bekanntesten Gesichter des Unternehmens. Noch in der GameStar-Ausgabe 01/2016 haben wir Laidlaw für unsere große Steam-Titelgeschichte interviewt. In einer E-Mail-Konversation mit einem Fan, die zwischenzeitlich via Reddit öffentlich gemacht wurde, äußert sich Laidlaw zu den Gründen für seinen Abschied von Valve. Böses Blut soll es demnach nicht gegeben haben. Viel mehr nennt Laidlaw persönliche Gründe für das Ende

seines Arbeitsverhältnisses: Er sei bereits 1997 von einigen Valve-Angestellten zum Spaß »alter Mann« genannt worden – und so fühle er sich spätestens heute. Er brauche jetzt einfach eine Auszeit vom Chaos der Spieleentwicklung und wolle wieder zu Schreibprojekten zurückkehren, bei denen er selbst das Tempo bestimmen kann. Für Half-Life-Fans gibt es aber noch Hoffnung: Er könne sich durchaus vorstellen, eines Tages als freier Autor wieder für Valve zu arbeiten. Zunächst sei es jedoch sein Wunsch, über andere Dinge als Spiele zu schreiben. Ob der 1960 geborene Laidlaw zuletzt in die bisher unbestätigte Entwicklung von Half-Life 3 involviert war, oder ob dessen mögliche Story von einem anderen Autor verantwortet wird, bleibt ungeklärt. Wie es in Zukunft mit Half-Life weitergehe, liege nicht mehr in seinen Händen, so Laidlaw.



Valve-Story-Guru Marc Laidlaw lässt es in Zukunft ruhiger angehen, die stressige Arbeit an Half-Life 3 ist aber wohl nicht der Grund für seine Kündigung.

Watch Dogs 2

Ab nach San Francisco?



Noch ist nicht klar, ob das eher dröge Schirmmützenbubi Aiden Pearce auch in Watch Dogs 2 dabei sein wird – wenn es denn überhaupt kommt.

Es gerüchtelt mal wieder: Zahlreichen bisher unbestätigten Berichten nach könnte Assassin's Creed im Jahr 2016 eine Pause einlegen, um dann 2017 im Ägypten-Szenario durchzustarten. Und angeblich hat man beim Entwickler und Publisher Ubisoft bereits eine Alternative in der Hinterhand, um die 2016 möglicherweise entstehende Release-Lücke zu schließen: Watch Dogs 2. Das jedenfalls berichtet die amerikanische Webseite Kotaku, die bereits maßgeblich zur Verbreitung diverser Assassin's-Creed-Gerüchte beitrug und sich dabei auf eigene Quellen berief. In einem umfangreichen Artikel zum Thema heißt es dort, dass dieselben Quellen auch von einer Veröffentlichung des Open-World-Action-Hackerspiels Watch Dogs 2 gegen Ende 2016 berichtet hätten. Der zweite Serienableger soll in San Francisco angesiedelt sein. Unklar ist allerdings, ob es auch ein Wiedersehen mit dem bei vielen Spielern eher unbeliebten Protagonisten Aiden Pearce geben wird. Ubisoft selbst hat bisher weder das Ausbleiben einer Assassin's-Creed-Veröffentlichung im Jahr 2016 noch ein Watch Dogs 2 bestätigt – es sind eben nur Gerüchte.