

Diablo 4

Kommt ein MMO?

Aktuelle Stellenausschreibungen auf der Webseite des Diablo-Entwicklers Blizzard legen die Vermutung nahe, dass die Arbeiten an weiteren Inhalten oder gar an einem Nachfolger zu Diablo 3 bereits im Gange sind. Blizzard sucht nämlich neue Mitarbeiter, und zwar für ein Spiel im Diablo-Universum, wie in den Ausschreibungen ausdrücklich erwähnt wird. Gesucht werden unter anderem »Lighting Artists«, also Spezialisten für Beleuchtungstechnologien, die in der Lage sein sollen, »neue Charaktere und niemals zuvor gesehene Welten in unserem nächsten Hit-Spiel« in Szene zu setzen. Entsteht also bereits ein Diablo 4? Nun, die Stellenausschreibung muss nicht automatisch auf ein neues Vollpreisspiel hindeuten, Blizzard könnte auch an einem Addon oder einem weiteren Content-Patch zu Diablo 3 sitzen. Den aktuellen Trends entsprechend könnte es sich auch um einen Diablo-Ableger in einem anderen Genre handeln, beispielsweise ein Free2Play-Kartensammel-MOBA. Und wer weiß, vielleicht bekommt das Diablo-Setting ja doch noch sein MMO.



Blizzard bleibt sich treu und bastelt weiter an der Diablo-Serie – vielleicht mit einem vierten Teil?

Gamescom

Früher rein!



Wer sich den Ansturm um 10 Uhr ersparen will, kann für 29 Euro schon eine Stunde früher über die Gamescom spazieren.

Computer- und Videospiele kennen das Early-Access-Prinzip bereits seit einiger Zeit. Und bald können auch Messebesucher eine ähnliche Erfahrung machen: Die Gamescom 2016 führt dieses Jahr erstmals sogenannte Pre-Entry-Tickets ein. Dabei handelt es sich um Eintrittskarten, die ihren Besitzern einen frühzeitigen Zugang auf das Messegelände gewähren. Statt zum offiziellen Einlass um 10 Uhr dürfen Inhaber des Spezialtickets bereits um 9 Uhr zusammen mit den Fachbesuchern die Hallen der Videospielemesse in Köln betreten. Allerdings hat dieser Frühzugang auch seinen Preis: Statt 12 Euro kostet die Tageskarte für Frühaufsteher satte 29 Euro. Zudem ist das Angebot auf Donnerstag und Freitag begrenzt. Die Pre-Entry-Tickets sind im Kontingent begrenzt. Käufer werden gebeten, ausschließlich den Eingang Nord des Messegeländes zu nutzen. Der Ticketshop für die Gamescom 2016 ist übrigens seit dem 2. März 2016 geöffnet. Bis zum 31. März 2016 gelten die sogenannten Early-Bird-Vorteilspreise: Es gibt mehr als 10 Prozent Rabatt auf die Eintrittskarten.

Mass Effect: Andromeda

Das wird der Held

Einen flüchtigen Blick auf den Pathfinder genannten neuen Protagonisten der Mass-Effect-Reihe konnten Spieler bereits im zur E3 2015 veröffentlichten Gameplay-Tracker zu Mass Effect: Andromeda werfen. Nun ermöglicht ein Bioware-Mitarbeiter jedoch auch einen detaillierteren Blick auf den Commander-Shepard-Nachfolger. In einem bereits im Oktober 2015 erstellten und erst jetzt bekannt gewordenen Beitrag im Forum der 3D-Modeller-Community ZBrushCentral hat



Das Gesicht des Pathfinder kennen wir noch nicht, aber zumindest hat er einen hübschen Helm.

einer der Grafiker des Entwicklerstudios insgesamt vier seiner Modelling-Arbeiten für Mass Effect: Andromeda gepostet. Zu sehen sind Nahaufnahmen des Pathfinder aus vier unterschiedlichen Perspektiven. Die Arbeiten stammen von Herbert Lewis. Laut LinkedIn-Profil ist der Grafiker zurzeit als Lead-Character-Artist bei Bioware Montreal angestellt. Die Bilder dürften also durchaus authentisch sein. Ob das Modell in seiner aktuellen Form den Weg in das erst 2017 erscheinende Mass Effect: Andromeda findet, ist jedoch unklar. Oft wird

bis zum Schluss an Charaktermodellen gefeilt, wenn in der internen Testphase Fehler oder Unstimmigkeiten auffallen.

3-fach finanziert



In Battalion 1944 wird auch im Winter gekämpft, allerdings ohne britische oder russische Truppen.

Erinnern Sie sich noch an die Titelgeschichte der letzten GameStar-Ausgabe, Battalion 1944? Wir waren sehr angetan vom ambitioniertesten Shooter-Projekt, die Crowdfunding-Gemeinde offenbar auch. 10.096 Unterstützer haben mit insgesamt 317.281 britischen Pfund (umgerechnet rund 422.000 Euro) zum erfolgreichen Abschluss der Kickstarter-Kampagne von Battalion 1944 beigetragen. Auch wenn das ursprüngliche Finanzierungsziel von 100.000 britischen Pfund damit deutlich verdreifacht wurde, blieben dennoch mehrere Stretch-Goals unerreicht. Die britische (ab 325.000 Pfund) und die russische Armee (ab 400.000 Pfund) müssen demnach zu Hause bleiben. Auch den Offline-Modus »Hinter feindlichen Linien« und die Einzelspielerkampagne (für 1,2 Mio. Pfund!) wird es (vorerst) nicht geben. Dafür dürfen sich Käufer des im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Shooters über einen Vollzeit-Community-Manager, realistische Explosions- und Raucheffekte und weitere Bonusinhalte freuen. Battalion 1944 erscheint 2017 für den PC, die Xbox One und die PlayStation 4. Im Vorfeld sind mehrere Alpha- und Betatests für Kickstarter-Unterstützer geplant. Außerdem soll es eine Early-Access-Phase geben.

Thief

Diebesverfilmung

Schon 2014 wurde bekannt, dass eine Verfilmung der Schleichspiel-Reihe Thief in Arbeit ist. Nun gibt es erste Details zum Film, wie das Magazin Hollywood Reporter berichtet. Demnach wird die Spieleumsetzung von der jungen kalifornischen Produktionsfirma Straight Up Films stammen. Als Producer werden dabei Roy Lee und Adrian Askarieh fungieren. Ersterer war vorher unter anderem an »The Departed« beteiligt, Askarieh ist wiederum vor allem für die Hitman-Verfilmung »Agent 47« von 2015 bekannt und arbeitet parallel auch an einem Film zu Just Cause 3. Für das Drehbuch zum Thief-Film werden Adam Mason und Simon Boyes verantwortlich sein, die man durch Filme wie »Misconduct« oder »Not Safe for Work« kennt. Inhaltlich ist noch nicht viel bekannt. Fest steht nur, dass auch der Film in einer düsteren Fantasywelt angesiedelt ist und natürlich ebenfalls einen Meisterdieb zu Protagonisten haben wird. Der soll sich wie in den Spielen als Freiheitskämpfer einem magisch begabten Tyrannen stellen.



Thief wird als Film wohl auf die düstere Stimmung des Spiels setzen.

Microsoft

Zapfenstreich für die Lionhead-Studios



Die Beta für Fable Legends läuft noch bis April, dann ist Schluss.

Das Ende kam mit einer simplen Pressemitteilung: Kurz vor dem 20. Firmenjubiläum werden die Lionhead Studios im englischen Guildford vom Inhaber Microsoft geschlossen. Das bedeutet das Ende für Fable Legends, das seit 2012 in der Entwicklung ist. Der Free2Play-Titel war einmal als Vorzeigeprojekt für die Xbox One und Windows 10 gedacht, der derzeit laufende Betatest wird im April abgeschaltet. Die Lionhead Studios wurden 1996 gegründet, lange Jahre stand Peter Molyneux an der Firmenspitze. Unter seiner Ägide entstanden Titel wie Black & White, The Movies oder die Fable-Reihe. Nach dem mäßigen Kinect-Titel Fable: The Journey verließ Molyneux allerdings die Firma, um mit der Indie-Schmiede 22Cans (Godus) sein Glück zu versuchen. Microsoft will den jetzt Ex-Lionhead-Mitarbeitern helfen, neue Jobs in der Firma oder der Spielebranche allgemein zu finden. Im gleichen Atemzug gab man auch die Schließung der dänischen Press Play Studios (Max and the Curse of Brotherhood) bekannt.