

Avalanche Studios

Neues Next-Gen-Projekt?

Die Avalanche Studios, bekannt für Just Cause 3 oder Mad Max, arbeiten offenbar bereits an einem neuen Sandbox-Spiel. Aus Stellenausschreibungen des Entwicklerstudios geht außerdem hervor, dass sie möglicherweise bereits an einer Engine für die nächste Konsolengeneration werkeln. Das Studio sucht nach einem Senior Multiplayer-Programmierer und einem technischen Direktor im Bereich Multiplayer, die an der Entwicklung einer »Next Generation Open World/Sandbox Multiplayer Engine« mitarbeiten. In Just Cause 3 musste zuletzt erst eine Mod für den Mehrspielermodus sorgen, nun wollen die Entwickler wohl selbst dafür sorgen. Unklar ist, ob damit schlicht die nächste Generation der hauseigenen Engine oder tatsächlich eine bevorstehende neue Konsolengeneration gemeint ist – und was Letzteres für PC-Spieler bedeuten würde. Auf dem PC dürfen wir uns aber so oder so über ein neues Spiel von Avalanche freuen. Auch weil das Studio in einer dritten Stellenanzeige, in der allerdings keine Next-Gen-Engine erwähnt wird, nach einem Produzenten für einen neuen AAA-Titel sucht.



Die Avalanche Studios arbeiten derzeit an einem neuen AAA-Projekt (Just Cause 4?) und möglicherweise Next-Gen-Technik.

L.A. Noire

Polizisten-Remake



Schon beim ersten Erscheinen 2011 beeindruckte uns L.A. Noire mit seinen tollen Gesichtsanimationen.

Rockstar Games hat vier neue Versionen des Krimi-Abenteuers L.A. Noire angekündigt. Gerüchte um ein mögliches Remaster für PS4 und Xbox One kamen bereits im Juni auf und haben sich jetzt bestätigt: L.A. Noire wird für die PS4 und Xbox One neu aufgelegt. Beide Remaster-Versionen erscheinen am 14. November 2017 und bieten neben dem Hauptspiel alle bisher erschienenen Download-Inhalte. Soweit, so gut. Für PC-Spieler wird es jetzt erst richtig interessant: Wie Rockstar Games ebenfalls mitteilt, erscheint zeitgleich zu den Konsolen-Neuaufgaben mit L.A. Noire: The VR Case Files außerdem eine spezielle VR-Fassung für HTC Vive, die sieben ausgewählte Fälle aus dem Original umfasst, die speziell für das Virtual-Reality-Erlebnis überarbeitet wurden. Natürlich wäre uns das komplette Spiel in VR lieber, doch kann man bei Rockstar Games davon ausgehen, dass die sieben Fälle sorgfältig ausgesucht und entsprechend für die VR-Technologie aufbereitet wurden.

Spiele-Synchronsprecher

Einjähriger Streik vorerst beendet



Wegen des Synchronsprecher-Streiks wurde die Rolle der Chloe im Life is Strange-Prequel umbesetzt – zum Unmut der Fans.

Wenn Medienschaffende wie Schauspieler oder Autoren streiken, dann kann das verheerende Auswirkungen auf ein Produkt haben. Die siebte Staffel der TV-Serie »Scrubs« war im Prinzip nur eine halbe Staffel, weil die Drehbuch-Autoren bockig waren. Im Spielbereich mussten Entwickler bei Titeln wie Life is Strange: Before the Storm oder dem anstehenden Remake von Resident Evil 2 auf alternative Synchronsprecher umsatteln. Der Grund: Die Löhne sind der Gewerkschaft SAG-AFTRA zu gering. Sie vertritt insgesamt 160.000 Medienschaffende, darunter Synchronsprecher und Schauspieler. Seit dem 1. Oktober 2016 befindet sie sich offiziell im Streik gegenüber ungerechtfertigt niedrigen Löhnen. Dabei geht es den Arbeitnehmer-Vertretern ganz gezielt um elf Unternehmen, darunter Electronic Arts, Warner Brothers Games, Activision, Insomniac Games oder Take 2. In einer jüngst veröffentlichten Bekanntmachung verkündet die SAG-AFTRA aber jetzt das Ende des einjährigen Streiks. Man sei zu einer Einigung mit den Arbeitgebern gekommen. Das sei ein wichtiger Schritt hin zu einer gesicherteren Kreativ-Branche für die entsprechenden Berufsfelder.

Preisgeld geht an Daedalic

Das Münchner Entwicklerstudio Mimimi Productions hatte im März 2017 den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie Bestes Game Design und 40.000 Euro für ihr Spiel Shadow Tactics abgelehnt. Nun wurde das Preisgeld neu verteilt: Publisher Daedalic Entertainment erhält die Summe. Grund für den Verzicht von Mimimi sollen Unstimmigkeiten bei den Wahlen gewesen sein. In drei Preiskategorien waren die Ergebnisse so knapp, dass die fehlenden Stimmen eine Entscheidung hätten kippen können. Dagegen wollte Mimimi protestieren. Die Juroren wiederum hatten die Kritik zurückgewiesen und erklärt, dass die Abstimmung wie jedes Jahr üblich mit Handzeichen durchgeführt wurde. Für den DCP 2018 wurden jetzt jedoch neue Regeln eingeführt und die Abstimmungsbedingungen verschärft.



Kurz vor dieser Aufnahme hatten Mimimi Productions für einen Eklat gesorgt: Sie hatten eine Auszeichnung und das Preisgeld abgelehnt.

Experimente wagen



Mit VR-Umsetzungen von Hits wie Doom, Fallout und Skyrim beweist Bethesda ganz klar Experimentierfreude.

Während andere Third-Party-Entwickler Nintendos Switch eher meiden, glaubt Bethesda an ihren Erfolg und traut sich sogar mit Titeln heran, die als untypisch für die Nintendo-Nutzer gelten. Bethesda-Chef Pete Hines sieht das als Chance, sich ein neues Publikum zu erschließen. Ähnlich Virtual-Reality: Auch hier legt Bethesda vor und veröffentlicht VR-Versionen zu seinen Hits Skyrim, Fallout 4 und Doom. Und damit auch riesige Open-World-Titel mit Hunderten von Stunden an Spielzeit, wie es sie in VR bislang noch nicht gab. Hines zufolge sei es einfach nicht möglich gewesen, einzelne Stücke aus den Spielen herauszutrennen. Dass das nicht immer so funktioniert, zeigte sich laut Hines bei Doom, weshalb man sich hier für das Teleport-Feature entschied, um den Shooter in VR zu übersetzen.