

Sony

FILMSTUDIO geplant

Spieleverfilmungen sind nicht für ihren guten Ruf bekannt. Sony möchte das ändern. Deshalb hat das Unternehmen die neue Sparte PlayStation Productions gegründet. Das Studio wird sich ab sofort darauf konzentrieren, den großen Katalog von Sony-Spielen und -Geschichten auf die große Leinwand oder ins Fernsehen zu bringen. Die Arbeiten an den ersten Projekten haben bereits begonnen, allerdings gibt es noch keine offiziellen Angaben dazu, welcher Film oder welche Serie uns zuerst erwartet. Dafür verrät Sony-Chef Shawn Layden gegenüber dem Hollywood Reporter ein paar Details zu den Hintergründen des neuen Studios. »Anstatt unsere Marken an andere Studios zu lizenzieren, glauben wir, dass es besser für uns ist, selbst zu produzieren. Zum einen, weil wir uns besser auskennen, und zum anderen, weil wir wissen, was



»Meisterdetektiv Pikachu« ist eine der gelungeneren Spieleverfilmungen der letzten Jahre. (Bild: Warner Bros)



Eine Verfilmung zu Uncharted entsteht derzeit bei Sony Pictures mit Tom Holland in der Hauptrolle.

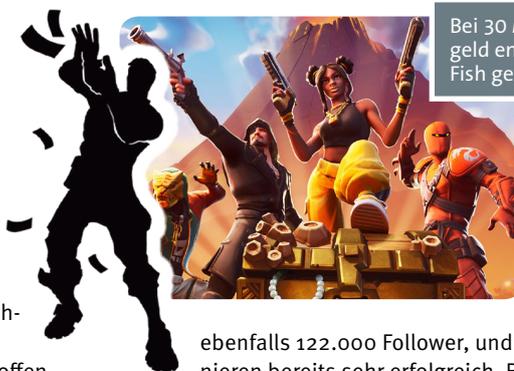
die PlayStation-Community mag.« Damit geht Sony einen anderen Weg als Publisher wie Ubisoft (Assassin's Creed) oder Activision Blizzard (World of Warcraft), die ihre Filme von anderer Stelle verfilmen ließen. »An älteren Videospieleverfilmungen wird deutlich, dass die Autoren und Regisseure die jeweilige

Welt nicht verstanden haben. Die große Frage lautet: Wie packt man 80 Stunden Gameplay in einen Film? Die Antwort ist: gar nicht. Stattdessen nimmt man die Handlung und schreibt sie konkret für das Filmpublikum um. Du versuchst nicht, das Spiel in einem Film nachzuerzählen.« Als Vorbild nennt Layden auch die Comic-Verfilmungen von Marvel. Nicht im Sinne der Größe oder Einspielergebnisse, sondern in der Herangehensweise an eine Adaption von einem Medium in ein anderes. Es scheint keine klare Richtung zu geben, auf welches Format (Film, TV-Serie etc.) sich Sony konzentrieren will. PlayStation-Productions-Chef Asad Qizilbash führt an, dass das individuell vom jeweiligen Projekt abhängt. An potenziellen zugkräftigen Marken für die Filmvermarktung mangelt es mit The Last of Us, God of War, Days Gone, Crash Bandicoot, Spyro oder Ratchet & Clank jedenfalls beileibe nicht.

Karrierechance?

FORTNITE statt Schulzeit

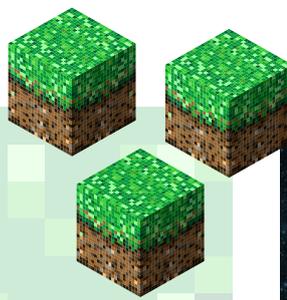
In der Welt von Fortnite tauchen immer wieder skurrile Geschichten auf, etwa wenn Epic einen 14-Jährigen verklagt, weil er gecheatet hatte. Jetzt kursieren Meldungen über einen Jugendlichen, dessen Leben durch den Battle-Royale-Shooter in eine gänzlich neue Bahn gelenkt wird. Der 15-jährige Brite Benjy Fish hat die Schule verlassen, um sich voll auf seine Fortnite-Karriere zu konzentrieren. Das war aber offensichtlich nicht nur seine eigene Idee, sondern auch die seiner Mutter, die ganz nebenbei auch als Managerin des Jungen tätig ist. Laut der britischen Zeitung Daily Mail hätte sie ihm bereitwillig einen Privatlehrer organisiert, damit er zu Hause weiter unterrichtet werden kann und gleichzeitig viel mehr Zeit für das E-Sport-Training hat. Er wäre in der Schule ohnehin meist recht unkonzentriert gewesen. Der junge Benjy aus der englischen Grafschaft Middlesex ist zugebe-



Bei 30 Millionen Dollar Fortnite-Preisgeld entscheidet sich der Brite Benjy Fish gegen eine »normale« Ausbildung.

nermaßen nicht irgendein 15-Jähriger. Unter seinem Künstlernamen »benjyfishy« betreibt er einen YouTube-Kanal mit 165.000 Abonnenten, auf Instagram hat er

ebenfalls 122.000 Follower, und er war auch bei Fortnite-Turnieren bereits sehr erfolgreich. Bei der Fortnite-WM spielt er um ein Millionpreisgeld: Benjy hat sich als Mitglied des E-Sport-Teams »NRG eSports« sowohl für die Solos als auch für die Duos beim Fortnite World Cup qualifiziert. Allein für die Qualifikation zur Weltmeisterschaft erhält er 50.000 US-Dollar und im Finale geht es um sagenhafte 30 Millionen. Zuvor hat er bei anderen Wettbewerben bereits 25.000 Pfund erspielt. Seit er sieben Jahre alt ist, spielt Benjy Call of Duty, 2018 ist er dann auf Fortnite umgestiegen.



Minecraft Earth

Klötzchen TO GO

Zehn Jahre ist Minecraft nun schon alt. Es wird also höchste Eisenbahn, dass mal wieder etwas ganz Neues mit dem überaus beliebten Baukasten-Simulator passiert. Das weiß offenbar auch Microsoft, die nun einen neuen Mobile-Ableger angekündigt haben. Hinter Minecraft Earth versteckt sich ein Augmented-Reality-Spiel, das sich klar von Pokémon Go inspirieren lässt, aber noch viel mehr darauf setzt, dass Menschen auch wirklich miteinander spielen. Der erste Trailer zum kostenlosen Mobile-Spiel stellte zwar das Konzept vor, zeigt aber noch nicht so richtig, wie Minecraft Earth am Ende wirklich aussehen wird. Auf der Apple-Entwicklerkonferenz WWDC wurde nun erstmal das Spiel präsentiert, das genau so funktioniert, wie man es erwarten würde: Wir zücken unser Smartphone und setzen Erdblocke in der echten Welt. Nach und nach gestalten wir dann unsere Umgebung, bis es bei uns in der Nachbarschaft aussieht wie auf einem Minecraft-Server. Wo Pokémon Go die AR-Kamera nur als lustiges Gimmick einsetzt, ist es in Minecraft Earth ein Kern-Spielelement. Das bedeutet auch, dass andere Spieler sehen können, was ihr gebaut habt. Es soll möglich sein, dass andere Spieler an euren Werken weiterarbeiten oder man sich gleich zusammenschließt und Großprojekte plant. Der Release ist für den Sommer 2019 geplant, dann sollen Spieler auf iOS- (mind. Version 10) und Android-Geräten (mind. Version 7) kostenlos loslegen können.



Das fertige Spiel sieht vermutlich nicht ganz so gut aus wie hier im Trailer.

Starbase

Star-Citizen-Baukasten?

Das neue Weltraum-MMO Starbase von Frozenbyte (Trine-Serie) lässt uns freie Hand über den Bau unserer eigenen Raumschiffe und galaktischen Stationen. In einer großen Galaxis müssen wir Ressourcen sammeln, um daraus unserer Flotte zu basteln. Der Clou: Wir benutzen dafür keine vorgefertigten Baupläne, sondern können Form und Funktion unserer Konstrukte frei wählen. Wir müssen also jedes Detail festlegen und dürfen dabei nicht vergessen, die Elektronik und das Gewicht der Vehikel einzuplanen. In Starbase ist es nämlich möglich, mit einer Programmiersprache eigene Funktionen festzulegen und damit beispielsweise Türen oder Fließbänder zu erschaffen. Nachdem wir Zeit in das Konstruieren unserer eigenen Station investiert haben, ist es auch möglich, die Bauwerke von anderen Spielern zu vernichten oder zu entern. Dank der eigens für Starbase entwickelten Engine können alle Objekte in der Spielwelt auseinandergenommen werden. Allerdings wird sich nicht nur im luftleeren Raum an Bord verschiedener Raumschiffe bekriegt, sondern auch zu Fuß und aus der Ego-Perspektive. Einen konkreten Releasetermin gibt es für Starbase momentan nicht.



Bei der Gestaltung der Raumschiffe in Starbase sollen wir freie Hand haben.

Total War: Three Kingdoms

Erfolg in China

Creative Assembly. In einem Interview mit der BranchenWebsite gamesindustry.biz spricht er über den Erfolg von Total War: Three Kingdoms, das am 23. Mai auf den Markt kam und diverse Rekorde der Strategieserie gebrochen hat. Da wäre beispielsweise die Anzahl gleichzeitiger Spieler: Am Releasetag kamen 162.000 Strategen zur selben Zeit zusammen, was nicht nur jeden anderen Serienteil in den Schatten gestellt hat, sondern auch einen Steam-Rekord für das bisherige Spieljahr 2019 bedeutet. Weiter geht es mit den Vorbestellungen: Kein anderer Total-War-Teil wurde vor Release häufiger gekauft als Three Kingdoms. Womit wir wieder zurück zum chinesischen Markt kämen. Denn der ist einer der Hauptgründe für den Erfolg. Rob Bartholomew: »Wir wissen, dass Total War seit vielen Jahren zahlreiche Fans in China hat. Aber erst jetzt erreichen wir diese Leute mit unseren Produkten. Sie geben viel Geld aus und interagieren stärker mit uns. Das romantisierte Setting um die Drei Königreiche hilft bei Three Kingdoms natürlich sehr dabei.« Der Erfolg in China spiegelt sich nicht nur in den Verkaufszahlen wider, sondern auch in den Kritiken der

»Wir sind jetzt bei einem Punkt angelangt, an dem China der absolut größte Markt für Three Kingdoms ist.« Das sagt Rob Bartholomew, Chief Product Officer bei

Presse. Dabei sei es beeindruckend, dass so ein Spiel von einem westlichen Studio stamme. Bei den Drei Königreichen handelt es sich um eine reale historische Epoche, die allerdings oft stark romantisiert in Spielen, Filmen und Romanen behandelt wird. In China genießt sie hohe Beliebtheit. »Uns geht es um die Details und die Liebe für das Quellenmaterial. Es gibt eine magische Zutat in Total War, die das Entwicklerteam stets mit Leidenschaft hinzugibt. Und diese Zutat ist Authentizität. Man muss herausfinden, was eine Marke oder eine Ära magisch macht und diesen Zauber für den Spieler einfangen, damit er stolz und interessiert ist. Wir sind froh darüber, dass dieses Publikum, mit dem wir vorher nicht viel zu tun hatten, so viel Spaß mit unserem Spiel hat.« In unserem Test ab Seite 42 entpuppt sich das Spiel als bester Teil seit Jahren, allerdings nicht für jeden.

Total War: Three Kingdoms ist ein großer Erfolg – vor allem auf dem chinesischen Markt.

