



Forza Horizon 4

## Vollgas in Japan?

Dass Microsoft bereits fleißig am nächsten Ableger der Forza-Serie arbeitet, galt bislang als so gut wie sicher. Nun hat die spanische Xbox-Chefin Fernanda Delgado dies aber noch einmal indirekt bestätigt und dabei ausgeplaudert, dass uns auf der E3 genauere Infos zu Forza Horizon 4 erwarten. In einem Interview mit den spanischen Kollegen von Gamereactor hat sie nämlich das folgende Zitat abgegeben: »Es gab viele Spekulationen darüber, wo das nächste Forza Horizon stattfinden wird. Das werden wir später auf der E3 bekannt geben.« Wir gehen deshalb davon aus, dass wir spätestens Mitte Juni auf der E3 erfahren werden, dass Forza Horizon 4 wirklich noch dieses Jahr erscheint. Nachdem wir in den ersten drei Serienteilen bereits durch die USA, Südeuropa und Australien gebettet sind, spekulieren die Fans bereits über die nächste Spielwelt. Erste Leaks und Gerüchte deuten bislang auf Japan als Setting für Forza Horizon 4 hin. Warum auch nicht, die wichtigste Grundvoraussetzung für ein gelungenes Forza Horizon – abwechslungsreiche Landschaften – bieten die japanischen Inseln allemal.



In Forza Horizon 3 (Bild) kurvten wir noch durch Australien, vielleicht geht's noch dieses Jahr nach Nippon.

Remedy

## Neues Spiel zur E3



Ein Alan Wake mit Multiplayer-Modus oder etwas ganz Neues? Auf der E3 2018 erfahren wir, an was Remedy mit P7 arbeitet.

Remedy Entertainment kennen wir vor allem als das Studio hinter Max Payne 1 und 2 sowie der gespielten TV-Serie Quantum Break. Jetzt steht fest, dass die Finnen ihr neues Spiel, das unter dem Arbeitstitel Project 7 (P7) bekannt ist, auf der E3 2018 in Los Angeles vorstellen. Schon vor einiger Zeit verkündete das Studio, die langjährige Partnerschaft mit Microsoft zu beenden. Neuer Publisher für P7 sind nun 505 Games (Payday 2, Assetto Corsa), auf deren E3-Presskonferenz dann auch die Enthüllung des Titels stattfinden wird. Worum es sich bei dem Projekt genau handelt, ist noch unter Verschluss. Gerüchte sprechen von einem Third-Person-Actionspiel für PC, PlayStation 4 und Xbox One. Von einer Fortsetzung des von Stephen King inspirierten Actionspiels Alan Wake über einen Nachfolger des 2016 erschienenen Quantum Break bis hin zu etwas ganz Neuem ist vieles denkbar. Aufgrund der geplanten Online-Elemente kann man aber wahrscheinlich von Letzterem ausgehen.

Through the Darkest of Times

## Widerstands-Strategiespiel



Through the Darkest of Times ist eines der wenigen Videospiele, die sich der nationalsozialistischen Zeit in Deutschland mit Tiefgang nähern.

Das ambitionierte Strategiespiel Through the Darkest of Times des Berliner Indie-Studios Paintbucket Games befindet sich seit knapp einem Jahr in Entwicklung. Dahinter steht das Duo Jörg Friedrich und Sebastian St. Schulz, die bereits an namhaften Titeln wie Spec Ops: The Line, Drakensang oder Dreadnought mitgewirkt haben. In Through the Darkest of Times finden sich Spieler im Berlin zu Zeiten des Nationalsozialismus wieder. Eine auf wahren Begebenheiten basierende Story bietet den Hintergrund eines Widerstandsdrasmas. Das Spiel selbst soll rundenbasiert ablaufen, jede Runde entspricht einer Woche. Insgesamt erstreckt sich die Geschichte auf vier Kapitel, die sich an Zeitabschnitten in der deutschen Historie orientieren, von der Machtergreifung der Nationalsozialisten 1933 bis zum Niedergang des Dritten Reiches 1945. In den Zeitabschnitten müssen Spieler bestimmte Ziele erreichen, etwa während der Olympischen Spiele 1936 Informationen sammeln und an ausländische Journalisten weitergeben. Dabei wächst der Verfolgungsdruck stetig und der Spieler muss aufpassen, um nicht von der Gestapo erwischt zu werden. Im Herbst 2018 geht das Spiel in den Early Access.

# »Wir machen den Fehler sicher nicht noch mal.«

Die Entwickler von Star Wars: Battlefront 2 sind immer noch damit beschäftigt, das Lootbox-Desaster vom Release 2017 zu reparieren. Das Progressionssystem wurde renoviert, die Crates aus dem Fenster geworfen, und EA distanziert sich öffentlich von Glücksspiel-Mechaniken. Auch Jade Raymond, Managerin von EA Motive, äußerte sich kritisch zur Angelegenheit. EA Motive entwickelte die Singleplayer-Kampagne für Battlefront 2, gehört also zum Projekt, auch wenn die Wunderboxen mit dem Solomodus eigentlich nichts zu tun hatten. Jade Raymond: »Auch EA lernt als Konzern, wir bemühen uns, immer besser zu werden. Dazu gehört auch, dass wir solche Fehler natürlich nicht mehr machen werden.« Jade Raymonds eigene Vision für die Zukunft der AAA-Spiele geht eher Richtung Cloud-Systeme und Streaming-Dienste. »Es gibt viele Dinge, die sich in den kommenden Jahren in der Industrie drastisch ändern

werden. Dazu gehört auf jeden Fall Cloud Gaming und Streaming. Aus kreativer Sicht eröffnen diese Systeme so viele neue Möglichkeiten, Leute zu erreichen und einzigartige Erfahrungen zu erschaffen. [...] Man könnte sich als Entwickler entscheiden, die echte Welt zu simulieren und alles mit realer Physik zu rendern. Statt 100 NPCs wären Tausende denkbar. Statt 100 Spielern könnte man 1.000 oder Millionen von Leuten haben. Wer auch immer als Erster auf diese Technologie setzt und etwas Innovatives damit anstellt, wird einen riesigen Hit landen. Und dann werden plötzlich Dinge möglich, die man für unmöglich gehalten hat.« Einer der vielversprechendsten Kandidaten für Cloud Gaming ist Crackdown 3, das 2018 endlich erscheinen soll. Bei Battlefront 2 warten wir derweil auf den Skin-Shop, denn aktuell kann man mit seinen erspielten Credits absolut gar nichts anfangen.



Jade Raymond von EA Motive gibt zu, dass das Lootbox-System von Battlefront 2 ein Fehler war.

## Fortnite

# Größtes F2P-Spiel



Die Konkurrenz im Visier: Die Battle-Royale-Variante von Fortnite ist extrem erfolgreich.

Fortnite hat einen spektakulären Frühling hinter sich. 223 Millionen US-Dollar Umsatz verzeichnet Epics Multiplayer-Shooter im März 2018 für sich und steigert sich damit von Februar um 73 Prozent, wie die Marktforscher von Superdata berichten. Auf dem PC steht Fortnite damit auf Platz fünf der umsatzstärksten März-Spiele. Das allein ist schon beeindruckend, doch auf Konsolen führt Fortnite sogar die Liste vor Far Cry 5 und Fifa 18 an – und bricht zugleich einen Rekord. Das Spiel ist damit auf Konsole das größte Free2Play-Spiel aller Zeiten. Das gilt sowohl für den Umsatz als auch für die monatlichen Spielerzahlen. Damit lässt Fortnite auch seinen größten Konkurrenten Playerunknown's Battlegrounds hinter sich. Zum Vergleich: Blueholes Battle-Royale-Shooter schnappt sich zwar Platz sieben der umsatzstärksten PC-Spiele im März und sitzt damit Fortnite im Nacken. Allerdings taucht PUBG in der Top 10 der Konsolenspiele gar nicht auf. Das liegt wohl auch daran, dass PUBG auf Konsole bislang nur für die Xbox One erschienen ist. Fortnite weist zudem die höchste Conversion-Rate aller Free2Play-Spiele im März auf. Gemeint sind damit Spieler, die Fortnite nicht schon nach den ersten Proberunden deinstallieren, sondern längerfristig geockt und Geld ausgegeben haben. Superdata fasst außerdem den digitalen Erfolg von Far Cry 5 zusammen: Nach Schätzung der Seite wurden bisher 2,5 Millionen digitale Exemplare des Open-World-Shooters verkauft. Der digitale Umsatz auf Konsolen sei beim Launch im Vergleich zu Far Cry Primal sogar um 500 Prozent gestiegen.

250 Ausgaben GameStar

## Tag der offenen Tür

Ein Jubiläum jagt bei uns das nächste! Im Spätsommer 2017 haben wir stolze 20 Jahre GameStar gefeiert, jetzt steht die 250. Ausgabe an. Wir wollen die Leser treffen, die schon von Anfang an dabei sind, und veranstalten deshalb am 22. Juni 2018 einen ganz besonderen Tag der offenen Tür in der GameStar-Redaktion. Dabei erlebt ihr nicht nur, wie die Jubiläumsausgabe entsteht, sondern habt auch ausführlich Gelegenheit, mit uns über GameStar, unsere Arbeit und Spiele generell zu quatschen. Wer dabei sein will, schickt ein Foto von sich und der Erstausgabe 10/1997 an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de), Betreff: 250. Wir lösen dann die rund 20 Teilnehmer für den Tag der offenen Tür aus. Die Kosten für Anreise und Übernachtung können wir zwar leider nicht übernehmen, aber Verpflegung ist auf alle Fälle drin. Wir freuen uns schon auf eure Bilder!

Wer dieses Heft noch im Schrank hat, fotografiert sich damit und kann bei unserem Tag der offenen Tür dabei sein.

