

Fallout 76

Endzeit-Rollenspiel angekündigt

Irgendwann musste es ja kommen: Publisher Bethesda hat kurz vor der E3 (und kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe) ein neues Fallout angekündigt. Fallout 76 heißt der Ableger, der erstmals in der Seriengeschichte kein reines Solo-Rollenspiel sein soll. Zwar wird es wie von Bethesda gewohnt einen starken Story-Fokus geben, allerdings auch eine Online-Komponente, die sich offenbar um den Basisbau drehen wird. Klar ist immerhin, dass sich das Spiel um den legendären Vault 76 drehen wird, der bereits in Fallout 3 das erste Mal erwähnt wird. Vault 76 ist einer der sogenannten Kontroll-Vaults, die schon 20 Jahre nach der nuklearen Apokalypse (also im Jahr 2097) geöffnet werden sollten, damit die Insassen den Zustand der verwüsteten Welt erkunden können. Wir werden also ein Prequel spielen, das lange vor den Ereignissen von Fallout 3 (2277), Fallout: New Vegas (2281) und Fallout 4 (2287) passiert. Wer mehr über Fallout 76 wissen will, schaut auf GameStar.de vorbei.



Die Bewohner des Vault 76 gehen schon 20 Jahre nach der Atomkatastrophe wieder an die Oberfläche.

Lootboxen als Glücksspiel

Schaden für die Branche



Michael Gallagher vom US-Spielebranchenverband ESA findet Lootboxen toll und die Glücksspiel-Einstufung in manchen Ländern doof.

Bei einem Vortrag auf der Nordic Games Conference brach der Präsident des US-Spielebranchenverbands ESA, Michael Gallagher, eine Lanze für Lootboxen: Sie als Glücksspiel einzustufen und sogar zu verbieten, beschränke die Innovationsfreiheit und damit das Wachstum der Branche. Zuletzt hatten etwa die Niederlande die Lootboxen in vier von zehn untersuchten Titeln als illegales Glücksspiel eingestuft. Gallagher widersprach dieser Einstufung jedoch energisch. »Videospiele nehmen niemals Geld vom Spieler, ohne ihm etwas zurückzugeben. Das tun sie nie!« Außerdem könne man die Inhalte von Lootboxen in der Regel nicht zurück in echtes Geld verwandeln, weil sie keinen realen Wert hätten. Deswegen hätten unter anderem die USA und England Lootboxen auch nicht als Glücksspiel klassifiziert. Die deutsche USK sieht sie aktuell ebenfalls nicht in dieser Kategorie. Ganz so einfach ist es aber nicht: Denn genau die Tatsache, dass man in Spielen wie PUBG eben doch Lootbox-Items weiterverkaufen kann, war einer der Schlüsselfaktoren in der niederländischen Entscheidung. »Wir können nicht auf den kleinsten gemeinsamen Nenner von Regierungen rund um die Welt heruntergehen und den zum Standard machen, nach dem sich alle anderen richten müssen«, so Gallagher. Das schränke eine der Stärken der Branche ein: Einfallsreiche dynamische Geschäftsmodelle zu entwickeln, die sowohl Profit erwirtschaften als auch für glückliche Kunden sorgen.

Atomic Heart

Irrer Sowjet-Shooter



Die Spielwelt von Atomic Heart erinnert an die Bioshock-, Fallout- und Metro-Reihen.

Beim russischen Entwickler Mundfish entsteht der abgedrehte Shooter Atomic Heart. Der erinnert in ersten Spielszenen an eine Mischung aus Fallout 4, Bioshock und Stalker. Nachdem es zunächst nur einen fast schon verstörenden Trailer gab, verraten die Macher in einem Interview jetzt mehr zum eigentlichen Spiel: Demnach sei Atomic Heart als Open-World-Titel konzipiert, der »in der ganzen Sowjetunion« spielt. Sprich, die Arktis im Norden, das Altai-Gebirge im Süden und Ebenen mit Seen in der Mitte. Dazu kommt eine Einrichtung namens Kraftwerk 3826, deren Untergrundgänge sich über die ganze Karte erstrecken. Bei Atomic Heart handelt es sich tatsächlich um einen Shooter. Vorausgesetzt, »man weiß, wo man Munition findet«. Ansonsten geht man eben in den Nahkampf, um seine Überzeugungen durchzusetzen. Mundfish sieht die Inspirationsquellen für Atomic Heart weniger in anderen Spielen als in Büchern. Der Story-Autor von Atomic Heart habe »über sieben Jahre« an der Geschichte des Ego-Shooters geschrieben und dabei auch Eindrücke aus seiner Kindheit in Sowjet-Russland verarbeitet. Er und sein Team hätten sich von Literatur, beispielsweise von Stanislaw Lem oder den Gebrüdern Strugazki, inspirieren lassen. »Diese Fantasy hatte einen besonderen Platz in den Herzen von Sowjet-Bürgern.« Auch eine Portion »Tales of the Dead«, eine Horrorgeschichtensammlung aus dem 19. Jahrhundert, stecke in Atomic Heart. Das erklärt dann auch die Zombies im Trailer. Im Kern des Titels steckt aber viel Herz, denn zentraler Antrieb des Protagonisten sei die Liebe.

Deutsches Team kommt

Spätestens 2019 wird in der Overwatch League auch ein Team aus Berlin um die Krone des Team-Shooters kämpfen. Das erklärte Pete Vlastelica, Präsident von Activision Blizzards E-Sport-Ligen, gegenüber dem Handelsblatt. Mit der zweiten Saison werde man die Liga nach Plan um sechs Mannschaften erweitern. Mit einem Fokus auf eine Internationalisierung der Liga sind zwei Teams in Asien, zwei Teams auf dem amerikanischen Kontinent und zwei Teams aus Europa und dem Mittleren Osten vorgesehen. Ob bei dieser Expansionswelle auch schon Deutschland dabei ist, wollte Vlastelica nicht präzisieren. 2019 soll dem Manager nach aber ein deutsches Team existieren, ohne Wenn und Aber. Welche Sponsor-Organisationen derzeit mit Blizzard um einen Zuschlag verhandeln, ist jedoch nicht bekannt. Man sei wie bei bisherigen Overwatch-League-Teams auf der Suche nach Unternehmen im E-Sport-, klassischen Sport- und breiteren Medienbereich. Neben dem Versprechen einer Berliner Mannschaft sei man auch daran interessiert, Teams in Paris, Amster-



Ein deutsches Team für die Overwatch League kommt bestimmt. Die Frage ist nur, wann die Mannschaft zum ersten Mal mitmacht.

dam, einer spanischen Stadt und aus »skandinavischen Regionen« zu etablieren. Gerüchten zufolge kostete ein Platz in der Overwatch League zur ersten Season rund 20 Millionen US-Dollar (etwa 17,3 Mio. Euro). Offiziell hat Blizzard nur angegeben, dass man mit bisher 12 Mannschaften mehr Teams als erwartet stellen konnte und dass der Preis steigen wird. Aktuell sind alle Teams nur dem Namen nach aus ihrer Heimatstadt, gespielt wird in Kalifornien.

Brendan »Playerunknown« Greene

Angst vor dem nächsten Spiel



PUBG-Erfinder Brendan Greene ist schüchtern und hat Angst vor seinem nächsten Spiel.

PUBG-Erfinder Brendan Greene glaubt nicht daran, dass sein nächstes Spiel an den Erfolg seines Battle-Royale-Titels anknüpfen kann. Im Interview mit dem Magazin Edge spricht er über die Schwierigkeit, nach einem Phänomen wie PUBG ein neues Projekt anzugehen. Laut Greene wird sein nächstes Spiel mit Sicherheit weniger Leuten gefallen, dennoch möchte er einen Titel speziell für sich entwickeln. »Ja, ich habe Angst vor meinem nächsten Spiel, weil es das nächste Spiel nach PUBG ist. Es werden viele Augen darauf gerichtet sein. Egal, was ich tue, es wird eine Menge Kritiker geben, die »Es ist kein PUBG« sagen. Und das habe ich akzeptiert. Ich werde kein Spiel machen, das so ähnlich wird und auf drei Millionen gleichzeitige Nutzer und noch mehr Millionen von Spielern kommt. Das ist nicht mein Ziel. Ich möchte ein Spiel entwickeln, das ich spielen möchte. Und wenn andere Leute das auch wollen, ist das fantastisch.« Bis es soweit ist, dürften allerdings noch viele Spieler über Erangel, Miramar und Co. abspringen. Greene verriet nämlich nicht, ob die Arbeiten schon angefangen haben oder welches Genre er überhaupt bedienen möchte. Zuerst möchte er PUBG stärker in Richtung E-Sport ausbauen und hat sich dazu tatkräftige Unterstützung besorgt. »In Sachen E-Sport machen wir dieses Jahr gute Fortschritte. Wir haben jetzt einige großartige neue Mitarbeiter. Unser neuer Marketingchef, ein Ex-Riot-Mitarbeiter, hat mitgeholfen, League of Legends in Korea zu etablieren. Deswegen hat er viel Erfahrung damit, E-Sport in einen Markt zu bringen.« Auch die Performance-Probleme von PUBG bekommen mehr Aufmerksamkeit und werden nicht länger ignoriert.

Monster Hunter

Film mit Milla Jovovich

Mit »Monster Hunter« erwartet uns eine weitere Videospieladaption aus Hollywood, die jetzt nicht nur um eine bekannte Persönlichkeit gewachsen ist, sondern auch einen Starttermin der Dreharbeiten gefunden hat. Der Monster-Hunter-Streifen von Constantin Film wird von Paul W. S. Anderson gedreht. Der Regisseur und Produzent ist kein Unbekannter im Bereich Videospielverfilmungen: Er war unter anderem sowohl an den Resident-Evil-Filmen als auch am 1995 erschienenen Mortal-Kombat-Streifen beteiligt. Wie die US-Seite Variety berichtet, starten die Dreharbeiten für den Monster-Hunter-Film im September 2018 in Kapstadt, Südafrika. Hier wurde bereits »Resident Evil: The Final Chapter« verwirklicht. Als weitere Beteiligte steht mittlerweile auch Andersons Ehefrau Milla Jovovich fest, die sich bereits in den Resident-Evil-Filmen als Alice durch Zombiehorden ballerte. Unklar ist, welche Rolle sie in »Monster Hunter« genau einnehmen wird. Der Held des Films ist hingegen schon konkreter, es ist ein Amerikaner, der im Film zum Monsterjäger wird, um seine



Schauspielerinnen Milla Jovovich war bereits in den Resident-Evil-Verfilmungen (Bild: »Resident Evil: Extinction«) als Heldin zu sehen.

Welt von den Biestern einer Parallelwelt zu beschützen. Jovovich könnte als Heldin an seiner Seite auftreten oder eine andere Rolle einnehmen. Für den Monster-Hunter-Streifen steht den Machern ein Budget von immerhin 60 Millionen US-Dollar zur Verfügung.