

Star Wars: Battlefront

## 10 Mio. Stück in fünf Monaten geplant

In den ersten fünf Monaten nach dem Release erwartet Electronic Arts, zwischen neun und zehn Millionen Exemplare von Star Wars: Battlefront an den Handel auszuliefern. Das gab der Publisher im Rahmen einer Konferenz bekannt. Dabei handelt es sich natürlich nicht zwangsläufig auch um die Anzahl der tatsächlich an Endkunden verkauften Einheiten. Dennoch hat sich Electronic Arts mit dieser Marke offenbar ein ziemlich ambitioniertes Ziel gesetzt. Der Publisher warnt jedoch vor allzu hohen Erwartungen. Da Star Wars: Battlefront »nur« für den PC sowie die aktuelle Konsolengeneration erscheint, sei das Verkaufspotenzial im Vergleich mit anderen Spielen eingeschränkt. Möglicherweise stapelt Electronic Arts aber auch absichtlich tief. Spätestens nach dem 31. März 2016 werden wir wissen, ob der Publisher das selbst gesteckte Ziel erreicht hat.



Der Eisplanet Hoth ist eines der vier Szenarios von Star Wars: Battlefront.

E3 2015

## Reine PC-Pressekonferenz angekündigt



Konsolenhersteller wie Sony protzen auf der E3 mit tollen Shows.

Während der E3 2015 wird auch eine Pressekonferenz für PC-Spiele stattfinden. Die Show wird von AMD und dem US-Magazin PC Gamer organisiert und soll als Gegengewicht zu den Events von Sony und Microsoft dienen. Die Veranstalter der PC-PK versprechen Neuankündigungen und Neuigkeiten von Blizzard, AMD, Square Enix, Paradox uvm. Die Pressekonferenz wird am 16. Juni stattfinden und ganze drei Stunden laufen. Wer live dabei sein möchte, kann sich per Twitch einklinken.

Turok: Dinosaur Hunter

## Kommt ein Remake?

Vom mittlerweile fast 20 Jahre alten Shooter Turok: Dinosaur Hunter könnte es bald ein Remake geben. Das geht zumindest aus einem Interview des Magazins TechRaptor mit dem Game-Designer Samuel Villarreal hervor. Demnach werden die Arbeiten an dem Remake noch im Verlauf dieses Jahres fortgesetzt. Konkrete Details oder ein Release-Termin stehen noch nicht fest. Die Night Dive Studios haben sich einen Namen mit der Wiederveröffentlichung von System Shock 2 gemacht.



2008 gab es bereits einen Versuch, die Turok-Reihe neu zu beleben.

GEHÖRT



1,6 Mio. Pfund hat Yooka-Laylee schon gesammelt.

Yooka-Laylee

## Geldsegen für Banjo-Revival

Es lohnt sich eben, seine Fan-Gemeinde zu mobilisieren! Erst recht, wenn es sich um Fans des legendären Entwicklerstudios Rare handelt. Nach weniger als 40 Minuten hatte die Kickstarter-Kampagne zu Yooka-Laylee bereits die Mindestfinanzierung von 175.000 Britische Pfund erreicht. Zu unserem Redaktionsschluss steht der Zähler bei satten 1,6 Mio. Pfund. Vor einigen Wochen hat das von ehemaligen Rare-Entwicklern gegründete

Team Playtonic Games einen geistigen Nachfolger des beliebten N64-Jump&Runs Banjo-Kazooie angekündigt, der auch für den PC erscheinen soll. Das damals als Project Ukulele vorgestellte Spiel heißt jetzt Yooka-Laylee, wird ein 3D-Plattformer und soll sich natürlich stark an Titeln wie Banjo-Kazooie und Donkey Kong Country orientieren. Die Helden der Geschichte sind Yooka, eine grüne Eidechse, und Laylee, eine Fledermaus.

## Weniger Gewinn, mehr Digital-Umsatz



Hearthstone verhilft Activision zu einem neuen Umsatz-Rekord.

Activision Blizzard hat im Rahmen einer Konferenz die Zahlen aus dem vergangenen Geschäftsquartal vorgelegt. Demnach musste das Unternehmen Einbußen hinnehmen. So ist beispielsweise der Umsatz von 772 Millionen Dollar im Vorjahr auf 703 Millionen Dollar gesunken. Das macht sich auch beim Gewinn bemerkbar, der von 141 Millionen auf 116 Millionen Dollar zurückgegangen ist. Deutlich besser sieht es beim Umsatz aus, den Activision in seinen digitalen Kanälen erwirtschaften konnte. Der lag im vergangenen Quartal bei satten 538 Millionen Dollar, neuer Rekord. Somit macht das Digitalsegment 76 Prozent des gesamten Umsatzes aus – ebenfalls Rekord. Einen großen Anteil haben vor allem der Online-Shooter Destiny sowie das Free2Play-Sammelkartenspiel Hearthstone: Heroes of Warcraft. Diese beiden haben seit Veröffentlichung zusammen einen Umsatz in Höhe von etwas mehr als einer Milliarde Dollar erzielt. Schon alleine dieses Beispiel zeigt, wie wichtig der digitale Markt mittlerweile für Activision Blizzard ist.

## Publisher verklagt Partei?

Der Spiele-Publisher Sega plant offenbar, die rechtspopulistische österreichische Partei FPÖ zu verklagen. Die Gründe sind allerdings nicht irgendwelche politischen Forderungen. Schuld ist ein Wahlprospekt, den die Partei im Bundesland Steiermark verbreitet hat. Wie die österreichische Tageszeitung Der Standard berichtet, hat eine von der FPÖ an tausende Bürger verteilte Broschüre nicht nur bei vielen Österreichern für Wut gesorgt, auch der internationale Publisher Sega ist verärgert. Die Partei hat offenbar ohne Absprache ein Bild aus dem in Deutschland indizierten Videospiel The Club abgedruckt. Ziel des Prospekts war es, die Angst der Bürger vor verummumt und bewaffneten Immigranten zu schüren. Auf entsprechende Anfrage einer Funktionärin der steirischen Grünen bei Sega in den USA lautete die Antwort, dass man davon definitiv nichts wisse. Sega kündigte auch indirekt Klage an: »Die Rechtsabteilung von Sega wird angemessene Schritte vorbereiten, die Figur muss entfernt werden.« Die FPÖ hingegen wäscht ihre Hände in Unschuld. Man habe nicht einmal gewusst, dass es sich bei der Abbildung nicht um einen echten Menschen gehandelt habe. Kuriose Randnotiz: Die Figur auf dem Bild wurde in den Kontext von angeblichen Polizeieinsätzen in steirischen Asylbewerberheimen gesetzt. In Pusterwald, dem Dorf, das im Hintergrund zu sehen ist, gibt es allerdings keinen einzigen Asylbewerber und damit auch keine entsprechende Unterbringung.



Die rechtspopulistische FPÖ fordert Recht und Ordnung, nimmt es aber mit dem Urheberrecht nicht so genau.

## Nintendo

### Gewinn und Achterbahnen

Nintendo hat nach einer eher schwierigen Phase im Geschäftsjahr 2014 wieder schwarze Zahlen geschrieben. Wie der japanische Konsolenhersteller, Spielentwickler und Publisher meldet, erwirtschaftete er im vergangenen Geschäftsjahr, das am 31. März 2015 endete, einen Gewinn von umgerechnet 304 Millionen Euro. Damit übertraf man sogar die eigenen Gewinnprognosen, die zuvor noch bei 81,6 Millionen Euro gelegen hatten. Insgesamt konnte Nintendo in diesem Zeitraum 3,38 Millionen Exemplare der Wii U verkaufen. Insgesamt kommt die Heimkonsole des Konzerns damit nun auf 9,54 Millionen verkaufte Exemplare. Für das aktuelle Geschäftsjahr, das bis

zum 31. März 2016 läuft, erwartet man weitere 3,4 Millionen. Damit würde das Gerät erstmals die Zehn-Millionen-Marke überschreiten. Der Nintendo 3DS hat sich im selben Zeitraum über alle Modelle 8,73 Millionen Mal verkauft. Die Handheld-Konsole liegt damit insgesamt bei 52,06 Millionen verkauften Exemplaren. Weitere 7,6 Millionen erwartet Nintendo für das nun bereits laufende Geschäftsjahr. Mit 5,11 Millionen verkauften Einheiten ist Mario Kart 8 mittlerweile das meistverkaufte Spiel für die Wii U.

Offenbar will man sich nicht auf diesen Lorbeeren ausruhen, Nintendo setzt auf neue Strategien auch über die traditionelle Konsolenbranche hinaus. Nachdem der japanische Konzern zuletzt bereits angekündigt, demnächst auch Mobile-Games auf den Markt bringen zu wollen, folgt nun eine Zusammenarbeit mit Universal Studios. Allerdings möchte das Unternehmen nicht etwa seine Marken für kommende Kinofilme bereitstellen, sondern will vielmehr Mario, Zelda, Luigi und Co. in die Vergnügungsparks des Hollywood-Studios bringen. Von diesen Universal-Studios-Freizeitparks gibt es eine ganze Reihe – unter anderem in Los Angeles, Orlando, Osaka und Singapur. Weitere Parks sind zudem für Moskau, Dubai und Peking geplant. Wie genau sich die beiden Unternehmen ihre Zusammenarbeit vorstellen, ist bisher aber nicht bekannt. Die Rede ist lediglich davon, spektakuläre und passende Erfahrungen erschaffen zu wollen, die auf Nintendos weithin bekannten Spielen, Charakteren und Welten basieren sollen. Vorstellbar wäre also vielleicht eine Mario-Kart-Achterbahn oder eine Geisterbahn im Luigi's-Mansion-Stil.



In eine Mario-Kart-Achterbahn würden wir jederzeit einsteigen.