



## Hearthstone

### 20 Mio. Dollar im Monat

Das digitale Sammelkartenspiel Hearthstone: Heroes of Warcraft hat sich endgültig zu einem Goldesel für Blizzard Entertainment gemauert. Derzeit spült es 20 Millionen Dollar in die Kassen des Entwicklers – und zwar monatlich. Das geht aus einem aktuellen Bericht der Analysten-Firma SuperData hervor. Demnach ist der Umsatz vor allem seit der Veröffentlichung der Version für Android- und iOS-Plattformen stark angestiegen. Zudem gilt Hearthstone laut Einschätzung von SuperData als eine Art anerkannter Einstiegspunkt für das Genre der digitalen Sammelkartenspiele. Hearthstone hat demnach bewiesen, dass traditionelle CCG-Spieler (Collectible Card Games) unterwegs spielen wollen. Der monatliche Umsatz von Hearthstone ist um 31 Prozent gestiegen, seitdem es für Smartphones erhältlich ist.



Blizzards Sammelkarten-Spiel Hearthstone ist nicht nur sehr gut, sondern offenbar auch sehr erfolgreich.

## Mafia 3

### Kein Vergleich mit GTA 5

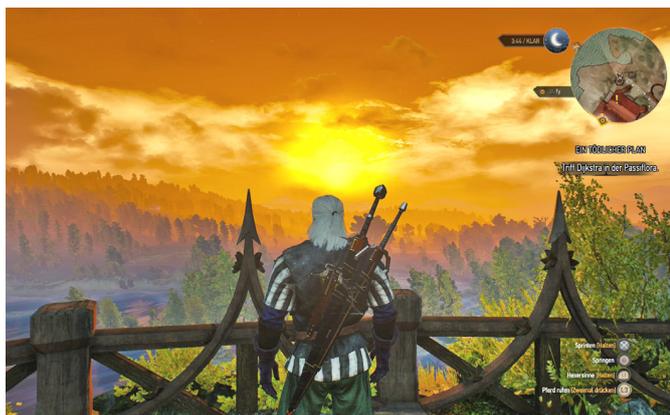


Offene Spielwelt, Gangster, Verfolgungsjagden, Geballer – der Vergleich zwischen Mafia 3 und GTA 5 drängt sich irgendwie auf.

Die beiden Actionspiele GTA 5 und Mafia 3 haben keine Gemeinsamkeiten und können nicht verglichen werden. Darauf besteht der Chef der 2K-Mutterfirma Take-Two, Strauss Zelnick. Für Mafia 3 werden laut Zelnick keinerlei Technologien aus GTA 5 genutzt, die Entwicklerstudios Rockstar (GTA) und Hangar 13 (Mafia 3) arbeiten unabhängig voneinander. Wörtlich sagt Zelnick in einem Interview: »Wir benutzen keinen andere Spielnamen im selben Satz mit GTA. Es ist die Messlatte. Es steht nicht zum Vergleich«. Das ist reichlich weltfremd, denn natürlich wird die Spielerschaft die beiden Titel trotzdem vergleichen. Vielleicht hat Zelnick einfach Angst, dass der Erfolg von Mafia 3 an dem von GTA 5 gemessen wird, das mittlerweile die stolze Marke von 54 Millionen ausgelieferten Exemplaren geknackt hat.

## The Witcher 4

### Geralt braucht Urlaub



Bevor es ein The Witcher 4 gibt, braucht Geralt – und vor allem die Entwickler von CD Projekt Red – erst mal eine Pause.

Das Rollenspiel The Witcher 3: Wild Hunt ist gerade erst seit ein paar Wochen auf dem Markt, doch Fans spekulieren bereits über eine mögliche vierte Episode. Die wird allerdings noch sehr lange auf sich warten lassen – wenn sie denn überhaupt erscheint. Das geht aus einem Interview des amerikanischen Magazins Game Informer mit Marcin Iwinski, dem Geschäftsführer von CD Projekt Red, hervor. Der erklärt ganz offen, dass sich das Team noch keinerlei Gedanken über die Zukunft der Serie gemacht hat. Vielmehr ist er der Ansicht, dass The Witcher zunächst etwas pausieren sollte. »Es hat etwas Ruhe verdient. In den letzten zehn Jahren hat unser Team mit Schwertern, Schlössern und mittelalterlichen slawischen Monstern gearbeitet. Es ist daher an der Zeit, sich um Pistolen, Androiden und etwas Munition zu kümmern. Und eine Nekropole. Das ist es, woran wir arbeiten werden.« Die Entwickler wenden sich also jetzt dem Rollenspiel Cyberpunk 2077 zu. Allerdings hat Iwinski eine Rückkehr zu The Witcher nicht gänzlich ausgeschlossen, er lässt sich nur nicht auf eine Bestätigung festnageln. »Wir werden eine Marke definitiv nicht in einen jährlichen Rhythmus zwingen – es dreht sich alles um das Erlebnis. Die Welt von The Witcher ist riesig, und es ist großartig, diese Geschichten zu erzählen. Doch ich weiß noch nicht, wann dies geschehen wird.« Auf ein The Witcher 4 werden wir also mindestens noch einige Jahre warten müssen.

## Doom aus Frankfurt

Id-Software (Doom) gründet eine Niederlassung in Deutschland! Im Interview mit GameStar auf der Gamescom 2015 in Köln verriet uns Hines, dass in Frankfurt ein Ableger des legendären texanischen Studios entstehen soll. Der Standort klingt vernünftig, schließlich sitzt bereits die deutsche Niederlassung von Bethesda in der Stadt am Main. Schon jetzt arbeiten zwei Entwickler dort, das Team soll in den nächsten Monaten weiter wachsen. Laut Hines ist die Einstellung fähiger Talente wichtiger als Wachstum um jeden Preis. Das dürfte auch erklären, warum Frankfurt als Standort gewählt wurde. Wir vermuten, dass id Software darauf schießt, Entwickler von anderen Frankfurter Studios abzuwerben, etwa von Crytek (Crysis 3, Ryse), Deck 13 (Lords of the Fallen) oder Keen Games (Sacred 3). Fest steht schon, dass der deutsche Ableger nicht mit einem eigenen Spielprojekt betraut wird. Vielmehr soll die Frankfurter Abteilung eine Art Technologie-Kompetenzzentrum werden, das sich zum Beispiel um die Weiterentwicklung der eigenen 3D-Engine kümmert.



Das nächste Doom entsteht (teilweise) in Frankfurt.

## Halo Wars 2

# Strategie-Halo von Creative Assembly



Bislang gibt es zu Halo Wars 2 nur einen martialischen Render-Trailer mit verbissen kämpfenden Marines und Covenant-Kriegern.

Im Rahmen der Microsoft-Pressekonferenz zur Gamescom 2015 wurde Halo Wars 2 für die Xbox One und Windows 10 angekündigt, eine Fortsetzung zum Xbox-360-exklusivem Echtzeit-Strategiespiel Halo Wars von 2009. Entwickelt wird der Titel von 343 Industries und Creative Assembly, wobei wahrscheinlich Creative Assembly die Führung übernimmt. Immerhin hat das Team Erfahrung mit Strategiespielen, es entwickelt seit Jahren die erfolgreiche Total-War-Reihe. Trotzdem soll das Spiel kein Total War im Halo-Universum werden; man will sich vielmehr stark am Vorgänger orientieren, der (simplem) Basisbau und Einheiten-Upgrades bot. Die Arbeit an Halo Wars 2 übernimmt bei Creative Assembly folglich auch das Team, das zuletzt Alien: Isolation entwickelte. Der Rest der Mannschaft dürfte ohnehin mit Total War: Warhammer beschäftigt sein. Ob die Story des neuen Echtzeit-Strategiespiels an Halo Wars anschließt oder irgendwie mit der Geschichte von Halo 5 in Verbindung steht, ist offen. Halo Wars 2 soll Ende 2016 erscheinen.

## Warcraft 4

# Blizzard denkt nach

Blizzard diskutiert über ein mögliches Warcraft 4. Das berichten die Kollegen von IGN, die im Rahmen der Gamescom mit dem Produzenten Tim Morten über Starcraft 2: Legacy of the Void gesprochen haben. Unter anderem ging es um die Frage, was das Strategiespiel-Team von Blizzard nach dem Abschluss von Starcraft 2 tun werde. Tim Morten: »Es freut uns zu hören, dass es Nachfrage nach einem neuen Strategiespiel im Warcraft-Universum gibt. Sobald wir mit Void fertig sind, werden wir uns zusammensetzen und darüber reden, was wir als Nächstes machen wollen. Es steht außer Frage, dass wir uns Warcraft, Starcraft oder sogar etwas Neues anschauen werden. Alles ist möglich.« Damit ist zwar noch lange kein Nachfolger bestätigt, allerdings scheint Blizzard von der ursprünglichen Strategie abgekommen zu sein, die Geschichte des Warcraft-Universums nur noch in World of Warcraft zu erzählen. Ein Release-Datum hat Starcraft 2: Legacy of the Void noch nicht, die interne Diskussionsrunde bei Blizzard wird also noch etwas auf sich warten lassen.



Warcraft 4 könnte so aussehen wie die Starcraft-2-Mod Armies of Azeroth, in der die Modder Warcraft 3 in der Starcraft-Engine nachbauen.