

Fifa 22

Bundesligarechte gesichert

Die FIFA-Reihe behält die Rechte an der 1. und 2. Bundesliga. Electronic Arts konnte sich mit dem DFL-Lizenz-Vermarkter Bundesliga International einigen. Somit bleiben die beiden höchsten deutschen Spielklassen nicht nur in FIFA 18, sondern auch in den nächsten vier Serienablegern bis FIFA 22 erhalten. Pro Evolution Soccer muss weiterhin direkte Partnerschaften mit einzelnen Bundesliga-Clubs abschließen (wie zuletzt mit Borussia Dortmund), um an die Lizenz für deutsche Mannschaften zu kommen. Konami ging bei der Rechte-Versteigerung allerdings nicht ganz leer aus. Die PES-Macher konnten sich ein nicht-exklusives Rechtspaket für Manager-Spiele sichern.

Nachdem Electronic Arts im Jahr 2013 seine Fußball-Manager-Reihe eingestellt hatte, aber weiterhin die Rechte für den deutschen Markt hielt, könnten uns nun also einige neue Manager-Simulationen erwarten. Konami muss sich das Rechtspaket sowohl mit Electronic Arts als auch mit Sega teilen. EA hat noch nicht bekannt gegeben, ob sie an einem neuen Managertitel arbeiten. Segas Football Manager ist zurzeit in Deutschland nicht erhältlich, könnte nun aber endlich den Weg zu uns finden.



Freude bei Electronic Arts: Die Rechte für die 1. und 2. Bundesliga bleiben bis 2022 bei der Fifa-Reihe.

GTA 5

Langzeit-Verkaufsrekord



Grafik-Mods wie Redux (Bild) halten die Abenteuer von Trevor, Michael und Franklin auch Jahre nach dem Release von GTA 5 frisch.

Auch zwei Jahre nach PC-Release und fast fünf Jahre nach dem Konsolen-Launch hält sich GTA 5 wacker in den Verkaufscharts. Bei Steam wurde es zwar bei der maximalen Spielerzahl jüngst von Playerunknown's Battlegrounds geschlagen, doch in den englischen Ladenregalen rangiert GTA 5 bisher als meistverkauftes Spiel 2017. Das verrät eine Auswertung der Entertainment Retailer's Association (ERA). Gerankt werden hier die 20 erfolgreichsten Entertainment-Produkte 2017, also auch Blu-ray-Filme, Musikverkäufe und so weiter – wohlgerne stets bezogen auf physische Ladenversionen, Downloads werden nicht gezählt. In dieser Liste steht GTA 5 nach diversen Filmen und Musikalben auf Platz 13. Die einzigen beiden anderen Spiele im Ranking sind Ghost Recon: Wildlands (14) und Horizon: Zero Dawn (17). Platz 1 gehört Ed Sheerans Platte »Divide«. Wenn man die digitalen Absätze mit einbeziehen würde, sähe die Sache natürlich anders aus. Allein Playerunknown's Battlegrounds würde auf dem PC (mit seinen insgesamt über fünf Millionen Verkäufen) sicherlich einen bedeutenden Einschlag hinterlassen.

Overwatch

50.000 Dollar Gehalt



Die Profispieler in der Overwatch League werden mindestens 50.000 US-Dollar im Jahr erhalten.

50.000 US-Dollar, also etwa 43.000 Euro – das ist das Mindestgehalt, das Blizzard für alle Spieler der Overwatch League angegeben hat. In einer offiziellen Ankündigung erklären die Liga-Verantwortlichen, wie Spielerverträge und Gehälter aussehen. Unterzeichnen darf so gut wie jeder: Alle 30 Millionen Overwatch-Spieler sind in den Augen von Blizzard potenzielle »Free Agents«. So werden im US-Profisport Spieler genannt, die bei jedem Club ohne weitere Bedingungen einen Vertrag unterzeichnen können. Nur wer den offiziellen Standardvertrag (Overwatch League Player Agreement) unterzeichnet, ist Spieler eines Ligateams. Warum ist das wichtig? Weil Spieler und Mannschaften gezwungenermaßen bestehende Verträge auflösen müssen, um dann nochmals unter Blizzards Vereinbarung zu unterzeichnen. Außerdem können sich Spieler so aus unvorteilhaften Verträgen mit ihrem bisherigen Team herauswinden, da sie sonst schlicht nicht an der Overwatch League teilnehmen dürfen. Blizzard stärkt hier also die Rechte der Spieler und diktiert in seinen Verträgen unter anderem ein Mindestgehalt von 50.000 Dollar pro Jahr sowie Kranken- und Rentenversicherung für US-Teams. In der ersten Saison der Overwatch League stehen insgesamt 3,5 Millionen Dollar in Form von Boni und Turniergewinnen auf dem Spiel, das Weltmeisterteam wird davon garantiert eine Million US-Dollar erhalten. Dieser starke Schutz der Spieler ist für E-Sport-Verhältnisse bemerkenswert, gerade bei einem im Profi-E-Sport noch nicht etablierten Titel wie Overwatch.

Umsatz durch Service-Games

Lediglich 26 Prozent des Umsatzes von Electronic Arts wurde im 2. Quartal 2017 mit tatsächlichen Spieleverkäufen gemacht, egal ob physisch oder digital. Das berichtet Branchen-Analyst Daniel Ahmad, der für die bekannte Marktforschungs-Firma Niko Partners arbeitet. Stramme 74 Prozent Umsatz brachte dagegen der Erlös aus laufenden Service- und Mobile-Titeln. Damit sind DLC-Verkäufe durch Ingame-Shops in laufenden Spielen gemeint, also beispielsweise bei FIFA 17, Battlefield 1 oder dem Mobile-Titel Star Wars: Galaxy of Heroes. Die Seite Venturebeat.com stützt diese These mit einem ausführlicheren Beitrag zur finanziellen Lage von EA im vergangenen Fiskaljahr (das im Juni 2017 endete): Die Spielerschaft von FIFA 17 Ultimate Team sei im abgelaufenen Geschäftsjahr um 11 Prozent gewachsen, die Community von FIFA Mobile stieg auf 95 Millionen Spieler, Die Sims 4 hat seine Fanbase um 20 Prozent vergrößert und, und, und. Diese Zahlen zeigen, dass die Publisher zunehmend unabhängiger von häufigen neuen Releases werden. Bei Take-Two sehen die Umsätze dank GTA Online ebenfalls stabil aus. Und obwohl Red Dead Redemption 2 nach hinten verschoben wur-

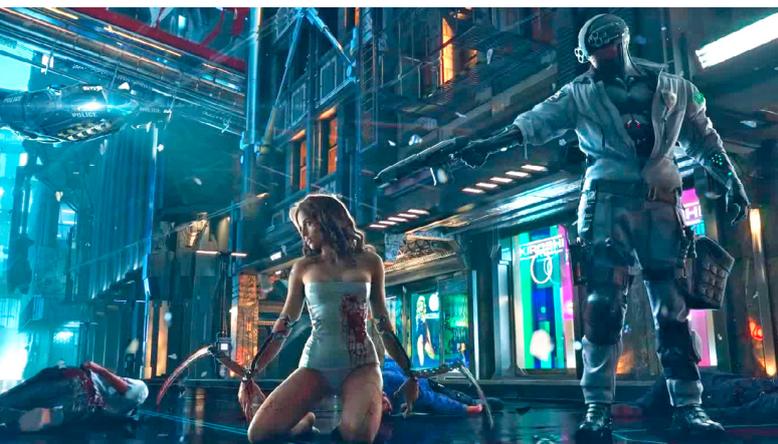


Bei Hardcore-Spielern etwas aus dem Fokus geraten sorgt Die Sims 4 immer noch für ordentliche Umsätze bei Electronic Arts.

de, rechnet man mit einem starken Jahr 2017. Im Gegensatz dazu konnte EAs großer Spiele-Release Mass Effect: Andromeda den Erwartungen des Publishers und der Community kaum gerecht werden. Das verantwortliche Bioware-Studio wurde jüngst aufgelöst.

CD Projekt RED

Cyberpunk für immer!



CD Projekt RED kann so viele Cyberpunk-Spiele entwickeln, wie die Polen wollen – so lange sie sich an eine bestimmte Zeitperiode halten.

Dass CD Projekt RED dem Cyberpunk-Universum mehr Potenzial zuschreibt als seiner Fantasy-Marke The Witcher ist bekannt. Es liegt also nahe, dass die Entwickler ihr aktuelles Projekt Cyberpunk 2077 zum Grundstein einer ganzen Reihe von Cyberpunk-Spielen machen wollen. Zumindest die lizenzrechtlichen Grundlagen dafür sind offensichtlich geklärt, wie der Cyberpunk-Erfinder Mike Pondsmith im Gespräch mit Eurogamer verraten hat. CD Projekt RED habe seine Genehmigung, Cyberpunk-Spiele zu entwickeln, »bis die Hölle zufriert«. Eine Einschränkung gibt es allerdings: Das polnische Entwicklerstudio kümmert sich ausschließlich um die Cyberpunk-Zeitperiode ab 2077. Alles davor liegt weiter in der Hand von Pondsmith. »Wenn ich neue Dinge für Cyberpunk schreibe, dann spreche ich mit ihnen, damit die Sachen für das Jahr 2030 mit den Dingen übereinstimmen, die 2077 passieren. CD Projekt RED hat dadurch die Möglichkeit weiterzumachen, und ich kann neue Sachen erschaffen – solange wir uns koordinieren.« Wichtig sei das zum Beispiel dann, wenn er bestimmte Personen im Jahr 2030 sterben lasse, so Pondsmith. Einen solchen Fall habe es gerade erst gegeben, und das Entwicklerteam hinter Cyberpunk 2077 sei darüber informiert worden. Cyberpunk 2077 erscheint wohl frühestens irgendwann ab 2018. Sollte sich das Spiel einigermaßen erfolgreich verkaufen, ist definitiv mit Nachfolgern zu rechnen.

Take-Two

Borderlands 3 in 2018?

Im Jahr 2017 hält sich der Publisher Take-Two Interactive mit neuen Spielen stark zurück. Nur die beiden Sportreihen NBA und WWE bekommen wie gewohnt ihre jährliche Neuauflage. 2018 allerdings will Take-Two mit seinem Tochterstudio 2K doppelt zurückkommen. Laut Take-Two CEO Strauss Zelnick erwartet uns nächstes Jahr nicht nur der Release von Red Dead Redemption 2, sondern noch ein zweiter »riesiger, neuer Titel«, wie er in einem Interview mit der Webseite Gamesindustry.biz verriet. Was könnte damit gemeint sein? Möglich wäre eine Fortsetzung einer der großen 2K-Reihen, zum Beispiel Bioshock, Mafia oder Borderlands. Womöglich erwartet uns 2018 ja endlich Borderlands 3. Dass Gearbox an einer Fortsetzung der Shooter-Reihe arbeitet, ist schon lange bekannt, Anfang des Jahres gab es sogar schon erste Bilder und eine Tech-Demo zu sehen.



Von Borderlands 3 gibt es keine echten Screenshots, wohl aber eine Techdemo aus dem Borderlands-Universum mit der Unreal Engine 4.