

Epic Store

Bessere Spiele für alle

Der Epic Games Store sieht sich von Beginn an mit gehörig Gegenwind aus der Community konfrontiert. Spieler kritisieren beispielsweise, dass die zeitlich begrenzten Exklusivspiele wie Hades oder World War Z nur Epic zugutekommen. Außerdem steht die Behauptung im Raum, Epic würde mit den Daten der Kunden Handel betreiben, in diesem Zusammenhang fällt auch der Begriff Spyware. Auf Reddit hat sich Epic-Chef Tim Sweeney einigen dieser Vorwürfe gestellt und wehrt sich vehement gegen den Spyware-Vorwurf. So verkaufe oder teile Epic keine Nutzerdaten mit Dritten, welche die Daten nicht für das Betreiben der angebotenen Spiele benötigten. Auch nicht mit dem chinesischen Tech-Riesen Tencent, der zwar als Minderheitsaktionär an Epic Games beteiligt ist, aber keinen Zugriff auf Nutzerdaten habe. Warum der Store und seine Exklusivtitel seiner Meinung nach den Entwicklern, Spielern und der Innovation zugutekommen sollen, legt Sweeney ebenfalls dar: »Diese Exklusivprodukte kommen nicht einfach so in den Handel; sie sind das Ergebnis einer Kombination aus Marketingverpflichtungen, Entwicklungsfinanzierung oder Umsatzgarantien. Dies alles hilft den Entwicklern.«



Außerdem fände er es richtig und gut, wenn Steam und Co. etwas Konkurrenz bekommen, bevor sie zu übermächtig werden. Epic verlangt von Entwicklern nur 12 Prozent Anteil vom Umsatz, Steam die typischen 30 Prozent.

Warum der Store und seine Exklusivtitel seiner Meinung nach den Entwicklern, Spielern und der Innovation zugutekommen sollen, legt Sweeney ebenfalls dar: »Diese Exklusivprodukte kommen nicht einfach so in den Handel; sie sind das Ergebnis einer Kombination aus Marketingverpflichtungen, Entwicklungsfinanzierung oder Umsatzgarantien. Dies alles hilft den Entwicklern.«

Key-Handel in Japan

41.000 Euro Strafe



Der japanische Staranwalt Phoenix Wright verteidigt vielleicht in einem seiner nächsten Spiele jetzt illegale Key-Seller.

Der Kauf von Spiele-Keys über diverse Internet-Plattformen ist für viele Spieler eine beliebte Methode, um günstig an neue Titel zu gelangen. Nicht immer ist dabei jedem vollständig klar, welche Händler seriös sind und welchen ihr euer Ersparnis lieber nicht anvertrauen solltet. In einem Zusatz zum japanischen »Unfair Competition Prevention Law« – in etwa mit dem deutschen Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb vergleichbar – wurde der Vertrieb von Spiele-Keys ohne die Erlaubnis des Herstellers jetzt unter Strafe gestellt. Ein Verstoß gegen das Gesetz kann für Key-Seller ein Bußgeld von bis zu 5 Millionen Yen bedeuten, etwa 41.000 Euro. Auch eine Gefängnisstrafe von bis zu fünf Jahren kann auf Übeltäter zukommen. Das Gesetz verbietet neben dem Verkauf ungenehmigter Spiele-Keys auch den Vertrieb von Tools oder Programmen, die das Modifizieren von Speicherständen und Spielekonsolen ermöglichen. Die Neuerungen könnten also auch japanischen Moddern Steine in den Weg legen. Die Legalität von Key- und Resellern ist in Deutschland nach wie vor nicht gänzlich geklärt. Mehr Infos zum Thema hat unser großer Report in der GameStar-Ausgabe 11/2016.

Reich mit Fortnite

Ninja verdient 10 Millionen Dollar

Was verdienen Streamer und YouTuber aktuell mit »Vorspielen«? Auf diese Frage hat nun der mit Abstand erfolgreichste Streamer des letzten Jahres, Tyler »Ninja« Blevins, in einem Interview mit CNN eine Antwort gegeben: Sein Einkommen belief sich 2018 auf rund zehn Millionen US-Dollar, umgerechnet knapp 8,8 Millionen Euro. Etwa 70 Prozent davon stammen direkt von seinen YouTube- und Twitch-Kanälen. Sein YouTube-Kanal NinjaHyper erreichte 20 Millionen Abonnenten. Auf Twitch hat Ninja fast 13 Millionen Follower und seine Streams wurden fast 400 Millionen Mal gesehen. Jedes Mal, wenn einer dieser Zuschauer Werbung auf einem der Kanäle anschaut, verdient Ninja ein paar Cent. Das summiert sich. Die restlichen 30 Prozent seines Einkommens speisen sich aus Sponsoring-Verträgen. Dieser Erfolg hängt natürlich direkt mit dem Aufstieg von Fortnite zu-

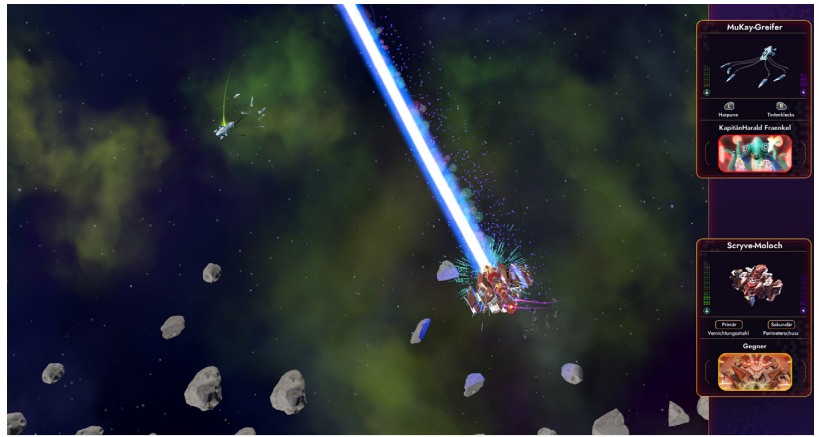
sammen. Laut eigener Aussage ist er täglich etwa zwölf Stunden live auf Sendung, die Hälfte davon hat Ninja 2018 in Fortnite-Entertainment gesteckt. Entsprechend erklärt er scherzhaft, dass das CNN-Interview ihn wohl Zehntausende Dollar an möglichen Einnahmen kostet. Der wahnsinnige Erfolg von Ninja wirft aber auch die Frage auf: Wie gestaltet sich 2019 für ihn und für Fortnite? Schließlich sind seine Karriere und der Erfolg des Battle-Royale-Shooters eng miteinander verknüpft. In einem Jahr wissen wir mehr, bis dahin hat Ninja sich vielleicht auch mal eine Auszeit gegönnt – sein letzter Urlaub waren die Flitterwochen mit seiner Frau und Managerin Jessica im Jahr 2017.



Fortnites unangefochtener Starspieler ist Ninja. Der Streamer hat sein Einkommen für 2018 offengelegt.

Im Schwarzen Loch

Das nächste Kapitel im anhaltenden Rechtsstreit um Star Control wurde eröffnet: Star Control: Origins ist nicht mehr bei Steam und GOG.com erhältlich. Die Serienerfinder Paul Reiche und Robert Frederick Ford haben eine einstweilige Verfügung gegen den SciFi-Titel erwirkt, mit einem Mahnschreiben konfrontiert haben die Online-Shops den Titel entfernt. Ein Einspruch gegen die Verfügung wurde vom zuständigen Gericht abgelehnt. Wer SC: Origins besitzt, hat auf beiden Plattformen weiterhin Zugriff, allerdings sind die Shop-Seiten verschwunden. Bereits im Sommer 2018 hatten Reiche und Ford noch eine Crowdfunding-Kampagne für einen Gerichtsprozess gegen Stardock gestartet, nur ein Bruchteil der erhofften 2 Millionen US-Dollar kam zusammen. Schon davor fanden Gespräche hauptsäch-



Die Neuauflage Star Control: Origins ist ein brauchbares Weltraumspiel.

lich zwischen Anwälten statt, beim Streit um die Rechte an Star Control traf Schlichtungsvorschlag auf Schlichtungsvorschlag, eine gütliche Einigung blieb jedoch aus. Wer mehr Details zum Rechtsstreit wissen will, findet die – genau wie einen Test zu Star Control: Origins – auf www.gamestar.de.

Eigene Superkonsole

Nachdem sich der Slightly-Mad-Studios-CEO Ian Bell Mitte Dezember 2018 meldete, um Project Cars 3 anzukündigen, überraschte er jetzt erneut mit einer etwas ungewöhnlichen Neuigkeit. Seine Firma arbeitet an einer eigenen Spielekonsole, der Mad Box. Die sei laut Bell die »leistungsstärkste Konsole, die jemals gebaut wurde«. So soll die Mad Box voraussichtlich in etwa drei Jahren vollständig entwickelt sein und ausgeliefert werden. Damit würde sich die neue Konsole also vermutlich in die Konkurrenz zur neuen Konsolengeneration von Microsoft und Sony begeben. Zudem soll es sich um eine traditionelle Konsole handeln »wie die Xbox oder PlayStation«. Ob der Anspruch auf die »leistungsstärkste Konsole aller Zeiten« auch in drei Jahren noch zu halten ist, wird sich zeigen. Noch gibt sich Bell optimistisch: »Wir glauben, die (Videospiel)-Industrie hat ein kleines Monopol oder ein Mikro-Oligopol. Wir glauben, Konkurrenz ist gesund und wir haben die notwendigen Hardware-Kontakte, um



Die Macher von Project Cars (im Bild Teil 2) wollen in drei Jahren ihre VR-fähige Superkonsole Mad Box ausliefern.

anhand unserer Designs etwas Episches hervorzubringen.« Besonders an der Mad Box sei, dass die Entwickler neben 4K-Gaming auch Wert auf VR-Kompatibilität legen und deshalb anders als bei Xbox und PlayStation die meisten VR-Headsets angeschlossen werden können. VR-Spiele sollen zudem auf der Mad Box mit 60 fps pro Auge laufen, davon dürften die Rennspiele des Studios profitieren.

Jetzt abstimmen!

Wer uns schon länger kennt, der weiß: Wir haben zu allem eine Meinung und geben auch zu Themen wie dem vergangenen Spielejahr 2018 gern unseren Senf ab, siehe Seite 68ff. Was wir aber seit gefühlt schon immer unseren Lesern überlassen, ist die Wahl zu den besten Spielen des Jahres, diesmal also zu den GameStars 2018. War Fallout 76 wirklich so schlimm? Hat Celeste seine hohe Wertung verdient? Ist Divinity: Original Sin 2 seinem Konkurrenten Pillars of Eternity 2 tatsächlich überlegen? Und ist auf Konsolen nun Red Dead Redemption 2 oder God of War das bessere Spiel? All das könnt ihr uns wissen lassen, indem ihr zwischen dem 18.1. und 1.2.2018 eure Votings für die GameStars 2018 abgibt. Natürlich gibt es wieder jede Menge tolle Preise zu gewinnen.



Jetzt abstimmen unter
www.gamestar.de/gamestars