

Spiel mit dem Zufall

# DIE GESCHICHTE DER LOOTBOX

**In immer mehr Spielen gehören sie dazu: Kisten mit zufälligen Goodies gegen echtes Geld. Wieso eigentlich? Und warum sind die Kisten bei vielen Spielern so verhasst? Ein Blick auf die Geschichte der Lootbox.** Von Sascha Penzhorn

Das Leben ist wie eine Lootbox: Man kriegt nie das, was man will. Es sei denn, man verfügt über unendlich Kohle. Ob Overwatch, Call of Duty, Counter-Strike: Global Offensive, Elder Scrolls Online oder ganz aktuell Apex Legends – in immer mehr Spielen gibt es Truhen mit zufälligen Belohnungen. Knacken lassen sich die Dinger für gewöhnlich nur gegen harte Euro. Für die Betreiber der Spiele bringt das zusätzliche Einkünfte. Bei den Spielern sorgen sie im Idealfall für Begeisterung, wenn besonders seltene Gegenstände rauspurzeln. Der Kult ums virtuelle Unboxing ist so groß, dass Livestreams und YouTube-Kanäle mit unzähligen Zuschauern allein dem Öffnen großer Mengen von Lootboxen gewidmet sind. Kritiker der Glückskisten ärgern sich über teils verschwindend geringe Chancen auf die besten Belohnungen und fiese Pay2Win-Mechaniken in Spielen, bei denen mehr als nur Kosmetik in der Box steckt. Sie sprechen von Suchtgefahr und Risiken wie beim Glücksspiel. Egal, wie man zu den Kisten steht – ihr Ende ist derzeit nicht in Sicht. Im Gegenteil: Wurden früher vor allem Free2Play-Titel über Lootboxen finanziert, findet man sie heute auch in immer mehr AAA-Games. Was letztlich dazu führte, dass Belgien die Zufallspakete als

Glücksspiel verbot, woraufhin Blizzard sie aus Overwatch und Electronic Arts sie aus FIFA 19 verbannte. Aber wo kommen sie denn nun eigentlich her, diese Lootboxen?

## Lootbox statt Vollpreis

Nun, das Glücksspiel mit dem Zufall ist so alt wie die Menschheit selbst. Vermutlich haben schon unsere Affenahnen vor 20.000 Jahren unterschiedliche Mengen Nüsse in Blätter gewickelt und an andere Affen verkauft. Ein frühes Beispiel für kostenpflichtige digitale Lootboxen ist das 2007 in China veröffentlichte Free2play-MMO Zhengtu (oder kurz ZT Online). Für das Spiel an sich berappte man keinen Kaufpreis und keine Monatsgebühr; die Boxen kosteten Kleinstbeträge. Beim Öffnen rotierte eine Art Glücksrad, auf dem teils sehr wertvolle Gegenstände wie extrem mächtige Crafting-Rohstoffe zu sehen waren. »Das Rad überspringt diese aber immer«, berichtete eine Spielerin. In den allermeisten Fällen erhielt man vergleichsweise wertlose Belohnungen. »Im Schnitt öffne ich 1.000 Kisten und wenn ich Glück habe, finde ich ein Dutzend Mal oder öfter etwas Gutes.« Es gab Ranglisten für geöffnete Lootboxen – der Spieler, der an einem Tag die meisten Kisten geöffnet



In Overwatch gehören die Kisten mit ihren kosmetischen Goodies von Anfang an dazu.

hat, erhielt eine wertvolle Ingame-Belohnung. Das sorgte für einen regelrechten Konkurrenzkampf unter den reichsten Spielern. »Wenn ein Spieler 5.000 Boxen öffnet, findet sich auch definitiv immer jemand, der 5.001 aufmacht.« Denn, und jetzt wird's psychologisch: Tatsächlich ist unser Reiz, die besten Preise abzustauben, umso größer, je seltener besagte Preise sind.

Im Jahr 2007 kassierte Betreiber Zhengtu Network umgerechnet gut 15 Millionen US-Dollar monatlich und schlug damit Konkurrenten wie World of Warcraft in China. Seinen Erfolg verdankte ZT Online aber nicht allein den Lottokisten. Gegen Echtgeld erhielten Spieler alles von Ausrüstung über Stufenanstiege bis zu GM-Fähigkeiten, getreu dem Motto: »Früher hatte ich Zeit zum Spielen, heute habe ich Geld.« Einen Vorgänger der Lootboxen gab es einige Jahre zuvor in der japanischen Fassung des 2D-MMOs MapleStory. Dort wurden schon 2004 sogenannte Gachapon-Tickets verkauft, benannt nach den gleichnamigen Verkaufsautomaten, in denen Kapseln mit kleinen Spielzeugen und Sammelfiguren stecken. Für 100 japanische Yen erhielt man eines dieser Tickets und konnte es im Spiel gegen eine zufällige Belohnung einlösen.



In ZT Online bedeutet echtes Geld virtuelle Macht. Wer mehr ausgibt, wird stärker.



Ursprünglich sollten die Skins nur als Anreiz dienen, von CS 1.6 und CSS mal nach CS:GO zu schauen.



Cormack: Mr. Irons, I'm sorry for your loss, sir.

Kevin Spacey war damals noch teuer, da musste zusätzliches Geld her, um Advanced Warfare zu finanzieren.

### Dauerhafte Einnahmequelle

Lootboxen erschienen in westlichen Gefilden mit Valves Team Fortress 2, das die Glückskisten seit September 2010 beinhaltet. Seit 2011 ist das Spiel kostenlos und wird über virtuelle Schlüssel finanziert, die Spieler zum Öffnen der Kisten kaufen. Die Einkünfte stiegen so um das Zwölfwache. »Das Problem mit einem laufenden AAA-Spiel ist, dass du nur Gewinn mit Leuten machen kannst, die das Spiel noch nicht gekauft haben«, erklärte Joe Ludwig, ein Programmierer bei Valve. Anders als beim einmaligen Kaufpreis kann man bestehende Spieler durch Lottokisten und Mikrotransaktionen immer wieder zur Kasse bitten. Anders als in ZT Online war es den Entwicklern hier allerdings wichtig, Pay2Win-Mechanismen zu vermeiden. Exklusive Inhalte aus den Boxen sollten kosmetisch oder zumindest nicht spielentscheidend, andere Inhalte auch völlig kostenlos erspielbar sein.

Im Jahr 2007 erhielt man in UEFA Champions League 2006-2007 Fußballer aus Kartenpaketen gegen Grind oder Echtgeld. 2009 flanschte EA den Ultimate-Team-Modus an die FIFA-Reihe, in dem es die Kicker ebenfalls bis heute in Zufallspacks gibt, für die man echtes Geld berappen kann. Warum sollte das System, das wir alle von den Bundesliga-Stickeralben unserer Kindheit kennen (»Ich kriege dich, Thomas Hässler!«), nicht auch digital funktionieren? Ehrensache, dass es die digitalen Kartenpäckchen in mehreren Qualitätsstufen gibt: Klar, du kannst für kleines Geld das »Gold Pack« kaufen, aber da sind halt höchstwahrscheinlich nur fußlahme Kicker drin. Mit dem »Ultimate Pack« besteht eine deutlich höhere Chance auf Spieler der Stufe 90 oder höher, also Cristiano Ronaldo & Co. Rein rechnerisch gesehen beträgt diese Chance zwar trotzdem nur 3,4 Prozent, aber hey, mehr als die knapp 0,5 Prozent beim Gold Pack. Und ja, richtig: »Gold« ist hier tatsäch-

lich die niedrigste Preisklasse. Nicht etwa »Silber«, »Bronze« oder »aus Omas Hüftknochen geschnitzt«. Klassischer Marketing-Trick: Schon die billigste Option ist supermegawertvoll, damit man sich auch ja gut fühlt, wenn man sie kauft, obwohl nur fußlahme Kicker drin sind. Und danach wird es eben noch supermegawertvoller!

Jedenfalls übertrug EA dieses Kartensammel-System dann auch auf andere Sportspiele wie Madden. Und 2012 erweiterte man es sogar auf den Multiplayer-Modus von Mass Effect 3. Dort gibt es Ausrüstungs-Packs mit neuen Waffen, spielbaren Charakteren, Boostern und Waffenmodifikationen sowohl gegen erspielbare Währung als auch gegen echtes Geld. Diese Mikrotransaktionen in einem Vollpreistitel mit kostenpflichtigen Downloadinhalten sollten dabei helfen, laufende Kosten für den Betrieb des

Online-Multiplayer zu decken. Dies wurde 2014 in Dragon Age: Inquisition und 2017 in Mass Effect: Andromeda fortgesetzt.

### A not so perfect world

Wer keine Lust auf zusätzliche Ausgaben hatte, konnte die Zufallskisten und Packs von EA und Valve noch recht bequem ignorieren. Eine Spur aggressiver ging es in Star Trek Online zu, seit Entwickler Cryptic 2011 von der chinesischen Firma Perfect World Entertainment aufgekauft wurde. Dort erbeutet man seitdem bis heute täglich Hunderte Lottokisten. Zum Öffnen braucht's Schlüssel, die entweder echtes Geld oder Millionen in Spielwährung kosten. Zur Belohnung gibt es relativ wertlose Inhalte mit einer mikroskopisch geringen Chance auf ein ultraseltene Raumschiff, seltene Brückenoffiziere oder besonders mächtige Spe-



Valve wollte Geld an bestehenden Spielern verdienen, statt pausenlos neue Fans zu locken.

**Zephyr@Libranzer has acquired a Crossfield-class Science Vanguard [T6]!**

Ein Spieler hat ein ultraseltene Schiff aus einer Lootbox erbeutet. Diese Meldungen ploppen mehrmals pro Minute auf.



zialfähigkeiten. Grundsätzlich sind all diese Dinge auch über das Auktionshaus handelbar, wenn sie ein glücklicher Finder nicht selbst verwenden und lieber verhöckern möchte – allerdings sind sie dort auch exorbitant teuer. Zudem erhalten sämtliche Spieler serverweite Pop-up-Meldungen auf dem Bildschirm, wann immer jemand ein seltenes Schiff aus einer Lootbox erbeutet. Diese Nachrichten erscheinen pausenlos und sind nicht deaktivierbar. Das 2015 erschienene Cryptic-MMO Neverwinter nutzt diese Methoden ebenfalls.

Weniger dramatisch waren die 2013 in Counter-Strike: Global Offensive eingeführten Waffenkisten mit Skins für Schießprügel und Messer. Zumindest am Anfang. Grundsätzlich sollten die Skins einfach nur eine Möglichkeit bieten, seine Lieblingswaffen optisch aufzuwerten. Zudem wollte Valve die CS-Community, die zwischen CS 1.6, Counter-Strike: Source und Counter-Strike: Global Offensive aufgeteilt war, dazu bewegen, geschlossen CS:GO zu spielen. Waffen-Skins, die es einfach nur so fürs Spielen und beim Verfolgen von Streams gab und die man auf dem Steam-Marktplatz handeln konnte als ultimatives Lockmittel. Und tatsächlich schossen die Spielerzahlen nach Einführung der Skins rapide in die Höhe. Was zu diesem Zeitpunkt noch niemand ahnen konnte, war die Tatsache, dass besonders begehrte Skins auf einmal zu Statussymbolen wurden und in extremen Fällen für vierstellige Geldbeträge gehandelt wurden. Es entstanden externe Marktplätze, auf denen man mehr Geld für Skins bieten kann, als auf Steam erlaubt ist. Zudem ist dort eine Zahlung via PayPal oder Bitcoin möglich, während Währung für Gegenstände, die auf Valves Plattform gehandelt werden, dort bleibt und nicht ausgezahlt wird. Skins werden auch als Metawährung gehandelt und gelten auf Seiten für E-Sports-Wetten als Einsatz beim sogenannten Skin Gambling.

Das Milliardengeschäft mit den Wetten ist stark umstritten, weil es keine staatliche Regulierung gibt und auch Minderjährige teilnehmen können. Zudem wurden Betreiber von Wettportalen wie CSGO Lotto verklagt, als sie gestellte Videos veröffentlichten, in denen sie auf ihren Portalen scheinbar hochwertige Skins gewannen, ohne sich als Gründer der Seite preiszugeben.

#### Voll normal

Waren Lootboxen in Vollpreistiteln bisher noch die Ausnahme, tauchten sie 2014 in Form der Battlepacks in Battlefield 4 auf. Call of Duty: Advanced Warfare zog im selben Jahr mit Versorgungspaketen nach. In beiden befanden sich Modifikationen, Booster und kosmetische Goodies, beide bekam man am einfachsten gegen echtes Geld. In AAA-Spielen zum Vollpreis mit kostenpflichtigen Downloadinhalten und Premium-Mitgliedschaft beziehungsweise Season Pass. Die Mikrotransaktionen wurden seitdem beibehalten, auch wenn sie inzwischen auf kosmetische Gegenstände beschränkt werden. Zudem wurden sie in Call of Duty: Black Ops 4 erst einige Wochen nach Release (und nach Erscheinen sämtlicher Reviews und Kritiken) implementiert, was auch in Battlefield 5 der Fall sein wird. Geschicktes Manöver: So vermeidet man nicht nur einen möglichen Aufschrei zum Release, sondern bekämpft auch den Preisverfall: Bereits wenige Monate nach Release gibt es ein Spiel deutlich günstiger, sei's im Sale oder weil andere Spieler es weiterverkaufen (zumindest auf den Konsolen). Daran verdienen Publisher also wenig bis gar nichts mehr. Lootboxen und Mikrotransaktionen (und viele DLCs) bleiben hingegen immer gleich teuer und damit gleich lukrativ. Und wer das Spiel später im Sale kauft, hat dann ja auch Geld für Mikrotransaktionen übrig, gell? Nee, nicht unbedingt. Wer wenig Geld hat, guckt bei dem ganzen Gelootboxe nämlich

ohnehin in die Röhre. Auch Elder Scrolls Online sorgte in der Vergangenheit mit seinen Lottokisten für Unmut bei seiner Community. Grundsätzlich steckt in den Lootboxen nichts Lebensnotwendiges: Kostüme, Reittiere, vorübergehende Booster – die üblichen Verdächtigen. In einem Spiel, das seit der Umstellung auf Tamriel Unlimited zig Spielstunden für umme bietet, kein Beinbruch. Allerdings sind die Dropchancen für die seltensten Belohnungen, die sogenannten Radiant Apex Mounts, derart verschwindend gering, dass man schon mal zwischen 400 und 1.000 Kisten knacken muss, um das gewünschte Reittier zu erhalten. Da ZeniMax die offiziellen Dropraten nicht veröffentlicht, wertet die Community sie anhand von Addons selbst aus. Sie kommt zu dem Ergebnis, dass manche ultraseltenen Reittiere eine Dropchance von weniger als 0,1% haben. Anders als andere Reittiere und Belohnungen gibt es hier keine Möglichkeit, Radiant-Apex-Belohnungen gegen Metawährung zu kaufen, die automatisch erzeugt wird, wenn man Duplikate aus Lootboxen erhält. Besitzer dieser Reittiere haben nach eigener Aussage mehrere Hundert Euro beziehungsweise über 600 Dollar im Cash Shop hinterlassen. Natürlich wird niemand dazu gezwungen, solche Summen für Lootboxen auszugeben, zumal die Radiant Apex Mounts keine besonderen Fähigkeiten besitzen und ganz einfach nur extrem selten sind. Grundsätzlich haben erst mal alle was davon, wenn besonders reiche Spieler, sogenannte Whales (Wale), mit großen Ausgaben die fortlaufende Entwicklung des Spiels unterstützen. Andererseits sind solche Drop-Raten jenseits von Gut und Böse – besonders, wenn sie nicht veröffentlicht werden und Spieler dazu veranlassen sollen, möglichst viel im Cash Shop abzudrücken. Exklusivität ist für viele User ein Reiz. Und sich wohlmöglich wegen eines Ingame-Inhalts zu verschulden, einfach keine gute Idee.

Neben sonderbarer Spielerkosmetik steckten in den Kisten von Forza Motorsport 7 seltene Karren, die man nicht anderweitig freischalten konnte.



### Selten ist geil

Zufallsgenerierte Belohnungen sind nicht neu. In Spielen wie Diablo oder Borderlands macht die Überraschungsbeute einen großen Teil der Faszination aus. Wer hat nicht schon mal in einem Singleplayer-Rollenspiel wie Wasteland 2 oder Divinity: Original Sin vor einer Truhe gespeichert und so lange den Spielstand geladen, bis er richtig gute Beute in der Kiste fand? Und dann gibt es Belohnungen, die sind so rar, dass sie den hartnäckigsten Spielern vorbehalten sind. Dass die Jagd danach irgendwie süchtig und auch ein wenig blöd machen kann, weiß jeder Spieler, der in World of Warcraft gefühlte 500 mal Bosse wie Anzu, Baron Rivendare oder den Lichkönig für ein seltenes Reittier umgehauen hat. Nicht exotisch genug? Die Beutekarte für den spektralen Reittiger gibt's derzeit für etwas über 3.000 Öcken. Anders als über diesen stark limitierten Tiger-Gutschein gibt es das Mount nicht – und das Privileg, den ganzen Tag lang in Sturmwind auf einem Reitvieh zu posieren, lassen sich manche Spieler einiges kosten.

Und dann war da noch dieser Moment, in dem ein Spieler rund 12.000 US-Dollar für eine damals extrem mächtige Waffe in Diablo 3 ausgegeben hat. Viele Spieler wollen auffallen, gesehen werden und dabei einzigartig sein und investieren dafür zur Not auch Hunderte oder sogar Tausende Dollar, Euro oder Spielstunden. Oder bieten auch einfach mal nur Sex gegen Fliegende Mounts. Und haben Erfolg damit. Fast scheint es, als könnte man jedes Spielelement mit einem Preisschild versehen und am Ende findet sich immer jemand, der freiwillig dafür bezahlt. Der Drang zur Individualisierung, also der Wunsch, etwas Besonderes sein zu wollen, schlummert eben in jedem Menschen. Damit wurde schon immer Geld verdient (Haus, Auto, Boot) und damit wird auch immer Geld verdient werden (größere Häuser, größere Autos, größere Boote).

### Der Battle-Affront

Wahrscheinlich dachte sich das auch EA, bevor Star Wars Battlefront 2 im November 2017 mit seinen Lootboxen voll auf die Schnauze flog. Das Spiel war ursprünglich so ausgelegt, dass sämtliche Charakterfortschritte an Lottokisten gebunden waren. Soll heißen: Wer mehr Büchsen kauft, wird automatisch stärker. Die Community ging auf die Barrikaden, worauf EA die mächtigsten Charakter-Upgrades aus den Kisten entfernte. Dafür steckten nun Figuren wie Darth Vader und Luke Skywalker hinter einer Paywall, wenn man nicht rund 40 Spielstunden pro Figur in die Freischaltung investieren wollte – ansonsten blieben sie eben gesperrt. Darth Vader. Und Luke Skywalker. In einem Star-Wars-Spiel. Das zum Vollpreis verkauft wird. Die offizielle Begründung hierfür ist mit über 660.000 Minuspunkten das am negativsten bewertete Posting in der Geschichte von Reddit. Man wolle Spieler mit einem Gefühl von Stolz und Vollbringung belohnen, wann immer sie eine Figur über den elend langen Grind freischalten. Das arme Mitglied des EA-Community-Teams, das diesen Unsinn verfassen musste, dürfte sich danach einen deutlich einfacheren Kommunikationsjob gesucht haben. Bei einem Ölkonzern zum Beispiel, oder als PR-Berater von Hartmut Mehdorn.

Ehrlicherweise hätte dastehen müssen: »Hey Leute, wir haben gesehen, dass Blizzard in einem Jahr rund eine Milliarde US-Dollar mit Lootboxen in Overwatch verdient hat, und wir wollten mal sehen, ob wir das noch weiterreiben können.« Denn so ticken Unternehmen: Wenn sie eine Möglichkeit wittern, Geld zu verdienen, dann ergreifen sie diese Möglichkeit. Das ist legitim, aber offensichtlich hat niemand damit gerechnet, wie sehr sich die Spieler darüber aufregen würden. Der darauffolgende Shitstorm sorgte nämlich dafür, dass die Mikrotransaktionen in Battlefront 2 vorübergehend vollstän-

dig abgeschaltet wurden; EAs Aktienwert fiel um drei Milliarden Dollar. Nicht, weil die Investoren mit den armen Spielern mitgeföhlt hätten, sondern weil EA durch die Abschaltung auf eine potenziell lukrative Einnahmequelle verzichtete. Inzwischen sind die Mikrotransaktionen wieder drin, gegen Echtgeld gibt es aber nur noch Schnickschnack-Kosmetik. Zudem wird Battlefront 2 in diversen Onlineshops für kaum mehr als einen Zehner verramscht. Immerhin – für den Preis kann man echt nichts mehr falsch machen.

### Schwarze Schafe

Auch wenn wir in diesem Leben nicht mehr an ein Ende von Mikrotransaktionen in Vollpreisspielen glauben – manchmal ändert sich doch was. So zum Beispiel im 2017 erschienenen Forza Motorsport 7, das kurz nach Launch Lootboxen einführte. Mit viel Glück purzelten Autos aus den Kisten, die man auf keine andere Weise im Spiel freischalten konnte, und wie so oft gab es die Teile auch hier wieder am einfachsten gegen echtes Geld. Eben genau das, worauf man Bock hat, wenn man gerade 100 Euro für die Ultimate Edition eines Rennspiels geblecht hat. Die Spieler waren alles andere als begeistert von derlei Methoden und siehe da – im November 2018 kündigten die Entwickler ein Ende der fiesen Kisten an. Wohlgermerkt ein ganzes Jahr nach Release des Spiels.

Auch das im Oktober 2017 erschienene Mittelmeer: Schatten des Krieges entfernte nach und nach sämtliche Lootboxen und Mikrotransaktionen, ließ sich damit aber bis Juli 2018 Zeit. Die Echtgeld-Glücksboxen standen lange Zeit in der Kritik, weil sie legendäre Orks enthielten, was das Anheuern ebendieser Orks als Spielelement völlig aushebelte. Zudem war das Freispiel des wahren Spielendes mit immensm Grind verbunden, wenn man kein echtes Geld ausgeben wollte. Zwischen der Ankündigung und der tatsächlichen Entfernung gingen



mehrere Monate ins Land, weil Teile des Spiels nach Entfernung der Lootboxen umgekrempt und an die fehlende Echtgeld-Wirtschaft angepasst werden mussten. Wohlgermerkt nach dem Versprechen, dass das Spielsystem bewusst nicht darauf ausgelegt sei, Spieler durch Systeme wie übermäßigen Grind in den Cash Shop zu treiben.

### Weißer Schafe

Und dann wäre da noch das Spiel, das den Lootbox-Boom überhaupt erst ausgelöst hat: Overwatch. In der Standard-Edition im Blizzard Store kostet der Team-Shooter 40 Euro, trotzdem kann man seine Lootboxen auch für Echtgeld kaufen. Im ersten Jahr nach Release vermeldete Blizzard eine Milliarde Dollar Umsatz mit Overwatch, die Lootboxen dürften ein gerüttelt Maß dazu beigetragen haben. Ein solches Kassenklingeln wird natürlich branchenweit gehört. Zum Beispiel bei Electronic Arts und Dice. Dass es bei Overwatch keinen Shitstorm wie bei der Konkurrenz gab, liegt unter anderem daran, dass in den Kisten ausschließlich kosmetische Gegenstände stecken. Zudem können Spieler doppelt erhaltene Gegenstände aus Kisten in Spielwährung umwandeln, um damit gezielt ganz bestimmte Belohnungen freizuschalten. Ein Kritikpunkt ist die fehlende Möglichkeit, Gegenstände direkt gegen Echtwährung statt über Zufallskisten freizuschalten. Aber diese Option würde schließlich keine Spieler dazu motivieren, eben doch ihr Glück mit Lootboxen zu versuchen. Dennoch gingen die Overwatch-Umsätze im

Jahr 2018 deutlich zurück. Nicht etwa, weil das Spiel und sein Lootbox-System schwächer geworden wären, sondern weil ein Konkurrent bewiesen hat, dass man auch ganz ohne Lootboxen, Zufallsgenerator (und Pay2Win) zum Kulturphänomen werden und alles Geld der Welt verdienen kann: Fortnite: Battle Royale. Dort gibt's Skins, Animationen und andere kosmetische Extras zum Direktkauf im Shop. Das Spiel selbst kostet keinen Cent, spielerische Vorteile kann man auch nicht kaufen. Ganz ohne Kritik kommt aber auch Fortnite nicht weg – willkommen zum Battle Pass. Wer den kauft, kann durch intensives Spielen bis zu 100 Belohnungen freischalten. Das bedeutet im Umkehrschluss aber auch, dass man regelmäßig spielen muss, wenn man möglichst viele Belohnungen aus dem Battle Pass abstauben möchte. Alternativ kann man den Fortschritt durch den Pass gegen Geld beschleunigen und zahlen statt zocken. Zudem ist es möglich, erst zu spielen und den Battle Pass am Ende einer Saison zu kaufen und so Belohnungen rückwirkend für die geleistete Spielzeit zu aktivieren. In jedem Fall weiß man aber vorher, was man für sein Geld bekommt. Es muss also nicht immer Zufall und Glücksspiel sein – klassische Lootboxen bietet Fortnite nur im »Rette die Welt«-Modus, in dem Spieler gemeinsam gegen KI-Zombies antreten. Ein weiteres Beispiel für vergleichsweise harmlose Lootboxen ist Rainbow Six: Siege. Dort enthalten die Kisten allesamt kosmetische Gegenstände ohne Auswirkung auf das Gameplay. Dupli-

kate findet man hier keine. Und wo Online-spiele über Kosmetik finanziert werden, wird die Community nicht durch kostenpflichtige Kartenpakete und DLCs gespalten – soll ja keiner sagen, die Glückskisten hätten am Ende nicht auch etwas Gutes.

### Blick in die Zukunft

Dem Beispiel von Spielen wie Overwatch, Fortnite und Rainbow Six: Siege folgend, geht der Trend in Richtung Kosmetik, so beispielsweise in Biowares Anthem. Keine Kisten, kein Zufallsgenerator, keine Duplikate. Trotzdem reagiert die Community dort verständlicherweise nicht restlos begeistert auf Ankündigungen wie: »Unser AAA-Spiel für 90 Euro in der Legion of Dawn Edition hat keine Lootboxen, sondern nur Mikrotransaktionen«, als seien zusätzliche Kosten plötzlich ein Grund zum Feiern. Immerhin aber sollen auf diese Weise kostenlose Erweiterungen finanziert werden. Wer knapp bei Kasse ist und auf ein paar Farben und Kostüme verzichten kann, bekommt also trotzdem sämtliche Spielinhalte, was ja unterm Strich nicht mal schlecht ist. Hauptsache, es läuft nicht wie zuletzt in Fallout 76, wo man acht Euro für die Farbe Blau berappt.

Viele Spieler reagieren spätestens seit Battlefield 2 misstrauisch auf die Ankündigung von Lootboxen. Mit diesen Pay2Win-Mechaniken werden besonders AAA-Spiele in der Zukunft nicht mehr so einfach davonkommen. Vollständige, weltweite Verbote durch irgendwelche staatlichen Kontrollorgane werden sicherlich keine erfolgen – das funktionierte schon in den 90er-Jahren nicht nach ähnlichen Debatten über Sammelkartenspiele und Booster-Packs. Zudem ist es denkbar, dass Vorbesteller von Deluxe-Editionen künftig öfter früher mit dem Spielen loslegen dürfen als reguläre User – so wie zuletzt in Battlefield 5, das für seine unterschiedlichen Startzeiten sogar einen kompletten Guide veröffentlicht hat. Bei Anthem gab es den garantierten Demo-Zugang vor allen anderen bereits für Vorbesteller und Premier-Abonnenten. Überhaupt könnten sich Premium-Abos für Vertriebs- und Spielplattformen verbreiten. Dann zahlen wir zukünftig für unsere Lieblingsspiele wieder monatlich, wie damals bei den MMOs. Wenn die Publisher und Entwickler dann immerhin die Lootboxen weglassen würden ... ★