



Ex-Wolfenstein-Macher

NEUES STUDIO BAD YOLK

Zwei ehemalige Machinegames-Mitarbeiter haben ein neues Studio namens Bad Yolk (auf Deutsch etwa »verdorbener Dotter«) Games gegründet. Wie auch Machinegames hat es seinen Sitz in Uppsala, Schweden. Die beiden Studiogründer sind Michael Paixao, der als Technical Artist unter anderem auch bei Massive Entertainment an The Division 2 gearbeitet hat, und Joel Jonsson, der ebenfalls als Technical Artist an Wolfenstein: The New Order mitgewirkt hat. Das Team setzt sich insgesamt aus elf Mitarbeitern zusammen, die nach eigenen Angaben »über 90 Jahre Erfahrung in der Videospielebranche kombinieren«, darunter aus Spielen wie Eve Online, Gears of War und Chronicles of Riddick. Paixao über die Studiogründung in einem Interview mit gamesindustry.biz: »Ich war viele Jahre in der AAA-Industrie und stand ehrlich gesagt kurz vorm Burnout. Ich musste davon einfach wegkommen und das Tempo ändern. Es war wirklich ungesund, viele Male. Das war einer der großen Gründe für Joel und mich, dass wir Machinegames verlassen haben.« Ein häufiges Problem sei laut Paixao die »Wenn du es nicht schaffst, holen wir eben jemanden, der es schafft«-Mentalität in der Branche, unter der viele Studios leiden. »Nachdem wir das neue Studio gegründet und nach Investitionen Ausschau gehalten

hatten, haben wir sehr deutlich gemacht, dass das Wichtigste für das Unternehmen die Gesundheit der Mitarbeiter ist, dann die Zufriedenheit der Mitarbeiter und dann das Spiel – in dieser Reihenfolge. Nicht verhandelbar, in dieser Reihenfolge. Wir glauben, wenn Leute glücklich und gesund sind, wird das Projekt fertig.«

Bevor Paixao und Jonsson sich voll auf ihr neues Studio konzentrieren konnten, hatten sie noch eine Hürde zu überwinden: Zenimax. Der Mutterkonzern von Machinegames griff auf eine Vertragsklausel zurück, nach der es Paixao untersagt war, (ehemalige)

Mitarbeiter des Studios anzuheuern. Der Fall lief über mehrere Instanzen und erreichte am Ende eine Stufe, die mit dem amerikanischen Supreme Court vergleichbar ist. Am Ende gewann Bad Yolk und erschuf damit sogar einen Präzedenzfall im

schwedischen Recht. Paixao sieht den Rechtsstreit heute mit einem zwinkernden Auge: »Gehört es nicht zur Checkliste der Spieleindustrie, einmal von Zenimax verklagt zu werden?« Das erste Projekt von Bad Yolk werde ein kleineres Indie-Spiel, angepasst an die Größe des Teams. Danach wolle sich das Studio dem AAA-Bereich annähern. Für den Anfang möchten Paixao und Jonsson aber erst mal eine solide Basis schaffen.

BAD YOLK

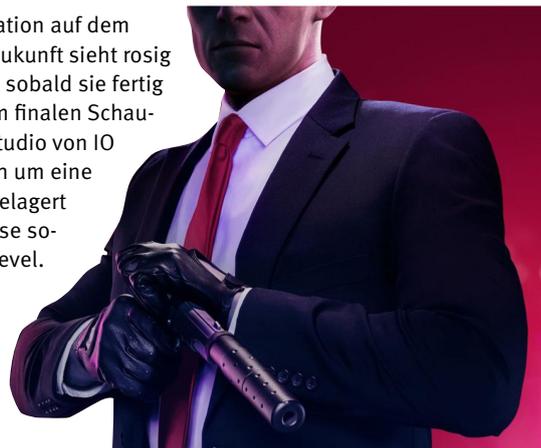


So brutal wie Wolfenstein 2 war vielleicht auch die Arbeit am Spiel, ehemalige Machinegames-Mitarbeiter gründen mit Bad Yolk ein eigenes Studio.

Hitman 3

AGENT 47 KOMMT ... irgendwann

Gute Nachrichten für Stealth-Fans: Entwickler IO Interactive spricht in einer Dokumentation auf dem YouTube-Kanal No Clip sehr offen über Hitman 3: »Hitman ist als Trilogie geplant. Die Zukunft sieht rosig aus – wir wollen die sogenannte World of Assassination in Gänze realisieren. Die wird, sobald sie fertig ist, ein großes Spiel darstellen, das mit Hitman (2016) in Paris beginnt und mit dem finalen Schauplatz von Hitman 3 endet.« Hitman 3 klingt trotzdem nach Zukunftsmusik. Das Hauptstudio von IO Interactive in Kopenhagen arbeitet derzeit an einem neuen, geheimen Projekt, das sich um eine gänzlich neue Marke dreht. Hitman 2 sowie die Konzeption von Hitman 3 wurden ausgelagert auf die im Januar 2019 gegründete Zweigstelle in Malmö. Dort werden zurzeit kostenlose sowie kostenpflichtige DLC-Erweiterungen von Hitman 2 erstellt, etwa ein neues Sniper-Level. Trotzdem sind Ansagen zu Hitman 3 alles andere als selbstverständlich. Bei Hitman 2 stand es um die Verkaufszahlen des Spiels nicht gut. IO Interactive war mitten in der Entwicklung vom Publisher Square Enix abgestoßen worden, letztlich übernahm Warner den Vertrieb. Laut No-Clip-Gastgeber Danny O'Dwyer sprechen die Entwickler außerdem von der Möglichkeit, dass Hitman 3 wieder zum Episodenkonzept zurückkehren könnte, nachdem Hitman 2 als Gesamtpaket veröffentlicht wurde.



MEHR JUGENDSCHUTZ gefordert

Mit einem Antrag im bayerischen Landtag forderten zahlreiche Politiker der beiden Regierungsparteien CSU und Freie Wähler »mehr Jugendschutz bei suchterzeugenden, glücksspielähnlichen Elementen in Online-Spielen«. Gemeint sind Lootboxen, wie wir sie aus Spielen wie FIFA oder Overwatch kennen. Lootboxen sind Glücksspiel: Diese Aussage zieht sich als Kern durch den Antrag, den sowohl sämtliche 27 Abgeordneten der Freien Wähler sowie ein Drittel der CSU-Abgeordneten der bayerischen Landesregierung gemeinsam eingereicht haben. Videospiele mit solchen Mechaniken sollten gekennzeichnet und gegebenenfalls erst ab 18 Jahren freigegeben werden. Die deutsche Regierung solle den Jugendmedienschutzstaatsvertrag und das Jugendschutzgesetz reformieren. Zudem sollen Kinder, Jugendliche und deren Eltern in Zukunft besser über Suchtgefährdung in Videospiele informiert werden. In der Begründung des Antrags heißt es unter anderem, dass dieses Glücksspiel insbesondere bei Spielen mit Pay2Win-Mechaniken gefährlich sei: »Glücksspielähnlich sind Lootboxen dann, wenn echtes Geld dafür bezahlt werden muss und es vom Zufall abhängt, ob der Inhalt im Spielzusammenhang als Verlust oder als Gewinn anzusehen ist. [...] Sind die gewonnenen Gegenstände innerhalb des Spiels im Durchschnitt »nutzlose Nieten«, die die Spielerinnen und Spieler nicht weiterbringen, aber den Wunsch oder den Druck erzeugen, eine weitere Lootbox zu kaufen,

dann ist das wie ein suchterzeugendes Glücksspiel.« Das Wort »Zufall« sei dabei aber nicht mal passend, denn Lootbox-Mechanismen würden »durch Algorithmen so gesteuert, dass das Computerspiel möglichst viele Spielerinnen und Spieler möglichst lange an sich bindet.« Konkrete Daten oder einen Beleg für diese Aussage liefert der Antrag nicht. Wird nun also das Jugendschutzgesetz geändert und FIFA 20 ab 18 freigegeben? Nein, über den Antrag muss Ende September 2019 erst im bayerischen Landtag verhandelt werden.



Rockstar Games

Zu wenig Steuern bezahlt?

Rockstar North hat angeblich in den Jahren 2009 bis 2018 keine Körperschaftsteuer gezahlt. Das berichtet die britische Denkfabrik und Interessenvereinigung Tax Watch in einem Report. Rockstar North hat seinen Hauptsitz in Edinburgh, Schottland. Tax Watch schätzt den Umsatz durch die Verkäufe von GTA 5 seit dem Release im Jahr 2013 auf inzwischen sechs Milliarden US-Dollar. Dennoch habe Großbritannien davon keinen Pence gesehen, im Gegenteil. 2015 hatte sich Rockstar North für ein Steuererleichterungs-Programm in Großbritannien qualifiziert. Dieses Programm wurde 2014 von der britischen Regierung eingeführt, um die britische Spieleentwicklung zu fördern – vor allem kleinere und mittelgroße Unternehmen sollten davon profitieren. In den Jahren 2015 bis 2017 hat Rockstar North so 42 Millionen Pfund an Steuergutschriften erhalten, etwa 45,8 Millionen Euro. Tax Watch kritisiert im Report, dass die sieben zum US-amerikanischen Mutterkonzern Take-Two gehörenden Unternehmen in Großbritannien in den Jahren 2013 bis 2018 lediglich 47,3 Millionen Pfund Gewinn angegeben haben, obwohl der Gewinn in dieser Zeit auf fünf Milliarden US-Dollar geschätzt wird. Dennoch hält der Bericht am Ende fest, dass es keine Beweise gebe, dass Take-Two und Rockstar illegal gehandelt haben. Er fordert den HMRC, die britische Behörde für die Erhebung der Steuern, dazu auf, den Fall dringend zu untersuchen.



Mit GTA 5 hat Rockstar viel Geld eingenommen. Großbritannien hat davon aber angeblich nicht genug gesehen.

Fortnite

RAUSWURF WEGEN SPICKEN



Das Finale der Fortnite-Weltmeisterschaft endete für den russischen Spieler Mark »Letw1k3« Danilov vorzeitig. Er wurde mitten im letzten Match des Solo-Finales ausgeschlossen. Der Vorwurf: Er habe auf den Publikumsbildschirm geschaut. Laut den offiziellen Regeln gilt es als Schummeln, wenn man »Hilfe von außerhalb bekommt, die die Position eines Spielers, sein Leben, seine Ausrüstung oder irgendeine andere Information betrifft, die man nicht über seinen eigenen Bildschirm erhalten würde – beispielsweise indem man während eines Matches auf den Zuschauerbildschirm schaut.« Der Beschuldigte erzählt hingegen eine andere Geschichte: Er habe einen Knall auf dem Tisch neben sich gehört und sich deshalb umgeschaut. Die Situation sorgt für Aufruhr in der Fortnite-Community. Die 50.000 US-Dollar, die jeder Teilnehmer garantiert zugesprochen bekommen hat, darf Letw1k3 behalten. Laut Epic wurde er nicht vom Turnier disqualifiziert und müsse auch keine Geldstrafe befürchten. Insgesamt schüttete Epic 30 Millionen Dollar aus.