

Lootboxen

Belgien macht ernst

Seit die belgische Glücksspielkommission samt nationaler Justizbehörden Lootboxen für Glücksspiel erklärt haben, zog der Beschluss einige Folgen nach sich. Blizzard und EA Sports entschärften bereits ihre großen Lootbox-Spiele – und nun zieht auch Square Enix nach: Insgesamt drei Mobile-Varianten von Final Fantasy und Kingdom Hearts werden im belgischen Einzugsgebiet komplett abgeschaltet. Wer in Belgien gegen die Glücksspielregeln verstößt und beispielsweise Gambling-Inhalte Minderjährigen zugänglich macht, riskiert Freiheitsstrafen von bis zu fünf Jahren sowie saftige Strafzahlungen. Übrigens attestiert lange nicht jedes Land einen Zusammenhang zwischen Lootboxen und Glücksspiel. Erst jüngst verneinte die britische Glücksspielkommission derlei Verbindungen. Trotzdem warnen Studien wie die des australischen Senatsausschusses vor den psychischen Folgen von Lootbox-Gambling, wie die englische Zeitung The Guardian berichtet.



Mobius Final Fantasy setzt auf Lootboxen und wurde deshalb in Belgien von Square Enix vom Markt genommen.

Cliff Bleszinski und David Jaffe

Nie wieder Spiele!

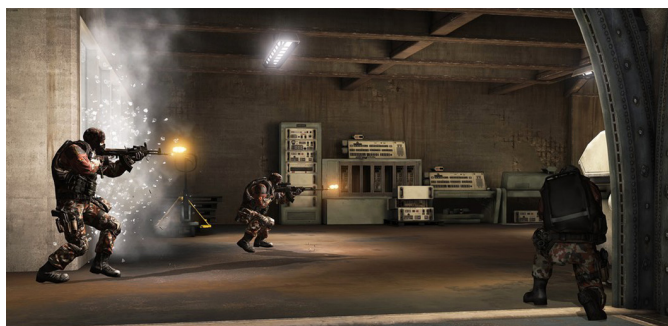


Gears of War war der größte Erfolg von Cliff Bleszinski, der jetzt der Spielebranche den Rücken kehrt.

Cliff Bleszinski, auch als »CliffyB« bekannt, zeichnete einst verantwortlich für Spiele wie Unreal, Gears of War und zuletzt Lawbreakers. Jetzt kehrt er der Spielebranche den Rücken zu und hat nicht vor, jemals wieder ein Spiel zu entwickeln. Bereits nach der Einstellung von Lawbreakers sagte Bleszinski, dass er erst einmal Zeit mit seiner Familie verbringen wolle, um dann zu entscheiden, wie es für ihn weitergehen wird. Seine Karriere begann Bleszinski im Jahr 1992 bei Epic Games. Gears of War betreute er als Lead Designer. Im Oktober 2012 verließ er nach 20 Jahren schließlich Epic Games mit der Ansage, dass er eine Pause von der Videospielentwicklung braucht. Bereits damals wollte er komplett damit aufhören. 2014 wagte er dann sein Comeback mit Boss Key Productions und dem Shooter Lawbreakers. Ein Angebot, zusammen mit Hideo Kojima an der Silent-Hill-Serie zu arbeiten, lehnte er ab. Im Mai 2018 schließlich gab er die Schließung seines selbst gegründeten Studios bekannt.

US-Army

Eigenes E-Sport-Team



Mit America's Army: Proving Grounds versucht die US-Armee bereits, Spieler zu rekrutieren. Jetzt kommt ein E-Sports-Team dazu.

Das amerikanische Militär kämpft derzeit damit, junge Menschen zu erreichen und neue Rekruten anzuwerben. In diesem Jahr verfehlte die US-Army ihr Rekrutierungsziel und erreichte nicht die gewünschte Gesamtzahl von 483.500 aktiven Soldaten. Aus diesem Grund hat die US-Army eine neue Initiative ins Leben gerufen: ein eigenes E-Sports-Team. Die Mannschaft wird Teil der Marketing-Abteilung der US-Armee sein. Um Mitglied zu werden, muss man allerdings aktiver Soldat, Reservist oder Veteran sein. Zivilisten oder andere militärische Gruppen wie die Nationalgarde werden nicht akzeptiert. Wie das Bewerbungsformular andeutet, ist das Portfolio an potenziellen E-Sports-Titeln für die US-Army sehr umfangreich. Derzeit suche man Spieler für Fortnite, Tekken, League of Legends, Call of Duty, PUBG, FIFA, Madden, NBA 2K und Overwatch. Neben der Teilnahme an offiziellen Turnieren sollen Mitglieder auch Beta-Programme und Simulationen der Armee testen. Im Dezember findet das erste interne Tekken-Turnier statt. Der Gewinner fährt dann als Vertreter des E-Sports-Teams zur PAX South im Januar 2019. Außerdem sollen mit einer Art Roadshow amerikanische Colleges besucht werden.

Erstmals ohne Sony

Sony hat bekanntgegeben, erstmals in der 24-jährigen Geschichte der E3 im kommenden Jahr nicht auf der Messe vertreten zu sein. Neue Ankündigungen für PlayStation wird es demnach dort auch nicht geben. So lautet das offizielle Statement zur Entscheidung: »Während sich die Gaming-Branche weiterentwickelt, versucht Sony neue Wege zu finden, um mit der Community zu interagieren. PlayStation-Fans bedeuten alles für uns und wir wollen stets Neuerungen bringen und neue Wege denken, um so Gamer zu begeistern. [...] Wir suchen nach neuen und authentischen Wegen, um im kommenden Jahr mit der Community in Kontakt zu treten.« Damit streicht der japanische Konsolenbauer und Publisher nach der haus-eigenen PlayStation Experience, die normalerweise Ende des Jahres stattfindet, bereits die zweite Messe binnen kürzester Zeit. Als Grund für die Absage der PlayStation Experience gab Sony an, mo-



Wir hatten gehofft, auf der E3 2019 endlich neues Material zu Sony-Exklusivtiteln wie The Last of Us: Part 2 zu sehen – daraus wird nun nichts.

mentan nicht genügend Spiele zeigen zu können. Dies wird aller Wahrscheinlichkeit nach auch ein Grund sein, um 2019 nicht auf der E3 vertreten zu sein. Wie genau die versprochenen »neuen Wege« aussehen könnten, ist unklar. Laut dem E3-Veranstalter Entertainment Software Association bleibt die Messe auch nach der Absage von Sony die größte Gaming-Show im Jahr 2019. Darüber hinaus wurde die Teilnahme von Microsoft und Nintendo bestätigt.

Cebit Hannover

Aus für die Messe

Wie alt die Messe Cebit war, wird schon aus der Abkürzung klar, die zunächst für »Centrum der Büro- und Informationstechnik« und später für »Centrum für Büroautomation, Informationstechnologie und Telekommunikation« stand. Entsprechend war die Messe, die 1986 erstmals stattfand, auch gestaltet. Damals spielten Messebesuche auch für die Anbahnung von wichtigen Geschäften für Unternehmen eine große Rolle, während sich die Privatbesucher staunend durch die zu vollen Hallen bewegten, Plastiktüten mit allerlei Marketingmaterial und Kugelschreibern in den Händen. Viele interessante Produkte gab es zu sehen, darunter die ersten Tintenstrahler, seltsam flache Bildschirme mit LCD-Technik, Transputer oder nach den ersten Vorführungen überhitzende 48-Nadel-Drucker. In der Ära von Amiga und Atari ST war die Cebit durchaus auch für Spieler interessant. Im Laufe der Jahre wurde die Messe zunächst immer größer, um dann schnell an Bedeutung zu verlieren. Zuletzt wirkte die Cebit

CeBIT

Get the spirit
of tomorrow

Für die eingestellte Computermesse Cebit gibt es kein »tomorrow« mehr.

wie ein Dinosaurier, der auf den Einschlag des erlösenden Asteroiden wartet, doch dann hatten die Betreiber 2017 die Idee, die Messe komplett umzukrempeln, ihr Event- und Festival-Charakter zu geben und wieder für private Besucher interessanter zu machen. Die an sich gute Idee konnte aber die sinkenden Besucherzahlen oder die Situation der Standflächen nicht verbessern, und die Konkurrenz durch andere Messen wie der Gamescom war im privaten Sektor ohnehin zu stark. Unternehmen schließen ihre Verträge im 21. Jahrhundert auch kaum noch auf Messen ab. Nun hat die Messe AG die Reißleine gezogen, eine Cebit 2019 hätte nur noch Verluste eingefahren, die das Unternehmen selbst gefährdet hätten. Die Cebit in Hannover ist tot – aber die Marke soll anscheinend im Ausland noch verwendet werden.

Fortnite-Siegestanz

Rapper klagt an

Fortnite-Entwickler Epic Games könnte in naher Zukunft ein Gerichtsprozess erwarten: Der Rapper 2 Milly überlegt, die Firma zu verklagen. Angeblich haben sie einen von ihm erfundenen Tanz in ein Ingame-Emote verwandelt, ohne vorher um Erlaubnis zu fragen. Das Emote, um das es geht, ist der »Swipe it«-Tanz. Beziehungsweise, wenn es nach seinem Urheber geht, der »The Milly Rock«. Wie der Rapper dem Fernsehsender CBS gegenüber erklärte, machten ihn Freunde darauf aufmerksam, wie ähnlich »Swipe it« dem »Milly Rock« sei. »Die verkaufen genau diesen Tanz. Er ist zu kaufen. Das war der Punkt, an dem ich gedacht habe, dass es so nicht weitergehen kann.« Mit dieser Meinung ist er nicht der einzige. Mehrere Künstler haben in den vergangenen Monaten mit Epic Kontakt aufgenommen, um sich über die Verwendung ihrer Moves zu beschweren. Das Problem: Wahrscheinlich wäre eine Klage nicht erfolgreich. Denn während Songs, Melodien und sogar Werbeslogans rechtlich geschützt sind, gibt es keinen Präzedenzfall für einen durch Copyright geschützten Tanz. Das US-Patentamt kann momentan keine Tänze patentieren, weswegen es auch keinerlei rechtliche Grundlage für den Fall geben kann. Nicht einmal der Moonwalk, der wohl be-



Fortnite Season 5 brachte nicht nur Rätsel, sondern eventuell auch einen Gerichtsprozess für Epic Games.

rühmteste Move der Welt, ist exklusiv Michael Jackson vorbehalten, zur großen Erleichterung von Michael-Jackson-Doubles. Chance the Rapper hat deswegen eine Alternative vorgeschlagen: Würden neben den Bewegungen auch die Lieder genutzt, die den Move berühmt gemacht haben, wäre beiden Seiten geholfen. Auch wenn sich der Profit für Epic dadurch halbieren würde. Epic Games selbst hat gegenüber CBS keinen Kommentar abgegeben. Allerdings berichtet die Website des Senders, dass der »Swipe it«-Tanz momentan nicht mehr im Shop gekauft werden kann.