



Blizzard

## SEXISMUS-SKANDAL

Das California Department of Fair Employment soll als staatliche Behörde Diskriminierung am Arbeitsplatz aufdecken und verhindern. Aktuell sieht sich Blizzard nach einer zweijährigen Untersuchung mit einer Klage dieser Institution konfrontiert. Zahlreiche Vorwürfe richten sich an das Team hinter dem MMO World of Warcraft. Weibliche Angestellte waren laut der Beschwerde Anmachversuchen ausgehend von männlichen Kollegen oder Vorgesetzten, abfälligen Kommentaren über Vergewaltigungen und weiteren erniedrigenden Verhaltensweisen ausgesetzt. Eine Mitarbeiterin soll sich während eines Business-Trips mit einem männlichen Vorgesetzten sogar das Leben genommen haben. Sie sei vor ihrem Tod extremer sexueller Belästigung ausgesetzt gewesen. Die Klage berichtet davon, dass unter anderem Nacktfotos von ihr auf einer Firmenparty herumgereicht wurden. Selbst aktiv gegen das Fehlverhalten vorzugehen, sei den Frauen der Klage zufolge nicht möglich gewesen. Wer sich beschwerte, musste offenbar mit negativen Konsequenzen wie einer Versetzung oder Kündigung rechnen, oder eine Beschwerde sei nicht vertraulich behandelt worden. Activision Blizzard erklärt in einem Statement, dass man selbst Nachforschungen anstelle und so ein Verhalten in der eigenen Firma nicht dulde.

Der Chef von Activision Blizzard, Bobby Kotick, wandte sich in einem langen Brief an die Mitarbei-

Alex Afrasiabi wurde bereits 2020 aufgrund seines Fehlverhaltens gefeuert. Verweise auf ihn in World of Warcraft wurden aber erst jetzt aufgrund von Protesten entfernt. Bildquelle: Blizzard

Hinter der Saubermannfassade von Blizzard (hier posieren einige Mitarbeiter mit ihren Haustieren) kam es zu sexuellen Übergriffen.

Aktuell ruhen die Arbeiten an World of Warcraft und wohl auch anderen Projekten von Activision Blizzard.

ter und versprach Maßnahmen. Offenbar ist das Problem für die Firma aber nicht neu, bereits letztes Jahr trennte sich die Firma zum Beispiel vom Creative Director Alex Afrasiabi, der sich laut Klage besonders respektlos und übergriffig verhalten haben soll. Zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe ruhten die Arbeiten an World of Warcraft und womöglich auch weiteren Projekten von Activision Blizzard. Am 28. Juli protestierten die Mitarbeiter mit einem sogenannten Walk out, also einem Streik, bei dem sie einfach aus den Büros heraus auf die Straße gingen.

### Solidarität aus der Community

Die schweren Vorwürfe, mit denen sich Activision Blizzard derzeit konfrontiert sieht, haben auch zu Reaktionen innerhalb von World of Warcraft geführt. Als Ausdruck ihres Protests gegen das Fehlverhalten hatten am 22. Juli Hunderte Charaktere damit begonnen, sich hinzusetzen und zugleich Spenden für die Organisation »Black Girls Code« zu sammeln. Diese setzt sich dafür ein, jungen Mädchen das Programmieren zu lehren. Auch im WoW-Subreddit geht es heiß her. Natürlich wird hier ebenfalls über die Vorwürfe diskutiert, und das äußerst aktiv: Bereits über 10.000 Kommentare sind in wenigen Tagen zu diesem Thema geschrieben worden. Man sieht also, dass die derzeitigen Geschehnisse nicht einfach so an der Spielerschaft vorbeigehen, sondern diese sogar aktiv zum Handeln bewegen.

Über 500 aktuelle und ehemalige Ubisoft-Angestellte haben inzwischen einen offenen Brief unterschrieben und zeigen sich solidarisch mit den betroffenen Blizzard-Mitarbeitern. Gleichzeitig kritisieren sie das Ubisoft-Management scharf. Dadurch weitet sich die Bewegung auf ein zweites großes Gaming-Unternehmen aus. Die Mitarbeiter verlangen, dass bei Ubisoft Schritte eingeleitet werden, um Übergriffe in Zukunft zu vermeiden. Auch bei Ubisoft hatte es letztes Jahr eine Welle an Vorwürfen aufgrund von sexueller Belästigung und toxischen Arbeitsbedingungen gegeben. Zum Redaktionsschluss war der Blizzard-Skandal noch lange nicht erledigt, die aktuelle Entwicklung sowie viele weitere Aspekte der Klage könnt ihr auf GameStar.de verfolgen.

Netflix

## BALD MIT SPIELEABO

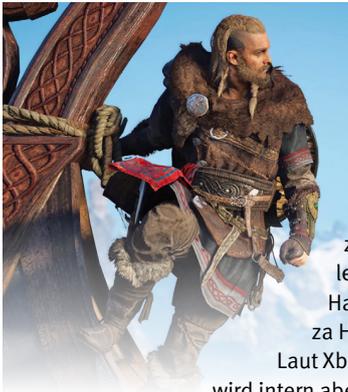
Netflix will den Spielmarkt erobern. Aber nicht einfach nur mit Verfilmungen beliebter Spielereien oder dem Verteilen von Lizenzen für Videospiele zu eigenen Serien. Nein, Netflix will eigene Spiele entwickeln. Das wurde jetzt offiziell angekündigt, und die passende Person für das Vorhaben wurde ebenfalls schon gefunden. In einem Bloomberg-Bericht heißt es, Ex-Electronic-Arts- und Facebook-Mitarbeiter Mike Verdu habe die Federführung. In der Vergangenheit arbeitete er bereits an Reihen wie Die Sims, Star Wars oder Plants vs. Zombies und war bei Facebook unter anderem dafür zuständig, Spiele auf das Oculus-VR-Headset zu bringen. Laut Bloombergs Quellen will Netflix definitiv eigene Spiele entwickeln, die im Rahmen der bisherigen Streaming-Plattform angeboten werden sollen. Vielleicht kommen die ersten Titel sogar schon innerhalb eines Jahres, so zumindest der Plan. Wie das alles im Detail gestaltet werden soll, bleibt abzuwarten. Fest steht, dass Netflix in der Lage wäre, den Markt ordentlich aufzumischen. Potenzial und Know How sind da, nach und nach tatsächlich das echte »Netflix für Gaming« aus dem Boden zu stampfen und Angeboten wie dem Game Pass die Stirn bieten zu können. Angeblich plant man zunächst keine Preiserhöhung im Zusammenhang mit den Spielen. Sie sollen wohl zum Standardangebot dazugehören.



Bisher hat Netflix eher mit Adaptionen wie »Castlevania« oder »The Witcher« brilliert.

Microsoft

## WEITERHIN SINGLEPLAYER-SPIELE



Ubisoft hat angekündigt, Reihen wie Assassin's Creed zukünftig zu Service-Spielen zu machen. Microsoft hält dagegen.

Der Trend hin zu langanhaltenden Videospielen mit Seasons und zahllosen Updates bereitet Spielern Sorgen. Auch Microsoft hat mit Halo Infinite, Sea of Thieves und Forza Horizon 5 Live Games im Portfolio.

Laut Xbox-Game-Studios-Chef Matt Booty wird intern aber kein Druck auf die First-Party-

Studios ausgeübt, mehr solcher Spiele zu produzieren. »Es gibt bei uns keine Vorgabe und keinen Erlass, die besagen, dass jedes Spiel ewig unterstützt werden muss«, erklärt Booty in einem Interview mit The Guardian. Als Beispiel nennt er Psychonauts: »Es könnte ein Psychonauts 3 geben, aber ich werde Tim Schafer nicht sagen, dass er es produzieren soll.« Abwechslung sei wichtig: Matt Booty nennt Sea of Thieves und den Mehrspielermodus von Halo Infinite als Beispiele für Titel mit langem Atem und mehreren Seasons.

Der Grund, weshalb sich Microsoft überhaupt genötigt sieht diese Dinge klarzustellen, liegt nicht einmal unbedingt beim Unternehmen selbst. Allerdings bewegen sich viele andere große Publisher in genau diese Richtung. Allen voran Ubisoft, die bekannt gaben, dass sie in Zukunft vermehrt auf Service Games und Free2Play setzen wollen. Die Frequenz von AAA-Spielen soll im Gegenzug heruntergesetzt werden. Mit der Ankündigung von Assassin's Creed Infinity hat Ubisoft ein klares Zeichen gesetzt, in welche Richtung es in Zukunft gehen soll. Anstatt regelmäßig neue, separate Ableger zu veröffentlichen, wird die Reihe zu einer Plattform ausgebaut, die konstant mit Updates versorgt werden soll. Gut möglich, dass bald bekannte Spielereihen folgen werden. EA hat mit Bioware jedoch erlebt, dass das auch nach hinten losgehen kann. Anthem kam bei Kritikern und Fans nicht gut an. Der Live-Titel wurde eingestampft, das Studio darf jetzt wieder an den Fanlieblingen Dragon Age und Mass Effect arbeiten.

Cyberpunk 2077

## BESCHRÄNKTE ROMANTIK

In Night City könnt ihr nicht nur reich werden oder Cyber-Psychos jagen, sondern auch die große Liebe finden. Allerdings sorgen die Romanzen von Cyberpunk 2077 unter Spielern immer wieder für Diskussionen, vor allem die männlichen Partner sind nämlich ziemlich gut versteckt und spielen für die Story keine große Rolle. Viele Fans hätten sich eine größere Auswahl erhofft, wie sie zum Beispiel in den Bioware-Spielen üblich ist. Besonders ein gewisser Corpo hat die Herzen der Community erobert: Goro Takemura, der eine wichtige Rolle in Vs Geschichte spielt. Jetzt erklärt der Questdesigner Philipp Weber, warum Goro keine Romance-Option wurde: »Die Romanze wurde als nicht machbar eingestuft, weil Takemura erst recht spät in der Entwicklung entstand. Das bedeutete, dass wir vor allem die Geschichte mit Arasaka erzählen mussten und während der Entwicklung nicht mehr viel Zeit und Budget übrig hatten, um Szenen für eine Romanze einzubauen. Unter diesen Umständen haben wir es als nicht gut umsetzbar beurteilt, vom kreativen Standpunkt aus fanden wir es aber passend. Deswegen sind auch die Hinweise, Nachrichten und so weiter im Spiel.« Damit hat Weber die Hoffnungen auf einen DLC, der die Beziehung vertieft, neu befeuert. Dass neue Inhalte kommen sollen, ist bereits bekannt, auch wenn es bisher noch keine Termine gibt.

Konspirativen Kaffeetreffen zum Trotz ist Takemura in Cyberpunk 2077 keine Romance-Option.



Dead Space

## NEUER ALTER HORROR

Wir schreiben das gefühlt zu jeder zweiten Ankündigung, aber: Die Leaks waren korrekt. Dead Space kehrt tatsächlich zurück – und zwar als Remake. Im Rahmen des EA Play Livestreams 2021 wurde die Neuauflage des Klassikers von 2008 offiziell angekündigt. Die soll die Stärken des Originals erben und in eine neue Ära führen. Anders als bei einem Remaster wurde das neue Dead Space von null auf entwickelt, anstatt nur die Texturauflösung hochzudrehen und Beleuchtung draufzupacken. Inhaltlich folgt das Remake allerdings seinen Wurzeln: Als Ingenieur Isaac Clarke landet ihr auf dem vermeintlich verlassenen Raumschiff USG Ishimura, in den Fluren lauern jedoch tödliche Nekromorphs. Isaac nutzt jedes Werkzeug alternativ als Waffe, der Plasmacutter und mit ihm das damals groß angepriesene »strategic dismemberment« kehren zurück, also das gezielte Abtrennen von Körperteilen. Es scheint viel beim Alten zu bleiben: Dead Space wird Survival-Horror, in dem ihr mit Munition clever haushalten und in einer absolut tödlichen Umgebung überleben müsst. Das Remake wird von EA Motive entwickelt, das in den letzten Jahren unter anderem die Kampagne von Star Wars: Battlefront 2 sowie Star Wars: Squadrons entworfen hat, wir rechnen Ende 2022 mit einer Veröffentlichung.

Isaacs charakteristische Lebensanzeige als leuchtende Leiste auf seinem Anzug ist auch im Remake von Dead Space dabei.