

Playerunknown's Battlegrounds

Ein Viertel Cheater

Cheater stellen eine konstante Bedrohung für jeden Multiplayer-Spaß dar. Auch Playerunknown's Battlegrounds plagt sich schon lange mit einer Flut an Moglern herum. Und laut offiziellen Daten des Herstellers, die jetzt auf Reddit auftauchten, wurden seit Beginn der Aufzeichnung im Juni 2017 etwa 13 Millionen Accounts gebannt. Die Daten beziehen sich allerdings nur auf permanent gebannte Accounts, zeitlich begrenzte Bans sind nicht mit aufgeführt – die tatsächliche Zahl an Cheatern könnte also noch höher liegen. Bei über 50 Millionen verkauften Einheiten auf PC und Xbox One machen die gebannten Accounts damit einen Anteil von rund einem Viertel aus. Schaut man sich die Bans im Wochenverlauf an, dann scheint das Cheater-Problem immerhin langsam abzuebben. Im Januar 2018 sperrte das Anti-Cheat-Programm BattlEye noch mehr als eine Million Cheater aus. In der ersten Oktoberwoche sank diese Zahl erstmals seit fast einem Jahr wieder auf unter 100.000.

Das dürfte jedoch an den insgesamt sinkenden Spielerzahlen liegen. Stellte PUBG einst einen Rekord von über drei Millionen gleichzeitig aktiven Spielern auf, so bewegen sich die durchschnittlichen Spielerzahlen mittlerweile bei einer moderaten halben Million.

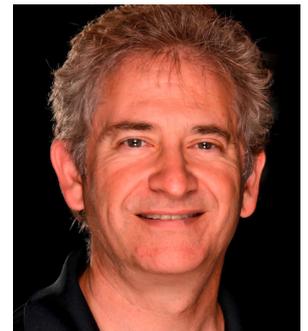


Da hilft selbst die Bratpfanne nicht. PUBG zieht Cheater geradezu an. Insgesamt wurden über 13 Millionen Accounts permanent gebannt.

Blizzard

Mike Morhaime tritt zurück

Mike Morhaime ist als Präsident von Blizzard Entertainment zurückgetreten. Seinen Posten übernimmt J. Allen Brack, bisheriger Vize-Präsident und Production Director für World of Warcraft. Der dürfte als treibende Kraft hinter World of Warcraft: Classic bekannt sein. Vor 27 Jahren gründete Mike Morhaime zusammen mit Allen Adham und Frank Pearce das Unternehmen Silicon & Synapse, aus dem später Blizzard Entertainment wurde. Mike Morhaime war als Entwickler an



Mike Morhaime lässt es nach 27 Jahren Blizzard in Zukunft ruhiger angehen. (Foto: Blizzard)

Warcraft: Orcs & Humans und Diablo beteiligt. Außerdem war er ausführender Produzent bei Warcraft 3. Des Weiteren war er Produzent bei Spielen wie Warcraft 2: Tides of Darkness, World of Warcraft, Diablo 2, Starcraft, Starcraft 2 und Overwatch. Zuletzt eröffnete Mike Morhaime stets die Hausmesse BlizzCon. Eine viel beachtete Rede war die zur Eröffnung der BlizzCon 2014, bei der sich Morhaime zur Gamergate-Bewegung äußerte. Er verurteilte die sexistische Bedrohung von Frauen und das Mobbing im Internet im Allgemeinen. Damals forderte er die Gaming-Community auf, dass sie zusammenhalten muss und sich gemeinsam gegen Mobbing engagieren soll. Ein respektvoller Umgang sei wichtig, die Community sollte als positives Beispiel vorangehen. Mike Morhaime wird dem Unternehmen in beratender Funktion erhalten bleiben. Die Gründung einer neuen Firma oder andere Projekte stehen wohl erstmal nicht auf dem Plan.

Splinter Cell & Prince of Persia

Kein Geld für Sequels



Ubisoft ist an einem neuen Teil von Prince of Persia interessiert, hat derzeit aber weder Geld noch Entwickler dafür.

Früher gehörten Prince of Persia und Splinter Cell zu Ubisofts erfolgreichsten Marken. Seit 2013 veröffentlichte Ubisoft jedoch keine neuen Informationen mehr um den Geheimagenten Sam Fisher, und der Prinz von Persien hatte seinen letzten Auftritt im Jahr 2010 mit The Forgotten Sands, wenn man das Remake von Shadow and the Flame für Smartphones nicht berücksichtigt. Serge Hascoet, Chef-Kreativer bei Ubisoft erklärte jetzt in einem Interview, dass das nicht etwa an fehlendem Interesse seitens Ubisoft liegt, sondern einfach an knappen Ressourcen. Er sei selbst großer Fan der beiden Serien. Die einzige Information, die er über Nachfolger geben könne, ist die, dass die Entwickler intern um die nötigen Mittel kämpfen. Seit dem letzten Auftritt des Prinzen kursierten immer wieder Gerüchte über einen Reboot. Prince of Persia schien neben dem Erfolg von Assassin's Creed an Bedeutung zu verlieren. Das erste Assassinen-Abenteuer von 2007 war ursprünglich als Nachfolger von Prince of Persia angedacht. Später übernahm Ubisoft Elemente aus PoP in die neue Serie. Für den persischen Akrobaten gab es dann keinen Platz mehr. Auch um Sam Fisher gab es eine Reihe von Gerüchten. Erst im September bestätigte Ubisoft-Chef Yves Guillemot, dass es »eines Tages« wieder etwas zu der Schleichserie geben wird.

PlayStation

Classic-Version kommt

Was Nintendo kann, kann Sony schon lange: Mit der PlayStation Classic hat Sony überraschend eine PS1 im Mini-Format angekündigt. Die Retro-Konsole ist 45% kleiner als das Original und kommt mit 20 vorinstallierten Spielen wie Final Fantasy 7, Tekken 3 und Wild Arms. Retro-Fans dürfen noch dieses Jahr in Nostalgie schwelgen. Die Mini-Konsole erscheint in Europa, Nordamerika und Japan am 3. Dezember 2018. Zur Erinnerung:

Die Ur-PlayStation erschien auch an einem 3. Dezember, und zwar 1994 in Japan. Als Preis für die »PS1 Mini« gibt Sony 99 US-Dollar an. In einem ähnlichen Rahmen dürfte sich der Euro-Preis bewegen. Ab wann ihr die Retro-Konsole vorbestellen könnt, ist noch nicht bekannt. Wie schon beim NES Mini und SNES Mini dürfte Sony hier wohl einen großen Ansturm erwarten. Noch ist die Liste der Spiele



Tekken 3 ist einer der Klassiker des Prügelgenres und auf der PlayStation Classic mit dabei.

nicht vollständig bekannt, Sony wirbt aber jetzt schon mit Final Fantasy 7, Tekken 3, Wild Arms, Ridge Racer Type 4 und dem Klassiker Jumping Flash. Neben der Konsole ist außerdem im Bundle enthalten: ein HDMI-Kabel (Videoausgabe erfolgt in 720p und 480p), zwei Controller (ohne Analogsticks) für Couch-Koop mit kompatiblen Spielen sowie ein USB-Kabel für die Stromversorgung. Ein Netzteil ist allerdings nicht dabei, Käufer müssen zum Beispiel das ihres Smartphones benutzen. Ob sich die Mini-Konsole für euch lohnt, dürfte von den weiteren enthaltenen Spielen abhängen. Auf www.gamestar.de halten wir euch zu diesem Thema auf dem Laufenden.

Fortnite

200 Scheidungen



Jaja, ewig Fortnite spielen und dann blöd gucken, wenn die Frau die Scheidung will.

Wenn es ein Titel in den letzten Monaten geschafft hat, auch den Alltag von Nichtspielern zu durchdringen, dann ist das wohl Fortnite. Die Erfolgsmeldungen über Spielerzahlen, Einnahmen durch Mikrotransaktionen, neue Versionen für Nintendo Switch und Mobile scheinen kein Ende zu nehmen. Bei dieser Meldung nun handelt es sich zwar weniger um einen Erfolg, interessant ist sie aber allemal: In Großbritannien ließen sich seit dem 1. Januar 2018 ganze 200 Ehepaare scheiden, die als Grund die »Sucht nach Fortnite und anderen Online-Spielen« angegeben haben. Das geht aus einem Report der britischen Seite Divorce Online hervor. Laut einem Sprecher des Unternehmens handelt es sich dabei lediglich um ein Zeichen unserer Zeit. »Die Sucht nach Drogen, Alkohol und Glücksspiel werden oft als Gründe für das Zerbrechen einer Partnerschaft angegeben, aber das Anbrechen der digitalen Revolution hat neue Abhängigkeiten hervorgebracht. Zu diesen gehören nun auch Pornographie, Online-Spiele und Social Media. Es ist also keine Überraschung für uns, dass mehr und mehr Menschen Beziehungsprobleme aufgrund unserer digitalen Abhängigkeiten haben.« Und zu diesen Ursachen gehört natürlich auch Fortnite. Bei rund 4.600 Scheidungsanträgen ergebe sich daraus ein Anteil von grob 5 Prozent seit Anfang des Jahres. Ob sich dieses Verhältnis auch auf andere Länder übertragen lässt, ist unklar. Fest steht dagegen, dass es weltweit wohl deutlich mehr als 200 Fortnite-Scheidungen pro Jahr sein dürften.

Weedcraft Inc.

THC-Tycoon

Die Legalisierung von Marihuana in einigen Staaten der USA wird immer öfter auch in der Unterhaltungskultur sichtbar. Mal kommentiert ein kiffender Snoop Dogg eine Partie des Survivalspiels SOS, mal raucht Tesla-Chef Elon Musk in einem Live-Podcast, während er mit Gastgeber Joe Rogan über das Verbinden von Gehirn und Computer spricht. Da war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis ein Entwickler das tolerantere Milieu zum Anlass nimmt, das Leben der Gras-Dealer als Videospiel umzusetzen. Den Anfang macht das polnische Studio Vile Monarch mit seinem Marihuana-Tycoonspiel Weedcraft Inc., das der für ungewöhnliche Konzepte bekannte Publisher Devolver ab 2019 vertreiben will.

Weedcraft Inc. ist nicht etwa eine Kiffer-Parodie auf Warcraft, sondern wenn überhaupt als Parodie auf das moderne Amerika und den Kapitalismus zu deuten. Der Spieler zieht ein Marihuana-Geschäft hoch, vom zartesten Keimling im Blumentopf bis hoch in die Politik, wo er Abgeordnete für seine »grüne« Agenda zu gewinnen versucht. Vor dem großen Geld erschafft der Spieler durch Züchtung und Kreuzung besondere Marihuana-Sorten für eine Kundschaft, die sich über das ganze Spektrum der Gesellschaft erstreckt. Für die Expansion seines Gras-Handels stellt er Mitarbeiter ein und baut Ge-



Die Zucht besonders potenter Pflanzen ist nur eine der Aufgaben in Weedcraft Inc.

schaftskontakte auf. Ob man das Spiel als ehrlicher Geschäftsmann oder zwielichtiger Hinterhof-Dealer angeht, soll dem Spieler selbst überlassen bleiben. In der Story erreicht man laut Vile Monarch bestimmte Ereignisse nur auf dem einen, manche hingegen nur auf dem anderen Weg. Weedcraft Inc. steckt voller Anspielungen auf das gesellschaftliche Leben rund um Marihuana. In Deutschland ist der Besitz und der Verkauf von Marihuana illegal, der Konsum ist dagegen nicht unter Strafe gestellt. Ärzte dürfen zudem medizinisches Marihuana verschreiben. Auch in vielen Staaten der USA ist Marihuana für den medizinischen Gebrauch erlaubt. Der Freizeitgebrauch und -besitz von Cannabis ist in den USA ebenfalls im Vormarsch, nunmehr neun Staaten haben es inzwischen legalisiert.