



GTA Online

Polizei vs. Cheater

Während die Kriminalität in Los Santos zentraler Spielinhalt von GTA Online ist, reagieren Rockstar Games und Mutterfirma Take-Two bei realen Verstößen gegen das Gesetz ziemlich ernst. Wie die Website Torrentfreak berichtet, wurden an einem australischen Bundesgericht Durchsuchungs- und Beschlagnahmungsbeschlüsse gegen die Entwickler des »Infamous«-Modmenü-Cheats erwirkt. Die Polizei durchsuchte deren Wohnungen, Fahrzeuge und Computer und fror auch Konten ein. Damit will das Gericht sicherstellen, dass für etwaige Schadenersatzansprüche seitens Take-Two und Rockstar genügend Geld zur Verfügung steht. GTA Online hat seit jeher ein Problem mit sogenannten Moddern, die anderen durch die Verwendung unfairer Mittel den Spielspaß madig machen. Während einige Cheats unverwundbar machen oder die Figur an jede beliebige Stelle der Spielwelt teleportieren, können andere unbeteiligten Spielern ungewollt Ärger mit Rockstar und Take-Two bescheren. Einige Modder generieren nämlich illegal Ingame-Währung, mit der sich Autos,



Mit dem Gangster-Lifestyle dank Cheat-Handel ist für die australischen Mod-Programmierer nach dem Polizeibesuch jetzt erst mal Schluss.

Häuser und andere Inhalte von GTA Online kaufen lassen. Spätestens an dieser Stelle wird es für Entwickler und Publisher persönlich, denn sie verkaufen die Ingame-Währung auch gegen Echtgeld – die Cheats wirken sich also direkt negativ auf den Profit aus. Wir sind gespannt, wie Rockstar Games beim Online-Modus von Red Dead Redemption 2 mit der Cheat-Problematik umgehen wird.

The Division 2

Politik ist schlecht fürs Geschäft

Entwickler Massive sorgte schon vor einer Weile für Diskussionsstoff in der Community, als es hieß, The Division 2 verzichte bewusst auf politische Statements zur aktuellen Lage der Welt. Angesichts des postapokalyptischen US-Szenarios sahen es viele Fans und Kritiker als verpasste Chance, sich hier als Studio mit einer Meinung zu positionieren – zum Beispiel konkret zur Trump-Regierung. Im Eröffnungs-Panel der Sweden Game Conference ging Massive-COO Alf Condelius ausführlicher auf die Hintergründe ein: »Wir streben da eine Balance an, denn wir können nicht offen politisch Stellung beziehen in unseren Spielen. The Division ist bloß eine Fantasie.« Und warum will Condelius keine Politik im Spiel? »Die Leuten wollen ihre politischen Vorstellungen dort wiederfinden. Aber wir vermeiden das bewusst. Unglücklicherweise ist so etwas nämlich schlecht fürs Geschäft, um ehrlich zu sein. Hier haben wir's tatsächlich mit einer spannenden Diskussion zu tun, die wir ständig führen.«



Keine Parallele zur Realität: In The Division 2 liegt Amerika in Trümmern, aktuellen Bezug hat das Szenario angeblich aber keinen.

Xbox Game Pass

Bald auch für PC



Top-Titel wie Crackdown 3 könnten dabei helfen, den Xbox Game Pass auch bei PC-Spielern zu etablieren.

Microsoft will sein Angebot beim Abo-Service Xbox Game Pass auch auf PC-Spiele ausweiten. Das deutet zum einen darauf hin, dass der Erfolg des Abo-Geschäftsmodells für Xbox One Microsofts Erwartungen entspricht, also bei den Kunden ankommt. Auf einer Finanzkonferenz gab Microsoft an, bei Xbox-Software und -Services ein Umsatzwachstum von 36 Prozent zu verzeichnen. Zum anderen verspricht sich Microsoft unter Umständen ein besseres Image für den unter Spielern eher unpopulären Windows Store. Häufig gehörte Kritikpunkte sind mangelnde Zugänglichkeit und technische Probleme bei Multiplayer-Spielen. Auch die feste Bindung an Windows stößt auf Kritik. Komende Microsoft-Titel wie Halo: Infinite, Gears of War 5 und Crackdown 3 könnten helfen, dem grauen Entlein unter den Vertriebsplattformen etwas Aufwind zu bescheren. Bleibt für uns Spieler zu wünschen, dass Microsoft ein paar Überarbeitungen des Windows Stores mit auf die Agenda schreibt.

Neuer Meilenstein

Auch wenn immer mehr Entwickler Valves Vertriebsplattform den Rücken kehren (siehe Artikel weiter hinten im Heft), so erfreut sich Steam dennoch bester Gesundheit. Auf der Melbourne Games Week hielten Valve-Mitarbeiter eine Präsentation und sprachen dabei über die derzeitige Nutzerbasis von Steam. Und die Zahlen lesen sich durchaus beeindruckend: So hat Steam derzeit rund 47 Millionen täglich aktive Nutzer (Vorjahr: 33 Mio.), im Oktober 2018 waren es 90 Millionen aktive Accounts (67 Mio.). Den bisherigen Rekord an gleichzeitig aktiven Spielern erreichte Steam an einem Tag im Januar mit 18,5 Millionen (14 Mio.). Dabei wächst die Plattform weiter, pro Monat gibt es rund 1,6 Millionen Neu-Käufer, also Steam-Accounts, die zum ersten Mal ein Spiel kaufen oder kostenlos herunterladen. Der Analyst Daniel Ahmad, Experte für den asiatischen Spielmarkt, vermutet hinter dem großen Zuwachs das Reich der Mitte. Rund 30 Millionen chinesische Spieler besitzen laut Ahmad einen Steam-Account. Die Zahl an für China lokalisierten Spielen nahm in den letz-



Fortnite verzichtet auf Steam und ist deshalb mit Schuld am großen Sommerloch der Vertriebsplattform, die allerdings in China wächst.

ten Monaten zu und die Preise passten sich dem dortigen Markt an. Die Auswirkungen konnte man bereits bei den umsatzstärksten Titeln der vergangenen Wochen beobachten. In den Steam-Charts waren etwa The Scroll of Taiwu und Chinese Parents vertreten, beide Titel sind ausschließlich auf Chinesisch verfügbar. Valve arbeitet aktuell auch mit dem Publisher Perfect World zusammen, um eine angepasste China-Version von Steam zu veröffentlichen.

Trine 4

So gut wie früher?



Durch die 3D-Perspektive war Trine 3 (Bild) oft hektisch und unübersichtlich, Trine 4 will zurück zu alten Tugenden.

Entwickler Frozenbyte hat Trine 4 enthüllt. Der Nachfolger zum Koop-Plattformer erscheint irgendwann 2019 für PC, Xbox One, PS4 und Switch. Wirkliche Informationen zum Spiel behalten die Macher allerdings erstmal für sich, zu einem späteren Zeitpunkt sollen Details folgen. Wirklich überraschend ist die Meldung nicht. Ein Dokument der EU-Förderinitiative Media, das vor einigen Wochen auftauchte, listete Teil vier als eines der unterstützten Projekte. Der Zuschuss der Europäischen Union beträgt laut dem Dokument 150.000 Euro. Spannend ist dagegen, ob Trine 4 die Reihe retten kann: Der Vorgänger Trine 3: Artifacts of Power markierte einen Tiefpunkt der Serie (GameStar-Wertung: 69 Punkte) und konnte uns längst nicht so begeistern wie etwa Trine 2 (85 Punkte). Auch bei den Fans erntete der Wechsel zur vollständigen 3D-Umgebung zusammen mit der mittelmäßigen Umsetzung bekannter Plattformer-Elemente in Trine 3 Kritik. Der Nachfolger soll natürlich jetzt alles besser machen, verspricht der CEO von Frozenbyte, Lauri Hyvärinen: »Trine 4 wird der beste Ableger der Serie sein. Wir haben unsere Liebe zur Marke wiedererweckt sowie das Feedback der Fans gehört und gesehen. Unsere Herzen sind darauf eingestellt, diese Erwartungen zu übertreffen. Trine ist zurück!« Möglicherweise verabschiedet man sich also vom 3D-Ansatz und bietet wieder eine klassischere Perspektive.

Grand Theft Auto 6

Zum Glück erst nach Trump

Rockstar-Chef Dan Houser ist ganz froh, dass der aktuelle Konsolen-Megahit Red Dead Redemption 2 im Wilden Westen spielt. Denn der Mitbegründer des Studios hätte keine Ahnung, wie ein GTA 6 im aktuellen politischen Klima der Präsidentschaft von Donald Trump aussehen würde. Das erzählte er in einem Interview mit dem Magazin GQ: »Es ist wirklich unklar, was wir damit überhaupt machen würden. Und wie wütend die Leute über das wären, was wir machen. Sowohl die sehr progressiven Liberalen als auch intensiver Konservatismus sind sehr militant – und sehr zornig. Das ist furchteinflößend, aber auch bizarr, und beide Seiten scheinen gelegentlich ins Absurde abzudriften. Das macht es schwerer für Satire. Manche Sachen, die man heutzutage sieht, sind schlicht und einfach jenseits von Satire. Es wäre nach zwei Minuten schon wieder veraltet, so schnell ändert sich alles.« Tatsächlich halten sich die meisten aktuellen Spiele von der derzeitigen politischen Lage fern (siehe Meldung auf der Seite gegenüber). Anders sehen das offensichtlich die



Dan Houser ist froh, dass er sich bei Red Dead Redemption 2 (Bild) nicht mit der explosiven politischen Lage von 2018 auseinandersetzen muss.

Entwickler von Life is Strange 2: Ihr Spiel findet sehr offensichtlich in Donald Trumps Amerika statt und zeigt die Perspektive eines Jugendlichen mit mexikanischen Wurzeln.