

Gabe Newell

## SCHNITTSTELLE INS HIRN

In den letzten Jahren widmete sich Valve mit einem eigenen Headset und Half-Life: Alyx vor allem dem Thema Virtual Reality. In Zukunft will man noch einen Schritt weitergehen: Der Steam-Betreiber investiert in die Erforschung von PC-Gehirnschnittstellen, sogenannten Brain-Computer-Interfaces (BCI). Dabei geht es nicht nur darum, Spiele künftig mit den Gedanken zu steuern. Stattdessen könnte eine solche Schnittstelle auf Emotionen und Gefühle umgehend reagieren und die Inhalte anpassen, je nachdem, welche Laune der Spieler gerade hat. Laut Valve-Boss Newell wird die Realität in einigen Jahren nicht mehr der Maßstab für das bestmögliche visuelle Ergebnis sein. Stattdessen könnten Brain-Computer-Interfaces die Messlatte höher legen und unsere visuelle Wahrnehmung verändern. In erster Instanz sollen solche Headsets emotionale Signale auslesen. Empfindet der Spieler gerade Spaß? Ist er frustriert? Hat er Angst? Auf Basis der Daten soll das BCI die Erfahrung anpassen, etwa indem es den Schwierigkeitsgrad höher oder niedriger einstellt. Newell denkt jedoch bereits ein paar Schritte weiter: Was ist, wenn die Signale verändert werden könnten? Was nach Science-Fiction



Der Psychologe Mike Abinder (links) arbeitet bei Valve am Gehirn-Interface und legt bei seinem Chef Gabe Newell offenbar schon mal die Kabelschächte an. (Foto: Valve)



Die detailliert gestaltete Welt von Half-Life: Alyx ist für Valve offenbar nur eine Zwischenstation zur totalen Immersion.

klingt, könnte laut dem Frontmann von Valve in Zukunft Realität werden, fast wie im Film »Matrix«. Das digitale Verändern von Gefühlen und Emotionen könnte so einfach werden wie das Bedienen einer App. Newell meint: »Eine der ersten Anwendungen, von

denen ich erwarte, dass wir sie sehen werden, ist ein verbesserter Schlaf. Schlaf wird zu einer App, die jemand ausführt.« Motion Sickness bei der Benutzung von VR-Headsets ist gemäß Newell in der Theorie bereits künstlich unterdrückbar.

### Die Risiken der Hirn-Interfaces

Ein Headset, mit dem sich Hirnsignale auslesen und sogar verändern lassen, birgt auch Risiken. Dessen ist sich der Valve-Chef bewusst. Neben Bedenken bezüglich Datenschutz und Manipulation stehen körperliche Folgen zur Debatte. Menschen könnten durch ein Brain-Computer-Interface Schmerzen erleiden, sowohl mentaler als auch physischer Natur. Laut Newell ist dies ein kompliziertes Thema. Positive Erfahrungen könnten zu einer Verbreitung führen, aber schlussendlich müsse jeder selbst entscheiden, ob er zu einem solchen Schritt bereit sei. »Ich behaupte nicht, dass

jeder ein Brain-Computer-Interface lieben und darauf bestehen wird, eines zu besitzen. Ich sage nur, dass jeder für sich selbst entscheiden muss, ob es eine für ihn interessante Kombination aus Features, Funktionalität und Preis gibt oder nicht.«

Gamestop

## SPIELER ÄRGERN TRADER

Hobbyspekulanten auf Reddit schafften es Ende Januar, die im Bereich zwischen zehn und 20 Dollar herumdümpelnde Gamestop-Aktie auf über 300 Dollar in die Höhe zu treiben. Große Anleger fuhren dadurch Verluste in Milliardenhöhe ein. Konkret betroffen waren sogenannte Shortseller, also Anleger, die auf sinkende Kurse spekulieren. Hier kamen die Reddit-Nutzer ins Spiel. Sie trieben den Aktienkurs hoch, indem sie das Papier massenweise kauften. Dadurch waren Shortseller gezwungen, Aktien nachzukaufen, um nicht noch mehr Verluste einzufahren. Ein Schneeball kam ins Rollen, da durch die Nachkäufe großer Hedgefonds der Kurs immer weiter anstieg. So katapultierte eine zielgerichtete Aktion von Hobbyspekulanten die Gamestop-Aktie binnen weniger Tage in neue Rekordhöhen.



Eine konzertierte Aktion von Reddit-Usern ließ den Aktienkurs von Gamestop in die Höhe schnellen – und ärgerte professionelle Trader.

Tomb Raider

## ANIME AUF NETFLIX

Netflix hat offensichtlich Gefallen an Videospieladaptionen gefunden. Nach Projekten wie »Cyberpunk: Edgerunners«, »Assassin's Creed« oder »Resident Evil« schnappt sich der Streaming-Dienst die nächste Lizenz für eine TV-Serie: Tomb Raider wird zum Anime. Wie der Twitter-Account von Netflix offiziell verkündete, befindet sich eine Animationsserie in Entwicklung, die die Geschichte von Lara Croft weiter erzählt. »Tomb Raider« auf Netflix schließt nämlich an die Reboot-Trilogie an, die sich aus Tomb Raider, Rise of the Tomb Raider und Shadow of the Tomb Raider zusammensetzt. Das klingt sinnvoll, schließlich waren die jüngsten Videospiele des Publishers Square Enix und des Entwicklers Crystal Dynamics als Origin Story gedacht, die die Ursprünge von Heldin Lara beleuchtet. Hauptverantwortlich als Autorin und ausführende Produzentin der Serie ist Tasha Huo, die bereits an einem weiteren Projekt mit Videospieldarstellerinnen beteiligt war: das Spin-off »Blood Origin« zu »The Witcher« mit Henry Cavill. Wann »Tomb Raider« auf Netflix starten soll und welche Darsteller involviert sein werden, ist derzeit nicht bekannt. Die »Tomb-Raider«-Serie hat übrigens nichts mit dem Kinofilm mit Alicia Vikander in der Rolle der Lara Croft zu tun. Die Neuverfilmung von 2018 soll mit Regisseurin Misha Green (»Lovecraft Country«) eine Fortsetzung bekommen. Wann »Tomb Raider 2« jedoch gedreht und veröffentlicht werden soll, wissen wir momentan nicht.



The Witcher, Cyberpunk 2077, Resident Evil, Splinter Cell – Netflix schnappt sich nun mit Tomb Raider die nächste Videospieladaption.

Vintage Story

## EIN NEUES MINECRAFT?



In Vintage Story beginnt ihr mit nichts und entwickelt euch dann von Zeitalter zu Zeitalter weiter.

Das Vorbild von Vintage Story lässt sich nicht abstreiten: Minecraft! Kein Wunder, begann es doch einst als Mod für den Pixel-Baukasten. Wie das Vorbild bietet Vintage Story eine Sandbox, in der ihr euch entweder allein oder gemeinsam mit Freunden den Gefahren der zufällig generierten Welt stellt. Und wie Minecraft liefert Vintage Story diverse Biome. Unter anderem erwarten euch gemäßigte Wälder und Berge, eisige Tundren, weite Steppen oder eine gewaltige Mauer in der Arktis. Zudem gibt es eher gruselige Elemente wie etwa Zeitstürme, in denen Horrorgestalten ganz im Stile von H.P. Lovecraft hausen. Wenn euer Überleben erst einmal gesichert ist, könnt ihr euch aufmachen und die Hintergrundgeschichte der Spielwelt entdecken. So erfahrt ihr etwa in Ruinen mehr über die Vergangenheit und findet zudem alte Maschinen. Während ihr in Minecraft selbst Gegenstände einfach in einem Menü baut, legt Vintage Story etwas mehr Wert auf Realismus. Um etwa ein Feuersteinmesser herzustellen, platziert ihr eine Scheibe Feuerstein auf dem Boden und schneidet euer Werkzeug sozusagen aus. Über dieses System stellt ihr im Laufe der Zeit immer besseres Werkzeug und bessere Ausrüstung her. Während ihr zu Beginn auf dem technologischen Stand des Steinzeitalters seid, stellt ihr später Leder her und errichtet imposante Bauwerke. Für den weiteren Verlauf der Entwicklung plant das Team unter anderem mehr Crafting- und Farming-Mechaniken, ein anspruchsvolleres Kampfsystem sowie mehr Storyelemente. Und auch Features wie VR-Support sollen kommen. Vintage Story befindet sich seit September 2016 im Early Access. Einen Release-Termin für die fertige Version gibt es noch nicht.

Project: Mara

## HORROR VON DEN HELLBLADE-MACHERN

Ein knappes Jahr ist es her, dass Ninja Theory Project: Mara enthüllte. Laut dem Studio soll es sich dabei um eine neuartige Horrorerfahrung handeln, die »mentalen Terror repräsentieren soll«. Viel mehr war bislang zu diesem experimentellen Spiel nicht bekannt. Jetzt hat das Team um Creative Director Tameem Antoniades ein Video veröffentlicht, in dem wir endlich ein paar weitere Details zum Spiel erfahren. Laut Antoniades will man mit dem Spiel einige Dinge machen, die man bislang noch nicht ausprobiert habe. Eines dieser Dinge sei es, die Realität »wie besessen einzufangen«. Project: Mara spielt in einem Apartment, das es auch in der Realität gibt. Das Art-Team habe nun die Aufgabe, diesen Ort perfekt nachzubauen. Und zwar mit allen Details wie Oberflächenstrukturen, die zudem dreidimensional sein sollen. Außerdem sei das Apartment mit Lidar-Scannern (eine Art Laserstrahlradar) exakt vermessen worden. Dadurch entsteht ein fotorealistischer Eindruck. Aber was Project: Mara abseits davon sonst noch können will, wissen wir nun immer noch nicht.



Das Apartment in Project Mara soll fotorealistisch aussehen.