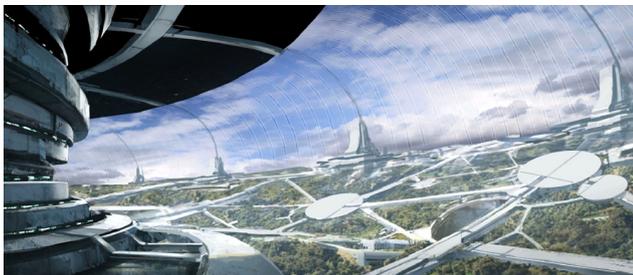


# PC-Version sicher

In der jüngeren Vergangenheit kam immer wieder mal das Gerücht auf, das Rollenspiel Mass Effect 4 solle exklusiv für die Xbox One erscheinen. Endlich hat Bioware offiziell dementiert. Wie der Produzent Michael Gamble via Twitter klargestellt hat, handelt es sich dabei tatsächlich nur um ein Gerücht. Auch eine zeitlich beschränkte Exklusivität schloss er aus. Demnach wird Mass Effect 4 – wie auch schon der direkte Vorgänger – sowohl für den PC als auch andere Konsolen erscheinen. In einem anderen Tweet berichtete Gamble davon, dass er vor kurzem eine aktuelle Version von Mass Effect 4 Biowares General-Manager Aaryn Flynn vorgeführt hat. Dessen Reaktion fiel knapp aus, dürfte aber die Hoffnungen der Fans wecken. Flynn sagte: »Jawohl. Das fühlt sich wie Mass Effect an«. Bisher haben es die Mass-Effect-Spiele zusammengerechnet auf mehr als 10 Millionen verkaufte Exemplare gebracht. Mass Effect 4 basiert technisch wie schon das Rollenspiel Dragon Age: Inquisition auf der Frostbite Engine 3. Details zum Inhalt gibt es bisher jedoch nicht.



Mass Effect 4: Außer ein paar Konzeptzeichnungen gibt es noch kein Material oder gar Informationen zum Spiel.

## Minecraft

# Rekord-Klötze



Minecraft PE: Trotz eingeschränktem Funktionsumfang ist die Mobil-Variante auf über 30 Mio. Handys und Tablets installiert.

Fast fünf Jahre nach seinem ersten Auftauchen bricht Minecraft laufend Rekorde. Wie der bei Mojang für Minecraft zuständige Game-Designer Nathan Adams verraten hat, tummeln sich im Schnitt zirka eine Million Spieler gleichzeitig in den Minecraft-Welten. Damit liegt das Sandbox-Spiel unter anderem vor dem populären MOBA-Spiel Dota 2 von Valve, das es laut Steam-Statistik »nur« auf etwas mehr als 960.000 Spieler bringt. Allerdings ist Minecraft nicht nur auf dem PC, sondern auch auf Konsolen und Mobilgeräten erhältlich, die in diese Statistik mit hinein zählen. Apropos Mobil: Auf iOS und Android feiert Minecraft mit über 30 Millionen Downloads gleich den nächsten Rekord. Un noch eine Höchstleistung: Bei YouTube war »Minecraft« 2014 bei den meist gesuchten Begriffen auf Platz zwei, gleich nach »Music« und vor »Movies«.

# Slasher-Multiplayer mit Filmvorlage

Der Regisseur und Filmproduzent Sean S. Cunningham, bekannt durch seine Horrorfilm-Reihe Freitag der 13., arbeitet derzeit gemeinsam mit einem »erfahrenen Entwicklerstudio« an einer Videospielumsetzung seiner Horror-Marke. Das berichtet die englischsprachige Webseite egmnow.com. Allzu viele Details sind zu dem Projekt bisher aber nicht bekannt. Auch den Namen des zuständigen Spielentwicklers möchte der Regisseur noch nicht verraten.



Freitag der 13.: Das klassische »Teenager gegen Bösewicht«-Szenario als Multiplayer-Spiel.

Immerhin: Einige Dinge ließ sich Cunningham dann doch entlocken.

So soll Freitag der 13. ein asymmetrisches, kooperatives und kompetitives Mehrspieler-Spiel (etwa wie Evolve) werden, bei dem eine kleine Gruppe einfallsreicher Überlebender gegen einen einzelnen Gegenspieler in der Rolle des unsterblichen und brutalen Jason Voorhees antritt. Freitag der 13. soll noch im Oktober für mehrere Plattformen veröffentlicht werden. Passender wäre aber ein Release im November, 2015 in diesem Monat gibt es nämlich einen Freitag den 13.

## Overwatch

# Blizzard auf Namenssuche?

Blizzard war bei der Namensauswahl für sein neuestes Spielprojekt Overwatch und der Beantragung der entsprechenden Markenrechte offenbar etwas nachlässig: Der im April 2014 durch das Unternehmen beim United States Patent and Trademark Office (USPTO) eingereichte Antrag auf Markeneintragung für den Begriff Overwatch wurde vorübergehend ausgesetzt. Das geht aus zwei auf uspto.com veröffentlichten Dokumenten hervor – einem so genannten Suspension Letter und einem Examiners Amendment. Grund dafür ist offenbar ein bereits früher eingereichter Antrag durch die Firma Innovis Labs, Hersteller einer GPS-App für Paintball-Spieler. Im schlimmsten Falle muss sich Blizzard entweder mit dem Mobile-Entwickler über mögliche Nutzungsrechte einigen (also bezahlen) oder sogar über eine Umbenennung seines für 2015 angekündigten Multiplayer-Shooters nachdenken.



Overwatch: So einen Schutzschild könnte Blizzard jetzt auch gegen den Angriff auf die Overwatch-Namensrechte brauchen.



Zwischen Gewalt in Spielen und anderen Medien und realer Gewalt gibt es offenbar keinen kausalen Zusammenhang.

Neue Studie

## Spiele machen nicht gewalttätig

Eine neue Langzeitstudie aus den USA kommt zu dem Schluss, dass zwischen gewalthaltigen Medieninhalten und realer Gewalt kein Zusammenhang besteht. Der Psychologe Christopher Ferguson kommt als Leiter der Studie zu diesem Ergebnis: Eine Verbindung zwischen echter Gewalt und gewalttätigen Darstellungen in Medien wie Spielen und Filmen gibt es seiner Forschung nach nicht. Wie die englischsprachige Nachrichtenseite independent.co.uk berichtet, ist das Ferguson-Team sogar der Ansicht, mit seiner Untersuchung frühere Studien mit gegenteiligen Ergebnissen widerlegen zu können. Demnach wären zuvor häufig fehlerhafte Methoden genutzt worden, indem etwa gewalthaltige Medienerzeugnisse ohne Kontext präsentiert und das Gewaltpotential anhand von bezuglosen Aufgaben gemessen worden sei.

Ferguson und sein Team haben sich für ihre Studie die Häufigkeit der Darstellung von Gewalt in Medien zwischen 1920 und 2005 angeschaut und die Ergebnisse mit entsprechenden Gewaltverbrechen in der realen Welt während dieses Zeitraums verglichen. Auffälligkeiten fanden die Wissenschaftler dabei jedoch keine.

Age of Empires 4

## Endlich wieder Echtzeit-Strategie?

Kommt endlich Age of Empires 4? Microsoft plant auf jeden Fall, eine alte und bei Spielern beliebte Strategiespiel-Reihe neu zu beleben. Das geht jedenfalls aus einem aktuellen Mitarbeitergesuch des Entwicklers und Publishers hervor. Erste Spekulationen gehen in Richtung Halo Wars oder eben Age of Empires, offiziell bestätigt wurde dahingehend jedoch noch nichts. In der Job-Ausschreibung ist lediglich die Rede davon, dass man die nächste Generation eindrucksvoller Spiele für Windows und Xbox erschaffen wolle. Dazu hat das Unternehmen offenbar ein komplett neues Studio etabliert – oder ist zumindest gerade dabei. Gleich mehrmals fällt der Name Decisive Games: »Das Team von Decisive Games ist auf die Entwicklung von Weltklasse-Strategiespielen fokussiert und baut ein Studio auf, das der nächsten Gamer-Generation die nächste Ausgabe einer beliebten Strategiespiel-Marke bringen wird«.

Gesucht wird mit Job-Anzeige ein Senior-Software-Engineer, bereits Mitte 2014 waren Stellenausschreibungen für Entwickler auf der Seite, ebenfalls für ein Strategiespiel-Projekt. Wir hoffen inständig, dass es sich tatsächlich um ein richtiges Age of Empires 4 handelt. Eine F2P-Gurke wie das arg dürrtige Age of Empires: Castle Siege brauchen wir jedenfalls nicht noch mal.



Age of Empires: Zuletzt veröffentlichte Microsoft mit dem F2P-Titel Castle Siege ein eher unruhliches Kapitel der Age of Empires-Reihe.

Elite Dangerous

## Erfolgreich im All

Frontier Developments hat Details zu den Verkaufszahlen von Elite: Dangerous bekannt gegeben. Laut einem Investorenbericht waren zum Start am 16.12.2014 bereits über 300.000 Exemplare vorbestellt (inklusive Kickstarter). Seit dem Release kamen 250.000 neue Spieler hinzu. Die eigenen Prognosen hat die Firma damit übertroffen: Eigentlich ging man bis Mai 2015 von bescheidenen 250.000 verkauften Exemplaren aus. Selbst die in einem sehr optimistischen Szenario angepeilten 750.000 Stück liegen jetzt in Reichweite. Frontier investiert das Geld in neue Mitarbeiter zur Aufstockung des Entwicklerteams. Damit strafen Elite: Dangerous und Star Citizen alle Lügen, die das Weltraumgenre bereits totgesagt hatten.



Elite Dangerous: David Brabens Crowdsourcing-Raumsimulation ist deutlich erfolgreicher als geplant – Glückwunsch!

## GameStars 2014 – Die besten Spiele des Jahres

Sie haben die Wahl! Traditionell im Frühjahr rufen wir unsere Leser dazu auf, ihre besten Spiele des vergangenen Jahres zu wählen. Die ideale Möglichkeit, innovative Titel und Überraschungshits zu belohnen oder öde Serientäter abzustrafen. Neben den klassischen Genre-Kategorien gibt's natürlich wieder Plattform-Favoriten sowie den Community-Liebling, den besten Spielermo-

ment aber auch den größten Fail zu küren. Gerade Letzteres sollte im Jahr der Spiele-Startschwierigkeiten, Server-Probleme und Day-One-Debakel 2014 eine interessante Kategorie werden. Die Abstimmung läuft ab Ende Januar unter [www.gamestar.de/gamestars](http://www.gamestar.de/gamestars).

