

Minecraft

Zu brutal für die Türkei?

Minecraft ist zu brutal und kann die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen durch seine Gewaltdarstellungen nachhaltig stören. Zu diesem Ergebnis kommt eine Untersuchung des türkischen Familienministeriums. Bereits im Februar 2015 hatte die Familien- und Sozialministerin der Türkei, Aysenur Islam, eine umfassende Untersuchung des vom Microsoft-Studio Mojang entwickelten Titels angeordnet. Es bestehe die Gefahr, dass einige Kinder die reale Welt mit jener von Minecraft verwechselten, nachdem sie das Spiel genutzt hätten, heißt es im Abschlussbericht des Ministeriums. Und das wiederum könne dazu führen, dass diese Kinder glauben würden, dass das Quälen von Tieren keine Schmerzen verursache. Das Ministerium hat seine Rechtsabteilung nun angewiesen, möglichst zügig ein Gerichtsverfahren zum Verbot des populären Indie-Titels in Gang zu bringen.

Mittlerweile hat das zuständige Entwicklerstudio Mojang auf die Verbotsdebatte in der Türkei reagiert: Zwar sei das Töten von Monstern und Tieren ein normaler Teil des Spielgeschehens, keines-



Monster wie Zombies oder Creeper gehören zu Minecraft einfach dazu.

wegs jedoch ein notwendiger, heißt es in der Stellungnahme. Im Mittelpunkt von Minecraft stehe viel mehr die Erkundung und Entdeckung der virtuellen und grenzenlosen Spielwelt, so das Entwicklerteam. Außerdem rege man stets auch eine kooperative Zusammenarbeit der Spieler an und fördere sie sogar durch bestimmte Spielmechaniken. Wie es mit Minecraft in der Türkei weitergeht, wird sich in den nächsten Wochen zeigen, falls das Ministerium tatsächlich eine Strafanzeige stellt.

Descent: Underground

Kickstarter unter Tage



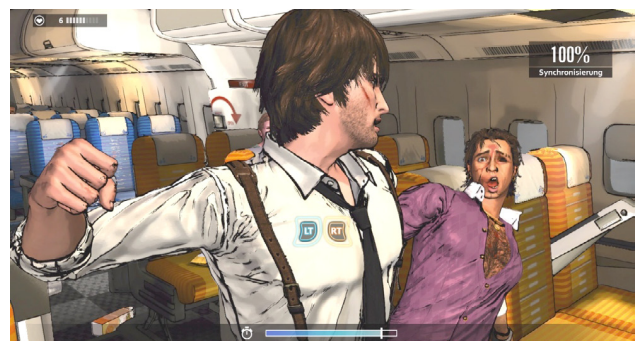
Descent: Underground fuhr am ersten Tag über 100.000 Dollar ein.

25 Millionen Stück – so viele Spiele hat die Descent-Reihe angeblich verkauft. Das behauptet zumindest Eric Peterson (ehemals im Star-Citizen-Team), der die Reihe wiederbeleben will. 600.000 Dollar Startkapital möchte er für Descent: Underground per Crowdfunding einsammeln. Schon am ersten Tag der Kickstarter-Kampagne kamen über 100.000 Dollar zusammen. Vom Spiel selbst gibt es bisher kaum mehr als einen Prototypen. Dennoch plant Peterson, bereits im Frühjahr 2016 mit der Basisversion fertig zu sein. Die ist ein reiner Multiplayer-Shooter, in dem sich bis zu 64 Spieler in düsteren Höhlensystemen duellieren. Als besonderer Kniff sind dynamische Spielumgebungen angedacht, in denen sich Spieler mit speziellen Bohr-Lasern neue Wege durch den Untergrund bahnen können. Richtig interessant wird es aber, wenn genug Geld zusammen kommt. Dann steht eine Singleplayer-Kampagne ganz oben auf Petersons Wunschliste. Sein größter Traum ist es aber, die Höhlenschlachten mit dem Sprung ins All zu verbinden und so das klassische Descent und seine Weltraum-Ableger aus der Free-space-Reihe zu einem einzigen, großen Spiel zu verschmelzen.

Dark Dreams Don't Die

D4 für PC?

Das episodische Adventure D4: Dark Dreams Don't Die wurde eigentlich exklusiv für die Xbox One angekündigt, erscheint jedoch möglicherweise doch noch für den PC. Das deutet jedenfalls eine Twitter-Nachricht des Game-Directors bei Necrosoft Games an. Brandon Sheffield teilte nämlich das Bild einer offensichtlich auf dem PC laufenden Version von D4: Dark Dreams Don't Die mit der Community und ließ gleichzeitig wissen, dass die PC-Version bereits funktioniere – er aber noch nicht garantieren könne, dass es auch wirklich zu einer Veröffentlichung kommt. Für das im Cel-Shading-Look gehaltene Spiel zeichnet Hidetaka Suehiro (unter anderem Deadly Premonition), auch bekannt als Swery65, verantwortlich. Warum wir uns eine PC-Veröffentlichung wünschen? D4 sprüht vor aberwitzigen Ideen und ungewöhnlichen, grotesken Situationen, obwohl es die Story eher ernst angeht: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Mannes, der in der Zeit zurückreist, um den Mord an seiner Frau zu verhindern.



Dark Dreams Don't Die setzt auf Comiclook und irre Geschichte.

Reiche Entwickler

Alle Jahre wieder veröffentlicht das Finanz-Magazin Forbes seine Liste mit den reichsten Menschen der Welt. Neben den üblichen Verdächtigen wie Bill Gates (Platz 1, 79,2 Milliarden Dollar) oder Facebook-Chef Mark Zuckerberg (Platz 16, 33,4 Milliarden) sind diesmal auch ein paar Spieleentwickler mit dabei. Weit hinter diversen Vorständen großer asiatischer Browser- und Mobile-Spiel-Anbieter haben es mit dem Minecraft-Erfinder Markus »Notch« Persson und dem Valve-Chef Gabe Newell (sie teilen sich Platz 1415 mit 1,3 Milliarden) auch zwei alte Bekannte auf die Liste geschafft. Beide verdanken ihren Reichtum mehr oder weniger Microsoft: Gabe Newell war 13 Jahre lang bei der Firma und verließ sie 1996 mit einem dicken Aktienpaket als einer der sogenannten Microsoft-Millionäre, um anschließend Valve zu gründen. Notch dagegen bekam im September 2014 einen Scheck über 2,5 Milliarden Dollar aus Redmond, als er die Marke Minecraft an Microsoft verkaufte. Allerdings hat er große Teile des Geldes an die Mitgründer und Mitarbeiter von Mojang verteilt.



Der Minecraft-Erfinder Markus Persson gehört nun zu den reichsten Menschen der Welt.

Creative Assembly

Kommt Alien: Isolation 2?

Das unter anderem durch Total War und das Horrorspiel Alien: Isolation bekannte Entwicklerstudio Creative Assembly arbeitet derzeit an einem weiteren »Multiplattform-AAA-Blockbuster« für PC, Xbox One und PlayStation 4. Das geht aus einer Stellenanzeige auf der offiziellen Webseite des Unternehmens hervor. Gesucht wird darin nach einem Online- und Multiplayer-Programmierer, der Erfahrungen mit dem PC und den neuen Konsolen vorzuweisen hat. In einer zweiten Job-Anzeige ist zudem die Rede von einer noch zu besetzenden Stelle als Grafik- und Engine-Programmierer für das »weltbekannte Konsolenteam« von Creative Assembly. Wegen dieser Multiplattform-Ausrichtung ist davon auszugehen, dass es sich bei dem Projekt nicht um einen neuen Total-War-Ableger handelt. Für die Strategiespielreihe ist ohnehin ein anderes Team innerhalb des Studios zuständig. Durchaus möglich (und wünschenswert) wäre aber eine Fortsetzung von Alien: Isolation – oder aber eine komplett neue Marke.



Sucht Creative Assembly Mitarbeiter für Alien: Isolation 2?



Fans von Brothers in Arms (im Bild Hell's Highway).

Brothers in Arms

Wiederbelebung?

Der Entwickler Gearbox Software denkt derzeit intensiv über ein Comeback der Shooter-Serie Brothers in Arms nach. Bei einem Panel im Rahmen der Spielemesse PAX East 2015 in Boston bekundete Mikey Neumann von Gearbox ganz öffentlich das Interesse des Teams an einem solchen Projekt: »Eine Menge Leute lieben Brothers in Arms, und sie lieben den Helden Sergeant Matt Baker. Ganz offensichtlich sind wir bisher nie dazu gekommen, diese Story zu einem echten Ende zu bringen.« Eine wirkliche Ankündigung war das freilich nicht, konkrete Pläne gibt es bisher keine. Zumindest ist dieses Thema aber bei Gearbox Software noch nicht ganz vom Tisch, sodass die Veröffentlichung eines neuen Ablegers durchaus im Bereich des Möglichen liegt. Das derzeit jüngste Spiel der Serie ist der Third-Person-Shooter Brothers in Arms 3: Sons of War, der als ganz brauchbarer Free2Play-Titel im Dezember 2014 für Android- und iOS-Plattformen auf den Markt kam. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle von Sergeant Wright und begibt sich an den Kriegsschauplatz der Normandie kurz nach der D-Day-Landung im Zweiten Weltkrieg. Der letzte »echte« Teil der Serie war 2008 das sehr gute Brothers in Arms: Hell's Highway (GameStar-Wertung: 87).

Epic Games

VR ist keine Eintagsfliege

Der große Hype um 3D-TVs und 3D-Kinofilme ist mittlerweile wieder verflogen – Letzterer sogar bereits zum zweiten Mal nach der ersten Blütezeit in den 1950er Jahren. Mit der virtuellen Realität wird das jedoch nicht passieren, dessen ist sich Tim Sweeney, der Chef des Unreal-Engine-Entwicklers Epic Games, sicher. Im Gespräch mit dem US-Magazin Game Informer äußerte Sweeney, dass die VR-Technologie endgültig die Immersionslücke werde schließen können, die trotz 3D immer noch bestehe: »Mit VR befindet man sich in dieser einen magischen Position, in der die Augen im Bezug auf den Bildschirm perfekt positioniert sind, sodass man als Entwickler die Kontrolle über jedes einzelne Bild für wirklich jeden Nutzer des Spiels hat. Wenn hingegen sehr viele Menschen in einem Saal sitzen, kann man das nicht perfekt umsetzen.« Die einzigen Dinge, die die virtuelle Realität von einer perfekten Immersion abhalten könnten, seien die Hardware-Latenz und die Auflösung des Bildschirms. All das werde man mit der Zeit jedoch noch perfektionieren können. Er gehe davon aus, so Sweeney, dass man die virtuelle Realität in spätestens zehn Jahren nicht mehr von der tatsächlichen Realität unterscheiden könne.



Das VR-Headset Vive von HTC und Valve wird dem Durchbruch von VR als Massentechnologie auf jeden Fall helfen.