

GTA V kommt für PC, Xbox One und PS4

Am 18. November soll GTA V mit verbesserter Grafik und neuen Inhalten für Xbox One und PS4 erscheinen. PC-Spieler müssen sich bis zum 27. Januar 2015 gedulden.

Das überarbeitete GTA V bietet neue Waffen und Fahrzeuge, eine erweiterte Tierwelt, dichteren

Verkehr, ein neues Vegetationssystem und verbesserte Schadens- und Wettereffekte. Außerdem enthält es ein erweitertes Radioprogramm mit über 100 neuen Titeln. Im Mehrspielermodus können auf den neuen Konsolen und dem PC bis zu 30 Spieler gegeneinander kämpfen. (mfi)



Die überarbeitete Version von GTA V bietet eine höhere Sichtweite, mehr Details und zusätzliche Inhalte.

Milliardendeal: Microsoft kauft Minecraft

Microsoft hat das schwedische Entwicklerstudio Mojang inklusive der Markenrechte an deren Spiel Minecraft für umgerechnet 1,96 Milliarden Euro gekauft. Der Redmonder Software-Konzern will das Spielkonzept in seiner Cloud und auf seinen Mobilgeräten ausbauen. Minecraft erfreut sich quer durch alle Altersschichten großer Beliebtheit und wurde seit 2009 etwa 54 Millionen Mal verkauft. Es läuft nicht nur auf Desktop-Rechnern, sondern in abgespeckter Fassung auch auf Smartphones und Tablets mit Android und iOS. Auf Windows Phone 8.1 soll Minecraft künftig auch funktionieren, wie Microsoft-Mitarbeiter Phil Spencer via Twitter bestätigte.

Derzeit sieht Mojang keinen Grund, warum Minecraft-Versionen für Microsoft-fremde Plattformen wie iOS oder Playstation gestoppt werden sollten. Die Entwickler gehen davon aus, dass diese weiterhin auf dem Markt bleiben. Was mit den übrigen in Entwicklung befindlichen Mojang-Spielen „Scrolls“ und „0x10c“ passieren soll, stehe noch nicht fest. 2013 erwirtschaftete der nur 45 Mitarbeiter zählende Entwickler Mojang einen Umsatz von 224 Millionen Euro, der Gewinn betrug 88 Millionen Euro. Mojang-Gründer und einstiger Minecraft-Hauptentwickler Markus Persson („Notch“) verließ im Zuge des Microsoft-Deals das Unternehmen. (mfi)



Minecraft gehört nun Microsoft. Der Kaufpreis: knapp 2 Milliarden Euro.

Blizzard stellt MMO Titan ein

Nach sieben Jahren Entwicklungszeit hat Blizzard die Arbeiten am Massive-Multiplayer-Online-Spiel (MMO) Titan eingestellt. Dies erklärte Blizzard-Chef Mike Morhaime gegenüber dem Online-Spielemagazin Polygon. Ihm zufolge habe man nach einer Evaluierungsphase herausgefunden, dass Titan nicht das Spiel sei, was man wirklich machen wollte. Der Spaß sei auf der Strecke geblieben. Laut Senior Vice President Chris Metzen wolle sich Blizzard weiter auf World of Warcraft konzentrieren. Metzen

erklärte dazu, seine persönliche Hoffnung sei, dass Blizzard dieses Spiel für immer unterstützen werde.

Gegenüber Gamesindustry.biz erklärte der Analyst Billy Pidgeon, dass sich die bisherigen Entwicklungskosten für Titan auf bis zu 50 Millionen US-Dollar oder mehr summieren könnten. Der Analyst Michael Pachter geht sogar von bis zu 140 Millionen US-Dollar aus. Ihm zufolge sei es „ganz schön traurig, dass es so lange gedauert hat herauszufinden, wie schlecht das Spiel war.“ (mfi)

Nvidia will VR-Spiele fördern

Der Grafikchip-Entwickler Nvidia plant, mehr Spiele für VR-Brillen wie die Oculus Rift fit zu machen. Die Firma erklärte in ihrem Blog, dass man bislang nicht für VR angepasste 3D-Vision-/3D-Stereo-Spiele per Treiber für Oculus und Co anpassen möchte. Wie schnell Nvidia dieses Vorhaben umsetzen will, ist unklar. Oculus-Chef Palmer Luckey hatte allerdings schon häufiger betont, dass er von reinen Treiberanpassungen nichts halte, da es bei VR um mehr als nur die Grafikdarstellung ginge.

Zusätzlich plant Nvidia die Latenz, also den Zeitraum zwischen der Kopfbewegung und der Darstellung auf dem VR-Display (Motion to photon), von derzeit rund 50 Millisekunden auf die Hälfte zu reduzieren. Das soll unter anderem der Motion Sickness vorbeugen. Auch die Asynchronous-

Warp-Technik soll dabei helfen, welche etwa die neuen Maxwell-Grafikkarten GeForce GTX 970 und 980 unterstützen.

Hierbei wird das Rendering von der anschließenden Verzerrung für die Rift-Optik (Warp) entkoppelt. Wenn das Rendering stockt, also die GPU nicht die kontinuierlich erforderlichen 75 fps schafft, läuft das Headtracking dennoch weiter flüssig, indem es aus dem zuletzt gerenderten Frame den aktuellen Ausschnitt berechnet und verzerrt. Der Renderer erzeugt dazu einen etwas größeren Ausschnitt der Szene als eigentlich erforderlich. Im Idealfall sollte die stockende Animation dadurch nicht oder kaum auffallen. Weiterhin will Nvidia die SLI-Verbundtechnik an VR anpassen und jeder GPU exklusiv eine Ansicht zuweisen (linkes oder rechtes Auge). (jkj/mfi)

c't empfiehlt Spiele auf Steam

Spieler können auf Steam nun Kuratoren folgen, die besonders gelungene Spiele auf Listen empfehlen. Als **c't zockt** empfehlen wir ungewöhnliche Spiele, vornehmlich aus dem Independent-Lager, die uns in den Spieltests im Heft und unserer Online-Video-Rubrik „c't zockt“ aufgefallen sind. Über kurze Zitate finden

Sie in der Liste auch gleich die passende c't-Ausgabe mit dem Testbericht oder einen Video-Clip von c't zockt. Die besten Indie-Vertreter der vergangenen zehn Jahre wurden gesondert ausgezeichnet. (hag)

c't „c't zockt“ auf Steam:
ct.de/yw66



Tipps zu ungewöhnlichen Spielen aus der c't finden Sie ab sofort unter der Kurator-Liste „c't zockt“ auf Steam.