

Spiele & Szene

News

Double Fine benötigt mehr Geld für Kickstarter-Adventure

Quelle: Double Fine



Tim Schafer benötigt mehr Geld, um Broken Age fertigzustellen.



Unterstützer bekommen weiterhin das komplette Spiel.

Entwickler: Double Fine Publisher: Double Fine Termin: 2014 Quicklink: 8408

400.000 US-Dollar

wollten Tim Schafer und sein Studio Double Fine Anfang 2012 für ein neues Adventure über Kickstarter einsammeln. Am Ende wurden es knapp 3,5 Millionen US-Dollar. Trotzdem geht dem Entwickler jetzt das Geld aus, bevor **Broken Age** (so heißt das Adventure mittlerweile) fertiggestellt ist. Abzüglich der Abgaben an Amazon (für die Transaktionen) und Kickstarter (für das Bereitstellen der Plattform), der Produktionskosten für die zahlreichen Backer-Belohnungen und der Kosten der begleitenden Dokumentation blieben Double Fine noch circa 2,2 Millionen US-Dollar für die eigentliche Entwicklung von **Broken Age**. Im April 2013, also ein Jahr später, ist das Kickstarter-Geld weg, **Broken Age** aber noch lange nicht fertig. Wie konnte es dazu kommen?

Ursprünglich war das Double Fine-Adventure lediglich als iOS-Spiel geplant, an dem drei Leute sechs Monate arbeiten sollten. Nach dem überraschenden Erfolg der Kickstarter-Sammelaktion konnte man elf Leute für ein ganzes Jahr beschäftigen und ein größeres Spiel für den PC designen. Das hatte laut Tim Schafer allerdings zur Folge, dass eine neue Engine programmiert werden musste, was Zeit und Ressourcen fraß. Ein weitaus größere Problem jedoch bestand darin, dass sich Schafer bei der Konzeptionierung kolossal überhoben hatte; was als klassisches Point&Click-Adventure begann, wurde von Monat zu Monat größer und umfangreicher, laufend kamen neue Features hinzu. Mitte 2013 war das Design schließlich komplett, aber für den finanziellen und zeitlichen Rahmen längst zu ambitioniert. Double Fine arbeitete offenbar anhand eines Zeitplans, der mehr auf vagen Vorhersagen als auf tatsächlichen Fakten basierte. Erst mit dem fertigen Design-Dokument wurde ein solider Zeit- und Finanzplan erstellt, der die Veröffentlichung von **Broken Age** erst im Jahr 2015 notwendig macht. Also haben sich Schafer und Double Fine entschlossen, den ersten, inhaltlich fertigen Akt von **Broken Age** schon im Januar 2014 über Steam Early Access zu veröffentlichen. Dadurch sollen neue Käufer gewonnen werden, die dann wiederum die Finanzierung des zweiten Aktes sicherstellen. Unterstützer erhalten weiterhin das komplette Spiel – sobald es fertig ist. Was passiert, wenn die Steam-Aktion fehlschlägt? Schafer weiß es noch nicht. **BS**

News-Ticker

THQ: Das Insolvenzverfahren des ehemaligen Publishers ist abgeschlossen, die Gläubiger erhalten weniger als die Hälfte ihrer Forderungen.

State of Decay: Das Zombie-MMO, das auf der Xbox 360 schon einen großen Erfolg feiern konnte, soll noch vor Ende 2013 für den PC erscheinen.

American McGee: Der zuletzt erfolglose Gamedesigner sammelt nun über Kickstarter Geld für eine animierten Kurzfilm-Reihe. Hauptdarstellerin: Alice (aus dem Wonderland), die schon McGees erfolgreichstes Spiel zierte.

Epic Games: Die Macher von Gears of War arbeiten an einem noch unangekündigten Triple-A-Shooter.

Spelunky: Das erfolgreiche Konsolen-Jump&Run erscheint im August auch endlich für den PC.

Star Citizen: Das über mehrere Plattformen laufende Crowdfunding für Chris Roberts' Weltraumspiel hat die 14 Millionen-Dollar-Marke geknackt.

Assassin's Creed 4 Black Flag

Entwickler: Ubisoft Anney Publisher: Ubisoft Termin: 31.10.2013 Quicklink: 8251

Neben der Einzelspieler-Kampagne wird **Assassin's Creed 4: Black Flag** wie die letzten Teile der Serie einen Mehrspieler-Modus an Bord haben. Karten und Charaktere entsprechen dem neuen Setting. Das Belohnungssystem wird überarbeitet, durch Multiplikatoren können Spieler mit akrobatischen Kills und Aktionen jetzt noch schneller Punkte einsacken. Alle Modi lassen sich in über 200 Parametern umbauen und somit zu neuen Spielvarianten verändern. Außerdem wird dem Wolfpack-Modus ein größerer Platz im Spiel eingeräumt. Die Koop-Variante wird mit einer eigenen kleinen Geschichte verziert und spielt sich wegen cleverer Gegner und neuer Sequenzen (wie etwa die Verteidigung von Schatztruhen) noch anspruchsvoller als in **Assassin's Creed 3**. **TV**



Im **Wolfpack-Modus** bringen synchronisierte (also gleichzeitige) Kills die meisten Punkte.

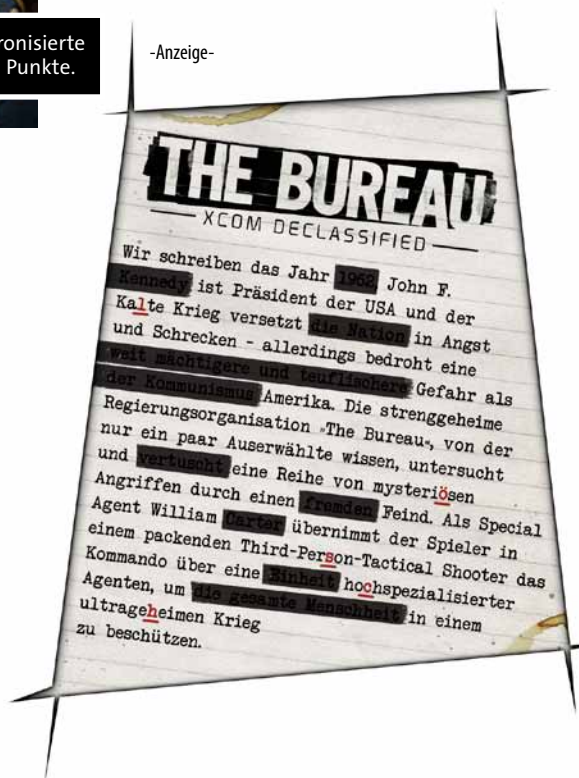
Zitat des Monats

»Entlassungen sind langfristig schlecht für die Qualität.«

Der Nintendo-Boss Saturo Iwata lehnt Personaleinsparungen gegenüber Aktionären strikt ab, auch wenn die Geschäftszahlen aktuell weniger gut sind (schleppende Wii-U-Verkäufe). Guter Mann!



-Anzeige-



Nicht cool, Tim, gar nicht cool.

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamstar.de



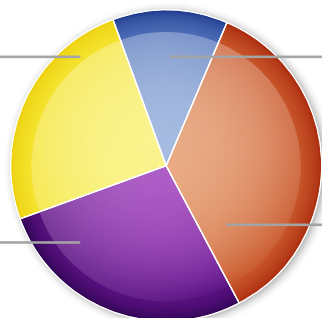
Tim Schafer hat sich vergaloppiert. Das kann passieren – besonders bei einem kreativen Kopf, der ohnehin dafür berüchtigt ist, sich nicht von Kleinigkeiten wie der Realität stören zu lassen. Als ich kurz nach der Meldung mit einem befreundeten Produzenten sprach, lautete die viel-sagende Reaktion: »Genau deshalb gibt dem Schafer keiner mehr Geld«. Gemeint waren klassische Publisher, spätestens seit dem zwar großartigen, aber grandios geflopten Psychonauts ist der Name Tim Schafer dort gleichbedeutend mit »lieber gießen wir die Kohle in die Kanalisation«. Dass Double Fine plötzlich das Geld ausgeht, kam also nicht überraschend – respektlos finde ich es trotzdem. Denn Kickstarter-Unterstützer sind eben keine klassischen Investoren, die am wirtschaftlichen Erfolg eines Spiels finanziell teilhaben. Tim Schafer hat drei Millionen Dollar gesammelt, um ein klassisches Adventure zu machen. So lautete der Deal, und mit drei Millionen kann man ein verflüxt großes Adventure machen. Aber Tim Schafer hat sich vergaloppiert, mal wieder. Diesmal allerdings badet kein Publisher das Schlamassel aus, sondern 90.000 Backer, und das finde ich nicht cool, Tim, gar nicht cool. So sorglos geht man nicht mit dem Geld und Vertrauen von Fans um.

Umfrage

»Wollen Sie sich die Oculus Rift kaufen?«

Nein, ist wahrscheinlich zu teuer. 27%

Nein, so einen Quatsch brauche ich nicht. 25%



Ergebnis: Im letzten Monat konnte Michael Graf die aktuelle Version der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift ausprobieren und war begeistert. Und auch viele unserer Leser können sich vorstellen, demnächst mit einem solchen Ungetüm auf der Nase vor dem Rechner zu sitzen. Immerhin fast die Hälfte der knapp 25.000 Umfrageteilnehmer würde sich die Brille kaufen. Dagegen stehen die, die einen zu hohen Preis vermuten, vor allem aber jene, die eine Virtual-Reality-Brille als Quatsch ansehen. Wir hingegen sagen dazu: Zukunft.

Verkaufs-Charts Juni



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Die Sims 3: Island Paradise
2	NEU	Company of Heroes 2
3	(7)	Skyrim: Legendary Edition
4	(1)	SimCity
5	(6)	Guild Wars 2
6	(18)	Die Sims 3: Starter-Set
7	(10)	Diablo 3
8	NEU	Civilization 5: Brave New World
9	(3)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
10	(20)	WoW: Mists of Pandaria
11	(8)	Crysis 3
12	(11)	Anno 2070
13	(12)	Call of Duty: Black Ops 2
14	(15)	Battlefield 3 (Premium Edition)
15	(13)	Starcraft 2: Wings of Liberty
16	(4)	Grid 2
17	(5)	Far Cry 3
18	(2)	Metro: Last Light
19	WIEDER DA	Die Sims 3: Einfach Tierisch
20	(19)	Fußball Manager 13

Wird World of Warcraft Free2Play?

Entwickler: Blizzard Publisher: Activision-Blizzard Termin: 11.2.2013 Quicklink: 8408

Verabschiedet sich jetzt auch **World of Warcraft** peu à peu vom klassischen Abo-Bezahlmodell? Der Verdacht liegt zumindest nahe. Erst kürzlich ließ Blizzard verlauten, dass man einen Ingame-Shop in das Online-Rollenspiel einbauen wolle. Zwar konnte man auch bisher schon spezielle Pets und Mounts für das Spiel erstehen, aber nur außerhalb, also über die Battlenet-Website. Der Ingame-Shop soll – wie es der Name schon sagt – im Spiel selbst stecken und auch Verbrauchsgüter enthalten, wie wir sie aus typischen Free2Play-MMOs kennen, also etwa Erfahrungspunkte-Boosts. Allerdings wird der Shop zunächst einmal in Asien, dem Mekka für Free2Play-Titel, getestet. Die Angebote sollen sich dabei vor allem nach den Wünschen der Spieler richten, so jedenfalls Blizzard. Angeblich hätten schon viele **WoW**-Spieler um Möglichkeiten zur Beschleunigung des Hochlevelns gebeten. Bis der Ingame-Shop allerdings voll in **World of Warcraft** implementiert ist, wird laut der Entwickler noch einige Zeit vergehen, möglicherweise Jahre. Doch wenn Blizzard dann den Betrieb auf Free2Play umstellt, ist die Zeit der durch Abos finanzierten MMOs wohl endgültig vorbei. **PET**



Planetary Annihilation

Entwickler: Uber Entertainment Publisher: - Termin: Dezember 2013 Quicklink: 8404

Im Dezember soll der geistige Nachfolger von **Total Annihilation** (1997) erscheinen. Mit dem kleinen aber feinen Unterschied, dass man in **Planetary Annihilation** in einem Sonnensystem mit bis zu 39 anderen Spielern um den Sieg kämpft; **Planetary Annihilation** wird also ein reiner Multiplayer-Titel. Aktuell läuft die Alpha des über Kickstarter finanzierten Echtzeitstrategie-Spiels, in der man bisher nur auf einem Planeten gegen zwei andere Spieler antritt. Wir haben's ausprobiert, Einheiten und Ressourcen unterscheiden sich kaum vom Original. Aktuell ist das Spiel noch übersichtlich. Wie sich die Sause gestaltet, wenn 40 Spieler aufeinander treffen, sollen wir Ende August erfahren, dann will uns der Entwickler den Weg auf andere Himmelskörper eröffnen. Der Zugang zur Alpha-Phase kostet momentan übrigens rund 80 Euro. Ganz schön happig, also lieber (noch) warten. **PET**



Final Fantasy 14 A Realm Reborn

Entwickler: Square Enix Publisher: Square Enix Termin: August 2013 Quicklink: 8327



Bildhübsch, aber mit Macken: das neue **Final Fantasy 14**.

Wir haben uns an den Beta-Wochenenden tief ins Online-Rollenspiel **Final Fantasy 14: A Realm Reborn** eingearbeitet und sind einerseits positiv überrascht, andererseits aber auch ein wenig enttäuscht. Im Gegensatz zum Original von 2010 liefert der Reboot eine deutlich größere optische Abwechslung, überhaupt ist der Titel bildhübsch. In Sachen Quests gibt's Standards der Kategorie »Töte, hole, bring!« und auch die Klassenauswahl beziehungsweise -ausrichtung orientiert sich an Bekanntem und Bewährtem: Tank (Gladiator), Heiler (Druide), Schadensaussteiler (alle anderen). Eher unglücklich finden wir die Entscheidung, dass Instanzen nach 90 Minuten dicht machen. Wer's in dieser Zeit nicht geschafft hat, den finalen Boss zu killen, muss wieder von vorne beginnen. Solisten schauen in **Final Fantasy 14: A Realm Reborn** ohnehin in die Röhre, auch viele der Story-Aufgaben lassen sich nämlich nur in schlagkräftigen Gruppen erledigen. Immerhin fällt die Mitspielersuche dank eines komfortablen Tools recht einfach aus, und man hat zumindest in der Beta schnell Unterstützung gefunden. Der Reboot stellt eine echte Verbesserung zum Vorgänger dar, kann aber nach unseren Erfahrungen nicht mit den Platzhirschen wie **World of Warcraft** oder **Guild Wars 2** konkurrieren. **PET**

F1 2013

Entwickler: Codemasters Publisher: Codemasters Termin: 3. Quartal Quicklink: 8126

Da ist er wieder, der Saison-Modus, den Codemasters unerklärlicherweise fürs Rennspiel **F1 2012** gestrichen hatte. Im Nachfolger **F1 2013** können wir mit unserem Fahrer wieder durch eine komplette Saison rasen. Allerdings müssen wir dabei abermals auf das korrekte Drumherum verzichten. Grid Girls oder das jeweils korrekte Siegereckchen nach einem Rennen? Auch in diesem Jahr Fehlanzeige. Immerhin stecken alle Lizenzen in **F1 2013**. Lewis Hamilton wird für Mercedes antreten, Sergio Perez ersetzt ihn bei McLaren. Ob die beiden dann auch entsprechend fahren, können wir noch nicht sagen, aber Codemasters hat immerhin Verbesserungen bei der KI angekündigt. Überholmanöver etwa sollen längst nicht mehr so leicht ablaufen wie noch im Vorgänger. Aber Perez und Hamilton? Lachhaft, früher war alles besser! Wer so denkt, wird sich über den Classic-Modus freuen, in dem wir beispielsweise 1988 mit Nigel Mansell in seinem Williams über die Jerez-Rennstrecke sausen dürfen. In der normalen Version des Spiels steckt allerdings nur ein abgespeckter Classic-Modus, wer die volle Packung Retro will, muss sich die Special Edition kaufen oder für einen DLC extra bezahlen. Wobei »volle Packung Retro« sowieso Unsinn ist, denn alte Regeln (wie etwa das Tanken bei Boxenstopps) soll's nicht geben. **PET**

In F1 2013 können wir auch mit Nigel Mansell in seinem Williams von 1988 rumbrausen.



Europa Universalis 4

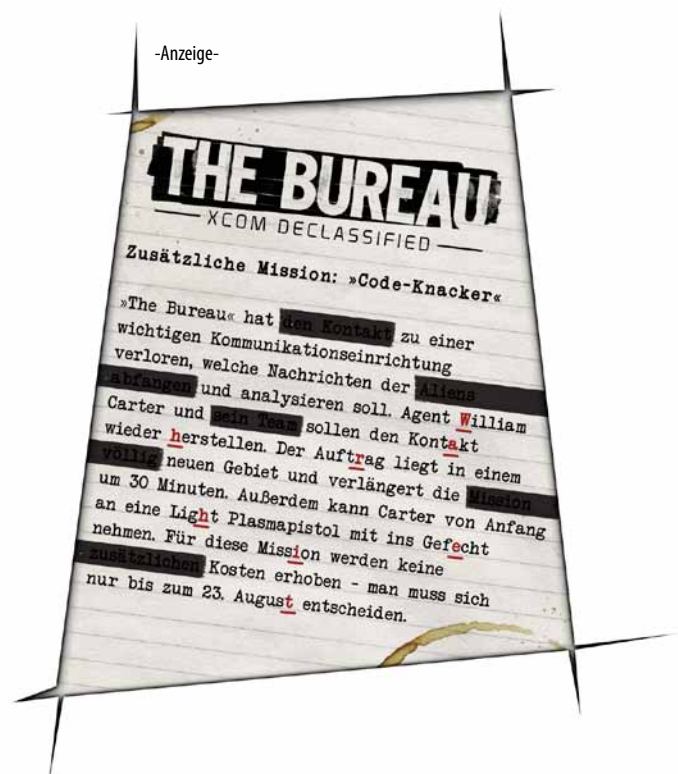
Entwickler: Paradox Publisher: Paradox Termin: 13.8.2013 Quicklink: 8398

In **Europa Universalis 4** führen wir erneut eine Nation vom 15. bis 18. Jahrhundert zu Ruhm und Macht. Dabei hat Paradox einige sinnvolle Neuerungen integriert. So fließen Handelserträge nun über festgelegte Routen durch verschiedene Regionen, während jeder Spieler mit Händlern und Patrouillenflotten versucht, ein größtmögliches Stück vom Kuchen abzubekommen. Am Diplomatentisch können wir nun wie in **Crusader Kings 2** besser einsehen, wie und warum andere Nationen zu uns stehen oder neue Angebote wie Koalitionen gegen einen bestimmten Feind unterbreiten.

Die schicke **Europakarte** basiert auf einer aufgebohrten Version der Engine von Europa Universalis 3 und Crusader Kings 2.



Deutlich wichtiger wird unser Herrscher: Wir sammeln administrative, diplomatische und militärische Machtpunkte schneller, je versierter der Monarch auf diesen Gebieten ist. Die Machtpunkte fungieren dabei unter anderem als Währung für neue Technologien und bestimmte Aktionen. **MA**



Hotline Miami 2 Wrong Number

Entwickler: Dennaton Game Publisher: Developer Digital Termin: 2013 Quicklink: 8394

»Mehr« ist die Devise, die das schwedische Entwicklerduo Dennaton Games beim Nachfolger zum Überraschungserfolg **Hotline Miami** verfolgt. Mehr Details, mehr rote Soße, mehr Waffen, mehr Herausforderung und mehr Story-Elemente soll es in **Hotline Miami 2: Wrong Number** geben. Dabei bleiben die Kernstücke erhalten: das schnelle, politisch höchst unkorrekte Spielsystem und die Stimmung, die der grandiose Soundtrack im ersten Teil gezaubert hat. Neu sind die Charaktere, die wir verkörpern: auf der einen Seite ist da »The Butcher«, der Hauptdarsteller eines Films über die Geschehnisse von **Hotline Miami**, auf der anderen Seite stehen »The Fans« (eine Auswahl aus mehreren Personen). Die Fans sind laut Entwickler Dennaton vergleichbar mit den Menschen, die den ersten Teil nicht verstanden haben und lediglich die überzogenen Gewaltexzesse darin mochten. Die Tiermasken wird es übrigens weiterhin geben, allerdings wird unsere Maskenauswahl pro Mission deutlich eingeschränkt sein, um dem Spieler nicht gleich alles vor die Füße zu werfen und die Aufträge somit spannender, weil überraschender zu gestalten. Ach ja: **Wrong Number** heißt übersetzt so viel wie »falsch verbunden«. **BS**

Grafisch und spielerisch ändert sich in **Hotline Miami 2: Wrong Number** nicht viel.



Freiheit führt zu Sicherheit – nicht umgekehrt

Daniel Visarius
Mitglied der
Chefredaktion
daniel@gamestar.de



Nun ist es bewiesen: NSA und andere Dienste überwachen große Teile des Internets. Zudem informiert Microsoft die NSA über Windows-Sicherheitslücken, bevor sie behoben werden (siehe Hardware-News). Für mich keine Überraschung – seit Jahren sind Teile der Snowden-Enthüllungen bekannt, etwa das Anzapfen von Unterseekabeln. Für mich ist Snowden kein Verräter, sondern ein Held – er hat massenhafte Rechtsverletzungen aufgedeckt. Die gefährliche Diskussion »Freiheit oder Sicherheit« übrigens wurde vom US-Gründungsvater Benjamin Franklin für mich schon abschließend beurteilt: »Diejenigen, die grundlegende Freiheiten für kurzfristige Sicherheit aufgeben, verdienen weder Freiheit noch Sicherheit«. Aber was sollen wir tun? Verschlüsselung hilft nicht, wenn sie durch die Überwachung von Windows oder Skype ausgehebelt werden kann. Bleibt nur Eigenverantwortung: Emails & Co. Ende-zu-Ende verschlüsseln, Open-Source-Software nutzen, Datensparsamkeit üben und auf Cloud- und (kommerzielle) Social-Media-Dienste verzichten – vor allem aber seinen Bundestags- und Europaabgeordneten per Mail oder Brief auf die Nerven gehen. Umdenken kann politisch erzwungen werden.

Leser-Charts Juni

Platz	Vormonat	Spiel
(1)		Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(6)	World of Tanks
4	(3)	Diablo 3
5	(5)	Bioshock Infinite
6	(15)	Dragon Age: Origins
7	(4)	League of Legends
8	(17)	Far Cry 3
9	(18)	The Witcher 2: Assassins of Kings
10	WIEDER DA	Borderlands 2
11	WIEDER DA	Fallout 3
12	WIEDER DA	Mass Effect 2
13	NEU	Company of Heroes 2
14	WIEDER DA	Batman: Arkham City
15	(8)	Mass Effect 3
16	WIEDER DA	World of Warcraft
17	(14)	Metro: Last Light
18	WIEDER DA	Anno 2070: Die Tiefsee
19	WIEDER DA	World of Warcraft: Mists of Pandaria
20	WIEDER DA	Civilization 5: Gods & Kings

Deutsche Browserspiel-Entwickler in der Krise

Es begann schon 2011, als der Karlsruher Free2Play-Hersteller Gameforge 100 Stellen strich, die Titel **Hellbreed** und **Mythos** einstellte und die Entwicklung des Prestige-Projekts **Star Trek** stoppte. Inzwischen hat Gameforge den Standort Berlin (ehemals Frogster Entertainment) dicht gemacht. Auch Bigpoint geriet bald nach Gameforge ins Schwimmen. Im vergangenen Oktober mussten insgesamt 120 Mitarbeiter ihren Hut nehmen, weil die teuer in San Francisco hergestellten Spiele keine Erfolge waren. Im April 2013 begann es bei Travian: Die Münchner Firma ist inzwischen 60 Mitarbeiter kleiner, das Aufbauspiel **Remanum** steht vor dem Aus. Electronics Arts drehte

erst jüngst diversen Facebook-Spielen den Hahn ab und schloss dann Anfang Juli das deutsche Studio Phenomic, das durch die **Spellforce**-Spiele bekannt wurde und zuletzt das Browserspiel **Command & Conquer: Tiberium Alliances** für EA entwickelt hatte. Innogames schließt das Studio Ticking Bomb Games (ca. 30 Mitarbeiter) und beendet damit gleichzeitig das bis dato teuerste hauseigene Projekt **Kartuga** noch in der Closed Beta. Die Gründe für die schwierige Lage bei deutschen Browserspiel-Herstellern: ein übersättigter Markt, Risikokapital-Investitionen ohne die erhofften Gewinne und das zu späte Umschwenken auf den wachsenden Mobilmarkt. **PET**

Pro Evolution Soccer 2014

Entwickler: Konami Publisher: Konami Termin: 4. Quartal 2013 Quicklink: 8371

Alle Jahre wieder werden sie angekündigt, die Revolutionen, und dann sind's am Ende doch nur Fußballspiele. Okay, was anderes erwartet man auch nicht, wenn man von **Pro Evolution Soccer** spricht. Das hat aber in der kommenden Auflage wirklich einiges an Neuerungen zu bieten. Etwa die frische Engine, die sich Fox nennt und die neben deutlich besseren Animationen (sogar am Spielfeldrand) auch Einfluss auf die Ballphysik hat. »TrueBall Tech« nennt Konami die Verbesserung, die dafür sorgt, dass der Ball unabhängig vom Spieler berechnet wird. Wo die Kugel in früheren Versionen nahezu an den Füßen klebte, verfügt es nun über ein Eigenleben, dem wir uns bei der Steuerung anpassen müssen. Mit Hilfe der »Mass Tech« sollen Zweikämpfe unter Berücksichtigung des Körpergewichts der Spieler realistischer simuliert werden. Klingt alles nach dem besten **Pro Evo** bisher. **PET**



Mass Effect 4

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: – Quicklink: 8126

Miese Stimmung bei den **Mass Effect**-Fans: Nachdem bekannt wurde, dass mit Chris Wynn der ehemalige Producer der **Gears of War**-Reihe zum Cheftwickler von **Mass Effect 4** (Arbeitstitel) auserkoren wurde, befürchten nun viele, dass die Serie noch mehr in Richtung Action gehen wird. Kein Wunder, sind die **Gears of War**-Spiele doch der Inbegriff für ballerlastige Deckungs-Shooter. »Um Gottes Willen!«, »Na dann gute Nacht!« und »Urks!« darf man noch als harmlosere Foren-Äußerungen über die Ankündigung verbuchen. Allerdings beißen sich die finsternen Vorahnungen auch mit dem Umstand, dass sich **Mass Effect 4** in der Mechanik an **Dragon Age: Inquisition** orientieren soll. Und das wird sich nach unserem aktuellen Kenntnisstand eher wieder in Richtung **Dragon Age: Origins** und damit in Richtung eines klassischen Rollenspiels bewegen. Wir klopfen jedenfalls auf Holz. **PET**

Gears of War-Producer
Chris Wynn wird Cheftwickler von Mass Effect 4.



Saints Row 4



Entwickler: Volition Publisher: Deep Silver Termin: 23.8.2013 Quicklink: 8290

Vom Anführer der kriminellen Saints-Gang hat sich unsere namenlose Spielfigur in **Saints Row 4** inzwischen zum Präsidenten der Vereinigten Staaten... naja sagen wir mal »hochgearbeitet«. Doch statt die Freuden der neu gewonnenen Macht zu genießen, müssen wir uns mit den extraterrestrischen Zin auseinandersetzen. Während wir noch dabei sind, den Raketenwerfer aus dem Oval Office zu holen, entführen die Zin unser gesamtes Kabinett und sperren jeden der Saints in einer virtuellen Version seines größten Alptrahms ein. Und da müssen wir dann jeweils rein. Spielen sich die Rettungsmissionen noch relativ linear, können wir uns zwischen den Aufträgen in einer virtuellen Version der aus den Vorgängern bekannten Stadt Steelport frei austoben. Ähnlich wie Neo in der **Matrix**-Trilogie darf unser Alter-Ego die virtuelle Welt seinen Bedürfnissen anpassen und verfügt damit de facto über Superkräfte. So überwinden wir mit einem einzigen Sprung riesige Entfernungen, vereisen unsere Gegner oder schleudern sie per Telekinese durch die Gegend. Wer solche Fähigkeiten hat, braucht keine Waffen mehr, doch die Knarren in **Saints Row 4** sind so cool, dass man sie einfach benutzen muss. Nachdem der blutig-überdrehten Metzelorgie zunächst die Jugendfreigabe verwehrt wurde, was de facto einem Verkaufsverbot gleichgekommen wäre, gab Publisher Deep Silver kurz vor Redaktionsschluss bekannt, dass **Saints Row 4** doch in Deutschland erscheinen werde – und zwar angeblich ungeschnitten. **JO**

Neu und spannend auf Kickstarter



Warmachine

Was: Runden-Strategie
Wer: Privateer Press
Ziel: 550.000\$
Erfolgschance: Ziel erreicht
Quicklink: 8399

Einschätzung: Die rundenbasierte Strategie-Umsetzung des Table-Top-Spiels **Warmachine** profitiert sehr von ihrer Vorlage, sieht soweit blendend aus, bietet neue Charaktere und sollte nicht nur von Fans des Universums im Auge behalten (oder gar finanziell unterstützt) werden.



Ravensdale

Was: Plattform-Ballerei
Wer: Black Forest Games
Ziel: 500.000\$
Erfolgschance: 20%
Quicklink: 8401

Einschätzung: Nach dem guten **Giana Sisters** sammelt Black Forest Games Geld für **Ravensdale**, ein schießwütiges Run&Gun-Spiel. In einer mittelalterlichen und wunderschönen Fantasy-Welt schnetzeln bis zu vier Spieler Horden von Orks und Goblins nieder. Klingt vielversprechend.



Satellite Reign

Was: Echtzeit-Strategie
Wer: 5 Lives Studios
Ziel: 350.000\$
Erfolgschance: 95%
Quicklink: 8402

Einschätzung: Der Echtzeit-Strategie-Titel **Satellite Reign** soll der geistige **Syndicate**-Nachfolger werden, den Fans sich schon immer erhofft haben. Wir denken, dass das kleine, aus erfahrenen Entwicklern bestehende Team die versprochene spielerische Freiheit durchaus umsetzen kann.



Let's Play, let's talk, let's party! Zusammen mit der Koelnmesse präsentiert IDG Entertainment das Rundum-glücklich-Programm für alle Freunde von Let's Plays: **Let's Play meets Gamescom!** Auf der



Piet Smiet und sein mindestens so sympathisches wie erfolgreiches Team.



Gronkh und Kollege **Sarazar**, die wohl berühmtesten Let's Player Deutschlands.

größten Spielemesse Europas versammeln sich die Stars der deutschen **Let's Play-Szene**, um mit ihren Fans zu plaudern, zu spielen und sich in die Erfolgskarten schauen zu lassen. Vom 22. bis zum 25. August 2013 stehen **Gronkh**, **Sarazar**, **PietSmiet** und Kollegen, das gesamte **GameTube**-Team und einige Überraschungsgäste Rede und Antwort. Auf einer 150 Quadratmeter großen Event-Bühne in Halle 10.1 führen Maxi Gräff und Nino Kerl von **High5** durch das viertägige Programm. Vor Ort sind außerdem die Teams von **gamescomTV**, **GameStar**, **GamePro** und **OnlineWelten** zum ausgiebigen Meet and Greet. Schauen Sie doch einfach mal vorbei, wir würden uns freuen. **PET**



Das haus eigene Let's-Play-Team von **GameTube**.



Durchs Programm führen **Maxi Gräff** und **Nino Kerl** von **High5**.

