

# Spiele & Szene

# News

## Neues Unreal Tournament

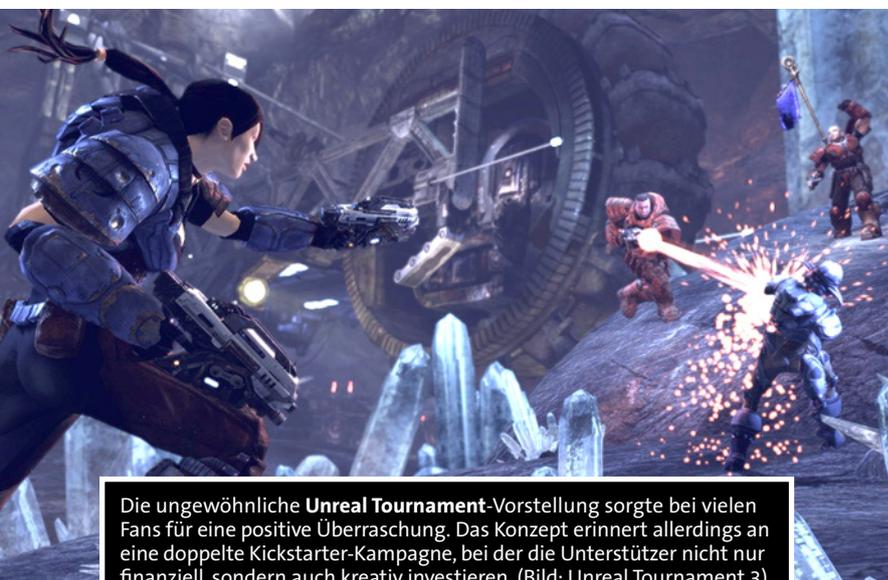
**Entwickler:** Epic Games **Publisher:** Epic Games **Termin:** –

Epic Games präsentierte am 8. Mai ihr neues Projekt: das nächste **Unreal Tournament**. Doch trotz fertiger Engine und einem Livestream zur Ankündigung ist »Präsentation« etwas übertrieben. Denn vom Spiel selbst gab's nix zu sehen. Weil bis zu jenem Tag auch rein gar nichts produziert wurde – und zwar mit voller Absicht. Stattdessen stellten die Entwickler (ausschließlich mit Worten) ihr neues Konzept vor, das – auch ganz ohne Gameplay-Material oder Bombast-Trailer – für Aufsehen unter den Zuschauern sorgte.

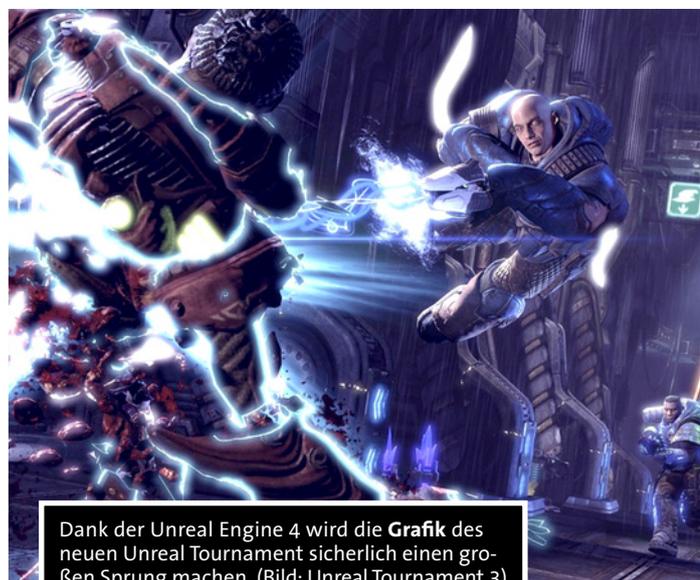
Das neue **Unreal Tournament** soll nämlich von Grund auf zusammen mit der Community entwickelt werden. Die Ankündigung stellt lediglich den Startschuss für das Projekt dar. Ab sofort ist also jeder dazu eingeladen, sich schon in der Konzeptionsphase einzubringen. Das eigentliche Epic-Team besteht hingegen nur aus einem kleinen Kern von Programmierern und Designern, die zukünftig im ständigen Dialog mit den Fans stehen und letztlich entscheiden, welche Inhalte es ins Hauptspiel schaffen. Der gesamte Prozess ist demnach stark von der Zuarbeit der Anhängerschaft abhängig, die auch durch regelmäßige Abstimmungen die weitere Richtung des Projekts bestimmen soll. Die Rahmenbedingungen wurden bereits vorgestellt: Das Spiel wird komplett kostenlos. Einzig mithilfe des geplanten Marktplatzes, auf dem die Spieler alle Eigenkreationen wie Karten, Skins oder komplexe Mods feilbieten dürfen, wollen die Entwickler Geld verdienen. Epic erhält dann bei jeder Transaktion einen Teil des Gewinns. Wer Lust hat, selbst etwas zu erschaffen erhält gegen einen monatlichen Betrag von 19 US-Dollar vollständigen Zugriff auf die brandneue

Unreal Engine 4, den Quellcode des Spiels sowie die interne Entwickler-Community. Fünf Prozent der Erlöse, die mit Eigenentwicklungen, egal ob Unreal-Inhalt oder komplett eigenes Spiel, erwirtschaftet werden, gehen an Epic. Das ist ein sehr interessanter Schachzug. Indie-Entwicklern, die sich in letzter Zeit vor allem auf die kostengünstige Unity-Engine gestützt haben, wird mit der bereits im März veröffentlichten Unreal Engine 4 ein weit mächtigeres Werkzeug zur Verfügung gestellt, als alles bisher in dieser Preisklasse Dagewesene. Man kann den Entwicklern wahrlich nicht vorwerfen, nicht mit der Zeit zu gehen.

Ein bitterer Nachgeschmack bleibt trotzdem: Durch das neue Geschäftsmodell bewegt sich Epic weg von seiner Position als Spieleentwickler, hin zum Anbieter einer Plattform, der lediglich eine Technologie bereitstellt und großflächig vermarktet. Dabei gehen die Entwickler natürlich lieber auf Nummer sicher. Böse Zungen mögen allerdings behaupten, dass Studio würde die Füße hochlegen und die Fans für sich arbeiten lassen. Die finanziellen Belastungen sind durch das kleine Team nämlich äußerst gering. Man nimmt beim Designprozess sogar noch monatlich Geld durch die Community ein und steht im Idealfall letztlich mit einem fertigen Spiel da, das die Fans lieben, weil sie selbst das Produkt erschaffen konnten, auf das sie am meisten Lust hatten. Bekennende Anhänger der Reihe, die auf eine echte Fortsetzung gehofft oder schlicht keine Lust haben, selbst jahrelang daran mitzuentwickeln oder eben so lange zu warten, gucken in die Röhre. So spannend und interessant wir die Idee auch finden, so wenig wollen wir in Zukunft auf Epic als echtes Entwicklerstudio verzichten. **CR**



Die ungewöhnliche **Unreal Tournament**-Vorstellung sorgte bei vielen Fans für eine positive Überraschung. Das Konzept erinnert allerdings an eine doppelte Kickstarter-Kampagne, bei der die Unterstützer nicht nur finanziell, sondern auch kreativ investieren. (Bild: Unreal Tournament 3)



Dank der Unreal Engine 4 wird die **Grafik** des neuen Unreal Tournament sicherlich einen großen Sprung machen. (Bild: Unreal Tournament 3)

# EA Onlinemodi-Abschaltung

Electronic Arts stellt im Juni dieses Jahres den Onlinesupport für mehr als 50 seiner Spiele ein. Davon betroffen sind immerhin 29 PC-Spiele, deren Mehrspielermodus auf den EA-Servern nicht mehr funktionieren wird. Unter den Streichkandidaten befinden sich so prominente Titel wie **Crysis**, **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** oder **Battlefield 2**. Auch das komplette EA-Sports-Portfolio der 2006er Saison fällt der Deaktivierung zum Opfer, wird durch seine zahlreichen Nachfolger aber weiterhin standesgemäß vertreten. In einer Stellungnahme auf der hauseigenen Website gibt EA die Einstellung des Onlinedienstes GameSpy als Grund für die Abschaltung an. Zwar arbeite man aktuell an einer alternativen Lösung, um noch immer beliebte Klassiker wie **Medal of Honor: Allied Assault** weiterhin zu unterstützen, doch bisher stehe man dabei vor großen technischen Herausforderungen. Deshalb prüfe man derzeit auch Lösungen durch die Community, um die jeweiligen Onlinemodi am Leben zu halten. Zudem existiert für einige der Spiele wie etwa **Star Wars: Battlefront 2** ein Third-Party-Support, durch den die Onlinefunktionalität weiterhin bestehen bleibt. Neben der Aussortierung bekannter, aber schon älterer Spiele wie **Neverwinter Nights** oder **Need**

**for Speed: Hot Pursuit 2**, die beide im Jahr 2002 veröffentlicht wurden, überrascht insbesondere die eingestellte Mehrspieler-Unterstützung von **Crysis 2**, das erst 2011 erschien. Angesichts der wachsenden Anzahl von Spielen, die eine Internetverbindung zum Starten voraussetzen, verfolgen wir solch kurzfristige Stilllegungen seitens eines großen Publishers mit Sorge. Die komplette Liste der betroffenen Spiele finden Sie unter dem folgenden Link: [bit.ly/1mQmHR4](http://bit.ly/1mQmHR4) **CR**

Neben vielen weiteren EA-Titeln wird auch **Crysis 2** ab Juni nicht mehr über das Internet spielbar sein.



Anzeige

# Early-Access Betrugs-Skandal

Valves Vertriebsplattform Steam hat das Spiel **Earth: Year 2066** aus seinem Early-Access-Angebot entfernt und sämtlichen Kunden den Kaufpreis erstattet. Der Shooter-Entwurf wurde zwar als postapokalyptisches Open-World-Spiel angepriesen, bestand aber nur aus wenigen Gratis-Bausteinen der frei zugänglichen Unity-Engine. Obwohl sich diese vorgefertigten Elemente keineswegs zu einem ernstzunehmenden Spiel zusammenfügten, verlangte der verantwortliche »Entwickler« stolze 20 Euro für sein zweifelhaftes Werk. Zudem bemächtigte er sich fremder Bilder und Videos, um sein Projekt zu bewerben. Als ihn mehrere Steam-Nutzer in den Foren des Betrugs bezichtigten, löschte er kurzerhand die entsprechenden Beiträge und ermutigte stattdessen seine Freundesliste, positive Bewertungen abzugeben. Durch den Spiele-Journalisten Jim Sterling, der **Earth: Year 2066** auf seinem Youtube-Kanal anspielte und auf die geringe Qualität der Early-Access-Version hinwies, wurde die Angelegenheit einem größeren Publikum bekannt. Einigen Usern gelang es gar, das Spiel innerhalb von drei Stunden gleichwertig nachzubauen. Während die Kritik am Entwickler wuchs, dementierte dieser sämtliche Vorwürfe und bezeichnete die Nachrichten als »Müll«. Am 6. Mai setzte Steam dem Treiben schließlich ein Ende, stoppte den Verkauf des Shooters und bot den verärgerten Käufern die Rückerstattung des investierten Geldes an. Valve äußerte sich in dieser Angelegenheit mit fol-



Dieses überschaubare Level wurde ausschließlich mit den **vorgefertigten Grafiken** der Unity-Engine entworfen.

gender Stellungnahme: »Auf Steam treffen Entwickler ihre eigenen Entscheidungen zu Werbung, Umfang, Preis und Veröffentlichung. Aber Steam fordert Ehrlichkeit von Entwicklern hinsichtlich ihres Spiele-Marketings.« Die Onlineplattform muss sich dennoch fragen lassen, wie es ein solch verunglücktes Werk durch den Greenlight-Prozess schaffen konnte, der die Spiele zum Verkauf freigibt. Und nicht zuletzt: Warum darf ein Entwickler unbehelligt die Forenbeiträge der Spieler manipulieren? **CR**

# Towns Entwicklung abgebrochen

Die Arbeiten am noch unfertigen Aufbaustategiespiel **Towns** wurden eingestellt. Dies gab der Entwickler Florian »Moebius« Frankenberger Anfang Mai im offiziellen Forum des Projektes bekannt. Der Indie-Titel wird seit November 2012 auf Steam angeboten und hat sich seitdem mehr als 200.000 Mal verkauft. Trotz eines Preises von knapp zwölf Euro pro Exemplar sehen sich die Macher außerstande, **Towns** fertigzustellen. Stattdessen stellte man einen zweiten Teil in Aussicht, sofern für eine ausreichende Finanzierung gesorgt sei. Frankenberger hatte das Projekt im Februar dieses Jahres vom ursprünglichen Entwickler Xavi Canal übernommen, welcher bereits zuvor das Handtuch geworfen hatte und seinen Nachfolger mit 15 Prozent der aktuellen Einnahmen beteiligte. Dieses Geld reichte aber nicht aus, um davon seinen Lebensunterhalt bestreiten zu können. **Towns** galt bereits bei seiner Veröffentlichung Ende 2012 als Spiel mit großem Potenzial. Als einer der ersten Titel, die den Greenlight-Prozess auf Steam durchliefen, wirkte der Strategie-Rollenspiel-Mix allerdings noch sehr unfertig. Bis heute hat sich daran nicht viel geändert. Zudem wurden die Spieler vor dem Kauf kaum über den unausgereiften Zustand aufgeklärt. An Steams Early-Access-Pro-



Nachdem die Macher des **halbfertigen Towns** die Entwicklung eingestellt haben, denken sie über **Towns 2** nach.

gramm nahm das Aufbauspiel übrigens nicht teil, da Valve dieses Modell erst im März 2013 startete. Dennoch hatte Entwickler Xavi Canal regelmäßige Updates in Aussicht gestellt. Ob sich nach dem vorzeitigen Ende von **Towns** tatsächlich genügend Interessenten dazu bereiterklären, einen noch unfertigen Nachfolger zu kaufen, ist mehr als fraglich. Die Fanreaktionen in den entsprechenden Foren lassen jedenfalls darauf schließen, dass die Macher mittlerweile einiges an Vertrauen bei ihren Spielern eingebüßt haben. **CR**

## Neues Blizzard-Spiel

Laut einiger Stellenausschreibungen auf der firmeneigenen Website arbeitet Blizzard derzeit an seinem »nächsten epischen Titel«. Das noch nicht angekündigte Spiel solle »neue aufregende Welten« bieten, die auch zerstörbar seien und von »Legionen von Charakteren« bevölkert würden. Außerdem ist von einem starken Mehrspieler-Fokus und »phänomenaler Kriegsausrüstung« samt verschiedener Vehikel die Rede. Der neue Titel soll von einem kleinen, aber passionierten Team realisiert werden, da man durch **Hearthstone** wieder zu seinen traditionellen Ursprüngen als kleines Entwicklerstudio zurückgefunden habe. Zudem verriet ein Blizzard-Mitarbeiter in einem mittlerweile gelöschten Karriereprofil, dass er derzeit an einem Top-Secret-Projekt arbeite, das noch 2014 angekündigt werden soll. Da sowohl die Konsolenversion von **Reaper of Souls** als auch das nächste **World of Warcraft**-Addon bereits enthüllt wurden, könnte es sich dabei um das neugestartete **Project Titan** oder ein komplett frisches Spiel handeln. **CR**



Anzeige

## Darksiders ist nicht tot

Totgesagte leben bekanntlich länger: Nach der Übernahme der Markenrechte durch Nordic Games im April des letzten Jahres waren Neuigkeiten über eine potenziellen dritten Teil der Action-Rollenspiel-Serie rar gesät. Jetzt allerdings hat sich **Darksiders**-Schöpfer Joe Madureira selbst zu Wort gemeldet und auf Facebook erklärt, dass Nordic Games sehr daran interessiert sei, die Reihe fortzusetzen. Über seine mögliche Beteiligung könne er zu diesem Zeitpunkt noch nichts sagen. Nordic Games veröffentliche daraufhin eine Stellungnahme, in der sie betonen, zwar mit einigen ehemaligen **Darksiders**-Entwicklern gesprochen zu haben, momentan aber nichts ankündigen wollten. Entscheidend, so der Publisher sei nicht das »Wie« oder »Wann«, sondern das »Wer«. Auf keinen Fall wolle man im Falle **Darksiders** die zweitbeste Lösung anstreben. Wir meinen: Auf die Abenteuer der zwei verbleibenden apokalyptischen Reitern lohnt es sich, zu warten. **FH**

## Verkaufs-Charts Mai



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	The Elder Scrolls Online
2	(2)	Diablo 3: Reaper of Souls
3	NEU	Dark Souls 2
4	(3)	Diablo 3
5	(7)	Titanfall
6	(15)	Die Sims 3: Starter-Set
7	(14)	South Park: Der Stab der Wahrheit
8	(16)	Arma 3 (Deluxe Edition)
9	(5)	Battlefield 4
10	WIEDER DA	Command & Conquer Ultim. Col.
11	(9)	Age of Wonders 3
12	(11)	Fussball Manager 14
13	(10)	Fifa 14
14	(17)	Die Sims 3: Inselparadies
15	(6)	Call of Duty: Ghosts
16	WIEDER DA	Skyrim
17	(13)	Skyrim (Legendary Edition)
18	NEU	Goat Simulator
19	WIEDER DA	Guild Wars 2 (Heroic Edition)
20	(20)	Die Sims 3: Einfach Tierisch

Quelle: 10. Mai 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn

# Die Sims 4 in Russland erst ab 18

Entwickler: Maxis Publisher: Electronic Arts Termin: Oktober 2014

Was man sonst eigentlich nur von Spielen mit hohem Gewaltgrad kennt, blüht nun auch der Lebenssimulation **Die Sims 4** – zumindest in Russland: Der vierte Teil der Reihe erhält dort eine Alterseinstufung ab 18 Jahren. Grund dafür ist allerdings kein freispielbarer Kettensägen-Massaker-Modus, sondern die Möglichkeit, eine gleichgeschlechtliche Beziehung mit anderen Sims eingehen zu können. Der Vorgänger bot diese Option zwar auch und wurde in Russland trotzdem ab 12 Jahren freigegeben, allerdings geschah dies noch vor der Verabschiedung des sogenannten 436-FZ-Gesetzes »zum Schutz der Kinder von der für ihre Gesundheit und Entwicklung schädlichen Informationen«. Ob die hohe Altersfreigabe auch aufgrund anderer Inhalte wie der Verführung zum Konsum von Drogen vergeben wurde, lässt sich noch nicht mit Sicherheit sagen, da es bisher noch keine Stellungnahme seitens des Publishers oder der Entwickler gibt. Wir schütteln gepflegt den Kopf. **FH**

Kein Spiel für Kinder? In Russland müssen Minderjährige auf **Die Sims 4** verzichten.



## Outcast Reboot HD Kampagne gescheitert

In absehbarer Zeit wird es wohl kein Wiedersehen mit Cutter Slade auf Adelpha geben. Die Anfang April gestartete Crowdfunding-Kampagne für **Outcast Reboot HD** auf Kickstarter konnte am Ende nur rund 270.000 US-Dollar erreichen, veranschlagt waren allerdings 600.000 US-Dollar. Da das Ziel nicht erreicht wurde, wird gemäß der Kickstarter-Regeln auch nichts ausbezahlt. Die Schuld am Scheitern der Kampagne sucht das Entwicklerstudio Daoka bei sich selbst. Unter anderem hätte man sich »ein niedrigeres Ziel setzen« müssen, »die wichtigsten Features besser erklären« und »mehr Plattformen unterstützen« sollen. Komplette Aufgabe wollen die Entwickler deswegen aber nicht. So ziehe man weitere Versuche bei Kickstarter oder anderen Crowdfunding-Plattformen in Erwägung. Außerdem möchte das Studio Umfragen an Outcast-Fans verschicken, um Feedback für eine mögliche Wiederbelebung des Projekts zu sammeln. **FH**

### Releaseliste Juni 2014

<b>Wildstar</b> Online-Rollenspiel .....	3.6.2014
<b>Lifeless Planet</b> Action-Adventure .....	6.6.2014
<b>Murdered: Soul Suspect</b> Action-Adventure .....	6.6.2014
<b>Spintires: Offroad-Truck-Simulator</b> Simulation .....	6.6.2014
<b>Monochroma</b> Jump&Run .....	9.6.2014
<b>Enemy Front</b> Ego-Shooter .....	13.6.2014
<b>Divinity: Original Sin</b> Rollenspiel .....	20.6.2014
<b>Valiant Hearts: The Great War</b> Action-Adventure .....	25.6.2014
<b>GRID: Autosport</b> Rennspiel .....	27.6.2014
<b>Plants vs. Zombies: Garden Warfare</b> Multiplayer-Shooter .....	27.6.2014
<b>Sniper Elite 3</b> Ego-Shooter .....	27.6.2014
<b>Transformers: Rise of the Dark Spark</b> Actionspiel .....	27.6.2014
<b>Gods Will Be Watching</b> Adventure .....	Juni 2014



Operation misslungen, **Cutter Slade** lebt. Auch wenn es auf Kickstarter nicht geklappt hat, will Daoka das Outcast Reboot nicht sterben lassen.

Wildstar  
- AB 3. JUNI ERHÄLTICH -

Anzeige