

Seed

## MMO aus Civ und Sims

Was passiert, wenn Die Sims und Civilization aufeinandertreffen und zu einem Online-Rollenspiel vermischt werden? Diese Frage beantwortet möglicherweise Seed, der neue Titel von Klang Games aus Berlin. Das MMO spielt 1.000 Jahre nach der Vernichtung der Erde. Die Menschen siedeln auf einem neuen Planeten, und wir haben die Aufgabe, zehn Charaktere zu steuern, denen wir wie in einem Strategiespiel unterschiedliche Aufgaben zuweisen. Dabei können die Figuren die Welt erkunden, Rohstoffe sammeln, Gebäude errichten oder auch Nahrung anbauen. Sie werkeln übrigens auch weiter, wenn wir gerade nicht spielen. Die Bevölkerungszahl der Spielwelt soll dabei schnell steigen. Denn weil (hoffentlich) viele Spieler siedeln und dabei je zehn Charaktere befehlen, ist die offene Welt schnell gut gefüllt. Neulinge sollen sich übrigens entscheiden können, ob sie eine neue Zivilisation aufbauen wollen oder ob sie sich lieber einer bereits existierenden anschließen. Dann allerdings heißt es, sich deren Regeln zu unterwerfen. Natürlich besteht auch die Möglichkeit zu kämpfen und Kriege zu führen. Wer selbst eine Zivilisation gründet, der kann auch andere Spieler anwerben, sich ihm anzuschließen. Dadurch kommt ein soziales Element ins Spiel, das man so ähnlich aus Die Sims kennt. Die Figuren müssen darüber hinaus zufriedengestellt werden. Beispielsweise über einen komfortablen Schlafplatz. Fehlt dieser und der Charakter fühlt sich überarbeitet, dann sinkt seine Effizienz.

### Soziale Schief lagen führen zu Problemen

Im schlimmsten Fall führt diese Unzufriedenheit dann zu Gesetzesbrüchen. Dann sind die Charaktere im Knast und für eine Weile nicht verfügbar. Ein klarer Nachteil für das eigene Volk, weshalb man tun-

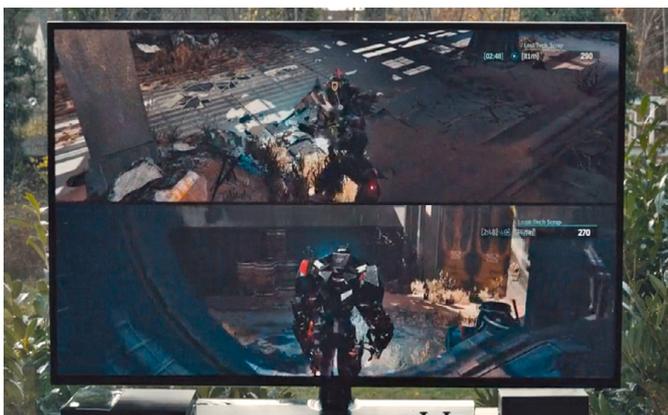


Das MMO Seed ist ein ziemlich ambitioniertes Projekt.

lich darauf achten sollte, die sozialen Bande intakt zu halten. Bei Ereignissen, die eine Entscheidung oder Handeln seitens des Spielers voraussetzen, bekommt man von Seed eine E-Mail. Das ist wichtig, schließlich läuft die Besiedlung auch weiter, wenn man gerade nicht aktiv ist. Zum Beispiel können dann tödliche Seuchen das Volk heimsuchen. Finanzieren soll sich Seed unter anderem über Implantate und Perks, welche die Spieler für die Charaktere kaufen. Diese Booster verschaffen Vorteile und können entweder im Spiel gekauft, aber auch zwischen den Spielern gehandelt werden – dadurch soll ein Wirtschaftssystem entstehen. Ebenfalls interessant ist der Plan, dass alle Güter im Spiel von den Spielern erschaffen werden sollen, egal ob das Möbel sind oder Unterkünfte. Auch diese produzierten Artikel sollen gehandelt werden können. Für ein Indie-Studio wie Klang Games klingen diese Pläne extrem ambitioniert. Umso überraschender, dass Seed bereits Ende 2018 erscheinen soll.

The Surge

## Splitscreen-Fake



Nein, The Surge hat keinen Splitscreen-Modus und wird auch keinen bekommen. Diese Szene aus »Dark« ist Fake.

Im kleinen Örtchen Winden in der Netflix-Mystery-Serie »Dark« passieren seltsame Dinge. Menschen verschwinden und scheinbar wiederholen sich Ereignisse aus vergangenen Jahrzehnten. Videospiele-Kenner wundern sich obendrein über ganz andere Dinge: In einer Szene sieht man, wie zwei der Hauptfiguren The Surge im Splitscreen auf der PlayStation 4 spielen. Doch hat das deutsche Actionspiel gar keinen derartigen Modus! Auf Reddit fragte nun ein User nach, ob es sich hierbei um eine versteckte Ankündigung handeln könnte. Ein Entwickler von Deck13 antwortete und erklärte, dass sich die Macher der Serie hier einige Freiheiten genommen haben. Die Produzenten von »Dark« kontaktierten die Entwickler-schmiede schon einige Monate vor dem tatsächlichen Dreh, weil sie ein Spiel brauchten, das sie für die fragliche Szene benutzen konnten. Da »Dark« ebenfalls in Deutschland produziert wurde, fiel die Wahl auf The Surge. Deck13 erlaubte den Filmleuten auch, den Splitscreen zu faken. Technisch wäre eine solche Umsetzung direkt im Spiel nicht möglich, da die Konsolen sonst an ihre Kapazitätsgrenzen kommen würden. »Dark« ist seit Dezember 2017 auf Netflix verfügbar und ist die erste deutsche Serie des Streaming-Anbieters. Hinter dem Projekt steckt die Produktionsfirma Wiedemann & Berg Film (»Das Leben der Anderen«, »Friendship«).

The Division

## Nachfolger kommt

The Division feiert im März 2018 seinen zweiten Geburtstag. Entwickler Massive Entertainment pflegt das Spiel fleißig weiterhin und arbeitet zudem am Spiel zum kommenden Film »Avatar 2«. Trotzdem scheint noch Zeit für Arbeiten an The Division 2 zu sein, zumindest legen Aussagen des Managing Directors David Polfeldt das nahe. Der versicherte gegenüber den Kollegen von IGN, dass das Studio sich weiterhin so gut wie möglich um The Division kümmere, und schob eine interessante Aussage hinterher: »Ich denke, es ist eine wundervolle, wundervolle Marke, die so viele mögliche Geschichten in sich birgt. Es gibt viele Dinge, die wir in The Division nicht gemacht haben, die aber aus Markensicht interessant wären. Ich glaube, dass es definitiv eine Menge Platz für eine Weiterführung gibt, die darüber hinausgeht, The Division online zu halten. Aber darüber kann ich momentan nicht viel sagen.« Das klingt tatsächlich sehr nach einem Nachfolger, allerdings sollen sich Spieler von Teil 1 keine Gedanken machen, ob The Division weiter unterstützt wird. Fürs



Hat Massive Entertainments Managing Director David Polfeldt The Division 2 durch die Blume bestätigt?

Erste bleibt der Fokus klar auf dem aktuellen Spiel, erklärt Polfeldt: »Ich sehe es als eine Art Beziehung. Solange man seine Spieler weiter umwirbt und sie sich darüber freuen, hört man nicht auf, sie zu daten. Lange haben wir angenommen, dass wir zum jetzigen Zeitpunkt viel weniger Spieler haben würden, da wir davon ausgingen, dass es sich so entwickeln würde wie bei vielen Rollenspielen.« Stattdessen steige die Zahl der Spieler seit dem Patch 1.4 kontinuierlich. Inzwischen ist der Titel bei Update 1.8 angelangt. Eine offizielle Ankündigung zu The Division 2 gibt es bislang noch nicht.

Slender Man

## Horror im Kino



Der Trailer zum Slender-Man-Film sieht schon mal gruselig aus.

Begonnen hat alles mit einem Online-Fotowettbewerb im Jahr 2009, als dort ein Bild auftauchte, auf dem im Hintergrund ein seltsamer hagerer Mann ohne Gesicht zu erkennen war: der Slender Man. Schon bald verselbstständigte sich das Internet-Phänomen und brachte unter anderem das Horrorspiel Slender: The Eight Pages hervor. Dem Mythos nach treibt der Slender Man nachts sein Unwesen. Er bewegt sich lautlos und kann sich überallhin teleportieren. Seinen Opfern stellt er erst eine Weile nach, zermüht sie damit und hetzt sie anschließend zu Tode. Oder er fängt sie ein, um sie zu töten. Dabei geht er äußerst brutal vor und verschwindet stets spurlos. Jetzt kommt der Slender Man auch auf die Kinoleinwand. Die Besetzung besteht aus Julia Goldani Telles (»The Affair«), Joey King (»Conjuring«), Annalise Basso (»Captain Fantastic«). Als Slender Man selbst tritt Javier Botet (»Stephen Kings Es«) in Erscheinung. Das ist zwar nicht gerade eine AAA-Riege an Schauspielern, aber die Slender-Spiele waren ja auch eher Indie-Projekte.

Star Citizen

## Rekordeinnahmen

Star Citizen ist ein Spiel der Rekorde, vor allem wenn es darum geht, Geld von Unterstützern einzusammeln. Vergleicht man die jährlichen Einnahmen des Titels mit denen anderer Kickstarter-Projekte, dann wird dieser Umstand ganz besonders deutlich. 2017 hat Chris Roberts' Weltraumprojekt im zweiten Jahr in Folge doppelt so viel eingenommen wie alle erfolgreichen Kickstarter-Games im Bereich Videospiele zusammen, wie die US-Kollegen von Polygon berichten. Cloud Imperium Games sammelte nach eigenen Angaben 2017 insgesamt 34,91 Millionen Dollar ein. Das ist etwas weniger als 2016, als Star Citizen 36,11 Millionen Dollar an Spenden erhielt. Auf Kickstarter lief es 2017 für Videospiele ebenfalls etwas schlechter als im Vorjahr. Während 2016 noch 17,6 Millionen Dollar für alle erfolgreichen Games-Projekte flossen, waren es im gerade abgelaufenen Jahr 17,25 Millionen Dollar. In beiden Jahren erzielte Chris Roberts' Spiel damit knapp doppelt so hohe Einnahmen wie alle Videospiele auf Kickstarter zusammen. Dort waren es immerhin mehr als 700 Einzelprojekte. Allerdings verrät Cloud Imperium Games nicht, wie viel Geld die Firma im Rahmen von Rückerstattungen bereits an Spieler zurückgeben musste. So hatte der Backer Phillip Schulz insgesamt 25.000 Dollar in Star Citizen investiert, bevor er den Eindruck erlangte, das Spiel mache nicht schnell genug Fortschritte. Im



Star Citizen prahlt mit dicken Schiffen und eindrucksvollen Spendeneinnahmen von fast 35 Millionen Euro im Jahr 2017.

September 2017 wollte er eine Rückerstattung über 24.131 US-Dollar, die jedoch 80 Tage lang nicht bearbeitet wurde. Nachdem er mit Hilfe einer Verbraucherschutzorganisation und der Presse Druck auf CIG ausübte, erhielt er 17.200 Dollar zurück. Es scheint sich jedoch um keinen Einzelfall zu handeln. Laut Polygon kämpft mindestens ein weiterer Backer um eine Rückerstattung in ähnlichen Dimensionen. In diesem Fall geht es angeblich um 16.700 US-Dollar. Viel Geld, aber im Vergleich zu den 2017 eingesammelten knapp 35 Millionen Peanuts. Mehr Infos zu Star Citizen gibt's auf Seite 60.