

Nach Microsoft, Nintendo, THQ und Sega nun die Reality Twist GmbH: Weiterer großer Publisher stellt nicht auf der gamescom aus. Zu starker Kontrast zur eigenen Corporate Identity und Moralvorstellung als Hauptgrund genannt. Eigene Reality-Twist-Con für 2013 aber nicht ausgeschlossen.

München, Juni 2012

Der international tätige Publisher und Entwickler Reality Twist aus München wird dieses Jahr nicht an der gamescom teilnehmen. Dies teilen die Gesellschafter heute mit Bedauern via Pressemitteilung mit. Als Gründe nennt die Firma, die erst kürzlich für einen veröffentlichten Titel mit dem wichtigen Apple Design Award auf der World Wide Developer's Conference geehrt wurde, in erster Linie Komplikationen mit der eigenen Moralvorstellung bei der Präsentation von Computerspielen gegenüber Jugendlichen.

„Wir bedauern sehr, dass wir dieses Jahr nicht als Aussteller auf der gamescom zugegen sein können“, äußert sich Reality Twist Geschäftsführer Clemens Hochreiter. „Als Unternehmen, das im Serious-Games-Bereich tätig ist und zudem vor kurzem von Apple mit dem Titel daWindci den ADA 2012 erhalten hat, die vermutlich höchste Design-Ehre im mobilen Gaming-Sektor, müssen wir ab sofort viel Wert darauf legen, wie Computerspiele nach aussen verkauft werden. So können wir es einfach nicht gutheißen, dass Minderjährige durch halbnackte Tatsachen zum Computerspielen animiert werden.“ Seit Jahren gehören wenig bekleidete Messehostessen auf der größten Games-Messe zum Programm. „Uns würde so etwas nie einfallen.“



Neben seiner Tätigkeit in der Computerspiel-Entwicklung ist Reality Twist seit einigen Jahren auch verstärkt im Bereich der Lernspiele tätig und hat dort für mehrere Kunden bereits Serious Games entwickelt. Weitere Produkte sind in Planung. Für die Großindustrie entwickeln die Münchner auch Simulatoren für Vergnügungsparks und bei den zahlreichen Feierlichkeiten des lokalen Games-Standorts ist Reality Twist ein gern gesehener Sponsor (siehe Foto links). „Ich möchte garnicht wissen, wieviele Damen sich bei den heruntergekühlten Messehallen einen Schnupfen holen. Unser Producer hat derzeit auch einen Schnupfen. Damit ist nicht zu spaßen“, sorgt sich Hochreiter. „In Leipzig hätte es das alles nicht gegeben“, ist er sich sicher.

Nach der Absage von THQ, Nintendo, Sega und Microsoft ist Reality Twist damit der nächste große Publisher, der für den Messeveranstalter fraglos einen Verlust bedeuten dürfte. „Wir sind aber überzeugt, dass die koelnmesse auch ohne unsere Präsenz weiter auf Erfolgskurs liegt. Der Veranstalter betonte ja kürzlich erst, dass die gamescom trotz der schwierigen Marktsituation Stabilität und Wachstum beweise.“

Eine Teilnahme oder gar Ausrichtung im nächsten Jahr schließt das Wachstumsunternehmen für 2013 aber nicht aus: „Wenn das Line-Up im nächsten Jahr wieder mehr unserer eigenen Firmenmoral entspricht, dann sind wir wieder mit an Bord. Wenn nicht, dann werden wir für 2013 unsere eigene Reality-Twist-Con ausrichten. Natürlich mit gut beheizten Räumen. Dafür stehen wir mit unserem Logo!“

Über die Reality Twist GmbH

Reality Twist entwickelt erstklassige Computerspiele für alle hochwertigen Plattformen wie Xbox 360, PlayStation 3, iOS, Android, Web und PC, und das für alle Genres und alle Alterszielgruppen – vom hippen Sportspiel bis zum spannenden Adventure. Dabei stehen für die Münchner immer das immersive Spielerlebnis, hoher Spielspaß und fesselnde Spielwelten im Mittelpunkt. Reality Twist bietet als Full-Service-Anbieter das komplette Entwicklungsspektrum von Pre- und Postproduction, Konzeption, Design, Producing, Projektmanagement bis hin zu Marketing an. Hochwertigkeit, Innovation und Nachhaltigkeit sind die Primärziele bei der Entwicklung. Reality Twist legt deswegen großen Wert auf ein exzellent ausgebildetes Team aus Programmieren, Autoren, Game Designern, Konzeptern und Grafikern sowie die plattformübergreifende Entwicklung seiner Produkte.

Neben einem großen Know-How über bekannte Game-Engines wie Unity3D oder Trinigy Vision baut Reality Twist auch fortlaufend eigene Basistechnologie auf. Dadurch garantiert das Unternehmen seinen Kunden nicht nur einen technologischen Vorsprung sondern auch eine hocheffiziente und planbare Produktentwicklung. Außer Eigenproduktionen übernimmt Reality Twist auch Work-For-Hire-Projekte für andere Spieleentwickler und Publisher.

Für die Industrie entwickelt das Unternehmen professionelle, interaktive Simulatoren für Vergnügungsparks. Gemeinsam mit seinen hauseigenen Medienpädagogen zählt Reality Twist außerdem zu den führenden Serious-Games-Entwicklern Deutschlands. So hat Reality Twist bereits gemeinsam mit dem Goethe-Institut e.V., dem Bildungsverlag Braingame oder dem meistbesuchten Museum der Schweiz pädagogisch wertvolle und spannende Lernapplikationen entwickelt und ihr didaktisches Know-How in diesem Segment bereits auf Einladung im deutschen Bundestag präsentiert.

Gefördert wird Reality Twist durch das GameConnection Level Up Programm, die Microsofts BizSpark Initiative, dem FFF Bayern sowie der bayerischen Staatskanzlei.

In seltenen Fällen lässt sich die Firma zu satirischen Pressemitteilungen hinreißen.

Pressekontakt Reality Twist:

*Reality Twist GmbH
Sebastian Grünwald*

Berg-am-Laim-Str. 64

81673 München

Tel.: +49-89-380 129-500

Fax: +49-89-380 129-509

Twitter: <http://twitter.com/realitytwist>

E-Mail: sg@reality-twist.com

Foto: Knut Gollert (Quelle)