

Lizenzspiele

LIZENZ ZUM SCHEITERN?

Wo Fans in Scharen begeistert die Kinosäle stürmten, mussten Spieler jahrelang halbgare Umsetzungen ihrer Lieblingsmarken ertragen. Nach Jahren der Tristesse gelten heutzutage aber andere Standards für Spider-Man, James Bond oder Barbie. Von Martin Dietrich

Es ist der Sommer des Jahres 2004. »Spider-Man 2« hat gerade das Kino fest mit seinen klebrigen Netzen umwickelt, da schwingt die Neuinterpretation der Comic-Ikone auch als Videospiele durch Manhattan. Dem Versprechen des Spiels, die Häuserschluchten virtuell unsicher machen zu können, kann man als Fan des Films nur schwer entsagen. Als Konsolenbesitzer ist das auch ein guter Deal. Lange Zeit wird die Spidey-Fortsetzung für den GameCube, die Xbox und die PlayStation 2 als einer der besten Vertreter der sogenannten Lizenzspiele gelten. Ganz anders sieht es auf dem PC aus. Statt einer offenen Welt und ausgetüftelten Gameplay-Mechaniken kraxelt auf dem Rechner ein grobkörniger Peter Parker durch ein lebloses, zusammengestauchtes New York. Die abfällige Umschreibung Lizenzgurke scheint hierfür geschaffen worden zu sein. Als »ziemlich frustrierend« bezeichnet einer der Entwickler des Spiels die Entstehung solcher Titel im Gespräch mit uns.

Spider-Man 2 zeigt damit sowohl die schönen als auch die hässlichen Seiten einer Lizenzumsetzung. Sie kann das Kinogefühl direkt von der Leinwand auf den Bildschirm transportieren oder aber nur die schale Kopie eines aufregenden Blockbusters sein. Bis vor einigen Jahren war Letzteres noch gang und gäbe. Publisher wie THQ,

Activision oder Electronic Arts ließen meist zeitnah zur Veröffentlichung eines Films die entsprechenden Umsetzungen für Konsolen, Handhelds und PC vom Stapel. Die Qualität schwankte oft zwischen »Durchschnittsware« und »absolut grausig«. Heute sind solche Adaptionen fast vollständig von der Bildfläche verschwunden. Kein Marvel-Film und kein neuer »Jurassic Park«-Streifen bekommt mehr eine dedizierte Rekonstruktion in Videospieleform im Einklang mit dem Film-

start. Bis sich das Medium das Selbstbewusstsein aufbaute, scheinbar lukrative Angebote aus Hollywood abzulehnen, war es jedoch ein weiter Weg. Die Geschichte der Lizenzspiele ist eine Geschichte voller Lizenz-Quengeleien, viel zu straffen Entwicklungsplänen, restriktiven Verträgen und desinteressierten Filmstudios – aber auch von unwahrscheinlichen Erfolgen.

John Wick Hex ist ein Taktikspiel für den PC. Ein Genre, das auf den ersten Blick nicht so recht zu John Wick zu passen scheint. Viele moderne Lizenzspiele müssen heute aber nicht mehr versuchen, die jeweilige Vorlage zu imitieren, und dürfen stattdessen einfach ein interessantes Videospiele sein.





Das PS4-Exklusivspiel Marvel's Spider-Man war 2018 eine muster-gültige Umsetzung der Comic-Lizenz. Allerdings gab's hier auch keinen Zeitdruck durch einen anstehenden Filmstart.

Durch auslaufende Lizenzverträge ist es meist sehr schwer, an alte Lizenzspiele heranzukommen. Oft müssen hohe Preise bezahlt werden.

Bekanntheit ist die halbe Miete

Jung und ambitioniert waren die Briten Philip Oliver und sein Zwillingbruder Andrew, als sie sich mit 18 Jahren selbstständig machten, um professionelle Spieleentwickler zu werden. Zu den ersten kommerziell vertriebenen Spielen gehörte Super Robin Hood (1985) für den 8-Bit-Computer Amstrad CPC. Die offizielle Ghostbusters-Umsetzung von Activision erwies sich zuvor als großer Kassenschlager, daher erhoffte man sich von einem bekannten Popkultur-Helden einen ähnlichen Erfolg. In den nächsten fünf Jahren programmierten und veröffentlichten die beiden zusammen sage und schreibe 42 Eigenproduktionen. Darunter befanden sich viele Budget-Spiele für zwei bis drei Pfund, die sich vor allem an Gelegenheitsspieler richteten. Dank offiziellen Sportsimulationen wie dem Grand Prix Simulator und meh-

renen besonders in Großbritannien sehr populären Adventures mit dem Cartoon-Charakter Dizzy war man eine kleine nationale Berühmtheit. 1991 ergab eine Marktanalyse, dass fast 16 Prozent aller verkauften Spiele im Vereinigten Königreich auf das Konto der Oliver-Brüder gingen.

Diese Erfolgsgeschichte setzte sich mit ihrer nächsten Firma, Blitz Games Studios, fort. Da die Brüder auf dem Lizenzspielmarkt gute Erfahrungen gemacht hatten, konzentrierte sich Blitz Games von der Gründung 1990 bis zur endgültigen Schließung im Jahr 2013 auf die Entwicklung von Spielen wie Arielle 2, Action Man oder Barbie Horse Adventures. In diesem Zeitraum konnten Entwickler mit Lizenzspielen und einem

guten Riecher fürs Geschäft viel Reibach machen. Der Einzelhandel war noch in einer starken Verkaufsposition und hatte einen erheblichen Anteil daran, was zum Verkaufshit avancierte

und wer Staubfänger blieb. Dabei half es sehr, wenn das Spielecover das ein oder andere bekannte Gesicht präsentierte, das gerade sowieso im Kino und auf Werbeplakaten zu sehen war. »Früher dachten viele Leute, es wäre so viel cooler, wenn man an seiner eigenen Idee arbeiten würde. Andrew und mir hat das als Chefs aber nichts ausgemacht. Wir wollten einfach nur sehr erfolgreiche Spiele machen, es war egal, wessen Idee es ursprünglich war«, erzählt mir Philip Oliver. Heute betreibt er mit seinem Bruder eine Beraterfirma für Spieleunternehmen und gibt seinen Erfahrungsschatz weiter.

Als sie noch für Filmstudios wie Disney Lizenzadaptionen produzierten, lief es laut Oliver üblicherweise so ab: Der Rechteinhaber wollte gern simultan zur Filmveröffentlichung auch ein Spiel anbieten. Zur Maximierung des Publikums und damit der Kinobesucher sollte das Ganze möglichst auf vielen, aktuellen Plattformen erscheinen. »Und dann gingen sie zu einer Reihe von Entwicklern und gaben ihnen ein recht knappes Dokument in die Hand über die Art Spiel, die sie sich vorstellten, und wann es rauskommen müsste. Von uns wollten sie dann wissen, was unsere Kostenvorstellung-



Bei The Thing geht es direkt nach dem Film weiter. Spieler erkunden die Überreste der zerstörten Forschungsstation. Dabei werden sie von bis zu drei KI-Soldaten begleitet, die Verrat begehen oder sich in das Ding verwandeln können.

gen wären und welchen kreativen Beitrag wir zum Konzept bringen könnten.« Jeder mit groben Kenntnissen über kapitalistische Marktstrukturen kann sich jetzt wohl denken, was daraus folgt. »Wenn du zu viel Geld für die Entwicklung verlangt hast, dann konntest du einen Vertrag mit dem Publisher vergessen«, sagt Oliver aus eigener bitterer Erfahrung in diesem Bereich. »Also musstest du bei der Budget-Planung sehr vorsichtig sein, um nicht zu teuer zu sein, aber gleichzeitig das bestmögliche Produkt abliefern.«

Hinzu kam, dass viele Lizenzspiele damals unter großem Druck entstanden und oft weniger als ein Jahr Entwicklungszeit hatten. Eine Release-Verschiebung war in den meisten Fällen gar nicht möglich, alles orientierte sich am Filmstart. Mike Bithell, der von 2007 bis 2011 bei Blitz Games als Designer arbeitete und später den Indie-Hit *Thomas Was Alone* veröffentlichte, erinnert sich in einem Interview mit *gamesindustry.biz* an jene Zeit. »Wir hatten sieben Monate, um ein Spiel zu machen, bei dem, und das wurde wörtlich so gesagt, *Prince of Persia: Sands of Time* auf *God of War* treffen sollte. Und wisst ihr was? Wir sind diesem Ziel näher gekommen, als man erwarten würde. Es war das Beste, was wir in dieser Zeit schaffen konnten.«

Jeder will mitreden

Neben finanziellen und zeitlichen Limitationen mussten sich Lizenzspielproduktionen natürlich auch kreativen Einschränkungen unterwerfen. »Mit 95 Prozent unserer Vorschläge waren sie aber zufrieden«, sagt Philip Oliver und erklärt, dass Entwicklerstudios zwar im Grunde die Freiheit hatten, ihre eigenen Gameplay-Ideen in ein bestehendes Universum zu integrieren, jedes ange-

dachte Konzept aber vom Rechteinhaber überprüft wurde, ob es denn der etablierten Logik der Marke entsprach. Für die Spielzeug-Adaption *Action Man* sah der ursprüngliche Plan von Blitz Games vor, dass die Spieler ein Level neustarten mussten, wenn alle drei Leben des Helden aufgebraucht waren. Der Spielzeughersteller und Publisher Hasbro stellte sich aber quer. *Action Man* ist ein Superheld und darf nicht sterben, lautete die Begründung. Der stählerne Muskelprotz wurde

in der finalen Fassung stattdessen bewusstlos und startete vom letzten Checkpoint aus neu. Die angedachten Waffen stellten sich ebenfalls als problematisch heraus. Sie wurden durch kinderfreundlichere Betäubungsgewehre und Fangnetze ausgetauscht.

Eine Anekdote des Journalisten Jamie Russell, der für sein Buch »Generation Xbox: How Videogames Invaded Hollywood« mit verschiedenen Entwicklern und Filmproduzenten sprach, gibt weitere Einblicke in das einst sehr angespannte Verhältnis zwischen den beiden Unterhaltungsbranchen. Electronic Arts wollte in *GoldenEye: Rogue Agent* James Bond zum abtrünnigen Spion machen. Als man bei der Eigentümerin der Danjaq-Organisation, die die Rechte an der Bond-Marke hält, um Erlaubnis fragte, soll diese laut Augenzeugen das Telefonat entnervt abgewimmelt haben. Die Anfrage sei längst beantwortet worden und sie habe sowieso keine Zeit, sich um so ein kleines Spiel Sorgen zu machen, war die knappe Antwort. 2004 erschien *Rogue Agent* dann mit einer gänzlich neuen Figur in der Antihelden-Hauptrolle. James Bond trat nur kurz als unwichtige Nebenfigur auf. Das Filmbusiness verkompliziert einen eh schon komplizierten Vorgang wie Spieleentwick-



Rodney Gibbs ist heute Tech-Journalist, er war bis 2009 Chef von Fizz Factor. Das Studio wollte auch eigene Marken abseits vom Lizenzmarkt entwickeln. Es stellte sich jedoch als sehr schwierig heraus, Publisher davon zu überzeugen, dass man nicht nur die Lizenzspiel-Typen sei und auch andere Märkte bedienen könne, sagt Gibbs.

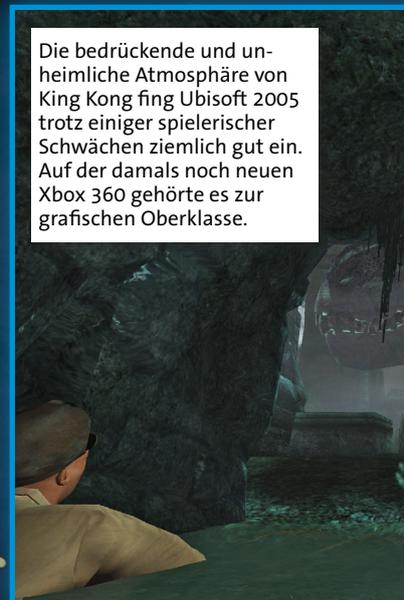
lung so noch einmal um ein Vielfaches. Scherereien im Hintergrund können jedoch noch so gut vorbereiteten Team dazwischengrätschen und das Endergebnis negativ beeinflussen. Bei der Entwicklung von *Blade 2* durften die Macher das Aussehen von Hauptdarsteller Wesley Snipes nur für das Cover benutzen. Im Spiel selbst war es aber aufgrund von rechtlichen Problemen nicht möglich, hier musste ein neues Modell her. Die Character Artists wurden Berichten zufolge fast wahnsinnig, weil das Filmstudio ihre Entwürfe ständig zurückschickte und eine Überarbeitung forderte. Mal sah die Figur nicht genug nach *Blade* aus und mal zu sehr nach Wesley Snipes.

Hollywood-Star Matt Damon lehnte eine Zusammenarbeit für den Deckungs-Shooter *Das Bourne Komplotz* gleich kategorisch ab. Die Begründung: Gewalthaltige Videospiele wolle er nicht unterstützen, und er hätte lieber ein Bourne-Spiel im Stil eines Puzzle-Adventures wie *Myst* bevorzugt. Als das Spiel dann 2008 erschien, konnte es sich trotz

Warner Bros. und Atari bezahlten Steven Spielberg 1983 die horrende Summe von 23 Millionen US-Dollar, um die Lizenz für die Videospieldumsetzung von E.T. zu bekommen.



Das Script zu *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* war ursprünglich als Drehbuch für den vierten Teil der Filmreihe gedacht. LucasArts machte daraus eines der beliebtesten Adventures der 90er-Jahre.



Die bedrückende und unheimliche Atmosphäre von *King Kong* fing Ubisoft 2005 trotz einiger spielerischer Schwächen ziemlich gut ein. Auf der damals noch neuen Xbox 360 gehörte es zur grafischen Oberklasse.



Wie schon Spider-Man auf der PS4 zuvor ist auch Marvel's Avengers ein eigenständiges Spiel, losgelöst vom Filmuniversum. Es wird sich noch zeigen, ob Entwickler Crystal Dynamics die richtige Balance aus bekannten und neuen Elementen finden wird.

der sechs Jahre, die zwischen Spiel und dem Film lagen, nicht so recht entscheiden, ob es eine eigenständige Adaption des Ursprungsmaterials sein wollte oder doch lieber eine spielbare Nacherzählung des Blockbusters. Einerseits nahm es sich im Vergleich zum Film »Die Bourne Identität« einige Freiheiten, nur um dem Vorbild dann in Aufbau und Inszenierung wieder sklavisch zu folgen, ohne auf Damons bekannte Interpretation des Charakters zurückgreifen zu können. Ähnlich sah es bei »Minority Report« aus, dessen offizielles Spiel Tom Cruise zu einem Blondschopf machte.

Der erste Tron war im Kino zwar ein Flop, die Arcade-Umsetzung erwies sich aber als großer Verkaufserfolg.

Im Abseits
Dass derartige Erlebnisse schnell zu Frustrationen führen können, hat Rodney Gibbs erlebt. Von ihm stammt das eingangs erwähnte Zitat. Der US-Amerikaner war Chef von Fizz Factor, die Spider-Man 2 auf dem PC inszenierten. Als ich ihn kontaktiere, ist er zunächst sehr verärgert darüber, wieso man

sich denn für ein 15 Jahre altes Lizenzspiel interessiert. Er selbst kann sich zwar nicht mehr an alle Details der Entwicklung erinnern, dass das Spiel aber nicht mit den anderen Versionen mithalten konnte, lag an den äußeren Umständen. »Als wir

dazustießen, war das Konsolenspiel schon länger in Entwicklung. Es einfach zu portieren, war nicht möglich«, erzählt Gibbs. Das spätere Call-of-Duty-Studio Treyarch war für die Konsolenfassung zuständig und genoss das Vertrauen des Publishers Activision. Insgesamt hatte Treyarch zwei Jahre Zeit, das Beste aus dem Netzschwinger herauszuholen. Fizz Factor, das 2009 dicht machen musste, zog mit dem PC den Kürzeren. »In der Regel war die Konsolenfassung die Version für den Schlüsselmarkt, dort spürte man Begeisterung und dort flossen die meisten Anstrengungen und Marketingressourcen hinein. Vom PC dachte man oft, dass das etwas für Kinder wäre.« Und Kinder werden wohl nicht die beste und neueste Technik zu Hause stehen haben, ging die



Entwickler Fizz Factor bekam von Activision sehr niedrige Hardware-Anforderungen für die PC-Version von Spider-Man 2 vorgesetzt. Eine Portierung der Konsolenversion war daher nicht möglich. Das Spiel musste mit vielen Kompromissen neu entwickelt werden.

Outright Games produziert heute noch Lizenzumsetzungen. Im November, einen Monat vor der Veröffentlichung der Filmfortsetzung »Jumanji: The Next Level«, erscheint das passende Koop-Action-Adventure für alle aktuellen Plattformen.



Annahme der Entscheidungsträger weiter. Fizz Factor musste daher mit sehr niedrigen Hardware-Anforderungen arbeiten und in weniger als 12 Monaten ein komplett eigenes Spider-Man 2 auf die Beine stellen. »Einmal sind wir nach Los Angeles gefahren und wurden in einen Raum gesteckt. Wir konnten zwar das Drehbuch lesen, durften dort aber nur sitzen, es lesen und uns Notizen machen. Wir bekamen keine Kopien oder konnten Fotos machen oder sonst irgendwas«, sagt Gibbs. Ein Schicksal, das Fizz Factor mit Treyarch teilte, die auch nur einmal das Drehbuch unter Aufsicht lesen durften. Beide Studios erhielten dafür aber die Erlaubnis, vom Script abzuweichen und nur der allgemeinen Rahmehandlung folgen zu müssen. Das ist bei Lizenzspielen bei Weitem nicht selbstverständlich und gibt den Machern immerhin einen Hauch von Freiheit.

Die Macher des auf der TV-Serie »Heroes« basierenden Gemini: Heroes Reborn durften für ihr Action-Adventure als Referenz wiederum nur Material verwenden, das öffentlich zugänglich war, wie Trailer oder offizielle Selfies. Zugang zu Vorabmaterial, Concept Art oder vielleicht sogar den Drehbüchern blieb ihnen gänzlich verwehrt. Geheimhaltung spielt in Hollywood eine große Rolle, und die Angst vor einem Leak macht es Entwicklern fast unmöglich, wie ein gleichberechtigter Partner aufzutreten. »Als wir wegen Harry Potter angesprochen wurden,

hatten wir keine Ahnung, was für ein Film das eigentlich werden sollte. Uns wurde noch nicht einmal gesagt, ob es Live-Action, Cartoon oder ein reiner CGI-Film sein würde«, berichtet Philip Oliver. »Ich glaube, als wir unsere Idee für das Spiel präsentiert haben, dachten wir, dass es CGI wird und kein Film mit echten Schauspielern.«

Warum tat man sich das also alles an? Für all die Probleme, die nach einem Pakt mit Lizenzinhabern verbunden waren, gab es ein einfaches Pro-Argument. »Wenn du eine bekannte Marke verwendet hast, die so berühmt war wie Barbie, Action Man oder Disney's Lilo and Stitch, dann wusstest du, dass es ein Erfolg wird«, meint Oliver und beschreibt die Zweifel, die Entwickler verfolgen, wenn sie an etwas Eigenem arbeiten. Wird es je erscheinen?

Wenn es erscheint, werden es die Leute mögen und spielen wollen? »Diese Zweifel gab es nicht, wenn du mit einer großen Lizenz gearbeitet hast.« Das gilt manchmal sogar für Marken, die ihren Zenit auf der Leinwand schon erreicht haben. 2006 konnte Jaws Unleashed trotz gemischter Kritiken allein auf der Xbox über 250.000 Exemplare absetzen. Ein nicht unwesentlicher Teil der Einnahmen geht zwar als Lizenzgebühren an den Rechteinhaber, der Deal kann sich für alle Beteiligten dennoch durchaus lohnen, wenn genügend Filmfans mobilisiert werden. Brancheninsider schätzen, dass Electronic Arts mit allen Spieleumsetzungen von »Der

Herr der Ringe« insgesamt etwa eine Milliarde US-Dollar einnahm.

Entwickler von Lizenzspielen haben auch einen ziemlich abwechslungsreichen Job. Jedes fremde Eigentum hat seine eigene Identität und eine individuelle Herangehensweise. Als das Team von Blitz Games an Barbie: Rettet die Wildpferde arbeitete, mögen Außenstehende vielleicht vermuten, dass es erwachsenen Menschen schwerfiel, dafür Begeisterung zu empfinden. »Tatsächlich verstanden sie es sehr, sehr schnell. Die Animatoren fanden es extrem cool, Pferde animieren zu können. Die Designer knieten sich in die visuelle Gestaltung hinein, und das Gameplay kam sinnvoll zusammen. Sie hatten alle einen riesigen Spaß«, erinnert sich Oliver. Selbst wenn die Zahl neuer Lizenzspiele im Vergleich zu den Nullerjahren deutlich abgenommen hat und viele darauf

Enter the Matrix hat keine klassischen Zwischensequenzen, sondern 40 Minuten echtes Kinofilmmaterial, geschrieben und gedreht von den Wachowski-Geschwistern.

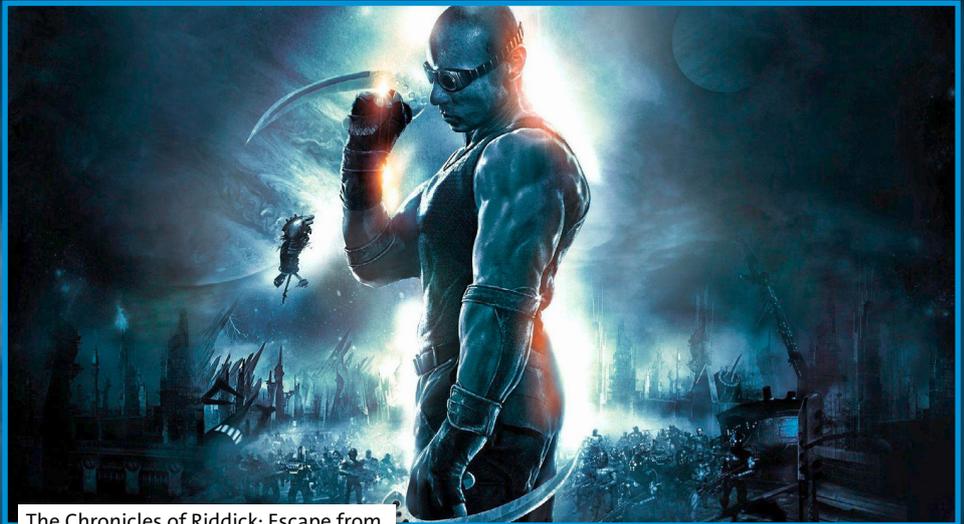


Philip Oliver gehörte mit seinem Bruder Andrew in den 80er- und 90er-Jahren zu den erfolgreichsten Entwicklern in Großbritannien. Als Gründer und CEOs von Blitz Games arbeiteten sie mit Studios aus Hollywood.

spezialisierte Studios schließen mussten, gänzlich verschwunden ist dieser Sub-Markt aber nicht. Die Nachfrage bedient zum Beispiel Outright Games. Sie haben in den letzten Jahren ein recht erfolgreiches Portfolio mit Begleitspielen zu Filmen wie »Drachenzähmen leicht gemacht« oder »Hotel Transilvanien« aufgebaut. »Das Tolle an familienfreundlichen Lizenzen ist ihre Langlebigkeit. Es gibt immer eine nächste Generation von Spielern, die diese Charaktere entdecken können«, teilt die offizielle PR-Stelle auf Anfrage mit. Um zu garantieren, dass Outright den Ton der Vorlage trifft, gibt es wöchentliche, manchmal auch tägliche Beratungsgespräche mit den Markenbesitzern. »Es stimmt, dass Lizenzspiele generell mehr Interessensgruppen und ein detaillierteres Zulassungsverfahren haben, aber Lizenzen haben dafür etablierte Charaktere, Persönlichkeiten, Orte und einen bekannten Look. Einige Entscheidungen können dadurch deutlich leichter zu fällen sein«, meint Outright. Gerade als mittelständisches Unternehmen umgeht man ein wenig dem kräftezehrenden Aufmerksamkeitswettbewerb und spricht diejenigen an, die sowieso schon in eine Marke involviert sind.

Die Branche lernt

Wenn es um Lizenzspiele geht, dann ist es leicht, lustlos mit der Schulter zu zucken und den Spielen ihre Berechtigung abzuspüren. Warum sollte ich sowas spielen wollen? Bei aller Häme muss man aber konstatieren, dass Lizenzen tolle Ideengeber sein können und Entwicklern einen fruchtbaren Boden für eine eigene Duftmarke bieten. Als das Filmstudio Universal Anfang der 2000er durch ihren Markenkatalog blätterte und beschloss, aus »The Thing« (»Das Ding aus einer anderen Welt«) von John Carpenter ein Videospiel zu machen, fanden sie mit Computer Artworks genau das richtige Team. Die Briten entwickelten das Squad-System ihres Vorgängerspiels Evolve weiter und stülpten dem Third-Person-Shooter ein recht



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay zeigte auf der ersten Xbox, dass Filmumsetzungen nicht zwangsläufig schlecht sein müssen.

cleveres, aber dennoch simples Vertrauenssystem über. Wenn man die Bedürfnisse der Squad-Kameraden ignorierte und sie über zu viele verstümmelte Leichen stolpern ließ, gerieten sie in Panik und konnten den Spieler angreifen. Manche verwandelten sich sogar in das monströse Alien. The Thing spielte zwar nach den Ereignissen des Films, der dichten und paranoiden Atmosphäre des Gruselklassikers kam man aber ziemlich nah.

Beyond Good and Evil beeindruckte wiederum Regisseur Peter Jackson so sehr, dass er für das offizielle Spiel zu »King Kong« unbedingt dessen Entwicklerteam um Rayman-Erfinder Michel Ancel haben wollte. Ubisoft stimmte zu und lieferte mit der Umsetzung ein intensives Erlebnis, das mit ein wenig mehr Feinschliff und Zeit Ancels anderen Arbeiten wohl in nichts nachgestanden hätte. Für James Camerons »Avatar« arbeitete man wieder mit einem Filmemacher zusammen, der die Ansprüche eines Videospieldewicklers verstand. Zwischen den Teams herrschte ein reger Austausch. Grafiken ließen sich problemlos aus der CGI-Abteilung zu Ubisoft schicken und umgekehrt. Spätestens mit Titeln wie Batman: Arkham Asylum von 2009 hatten Lizenzspiele ihr Grabbeltisch-Image verloren.

Schon ein Jahr später verkündete der damalige EA-Chef Frank Gibeau in einem Interview mit der Fachzeitschrift Develop, dass Lizenzschnellschüsse nicht mehr in die Strategie des Branchenriesen passten. »Wenn du einen Hit machen willst, musst du einem Spiel die nötige Zeit geben. Die Tage von lizenzierten 75-Prozent-Spielen sind so tot wie die Dinosaurier.« Das hat weniger mit rückläufigen Verkäufen oder einem plötzlichen Sinneswandel zu tun. Es lohnt sich für große Videospieldefirmen einfach nicht mehr,

so viele Ressourcen in ein lizenzfremdes Produkt zu stecken, das sich seine Rechtfertigung einzig und allein aus dem Fakt herauszieht, der verlängerte Arm einer Filmfirma bzw. Marketingabteilung zu sein.

Je teurer Spieleentwicklung geworden ist, desto unattraktiver und ökonomisch fragwürdiger wurden auch hastig zusammengeschusterte Lizenzspiele. Im Gegensatz zu Eigenproduktionen können

Entwickler nicht einfach Inhalte recyceln. Wer erst Shrek, dann Eragon und danach Barbie umsetzt, fängt jedes Mal bei null an. Kaum ein grafisches Objekt oder ein einmal erstelltes Gameplay-System lässt sich wiederverwerten, rosa Barbie-Texturen haben in Eragon nichts verloren. »Du

musst auf einem früheren Spiel aufbauen, um finanziell rentabel zu sein«, erklärt Branchenveteran Philip Oliver. »Du kannst ein neues Assassin's Creed nicht von Grund auf neu entwickeln, du musst an ein vorheriges Spiel anknüpfen.«

Heutige Lizenzspiele wie John Wick Hex, Marvel's Avengers oder Star Wars Jedi: Fallen Order existieren relativ unabhängig von einer aktuellen Filmreihe und brauchen sich um deren Starttermine keine Gedanken machen. Die Branche hat sich von Hollywood ein Stück weit emanzipiert und will stattdessen Marken haben, die auf eigenen Beinen stehen. Die Bedürfnisse und Anforderungen sind schlussendlich zu unterschiedlich, als dass sich ein Spiel einfach an eine Filmveröffentlichung haften und dabei erwarten kann, automatisch zu einem künstlerischen wie finanziellen Erfolg zu werden. Das haben wohl auch die Filmstudios bemerkt und nehmen Spiele nun mehr als eine parallel verlaufende Alternative zum Leinwandlerlebnis wahr. Ein Markenuniversum kann aus verschiedenen, gleichzeitig aktiven Interpretationen des gleichen Stoffes bestehen. Für diese Lektion brauchte es eben nur die ein oder andere Lizenzgurke. ★

The Dallas Quest nutzt kaum Elemente aus der Show »Dallas«. Stattdessen kämpft man gegen riesige Ratten und besucht einen Dschungel.



Jede Lizenz kommt mit einer eigenen Identität. Entwickler stehen im Idealfall im ständigen Kontakt mit Rechteinhabern, um dieser treu zu bleiben. Im Falle von Action Man musste zum Beispiel das Checkpoint-System überarbeitet werden, weil Hasbro nicht zeigen wollte, wie der Held stirbt.