

Wider den Stumpsinn

JÄGER DES VERLORENEN SPIELSPASSES

Spiele von heute: nichts als Fortsetzungen, keine neuen Ideen, dafür immer schickere Optik und besserer Sound. Wenn Sie das glauben, wartet eine Überraschung auf Sie!



Es gibt zwei Welten der Computerspiele. Die erste Welt ist die der Media Märkte und Verkaufsregale, in der sich Hochglanzpackungen von Spielen reihen, deren Entwicklung nicht selten viele Millionen Euro verschlungen hat. Für 30 bis 50 Euro werden sie verkauft. Die andere Welt existiert im Internet, in Universitäten und auf dem Independent Games Festival. Ihre Produkte haben keine Verpackung, sie kosten wenig oder nichts. Viele Spieler kennen nur die erste Welt. Dabei ist es die zweite, in der die Kreativität brodeln, in der kuriose Ideen reifen, Experimente glorios scheitern, Trends entstehen. Denn abseits des Massen-

markts gedeiht eine Szene unabhängiger Entwickler, die aus Spaß und Ehrgeiz Spiele basteln, die ohne teure Technik auf die blanken Spielmechanik vertrauen müssen.

The story so far

Während ein gewisser Richard Garriott (**Ultima**) 1979 sein erstes Disketten-Rollenspiel **Akalabeth** persönlich vervielfältigte, in Klarsichttüten verpackte und in einem Computerladen verkaufte, waren etliche Designer beim damaligen Videospiegiganten Atari deutlich verstimmt. Weder tauchten ihre Namen in den Spiele-Credits auf, noch genossen sie als eigentliche Gewinn-

bringer großen Respekt innerhalb der Firma. So gründeten sie mit Activision den ersten unabhängigen Spielepublisher. Etwas später kam es durch Marketingexzesse und ein Überangebot mauer Titel zum großen Videospielecrash der frühen 80er Jahre, der das Aus für viele Konsolen und deren Software-Entwickler brachte. Die überlebenden Studios wandten sich spieltechnisch den langsam in Mode kommenden Heimcomputern zu – das besaß obendrein den Vorteil, dass keine Gewinn schmälern den Lizenzgebühren an Konsolenhersteller anfielen. In den nächsten 20 Jahren professionalisierte sich die Spielebranche rasant.



Die besten Indie-Produktionen werden jedes Jahr auf dem Independent Games Festival vorgestellt, das im Rahmen der Entwicklermesse Game Developers Conference in San Francisco statt findet.

DIE INNOVATIVSTEN INDIE-SPIELE 2005



Wik & The Fable of Souls: Schwing-Aktion.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D100](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D100)



Gish: Als Teerkumpen durch Dungeons.

➤ [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: D101](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D101)

Heute setzt eine Handvoll börsennotierter Konzerne die Mehrheit aller verkauften Titel um, die nicht selten eine (Jahres-)Zahl im Namen tragen. Vor Experimenten mit neuen Spielideen und -szenarien hüten sich die Publisher häufig, schließlich wollen die Aktionäre regelmäßig ihre Dividenden einstreichen. Schlechte Zeiten für Kreativität und originelle Designs? Mitnichten!

Wilde Geschichten

Independent Game Development, oder kurz: Indie Gaming, also das auf Deutsch eher sperrig klingende »unabhängige Spielen«, besteht grob betrachtet aus zwei Bereichen mit durchaus flexiblen Grenzen. So hegen und pflegen etliche Hobby-Designer solche Genres, die von heutigen Publishern als wenig rentabel und damit nicht mehr produzierenswert angesehen werden. Als »Interactive Fiction« genießen beispielsweise Textabenteuer besonders im englischsprachigen Raum noch immer große Beliebtheit. Jedes Jahr findet die Interactive Fiction Competition statt, bei der die besten neuen Textadventures gesucht werden. Hierzulande arbeiten Fans gerne an technischen Updates oder Fortsetzungen, etwa von klassischen LucasArts-Adventures. Deutsche und internationale Fans schlossen sich zum Hobbyprojekt LucasFan Games zusammen und bastelten einen Nachfolger für **Zak McKracken**. Für ihr **Maniac Mansion**-Remake erhielt die Crew sogar Lob von Erfinder Ron Gilbert persönlich: »Das ist die coolste Sache, die ich seit Jahren gesehen habe!«

Kreativitätsausbrüche

Zur zweiten Indie-Entwicklergruppe gehören alle, die mit minimalen Finanzmitteln neue Ideen in Spiele umsetzen. Diese Eigenkreationen zeichnen sich oft weniger durch Bombast-Grafik und Orchestersound als durch witziges Spieldesign aus. Schließlich kann sich eine Gruppe von Hobbyentwicklern selten etwa eine 500.000 Dollar teure Lizenz für die **Unreal-Engine** leisten. In Japan stehen Ballerspiele in 2D und 3D hoch im Kurs, etwa die Farborgien von Kenta Cho mit ihren Zen-Anleitungen wie: »Speed! More speed! Speeding ship sailing through barrage, **Torus Trooper**.« Abgefahrene Aktionen wie der **Indie Game Jam** oder **Game in a Day**, bei denen Spiele in vier Tagen beziehungsweise einem einzigen (!) entstehen, haben hier genauso Platz wie die schönen Shockwave-Spiele von Ferry Halim, das 2D-Jump&Run **Gish** oder das Online-Denkspiel **Puzzle Pirates**. In letzterem lösen Sie als Freibeuter Denksport- und Puzzle-Aufgaben allein oder im Team mit anderen Spielern. Rund 10.000 Piraten zahlen jeden Monat zehn Dollar für das Spektakel – prompt vertreibt demnächst Ubisoft eine Verkaufsversion des Titels.

FÜNF INDIE-SPIELE, DIE SICH LOHNEN



Alien Hominid

Ein Absturz auf der Erde, und dann klagt das FBI auch noch das Raumschiff? Kein Wunder, dass der gelbe Alien aus Alien Hominid mies gelaunt ist und in diesem grellbunten Online-Spiel wild um sich schießt. Im Mai erscheint auch in Europa die generalüberholte Xbox- und PS2-Fassung des überraschend populären 2D-Flash-Sidescrollers.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D85



Duokutsu Monogatari

Als namenloser Knuddelheld müssen Sie im 2D-Action-Adventure Duokutsu Monogatari (»Höhlen-Geschichte«) aus einem komplexen Höhlensystem entkommen und den dort ansässigen Migma-Langhoren im Kampf gegen einen wirren Wissenschaftler beistehen. Trotz Simpelgrafik: Viele aufrüstbare Waffen, Bosskämpfe und drei unterschiedliche Enden sorgen für Abwechslung.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D86



Blockland

Indie Gaming pur: Blockland wurde von seinem Erfinder Eric Hartman als eine Art Online-Baukasten konzipiert, in dem Sie mit anderen Spielern alles bauen, wonach Ihnen der Sinn steht. Pfiffige Modder entwickelten für das Spiel jetzt Deathmatch-Level, in denen sich kleine Legomännchen jagen. Sehr, sehr abgefahren.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D87



Torus Trooper

Kenta Chos famoses Action-Spiel Torus Trooper macht süchtig. Sie rasen zu treibenden Electro-Beats durch einen 3D-Tunnel, schießen auf entgegenkommende Jäger und weichen Minen aus, die Ihnen kostbare Zeit klauen. Ebenfalls sehr zu empfehlen: Tumiki Fighters, auch auf Chos Aba-Games-Website zu finden. Auch kostenlos.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D88



Samorost

Ein Indie-Klassiker darf in dieser Liste auf keinen Fall fehlen: Samorost, ein preisgekröntes Flash-Grafik-Adventure von Jakub Dvorsky aus Tschechien. Als kleiner Zupfmützenmann müssen Sie die Kollision zweier leicht surrealer Asteroiden verhindern, auf denen die merkwürdigsten Wesen wohnen. Absolut märchenhaft.

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/D89

Spieler gesucht!

Nur wenige Indie-Entwickler dürfen sich über einen Deal mit einem großen Publisher freuen. Neben Vermarktbarkeits-Zweifeln der Hauptgrund: Das derzeitige Vertriebssystem macht es selbst teuren und erfolgreichen Profi-Produktionen schwer. Oft verschwinden auch diese nach einem halben Jahr aus den Regalen, um neuen Spielen Platz zu machen. Independent-Spröss-

linge, die oft eher geruhsam ihren Fankreis aufbauen, hätten in dieser schnelllebigen Welt keine Chance. Die Lösung ist einmal mehr das Internet: Eine potenziell globale Spielergemeinschaft, die je nach Qualität eines Titels auch ein paar Dollar auf den Tisch legt. Das haben auch Design-Legenden und Activision-Gründer David Crane (**Pitfall**, **Decathlon**) und Alan Miller (**Star Master**, **Law of the West**) erkannt: Sie entwickelten mit drei alten Kollegen in ihrer



Von fast überirdischer Schönheit: Ferry Halims High Delivery, in dem Sie Blumen mit einem Luftballon aufsammeln müssen.



Echte Flipper aus Holz und Metall werden kaum noch hergestellt – Little Wing baut daher originelle Tische wie Monster Fair für den PC.

Firma Skyworks Technologies seit 1995 über 200 pfiffige (Werbe-)Spiele und verkauften diese an Konzerne wie BMW, Pepsi, MTV und Mattel. Ein »normales« Entwicklungsstudio schafft in diesem Zeitraum bestenfalls zehn Vollpreis-Titel.

Das Independent Games Festival

Einmal jährlich findet im Rahmen der Game Developers Conference in San Francisco das Independent Games Festival statt, bei dem zehn ausgewählte Studentenspiele und 20 Indie-Entwickler-Titel vorgestellt werden. In diesem Jahr reichten 92 Studentengruppen aus elf Ländern ihre Spiele ein, darunter Argentinien, die Türkei und Brasilien. 78 Indie-Teams, im Schnitt fünf Personen groß und mit einem Budget von rund 50.000 Dollar ausgestattet, rangelten um die je zehn Startplätze der Kategorien »Web/Downloadable« und »Open«, in die beispielsweise kostenpflichtige Titel fallen. Trauriges Detail am Rande: Aus Deutsch-



Zak McKracken 2: Die höchst inoffizielle Fortsetzung des klassischen Lucasfilm-Adventures.

land stammte keine einzige Bewerbung, trotz Games Academy & Co. Bei der feierlichen Preisverleihung teilten sich **Gish** und **Wik & The Fable of Souls** die beiden Hauptpreise für innovatives Design. **Wik** sackte noch einen dritten Preis für innovative Grafik ein. Das kunterbunte **Alien Hominid** gewann neben dem Publikumspreis eine Auszeichnung für innovative Grafik und technische Raffinesse. Der 2D-Sidescroller um ein rabiates, quittegelbes Alien, das auf der Suche nach seinem abgestürzten Ufo alles kurz und klein schießt, war ursprünglich nur ein Online-Spiel. Doch Entwickler The Behemoth produzierte eigenhändig eine teure Konsolenversion – für insgesamt 1,3 Millionen Dollar. Woher kam die immense Summe? Programmierer Tom Fulp klärt auf: »Wir haben Sparsbücher geplündert, Lebensversicherungen ausbezahlen lassen und Hypotheken auf unsere Häuser aufgenommen. Und bislang hat niemand von uns in den letzten 18 Monaten einen Gehaltsscheck gesehen.«

Vom Indie zum Profi

Kreative Kontrolle hin, kleine Teams und Kameradschaft her: Insgeheim träumen viele Indie-Entwickler davon, eines Tages ihr Doppelleben – normaler Beruf bei Tag, Spieldesigner bei Nacht – an den Nagel zu hängen und stattdessen bei einem Publisher wie Electronic Arts oder Atari unter Vertrag zu stehen. So wie die **Counterstrike**-Designer Minh Le und Jess Cliffe, deren heutige Kollegen bei Valve ihre einstigen Idole waren und die sich mit bizarren Zurschriften herumschlagen dürfen. »Ein Spieler schickte uns um die 3.000 E-Mails, in denen er Hundestaffeln für **Counter-Strike** forderte«, berichtet Cliffe. »Wir überlegen heute noch, wie das funktionieren soll.« Andere Entwickler beschreiten den umgekehrten Weg vom Profi- zum Indie-Studio. Der japanische Flipper-Experte Little Wing (**Tristan, Crystal Caliburn**) vertreibt seine Spiele heute ausschließlich online. Reflexive Entertainment (**Star Trek: Away Team, Lionheart**) bietet auf der Firmenhomepage Download-Spiele zum Kauf an – darunter auch das 2005 prämierte **Wik & The Fable of Souls**.

BLICK ÜBER DEN TELLERRAND: INDIE-VIDEOSPIELE

Unabhängige Designer lieben den PC als offene, günstige Entwicklungsplattform. Konsolenspiele sind deutlich teurer für einen kreativen Schuss ins Blaue. Manchmal springen Publisher jedoch über ihren Schatten und lassen ihren Designern freien Lauf – vorzugsweise auf der PlayStation2, die über die größte Spielergemeinde verfügt. Das Ergebnis sind Titel wie die verrückte und mehrfach preisgekrönt »kleiner Prinz rollt alles zu einem großen Ball zusammen«-Sammelie Katamari Damacy. Oder das wunderschöne Action-Adventure Ico, in dem Sie als kleiner Junge ein geheimnisvolles Mädchen retten und mit ihm aus einem Schloss entkommen. Im kultigen Musikspiel Amplitude aktivieren Sie mit einem Raumschiff die Instrument- und Gesangs-Tracks von Crossover- und Pop-Songs.



Katamari Damacy: Vom Lippenstift bis zum Hochhaus ist nichts vor der rollenden Riesenkugel des Sammelprinzen sicher.

Wohin geht die Reise?

Die Filmindustrie der 80er Jahre glich der Spielebranche von heute: Serien und uninspirierte Actionkost beherrschten die Leinwände, bis sich die Weinstein-Brüder mit ihrem Indie-Studio Miramax einen Namen machten. Erfolgreiche Filme wie **Sex, Lügen und Video, Pulp Fiction** und **Der englische Patient** brachten intelligente Geschichten in die Kinos und große Studios zum Grübeln. Heute existiert kaum ein Filmstudio, das keine Streifen mit Ecken und Kanten im Repertoire hat – denn der Markt dafür ist da. Die Moral von der Geschichte? Indie-Spiele machen Hoffnung auf Marktvelfalt. Wenn die Popularität unabhängiger Titel weiter steigt, werden sich Spiele-Publisher hüten, nur noch auf Nachfolger und Lizenzen zu setzen. RA

INDIE-GAMES IM INTERNET

Ein erschöpfender Report über die Independent-Szene könnte statt drei Seiten locker drei Bücher füllen – und das gilt auch für die entsprechenden Links zu den Programmen. Sollten Sie einen Namen oder ein Spiel aus dem Hauptartikel vermissen, empfehlen wir Ihnen einen Besuch bei der Suchmaschine Ihres Vertrauens.

Independent Gaming Source	Guter Startpunkt für die Indie-Entdeckungsreise	www.tigsource.com
Independent Games Festival	Die besten Indie-Spiele mit Download-Links	www.igf.com
Indie Game Jam	Von der Idee zum Spiel in vier Tagen	www.experimental-gameplay.org
Game in a Day	Die Herausforderung – ein Spiel in 24 Stunden	www.gameinaday.com
GameHippo	Über 1.000 komplette PC-Spiele aus aller Welt	www.gamehippo.com
Experimental Gameplay Project	Studenten bauen 50 bis 100 Spiele im Semester	www.experimentalgameplay.com
Orisinal	Ferry Halims wunderschöne Shockwave-Spiele	www.ferryhalim.com/orisinal