



Serien verdrängen originelle Neuheiten

# Fortsetzung folgt

Gern beschimpft und oft verkauft: Fortsetzungsspiele machen sich in den Händlerregalen immer breiter. GameStar erklärt die Vorliebe der Spielefirmen für Aufgüsse und checkt die Chancen origineller Neuentwicklungen.

**M**it diesen drei klassischen Aufregerthemen lässt sich jederzeit eine erregte Diskussion unter Spielefans anzetteln: »Indizierungen«, »Bugs« und der bewährte Klassiker »Verspätungen«. Warum kommt *Daikatana* über zwei Jahre zu spät raus? Was soll man von der Effizienz von Blizzards *Diablo 2*-Programmierteam halten? So ärgerlich die Terminuntreue bei manchen Programmen auch sein mag, mündet sie oft in ein Happy-End:

Ein paar Feintuning-Extramonate in der Entwicklungszeit können den Unterschied zwischen einem guten und einem großartigen Spiel ausmachen. Strikte Pünktlichkeit hat auch ihre Nachteile, wenn pünktlich zum Quartalsende bugverseuchte Titel erscheinen, bei denen mehr drin gewesen wäre. Doch inzwischen wird ein anderes Extrem zum Nervthema: Durch pünktliche, schnelle Fortsetzungen mit hohem Recycling-Anteil sparen viele Firmen Entwick-



Test Drive-Screenshots sind eine prima Ratespiel-Grundlage: »Wie heißt die Folge?« Antwort für obiges Bild: Teil 6 – nicht 5!



lungskosten – oft auf Kosten von Originalität und Qualität der Programme.

### Noch einmal mit Gefühl

Meyers Lexikon definiert ein »Déjà Vu«-Erlebnis als »Form der Erinnerungstäuschung, bei der der Eindruck entsteht, man habe das in einer an sich völlig neuen Situation Gesehene und Erlebte in gleicher Weise schon einmal gesehen und erlebt«. Dieser Effekt läßt sich jederzeit durch einen Besuch im örtlichen Software-Laden hervorrufen. Eine Versions- oder Jahreszahl hinter dem Namen ist bei PC-Spielen fast schon die Regel geworden. Unsere Analyse der GameStar-Testkandidaten in den Jahrgängen 1998 und 1999 bestätigt den Trend: Es gibt immer mehr Fortsetzungen bekannter Spielekonzepte, während die Zahl der Neuentwicklungen eindeutig rückläufig ist.

Inzwischen gehören Fortsetzungsspiele neben zensierten und verbuhten Programmen zu den Lieblings-Feindbildern aufrechter Spielefans. Selbst Lara Croft ist das Opfer einer seelenlosen Fort-

setzungsmaschinerie geworden. Das erste **Tomb Raider** war revolutionär, das zweite schön, doch ab Teil 3 traten die im Jahrestakt fabrizierten Fortsetzungen den Qualitätsrückzug an: Zu wenig Neues – und die Faszination des Alten verfliegt mit den Jahren. Angesichts einiger uninspirierter, im Jahrestakt heruntergekurbelter Schnarchserien fällt es leicht, die Wiederholungsware zu hassen.

Böse Zungen behaupten beispielsweise, daß nur wenige Pixel-Analyseexperten von Hersteller 3DO in der Lage sind, die letzten drei PC-Spiele der **Army Men**-Serie auseinanderzuhalten. 3DO ist zufällig just der selbe Wertstoffhof, der die schon 1998 betrüblich wirkende **Might & Magic**-Grafik gerade für Teil 8 recycelte (erst bei **Might & Magic 9** soll die frisch lizenzierte LithTech-Engine Verwendung finden). Auch die Unterschiede zwischen den Accolade-Rennern **Test Drive 4, 5** und **6** muß man mit der Lupe suchen; der Spielspaß sackte von Mal zu Mal immer weiter ab.

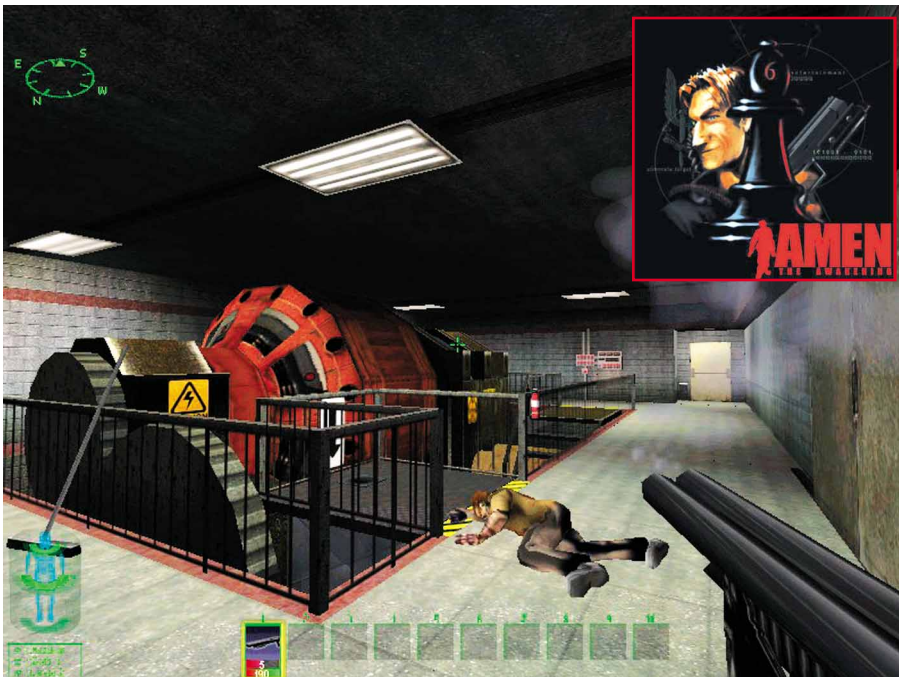
### Billige Fortsetzungen

Hinter der Fortpflanzungswut der Spieleindustrie steckt ein ziemlich guter Grund: Geld. Auch wenn sich Teil 5 einer Serie nur mittelpträchtig verkauft, kann er profitabel sein. In vielen Fortsetzungsspielen werden Programmroutinen und Storybrocken vom Vorgänger



Die einzelnen Episoden der **Might & Magic**-Reihe sind mit bloßem Auge kaum zu unterscheiden. Solche eilig zusammengeschusterten Gähn-Fortsetzungen haben wenig Zukunft.

erneut verwendet. Eine Fortsetzung ist deshalb oft mit weniger Personal in einem kürzeren Zeitrahmen realisierbar. Ronin-Boß Kalani Streicher (**Shadows of the Empire, Blade Masters**) meint dazu: »Bei einer Fortsetzung kann man auf diverse Konzepte und Grundarbeiten zurückgreifen. Ich würde von 25 bis 40 Prozent mehr Entwicklungskosten für Originalspiele ausgehen.« Ein gewichtiger Faktor in Zeiten, in denen selbst kleinere Spieleprojekte 2 Millionen US-Dollar oder mehr kosten.



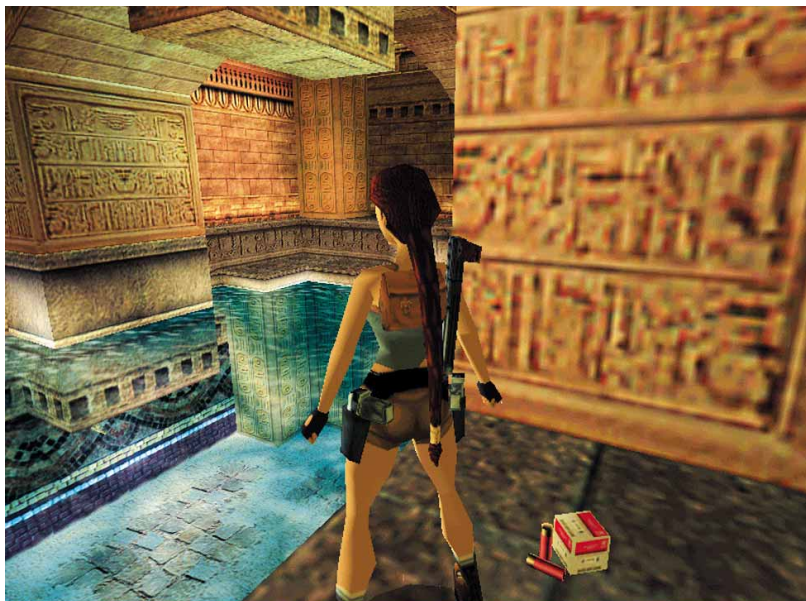
Cavedog killte sein halb fertiges Actionspiel **Amen**, um sich ganz auf Fortsetzungen der Total Annihilation-Serie zu konzentrieren. Kurz nach dieser Entscheidung wurde das ganze Entwicklungsstudio geschlossen.



**Kalani Streicher** von Ronin: »25 bis 40 Prozent höhere Kosten als bei Sequels«.



Vier Tomb-Raider-Spiele in vier Jahren – kein Wunder, daß Lara nicht mehr so frisch wirkt. Jenseits des Sportgenres können Fortsetzungen im Jahrestakt selten überzeugen.



Die Fortsetzung einer bekannten Reihe ist zudem mit weniger Marketing-Risiken verbunden. Wenn eine Million Spieler die Rennserie **Need for Speed** kennen, hat der Hersteller von vornherein eine Masse von Leuten, die mit dem Konzept vertraut ist. Es ist ungleich aufwendiger, einen völlig neuen Titel genauso bekannt zu machen. Kalani Streicher hält diesen Nachfolger-Pluspunkt für wichtig, sieht darin aber auch eine Gefahr: »Die Kunden gehen davon aus, daß der Nachfolger rundum perfekt wird, viel besser und größer als das erste Spiel. Nur wenige Programme schaffen es, diese Erwartungshaltung zu erfüllen. In den meisten Fällen bieten Fortsetzungen lediglich eine Wiederholung der selben Masche.« Und enttäuschen deshalb oft.

Vor allem die Publisher schätzen diese vermeintlich sichere Bank, während es die Spieleprogrammierer eher zu neuen Ufern zieht. »Entwickler wollen ein originelles, neues Spiel kreieren, das ein Riesenhit wird. Die Publisher haben einen anderen Standpunkt und möchten das Risiko minimieren, etwas völlig Neues den Kunden vorzustellen. Also produziert man Fortsetzungen zu bewährten Titeln.« Und eben diese Fortsetzungen werden ja auch fleißig gekauft.

### Sorgen um das Morgen

Doch noch ist nicht aller Originalitätstage Abend. Die Spiele-Innovationen von heute sind die Serien von morgen – ein gewisses Maß an Risikofreudigkeit muß sich jede Software-Firma leisten,

um nicht den Zukunftsmarkt zu verschlafen. Mittlerweile etablierte Serienväter wie **Diablo** oder **Tomb Raider** waren bei ihrem Erscheinen riskante Trendsetter, die sich mutig gegen die damaligen Markttrends stemmten.

Auch die hartnäckigsten Wiederholungskünstler dürften ohnehin bald ins Grübeln kommen. Schnellschüsse auf Kosten der Qualität lassen die Käufer immer seltener durchgehen. Wenn ein »neues« Fortsetzungsspiel weniger Neuerungen bietet als manches Addon, wird der gute Name der zu oft gemolkenen Kuh schnell ruiniert. Solchen Gegenwind bekommt sogar die mächtige **Tomb Raider**-Serie zu verspüren, deren aktueller Teil sich im vergangenen US-Weihnachtsgeschäft nur mäßig verkaufte.

### Gut Spiel will Weile haben

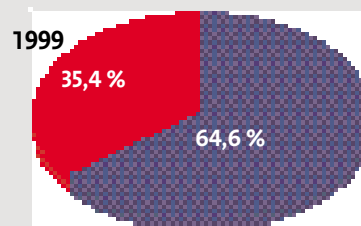
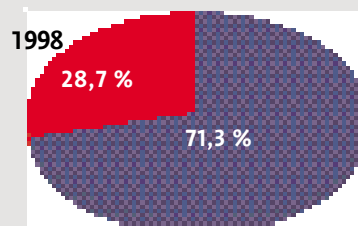
Im Zwölf-Monats-Rhythmus läßt sich kaum eine Serie vernünftig pflegen, auch wenn das mancher Publisher nicht wahrhaben will. Mit solchen Problemen müssen sich selbst Branchengurus wie Blizzard-Gründer Allen Adham herumschlagen, dessen Firma inzwischen zum Havas-Konzern gehört. In einem Interview erinnert er sich: »Nach dem Erfolg von WarCraft 2 standen wir unter enormen Druck, sofort mit WarCraft 3

## Fortsetzungen auf dem Vormarsch

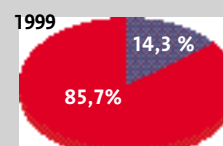
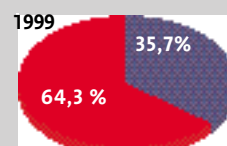
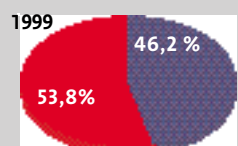
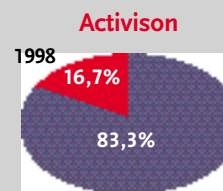
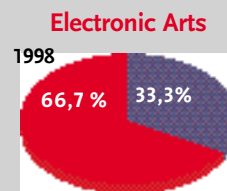
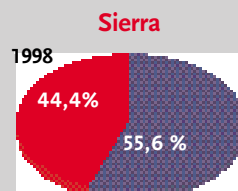
Eine Auswertung aller GameStar-Spieletests der Jahrgänge 1998 und 1999 bestätigt, was uns schon längst schwante: Der Anteil von Aufwärmware machte letztes Jahr bereits mehr als ein Drittel des Gesamtangebots aus.

### PC-Spieletests 1998

■ Fortsetzungen ■ Neue Spiele



Pickt man sich einige große, etablierte Hersteller heraus, wird die Fortsetzungs-Freudigkeit noch deutlicher. Sierra, Electronic Arts und Activision veröffentlichten 1999 prozentual mehr Nachfolger als der Gesamtmarkt.



loszulegen. Aber unsere entscheidende Philosophie ist es, großartige Spiele zu machen – und sonst nichts.« Gelobt seien die Top-Entwickler, die sich solchen Luxus leisten können.

Fortsetzungsspiele können eigentlich etwas sehr Schönes sein, sofern die Macher nicht nur auf schnelle Kohle, sondern eine echte Produktverbesserung aus sind. Denn bei allem Ärger über lieblose Hauruck-Nachfolger darf man die positiven Beispiele nicht übersehen.

**WarCraft 3** wird ein völlig neues, eigenständiges Spiel. **Ultima 9** ist streng genommen eine Fortsetzung, enthält aber kein Fitzelchen Programmcode seines



Mit innovativen Features demonstrierte **Age of Empires 2**, daß Fortsetzungen gleichermaßen vertraut und frisch wirken können.

fünf Jahre älteren Vorgängers. Unser »GameStar-Spiel des Jahres 1999« **Age of Empires 2** ist das Paradebeispiel für eine gelungene Fortsetzung. Alle be-

währten und beliebten Elemente des ersten Teils sind wieder da; von der Bedienung bis zur KI wurden nahezu alle Bereiche verbessert und erweitert. Dazu gab es die richtige Portion Innovation durch neue Features, Völker und Einheiten. Ensembles delikater Balanceakt zwischen Bewahrung und Neuem wurde mit einem ähnlichen Aufwand entwickelt wie ein Originalspiel. Es hat sich gelohnt: Schon nach wenigen Monaten vermeldete Microsoft weltweit 2 Millio-

nen verkaufte Exemplare. Solche Zahlen sollten manchen Hudel-Publisher dazu bewegen, mehr Zeit und Qualität in Serien-Sprößlinge zu investieren. **HL**



**Dr. Ray Muzyka** ist einer der beiden Geschäftsführer des kanadischen Spielestudios Bioware (**Baldur's Gate 2**, **MDK 2**, **Neverwinter Nights**).

## Bioware-Interview: »Die Fans verdienen eine echte Steigerung«

**GameStar** Ray, bei Bioware arbeitet ihr momentan an zwei Rollenspielen: dem Originaltitel **Neverwinter Nights** und der Fortsetzung zum Kultspiel **Baldur's Gate 2**. Was sind die Vor- und Nachteile beider Produktarten aus der Sicht des Entwicklers?

**Ray Muzyka** Fortsetzungen wie **Baldur's Gate 2** geben uns die Gelegenheit, in einem etablierten Rahmen zu arbeiten. Du hast bereits eine gut entwickelte Grafik- und Design-Pipeline und kannst allen Programmieraufwand auf Gebiete konzentrieren, in denen Verbesserungen gegenüber dem vorherigen Projekt gewünscht sind. Da das Team bereits mit der Größenordnung des Projekts und dem Entwicklungsprozeß

vertraut ist, kann es mehr Anstrengungen in Aspekte wie Story und Grafik stecken. Die Teamgröße kann etwas kleiner sein als beim Vorgänger, und du benötigst weniger Zeit als bei einem brandneuen Spiel. Aber das Endergebnis muß auch hier ein großartiges Spiel sein.

Brandneue Projekte geben dir die Gelegenheit, ein Genre-definierendes Konzept zu erschaffen. Mit **Neverwinter Nights** entwickeln wir beispielsweise ein Mittelding zwischen Solo-Rollenspielen und massiven Multiplayer-Welten. In vielerlei Hinsicht wird **Neverwinter Nights** einmalig sein, wenn es herauskommt, was sowohl aufregend als auch ein wenig unheimlich ist. Wir wagen uns an viele neue Dinge gleichzeitig: die Aurora-3D-Engine (eine Fortentwicklung der Omen-Engine von **MDK2**), den Online-Programmcode, die Editor-Tools und die neu-

en Spielmodi. Deshalb mußten wir eine Menge Zeit für das anfängliche Programmdesign und Prototypen investieren. Das Team von **Neverwinter** hat etwa die gleiche Größe wie damals das Team vom ersten **Baldur's Gate**. Verglichen mit einer Fortsetzung benötigen wir also mehr Personal für ein neues Spiel.

**GameStar** Was hältst du von Spieleserien, die Jahr für Jahr mit wenig Aufwand fortgeführt werden?

**Ray Muzyka** Es sollte das Ziel einer Fortsetzung sein, den Fans eine vertraute, aber vor allem verbesserte Erfahrung zu bieten. Die Kunden bezahlen schließlich für ein neues Spiel und verdienen es, eine echte Steigerung zu erhalten. Wenn du ein Spiel als Nachfolger vermarktest, sollten auch eindeutige Verbindungen zum Vorgänger da sein, ansonsten führt man die Fans an der Nase herum. **GameStar** Wie wird das Verhältnis zwischen Originalspielen und Fortsetzungen in etwa zwei Jahren aussehen?

**Ray Muzyka** Ich denke, daß es ungefähr gleichbleiben wird. Die Computer- und Videospiele-Industrie gibt's seit etwa 20 Jahren. Von daher dürften wir einen stabilen Zu-



Die spielerischen Innovationen von **Neverwinter Nights** verlangen ein größeres Programmiererteam als bei **Baldur's Gate 2**.

stand erreicht haben, was diese Relation betrifft. Es wird meiner Meinung nach immer Leute geben, die etwas Neues entwickeln wollen und solche, die lieber bestehende Lizenzen weiter entwickeln. Bei Bioware schätzen wir beide Spieltypen, sofern sie gut sind und Spaß machen. Letztendlich kommt es darauf an, daß wir nur Programme entwickeln, die wir auch wirklich selber kaufen und spielen würden.

»Es wird immer Leute geben, die etwas Neues entwickeln wollen.«