

10 Fortsetzungen, die wir uns wünschen

Bei vielen Spielen wäre ein weiterer Teil wirklich nicht nötig gewesen. Bei manchen hingegen schon. Zeit, ein wenig zu träumen ...

Spiele ereilt gelegentlich dasselbe Schicksal wie so manchen Entdecker, Künstler, Revoluzzer oder Erfinder: Oft erlangen sie erst nach ihrem Tod Berühmtheit, ergattern post mortem einen Platz auf dem Podest der größten Größen aller Zeiten. Gut, es wäre vielleicht vermessen, Vincent van Goghs Malereien, Gregor Mendels Vererbungsgesetze oder Franz Kafkas Schriftwerke mit Computerspielen zu vergleichen. Dennoch gab es in den letzten zwei Jahrzehnten einige Programme, die Maßstäbe gesetzt, Herausragendes geleistet oder sich schlicht einen Platz in unserem Herzen erkämpft haben – und dafür trotzdem nicht (oder zu spät) mit Aufmerksam-

keit belohnt wurden. Was passiert, ist ebenso tragisch wie unvermeidbar: Fehlt dem Entwickler das Geld, stirbt unweigerlich die Hoffnung auf eine Fortsetzung. Die Marke scheidet dahin. Wir haben für Sie in die Vergangenheit (und unsere Erinnerung) geschaut, das Spielearchiv durchforstet und zehn Klassiker ausgegraben, die eingegangen sind, obwohl sie sich über die Jahre einen unbestreitbaren Kultstatus ergattert haben. Und die aus vielerlei Gründen eine Fortsetzung verdient hätten. Diese Gründe legen wir dar. Zudem wagen wir einen Blick in die Kristallkugel: Wie wahrscheinlich ist es, dass diese Spiele tatsächlich noch einen weiteren Serienteil bekommen? **DM**



No One Lives Forever



Shooter sorgen selten für Lachanfalle, sind sie aufgrund ihrer Thematik (Weltkrieg, Horror, Science-Fiction) eher ernsterer Natur. Im Jahr 2000 räumte der Entwickler Monolith mit diesem Vorurteil auf und ließ das ebenso bunte wie witzige **No One Lives Forever** auf die Spieler los. Das 60er-Jahre-Szenario, eine kesse Agentin als Heldin und herrlich überzeichnete Widersacher (unter anderem eine korpulente Wiener Opernsängerin) persiflierten das Spionage-Szenario samt früher **James Bond**-Filme. Auch sonst liebte sich der Shooter vieles von 007, etwa die exotischen Schauplätze

(Marokko, Berlin, die Alpen) und natürlich das Q-typische Spezialzubehör. So knackte Cate Archer mit einem Schweißbrenner-Feuerzeug Vorhängeschlösser oder lenkte Wachen mit einem Roboterpudel ab. Unser Favorit waren jedoch die explodierenden Lippenstifte – stilvoller kann man als Geheimagentin wohl kaum die Welt retten. Was oberflächlich klingt, war in Wahrheit ausgesprochen taktisch. So musste Cate nicht nur Überwachungskameras ausweichen oder Feinde mit einer Münze in dunkle Ecken locken, sondern auch ihre Waffen mit passender Munition (etwa Dum Dum-Geschossen) bestücken. Zwar gab es 2002 eine (mäßig erfolgreiche) Fortsetzung, die konnte dem ersten **No One Lives Forever** aber nur bedingt das Wasser reichen. Und über den dürren Ableger **Contract J.A.C.K.** breiten wir an dieser Stelle den Mantel des Schweigens. Es wird also wieder Zeit für einen humorvollen Shooter, der witzige Ideen mit spielerischem Anspruch zu kombinieren weiß! **DM**

- Genre Ego-Shooter
- Erschienen 2000-2003
- Hersteller Monolith

► Prognose



Dauerfeuer war nur selten von Cate gefragt.

Outcast



Ulukaï, Okasankaar, Faé Rhân, Daokas – eigentlich wäre für **Outcast** ein offizielles Wörterbuch praktisch gewesen. Trotz oder

gerade wegen der Flut an bizarren Begriffen hat das Action-Adventure anno 1999 eine für das Genre bislang beispiellose Tiefe und Atmosphäre erzeugt. Religion, gesellschaftliche Strukturen, Politik – die Autoren haben ganze Arbeit geleistet, um eine stimmige, lebendige Welt zu simulieren. Gut, anfangs bekam man davon nicht viel mit, stolperte stattdessen mit dem Helden Cutter Slate (gesprochen von Manfred »Bruce Willis« Lehmann) noch recht planlos durch die hübschen Voxel-Umgebungen des Planeten Adelpha. Mit der Zeit entwickelte sich durch Quests, teils ausufernde Dialoge und eben diese Fülle an skurrilen Details jedoch eine packende Geschichte um die Rettung gleich zweier Welten – eine Geschichte, bei der man nicht nur wegen des dramatischen Finales traurig war, dass der Abspann nach etwa 30 Spielstunden Schluss machte. Der Entwickler Appeal trug für **Outcast** nicht nur



Damals enorm hübsch: die Voxel-Landschaften.

inhaltslich, sondern auch technisch dick auf, verpasste der Bevölkerung bereits neun Jahre vor **Assassin's Creed** ein KI-System mit realistischen Tagesabläufen und ließ den Soundtrack vom Moskauer Symphonie-Orchester nebst Chor einspielen. Interessiert hat es trotzdem zu wenige Menschen; weltweit ging **Outcast** rund 400.000 Mal über die Ladentheke. Der im Jahr 2001 angekündigte Nachfolger **The Lost Paradise** wurde aus Geldnöten nie fertig gestellt. Dabei wär's so schön gewesen, mal wieder in eine derart stimmige Welt einzutauchen. **DM**

- Genre Action-Adventure
- Erschienen 1999
- Hersteller Appeal

► Prognose



Freelancer

Freiheit! Keiner hat's so schön gebrüllt wie Mel Gibson als William Wallace. Doch hier geht es nicht um die Schlachten mit

Schwertern und Schotten, sondern um ränkeschmiedende Raumschiff-Recken mit Raketen: Das Weltraumspiel **Freelancer** erschuf ein Universum, in dem Freiheit groß geschrieben wird – abseits der 13 Kampagnen-Missionen durften Sie tun und lassen, was Sie wollten. Im riesigen Sternensystem tummelten sich über 2.000 Charaktere, und in welchen Winkel des Weltraums es einen auch verschlug, es gab immer einen havarierten Frachter zu plündern oder verlassene



In den **Stationen** können Sie Ihr Schiff aufrüsten.

Raumstationen zu entdecken. Wer nun aufgrund des Genres an komplizierte Steuermechanismen und wilde Symbol-Klickerei denkt, liegt falsch. Die Raumgleiter ließen sich erstmals so zugänglich steuern wie klassische Ego-Shooter. Wem der Kosmos alleine zu groß war, der konnte einen eigenen Multiplayer-Server ins Leben rufen und sich dort mit bis zu 127 anderen Mitspielern austoben. Das funktionierte wie im Hauptspiel, nur ohne Story-Missionen. So entwickelten sich eingeschworene Gemeinschaften, die zusammen Frachter-Konvois überfielen oder Rennen gegeneinander flogen. Nachfolgende Weltraum-Simulationen erreichten nie die **Freelancer**-Kombination aus Zugänglichkeit, Action und spannender Handlung. Vor kurzem haben Fans eine Petition gestartet, mit der sie eine Erweiterung oder einen Nachfolger fordern. Da Microsoft jedoch das Entwicklerstudio Digital Anvil geschlossen hat, ist die Erfolgswahrscheinlichkeit eher gering. **PD**

- **Genre** Weltraumspiel
- **Erschienen** 2003
- **Hersteller** Digital Anvil
- **Prognose**



F1 2002

In Michael Schumachers Ferrari über den Nürburgring brettern – der Traum jedes Motorsportfans. **F1 2002** von Image Space und

EA Sports erfüllte diesen Traum, und zwar mit einer bis dato beispiellosen Detailgenauigkeit. Vor dem Start bewunderten wir die Grid Girls, während des Rennens spürten wir mit einem Force-Feedback-Lenkrad jeden Hauch von Fliehkraft, und nach der Zielflagge analysierten wir die Telemetriedaten. Dank damals aktueller Lizenz stimmten nicht nur die Sponsoren-aufkleber und Fahreigenschaften der Autos, sondern sogar das Temperament der Piloten. Grundregel: Je näher bei Juan



Auch heute noch die beste **Formel-1-Simulation**.

Pablo Montoya, desto größer das Unfallrisiko! Und wenn es krachte, dann krachte es richtig – die tolle Physik ließ Reifen über die Piste kullern und Heckflügel durch die Luft segeln. Obwohl im Kern eine knallharte Simulation, setzte **F1 2002** auch Maßstäbe bei der Einsteigerfreundlichkeit. In der spaßigen Fahrschule lernten wir Bremswege und Ideallinien. Lenkhilfe, Traktionskontrolle und ABS durften wir stufenweise regulieren. **F1 2002** verkaufte sich blendend und war dennoch das letzte PC-Rennspiel mit aktueller Formel-1-Lizenz. Warum? Weil seit Sommer 2002 der Playstation-Produzent Sony die Exklusivrechte für die Motorsport-Königsklasse besitzt. Die Trockenzeit auf dem PC könnte bald vorüber sein: Laut der englischen Zeitung The Sun hat EA im Winter 2007 mit dem Formel-1-Star Lewis Hamilton einen Vertrag über fünf Millionen Pfund abgeschlossen, damit er auf dem Cover eines Spiels posiert. Wir gehen davon aus, dass es sich dabei nicht um eine Cricket-Simulation handelt. **HK**

- **Genre** Rennspiel
- **Erschienen** 2002
- **Hersteller** Image Space
- **Prognose**



Planescape Torment

Dass ausgerechnet ein namenloser Untoter und ein Totenkopf zwei der größten Laiberbacken im Rollenspiel-Genre abgeben

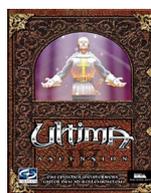
würden, hätte sich vor **Planescape: Torment** auch niemand träumen lassen – und dass sich eine Suche nach Identität und Sterblichkeit so spannend, surreal und tief sinnig gestalten kann. Die Black Isle Studios, sonst auf eher bodenständige D&D-Fantasy (**Icwind Dale**) spezialisiert, entließen Abenteuerlustige in eine Welt, so poppereich mit schrägen Ideen (etwa schwangere Wände oder Bordelle für intellektuelle Gelüste) und philosophisch angehauchten Textmengen (1,5 Millionen Zeilen, mehrere Millionen Wörter umfassende Dialoge), dass locker drei Spiele damit hätten gefüllt werden können. Zudem führte das Spiel die dynamische Gesinnungsentwicklung in die D&D-Welt ein. Erstmals konnte man die Ausrichtung des Helden durch Taten und Worte beeinflussen. Die veraltete Grafik und das ungewöhnlich kühle, gewöhnungsbedürftig spröde Szenario waren es wohl, die dem Titel den großen



Tiefsinnig, surreal, bizarr: **Planescape Torment**.

Erfolg verwerten. Mit weltweit 400.000 verkauften Exemplaren wurden immerhin die Produktionskosten wieder eingenommen, ein Nachfolger jedoch ließ sich nicht finanzieren. Das Spiel war nichts für ungeduldige Zeitgenossen (und wegen der bockharten Kämpfe auch nichts für Einsteiger). Die aber, die sich auf den Namenlosen und seine Suche einließen, loben **Planescape: Torment** noch heute in den höchsten Tönen, schwelgen in Erinnerungen und wünschen sich sehnlichst einen Nachfolger. Die Chancen dafür stehen mehr als schlecht. **PET**

- **Genre** Rollenspiel
- **Erschienen** 1999
- **Hersteller** Black Isle
- **Prognose**



Ultima

Es ist uns, ehrlich gesagt, unbegreiflich, warum die **Ultima**-Serie seit neun Jahren ohne Fortsetzung ist.

Gut, fast alle altherwürdigen Rollenspiel-Reihen liegen mittlerweile tot im Dungeon: **Might & Magic**, **Wizardry**, **Bard's Tale**. Aber **Ultima** hat nicht nur den klangvollsten Namen, sondern vor allem eine ausgefeilt-sympathische Spielwelt von der Art Realo-Fantasy, die nicht in elfenhaltigen Traumwelten abtaucht, sondern im Kern modernes Leben ins magische Mittelalter verpflanzt. Die also einen Wiedererkennungswert hat, weil da Stadtleben fließt, weil Personen mit Alltagsproblemen aneinander geraten, weil

Ultima in seinem ausgeklügelten Tugend-System menschliche Stärken und Schwächen von »Habgier« bis »Mitleid« destilliert – und so voller Stoff für glaubwürdige Geschichten steckt. Was die Welt aller **Ultima**-Spiele so spannend macht, ist auch, dass es an allen Ecken und Enden etwas aufzustöbern gibt – Räuberhöhlen, verlassene Waldhäuser, gestrandete Schiffe – und jede Entdeckung ihre eigene kleine Geschichte zu erzählen scheint, meist ohne Worte, als unaufgeklärtes Geheimnis. Großartig, wie die Welt dadurch im Kopf zu leben beginnt. Einzig die **Gothic**-Serie hat diese Faszination begriffen; den generischen Welten eines **Oblivion** oder **Two Worlds** ist **Ultima** bis heute voraus. Die Lizenz liegt bei Electronic Arts, zwei Entwicklungsanläufe (**Ultima Online 2**, **Ultima X**) wurden abgebrochen. In letzter Zeit entdeckt EA, welche Schätze da im Archiv schlummern; eine alte Kult-Serie wird derzeit wiederbelebt. **Ultima** ist es nicht. Aber es könnte die nächste sein. **CS**



Ultima 9 war der letzte Solo-Ableger der Serie.

- **Genre** Rollenspiel
- **Erschienen** 1987-1999
- **Hersteller** Origin
- **Prognose**



Superhero League of Hoboken

Okay, dieses Spiel dürfte kaum jemand kennen. Das ist ja die Schmach, darum wünschen wir's uns zurück. »Wir«, das sind die (geschätzt) sieben Leute weltweit, die **Superhero League of Hoboken** tatsächlich gespielt haben. »Oh Gott, Exotenkram«, stöhnen Sie jetzt. Aber halt, stimmt nicht! Sondern im Gegenteil Materie aktuellster Façon, nämlich die Art Spiel, die im Zeitalter von allgegenwärtiger World of Warcraft-ähnlichkeit dringend gebraucht wird: eine Parodie auf das Rollenspiel-Genre. Mit fantastischem Humor, der auch nach 14 Jahren noch ins Schwarze trifft. Im Spiel kämpften Superhelden mit Fähigkeiten wie »Scharfe

Sachen essen« oder »Cholesterinspiegel heben« gegen Rechtsanwälte, Computerbugs und zweiköpfige Babys, die »Du hast mich gehauen!« greinen, bevor sie mit Bauklötzen werfen. Der Erzbösewicht ist ein Kastenteufel, in der postnuklearen Zukunft herrschen verrückte Stammesführer über zurückentwickelte Dörfer, und als Waffe taugt, was von der Zivilisation eben übrig blieb, vom Schürhaken bis zur mittelgroßen Kettensäge. Was damals ein gelungenes Persiflagen-Potpourri auf so ziemlich alle Nerd-Themen von Endzeit-Welten über Computerprobleme bis hin zur Popkultur war (und nebenbei auch sanfte Gesellschaftskritik untermischte), wäre im heutigen Strudel blödesten Medientrends mindestens doppelt reichlich mit Humorstoff versorgt – und würde wohl auch von mehr Menschen angenommen als nur sieben. Wie die Chancen dafür stehen? Gar nicht so schlecht, denken wir. Die Zeit ist jedenfalls mehr als reif für ein wirklich witziges neues Parodie-Spiel. **CS**

- Genre **Rollenspiel**
- Erschienen **1994**
- Hersteller **Legend**
- Prognose



Großartig: Babys und Anwälte verprügeln.



System Shock

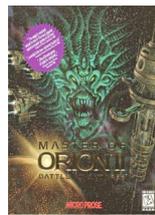
System Shock 2 ist eines dieser Spiele, dessen Fans steif und fest behaupten, es sei das beste Spiel der Welt. **System Shock 2** rekrutiert dabei seine Verehrer aus zwei Genres, den Shootern und den Rollenspielen, denn es vereint die beiden Disziplinen meisterlich. Als Ihr Alter Ego an Bord des Raumschiffs Von Braun aus dem Kälteschlaf erwacht, haben außerirdische Parasiten fast die gesamte Besatzung assimiliert. Nur mit der Hilfe einer weiteren Überlebenden, die Ihnen per Funk Hilfestellung gibt, können Sie dem Wahnsinn entkommen. **System Shock 2** erzeugt dabei ein beklemmendes Gefühl

der Einsamkeit und schafft dadurch eine Atmosphäre, die bis heute unerreicht ist. Als sich dann auch noch herausstellt, dass die vermeintliche Gehilfin in Wirklichkeit die größtenwahnsinnige und massenmordende künstliche Intelligenz Shodan aus dem Vorgänger ist, wird **System Shock 2** endgültig zur abwechslungsreichen Grusel-Achterbahn. Dabei hilft dem Spiel seine fantastische Soundkulisse: Immer wieder spricht das telepathische, kollektive Bewusstsein der Parasiten mit unterschiedlichen Stimmen aus mehreren Richtungen auf Sie ein, und Shodan hält mit ihrer verächtlichen, modulierenden Computerstimme dagegen. Dabei gibt die überhebliche Dame dem Spieler ständig das Gefühl, ihm einen Schritt voraus zu sein. Und eins muss man ihr lassen: Shodan ist nicht totzukriegen. Für Teil 3 wäre sie bestimmt zu haben. Die Rechte an **System Shock** liegen bei Electronic Arts – bei deren Faible für Fortsetzungen ist ein **System Shock 3** durchaus denkbar. **FAB**

- Genre **Rollenspiel-Shooter**
- Erschienen **1995-1999**
- Hersteller **Looking Glass**
- Prognose



Parasiten haben die Besatzung zombifiziert.



Master of Orion

»Moment«, werden Sie murmeln, »Master of Orion wurde doch fortgesetzt, zweimal sogar!« Ja, einer der Nachfolger weckt noch heute Nostalgiegefühle, der andere ... Brechreiz. Das erste **Master of Orion** erschien 1995 als gefällige Weltraum-Rundenhatz nach dem Muster der C64-Ahnen **Reach for the Stars** (1983) und **Imperium Galactum** (1984). Doch erst mit **Master of Orion 2** schoss das Genre 1996 auf jenes sternenhohe Qualitätsniveau, dem es bis heute hinterherhechelt. Das begann bereits bei der Völkerwahl. Wer eine vorgegebene Fraktion anführte, war selbst schuld; Kenner züchteten ihre Rasse aus Vor- und Nachteilen à la »kreativ«. Die Bastelei zog sich durchs ganze Spiel: Im erzwungenen Schiffs-Editor ließen sich Kriegspötte mit Waffen vollstopfen. Überhaupt: die Schlachten! Kein Weltall-Titel hat seither aus Pixelschiffchen und bunten Strichen so packende Schachbrett-Scharmützel gestrickt. **Master of Orion 2** machte noch mehr richtig. Die Forschung? Vielseitig. Die Diplomatie? Glaubwürdig. Die Motivation? Ungebrochen, bis am



Schmucklos, aber übersichtlich: die Galaxiekarte.

Partieende gar die Heimatwelt der anfangs gottgleichen Antaraner brennt. Und trotz seiner Fülle blieb der Zeitfresser vorbildlich zugänglich. Umso schlimmer, dass **Master of Orion 3** anno 2003 diese Tugend über Bord warf und sich als Regelklops mit Excel-Charme entpuppte. Also bitte, ihr Entwickler: Setzt den zweiten Teil fort! Oder pinselt nur bessere Grafik drüber, das reicht! Angesichts der US-Verkaufserfolge verwandter Titel wie **Sins of a Solar Empire** stehen die Chancen sogar ganz gut, dass sich ein Studio ans **Master of Orion 2**-Remake traut. **GR**

- Genre **Rundenstrategie**
- Erschienen **1993-2003**
- Hersteller **Simtex**
- Prognose



Psychonauts

Ein Feriencamp auf einem Indianerfriedhof, ein psychoverstärkender Meteor im See und Lehrer, die Kindergehirne klauen. Wie bitte? Zugegeben, die Welt von **Psychonauts** ist verwirrend – aber irrwitzig. Anders hätte man das vom **Grim Fandango**-Schöpfer Tim Schafer auch nicht erwartet. Die Spielmechanik des Jump'n'Runs war zwar zusammengeklaut, aber wen interessiert das schon, wenn man in den Gehirnen seiner Lehrer und Mitschüler gegen Psychosen kämpft und emotionales Gepäck ordnet. Zwischendurch ging's in regelmäßigen Abständen zurück in die reale Welt, also in

das als Ferienlager getarnte Psychonauten-Trainingscamp. Hier traf man skurrile Mitschüler wie den mit Eichhörnchen debattierenden Dogen. »Ich könnte sie niemals ... alle töten« – Sekunden später explodieren die kleinen Viecher. Auch toll: Schon der Titelbildschirm ist ein riesiges Gehirn, von dem aus die Hauptfigur Razputin, kurz Raz, wie in **Super Mario Galaxy** ins Spiel springt. Also alles gut genug, um sich eine Fortsetzung zu verdienen? Nun, für den Publisher Majesco war **Psychonauts** ein finanzielles Desaster. Bei Microsoft scheint man sich jedoch besser an den Psychohüpfen zu erinnern – seit Dezember 2007 steht der Titel zum Herunterladen für die Xbox 360 bereit. Noch besser sieht's beim Entwickler selbst aus. Die Webseite von Double Fine Productions offenbart unter der Rubrik kommender Projekte neben dem Konsolen-Action-Adventure **Brütal Legend** eine **Psychonauts**-Grafik samt »Coming soon«-Stempel. Also, ganz fest die Daumen drücken! **CHS**



Raz trifft auf allerhand skurrile Charaktere.

- Genre **Actionspiel**
- Erschienen **2005**
- Hersteller **Double Fine**
- Prognose