

# Alte Serien, neue Plattformen

Doom auf dem iPhone, Wing Commander auf der Xbox, Ultima als Strategiespiel im Browser: So manche tot geglaubte Serie erlebt eine Wiederauferstehung in neuem Gewand. Seelenbalsam für Nostalgiker oder Marketing-Gag?



Der Spielemarkt ist ein hartes Pflaster. Selbst etablierten Serien droht bei wirtschaftlich schwachem Ergebnis nach kurzer Zeit das Aus. So verschwanden über die Jahre viele große Namen von der Bildfläche. Der Schein trägt allerdings, zumindest teilweise. Denn so manche altherwürdige Serie erlebt in letzter Zeit auf neuen Plattformen oder gar in einem neuen Genre einen zweiten Frühling. **Wing Commander**, **Heroes of Might and Magic**, **Ultima** und Konsorten sind nicht verschwunden. Sie haben sich nur verändert – und sind manchmal kaum wiederzuerkennen.

Ob die Fans die Verwandlung akzeptieren, steht dabei auf einem anderen Blatt, hängt aber nicht zuletzt davon ab, wie die Hersteller mit ihren Lizenzen umgehen. Sind sie sich der jeweiligen Eigenheiten bewusst? Nehmen sie das Spiel ernst, achten sie auf die Glaubwürdigkeit des Szenarios? Oder verwenden sie nur einen großen Namen, um mickrige Spiele besser zu verkaufen? Mit solchen Fragen steht und fällt die Akzeptanz in der Spielerschaft.

## Mini Commander

Aus wirtschaftlicher Sicht ist es natürlich verständlich, wenn Publisher einen Markennamen für kleinere Spiele einsetzen. Allzu dreiste Fälle von Lizenzverwurstung schaden allerdings sowohl dem Hersteller als auch der Serie. So blieb etwa im Fall von **Wing Com-**

**mander Arena** nicht viel von der Kultserie übrig. Das vermeintliche neue epische Abenteuer entpuppte sich 2007 als Arcade-Titel für Xbox Live, ein Raumkampf-Häppchen für rund 10 Euro. Der EA-Titel bot zwar die Schiffe und das Szenario, hatte ansonsten spielerisch und qualitativ wenig mit den anderen hochwertigen Teilen der Weltraum-Reihe gemein. Keine abwechslungsreichen Missionen, keine aufwändige Inszenierung, stattdessen Spielhallen-Dauerfeuer. Mit zwei von fünf Sternen gehört **Wing Commander Arena** zu den am schlechtesten bewerteten Spielen auf Xbox Live Arcade. Dabei beweisen andere Umsetzungen, dass der Wechsel zu einem neuen Format keinesfalls zwangsläufig zu schwacher Spielmechanik führen muss.

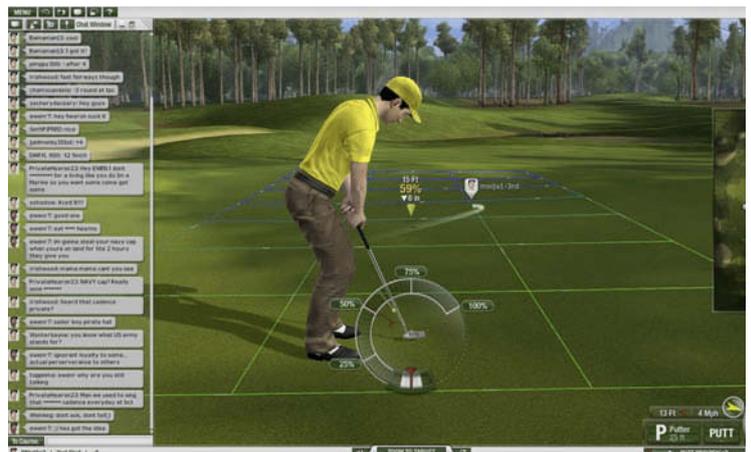
## Fenster-Strategie

Da wäre zum Beispiel **Lord of Ultima**. Die legendäre Rollenspiel-Reihe **Ultima** wird dieses Jahr als kostenloses Browser-Strategiespiel fortgesetzt. Allerdings zeigt ein Blick auf die Entwickler, dass Electronic Arts die Genre-Verlegung des Fantasiereiches Britannia im Gegensatz zu **Wing Commander Arena** nicht auf die leichte Schulter nimmt. Mit dem Studio EA Phenomic, unter anderem verantwortlich für das sehr gute **Battleforge**, arbeitet ein erfahrenes Team am Abstecker in die Fenster-Welt. Die offene Beta erweckt zudem nicht den Ein-

druck, als gehe es lediglich darum, mit dem guten Namen der 30 Jahre alten Serie Kasse zu machen. Doch wie kamen die Entwickler überhaupt auf die Idee, **Ultima** zugleich in den Browser und ein neues Genre zu verfrachten? Ob ein Spiel im Browser oder auf einer anderen Plattform laufe, sei eher zweitrangig, erklärt Dirk Ringe, General Manager bei EA Phenomic. »Für uns ist Ultima ein großes, ausge-reiftes Fantasy-Universum. Klar ist es durch Rollenspiele bekannt und groß geworden, aber es bietet genug Raum und Möglichkeiten auch für andere Genres wie einen Strategie-titel.« Dabei stehen die wirtschaftlichen Vorzeichen für Onlinetitel wie Browser-spiele derzeit im Vergleich mit dem problematischen Vollpreismarkt günstig. Eine Lizenz kann da unter dem Verkaufsaspekt nicht schaden. »Der Markt für das klassische PC-Spiel befindet sich im starken Umbruch, das Verhalten der Spieler ändert sich«, sagt Dirk Ringe. »Die



Wing Commander Arena reduziert das Spielprinzip auf 2D-Gefechte im Arcade-Stil.



Golfans verbessern dank Tiger Woods Online nun auch im Internet ihr Handicap.



Rule Britannia: Die Rollenspiel-Serie Ultima wechselt mit **Lord of Ultima** ins Genre der Browserstrategie.

Bereitschaft, 50 Euro auszugeben, sinkt, während Onlinespiele immensen Zulauf haben.«

Auch wenn Browser Spiele für Hobbyspieler – ähnlich den Simulatoren – keinen hohen Stellenwert besitzen, weisen sie doch hohe Spielerzahlen auf. Vergleichsweise niedrige Produktionskosten und damit geringeres Risiko machen diesen Typ Spiel für Publisher attraktiv. Allerdings wird die Entwicklung trotz der eher einfachen Grafik zunehmend teurer, denn mittlerweile herrscht auch im Browser-Sektor erheblicher Wettbewerb, was einerseits die Kosten erhöht, andererseits aber Qualität und Technik verbessert.

### Große Drei

Über mangelnde Konkurrenz kann sich **Lord of Ultima** tatsächlich nicht beklagen. Bereits im Herbst 2009 wagte mit **Heroes of Might and Magic** ein Strategieklassiker den Sprung ins Fenster – vorerst allerdings nur in Frankreich. Das **Might and Magic Heroes: Kingdoms** genannte Onlinespiel bleibt seinem Genre treu und behält für die Kämpfe sogar sein rundenbasiertes Spielsystem bei. In Gefechten dürften sich Kenner der Serie daher gleich heimisch fühlen. Auf der Strategiekarte schmieden Sie Allianzen mit anderen Spielern und setzen Helden ein, um Ihr Territorium zu erweitern. **Kingdoms** ist nicht der erste Versuch, die Lizenz im Browser-Markt zu etablieren. Ihm gingen 2006 das mittlerweile eingestellte

**Heroes of Might and Magic Mini** sowie 2008 **Heroes of Might and Magic Online** voraus. Letzteres erschien exklusiv für den äußerst Browser-spiel-affinen chinesischen Markt.

Der dritte große Name im Strategie-Bunde ist **Civilization**. Die Grande Dame der Rundenstrategie wird sich voraussichtlich ab Juni dieses Jahres auf Facebook die Ehre geben und geht damit noch einen Schritt weiter als die Konkurrenz. Vorbild für Spiele im sozialen Netzwerk ist **Farmville**, ein sogenanntes »Social Game«, das im Frühjahr dieses Jahres äußerst beeindruckende 80 Millionen Spieler verbuchen konnte. Um sich optimal in die neue Plattform zu integrieren, wird **Civilization Network** spielmechanisch an die Funktionsweise von Facebook angepasst. Im Interview mit dem Branchenmagazin Edge Online erläuterte **Civilization**-Erfinder Sid Meier den grundsätzlichen Unterschied, den er zwischen Spielen in sozialen Netzwerken und regulären Titeln sieht: »Ich betrachte soziale Netzwerke als neue Technologie. Wir haben Zugang zu einer Freundesliste in einer Art und Weise, wie es zuvor nicht der Fall war. Wir haben Räume, in denen Menschen regelmäßig vorbeischaun, ein entscheidendes Merkmal sozialer Netzwerke, das andere Arten von Technologie nicht besitzen.« Man darf gespannt sein, welche Art von Spielerlebnis die neue Technologie ermöglicht, und wie komplex die Spielmechanik des Facebook-Civ sein wird.

### iDoom

Der Wechsel in den Fenster-Modus des Browsers oder auch in ein völlig neues Genre ist zwar sicherlich ein mutiger Schritt, Ego-Shooter mit High-End-Technik für ein 3,5 Zoll großes Touchscreen-Handy umzusetzen mutet allerdings noch ein ganzes Stück gewagter an – vom Umstand ganz zu schweigen, dass sich noch vor einigen Jahren wohl kaum jemand hätte träumen lassen, dass ein Telefon zum Spielen taugen könnte. Entwicklerlegende John Carmack war jedoch nach einigen Fingerübungen mit Apples iPhone so überzeugt von dessen technischen Möglichkeiten, dass er sich dazu entschloss, den **Doom**-Ableger **Resurrection** zu entwickeln. Die Spielmechanik wurde dabei allerdings grundlegend verändert: **Doom** kommt auf Apples High-Tech-Telefon als Rail-Shooter daher, die Bewegungen sind vorgegeben, lediglich das Zielen bleibt dem Spieler überlassen. Dabei funktionieren Ego-Shooter durchaus mit dem Touchscreen in ihrer ursprünglichen Form. Den Beweis dafür erbringt unter anderem **Brothers in Arms 2: Global Front**. Dass iPhone-Titel hinsichtlich der Spielmechanik vom Vorbild abweichen, ist allerdings die Regel. Rein technische Portierungen sind recht selten.

### Plattform-Mix

Wie geht die Industrie nun mit ihren Marken um? Verramscht sie die großen Namen für oberflächliche Browsertitel und kuriose, aber spielerisch dünne Telefon-Spielchen? Ganz von der Hand zu weisen ist der Vorwurf angesichts von Beispielen wie **Wing Commander Arena** nicht, erinnert hier außer dem Spielertitel doch nicht mehr viel an das Original.

Andererseits belegt die Fortführung alter Lizenzen – auch wenn sie in veränderter Form stattfindet –, dass sich die Hersteller des Wertes ihrer Marken bewusst sind. Das sind durchaus gute Nachrichten, denn so erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass Publisher alte Spieleschätze aus den Archiven bergen und neu auflagen, und zwar auch im Vollpreis-Segment. Jüngster Fall ist die einst große **X-Com**-Serie, deren Rückkehr 2K Games gerade angekündigt hat. Wenn auch nicht als Strategiespiel, sondern als Shooter. **SD**



Neben **Civilization Network** hat auch **Heroes of Might and Magic** das Fenster für sich entdeckt.



Im vollwertigen Browser-Shooter **Quake Live** können Sie sich seit 2009 mit anderen Spielern messen.