



Das Gesetz der Serie

Spiele ohne Vorgänger scheinen immer seltener, Serien immer länger zu werden. Stehen die Entwickler vor dem kreativen Bankrott?

Von Dennis Kogel

Mein Vater wird sterben. Er lebt in Los Angeles und es geht ihm gut im Moment, aber er ist krank. Anders kenne ich ihn kaum noch. Das klingt unglaublich deprimierend, aber die letzten Erinnerungen an einen Menschen sind so stark, dass es immer schwerer wird, sich an ihn als gesund und glücklich zu erinnern. Ich bin nicht sicher, ob ich ihn in diesem Zustand sehen will. Letztens habe ich mir das aktuelle Mario Kart gekauft. Das hat sich überraschend ähnlich angefühlt.« Edmund McMillen, der Erfinder des Hardcore-Jump&Runs **Super Meat Boy**, macht sich Sorgen. Über die Gesundheit seines Vaters. Und über endlose Spielefortsetzungen, die seine Kindheitserinnerungen an glückliche Stunden vor dem Super Nintendo zerstören.

Auf eine überzeichnete und makabere Weise drückt McMillen etwas durchaus Wichtiges aus: Kaum ein modernes Spiel ist keine Fortsetzung. Etwa zwei Drittel aller PC-Titel, die 2011 von den größeren Publishern veröffentlicht wurden, waren Fortsetzungen, Neuauflagen und Haustierrückstellungen.

weiterungen für **Die Sims 3**. Das Jahr 2011 war das Jahr, in dem Nummern zum wichtigsten Bestandteil eines Spieletitels geworden sind. Einige der beliebtesten Spiele des letzten Jahres waren Fortsetzungen, so wie **Portal 2**, **Battlefield 3** oder **Batman: Arkham City**. Es sind großartige Spiele.

Nur: Während die Fortsetzungen gefeiert werden, sind es immer öfter Spiele ohne Vorgänger, die binnen kürzester Zeit in Vergessenheit geraten. Bethesdas **Brink**, ein Team-Shooter mit innovativen Bewegungsmöglichkeiten, erfährt kaum noch Beachtung. Epics clevere Drauflos-Ballerei **Bullet-**



Batman: Arkham City (links) übertrifft sogar seinen exzellenten Vorgänger **Batman: Arkham Asylum (rechts)** – so muss eine gute Fortsetzung aussehen!

storm war ein Kritikererfolg – nur kaufen wollte sie fast niemand. So interessant neue Spielkonzepte häufig klingen, gekauft wird das, was die Spieler schon kennen. »Es ist alles Geschäft«, winkt McMillen ab, »wenn bei Spielen das Geschäft Vorrang vor der Kunst hat, dann werden gute Ideen gemolken, bis nichts mehr da ist. Bis sie leer sind.« Gehen der Industrie also die Ideen aus?

»Es war noch nie schlimmer«, klagt Mark Harris, meint aber gar keine Spiele, sondern Filme. Auch Hollywood leidet an chronischer Sequelitis, der Fortsetzungskrankheit. Jeden Sommer verwirklicht die Filmindustrie mehr Fortsetzungen und weniger frische Ideen. Harris ist Filmkritiker für das US-Magazin GQ und rechnet ab: »Hollywood ist eine Institution, der mehr daran liegt, Actionfiguren zu verkaufen, als interessante Filme zu drehen«, schreibt er empört und sehnt sich eine Zeit zurück, in der Regisseure mit guten Ideen mehr Macht hatten als Marketingabteilungen. Laut Harris ist Hollywood ausschließlich an Markennamen interessiert. An Filmen, die sich zielgruppengerecht verkaufen und fortsetzen lassen. Filme, die Produkt sind, keine Kunst.

Auch für große Spieleentwickler gehört das zunehmend zum Geschäft. »Ich denke, das hängt mit der beginnenden Reife unserer Industrie zusammen«, argumentiert Aaryn Flynn, der bei Bioware als General Manager die **Mass Effect**-Serie verantwortet. Für Flynn ermöglichen die Blockbuster allerdings Kreativität in anderen Bereichen: »Wir sehen in jedem Fall die Notwendigkeit von

System Shock

Irrationals **System Shock 2** ist einer der seltenen Fälle, in denen der Nachfolger für wichtiger gehalten wird als das Original. **System Shock** bot 1994 erstmals echte 3D-Grafik statt des »Pseudo-3Ds« früherer Shooter wie **Doom** und hatte mit der Künstlichen Intelligenz Shodan einen Gegner, der Spieler beobachtete und verspottete. Doch erst **System Shock 2** kombinierte 1999 diese Grundzutaten mit rollenspieltypischen Klassen und Aufwertungen, setzte knappe Munition, Inventarmanagement und schieren Horror ein, um den Überlebenskampf auf den verlassenen Raumschiffen Rickenbacker und Von Braun noch härter zu machen. Damit war **System Shock 2** seiner Zeit weit voraus und ein Vorbild für Spiele von **Deus Ex** bis **Portal**. Kurz: Es war ein kommerzieller Flop. Selbst Nachfolger im Geiste wie **Bioshock** haben sich bisher nicht getraut, so konsequent Horror zu simulieren.



System Shock (1994)



System Shock 2 (1999)

Ein Blick auf die großen Namen des Spielejahres 2012 zeigt folgerichtig viele dieser »kalkulierbaren Risiken«: **Diablo 3**, **Mass Effect 3**, **Dota 2**, **Max Payne 3**, **Bioshock Infinite**, **Far Cry 3**, **Hitman 5**, **Grand Theft Auto 5** – das sind nur einige große Fortsetzungen. Wo bleiben die gewagten Projekte? Spiele, die keine Fortsetzungen, keine Remakes und keine Lizenztitel sind, lassen sich im Portfolio der großen Publisher an einer Hand abzählen: Arkanes spannender Steampunk-Shooter **Dishonored**, ein paar Multiplayer-Neuzugänge wie **Firefall** und **The Secret World**, seltene Ausnahmen wie das witzige **Quantum Conundrum**, ein Puzzlespiel im **Portal**-Stil über das Reisen zwischen Dimensionen. Die Konzentration auf Fortsetzungen ist durchaus verständlich in einem Klima, in dem der Publisher THQ Verluste von über 55 Millionen Dollar schreiben musste, nachdem er versucht hatte, mit neuen Marken wie dem mittelmäßigen Shooter **Homefront** zu punkten. Doch was hat zu diesem Klima geführt? Weshalb ist die Entwicklung von originellen Titeln so risikant geworden? Wieder lohnt sich der Blick auf Hollywood, um Antworten zu finden.

Auch der Filmkritiker Roger Ebert, unter Spielern für seine abwertenden Aussagen über Spiele bekannt, blickt verächtlich auf Hollywood. »Einige Filmstudios verheimlichen nicht einmal mehr, dass sie es komplett aufgegeben haben, Filme für Erwachsene zu drehen«, schreibt Ebert in einem Beitrag für das Magazin Newsweek. Schuld daran sind laut Ebert: die Macht der Marketingabteilungen, die Rezession, hohe Ticketkosten, Kabelsender, das Internet. Obwohl es gute Gründe für die Risikoscheu gibt, ist sie gefährlich: »Wir verlieren die Tradition des hochwertigen Spielfilms«, klagt Ebert.

Zwei Drittel der großen Spiele 2011 waren Fortsetzungen

vorhersehbarem Erfolg und kalkulierbaren Risiken. Mit diesen Erfolgen können wir unsere Entwickler auch bei etwas gewagteren Spielen unterstützen.« Heißt: Serien bringen dank ihrer Fanbasis sichere Einnahmen, die man dann in neue Ideen investieren kann. Oder zumindest könnte.



Fortsetzungen bringen sicheres Geld

In der Spieleindustrie ist es noch nicht ganz so weit, aber vielleicht kurz davor. »Blockbuster-Spiele bringen mehr Geld als je zuvor, und es sind die mittelgroßen Spieleentwickler, die darunter leiden«, sagt Jamie Cheng, der Gründer von Klei Entertainment, einem kleinen Studio aus Vancouver, das mit dem Action-Prügelspiel **Shank** bekannt geworden ist. »Die Spieleindustrie konzentriert sich immer mehr auf die großen Hits. Es ist unglaublich schwer, einen neuen Titel auf den Markt zu bringen.«

Cheng gehört zu einer wachsenden Gruppe junger Entwickler, die große Studios verlassen, um eigene Projekte zu verwirklichen. Für Relic arbeitete er an der künstlichen Intelligenz der **Dawn of War** Serie – bis er keine Lust mehr hatte und sich mit Klei Entertainment und etwas über 20 Mitarbeitern selbstständig machte. Damit folgt er dem Modell der Indie-Szene, die die Rolle des Experimentierlabors von den großen Publishern übernommen hat. Ironischerweise arbeitet Klei aber im Moment trotzdem an Fortsetzungen zu **Shank** und **Eets**. Mit kreativem Ausverkauf soll dies nichts zu tun haben. »Beides sind unsere Wunschprojekte!



Street Fighter (Bild aus der Amiga-Version von 1988)



Street Fighter 2 (1992)

Street Fighter

1987 veröffentlichte Capcom **Street Fighter**, ein Spielhallenprügelspiel, in dem man nur den Hadouken-Meister Ryu und seinen blonden Klon Ken spielen konnte. Der Fokus lag auf dem Storymodus, in dem Ryu um die Welt reist, um andere Kampfkünstler zu verprügeln. Das Sechs- beziehungsweise Acht-Button-Kontrollschema und die komplexen Spezialangriffe gab es schon damals. Gleiches gilt für Bonuslevels: Die Spieler konnten Ziegel und Tische zerschmettern. Dank mehr steuerbarer Charaktere, einem ausgebauten Multiplayer-Modus und komplexeren Spezialtacten avancierte dann aber doch das 1992 nachgereichte **Street Fighter 2** zu Capcoms meistverkauftem Spiel. Mehr noch, es wurde zur Blaupause für die unzähligen Neuauflagen, Erweiterungen und Reboots, die **Street Fighter** bis heute zu einer der wichtigsten Prügelserien machen.

Wir haben gemerkt, dass wir die Spiele verbessern können«, rechtfertigt sich Cheng.

Andere sind da konsequenter: »Ich mache keine Sequels, weil ich keine Sequels machen muss!«, lacht Edmund McMillen, der mit **Super Meat Boy** und **The Binding of Isaac** zu einem der erfolgreichsten und bekanntesten unabhängigen Entwickler geworden ist. »Außer, um die Miete zu bezahlen oder eine Firma am Leben zu halten, will doch niemand wirklich Fortsetzungen entwickeln. Man muss sie bloß machen, wenn man Verträge mit großen Publishern unterschreibt. Ich habe dagegen die Freiheit, zu tun, was ich will!«, gefällt sich McMillen als

Ist es also so einfach? Während die Wirtschaftskrise riskante Entscheidungen unmöglich macht, übernimmt das Marketing langsam die Kontrolle über die Spieleindustrie, die erfolgreiche Ideen auspresst, bis der letzte Funke Magie verschwunden ist – oder hat **Assassin's Creed: Revelations** seine Spieler immer noch so überrascht und bezaubert wie der erste Teil? Auch dass Activision seine **Call of Duty**-Serie jährlich neu auflädt, überrascht angesichts ihrer Verkaufszahlen kaum. Der jüngste Ableger **Modern Warfare 3** etwa spielte binnen 16 Verkaufstagen eine Milliarde Dollar ein – und übertraf damit sogar den Kino-Überflieger **Avatar**, der dafür 17 Tage gebraucht hatte. Derweil verlassen talentierte Entwickler die Spieleindustrie, um ihr eigenes Ding zu drehen, weil sie keine Lust mehr auf langweilige Sequels haben. Sind Sequels der Untergang, die Bankrotterklärung der Kreativität?

»Homers Odyssee ist ein Sequel der Ilias; der zweite, weitaus bessere Teil von Don Quixote ist ein Sequel, Tolkiens Herr der Ringe ist ein Sequel von Der Kleine Hobbit«, mahnt David Bordwell, einer der einflussreichsten US-Filmhistoriker. »Sequels seien

Statt eine Fortsetzung von **Super Meat Boy** (links) zu entwickeln, schuf Edmund McMillen das groteske Actionspiel **The Binding of Isaac** (rechts).



langweilig und würden sich nur wiederholen, selten seien sie so gut wie das Original, schreiben Journalisten gerne. Aber was ist mit Aliens, Das Imperium schlägt Zurück, Toy Story 2? Begreift es endlich! Es wird immer Sequels geben – und das ist gut so!« In einer Diskussion mit namhaften Filmhistorikern hat Bordwell bereits 2007 versucht, herauszufinden, warum Fortsetzungen so übermäßig häufig bei Kritikern durchfallen, obwohl so viele wichtige Werke der Film- und Literaturgeschichte Fortsetzungen sind. Wie sieht es mit der Spielegeschichte aus?

»Die Zelda-Reihe ist ziemlich gut!«, gibt Edmund McMillen zu. »Jedes Zelda hat meistens ein neues Spielprinzip, was es zu einem komplett neuen Spiel für mich macht.« Jamie Cheng ergänzt: »Street Fighter 2 braucht keine Erklärung, es rockt!« Und Aaryn Flynn erinnert sich gerne an die Zeit mit **Kings Quest 6**: »Ich habe es mit meiner Ehefrau (damals noch Freundin) gespielt und wir hatten viel Spaß dabei. Das Spiel wurde verbessert, ohne das Rad neu zu erfinden.« Es gibt also durchaus Serien, die viele Spieler begeistern und wirklich besser geworden sind.

Nintendos **Zelda**-Reihe versucht ständig, sich neu zu erfinden, entweder mit einem neuen Stil oder mit neuen Ideen, bleibt ihren Grundthemen aber treu: der Verbindung zwischen Mensch und Natur sowie japanischer Folklore. Nicht umsonst treten in jedem Serienteil dieselben Charaktere auf: Link, der zipfelbemühtzte Abenteurer und seine Angebetete, Prinzessin Zelda. Mit **Street Fighter 2** wiederum hat Capcom eine Legende erschaffen, die der Entwickler noch heute immer weiter verfeinert – der erste Teil ist dagegen weitgehend in Vergessenheit geraten. Und Aaryn Flynn's Abende mit **Kings Quest** und seiner Ehefrau (damals noch Freundin) dürften sehr davon profitiert haben, dass der sechste Teil von Sierras Adventure-Reihe dank der Zusammenarbeit der **Kings Quest**-Erfinderin Roberta Williams mit der **Gabriel Knight**-Autorin Jane Jensen als absoluter Höhepunkt der Serie gilt.

Sequels müssen also nicht unkreativ oder gar schlecht sein, im Gegenteil. Einige davon gehören zu den besten Spielen, die jemals entwickelt wurden. Auch wenn **System Shock** dank erstmalig echter 3D-Levels

»Es ist schwer, neue Titel auf den Markt zu bringen«

unabhängiger Entwickler, der in wechselnden Teams aus Gleichgesinnten an kleinen Projekten arbeitet. »Wenn ich je ein Super Meat Boy 2 ankündigen sollte, dann weißt du, dass ich eine schwere Zeit durchmache«, scherzt er und fügt schnell hinzu: »Aber das wird nie und nimmer passieren!«

Die jährlich fortgesetzte **Call of Duty**-Serie gilt als Inbegriff der Spiele-»Sequelitis«.



als Action-Meilenstein gilt, so ist es der zweite Teil des Cyberpunk-Klassikers, der noch heute Spiele beeinflusst. Ohne Irrationalen **System Shock 2** und den wahnsinnigen

»Es wird immer Sequels geben – und das ist gut so!«

Supercomputer Shodan gäbe es vielleicht kein **Bioshock**, kein **Deus Ex**, kein **Portal**. Die Faszination guter Fortsetzungen liegt darin, dass sie Verständnis dafür zeigen, was das Original besonders gemacht hat – und darauf aufbauen. »Fortsetzungen sind eine Möglichkeit für die Entwickler, etwas Bekanntes weiter zu verbessern«, erklärt auch Aaryn Flynn. Und das kann durchaus radikale Schritte umfassen. Mit **Mass Effect 2** hat Bioware aus der im Vorgänger noch etwas unbequemen Verbindung von Rollenspiel und Shooter praktisch ein eigenes Genre geschaffen, in dem Shooter-Mechanismen mit komplexen Rollenspiel-Entscheidungen harmonisieren. Was also unterscheidet nun gute von schlechten Fortsetzungen?

Auch die Indie-Szene bringt Fortsetzungen hervor: **Jamie Cheng** hat mit Klei Entertainment erst **Shank** veröffentlicht, dann **Shank 2** (von links).



»Ich würde vorschlagen, Sequels nach drei Kriterien zu bewerten«, schlägt der Filmkritiker Stew Fyfe in der Diskussion mit David Bordwell vor. »Erstens: Wurde das Sequel gemacht, weil man damit eine Geschichte weiter erzählen kann? Zweitens: Wurde das Sequel gemacht, weil die Charaktere so beliebt waren? Drittens: Wurde das Sequel gemacht, um damit mehr Geld zu verdienen?« Klar ist, dass jeder Grund zu einem gewissen Grad eine Rolle spielt. Es ist aber die Gewichtung, die zum Urteil führt, ob ein Sequel als reine Geldmache oder legitime Fortsetzung wahrgenommen wird. Dieses System ist einfach und funktional, lässt sich aber kaum ohne Anpassung auf Spiele übertragen. Was die Spielerfahrung prägt, sind nicht nur sympathische Charaktere und packende Geschichten, sondern vor allem auch die Spielregeln und die Mechaniken, die dahinter stecken. Was nutzen neue Geschichten um tolle Charaktere, wenn auch der 27. Teil einer Serie mit dem ewig gleichen Spielprinzip langweilt?

»Spiele-Sequels sind meistens erzählerische Sequels, selten aber Sequels im mechanischen oder dynamischen Sinn«, schreibt der **Far Cry 2**-Macher Clint Hocking in einem Beitrag für das Magazin Edge. »Ein Sequel erlaubt es uns, Spielern einen neuen Kontext zu geben, in dem sie das Design des

Spiels besser erforschen und wertschätzen können«, erklärt Hocking. »Aber normalerweise setzen Sequels nur die Geschichte des sympathischen Antihelden fort und belassen das Gameplay beim Alten.« Bei der Bewertung von Fortsetzungen muss also auch die Spielmechanik eine Rolle spielen. Wurde daran gefeilt? Verändert, um das Thema und die Idee des Spiels besser zu betonen? Oder gleich belassen und lediglich mit einer neuen Geschichte oder neuer Grafik überpinselt? Folgende Schicksalsfragen sollte man also einer Spielefortsetzung stellen:

- Soll die Fortsetzung eine Geschichte weiterspinnen, wie bei **Assassin's Creed** oder der **Mass Effect**-Reihe, die von Anfang an mehrteilig angelegt wurden?
- Soll die Fortsetzung ein Wiedersehen mit liebgewonnenen Charakteren ermöglichen, etwa mit der mörderisch unterhaltenden Künstlichen Intelligenz GLaDOS aus **Portal** und **Portal 2**?
- Soll die Fortsetzung das Spielprinzip verbessern, mit den Spielmechaniken experimentieren und Spieler überraschen – wie etwa **Batman: Arkham City**?
- Soll die Fortsetzung lediglich noch mehr Geld aus einem bereits etablierten, gut verkaufenden Markennamen melken?

Jedes dieser vier Kriterien muss bei der Entwicklung einer Fortsetzung eine Rolle spielen. Nicht einmal jährlich erscheinende Serien dürfen komplett ohne neue Spielelemente auskommen. Die nunmehr vierte **Assassin's Creed**-Folge **Revelations** etwa erweitert das Arsenal des alternden Assassinen Ezio Auditore um Bomben und führt zudem ein Tower-Defense-Minispiel ein.

»In Wirklichkeit wollen wir das, was wir nicht kennen«

Selbst beim Serien-Inbegriff **Call of Duty** versucht Activision, mit Anpassungen im Multiplayer-Modus seine Abermillionen Fans zufrieden zu stellen. Aber das ist Pflicht statt Kür, es ist bloß das Mindestmaß an Innovation, das für eine gelungene Fortsetzung zwingend notwendig erscheint.



»Ein Sequel sollte eine Evolution der Story bieten und eine Revolution des Gameplays«, erklärt Dax Ginn von **Rocksteady**, dem britischen Studio hinter **Batman: Arkham Asylum** und **Batman: Arkham City**. »Wenn Entwickler eine Fortsetzung nur als eine dezente Evolution des Originals ansehen, dann riskieren sie eben auch, dass sich das Sequel lediglich wie die Version 1.5 des ersten Teils anfühlt.« Außerdem gehört Mut dazu, sich einzugestehen, dass sich ein Spielkonzept vielleicht gar nicht für eine Fortsetzung eignet. »Wie oft kann ich den armen Kerl denn noch über Stacheln hüpfen lassen?«, seufzt Edmund McMillen, wenn er nach **Super Meat Boy 2** gefragt wird.

Um zu beeindrucken, muss eine Fortsetzung also einen sehr schwierigen Spagat zwischen Erwartungshaltung und Risiko schaffen. Es ist leicht, eine Fortsetzung als Dienst an den Fans auszuarbeiten, als ein etwas aufgewertetes Original. Sequels, die in Erinnerung bleiben, sind aber die, die gewillt sind, Risiken einzugehen. »Als Entwickler ist das deine einzige Chance«, bekräftigt Dax Ginn. »Du musst Risiken eingehen und du musst innovativ sein!« Leider wird genau diese Attitüde immer seltener, denn mit vorhersehbarem Erfolg und kalkuliertem Risiko ist sie nur äußerst schwer vereinbar. Wobei Ginn auch leicht reden hat, schließlich garantiert ihm schon alleine die (dank der jüngsten Kinohits sehr zugkräftige) **Batman**-Lizenz sichere Einnahmen – da kann er vergleichsweise gefahrlos mit spielerischen Neuerungen herumexperimentieren.

Fortsetzungen können allerdings noch so intelligent, originell und clever erzählt sein, der wahre Reiz liegt dennoch im Neuen. Das glaubt zumindest Edmund McMillen: »In Wirklichkeit wollen wir Spieler doch das, was wir noch nicht kennen – selbst wenn wir das Gegenteil behaupten«, philosophiert der Indie-Entwickler. »Niemand wird sagen: ›Oh mein Gott, Mario Party 12 ist das beste Spiel aller Zeiten!‹ Es sind die Dinge, die wir nicht kennen, die wirklich wichtig sind. Die Minecrafts. Geniale, fast mystischen Ideen, die um uns herumfliegen und nur darauf warten, umgesetzt zu werden.« Es sind nur selten die Sequels, die uns wirklich begeistern. Dennis Kogel / GR



Zehn (wirklich) neue Spiele für 2012



Dishonored: Ein spannender, an den Schleich-Klassiker Dark Project erinnernder Shooter im Steampunk-Stil von Harvey Smith, dem Lead Designer des ersten Deus Ex.



Monaco: In Andy Schatz' kooperativem Raubüberfall-Spiel Monaco schlüpfen bis zu vier Spieler in die Rollen eines verrückten Einbrechers und seiner Hilfsäffchen.



The Secret World: Die Kombination aus Mystery-Geschichten, Puzzles und Shooter-Mechaniken macht Funcoms neues Online-Rollenspiel zu einem spannenden Projekt.



The Witness: Nachdem Jonathan Blow mit Braid eines der erfolgreichsten Indiespiele der letzten Jahre geschaffen hat, versucht er sich an einem Puzzletitel im Myst-Stil.



Prison Architect: Im neuen Projekt des Uplink- und Darwinia-Entwicklers Introversion baut und verwaltet man ein Hochsicherheitsgefängnis – das gab's seit der miesen Prison-Tycoon-Serie nicht mehr.



Dead State: Das glorreiche Troika (Vampire: Bloodlines) gibt es leider längst nicht mehr, ein paar Ehemalige arbeiten aber fleißig an diesem Zombie-Survival-Rollenspiel.



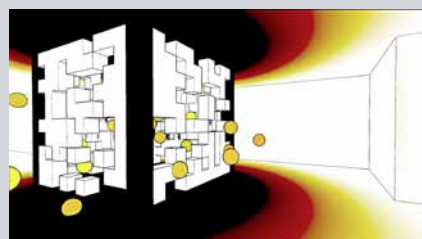
Quantum Conundrum: Kim Swift erfand Portal mit, nun arbeitet sie an diesem Puzzlespiel um Dimensionssprünge (etwa in die wohlige-weiße »Fluffy Dimension«).



Cartel: Weil EA aus Peter Molyneux' Taktikklassiker Syndicate (Bild) einen Shooter gemacht hat, strickt Paradox ein originalgetreues Remake namens (clever!) Cartel.



Spy Party: Als Spion muss ein Spieler auf einer Party untertauchen und seinen Auftrag erfüllen, während der zweite Spieler als Scharfschütze versucht, ihn auszuschalten.



Antichamber: Falls M.C. Escher die Aperture-Science-Labore gebaut hätte, sie würden wie Antichamber aussehen. Im Puzzlespiel muss man eine Umgebung verstehen, die jenseits der Vorstellungskraft liegt.