

Die zehn spannendsten Klassiker-Nachfolger

ENDLICH GEHT ES WEITER!

Wenn Kickstarter eines kann, dann Klassikern zu neuem Leben verhelfen. Redakteur Dimitry stellt die für ihn zehn besten (geistigen) Nachfolger vor. Von Dimitry Halley

Klassiker waren selten so lebendig wie heute. Nachdem noch in den 2000er-Jahren der Trend der großen Publisher dominierte, jüngere, technisch anspruchsvolle Marken nach vorne zu treiben, haben Indie, Crowdfunding und Social Media vieles verändert. Jetzt schreiben wir das Zeitalter von Remastered Collections, Remakes und Fortsetzungen zu den Klassikern, mit denen wir groß geworden sind und an die wir nostalgisch zurückdenken.

Im Folgenden stelle ich meine zehn Favoriten vor, wenn's um wiederbelebte Perlen der Vergangenheit geht. Wichtig dabei: Das betrifft ausschließlich Spieleserien, die zwischenzeitlich als mehr oder minder stillgelegt galten. Quasi kontinuierliche Fortsetzungen wie Doom fallen raus. Das sind natürlich meine persönlichen Favoriten. Dass ich mir die Freiheit nehme, Ausnahmen durchgehen zu lassen, sieht man der Auflistung an einem besonderen Ehrengast an. ★

The Bard's Tale 4

Die The-Bard's-Tale-Reihe spielt in der steinzeitlichen Siedlung Skara Brae (allerdings wurde die ins Mittelalter versetzt). Fast schon passend, wenn man bedenkt, dass die Oldschool-Rollenspiele für viele jüngere Gamer ebenso historisch altbacken anmuten dürften – dabei übersieht man leicht, dass sie als Dungeon Crawler in den 80er-Jahren wegweisend für das Genre waren.

Nachdem Entwickler Inxile seine eigene gleichnamige, spielerisch aber eher mäßige Action-Rollenspiel-Interpretation von 2005 völlig zu Recht bei der Nummerierung ignoriert, arbeitet das Studio jetzt an einem vierten Teil, der tatsächlich an die Story von The Bard's Tale 3 von 1988 anknüpft. Zumindest beim Schauplatz wird sich nichts ändern. Wir erkunden mit unserer Gruppe

aus Abenteurern die Stadt Skara Brae, durchforsten Kerker, Burgen, Wälder und andere schaurige Orte.

Im Kern soll sich das durchweg klassisch anfühlen, ähnlich wie Legend of Grimrock streben die Entwickler altes Dungeon-Crawler-Gameplay in modernem Gewand an. In puncto Schwierigkeitsgrad orientiert man sich an Dark Souls und Bloodborne.



Mittlerweile sieht es ein wenig archaisch aus, aber 1985 ist Bard's Tale ein packender Dungeon Crawler.



Bard's Tale 4 soll das alte Spielgefühl wiederbeleben: allem voran den knackigen Schwierigkeitsgrad.



Banjo Kazooie und andere Klassiker von Rare machen Ende der 90er-Jahre 3D-Plattformer äußerst beliebt.

Yooka Laylee

Wenn es ein Genre gibt, dessen Popularität ich heutzutage vermisse, dann sind das 3D-Plattformer. Ich erinnere mich an Zeiten, in denen ich mich gar nicht entscheiden konnte zwischen all den bunten Welten und skurrilen Charakteren. Zumindest Banjo Kazooie kriegt nun eine geistige Fortsetzung.

Yooka Laylee erbt die bunte Optik, das überzeichnete Tropenflair sowie ein witziges Heldenduo. Wenn ich ganz ehrlich bin, finde ich die beiden Tierchen Yooka und Laylee jetzt schon markanter als Veteran Banjo und seinen verrückten Vogel. Das Spiel soll im Oktober 2016 erscheinen.



Nachdem das Genre mittlerweile tot ist, soll Yooka Laylee wieder einen Trend setzen.

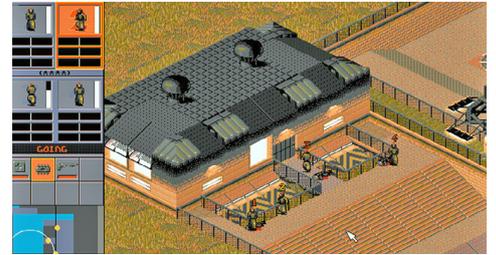
Satellite Reign

Als vor knapp drei Jahren *Syndicate* von Electronic Arts erschien, hatten viele Spieler berechnete, aber im Endeffekt falsche Erwartungen: Fans wollten ein Revival der alten Strategieserie, in der wir in Draufsicht vier Soldaten in einer Cyberpunk-Metropole befehligen und uns dabei mit feindlichen Megakonzernen anlegen. Was wir letztlich bekamen, war ein mehr oder minder generischer Ego-Shooter, der zwar mit Atmosphäre punkten konnte, aber mit der Spielerfahrung der Vorlage in etwa so viel gemeinsam hatte wie Peter Molyneux mit erfüllten Versprechen.

Das denkt sich auch Entwickler Mike Dickett und will's deshalb besser machen. Schließlich war er schon am originalen *Syndicate* beteiligt – mit *Satellite Reign* soll der Geist der Cyberpunk-Serie weitergetragen

werden. Dabei setzt der Quasi-Nachfolger auf spielerische Freiheit in der Erkundung der urbanen Umgebung. Wir wählen unsere Missionen, das Spiel verzichtet auf eine engmaschige Spielerführung. Die Stadt soll dabei minutiös genau simuliert werden – Bewohner gehen ihrem Alltag nach, Infrastruktur und Polizei reagieren realistisch auf unsere Handlungen.

Für mich klingt *Satellite Reign* nach genau der richtigen Mischung aus alten Konzepten und neuen Ideen. Ich bin gespannt, wie viel es letztlich in der Cyberpunk-Stadt zu tun gibt, bleibe aber sehr optimistisch. Wer sich jetzt bereits einen Überblick verschaffen will: Das Spiel gibt's im Early Access für faire 28 Euro. Gegenwärtig rate ich aber aufgrund des Pre-Alpha-Status nur hartgesottenen Fans dazu, einen Blick zu riskieren.



Syndicate bietet 1993 Cyberpunk-Action in einer düsteren Metropole.



Der Quasi-Nachfolger setzt genau da an und simuliert sogar einen Alltag in der Großstadt.

Shroud of the Avatar

Na gut, *Shroud of the Avatar* sorgt bei mir für gemischte Gefühle. Einerseits ist die Vorstellung einer Fortsetzung der *Ultima*-Reihe einfach unheimlich verlockend – daher



Ultima Online ist sowohl als Open-World-Spiel als auch als MMO wegweisend.

auch die riesige Vorfreude. Andererseits ist das, was man bisher zu spielen bekommt, von eher bescheidener Qualität. Und das, obwohl Richard Garriot selbst daran tüftelt.

Auf dem Papier klingen viele Features des Rollenspiel-Epos ziemlich interessant: eine gigantische Welt, deren Kontinente nach und nach veröffentlicht werden, sowie ein ausgebufftes Moralsystem. Am spannendsten ist für mich aber die umfassende Freiheit in der Charaktergestaltung: Wie viele Spiele geben mir wirklich die Möglichkeit, meine Karriere als Handwerker voranzutreiben und vollends auf das Kämpfen zu verzichten?

Ich lasse mir die Hoffnung nicht nehmen, dass *Shroud of the Avatar* am Ende doch den eigenen Ambitionen gerecht wird. Für restlo-

se Vorfreude gibt's zwar zu viele bedenkliche Faktoren wie die hakelige Technik, aber wenn es spielerisch rund wird, ist auch die schon jetzt veraltete Grafik egal.



Besonders die Freiheit in der Charakterentwicklung will *Shroud of the Avatar* fortsetzen.



Mit seinen 3D-Texturen setzt *Ultima Underworld* 1992 Maßstäbe.



Technisch wird *Ascendant* wohl kein Meilenstein, erbt aber andere Stärken.

Underworld Ascendant

Und noch eine *Ultima*-Fortsetzung – diesmal allerdings zum einstigen Spin-off *Ultima Underworld*. Das beeindruckte anno 1992 mit einer frei begehbaren Unterwelt, finsternen Katakomben und einem fordernden Action-Kampfsystem. Gleichzeitig war es eine technische Referenz: Zum ersten Mal bekam die breite Öffentlichkeit eine vollständig texturierte 3D-Landschaft.

23 Jahre später ist das natürlich längst zum Standard geworden – *Underworld Ascendant* erhebt aber auch gar nicht mehr den Anspruch, irgendein Rad neu zu erfinden. Stattdessen will Entwickler Paul Neurath zurück zu seinen Wurzeln. Für uns Spieler heißt das: ein Trip in eine lebendige Unterwelt, in der wir uns mit verschiedenen Fraktionen verbünden oder verfeinden kön-

nen – es warten diverse Ruinen, Labyrinth und Gräfte darauf, erkundet zu werden. Darüber hinaus soll das Spiel ein action-lastiges Kampfsystem aus der Ego-Sicht bieten. Im Prinzip also *Skyrim* der Unterwelt.

Zwar gibt's bisher noch nahezu nichts an Gameplay zu sehen, aber allein die Aussicht auf eine komplexe Charakterentwicklung und ein weiteres Abenteuer in der Haut des Avatars sorgen bei mir für enorme Vorfreude. Ende 2016 soll *Underworld Ascendant* erscheinen.

Insider-Tipp für Retrofans: Wer *The Bard's Tale 4* auf Kickstarter unterstützt, bekommt die originalen *Ultima Underworlds* in der GOG.com-Version als kostenloses Dankeschön. Beide sind auch auf modernen Systemen lauffähig.

Torment: Tides of Numenera



Mit seiner philosophischen Geschichte ist Planescape für viele das bis heute beste Rollenspiel.

Kollege Heiko kommt aus dem Schwärmen gar nicht mehr heraus, wenn man sich mit ihm über Planescape: Torment unterhält. Und ich kann's verstehen. Zwar wartet der Klassiker nach heutigen Maßstäben mit Unmengen von Text auf, dafür gibt ihm aber gerade das die Möglichkeit, eine enorm detaillierte Welt mit komplexem Plot und noch komplexeren Charakteren zu erschaffen.

Torment: Tides of Numenera soll an diese Merkmale anknüpfen. Klar, bei einem so storylastigen Epos lässt sich anhand der Gameplay-Trailer noch nicht wirklich was darüber sagen, inwieweit die ehemaligen Planescape-Entwickler dem Erbe gerecht werden. Aber zumindest das bizarr-fantastische Design der Spielwelt erzeugt die gleiche Atmosphäre wie damals. Auch die zentrale Frage »Was ist ein Leben wert?« verspricht eine ähnlich tiefschürfende Geschichte.



Mehr als ein paar Gameplay-Happen gibt's von Tides of Numenera bisher nicht zu sehen.

The Next Car Game: Wreckfest

Hach, die schönsten Erinnerungen an Rennspiele haben mit Unfällen zu tun. Denn Flatout 2 hat aus Crashes eine Kunst gemacht – nicht nur das Physikmodell war beeindruckend, auch die Spielmechaniken drum herum konnten für Wochen beschäftigen. Crash Derbys, Stunts und die Renn-Karriere, all das hat so viel Spaß gemacht. Und dann hat Flatout 3 alles ruiniert.

The Next Car Game: Wreckfest will die Wunde heilen, die die miese Qualität von Flatout 3 und die jahrelange Abwesenheit von Burnout dem Genre zugefügt hat. Nachdem das Spiel bei Kickstarter erst eine Bruchlandung hingelegt hatte, konnte es ihm Rahmen von Steams Early Access letztlich doch durchstarten. Und seit Erscheinen der ersten Version Anfang 2014 haben es einige vielver-

sprechende Features in den aktuellen Build geschafft. So gibt's neben der beeindruckenden Physik-Engine bereits diverse Rennen, Team Races und jüngst auch Dedicated Server für einen stabilen Multiplayer. Vielleicht erreicht Wreckfest nicht die Popularität, um das Subgenre wieder neu zu entfachen, aber ich bin ziemlich zuversichtlich, dass es die Fackel von Flatout in Würde weiterträgt.



Flatout 2 ist für viele neben Burnout der beste Crash Racer aller Zeiten. Flatout 3 hingegen gilt als das Gegenteil.



Bereits in der Early-Access-Version punktet Wreckfest mit einer herrlich detaillierten Physik-Simulation.

Mighty No. 9

Nachdem auf der E3 wieder nur eine weitere Megaman-Collection angekündigt wurde, freue ich mich umso mehr auf Mighty No. 9. Denn solange Capcom die Rechte an dem »Blue Bomber« behält, kann ich anscheinend noch lange auf eine vernünftige Fortsetzung der Serie warten.

Altmeister Keiji Inafune war an nahezu jedem herausragenden Ableger der langlebigen Jump&Run-Reihe beteiligt – per Kickstarter will er das Spielgefühl der frühen Teile wiederbeleben. Die Fans nehmen das Angebot dankend an und geben Mighty No. 9 mit ihren Spenden grünes Licht. Nachdem ich das Spiel auf der E3 erstmals antesten konnte, bin ich auch recht zuversichtlich. Es ist bereits jetzt sehr schwer und ungemein motivierend.

Als Android Beck dashe ich durch die Stages, schieße mit meinem Arm-Buster feindliche Robos über den Haufen, besiege Endgegner und sammle deren Fähigkeiten. Neu ist ein Kombosystem, das schnelles Aneinanderreihen von Abschüssen belohnt. Das ähnelt nicht nur dem alten Megaman, es sieht sogar verblüffend gleich aus: Beck ist logischerweise Megaman in spe, Dr. White ist, was früher Dr. Light war, aus Roll wird Call. Klar, zynische Zungen könnten jetzt behaupten, dass das fast schon einem Rip-off gleichkommt. Aber Keiji Inafune ist schließlich der Erfinder der Marke, der darf das.



Megaman gehört zu den kniffligsten Hüpfspiel-Serien überhaupt. Hier das Remake des ersten Megaman X für PSP.



In Mighty No. 9 dasten wir als Robo Beck durch die Level und reihen Abschüsse aneinander.



Symphony of the Night ist der Urvater des Metroidvania-Subgenres.



Von Bloodstained gibt's kaum was zu sehen, aber ein erster Screenshot verspricht Action.

Bloodstained: Ritual of the Night

Mit den Lords-of-Shadow-Spielen konnte sich die Castlevania-Reihe erfolgreich neu erfinden, ganz abseits der alten Nintendo-Wurzeln. Statt 2D-Hüpferei wurde ein 3D-Action-Adventure draus, komplett mit neuer Story, neuen Charakteren und einem neuen Gameplay-Mix aus geradliniger Kletterei und fetzigen Kämpfen.

Trotzdem verbinden viele mit der Serie eher die klassischen Metroidvania-Spiele, in denen wir uns durch ein Schloss bewegen, geheime Räume entdecken und ominöse Bosse zerlegen. Ich gehöre dazu: Symphony of the Night für die alte PlayStation gehört bis heute zu meinen Lieblingsspielen. Doch trotz der vielen Liebhaber hätte wohl keiner

damit gerechnet, welchen Durchbruch Bloodstained: Ritual of the Night bei Kickstarter hinlegen würde.

Satte 5,5 Millionen Dollar bekam der Symphony-of-the-Night-Schöpfer Koji Igarashi von Fans zugeschanzt – ein weltweiter Rekord. Zwar gibt's bisher kein tatsächliches Gameplay zu sehen, aber die Erwartungen der Fans sind hoch: ein 2D-Spiel in der Stimmung alter Castlevania-Titel, das die Metroidvania-Konkurrenz weit hinter sich lässt. Hoffentlich erbt es auch die anderen Stärken der geistigen Vorgänger: ein unverkennbares Artdesign sowie harte Bosskämpfe. Zumindest beim letzten Aspekt macht mich der Screenshot optimistisch.

Star Citizen

Die ambitionierteste Weltraumsimulation aller Zeiten. Man rühre Wing Commander, Privateer und Freelancer in einem Topf zusammen,

füge Unmengen von zusätzlichen Inhalten hinzu, und man erhält Star Citizen (mehr ab Seite 32). Als langjähriges Flaggschiff der Kickstarter-Bewegung ist der Wing-Commander-Nachfolger von Chris Roberts sowohl ein Paradebeispiel dafür, was man mit Crowdfunding erreichen kann, als auch ein deftiger Denkkzettel für EA, die seit gefühlten Ewigkeiten auf der Originallizenz sitzen und nichts damit machen. Weltraumsimulationen sind scheinbar doch nicht tot.

Das große Fragezeichen, das derzeit noch im Raum schwebt, ist allerdings: Kann Roberts mit seinem Team dem eigenen Vorhaben gerecht werden? Eine Solokampagne, dazu eine persistente Onlinewelt. Es soll Shooter-Segmente geben, begehbare Raumstationen, diverse Schiffe, sogar Rennmodi.

Die Liste ist endlos – in einer sauberen Ausführung wäre Star Citizen für lange, lange Zeit die Genreferenz schlechthin.



Als Chris Blair haben wir wochenlang Kilrathi gejagt und unsere Kameraden beschützt.



In Star Citizen ist die Kampagne nur ein kleiner Teil der gigantischen persistenten Welt.

Shenmue 3

Eine Art Ehrengast hier und jüngst erst über Kickstarter finanziert: Shenmue 3! Selbst hartgesottene Fans dürften mit diesem Nachfolger nicht mehr gerechnet haben. Schließlich erschien das Original für die von vielen längst vergessene Sega-Konsole Dreamcast. Entsprechend groß war der Jubelsturm im Rahmen der E3, denn Shenmue rangiert seit Jahren ganz vorn in diversen Rankings, welches Spiel endlich einen Nachfolger verdient. Für mich war das Abenteuer von Ryo Hazuki vor mehr als einem Jahrzehnt ein absolut zukunftsweisendes Spiel – ich kann gar nicht ausdrücken, wie sehr ich mich auf den Nachfolger freue. Da die Story laut Serienschöpfer auf mehr als drei Kapitel ausgelegt ist, bin ich natürlich gespannt, ob wir auf Shenmue 4 ebenso lange warten.



Direkt nach der ersten Ankündigung ist Kickstarter überlastet, weil so viele Fans die Fortsetzung von Shenmue umgehend unterstützen wollen.