

Rückkehr der Spieleklassiker

SIE LEBEN!

Aquanox, Spellforce, Darksiders – der Publisher Nordic Games kauft alte Spielmarken ein, um ihnen neues Leben einzuhauchen. Im Interview sprechen wir über die Lizenzakquise, wütende Fanmobs und eine Tiefsee, die düster sein muss. Von Jan Knoop und Michael Graf



Revelation, Offenbarung also – Aquanox 2 trägt seinen Untertitel zurecht. Das Unterwasser-Actionspiel gipfelt in einer dramatischen Entdeckung. Und dann heißt es lapidar: »Aber das wird eine andere Geschichte sein.« Abspann. Der fast zehnminütige Schlussfilm klatscht uns eine schlimmere Cliffhangerohrfeige ins Gesicht als eine durchschnittliche Folge »Lost«. Doch danach kehrt in der Tiefsee unerwartete Ruhe ein, statt im Krieg versinkt sie im Nirwana: 2005 wird der Mannheimer Entwickler Massive Development von Jowood geschlossen, 2011 schlittert der Publisher selbst in die Insolvenz. Aquanox

droht dasselbe Schicksal wie vielen bekannten Marken: der Abstieg in der Bedeutungslosigkeit. Von Freelancer über Command & Conquer bis Ultima versauern einst geliebte Spielewelten in den Archiven irgendwelcher Publisher, weil sich Fortsetzungen vermeintlich nicht lohnen würden. Zumindest nicht, wenn sie sich weltweit verkaufen sollen, und das gilt angesichts der modernen Entwicklungskosten in Millionenhöhe ja als Pflicht.

Oder doch nicht? Dass es diesmal anders kommt, dass nun doch ein neues Aquanox entsteht, das verdanken die Fans dem schwedischen Publisher Nordic Games, der 2011

die Rechte an mehreren Jowood-Marken übernimmt – darunter auch Spellforce, Die Gilde und Painkiller. Bei der Auktion der THQ-Konkursmasse ergattert man zwei Jahre später zudem Supreme Commander, Darksiders, Titan Quest, Red Faction, Summoner und Juiced. In der Folgezeit wandern immer mehr klingvolle Namen ins Nordic-Portfolio, etwa die Strategieklassiker Codename: Panzers und Jagged Alliance, aber auch das Home-world-ähnliche Nexus: The Jupiter Incident, das Western-Commandos Desperados, das Action-Rollenspiel Silver, die Adventures Black Mirror und Moment of Silence sowie



Aquanox

Statt den unendlichen Weiten des Alls die bedrückende Dunkelheit der Tiefsee: Als geistiger Nachfahre des Blue-Byte-Klassiker Schleichfahrt schickte uns Aquanox 2001 in spektakuläre Dog-fights unter dem Meer. Gut, die Story war wirr, aber das besserte sich 2003 im zweiten Teil. Der war dafür zwar zu düster, dennoch sind es zwei herausragende deutsche Actionspiele.



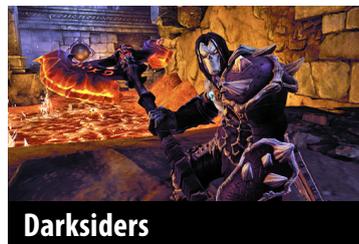
Spellforce

Die Kreuzung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel entstand beim Studio Phenomic, das der Siedler-Erfinder Volker Wertich gegründet hatte. Das erste Spellforce von 2004 motivierte mit Weltenentdecken und Item-Sammeln, war aber kompliziert. Spellforce 2 vereinfachte 2006 die Spielmechanik und verpackte sie in eine herausragende Kampagne – ein Meisterwerk!



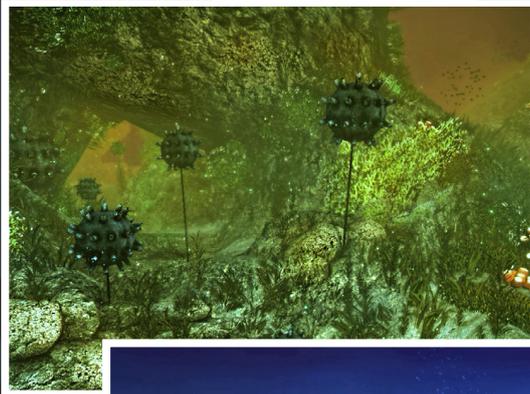
Die Gilde

Handel, Intrigen, Liebe – darum ging's in Die Gilde. Die Wirtschaftssimulation ließ uns im Mittelalter eine Familiendynastie gründen und mit mal legalen, mal weniger legalen Mitteln zu Ruhm und Reichtum zu führen. Das klingt allerdings spannender, als es letztlich war: Der erste (2002) und zweite Teil (2006) spielten sich sehr träge. Ob's Die Gilde 3 besser macht?



Darksiders

Das von den Comickünstlern Joe Madureira und David L. Adams gegründete Studio Vigil Games schuf in seiner über siebenjährigen Geschichte genau zwei Spiele, Darksiders und Darksiders 2. Die werden gerne als »Zelda für Erwachsene« zusammengefasst: Düstere Action, Character-Upgrades, Welterkundung und Puzzles gingen hier Schwerthand in Schwerthand.



Aquanox verwendet die Unreal Engine 4 und soll für ein Tiefseespiel angemessen düster werden – aber zugleich abwechslungsreich genug, um nicht zu langweilen.



Yogalehrer auf Tauchfahrt

Die Lizenz-Einkaufstour bei Jowood, THQ & Co. hat Nordic Games ein Sammelsurium an Spielerechten eingebracht, das keinen roten Faden erkennen lässt. Da tummeln sich Shooter mit anderen Actiongenres und Echtzeit- mit Rundenstrategietiteln, es gibt mit Die Gilde eine urdeutsche Wirtschaftssimulation, mit Titan Quest und Silver gleich zwei Actionrollenspiele und mit Yoga Wii sogar ein, nun, Yoga-Spiel für Nintendo Wii. Will man das denn nun alles fortsetzen? Reinhard Pollice schüttelt den Kopf: »Manche Marken wie Yoga Wii sind zwar Teil unseres Portfolios, spiegeln aber nicht wirklich unsere Strategie wider. Aquanox und Yoga Wii haben wir beispielsweise im Zuge einer größeren Transaktion abgedeckt, Silver hingegen gezielt eingekauft.« Soll heißen: Die Flut an Jowood-Lizenzen basiert auf einem Sammeldeal, bei dem neben wertvollen auch weniger zentrale Titel den Besitzer wechsel-



der Weltraumreichssimulator Imperium Galactica. Doch Nordic Games möchte eben kein Seniorenheim für Spielmarken sein, sondern ihnen frisches Leben einhauchen. Aquanox: Deep Descent soll 2017 erscheinen, außerdem entstehen gerade Spellforce 3 und Die Gilde 3. Warum wagt man Fortsetzungen, an die sich sonst keiner herantraut? Wir haben mit Reinhard Pollice, der bei Nordic Games die Produktstrategie verantwortet, darüber gesprochen, wie man bei der Lizenzakquise und der Entwicklung vorgeht – und wie man dabei versucht, den alten Fans nicht vor den Bug zu fahren.

ten. Nun gleiten natürlich nicht tagtäglich Publisher wie Jowood, THQ oder BitComposer (Jagged Alliance) in die Insolvenz, damit man in ihren Lizenzarchiven wühlen kann.

Wonach sucht Nordic Games, wenn kein Publisher vor der Pleite steht? Und wie werden sie überhaupt auf interessante Lizenzen aufmerksam, die teilweise seit dem letzten Jahrtausend ungenutzt herumliegen und mehrfach die Besitzer gewechselt haben? Reinhard Pollices Antwort klingt, als sei Nordic Games in Wahrheit eine Detektei: »Wir beobachten den Markt seit Jahren, einige Teammitglieder führen seit Mitte der Neun-



Codename: Panzers



Painkiller



Red Faction



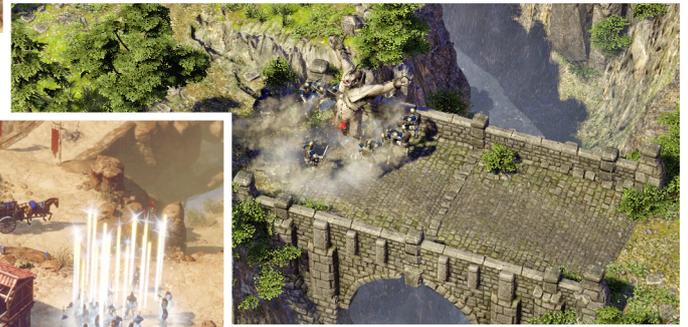
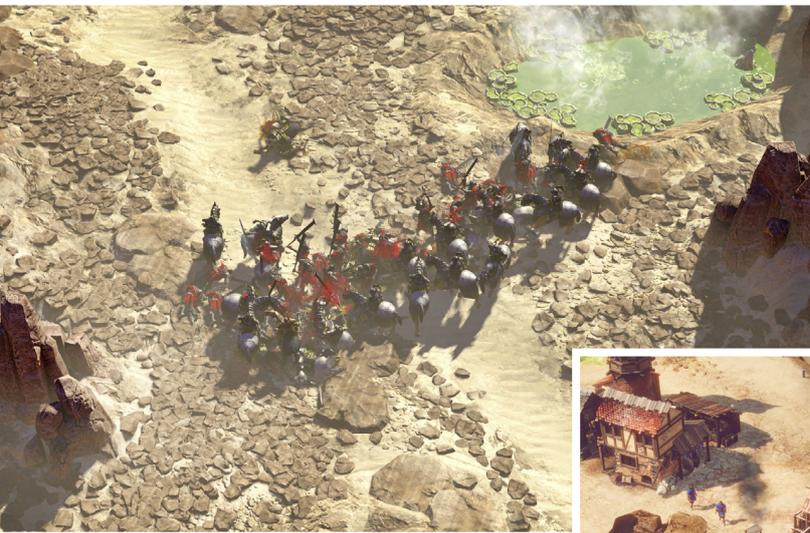
Summoner

Insgesamt dreimal schickte uns die Echtzeit-Strategiereihe in taktische Gefechte, zweimal im Zweiten Weltkrieg, einmal im Kalten Krieg. Bemerkenswert war vor allem der erste Teil von 2004, weil er im Gegensatz zu den anspruchsvollen, aber spröden Weltkriegsserien Sudden Strike und Blitzkrieg sehr ansehnliche Schlachten und packende Missionen inszenierte.

Die Shooterserie Painkiller ist mit dem Vergleich »wie Serious Sam« am besten beschrieben: Hirnlose Dämonenhorden möchten in Akkordarbeit zerlegt werden. Dabei geht's düsterer und brutaler zu als im Vorbild, in Deutschland muss geschnitten werden. Den ersten Teil von 2004 legte Nordic 2013 als Painkiller: Hell & Damnation (Bild) neu auf – allerdings mäßig.

Ein Minenarbeiteraufstand auf dem Mars ist selbst für einen Shooter ein bedingt innovatives Szenario. Überzeugen konnte die Red-Faction-Serie vielmehr mit ihren fast vollständig zerstörbaren Umgebungen. Überraschungsmomente, in denen halbe Wände in die dünne Atmosphäre gesprengt werden, lassen den Mars teils wie einen Schweizer Käse aussehen.

Spielwelt, Charakterentwicklung, Quests: Summoner war ein recht typischer Vertreter seines Genres. Was das Rollenspiel etwas von der Masse abgrenzt, ist die Verquickung von Echtzeit- und rundenbasiertem Kampf. Außerdem ziehen wir nicht mit einem, sondern gleich mit vier Helden in die Schlacht – und das Spiel sah beim Release Mitte 2001 enorm gut aus.



ziger genau Buch darüber. Wir wissen daher, welche Marken zu unserer Strategie passen. Die behalten wir auf dem Radar, versuchen es immer wieder und konnten bis dato immer im richtigen Moment zuschlagen.« Mitunter, erzählt Pollice, können sich Verhandlungen dabei über Jahre hinziehen, doch das ausdauernde Nachhaken mache sich bezahlt: »Im Falle von Silver war es so, dass der Kauf der Marke nur durch einen Führungswechsel bei der abgebenden Firma möglich war. Unter dem vorigen Management waren Markenverkäufe ausgeschlossen.« Hätte Nordic den Fall nach der ersten Anfrage ad acta gelegt, wäre es um die Zukunft des Actionrollenspieles düster bestellt gewesen.

Wo sind all die Spieler hin?

Ach, die Inseln von Jarrah! Und die Ländereien von Medeva! Während solche Schwärmerie in Fankreisen für anerkennendes Nicken reicht, zucken alle anderen Spieler wohl nur mit den Schultern: Silver und Summoner waren gute Spiele, fristeten jedoch ein Nischendasein. Selbst die bekannteren Titel des Nordic-Portfolios, etwa Aquanox und Spellforce, werden nicht zum nächsten Call of Duty, nicht zur Massenmarke avancieren. Warum glaubt Nordic Games also noch an den Erfolg? Reinhard Pollice erklärt: »Spellforce hat einen sehr guten Namen und bis heute eine treue

und aktive Community. Bei Aquanox ist die Fanbasis zwar kleiner, aber nicht weniger enthusiastisch. Zudem lassen sich mit dem Konzept eines Unterwasserspiels auch viele neue Spieler begeistern, wie wir im Zuge unserer Recherche festgestellt haben.« Daher wolle man auch dem jeweiligen Markenkern treu bleiben: »Unsere Herangehensweise an solche Spiele ist es nicht, ihr ›Nischen-Dasein‹ als Nachteil, sondern als Herausforderung zu sehen. Auch wenn wir hier vielleicht oft Risiken eingehen müssen, ist es immer wieder spannend zu beobachten, wie ›totgegläubte‹ Genres einen neuen Aufschwung erleben oder sich neue Zielgruppen für alte Marken bilden, wenn man diese nur richtig anspricht und auch auf ihre Wünsche hört. Daher ist es uns auf jeden Fall wert, solchen Spielen eine Chance zu geben.«

Wie genau entscheidet Nordic Games dann, welche Serie genau fortgesetzt wird? Indem der Publisher den Markt beobachtet. Pollice erklärt: »Wir gleichen das mit ähnlichen Releases ab und versuchen, eine gute Nische zu finden.« Falls Electronic Arts gerade ein neues Command & Conquer, Blizzard

ein neues Warcraft und Microsoft ein neues Age of Empires entwickeln würden, hätte Nordic Games eher schlechte Karten auf dem Markt. Angesichts der aktuellen Flaute an Echtzeit-Titeln – noch dazu solchen mit Fantasy-Setting – könnte ein Spellforce 3 aber genau den richtigen Nerv treffen. Deshalb muss auch niemand Angst haben, plötzlich einen missratenen Mobile-Free2Play-Aufguss à la Dungeon Keeper vorgesetzt zu bekommen. Reinhard Pollice versichert, dass man die Marken nicht auf Teufel komm raus ausschachten und jedes denkbare Genre abdecken wolle: »Unser Fokus liegt auf Core-Spielen für PC und Konsolen.«

Von denen gab es allerdings lange nur wenig zu sehen, Neuigkeiten – etwa zu Die Gilde 3 – waren monatelang dünn gesät. Erst auf der PAX East in Boston wurden jüngst spielbare Versionen gezeigt. »Unser Credo lautet: nichts überstürzen«, erzählt Pollice. »Von außen betrachtet mag es manchmal so wirken, als würden wir mit unserem Portfolio sehr zaghaft agieren. Wir wollen aber zuerst verstehen, was die Fans wollen und was ihnen wichtig ist.« Soll heißen: Nordic Games



Titan Quest

Im Gegensatz zu anderen Action-Rollenspielen zogen wir in Titan Quest nicht in den Kampf gegen höllische Dämonen, sondern beschützten das antike Griechenland und Ägypten vor Mythenmonstern. Die Kombination zweier Klassen macht die Charakterentwicklung flexibel – so wie aktuell in Grim Dawn. Kein Wunder, Letzteres stammt von denselben Entwicklern.



Desperados

Echtzeittaktik mit wenigen »Heldeneinheiten« – das war lange Zeit die alleinige Domäne der Commandos-Reihe. Desperados verlegte das Spielprinzip 2001 in den Wilden Westen – und stieß mit vielseitiger KI und originelleren Fähigkeiten sogar den Genreprimus vom Thron. Wie der zweite Teil von 2006 entstand das Taktikspiel beim deutschen Studio Spellbound.



Silver

Das Action-Rollenspiel überraschte 1999 mit der originellen Gesteuerung: Schwerthiebe erforderten wildes Mausgeschleife, was zwar aufs Handgelenk ging, aber dennoch sehr gut funktionierte. Die charmante (wenn auch teils unübersichtliche) Grafik half zudem über einige Einstiegshürden hinweg, etwa den anfangs hap-pigen Schwierigkeitsgrad.



Black Mirror

Auf drei Teile hat es die Adventureserie bis dato gebracht, der erste erschien 2004. Dreh- und Angelpunkt war stets das titelgebende Herrenhaus, das mehr Gruselstimmung verströmte als ein handelsüblicher Friedhof bei Mitternacht. Die an sich spannenden Geschichten zogen sich zwar etwas, und die Puzzles waren nicht immer logisch – dennoch eine Serie mit Charakter.



Für die Gilde 3 zeichnet das kanadische Team GolemLabs verantwortlich, das auch den Politiksimulator Superpower entwickelt hat. Wie im Vorgänger führen wir eine Familiendynastie und richten Betriebe ein, zwischen denen interessante Wechselwirkungen entstehen sollen. Beispielsweise erhöht ein Alchemist die Gesundheit der Bevölkerung, erweckt aber zugleich ihren Argwohn, weil er der Hexerei bezichtigt wird. Der eigene Charakter lässt sich per Talentbaum spezialisieren, etwa auf einen Handwerkszweig (Tischlerei, Schmiedekunst etc.), oder aufs Kämpfen.

kündigt die Fortsetzungen zwar an, lauscht dann aber erstmal nach Feedback. Manchmal beginnt das Ausloten der Möglichkeiten auch bei den bereits erschienenen Titeln: Etwa mit dem Nachliefern eines Patches für Red Faction: Guerilla oder der Veröffentlichung einer Remastered-Fassung von Darksiders 2. So testet Nordic, ob die alten Namen überhaupt noch ziehen. Auch der Werbeeffekt ist nicht zu unterschätzen, schließlich will Nordic seine Serien wieder ins Fanbewusstsein rufen. »Das Remaster von Darksiders 2 war nur ein Weg, etwas mehr Rampenlicht auf die Marke zu richten, die Community zu reaktivieren und eine bessere Startposition für Darksiders 3 zu haben«, gesteht Reinhard Pollice im Steam-Forum. An der Fortsetzung wird wohl schon gearbeitet, offiziell enthüllt ist sie aber noch nicht. Dafür produziert Nordic Games auch Battle Chasers: Nightwar mit, das neue Rollenspiel-Projekt ehemaliger Darksiders-Macher.

Das Spice muss fließen

So ehrbar der Idealismus von Nordic Games sein mag, am Ende des Tages müssen auch dort die Bilanzen stimmen. Die Klassiker-Remakes sind keine reinen Liebhaberwerke, sie sollen Gewinn abwerfen, wie Reinhard Pollice einräumt: »Projekte, die langfristig nicht rentabel sind, können wir natürlich nicht weiterführen.« Hier unterscheiden sich die Schweden beispielsweise von War-

gaming: Die Weißrussen können ihre Neuauflage des Weltraum-Strategieklassikers Master of Orion vergleichsweise beruhigt angehen, weil ihr Schicksal nicht davon abhängt. Schließlich hat man mit dem Onlinephänomen World of Tanks eine sichere Einnahmequelle. Nordic hingegen geht mit den Klassiker-Wiederbelebungen ein unternehmerisches Risiko ein. Wenn sie nicht zünden, wäre das problematisch.

Zugleich können die Schweden nicht mit den hohen Millionenbudgets von Electronic Arts oder Activision Blizzard konkurrieren. Was ist finanziell überhaupt realisierbar? Reinhard Pollice führt aus: »Das ist von Fall zu Fall unterschiedlich. Wir können sicherlich keine Mammutprojekte wie Star Citizen stemmen. Alles andere ist aber möglich.« Um das Risiko etwas abzufedern, greift man vermehrt zum Crowdfunding. Eine Kickstarter-Kampagne für Aquanox: Deep Descent brachte fast 100.000 US-Dollar ein, beim Adventure The Book of Unwritten Tales kamen über 170.000 zusammen. Und für Battle Chasers: Nightwar spendeten die Darksiders-Fans sogar über 850.000 Dollar ein. Diese Beträge decken natürlich nicht die kompletten Entwicklungskosten, sind aber eine gute Anschubfinanzierung und ebenfalls ein Wassertest, ob die Fans eine Fortsetzung überhaupt wollen. Und 850.000 Dollar sprechen schon eine klare Sprache. Fragt sich nur, welche Erwartungen dahinterstehen.

Die Rache der Fans

Die Explosionen! Die bedrückende Schleichfahrt am Meeresboden! Dupe-a-Cola! Wer die rosarote Brille absetzt und Spiele wie Aquanox mit heutigen Augen betrachtet, merkt rasch, dass die Erinnerung vieles verklärt hat. Die U-Boot-Kämpfe waren für damalige Verhältnisse sehr schön und stimmungsvoll, spielten sich aber – etwa im Vergleich zum Unterseeklassiker Schleichfahrt – nicht übermäßig originell. Die Story konnte schon mal verwirren, vor allem im ersten Teil. Und verdammt, war der zweite unfair! Nostalgie führt allerdings schnell zu übersteigerten Erwartungen, an denen wiederum Nordic Games gemessen wird. Eine »nur« gute Fortsetzung könnte für alte Fans nicht gut genug sein. Reinhard Pollice hofft, dem mit offener Kommunikation entgegenzutreten zu können, etwa wenn Features dem Rotstift zum Opfer fallen: »Wir gehen offen und ehrlich damit um, daher gab es bis jetzt keine großen Entrüstungstürme – wir hoffen, dass das so bleibt.« Pollice begreift diese Gefahr auch als Herausforderung: »Prinzipiell ist es natürlich sehr schwierig, hier die richtige Balance zu finden und zu halten. Computerspiele sind nun mal eine höchst emotionale Angelegenheit.« Scherzhaft fügt er hinzu: »Sonst könnten wir ja auch über Bauspar-Optionen sprechen.«

Generell sind Versprechen und Erwartungen mehr Fluch als Segen, weil sich unzufriedene Stimmen schnell zum tosenden Be-



Nexus

Nexus: The Jupiter Incident schaute sich Ende 2004 einiges von Homeworld ab, auch hier schlugen wir taktische Echtzeit-Raumkämpfe im komplett dreidimensionalen All. Unsere Flotte durften wir nicht selber bauen, aber zwischen Missionen aufrüsten. Die Solokampagne hat zwar viel Leerlauf, Homeworld-Verehrer bleibt Nexus aber in angenehmer Erinnerung.



Supreme Commander

Riesige Schlachten mit Hunderten Einheiten – das war das Markenzeichen der Echtzeit-Strategieserie. Ursprünglich entwickelt wurde Supreme Commander vom Dungeon-Siege- und Total-Annihilation-Macher Chris Taylor. Sie entfaltete zwar nie die Atmosphäre eines Warcraft oder Command & Conquer, die faszinierenden Großgefechte machten das aber wieder wett.



Juiced

Das Rennspiel erschien 2005 und hatte mehr unter der Motohaube, als die bunte Grafik vermuten ließ: realistisches Fahrverhalten, exzellente Gegner-KI, facettenreiches Tuning. Die motivierenden Duelle gegen Underground-Raser forderten fahrerisches Können – und einen hohen Einsatz: Bei Wettrennen konnte man schon mal ein Auto verlieren. Oder gewinnen.



Imperium Galactica

In Imperium Galactica (1997) verwalten wir ein Sternenreich – allerdings nicht von Anfang an. Stattdessen arbeiteten wir uns missionsweise vom Lokalkommandanten zum Großadmiral hoch. Zudem schlugen wir Schlachten im Weltraum und am Boden, das Spiel lief komplett in Echtzeit. Der zweite Teil von 2000 ähnelte dann eher einem klassischen 4X-Strategiespiel.



schwerdeturm vermengen. So zog gerade erst ArenaNet wegen gestrichener legendärer Waffen in Guild Wars 2 den Zorn der Spielerschaft auf sich. Und Bioware kann bis heute ein Klagegedicht auf das Mass-Effect-3-Ende singen, weil man mit Versprechen à la »alle Entscheidungen wirken sich aus« zu hohe Erwartungen geschürt hatte. Bei Klassiker-Fortsetzungen, denen die Fans nach Jahren der Stille entgegenfieberten, ist das Wutpotenzial womöglich noch größer. »Lieber gar keine Fortsetzung als eine schlechte«, könnte das Fan-Credo hier lauten. Zumindest es ja nicht einfach »den Fan« gibt, die Community unterteilt sich in unterschiedliche Lager. Puristen etwa betrachten jede Änderung (bis auf die Grafik, die in der Erinnerung nie an Glanz verloren hat) mit Argwohn. Manche Veteranen wünschen sich hauptsächlich Komplexität und pfeifen auf ein übersichtliches Interface, bei anderen ist es genau umgekehrt. Und nicht wenige Kenner träumen von der eierlegenden Wollmilch-Fortsetzung, die schlichtweg alles besser macht als das Original.

Wäre es nicht toll, wenn das neue Aquanox so komplex wäre wie Schleichfahrt? Und ... gleichzeitig originalgetreu? Und hübscher? Und wenn es dieselben (übrigens exzellenten) Synchronsprecher hätte wie damals, aber eine noch ausgefeiltere Handlung? Und wehe, die Farbgebung der Spielwelt ändert sich! Hier steckt nicht der Teufel im Detail, hier stecken tausend Teufel in tausend Details. Wie will Nordic Games dieses Minenfeld umgehen und alle Erwartungen unter einen Hut bringen? Reinhard Pollice zuckt mit den Schultern: »Gänzlich ist das nicht

möglich, und in diesem Bereich müssen wir uns echt noch beweisen und einen Ruf erarbeiten. Wir versuchen, im ständigen Dialog mit den Fans zu stehen, und solche Fälle zu vermeiden, so gut es geht. Jedem kann man es sowieso nie recht machen, und das wissen wir auch. Wir versuchen zumindest, den Großteil der allgemeinen Erwartungen zu erfüllen und den Fans die Angst vor Enttäuschungen weitestgehend zu nehmen.«

Das Grauen: Bunte Unterwasserwelten

Das ist manchmal gar nicht so leicht. Als 2009 Helmut Halfmann verstarb, verschied mit ihm auch eine große Portion Aquanox: Der Autor hat die Geschichte der dystopischen Tiefseewelt geschrieben. Der Nachfolger Deep Descent muss ohne sein Wirken entstehen und wird zum Reboot deklariert, der das Universum neu einführt. Da weltet sich so manche Fanstirn: Kann das überhaupt ein »echtes« Aquanox sein? Skepsis erntet auch der angekündigte Koopmodus für bis zu vier Spieler – braucht's den wirk-

nicht? Oder setzt Nordic hier aufs falsche Seepferd und flanscht einen vermeintlich werbewirksamen Multiplayer an ein Spiel, das gar keinen braucht? Das wird sich wohl erst zeigen, wenn Deep Descent 2017 erscheint. Immerhin eine Befürchtung will Reinhard Pollice schon jetzt zerstreuen – nämlich die, dass die Tiefsee nicht düster genug wird: »Wenn wir eine kunterbunte Discowelt umsetzen wollten, dann wäre die Marke Aquanox die komplett falsche Wahl. Ein Unterwasserspiel – vor allem in dieser Meerestiefe – muss dunkel sein. Es soll beklemmend wirken, da ja ein Großteil des Spiels im Bathypelagial spielt, also in rund 3.000 Metern Tiefe.« Doch hier wird die Balance ebenfalls schwierig, Aquanox 2 war oft zu schummerig und langweilig. Obwohl sein Untertitel »Tiefer Abstieg« bedeutet, soll der Reboot daher abwechslungsreicher werden. Pollice verspricht: »Teilweise dringt man auch in höhere Ozeanschichten vor, manchmal unter gefrorenem Eis. Durch Upgrades kann man dann immer tiefer hinab-



Jagged Alliance

Jagged Alliance (1994) ist mit seiner Mischung aus Söldnerausrüstung und rundenbasierten Taktikkämpfen zur Legende geworden. Mit einem liebevoll gewonnenen Trupp ein Land Sektor für Sektor zu erobern – das motivierte einfach. Dem grandiosen Jagged Alliance 2 (1999) folgten jedoch viele schwache Nachahmer und zuletzt der mäßige Echtzeit-Ableger Back in Action (2012).



Full Spectrum Warrior

Das ursprünglich als Trainingsspiel für die U.S. Army entwickelte Echtzeit-Taktikspiel wurde um eine Storykampagne ergänzt und 2004 veröffentlicht. Und das war ein Glücksfall! Denn die Einsätze waren packend und anspruchsvoll, weil wir stets zwei Soldatenteams befehligten, die sich gegenseitig unterstützen mussten. Nach der THQ-Pleite kam die Marke zu Nordic.



Dungeon Lords

Der Rollenspiel-Veteran David W. Bradley (Wizardry 7, Wizards & Warriors) stand stets für lebendige Welten und packende Stories, aber nie für gute Grafik. Mit Dungeon Lords wollte er das ändern – doch als das Abenteuer 2005 erschien, war es zwar 3D, aber weder hübsch noch fehlerfrei. Nach müdem Beginn nahm es immerhin Fahrt auf, das Weltenerkunden motivierte.



Frontlines

Ehemalige Entwickler der beliebten Battlefield-1942-Mod Desert Combat gründeten 2006 die Chaos Studios, die 2008 ihr erstes Spiel veröffentlichten, den leicht futuristischen Multiplayer-Shooter Frontlines: Fuel of War. Der macht Spaß, wie in Battlefield kämpften wir zu Fuß oder im Vehikel. Gegen das Vorbild sah der Herausforderer aber kein Verkaufslicht.



Das von ehemaligen Darksiders-Machern entwickelte Battle Chasers: Nightwar basiert auf der US-Comicserie Battle Chasers. Es wird allerdings kein Darksiders-Klon, sondern ein Rollenspiel im Stile der alten Final Fantasy: Mit einem Heldentrupp erkunden wir aus der Draufsicht eine steampunkige Fantasywelt und bestreiten Taktikkämpfe. Nordic Games unterstützte den Kickstarter-Pitch und fungiert nun als Publisher.

tauchen und Bereiche der Spielwelt erforschen, in denen schlechter ausgestattete Schiffe vom Druck zerquetscht würden.«

Klassiker-Outsourcing

Eine weitere Sorge, die viele Spieler umtreibt: Nordic Games ist »nur« der Publisher, die Designer vieler Klassiker sind hingegen in alle Himmelsrichtungen verstreut. An Aquanox werkelt das bislang weitgehend unbekannt Indie-Studio Digital Arrow, dessen Ursprünge in der Moddingzene liegen. Nordic Games selbst arbeitet seit 2011 mit ihnen zusammen, vor allem beim Outsourcing bestimmter Elemente für andere Projekte – die Entwickler erstellen unter anderem Konzeptgrafiken, 3D-Modelle und

Animationen. Eigene Spiele haben sie zwar auch schon veröffentlicht, Deep Descent ist allerdings ihr erstes Großprojekt. Auf die Frage, warum gerade die Wahl auf diesen Entwickler fiel, antwortet Pollice: »Das Studio zeichnet aus, dass sie ein Projekt nicht nur als Auftragsarbeit sehen, sondern auch mit Herzblut dabei sind. Heutzutage ist es teilweise schwierig geworden, Teams zu finden, die wirklich mit viel Leidenschaft bei der Sache sind. Einige sehen die Spieleproduktion als normalen Bürojob. Gute Projekte brauchen aber wesentlich mehr Einsatz – selbst wenn es »nur gedanklich« ist.« Was das heißt, veranschaulicht Pollice mit einer Anekdote: »Norbert Varga, der Projektleiter bei Digital Arrow, hat auf eigene Initiative hin eine Tauchausbildung absolviert, um wortwörtlich in das Spiel einzutauchen zu können. Diese Art von Motivation begeistert uns einfach. Wir möchten kein reines Abarbeiten von Feature-Checklisten fördern.«

Das wollen wir gar nicht in Abrede stellen, bei der Studiowahl dürften aber auch finanzielle Gründe eine Rolle gespielt haben. Denn Digital Arrow sitzt in Serbien, wo die Löhne deutlich niedriger sind als in Westeuropa. Das muss nicht heißen, dass Aquanox ein schlechtes Spiel wird, im Gegenteil. Niedrige Löhne bedeuten ja, dass man mit demselben Budget eine längere Entwicklungszeit und damit mehr Inhalt oder Feinschliff finanzieren könnte als in »teuren« Nationen wie Deutschland. Und dass osteuropäische Studios mit westlichen mithalten oder sie sogar übertreffen können, hat nicht zuletzt ein gewisses CD Projekt bewiesen.

Was die Zukunft bringen mag

Für Spellforce 3 hat Nordic Games hingegen ein eigenes Entwicklerstudio in München gegründet, bei dem Ex-Mitarbeiter von Coreplay arbeiten, dem Studio hinter dem mäßi-

gen Jagged Alliance: Back in Action. Da ihr neues Projekt schon 2016 erscheinen soll, haben wir uns erkundigt, was uns in Spellforce 3 erwartet. Reinhard Pollice erklärt: »Die Fans der ersten Stunde können den Ursprung des weltzerstörenden Konvokationskrieges erleben und somit Hintergründe erfahren. Das Grund-Gameplay wird wieder ein Mix aus Strategie und Rollenspiel sein.« Dabei solle aber die Komplexität steigen: »Unsere Analyse ist zu dem Schluss gekommen, dass Spellforce 2 vieles zu sehr vereinfacht hat. Wir wollen daher sowohl den Strategie- als auch den Rollenspielteil ausbauen.« Das heißt: Mehr taktische Möglichkeiten und verzweigtere Forschungsbäume beim Strategieteil, mehr Tiefgang beim Rollenspiel. Das muss nicht zwangsläufig eine gute Idee sein, schließlich war es gerade die erhöhte Übersicht und Zugänglichkeit Stärken des großartigen Spellforce 2. Mal sehen, ob sich Nordic hier nicht zu tief in die Nische setzt.

Was die anderen Lizenzen betrifft, so müssen die Fans stark sein. Zu Summoner kann Pollice nichts berichten, bei Silver spreche man immerhin über eine HD-Neuaufgabe. Allerdings fügt er an: »Das ist leider sehr kompliziert, da ein Großteil der Originaldaten nicht mehr existieren. Wir hoffen, dass dieses Projekt zustande kommen kann.« Immerhin scheint Nordic Games hinter der innovativen Gesteuerung von Silver zu stehen: Um das Schwert zu schwingen, musste man wild die Maus hin und her fuchteln – an sich eine coole Idee. »Ich denke, das würde auch heutzutage noch ankommen«, meint Pollice. »Dadurch hatte der Spieler ja auch mehr Freiheiten und Kontrolle im Kampf, was ein sehr gutes Gefühl war.« Wenn also die nächsten Projekte von Nordic Games keine finanziellen Misserfolge werden, könnte es also auch Silver und andere Klassiker-Revivals heißen: Grünes Licht! ★



Reinhard Pollice kümmert sich um die Produktstrategie. Und um riesige Statuen.