

Brexit aus Spielersicht

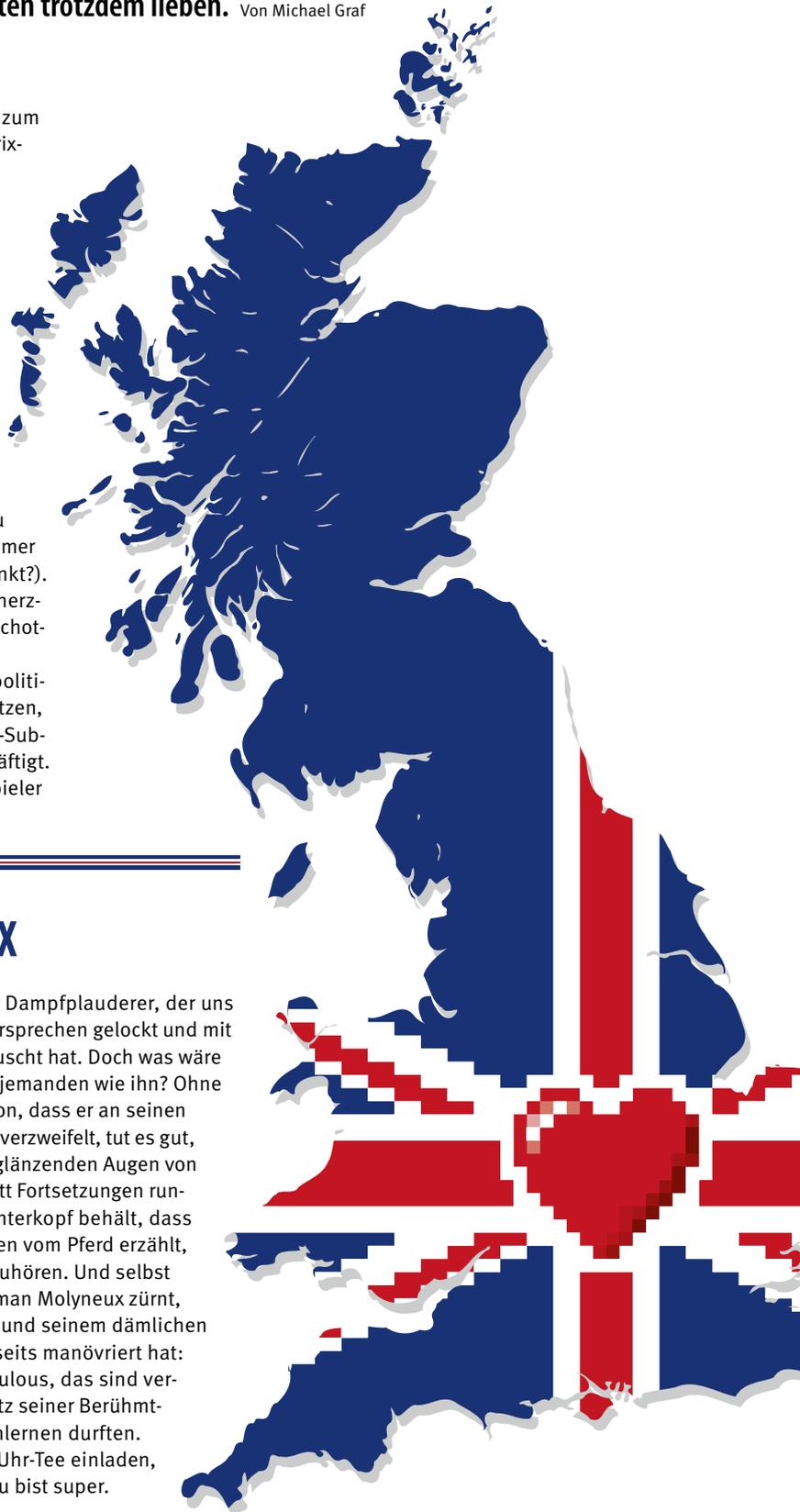
WARUM WIR EUCH TROTZDEM LIEBEN!

Großbritannien soll aus der Europäischen Union austreten, aber das ist kein Grund, das Land zu verteufeln. 13 (augenzwinkernde) Gründe, warum wir Spieler die Briten trotzdem lieben. Von Michael Graf

Die spinnen, die Briten. Nach dem Brexit, dem Volksentscheid zum Austritt aus der Europäischen Union, schallt dieses alte Asterix-Zitat durchs Internet wie die »Last Call«-Glocke durchs nächtliche Pub. Irgendwie stimmt's ja auch. Diese Briten, mit ihrem Linksverkehr, ihrer bunten Winkekönigin und ihrer ... ungewöhnlichen Beziehung zum Essen (Marmite?! Warmes Bier?!). Diese Briten, mit ihrem unumstößlichen Glauben an die eigene Sonderstellung, an »Rule, Britannia!«, an die Schatten verblasster Weltmacht. Diese Briten, mit ihrem Understatement, dieser überspitzten Bescheidenheit, die fast schon an Arroganz grenzt. Ach, diese Briten.

Aber all das, mal ehrlich, macht sie auch sympathisch. Diese Briten, wie sie liebenswert schrullig auf ihrer Regeninsel herumhocken. Diese Briten, wie sie sich selbst immer wieder selbstironisch durch den Kakao ziehen, sodass wir ihnen nie lange böse sein können. Diese Briten, mit ihrer nahezu absurden Höflichkeit und Hilfsbereitschaft, die uns Deutsche immer wieder erstaunt (Hat sich gerade jemand beim Busfahrer bedankt?). Diese Briten, mit ihren lustigen Pferderennhüten, ihren ebenso herzlichen wie unverständlichen Randbewohnern (Diese Waliser, Schotten und Iren!) und ja, auch mit ihrer bunten Winkekönigin.

Und – natürlich – diese Briten mit ihren Spielen. Klar, die politischen Folgen des Brexit-Votums lassen sich noch nicht abschätzen, auch nicht für die britische Spieleindustrie, die bislang von EU-Subventionen profitiert hat und Menschen aus ganz Europa beschäftigt. An dieser Stelle wollen wir lieber daran erinnern, warum wir Spieler die Briten lieben. Zum Beispiel aus diesen 13 Gründen. ★



Peter Molyneux

Ja, Peter Molyneux. Ja, der Dampfplauderer, der uns schon so oft mit großen Versprechen gelockt und mit kleinen Ergebnissen enttäuscht hat. Doch was wäre diese Spielebranche ohne jemanden wie ihn? Ohne Visionär? Unabhängig davon, dass er an seinen eigenen Visionen gerne mal verzweifelt, tut es gut, jemanden zu sehen, der mit glänzenden Augen von seinen Träumen schwärmt, statt Fortsetzungen runterzuklopfen. So lange man im Hinterkopf behält, dass Peter Molyneux möglicherweise einen vom Pferd erzählt, ist es unglaublich faszinierend, ihm zuzuhören. Und selbst wenn man das nicht möchte, selbst wenn man Molyneux zürnt, weil er sich mit seinen Versprechen für Godus und seinem dämlichen

»Curiosity«-Würfel endgültig ins Beliebtheitsabseits manövriert hat:

Hey, der Mann hat Magic Carpet gemacht, Syndicate und Populous, das sind verdammt noch mal Klassiker! Noch dazu ist Mister Molyneux trotz seiner Berühmtheit einer der höf- und herzlichsten Designer, die wir je kennenlernen durften.

Very british, eben. Peter, wir würden dich jederzeit zum Fünf-Uhr-Tee einladen, auch wenn dir mehr heiße Luft entweicht als dem Teekessel. Du bist super.



Tomb Raider



Natürlich Tomb Raider, was denn sonst? Tomb Raider ist die britischste Spielereihe überhaupt. Warum? Nun, wenn man die Seriengeschichte betrachtet, stellt man fest, dass die Urversion von Lara, mit Verlaub, eine gewisse britische Vorliebe für üppige Oberweiten widerspiegelt. Okay, mal ernsthaft: Was uns an Lara eigentlich beeindruckt, ist ihr Durchhaltevermögen. 20 Jahre und zwei Kinofilme wird Tomb Raider in diesem Jahr alt, dennoch lebt die Serie weiter – und ist sogar

wieder im Aufwind! Rise of the Tomb Raider war eines der besten Actionspiele des Jahres 2015. Noch dazu verdanken wir Core Design mit Lara eben nicht nur irgendeine Spielfigur, sondern eine Ikone dieser Branche, die sich in ihren 20 Lebensjahren von der übersexualisierten Polygonpuppe immer mehr zur starken Frauenfigur entwickelt hat. Zu einer der wenigen starken Frauenfiguren, die es in Spielen gibt, ludonarrative Dissonanzen (Warum erschießt eine gerade noch verängstigte Lara plötzlich reihenweise Gegner?) hin oder her. Außerdem ist sie unverkennbar Britin. Denn wie wir wissen, leben alle Briten in opulenten Herrenhäusern.

Rare

Ja, sie sind vorbei, die wirklich ruhmreichen Tage von Rare. Aber die wirklich ruhmreichen Tage des britischen Empire sind auch vorbei, trotzdem gibt's noch eine Königin. Und so bleibt auch das nahe Leicester beheimatete Rare vielen Spielern als königlicher Entwickler in Erinnerung, vor allem Konsolenspielern. Von den Designern stammen unter anderem Klassiker wie Banjo-Kazooie, Killer Instinct, Conker's Bad Fur Day, Viva Piñata, zahlreiche Donkey-Kong-Spiele und ein indizierter N64-Shooter um den britischsten aller Anzugträger und Wodka-Martini-Schlürfer: James Bond. Apropos: Uns will bis heute nicht in den Kopf, warum es eigentlich nicht mehr

Bond-Spiele gab, die Schleich- und Schießerei in Verbindung mit Gadgets wäre doch ideal für ein Spiel. Dann noch eine Open World und ein Level-Up-System drangeschraubt, fertig wäre der Ubisoft-Welthit! Egal, zurück zu Rare. Seit die Briten 2002 ins Microsoft-Empire eingegliedert wurden, ist ihr Stern gesunken, und Projekte wie Kinect Sports halfen nicht gerade dabei, ihn wieder hochzukurbeln. Momentan haben sie aber mit Sea of Thieves ein Koop-Piratenspiel für PC und Xbox in der Mache, das hier in der Redaktion viele Kollegen begeistert.



Rennspiele



Briten und Rennspiele, das war schon immer eine himmlische Kombination. Man nehme nur Geoff Crammond, der uns die wunderbare Grand-Prix-Serie bescherte, zugleich aber so bescheiden war, dass er selbst nur ungern an die Öffentlichkeit trat. Wahrhaft britisches Understatement! Denn er hätte jeden Grund gehabt, sich selbst auf die Schulter zu klopfen, schon im ersten Serienteil Formula One Grand Prix stimmte 1991 jedes Streckendetail, bis zu den (wenn auch leeren) Werbeanzeigen, die

Fahrsimulation war gleichzeitig beispiellos realistisch und zugänglich. Und dann wäre da ja auch noch Codemasters, das uns nicht nur als Publisher Spiele wie Operation Flashpoint beschert hat, sondern auch selbst legendäre Rennsimulationen wie Colin McRae Rally und DTM Race Driver entwickelte. Und natürlich Micro Machines! Auch wenn Codemasters seine Glanzzeiten hinter sich hat, sind seine Rennspiele bis heute spitze, jüngst etwa Dirt Rally. Und dann wären da ja auch die Burnout-Macher von Criterion! Und Reflections, die Entwickler der Driver-Serie, die heute als Ubisoft-Dependance am Online-Rennspiel The Crew mitarbeiten dürfen.

Rockstar

Moment Mal, Rockstar Games sitzt doch in New York und entwickelt Grand Theft Auto, eine der amerikanischen Spieleserien überhaupt. Nun, stimmt. Die Gründer von Rockstar waren 1996 jedoch allesamt Briten: die Brüder Dan und Sam Houser sowie Jamie King und Gary Foreman. Bis heute arbeitet die Studio-Keimzelle Rockstar North im schottischen Edinburgh federführend an GTA mit. Und das merkt man der Serie verdammt noch mal an! Denn wenn den Söhnen und Töchtern Großbritanniens eines angeboren ist, dann ein herrlicher Hang zu (Selbst)Ironie und Zynismus, der vielen Amerikanern abgeht. Doch GTA trifft geradezu vor

bissiger Gesellschaftskritik. Wir wollen an dieser Stelle nicht behaupten, dass Amerikaner das nicht könnten. Aber es hilft sicher, Briten zu sein, wenn man einem Land, das man eigentlich liebt (Warum sollte man sonst nach New York ziehen?) den Spiegel vorhalten möchte. Obwohl, vorhalten ist vielleicht das falsche Wort: Ins Gesicht hauen wäre passender, Subtilität ist den Briten ja nicht unbedingt in die Wiege gelegt (siehe Fußball). Und dieser Zynismus zieht sich eben durchs gesamte Rockstar-Werk, auch in Red Dead Redemption oder Bully.



Total War

Ja, okay, wir haben Tomb Raider als britischste Serie überhaupt bezeichnet, wegen Herrenhaus und Oberweiten und so. Bei Total War reicht es dann aber für den sicheren zweiten Platz. Und kein Teil der Strategieserie hat das so deutlich gezeigt wie Empire. Das behandelt nämlich just die Glanzzeit Großbritanniens, das 18. Jahrhundert und die Dominanz des britischen Empire, das sich seinerzeit über fast den ganzen Globus ausbreitete. Und wie sehr die Entwickler seinerzeit davon schwärmten, dass man Seeschlachten erstmals in Echtzeit austragen könnte! Na klar, das gefällt der Seemacht Großbritannien! Als wir damals für eine GameStar-Titel-

geschichte neben Seeschlachtbildern zusätzlich um solche von Landgefechten baten, runzelten die Designer hingegen kollektiv die Stirn: Wer kämpft denn bitteschön an Land? Die anderen Teile der Total-War-Serie spiegeln wiederum ein grundbritisches Interesse für Weltgeschichte wider, das vor allem Menschen kennen, die schon mal in London durch bis unter den Dachgiebel gefüllte Museen spaziert sind. Auch ohne Empire – und wohl bald ohne EU – sind die Briten global interessiert.



Warhammer

Wenn wir wollten, könnten wir den Briten sogar für Warcraft danken. Jetzt wird's albern? Klar, Warcraft entstand in den USA, bei Blizzard, wissen wir. Das Vorbild für Warcraft kommt aber aus Großbritannien, nämlich das Warhammer-Universum, vertrieben vom britischen Tabletop-Verlag Games Workshop und entworfen von den britischen Designern Richard Halliwell und Rick Priestley. Die Faszination für Tabletop-Gefechte ist auf der Insel stark. Schon lange vor Warhammer entstanden dort die ersten Consims – Brettspiele, die Kriege und Schlachten

nachstellten. Die wurden schon im Ersten Weltkrieg als antideutsche Propaganda eingesetzt. In Warhammer kämpften Jahrzehnte später statt Deutschen und Briten dann eben Orks und Imperiale. Und das wiederum inspirierte Jahre später Blizzard zu ersten Entwürfen des Warcraft-Universums, mit seinen dicken Rüstungen und Riesenäxten. Und wenn wir den Warcraft-Bezug mal ausklammern, kann Warhammer auch auf eigenen Beinen stehen. Denn so viele Warhammer-Spiele wie derzeit entstanden noch nie, von Total War bis zum Rattenshooter Vermintide. Von Warhammer 40K (Dawn of War 3, Battlefleet Gothic & Co.) ganz zu schweigen.



XCOM

Im Jahre 1066 n. Chr. gelang den Normannen die letzte erfolgreiche Seelandung auf den britischen Inseln, danach scheiterten daran unter anderem die Spanier, Napoleons Franzosen und das Dritte Reich. Man könnte also durchaus sagen, dass die Abwehr von Invasoren nicht erst seit Churchills »Blut, Schweiß und Tränen«-Rede ins britische Erbgut eingewoben ist. Und das bringt uns zu XCOM. Beziehungsweise, wie es damals noch hieß, UFO: Enemy Unknown. 1994 programmierten die britischen Brüder Nick und Julian Gollop dieses Strategiespiel, in dem man – nun ja – Invasoren abwehrt. Allerdings solche vom anderen Stern. Schon zuvor hatten die

Gollops mit Taktikspielen experimentiert, doch erst UFO verhilft ihnen zum Durchbruch. Nur wäre all das wenig bemerkenswert und UFO längst vergessen, würden wir der Strategieserie nicht eines maßgeblich verdanken: das Revival der Rundenstrategie. Denn die modernen XCOM-Neuaufgaben vom – amerikanischen – Entwickler Firaxis haben maßgeblich dazu beigetragen, zu demonstrieren, dass das totgegläubte Rundengenre immer noch hip und modern sein kann.



Rocksteady

Batman war doch schon immer irgendwie britisch: Ein geschneigelter Wohltäter mit fürsorglichem Butler, monströsem Herrenhaus und noch monströserem Tagesgeldkonto, bei Tag bescheiden und höflich, bei Nacht finster und gerecht – diesen Herrn könnten wir uns statt im düsteren Gotham City auch im, sagen wir, düsteren viktorianischen London vorstellen. Quasi Assassin's Creed: Syndicate in cool. Erst recht, weil bislang sämtliche Batman-Kinoregisseure die Innenansichten von Wayne Manor in britischen Anwesen gedreht haben. Nun stammt der Fle-

dermausmann zwar natürlich aus den USA, in denen der Gedanke an Wildwest-Selbstjustiz traditionell verwurzelt ist als im braven Großbritannien – die besten Batman-Spiele jedoch, die stammen aus London. Nämlich von den Rocksteady Studios. Mit ihrer herausragenden Arkham-Serie demonstrieren die Briten, dass ein Batman-Spiel eben nicht nur Batman-Fans ansprechen muss, sondern dank toller Kampfmechanik und packender Story auch generell Maßstäbe setzen und Spieler begeistern kann. Nur sollten sie ihre Spiele in Zukunft gewissenhafter auf den PC umsetzen. Der hat ja im englischsprachigen Raum generell einen schweren Stand.



Elite

Eine offene Spielwelt, pah, die hat heutzutage doch jeder! In den Achtzigern hatte sie aber nicht jeder, sondern vor allem einer: David Braben. 1984 veröffentlichte der britische Designer gemeinsam mit Ian Bell das erste Elite, gewissermaßen den Urvater der modernen Sandbox-Spiele. Acht riesige Galaxien durfte man darin auf eigene Faust erkunden, als Pirat, Söldner oder Händler. Klar, frei begehbare Spielwelten hatte es schon vorher gegeben, etwa 1981 in Richard Garriotts Ultima (Garriott ist ebenfalls in Großbritannien aufgewachsen, aber das nur nebenbei). Doch erst Elite definierte, wie weit Freiheit wirklich gehen kann, schließlich eröffnete es seinen

Spielern nicht nur Fantasyreiche, sondern ganze Milchstraßen. Dass Letztere hauptsächlich mit generischen Raumstationen gefüllt waren – egal, packend war's trotzdem. Story? Ach, brauchte kein Mensch, nach fünf geskripteten Missionen war Schluss. Die Elite-Fortsetzungen, an denen Braben ohne Ian Bell arbeitete, waren dann nicht mehr ganz so faszinierend, weil teils unspielbar verbuggt; und selbst das moderne Elite: Dangerous ist zwar schön, wirkt aber auch leer. Dennoch: Elite hat den Begriff »Sandbox« geprägt wie keine zweite Spieleserie.



Lemmings

Schafsähnliche Tiere sollen ja insbesondere im Norden der britischen Insel weit verbreitet und gerne mal lebensmüde sein. Nun sind Lemmings natürlich keine Schafe, sondern sowas wie Wühlmäuse, dennoch: Was wäre die Spielegeschichte ohne sie? Ohne diese blauen Männchen mit grünem Schopf, die selbstmörderisch dem Abgrund entgegen stapfen und mit festgelegten Rollen à la »Stopper« oder »Fallschirmspringer« auf den rechten Weg gebracht werden wollen? Ent-

wickelt wurde das erste Lemmings 1991 von DMA Design, dem heutigen Rockstar North. Den Vertrieb des Klassikers übernahm allerdings Psygnosis, der 2012 geschlossene Publisher aus Liverpool stand wie kaum ein anderer (außer vielleicht Eidos, siehe »Tomb Raider«) für Spiele made in Britain. Neben zahlreichen Lemmings-Ablegern vermarktete man legendäre Amiga-Titel wie Shadow of the Beast (1989) sowie den ebenfalls von DMA Design entwickelten Shooter Blood Money (1989). Psygnosis selbst schuf den rasanten PlayStation-Klassiker Wipeout (1995). In unser Herz geschlichen haben sie sich aber mit den guten, alten Lemmingsen.

Sherlock Holmes

Wer wäre eigentlich der berühmteste Detektiv der Welt, wenn es Sherlock Holmes nicht gäbe? Ein dicker Franzose? Wir bitten Sie! Auch wenn Sherlock vor allem dank der BBC-Neuverfilmungen mit Benedict Cumberbatch und Martin Freeman ins moderne Kulturgedächtnis zurückgekehrt ist, dürfen auch Spieler froh sein, dass es den Meisterschnüffler gibt. Schließlich hat er uns herausragende Krimi-Adventures beschert, allen voran das unterschätzte Sherlock Holmes: Crimes and Punishments. Gut, über den Nachfolger The Devil's Daughter decken wir mal lieber die Detektivmütze des Schwei-

gens, aber auch zuvor gab's ja schon ordentliche Sherlock-Abenteuer. Dass die vornehmlich bei Frogwares entstanden, einem ukrainischen Studio, das von einem Franzosen gegründet wurde – Details. Und es passt ja auch, denn der britische Holmes-Erfinder Sir Arthur Conan Doyle ließ sich von französischen Romanfiguren zu »seinem« Sherlock inspirieren, etwa Edgar Allan Poes Auguste Dupin. Aber in wie vielen Spielen übernimmt der noch gleich die Hauptrolle? Eben.



Worms

In seiner 26-jährigen Geschichte hat Team 17 vieles entwickelt. Etwa die eindeutig von den Alien-Kinofilmen inspirierte Shooterserie Alien Breed. Oder zuletzt Beyond Eyes, ein Adventure über eine erblindete Zehnjährige. Weltbekannt sind die Entwickler aus dem nordenglischen Wakefield (das mittelalterliche Reisende auch die »Fröhliche Stadt« nannten) aber in erster Linie dank Worms. Also nicht der Stadt in der Pfalz, sondern dem Duellspiel mit bewaffneten Regenwürmern, das es mittlerweile auf 23 Teile bringt und schon alleine vom Setting

her an Großbritannien erinnert. Schließlich sind alle Levels als Inseln angelegt; wer nicht aufpasst, fällt ins Wasser. Außerdem ist der Regenwurm sowas wie das inoffizielle Wappentier der Briten – auf einer nieder-schlagsfreudigen Insel nachvollziehbar. Beispielsweise fördert die Regenwurm-Gesellschaft von Großbritannien und Nordirland den Schutz des Kriechtier-Lebensraums, und alljährlich wetteifern die Teilnehmer der »World Worm Charming Championships« im Örtchen Willaston darum, wer durch Vibrationen die meisten Regenwürmer aus dem Erdreich locken kann. Wir bevorzugen den Regenwurm mit Bananenbombe und Feuerfaust. Mensch, was in Worms schon Freundschaften zerbrachen!