

Analoge Computerspiele in Essen

BRETT STATT BILDSCHIRM

Immer mehr Computerspielhits werden aufs Brett übersetzt. Ist der Grenzübertritt vielfältig? Oder dominieren platte Monopoly-Varianten die Landschaft? Von Jan Bojaryn

Adam Sblendorio kennt die Beschwerde: »Oh, noch ein Monopoly mit Spiel Lizenz. Wie viele wollen sie davon denn noch machen?« Er lächelt müde. Er macht keine Monopoly-Ausgaben mit Lizenz. Aber er ist Creative Director einer Firma, der man es zutrauen würde. Cryptozoic Entertainment haben sich 2010 mit dem Sammelkartenspiel zu World of Warcraft etabliert. Seitdem schmücken sie immer wieder auch alte Spiele mit neuen Marken. Cryptozoic haben Love Letter, ein populäres Kartenspiel um Ritter und Prinzessinnen, mit Batman-Branding neu aufgelegt. Dieses Jahr verlegen sie das offizielle Portal-Brettspiel. Und so findet Sblendorio einen interessanten Vergleich, um auch Monopoly mit Fallout- oder Mass-Effect-Thema zu verteidigen. »Viele Sportfans haben eine Kaffeetasse mit dem Logo ihrer Lieblingsmannschaft. Da hab ich noch niemanden sagen hören: Oh, noch eine Kaffeetasse mit Lizenz! Wie viele wollen sie davon noch machen?«

Ja, wie viele eigentlich? Computerspiele gibt es schon lange, Brettspiele noch viel länger. Seit Jahrzehnten werden Titel von der einen auf die andere Seite übersetzt. Das ist manchmal sinnvoll, oft nicht. Abseits von Lizenzmüll scheint es in den letz-



Was in Essen auf der SPIEL als Gedränge gilt, ringt Gamescom-Besuchern nur ein müdes Lächeln ab.

ten Jahren immer mehr Grenzgänger zu geben; Spielefirmen wie Fantasy Flight Games und Cryptozoic hauen uns die lizenzierten Brettspiele nur so um die Ohren. Aber muss man das mögen? Kann ein Brettspiel zu Portal gut sein? Eines zu M.U.L.E. zeitgemäß? Eines zu Crisis kurzweilig?

Essen hat die Antwort

Das kann man in langen Spieleabenden mit sich selbst ausmachen. Ein gutes Stimmungsbild aber bekommt man jährlich in Essen, auf der weltgrößten Publikumsmesse für Brettspiele. Auf der SPIEL kann man die Titel ausprobieren, Fans in die vielleicht begeisterten Augen schauen und Entwickler fragen. Das haben wir gemacht. Wir wollten wissen, ob es wirklich einen neuen Trend

gibt oder nur ein paar neue Firmen, die eine Masche perfektionieren.

Während Bildschirme die Menschen anderswo magisch anziehen, haben sie in den Messehallen der SPIEL eher den entgegengesetzten Effekt. Tablets bleiben oft liegen, Händler für Videospiele schauen sich hungrig nach Kunden um. Belagert werden stattdessen die Spieltische. Wildfremde Menschen setzen sich um neue Titel zusammen, schütteln sich die Hand und duzen sich. Der Umgang ist fast irritierend freundlich. Und so lange das Spiel auf dem Brett bleibt, sind auch Videospieellizenzen offenbar willkommen. Gleich am Morgen sind etwa beim Heidelberger Spieleverlag die Spieltische für das XCOM-Brettspiel und das Witcher Adventure Game besetzt; andere Tische am





M.U.L.E.-Designer Heikki Harju grinst bescheiden. Er ist erst das zweite Mal in Essen.

Stand sind da noch leer. Die starken PC-Vorlagen wecken ganz offenkundig das Interesse der Fans. Es gibt eine Schnittmenge zwischen den Fans von Video- und Brettspielen.

Adam Sblendorio lebt von dieser Schnittmenge. Aber er wehrt sich gegen den Vorwurf, er würde Fans lieblose Lizenzkost vorsetzen. Etwa bei Love Letter: Im ursprünglichen Spiel muss ein heikler Liebesbrief ausgeliefert werden. In der Batman-Version ist es der Joker, der geschnappt werden muss. Beides passt ähnlich gut zu der abstrakten Spielmechanik, bei der Spieler reihum eine Karte ziehen und eine abwerfen.

Valve war's

In dem Brettspiel zu Portal erkennt Sblendorio sogar ein Paradebeispiel für eine gute Lizenz. »Valve haben das Spiel selbst entwickelt. Wir waren nur für die optische Gestaltung zuständig«, stellt er gleich klar, als das Gespräch auf das Spiel kommt. Und Portal versucht gar nicht, die Actionpuzzles des Originals aufs Brett zu übertragen. Wie sollte das auch gehen? »Wenn du Portal spielen willst, schalte den PC ein! Spiel Portal!«, findet auch Sblendorio. Das Brettspiel soll eine neue Erfahrung bieten. Die künstlich ange-

staubte, abgegriffene Schachtel soll aussehen wie ein Fundstück aus den Aperture Science Labs, in dem Testsubjekte einst gequält wurden. Jeder Spieler muss ein Team von Probanden klug durch Testräume ziehen, um Kuchenstücke zu erobern; das Brettspiel ist also völlig anders. Und doch ein Spiel, das mit blankem Zynismus, viel Humor und schönem Design den Geist des Originals einfängt. So kann ein Brettspiel seine Vorlage noch bereichern, statt sie nur zu kopieren. Wer nicht nur das digitale Portal liebt, sondern auch die Welt dahinter, der mag vielleicht auch das Brettspiel. Wo immer Portal bisher in Deutschland aufgetaucht ist, ließen sich Fans der Serie nicht lange bitten und kauften blind.

Natürlich gibt es aber auch Versuche, ein Spielgefühl möglichst nah am Original aufs Brett zu holen. Ein neues Beispiel ist etwa M.U.L.E. The Board Game. Historiker und Großeltern kennen noch das Original: Der Urvater moderner Strategietitel erschien 1983 für Atari-Konsolen, wurde kurz darauf auch auf dem C64 erfolgreich. M.U.L.E. ist eine futuristische Wirtschaftssimulation für vier Spieler. Weil sich aber heute kaum noch jemand zu viert vor den Atari setzt, wird das Original kaum noch gespielt. Der finnische Designer Heikki Harju hat es ziemlich originalgetreu aufs Brett übersetzt. Vier Spieler sitzen am Tisch, handeln mit Ressourcen, die sie erbeuten, und versuchen dabei, die Marktpreise zu manipulieren. »Für mich hat sich M.U.L.E. schon immer wie ein Brettspiel angefühlt«, erklärt er. Nun hat er den Titel zwar modifiziert, aber er bleibt ganz im Sinne des Originals. Das ist praktisch: An den gut besetzten Spieltischen sitzen viele ältere Menschen, denen Harju nicht mehr erklären muss, worum es im Spiel geht. Dass er jetzt in einen Trend passt, hat einen gewissen Witz. Die ersten Ideen zum Brettspiel hatte er schon 2001: »Für mich ist das ein Hobby, kein Beruf. Also konnte ich mir Zeit lassen.« Die Suche nach den Rechteinhabern hat lang gedauert, dann ging sein erster Publisher Pleite. Aber die Zeit hat Harju in die Karten gespielt: »In den letzten Jahren

Fünf Brettspiele mit Computervorbild



Portal: The Uncooperative Cake Acquisition Game

Entwickler: Cryptozoic Entertainment

Spieler lotsen ein Probanden durch Testräume. Hier geht es nicht um die Schicksale der Menschen, sondern um Kuchenstücke.



XCOM: Das Brettspiel

Entwickler: Fantasy Flight Games / Heidelberger Spieleverlag

Das XCOM-Brettspiel funktioniert nur mit App. Jeder Spieler leitet einen Teilbereich der geheimen Behörde, alle zusammen müssen die Invasion der Aliens abhalten – oft unter Zeitdruck.



Crisis Analogue Edition: The Board Game

Entwickler: Frame6

Simuliert werden Multiplayerschlachten mit Nanosuit, nah am Originalspiel. Neuerdings ist auch ein Kampagnenmodus in Planung.



The Witcher Adventure Game

Entwickler: CD Projekt RED, Fantasy Flight Games / Heidelberger Spieleverlag

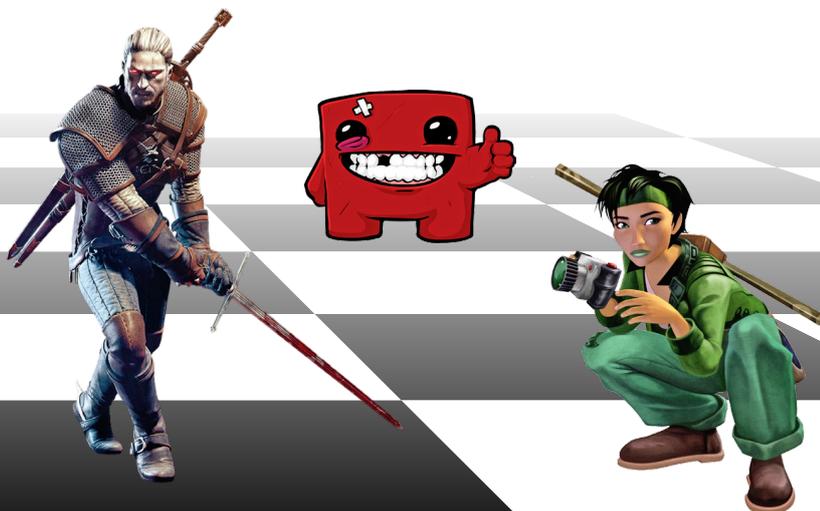
Geralt, Triss, Yarpn und Dandelion ziehen in diesem Spiel ins Abenteuer. Das eher leichte und etwas langwierige Abenteuer setzt auf lange Stimmungstexte, um die Welt des Witchers zum Leben zu erwecken.



M.U.L.E. The Board Game

Entwickler: Lautapelit.fi

In der besonders werktreuen Umsetzung des uralten Strategiehits besiedeln vier Spieler einen Planeten, produzieren und verkaufen Güter.



Fünf Computerspielgenres auf dem Brett



Tower Defense: Castle Panic

Entwickler: Fireside Games/
Pegasus Spiele

Spieler müssen gemeinsam die Burganlagen in der Mitte aufbauen und Monster erschlagen, die aus allen Richtungen heranströmen.



Jump&Run: Looney Quest

Entwickler: Libellud

In der Mitte liegt der Level. Unter Zeitdruck müssen alle Spieler ihren Wunschkurs auf Klarsichtfolie zeichnen. Erst am Schluss wird die Folie aufgelegt. Macht Spaß, hat aber wenig mit dem Genre zu tun.



Arcade Racer: Rush & Bash

Entwickler: Red Glove

Das Kartrennen über wechselnd zusammengestückelte Strecken wird mit Karten ausgespielt. Spezialfertigkeiten und das Rubber Banding erinnern stark an Mario Kart.



Roguelike: One Deck Dungeon

Entwickler: Asmadi Games

Ein oder zwei Spieler bauen ihre Charaktere mit jedem Monster und jeder Falle weiter auf. So entstehen mit jeder Partie sehr verschiedene Helden.



Shoot 'em Up:

The Battle at Kemble's Cascade

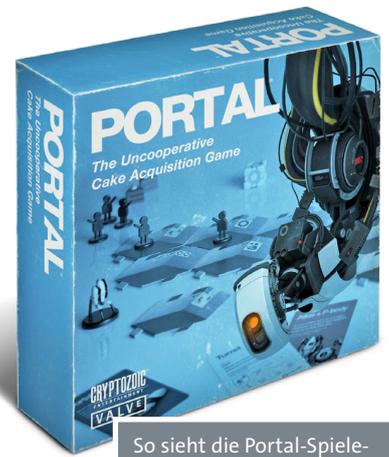
Entwickler: Z-Man Games

Bis zu fünf Spieler fliegen gleichzeitig durch das scrollende Spielfeld, ballern Asteroiden und Monster aus dem Weg oder schießen aufeinander.



Adam Sblendorio trägt auch privat seine Aperture-Labs-Jacke.

Quelle: Adam Sblendorio



Quelle: Cryptozoic Entertainment

So sieht die Portal-Spielschachtel auch schon aus, wenn sie noch neu ist.

kann man kleine Auflagen viel besser produzieren. Das macht es möglich, originellere Spiele herauszubringen.«

Kickstart für Brettspiele

Harju spricht einen der Gründe dafür an, dass es immer mehr Brettspiele zu Nischenthemen gibt: Spielermacher können persönliche Herzensprojekte heute einfacher auf den Markt bekommen als noch vor zehn Jahren. Die Herstellung ist billiger, die Finanzierung einfacher. Viel Geld verdienen solche Spiele nicht unbedingt, aber das ist bei Brettspielen schon immer der Normalfall gewesen. Die Szene wird von Fans und Nebenberuflern geprägt. Wer die Spieltage in Essen besucht, der trifft auf viele Autoren mit eigenen Ideen, aber ohne Verlag, er findet viele kleine Verlage, die sich gerade so über Wasser halten. Die Gruppe der namhaften, wohlbekannteren Autoren, die wirklich von Brettspielen leben, bleibt dagegen überschaubar klein.

Auch Sebastian Kreutz, der maßgeblich hinter der Crisis Analogue Edition steht, setzt seine Existenz nicht aufs Brettspiel. Sein Studio Frame6 entwickelt vor allem Computerspiele. Fragt man ihn, ob er nach einer gescheiterten Kickstarter-Kampagne, langen Überarbeitungen und viel Herzblut bald wieder ein Brettspiel machen wird, dann lacht er erstmal. Und sagt: »Das müs-

sen wir sehen.« An der Crisis-Umsetzung kann man gut ablesen, warum heute immer mehr Brettspiele mit klarem Digitalbezug erscheinen; aber auch, was für Probleme es dabei geben kann. Dank Internet konnten Frame6 Aufmerksamkeit für das Crisis-Spiel wecken. Und dank Kickstarter hätten sie auch eine kleine Auflage finanzieren können. Hätten – wenn es denn geklappt hätte. »Frustrierend« fand Kreutz die Erfahrung mit seiner Kampagne. Die scheiterte – vor allem am hohen Preis für das Brettspiel. Von dem Spiel selbst ist er nach Jahren des Testens mit Brettspielern und Shooterfans überzeugt. »Wir haben gemerkt, dass Kickstarter für Indies nicht mehr gut funktioniert, weil Publisher den Markt kaputt gemacht haben«, erklärt Kreutz. Firmen wie Cryptozoic nutzen die Plattform, kalkulieren aber mit viel größeren Auflagen und bringen das Spiel nachher auch in den normalen Spielhandel. Sie müssen mit den Einnahmen einer Kampagne also nicht alle Kosten wieder hereinspielen. Frame6 mussten das bei Crisis schon. Und die potenziellen Käufer verstanden nicht, warum die Crisis Analogue Edition so viel teurer sein sollte als andere Brettspiele. Sblendorio schaut betroffen, wenn man ihn auf solche Beispiele anspricht. »Ich hoffe, dass Kickstarter auch eine Plattform für die Kleinen bleiben kann«, sagt er. Er gibt sich überzeugt, dass der Kuchen wächst.



In Eclipse wird das Würfelchenschieben zur Arbeit.

(Quelle: lautapeit.fr)

Quelle: Asmadi Games

Quelle: Z-Man Games

Dass Brettspiele in den kommenden Jahren populärer werden. Kein Wunder: Beim Interview leuchten ihm die Augen. Er ist das erste Mal aus den USA nach Essen gekommen und ist elektrisiert von der regen, bunt gemischten Szene hier. Brettspielfans aller Alters- und Gesellschaftsschichten tummeln sich in den Messehallen. In den USA, erzählt er, stoße er immer wieder auf ahnungslose Erwachsene, die erst von ihren Kindern zum Brettspielen überredet werden müssen. Da können populäre Themen ein guter Türöffner sein. Auch Videospiele.

Hauptsache Spiel

Sehr kreativ greift Loony Quest das Thema auf. Das Spiel sieht nach Jump&Run aus und präsentiert den Spielern kleine Levels. Aber dann muss der Weg hindurch gezeichnet werden, nicht gehüft. Näher am Original bleibt dagegen Rush & Bash. Das italienische Spiel erinnert stark an Arcade-Racer wie Mario Kart. »Genau das war der Auftrag«, erklärt Designer Erik Burigo. Er hat die Vorlagen analysiert und gemerkt, dass es hier nicht nur um Skill geht: »Ich habe festgestellt, dass Rubber-Banding eine durchaus legitime Designmaßnahme ist, um die Spannung hochzuhalten.« Wer in Rush & Bash zurückliegt, darf von einem besseren Kartenstapel nachziehen als die führenden Spieler. Und tatsächlich: Beim Anspielen in Essen entleert ein Auto anfangs, nur um mit dem letz-



Monopoly. Das gibt's natürlich und vor allem mit Star Wars!

Quelle: Hasbro

ten Zug doch noch eingeholt zu werden. Mitspieler am Tisch jaulen auf, als sich der abgeschlagene Wagen am halben Feld vorbei nach vorne schiebt. Das fühlt sich unfair an! Mario wäre stolz auf Erik.

Auch Erik sieht den Trend zu Brettspielen mit Computervorlagen positiv: »Beide Seiten können sich doch gute Designideen voneinander abschauen«, hofft er. Man müsse nur einen Blick darauf behalten, was am Spieltisch funktioniert und was ein Computer besser könne – am Brett die Interaktion zwischen Spielern, am Bildschirm komplexere Regeln und Mechanismen, die analog viel Zeit fressen würden. Spieldesigner profitieren davon, beide Welten zu kennen. Daran erinnert auch M.U.L.E.-Macher Heikki Harju.

Das Interview mit ihm findet vor einem riesigen Poster des finnischen Brettspielhits Eclipse statt. In dem epischen 4X-Aufbauspiel treten Alien-Zivilisationen gegeneinander an. Am Spieltisch ist das Ganze eine wüste Würfelchen-Schieberei voller Markern, Spielkarten und Plättchen. Es gibt aber auch eine Tablet-Version. Und die macht aus dem Spiel eine leichte, schnellere Variante klassischer Civilization-Spiele – gegen KI-Gegner ist eine Partie in einer Stunde vorbei. Der Designer von Eclipse, Touko Tahkokallio, arbeitet als Game Designer bei Supercell, dem Clash-of-Clans-Studio. Auch, wenn einige Fans von Brett- und Computerspielen eine Grenze zwischen den Medien ziehen – viele der Macher sehen keine. Sie machen einfach Spiele. ★

Brett und Bildschirm

Schon in den 1980ern gab es erste Brettspiele mit Videokassette. Ein Jahrzehnt später kamen die unnachahmlichen Gruselspiele der Atmosfear-Serie. Parallel zum Spiel lief immer dasselbe Video, in dem ein Mann mit Kapuze gruselig krächzte, dass beispielsweise Blau eine Runde aussetzen musste.

Seitdem glauben viele Spieler, Multimedia auf Spielbrettern sei immer ein Gimmick. Aber die Grundidee ist bei uns geblieben. In den letzten Jahren haben sich Spiele mit App-Ergänzung etabliert. Viele davon sind gut; das XCOM-Brettspiel etwa bringt per App Zeitdruck in die Team-Entscheidungen.

Eine handvoll Spielermacher gehen bereits weiter. Sie wollen, dass die Spielmaterialien wirklich mit der App interagieren. Die Shadowrun-Erfinder von Harebrained Schemes haben etwa Golem Arcana entwickelt. Das Tabletop bekommt mit Infrarot-Stift und App eine smarte Komponente. Die großen Kampfmaschinen stehen als bemalte Plastikfiguren auf dem Spielbrett. Tippen Spieler mit einem Infrarotstift auf die Basis einer Figur, und auf ein Zielfeld, dann wickelt die App die

Bewegung oder den Angriff ab. Sie weist auf Zugregeln hin, zählt Aktionspunkte und zückt gelegentlich Überraschungen, etwa Zufallsbegegnungen wie in einem Computerspiel.

Fast ohne Spielbrett kommen Lords-of-the-Fallen-Studio Deck 13 und Ravensburger aus. Sie veröffentlichten mit Space Hawk ein Augmented-Reality-Spielzeug. In der dicken Brettspielschachtel sind nur ein paar Hefte, Würfel und kleine Pappbretter; und ein riesiges Plastikraumschiff, in das Science-Fiction-Nerds ihr Smartphone einstecken sollen. Dann werden die Spielmaterialien im Kinderzimmer ausgelegt und die Space Hawk geht auf interaktive Mission. Statt Würfel einfach zu rollen, können Kinder sie aus dem Raumschiff abwerfen und sich auf dem Bildschirm anschauen, wie die sechsseitigen »Action-Roboter« im Missionsareal einschlagen. Zwischendurch muss das Raumschiff sogar Asteroiden ausweichen – dafür wird es wirklich in die Höhe gehalten, hin- und hergeschwungen. Das mag albern sein, funktioniert aber gut. Und es zeigt, dass mit der Verbindung aus Brett und Computer ganz neue Spiele möglich werden.



In Golem Arcana stellt ein Infrarotstift mit Bluetooth-Modul die Verbindung zwischen Brett und Tablet her. (Quelle: Pegasus Spiele)



In Space Hawk werden aus Plastik, Pappe und Würfeln Raumschiffe, Planeten und Roboter. (Quelle: Ravensburger Spielverlag)