



FORTSETZEN HEISST SCHIELEN

Entwickler guter Fortsetzungen blicken nach vorne und hinten gleichzeitig.



Der Autor

Michael Graf findet es wichtig, Menschen mitzunehmen. Also nicht um Mitternacht den Kuttenträger mit der Hakenhand an der nebligen Tankstelle. Sondern Menschen, die das lieben, was man selbst macht. Für sie müssen Veränderungen nachvollziehbar sein.

Ich glaube an den Fortschritt. Ich glaube daran, dass die Welt von Morgen eine bessere ist, weil sie fast magische Möglichkeiten eröffnet. Dann wird beispielsweise das »Internet der Dinge« dafür sorgen, dass das Hundehalsband selbst merkt, wann der beste Freund zum Tierarzt muss, sich mit Herrchens Online-Terminkalender abstimmen, automatisch einen Termin vereinbaren und den Fahrtweg direkt mal ans selbstfahrende Auto schicken.

Wie meinen? Es ist der Albtraum aller Datenschützer, dass alles um uns herum immer und überall mit allem verbunden ist, sodass ein Hacker nur den kleinen Finger heben muss, um unser komplettes Privatleben zu durchleuchten? Nun, stimmt. Deshalb muss auch die schöne, neue Welt klaren Regeln gehorchen. Ihre Gefahren dürfen nicht kleingeredet, sondern müssen diskutiert und bekämpft werden. Fortschritt darf niemals Zwang und Bedrohung sein, sondern eine Chance. Dafür muss man den Menschen die Angst vor der Veränderung nehmen. Indem man ihre Sorgen ernst nimmt, und auch, indem man nie zu viel auf einmal verändert, um niemanden zu verschrecken. Diese Verantwortung trägt jeder, der an der Welt von Morgen arbeitet.

Oder eben an den Spielen von Morgen. Wer altgediente Serien fortsetzt, mag schnell in Versuchung kommen, zu viel zu wollen. Die schöne, neue Welt mit der Brechstange durchzusetzen. So geschehen – zumindest in meinen Augen – bei Anno 2205.

Militärsystem? Ach, das kann man auf separate Maps verbannen, weil's noch nie gut funktioniert hat. Rivalisierende Inselnachbarn? Ach, unnötig, es geht doch vor allem ums geruhlsame Bauen. Frachtschiffe? Ach, die werden durch ein Handelsmenü ersetzt. Und plötzlich hat man ein Spiel, das an sich durchaus gut ist – aber kein echtes Anno. Die Quittung: Laut Steamspy hat Anno 2205 nur 13 Prozent der Verkäufe von Anno 2070 erreicht (115.000 gegen 860.000). Okay, das sind ungenaue Zahlen, man kann die Spiele auch bei Uplay kaufen und so weiter. Die Tendenz ist dennoch klar. Anno 2205 hat zu viel gewollt. Und es ist nur eines von vielen Beispielen. Das letzte SimCity mit seinen Winzstädten. Das überkomplexe Master of Orion 3, das vereinfachte Command & Conquer 4, das Dungeons recyclingde Dragon Age 2. Oh, und das eingestampfte Siedler 8.

»MODERNISIERUNG JA, HOLZHAMMER NEIN.«

Eine Serie fortzusetzen, muss stets bedeuten, zu schielen: Mit einem Auge auf die Zukunft, mit dem anderen auf die Vergangenheit. Neues zu wagen, Bewährtes zu verändern, ist grundsätzlich gut und wichtig, weil neue Technologien coole Dinge erlauben. Online-Modi, plattformübergreifende Partien, weltweite Communitys (etwa fürs Modding). Aber diese neuen Ideen dürfen nie die Identität einer Serie gefährden; das, was die Fans an ihr geliebt haben. Und das zeigt der Blick zurück. Der Kern einer Marke muss bestehen bleiben – man darf ihn sanft modernisieren, aber nicht mit dem Holzhammer ins Morgen prügeln. Bei Anno 1800 scheint Ubisoft das gemerkt zu haben und besinnt sich auf alte Tugenden, verquickt mit modernen Gimmicks. Richtig so. Denn ich glaube an den Fortschritt. Aber der Hund überlebt auch noch eine Weile mit einem normalen Halsband.