

Fünf Spiele, die aus dem Rahmen fallen



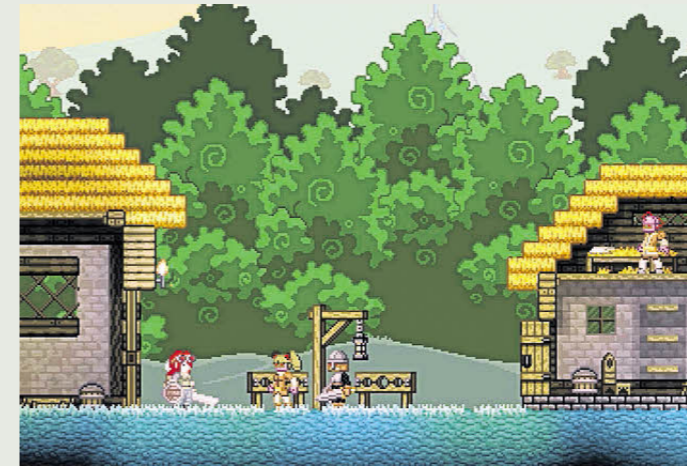
Don't Starve! (Klei/Astragon; für PC und PS 4, 14 bis 20 Euro)

„Verhungere nicht!“ Der Titel dieses Independent-Spiels ist Programm: In einer feindseligen Umgebung muss sich der Spieler mit bloßen Händen um Nahrung kümmern. Nach und nach kommt er an Werkzeuge und Waffen, um in der Wildnis zu überleben, und steht dabei unter dauerndem Zeitdruck. Neben der kunstvollen Grafik lebt das Spiel von dem gnadenlosen Spielprinzip, bei dem jeder Schritt der letzte sein kann.



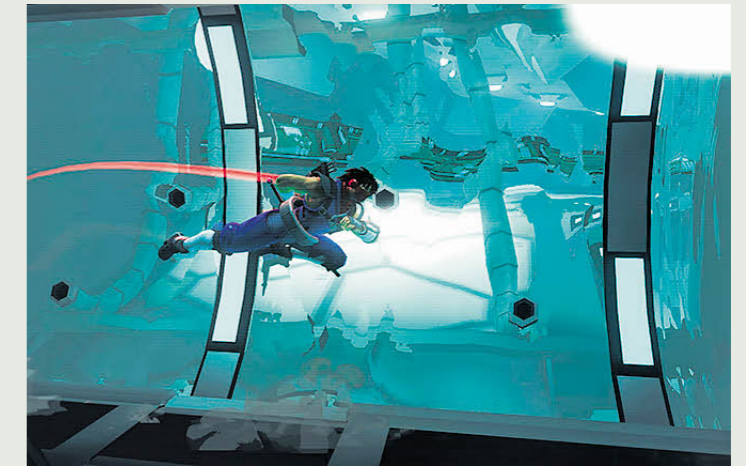
Blackguards (Daedalic; für PC und Mac, 40 Euro)

Das neueste Spiel von Daedalic setzt auf Tradition. Es beruht auf dem erfolgreichsten deutschen Pen-and-Paper-Spiel „Das Schwarze Auge“, das ursprünglich mit Stift, Papier und Würfeln gespielt wird. Auch in der Videoversion wird Runde um Runde gekämpft, wobei taktisches Geschick und Weitsicht gefragt sind. Die ersten zehn Stunden sind kostenlos. Wer bezahlt, den erwarten rund 50 weitere spannende Stunden.



Starbound (Chuckfish Studios, für PC, 14 Euro über Steam)

„Minecraft“ und „Terraria“ haben es vorgemacht: Eine gigantische Welt voller digitaler Bausteine, an denen sie sich nach Herzenslust austoben können, genügt kreativen Geistern für monatelangen Spielspaß. „Starbound“ verlagert dieses Konzept ins Weltall und überrascht Spieler immer wieder mit zufällig generierten 2-D-Planetenwelten. 422 Milliarden sollen es rein rechnerisch sein – das müsste für eine Weile reichen.



Strider (Capcom, für alle Plattformen, 15 Euro)

Wer in den 80er Jahren am Automaten im Bowling-Center stand oder eine der frühen Spielkonsolen besaß, hat heute meist genug Geld, um Spiele zu kaufen. Das ist die Idee hinter Klassiker-Neubearbeitungen wie „Strider“. Leider sind längst nicht alle so ausgezeichnet gelungen wie dieser atemlose Ninja-Rollenspiel-Wirbelsturm, der nicht nur optisch einiges hermacht, sondern auch so fordernd ist, wie es Videospiele früher nun einmal waren.

TECHNIK

Gemeinsam zum Kassenschlager

Computerspiele werden mit Millionenaufwand produziert. Trotzdem gibt es hinterher oft Kritik. Die ersten Hersteller reagieren

VON STEFFEN HAUBNER

Die angekündigte Schließung des renommierten US-Studios Irrational Games war ein Paukenschlag. Gründer Ken Levine ist ein Star der Entwickler-Szene, Schöpfer wegweisender Spiele wie „Dark Project“ oder „BioShock“. Er wolle eine andere Art von Spiel machen als zuletzt, kleinere Titel mit einem kleinen Team, begründete er seine drastische Entscheidung. Sein Ziel: Spiele für anspruchsvolle Spieler, sogenannte Core-Gamer, mit hohem Wiederspielwert und vor allem: „größtmögliche Nähe zu unseren Fans“. Die Arbeiten an dem millionenschweren Blockbuster-Titel „BioShock Infinite“ hatten Levine und seine Leute an ihre Grenzen geführt. Viele Ideen mussten aufgegeben, der Veröffentlichungstermin immer wieder verschoben werden.

Das Risiko solcher Mammut-Produktionen ist immens. Nur ein

echter Hit spielt die hohen Kosten wieder ein. Dabei greifen gerade junge Spieler immer häufiger zu billigen Handy- und Tablet-Games oder nutzen eines der zahllosen Free-to-Play-Angebote, die ihr Geld mit Werbung verdienen oder auf eiskalte Abzocke setzen.

„Früher war es leichter, mit einem guten Spiel Geld zu verdienen“

Carsten Fichtelmann, Daedalic

So führte die mobile Version des Klassikers „Dungeon Keeper“ zu einem Aufschrei in der Gamer-Gemeinde. Um nicht stundenlang auf den nächsten Spielzug warten zu müssen, werden die Spieler dort kräftig zur Kasse gebeten. „Es gibt offenbar genug Leute, die für so etwas unglaublich viel Geld ausge-

ben“, sagt Carsten Fichtelmann, Geschäftsführer des Hamburger Studios Daedalic Entertainment. Was für manche Inhalte bezahlt werde, stehe in keinem Verhältnis zu dem, was man dafür bekomme. „Man merkt gar nicht, dass man Hunderte von Euro für etwas ausgibt, was dafür keinerlei Gegenwert bietet.“

Für die Branche entsteht damit eine gefährliche Schere: Die Spielproduktion wird immer aufwendiger und damit teurer. Gleichzeitig wird es schwieriger, Umsatz zu machen. „Vor 15 Jahren war es noch leichter, Geld zu verdienen, wenn man ein richtig gutes Spiel hatte.“ Heute habe sich wie zuvor schon in verschiedenen anderen Branchen eine fatale Gratis-Mentalität breitgemacht.

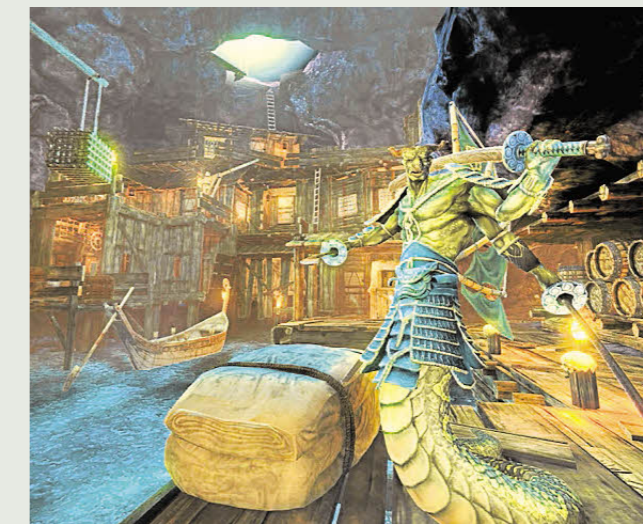
Doch es gibt auch Grund zur Hoffnung. Digitale Verkaufsplattformen wie Steam bieten auch unabhängigen Entwicklern, sogenannten Independents, eine Chance. „Die Möglichkeit, ohne einen

gigantischen Vertriebsapparat weltweit große Käuferschichten erreichen zu können, gab es vorher nicht“, so Fichtelmann. Auch innovative Ideen zahlen sich aus. Bei „The Humble Bundle“ bezahlt man für ein Games-Paket so viel, wie man möchte; dabei kann man nicht nur die Entwickler, sondern auch karitative Projekte unterstützen. „Die größte Chance der Branche besteht darin, dass sich am Bewusstsein der Spieler etwas ändert“, erklärt Fichtelmann.

Positive Impulse verspricht sich der Entwickler aber auch von den neuen Spielkonsolen: „Die PlayStation 4 und die Xbox One sind genau zum richtigen Zeitpunkt erschienen. Die Leute sehen, dass es auch noch etwas anderes gibt als Spiele für 79 Cent und mit einer Halbwertszeit von 30 Minuten. Gerade jüngere Spieler, die mit iPhone und Android-Tablets aufgewachsen sind, wissen ja oft noch gar nicht, was richtig tolles Gaming überhaupt ist.“ Zumindest in

dieser Hinsicht scheint gerade ein Goldenes Zeitalter für Gamer anzubrechen. PCs sind leistungsfähiger und günstiger denn je, Xbox One und Playstation 4 bieten eine bessere Grafik und noch mehr Möglichkeiten für die Entwickler. Gerade gab der Playstation-Hersteller Sony bekannt, dass sich sein neues Flaggschiff trotz diverser Lieferengpässe bereits 5,3 Millionen Mal verkauft hat.

Videospiele genießen, das zeigt unter anderem der immense Zuspruch für die Kölner Gamescom, so viel gesellschaftliche Akzeptanz wie nie zuvor. Gleichzeitig stellt sich jedoch die Frage, ob die Gigantomanie der sogenannten AAA-Spiele, die mit Millionenaufwand produziert und beworben werden, überhaupt noch zeitgemäß ist. Zu einfalllos, zu viele Macken, schwache Online-Anbindung – gerade die großen Blockbuster ernten regelmäßig eher Kritik als Begeisterung. So stehen Publisher und Entwickler immer öf-



Might & Magic Legacy (Limbic/Ubisoft; für PC, 23 – 30 Euro)

Das Spielprinzip des jüngsten Ablegers der altherwürdigen „Might and Magic“-Reihe ist einfach: Mit einem Team aus vier Abenteurern weitläufige Verliese erkunden, Monster ausschalten und Schätze bergen. Früher eine technische Notwendigkeit, verbreitet die rundenbasierte, auf quadratischen Feldern aufbauende Mechanik heute kultigen Flair.

ter vor der Frage: Was wollen die Spieler eigentlich?

Um die Unwägbarkeiten des Geschäfts zu entschärfen, gehen viele von ihnen nun neue Wege: Sie fragen die Fans einfach, was sie haben wollen. So setzte Limbic Entertainment in Langen bei der Entwicklung von „Might & Magic X: Legacy“ für den französischen Ubisoft-Konzern auf eine direkte Beteiligung der Fan-Gemeinde. Einem Team aus rund 40 Core-Gamern wurde von Beginn an jedes

Produktionsdetail gezeigt und zur Abstimmung vorgelegt. „Diese Leute spielen nicht aufs Budget und haben eine reine Gamer-Perspektive“, erklärt Geschäftsführer Stephan Winter. „Sie helfen uns, den typischen Tunnelblick zu vermeiden, und weisen uns knallhart und ehrlich auf Mängel hin.“

Auf diese Weise bekomme der Entwickler ein Gefühl dafür, was wirklich wichtig ist. Das könne im Ernstfall allerdings ausgesprochen zeitintensiv sein. „Aber dafür

gewinnen wir dadurch glaubwürdige Multiplikatoren, die nach außen kommunizieren können, wie viel Know-how und Engagement in das Spiel geflossen sind.“

Auch andere Produzenten holen die Spieler schon vor der Fertigstellung ins Boot. Bei sogenannten Early-Access-Spielen wird interessierten Spielern schon vor der endgültigen Veröffentlichung Zugang zu neuen Titeln gewährt. Sie können vorab zu einem reduzierten Preis spielen, alle späteren Updates sind darin enthalten. Allerdings garantiert ihnen niemand, dass das betreffende Spiel tatsächlich jemals fertig wird. Das Geschäft ist also Vertrauenssache.

Im Idealfall bekommen die Entwickler eine Finanzspritze für ihre weitere Arbeit und können anhand der Kritik nachbessern und Fehler ausmerzen. Eines scheint aber auf jeden Fall festzustehen: Wie es mit der Branche in Zukunft weitergeht, das liegt mehr denn je in den Händen der Spieler.