# 2014/08 dschungel

https://jungle.world/artikel/2014/08/klonschwemme

# Klonschwemme

von **Elke Wittich**

**<none>**

Ein simples, frustrierendes Spiel, das keine Fehler verzeiht und nur ein Level hat, das dafür aber endlos ist. Ein paar wenige Wochen war Flappy Birds der ganz große Hit. Ob in der Smartphone App oder als Flash-Spiel im Webbrowser – beim Versuch, den flatternden Vogel durch Lücken in senkrechten Röhren zu navigieren und das stark absturzgefährdete Viech per Klick des Spielers wieder in die Höhe zu befördern, scheiterten Zigtausende. Und versuchten es umgehend wieder von vorn, dabei gab es noch nicht mal eine Highscore-Tabelle, mit der man den Freunden und Kollegen hätte beweisen können, wie gut man schon einmal war.
Dem vietnamesischen Entwickler von Flappy Birds wurde der Rummel um das kostenlose Spiel schließlich zu viel und er zog seine App aus den Stores und Markets von Android und Apple zurück. Was prompt zu einer Schwemme von Klonen führte, die die Erfolgsgeschichte für sich nutzen wollten. Flappy Dragons, Flappy Plane, Flappy Flyer, Flappy Bee und wie sie alle hießen versuchten sich am gleichen Spielprinzip und fluteten die Charts der am meisten heruntergeladenen Apps.
Sowohl Google als auch Apple reagierten, beide Unternehmen verweigerten zunächst weiteren Flappy-Titeln die Zulassung in den Stores und begannen nach und nach die bereits zugelassenen Clones zu sperren, mit der Begründung, dass es verboten sei, sich nominell an schon bestehende Apps anzuhängen. Das Wort Flappy in Titel oder Schlüsselworten gelte deshalb als Spam.
Dabei ist eigentlich auch Flappy Birds bloß ein Klon. Im vergangenen Jahrtausend gab es das Spiel funktionsgleich als Helicopter Game – nur gab es damals eben noch keine Smartphones. Und der Namensteil Bird ist seit den Erfolgen der vielteiligen Spieleserie Angry Birds auch nicht gerade neu. Aber Klonen ist eben nicht gleich Klonen.

© Jungle World Verlags GmbH