



Neuer Job, neues Spiel

# BIOWARES ERBEN

**Wenn erfahrene Designer ein Traditionsstudio wie Bioware verlassen, gehen sie oft ganz neue Wege.**

Von Peter Bathge

Die Schmährufe sind zahlreich: Bioware sei tot, Anthem ein seelenloser Destiny-Klon und vom alten Glanz der Rollenspielentwickler nichts mehr übrig. Dass Biowares Spiele aktuell blutleer wirken, hat einen guten Grund: Viele ehemalige Designer solcher Hits wie Mass Effect und Dragon Age haben das Studio verlassen und sich selbstständig gemacht. Jetzt veröffentlichen sie ihre eigenen Spiele – wir stellen zwei davon vor.

Allen Unkenrufen zum Trotz, der Name Bioware gebietet immer noch Achtung, selbst wenn er nur als ehemaliger Arbeitgeber im Lebenslauf eines Spieleentwicklers auftaucht. Wir wollten wissen: Bleiben die alten Bioware-Tugenden bei diesen neuen Projekten erhalten? Und können sie uns vielleicht sogar wieder in die gute, alte Zeit der Bioware-Hits versetzen, als das Studio Klassiker wie Star Wars: Knights of the Old Republic wie am Fließband zu produzieren schien? In den letzten Jahren hat schließlich unter anderem Stoic Studio mit der Trilogie The Banner Saga gezeigt, wie die besondere Bioware-Finesse bei Charakteren und Story fernab des 2007 von Electronic Arts erworbenen Firmensitzes im kanadischen Edmonton ein Revival erfahren kann. In mancher Hinsicht haben die Indie-Entwickler dabei

sogar einen besseren Job abgeliefert als Bioware selbst mit den von vielen Fans kritisierten Rollenspielen Dragon Age: Inquisition und Mass Effect: Andromeda.

Jetzt schicken sich zwei weitere, bislang unbekannte Rollenspiele an, Biowares Mantel aufzunehmen. Doch die Entwickler von The Waylanders und Breach haben sich trotz gemeinsamer Bioware-Vergangenheit für zwei unterschiedliche Wege zum erhofften Erfolg entschieden. Auf der einen Seite steht klassischer Singleplayer-Spaß im Stil von Dragon Age und Neverwinter Nights 2, komplett mit Heldengruppe und taktischen Echt-

zeitkämpfen samt Pausefunktion. Auf der anderen Seite haben wir ein Multiplayer-Spiel mit Free2Play-Modell, das sich von dem Dungeon-Master-Modus aus Pen-&-Paper-Rollenspielen inspirieren lässt – und ganz zufällig Ähnlichkeit mit dem eingestellten Bioware-Projekt Shadow Realms hat.

## Spanische Kelten

Oldschool-Rollenspiele erleben aktuell einen zweiten Frühling. Egal ob Divinity: Original Sin oder Pillars of Eternity, Tyranny oder zuletzt Pathfinder: Kingmaker – überall werden wieder Heldengruppen zusammenge-



In The Waylanders bewegen wir ganz klassisch eine Party über die Landschaft – die Bioware-Tradition lässt grüßen!



stellt, magische Sprüche aus einem großen Zauberbuch ausgewählt, und Gespräche mit NPCs geführt. Wie früher eben, zu den Zeiten von Baldur's Gate und Planescape: Torment. The Waylanders sieht sich zwar auch in der Tradition dieser Klassiker, schöpft die meisten Inspirationen jedoch aus einer etwas späteren Phase, hauptsächlich der späten 2000er-Jahre.

Und dort speziell aus Neverwinter Nights 2. Bereits der generelle Look, die zwei verfügbaren Spielperspektiven (isometrisch oder über die Schulter) und die Steuerung (Bewegung per Mausclick oder direkt über die WASD-Tasten) erinnern an das Obsidian-Rollenspiel, doch unsere spielbare Demo zu The Waylanders fängt sogar auf ähnliche Weise an: Das Heimatdorf des Helden steht in Flammen, Angreifer müssen zurückgeschlagen werden, und wir stürzen uns mit einer fünfköpfigen Party in den Kampf. Ein Druck auf die Leertaste friert das Geschehen ein, um nach bewährter Bioware-Manier im

Pausemodus Befehle zu geben. Das umkämpfte Dorf steht an der Nordküste Spaniens rund um das heutige Santiago de Compostela. Das ist kein Zufall, denn

The Waylanders entsteht bei Gato Salvaje Studio, einem spanischen Entwickler. Und der hat – daher die Bioware-Verbindung – Mike Laidlaw als Narrative Consultant eingestellt, also als Berater für die Geschichte und die Art, diese dann auch zu erzählen. Der Name Laidlaw dürfte dem ein oder anderen Rollenspiel-Fan bekannt vorkommen: Mike schrieb die Storys von Dragon Age: Origins und Mass Effect, 2017 verließ er jedoch Bioware nach 14 Jahren.

Als Szenario für The Waylanders haben sich Laidlaw und Gato Salvaje die Zeit der Kelten ausgesucht, einer antiken Volksgruppe, die von 600 bis 100 Jahre vor Christus in halb Europa präsent war. Allerdings erwartet euch keine historisch korrekte Geschichtsstunde, die Kelten im Spiel werfen bei entsprechend magischer Begabung mit Blitzen um sich, rufen Meteore vom Himmel oder

heilen Verbündete mit Naturzaubern. Außerdem treten allerlei Sagenwesen auf, etwa ein besonders übellauniger Zyklon.

#### In Reih und Glied durch die Zeit

Unverzichtbar im Kampf gegen solche Widerlinge sind die Formationen. Damit nehmen drei, vier oder gleich alle fünf eurer Krieger eine besondere Stellung ein, die je nach Spielsituation offensive oder defensive Boni verleiht. Da gibt es zum Beispiel die typisch römische Schildkrötenformation, welche die Verteidigungswerte eurer Recken enorm verbessert, dafür jedoch jede weitere Bewegung unmöglich macht. Gut, um Engstellen zu blockieren, aber untauglich für den Angriff. Mit anderen Formationen rücken die ausgewählten Helden langsam vor und stoßen Speere Richtung Gegner, oder nehmen schutzbedürftige Bogenschützen und Zauberkrieger in die Mitte. Die zwölf Formationen sind bestimmten Charakterklassen zugeordnet, jeder Charakter hat Zugriff auf zwei Stück. Eurem Helden verpasst ihr zu Spielbeginn in der Charaktererstellung einen von sechs Jobs, im Spielverlauf könnt ihr für ihn und seinen NPC-Gefährten jeweils noch eine fortgeschrittene Klasse auswählen, die spezielle Fähigkeiten und Formationen bereitstellt. So kommt The Waylanders insgesamt auf 36 Klassen.

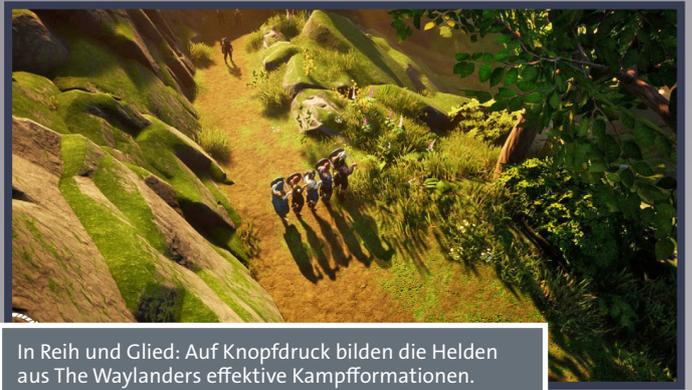
Welcher Profession eure Gefährten angehören, kann sich im Spielverlauf ändern – nämlich dann, wenn die Zeitreisen beginnen! Ja, richtig gelesen, The Waylanders begnügt sich nicht mit einer Geschichtsperiode, sondern ihr besucht die gleichen Orte auch zur Zeit des Mittelalters; euer Hauptheld ist in der Lage, auf dem Kreislauf des Lebens eine Abkürzung zu nehmen und so zwischen den Zeiten hin und her zu reisen. Witzig: Weil die Begleiter bei solch einem Wechsel zurückbleiben, müsst ihr im Mittelalter ihre nächste Inkarnation finden und sie erwecken – erst dann erinnern sie sich an ihr früheres Leben und stehen wieder für die

The Waylanders wird uns die Wahl lassen, ob wir in der Draufsicht oder mit Schulterkamera losziehen.





So kennt man das von früher: Kämpfe lassen sich pausieren, um in Ruhe Befehle geben zu können.



In Reih und Glied: Auf Knopfdruck bilden die Helden aus The Waylanders effektive Kampfformationen.



Praktischerweise lassen sich in The Waylanders mehrere Aktionen in eine Warteschlange einreihen.



Ein ordentlicher Feuerball hat in Rollenspielen noch nie geschadet, das gilt auch in The Waylanders.

Party zur Verfügung. Noch ist aber unklar, ob und wie sie ihre Fertigkeiten behalten.

**Vorwärts ins Mittelalter**

Die Zeitreisen will Gato Salvaje Studio für witzige Dialoge (etwa wenn die Hausfrau sich plötzlich an ihr früheres Leben als keltische Kriegerin erinnert) und innovative Quest-Lösungen nutzen. Ähnlich wie im Adventure-Klassiker Day of the Tentacle müsst ihr dann in der Kelten-Vergangenheit bestimmte Aktionen durchführen, um in der Mittelalter-Zeitlinie eine Quest voranzubringen – zum Beispiel indem ihr die Umgebung manipuliert. The Waylanders soll erst Anfang 2020 erscheinen. Um den Release zu verwirklichen, sammelten die Entwickler bis Mitte November auf Kickstarter.com Spen-

den von Rollenspiel-Fans. Ob das erfolgreich war, steht bis Redaktionsschluss allerdings noch nicht fest. Mit der Kampagne hofft Gato Salvaje Studio natürlich vor allem, die alten Bioware-Fans anzusprechen: Wer Dragon Age und Neverwinter Nights geliebt hat, sollte sich auch für The Waylanders begeistern können. Schließlich teilt es viele Tugenden mit seinen Vorbildern, setzt auf Singleplayer, Story, Helden und Echtzeitkämpfe mit Pause. Ein anderes Spiel ehemaliger Bioware-Mitarbeiter könnte von diesem Ansatz nicht weiter entfernt sein – und doch hatten wir mit Breach schon viel Spaß.

**Aus dem Schatten zurückgekehrt**

Das Vaporware-Projekt Shadow Realms zeigt – zusammen mit dem geplanten Command

& Conquer: Generals 2 – wohl am besten, was beim Rollenspiel-Traditionsentwickler Bioware in den letzten Jahren alles schiefgelaufen ist. Auf die Ankündigung im August 2014 folgt bereits im Februar 2015 die Einstellung des Projekts. In dieser rekordverdächtig kurzen Zeit preisen Bioware und Studiobesitzer Electronic Arts das Multiplayer-Spiel zuerst groß an, um es dann schon wenige Monate später wieder wie eine heiße Kartoffel fallen zu lassen, auch aufgrund des negativen Fan-Feedbacks. Damals ist bei Bioware mit Dallas Dickinson ein Senior Producer für Shadow Realms verantwortlich, der 2008 zur Firma dazustieß. Im Januar 2015 verließ er das Studio, da hatte die Führung von Bioware und Electronic Arts gerade seinem Lieblingsprojekt den Genickschuss

**Breach: Die coolsten Klassen**



Die Chronomancerin manipuliert die Zeit und hat jede Menge fiese Tricks auf Lager.



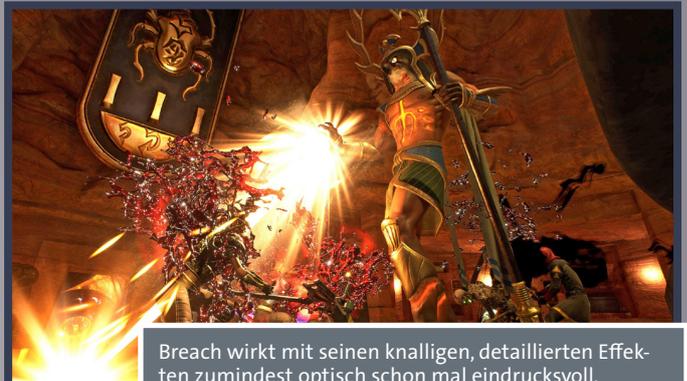
Was treibt ein Necromancer den ganzen Tag so? Genau, er beschwört Untote!



Der Ingenieur spezialisiert sich auf Gadgets und platziert zum Beispiel Geschütztürme.



An bunten Effekten soll es in Breach nicht mangeln, das kennt man von Overwatch und Battleborn.



Breach wirkt mit seinen knalligen, detaillierten Effekten zumindest optisch schon mal eindrucksvoll.



Die Veil-Dämonen sind ein übler Haufen, der neblige Worldshaper in der Mitte ist besonders lästig.



Das Projekt Shadow Realms hat Bioware Anfang 2015 eingestellt, Breach greift viele Elemente wieder auf.

verpasst. Doch Dickinson ließ sich davon nicht beeindrucken, gründete die Firma QC Games und begann mit der Entwicklung von Breach, das bis auf den Namen so gut wie alle Charakteristika des niemals fertiggestellten Shadow Realms beibehält. Aus der Third-Person-Perspektive schlachtet ihr Monster, ähnlich wie in einem MOBA oder bei Blizzards Overwatch stehen euch dafür eine überschaubare Anzahl von Skills (natürlich mit Cooldown) zur Verfügung, eine besonders mächtige Ultimate-Fähigkeit gibt es auch. So weit, so bekannt.

**Angst vor dem blauen Nebel**

Die Zauberformel von Breach lautet wie schon bei Shadow Realms »4+1«. Das reine Multiplayer-Spiel ist ein kombiniertes Koop-

und PvP-Erlebnis, es kann sowohl zu viert gegen die KI als auch zu fünft gespielt werden. Ein Spieler übernimmt dabei die Rolle des Spielleiters oder Dungeon Masters, wie man ihn aus Pen-&-Paper-Rollenspielen kennt. Diese Person darf jederzeit die Kontrolle über ein beliebiges computergesteuertes Monster übernehmen und direkt gegen die anderen Menschen kämpfen. Viel wichtiger ist aber, dass er sich als blauer Nebel beinahe unsichtbar im Level bewegen kann und dabei mit fünf von insgesamt 40 verfügbaren Fähigkeiten Fallen platzieren, Zauber sprechen sowie neue Monster spawnen darf. Das spielt sich bei unserer Probier-Session fantastisch, weil wir in den jeweils nur gut 15 Minuten langen Partien hektisch versuchen, die menschlichen Helden davon ab-

zuhalten, ihre Ziele zu erreichen. Dabei kommt diebische Freude auf, wenn wir etwa eine Feuerfalle auf dem Boden platzieren, per Windstoß einen Widersacher darauf schubsen und dann die Kontrolle über einen gerade herbeigerufenen Elite-Dämon übernehmen, um dem Charakter Saures zu geben. Wenn der dann noch vom eigenen Freund gespielt wird und dieser sich im Voice-Chat bitterlich über so viel Hinterlist beschwert, dürfte der Unterhaltungsfaktor für alle gewaltig sein!

**Escape Rooms mit Bossen**

Jedes Match in Breach besteht aus sechs zufällig aneinander gewürfelten Räumen, in denen die vier menschlichen Koop-Spieler innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Aufgabe erfüllen müssen – etwa alle Gegner besiegen, Flaggenpunkte erobern oder Gegenstände in eine Zielzone tragen. Je nachdem ob ihnen das gelingt oder nicht, wird der Sieg in diesem Raum der Gruppe oder dem Dämonenspieler zugeschrieben, was Auswirkungen auf die Belohnung am Ende hat. Ganz zum Schluss gibt es dann noch einen fetten Bossgegner.

Die Widersacher kommen aus dem Reich der Dämonen, das eigentlich durch den sogenannten »veil« (auf Deutsch: der Schleier) von unserer Realität abgegrenzt ist. Doch ein böser Gott hat den Schleier durchtrennt und jetzt strömen nicht nur Monster in unsere Welt, die Grenzen zwischen den Realitäten verschwimmen ganz generell. Das ist die ideale Ausrede für Entwickler QC Games, um wild Zeitepochen, Locations (unter anderem Tokio, Ägypten und Kiew) und Charakterklassen zu mischen. Cyberpunk-Totenbeschwörer, Elementarmagier und Doppel-Ka-



Der Mana-Warrior ist einer von den Guten und quasi der Paladin der Breach-Riege.



Für den Okkultisten ist immer Halloween, er bedient sich dunkler Magie.

## Was war nochmal Battleborn?

Entwickler Gearbox (Borderlands, Aliens: Colonial Marines) versuchte sich bereits im Mai 2016 an einem Helden-MOBA-Shooter, wie Breach es einer werden wird. Doch das kunterbunte Battleborn litt unter gleich mehreren Problemen. Die Helden waren austauschbar, der Kampfverlauf viel zu bunt und unübersichtlich. Der größte Haken aber: Nur ein paar Wochen später erschien Blizzards Multiplayer-Hit Overwatch, der das zarte Pflänzchen Battleborn einfach wegdrückte. Ein halbes Jahr später stellte Bethesda auch die Entwicklung am ähnlich gelagerten BattleCry ein.



tana schwingender Assassine in einem Spiel? Aber hallo! Allerdings birgt dieser wilde Mix auch eine große Gefahr: Breach könnte zu austauschbar wirken.

### Breach: Das neue Battleborn?

Als eine Art Pseudo-MOBA schlägt Breach oberflächlich betrachtet in eine ähnliche Kerbe wie Gearbox' gescheiterter Multiplayer-Shooter Battleborn. Ohne klare Linie im visuellen Design und mit zu viel Varianz bei den Helden könnte es passieren, dass den Spielern das Angebot an 18 Klassen letztlich einfach egal ist. Es bleibt abzuwarten, ob QC Games es schafft, den Charakteren genug Persönlichkeit zu verpassen, damit die Spie-

ler sich für ihren Lieblingshelden begeistern können. Hier sollten den Machern ihre Bioware-Wurzeln zugutekommen.

Vielversprechende Anlagen hat Breach allerdings auch abseits des daran arbeitenden Personals. So gibt's einen Social-Hub wie in Destiny; statt im Turm chattet ihr in der dank Dimensionsrissen zugänglichen Bibliothek von Alexandria mit anderen Spielern und stellt Gruppen für die kleinen Dungeon-Happen des Action-Rollenspiels zusammen. Mit erfolgreichen Aufträgen sammelt ihr Erfahrung und Ingame-Währung, damit verbessert ihr euren Charakter,

kauft ihm kosmetische Verschönerungen oder schaltet eine neue Heldenklasse frei. Und wer will, kann dies auch alles im Shop mit echtem Geld tun, denn Breach wird ein Free2Play-Spiel mit Mikrotransaktionen.

### Bezahlmodell wie in League of Legends

Die Stichworte, die Dallas Dickinson zum Bezahlmodell von Breach nennt, kennen aufmerksame Leser von anderen Free2Play-Spielen: »... kein Pay2Win ... kosmetische Mikrotransaktionen ... keine Vorteile erkaufen ... Zeitersparnis ...« Inwiefern das fertige Spiel sich unfair oder Grind-lastig anfühlt, das lässt sich zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht einschätzen. Klar ist dagegen, dass Breach ähnlich wie League of Legends verfährt und eine Reihe seiner 18 Helden immer kostenlos anbietet, wenn auch nur für eine gewisse Zeit. Dann rotiert das Angebot und es stehen andere Klassen gratis bereit – wer sie permanent freischalten will, muss entweder viel Ingame-Währung (und damit Spielzeit) investieren oder aber das reale Portemonnaie zücken. Skeptiker dürfen den Shop (und das Gameplay natürlich!) schon bald selbst in Augenschein nehmen, denn für Breach ist noch 2018 eine Early-Access-Phase geplant. Vermutlich wird es wie vergleichbare Spiele erst einmal eine ganze Weile im Beta-Stadium existieren; ein finaler Release ist aktuell noch nicht abzusehen.

Ob Dallas Dickinson und sein Team aus Bioware-Abgängern bei QC Games mit Breach den großen Wurf hinbekommen? Wer kann das schon sagen? Eine Prognose zum zu erwartenden Erfolg ist aktuell genauso unsicher wie die Suche nach einer Antwort auf die Frage, ob Bioware selbst mit Anthem einen Hit landet oder die Fans des einstigen Erfolgsstudios nicht doch lieber nächsten The Waylanders spielen. In diesem Fall dürfen sie sich am Oldschool-Charme eines Rollenspiels erfreuen, das – genau wie Breach – zwar nicht direkt von Bioware stammt, aber hinter dem dieselben Menschen wie bei geliebten Klassikern der Marke Dragon Age: Origins stecken. Vielleicht reicht das ja schon aus, um nostalgisch der guten, alten Zeit zu gedenken, als der Name Bioware einem noch richtig Respekt einflößte. ★

In Breach liegt die Welt in Trümmern, Kiew zum Beispiel sah schon mal deutlich imposanter aus.



Nachdem der »Schleier« zur Dämonenwelt Löcher hat, strömen Monster auf die Erde – zum Glück steht der Auros Gladiator rechts als Verteidiger bereit.

