

Spielertitel

Welten erschaffen

# WIE SICH BIOWARE NEU ERFINDET

Neuer Weg oder der Anfang vom Ende? Mit Anthem schlägt Bioware eine neue Richtung ein, die Langzeit-Fans und Singleplayer-Liebhaber verunsichert. Aber hat Bioware wirklich seine Wurzeln vergessen? Wir haben das Studio besucht und sind der Frage auf den Grund gegangen. Von Rae Grimm

Eigentlich lernt man ja in der Journalismusausbildung, Interviews mit Wohlfrühlfragen einzuleiten, bevor es an die harten Themen geht. Wir haben geschwänzt und lassen beim Studiobesuch bei Bioware in Austin gleich mal die Katze aus dem Sack:

»Wie groß ist das Risiko, dass Bioware mit Anthem eingeht?«

Es ist offensichtlich nicht das erste Mal, dass einem Vertreter des Studios diese Frage gestellt wird. Und es ist sicherlich auch nicht das letzte Mal, selbst wenn die Veröffentlichung des Action-Rollenspiels kurz bevorsteht. Beides ist Chad Robertson, Head of Live Service bei Bioware, deutlich anzusehen, als er tief Luft holt, um diese erste Frage zu beantworten.

»Ich glaube nicht, dass sich das Risiko von Anthem unterscheidet von dem, das jeder andere Entwickler mit einem Spiel dieser Größe eingeht«, beginnt er. Statt als Risiko sieht Chad Robertson Anthem als Chance. Es als Risiko zu bezeichnen würde seiner Meinung nach implizieren, dass es schlimm wäre, wenn das Spiel nicht genau so wird, wie wir es gerne hätten.

Damit geht er indirekt auf die Sorgen ein, die viele Langzeitfans von Bioware plagen, wenn sie an das neueste Projekt der in den Köpfen als klassisches Singleplayer-Studio verankerten Rollenspiel-Schmiede denken. Die Tatsache, dass Bioware sich mit ihrem aktuellen Blockbuster so offensichtlich von den eigenen Wurzeln abzuwenden scheint, sorgt für Unruhe. Für Sorgen, dass es das Ende für Singleplayer-Epen bedeuten könnte, die RPG-Fans mit dem Studio verbinden, und die in einer Zeit von Live-Service-Spielen in Vergessenheit zu geraten scheinen.

Diese Sorgen dürften auch ein Grund gewesen sein, warum Bioware während der Game Awards 2018 einen kleinen Teaser für das noch namenlose Dragon Age 4 veröffentlichte: Er ist eine Erinnerung und eine Versicherung, dass das Studio seine Singleplayer-Giganten eben nicht vergessen hat. Und dass es ein Leben nach und auch während Anthem geben wird.

## Biowares stille Multiplayer-Vergangenheit

Obwohl Bioware hauptsächlich für Rollenspiele wie Mass Effect, Dragon Age, Baldur's Gate und Knights of the Old Republic bekannt ist, wäre es ein Irrglaube, dass das Studio nur im Bereich der Singleplayer-Titel Erfahrung hat.

Die RPG-Experten aus Kanada fischen nicht zum ersten Mal in Multiplayer-Gewässern. Im Gegenteil, sie blicken sogar auf eine solide Basis an Mehrspieler-Titeln zurück, bei der Anthem nur der nächste logische Schritt zu sein scheint. Schon Baldur's Gate und Neverwinter Nights hatten entsprechende Modi, bevor Bioware eine Multiplayer-Pause einlegte, die von Knights of the Old Republic bis zu Dragon Age 2 reichte.

Mit der Veröffentlichung des MMOs Star Wars: The Old Republic für den PC im Jahr 2011 machte das Studio den ersten großen Schritt in Richtung reiner Online-Titel und spendierte allen seitdem veröffentlichten Spielen einen Mehrspieler-Modus. Der Fokus lag dabei seit jeher allerdings nicht auf PvP, sondern auf Koop-Erfahrungen, in denen wir gemeinsam mit Freunden gegen KI-Gegner in den Kampf ziehen.

Der Multiplayer-Modus von Mass Effect 3 bildete dabei die Vorlage, auf der folgende Rollenspiele wie Dragon Age: Inquisition oder Mass Effect: Andromeda aufbauten. Ein genauerer Blick lässt sogar vermuten, dass Bioware hier erstmals eine Art Light-Version des für Anthem angedachten Games-as-a-Service-Konzepts austestete: Im ersten Jahr nach der Veröf-



Der Multiplayer-Modus von Mass Effect 3 diente als Vorlage für alle folgenden Multiplayer-Parts der Bioware-Titel.



fentlichung von Mass Effect 3 wurde der Multiplayer-Modus des Spiels regelmäßig mit kostenlosen Updates versorgt und immer weiter ausgebaut. Dazu gehörten sowohl zusätzliche Karten, Feinde und Charakterklassen als auch regelmäßige Ingame-Events, die Spieler obendrein mit Belohnungen in Form von mehr Erfahrungspunkten und kostenlosen Lootboxen lockten.

### Zehn Jahre Anthem

Während die aktive Unterstützung des Multiplayer-Modus von Mass Effect 3 allerdings auf ein Jahr beschränkt war, gibt es für Anthem ambitionierte und vor allem dauerhafte Pläne. Ex-EA-Vice-President Patrick Söderlund nannte den Shared-World-Titel in der Xbox Daily Show während der E3 2017 den »Start einer vielleicht zehnjährigen Reise« – ein Statement, das bereits Bungie in ähnlicher Form über das oft als Vergleich herangezogene (wenn auch spielerisch etwas andere) Destiny äußerte.

Die Basis für die Langlebigkeit von Anthem ist der Live-Service, der mit dem Launch im Februar starten wird. Wie dieser aussehen soll, dazu hält sich Bioware im Detail noch bedeckt. Während es zwar bereits Pläne zu weiteren Javelins, Missionen, Story-Elementen & Co. gibt und auch mit diversen PvP-Konzepten wie Javelin-Wettrennen geliebäugelt wird, soll vor allem eines im Zentrum der Pläne stehen: die Wünsche der Spieler.

»Wir hoffen verzweifelt, dass die Fans so viel Spaß [an Anthem] finden, wie wir ihn beim Erschaffen [des Spiels] haben. Wir hoffen, dass wir es mit der Zeit immer besser machen. Es besteht die Chance, dass sie es nicht so genießen, wie wir es

uns vorstellen, aber unsere Verpflichtung ist es dann, es über die Zeit zu verändern. Etwas daraus zu machen, was wir uns vorgestellt haben, aber auch etwas, was die Fans erleben wollen.«

Egal mit wem wir während unserem Besuch im Bioware-Studio in Austin reden, das Gespräch kommt immer wieder auf das Feedback der Spieler zurück und wie es Anthem nach dem Launch formen soll. Der Wunsch, ein Spiel zu schaffen, an dem sowohl die Core-Community als auch neue Spieler langfristig Spaß haben, wird ebenso deutlich wie die Sorge, dass es nicht dazu kommen könnte und Anthem scheitert.

### Enttäuschte Erwartungen

Die Erfahrung, etwas zu erschaffen, das hinter den Erwartungen der Fans zurückbleibt, musste Bioware in den letzten Jahren häufiger machen. Seit der übereilt wirkenden Veröffentlichung von Dragon Age 2 nur eineinhalb Jahre nach dem Fan- und Kritiker-Liebling Dragon Age: Origins gab es keinen Bioware-Release mehr, der ohne Probleme daherkam.

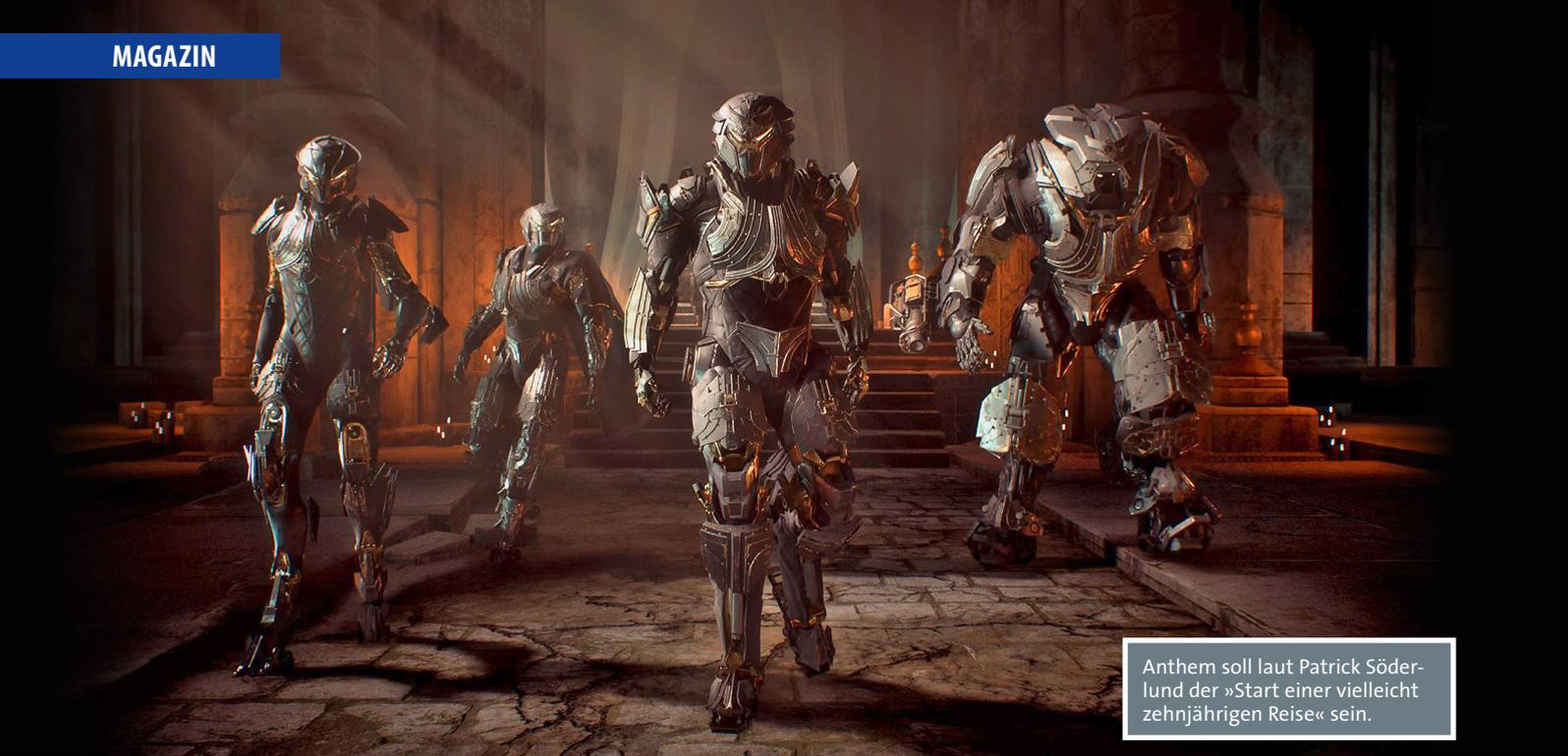
Sei es das umstrittene Ende von Mass Effect 3, die oft kritisierte offene Spielwelt von Dragon Age: Inquisition mit ihren endlos scheinenden Beschäftigungstherapie-Missionen oder das von technischen und inhaltlichen Problemen geplagte Mass Effect: Andromeda, dessen DLC-Pläne und Support bereits wenige Wochen nach Release eingestellt wurden – die letzten Veröffentlichungen des Studios machten vor allem durch Negativ-Schlagzeilen und Fan-Kritik auf sich aufmerksam. »Wenn man etwas erschafft, das nicht ganz ins Schwarze trifft, dann ist das



Chad Robertson weiß: »Nicht jeder wird alles lieben, was du tust.«

Wer sich am oft kritisierten Ende von Mass Effect 3 nicht für Destroy entschieden hat, kann objektiv gesehen kein guter Mensch sein.





Anthem soll laut Patrick Söderlund der »Start einer vielleicht zehnjährigen Reise« sein.

ein harter Schlag für die Moral«, so Chad Robertson, der bei der Erwähnung des ehemaligen Sorgenkinds Dragon Age 2 tief Luft holt. Gleichzeitig sieht er aber in diesem Feedback Anthems größte Chance. »Wenn Teile des Spiels zum Launch fesselnder für unsere Spieler sind als andere, dann konzentrieren wir uns darauf, was unsere Spieler wollen. Ich glaube, es ist eine direkte Reaktion auf [...] die Negativität oder das Fan-Feedback einiger unserer anderen Spiele. Ich würde gerne glauben, dass all diese Spiele ihre Nische gefunden haben, in der sie von unseren Bioware-Fans geliebt werden. Aber Anthem ist wirklich eine Antwort auf diese Debatte, indem es in der Lage sein wird, sich weiterzuentwickeln und über Jahre hinweg weiter zu wachsen.«

#### Der Tod vs. die Evolution von Bioware

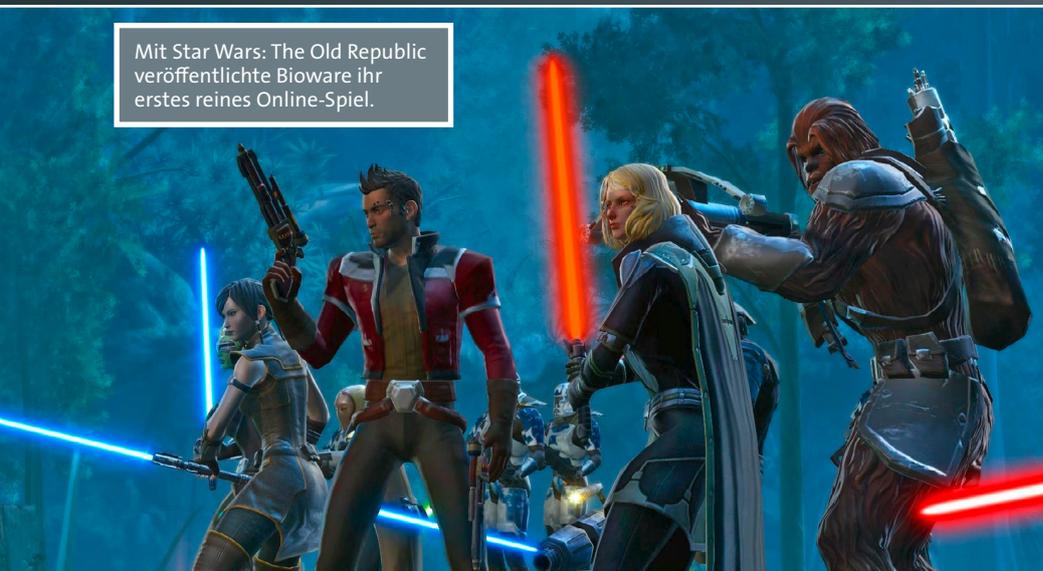
Ohne Zweifel, seit der Veröffentlichung von Baldur's Gate Ende der 1990er ist Bioware einen weiten Weg mit einigen Abzweigungen gegangen. Die letzten Jahre schienen dabei besonders viele Windungen zu haben und liefern mit der Veröffentlichung von Anthem für kritische Stimmen den endgültigen Beweis, dass Bioware vom Weg abgekommen ist. Oder um es in den dramatischen Worten eines Kollegen auszudrücken, der ungenannt bleiben soll\*: (Das alte) Bioware ist tot.

»Ich würde mich gern mit deinem Kollegen unterhalten«, erklärt Chad Robertson mit erhobenen Brauen. »Ich glaube nicht, dass ich all seine Zweifel beseitigen könnte, aber du musst dir

Bioware in seiner Gesamtheit als Team von talentierten Kreativen vorstellen. Wir wollen unsere eigenen Talente und Erfahrungen ausbauen und selbst neue Dinge ausprobieren. Und wir wollen Fans mit auf diese Reise nehmen.« Er vergleicht die Entwicklung des Studios mit der eines Musikers, der seinen Stil mit der Zeit weiterentwickelt. Kein Künstler könne seinen Fans garantieren, dass alles, was er erschafft, für jeden geeignet sei. »Wir versuchen, uns mit der Spieleindustrie weiterzuentwickeln, unser Geschäft weiterzuentwickeln, uns als kreative Personen weiterzuentwickeln und neue Höhen zu erreichen, um Leuten zu zeigen, was ein Bioware-Spiel sein kann. Und Anthem ist hier ein großer Schritt nach vorne für uns. Aber es mag nicht für jeden etwas sein.« Anthem, so Chad Robertson, sei eine Manifestation der Art, wie sie als Entwickler wachsen. Zwar wünschen sie sich, dass ihre Fans diese Reise mit ihnen antreten, allerdings sei es wie immer im Leben: »Nicht jeder wird alles lieben, was du tust.« Eine Erkenntnis, die schon viele Entwicklerstudios auf oft leidvolle Weise erlangt haben, die mit für die eigenen Fans ungewohnten Konzepten angetreten sind.

#### Zurück zu den Wurzeln?

Dass eine Weiterentwicklung in eine neue Richtung nicht den Tod oder das Ende einer anderen, gewohnten Ausrichtung bedeuten muss, wird deutlich, als ich mich erkundige, wie es eigentlich mit Biowares traditionellen Rollenspiel-Marken aus-



Mit Star Wars: The Old Republic veröffentlichte Bioware ihr erstes reines Online-Spiel.



Wo wir grade bei tollen Solo-Rollenspielen sind: Wo bleibt eigentlich Knights of the Old Republic 3?

Spieler-Feedback soll im Zentrum des Live-Service von Anthem liegen und das Spiel so ständig weiterentwickeln.



sieht. Hält Head of Live Service Chad Robertson Spiele wie Baldur's Gate, Jade Empire oder sogar Knights of the Old Republic in ihrer damaligen Form heute noch für möglich? Gäbe es bei der Community von 2019ff Bedarf für solche Titel? »Absolut. Aber falls deine Frage ist ›Wird Bioware eine exakte Nachbildung oder eine Evolution einer dieser Titel machen?«, weißt du ... warte ab. Wir werden uns weiterentwickeln mit den Reaktionen auf Anthem und andere Spiele. Diese Titel sind möglich, aber es geht zu meiner Antwort von vorhin zurück: Wir wollen uns als Studio weiterentwickeln und wir wollen, dass unsere Spiele in Größe und Tiefe wachsen.« Eines Tages wäre es also durchaus möglich, dass sie zu diesen klassischen Singleplayer-Spielen zurückgehen. Dass es bis dahin noch etwas dauern kann, hängt ungesagt im Raum.

Chad Robertson selbst ist trotz seiner Rolle als Head of Live Service passionierter Singleplayer-Fan und spielt privat eher selten Multiplayer-Titel, wie er mir erzählt. Aktuell treibt er sich vor allem in Red Dead Redemption 2 herum. Das Gespräch kommt zudem auf God of War, als es darum geht, ob es im aktuellen Service-getriebenen Markt ein größeres Risiko sei, Singleplayer-Rollenspiele zu entwickeln als noch vor zehn Jahren.

»Glaubst du, dass God of War ein Rollenspiel ist? Zum Teil, ja. Ich finde, das Spiel war umwerfend. In Hinblick darauf ist es absolut eine Möglichkeit, großartige, tiefe RPG-Erfahrungen zu entwickeln. Ich glaube, es kommt auf die Entwickler an und die

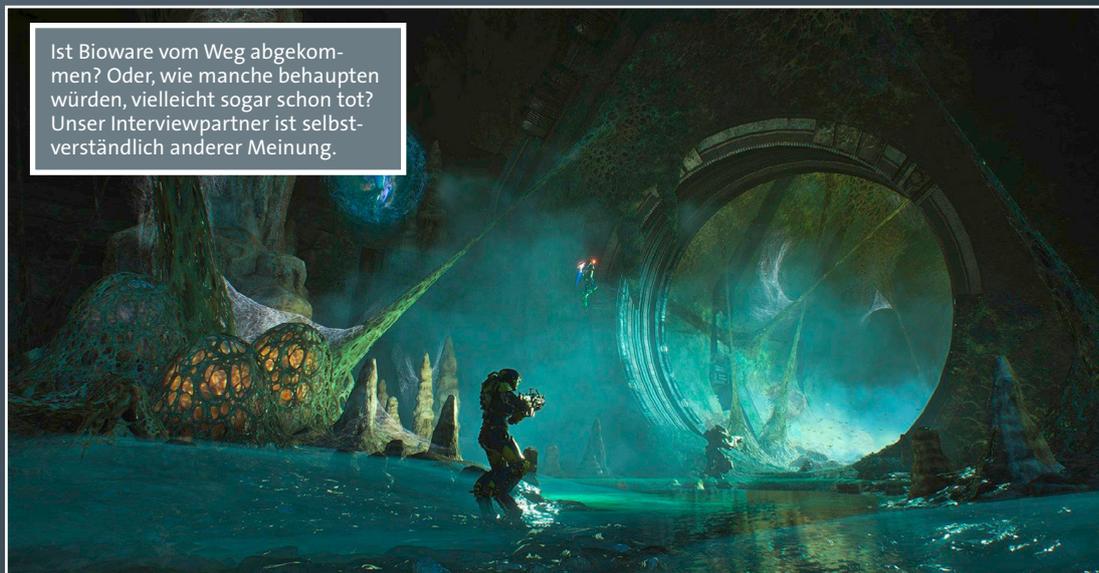
Marken, die sie antreiben. Funktioniert [eine Idee] besser als Singleplayer- oder als Multiplayer-Erfahrung?« Das sei die Herangehensweise, die Bioware bei der Entwicklung neuer Projekte hätte. Eine Idee könne viele Formen annehmen, und Biowares Ziel sei es, jede von ihnen genau zu betrachten und basierend auf ihren Vorzügen zu analysieren, ob man sie umsetzen wolle und auf welche Art. Und im Kern dieser Überlegung steht immer Biowares »Vision Statement«.

#### Welten erschaffen: die Zukunft von Bioware

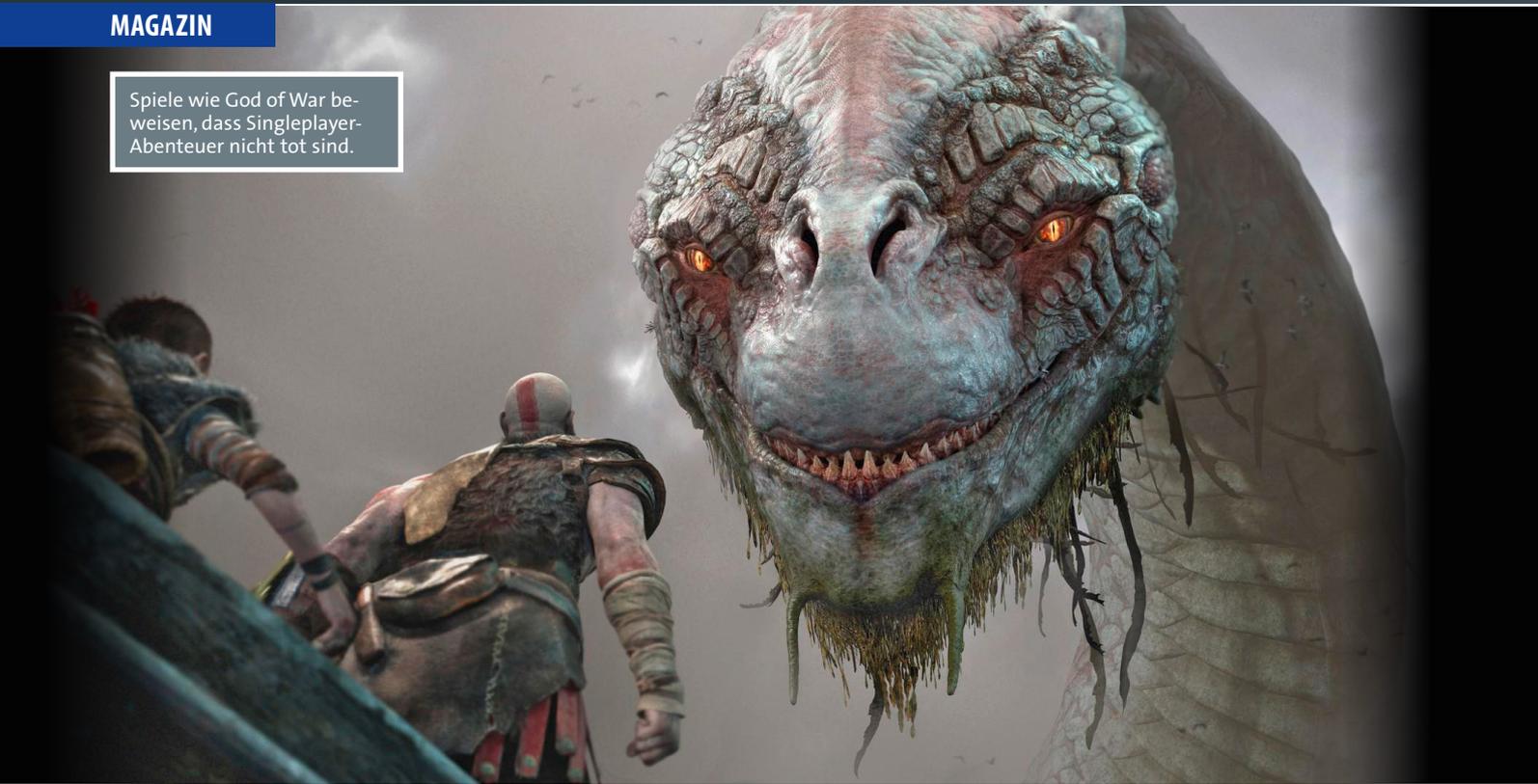
Im Mai 2018 veröffentlichte Biowares General Manager Casey Hudson (der früher als Produzent und Designer für die Mass-Effect-Reihe verantwortlich war) einen Blogbeitrag mit dem Namen »Creating Worlds: The Future of Bioware«. In ihm schreibt er kurz über die Entwicklung und die Veränderung des Mediums Videospiele, bevor er darauf eingeht, was das für Bioware bedeutet, gerade in Hinblick auf die Zukunft des Studios. Im Zentrum des Beitrags steht das sogenannte »Vision Statement« oder auch »Mission Statement« von Bioware. Ein Satz, an dem sich das Studio mit all seinen Spielen – sowohl in der Vergangenheit als auch in der Zukunft – orientieren möchte, egal welche neuen Technologien oder Gameplay-Entwicklungen es innerhalb der Branche vielleicht noch geben wird. Im Mission Statement heißt es: »Wir erschaffen Welten voller Abenteuer, Konflikt und Gemeinschaft, die euch dazu inspirieren, der Held eurer Geschich-



Ist Bioware vom Weg abgekommen? Oder, wie manche behaupten würden, vielleicht sogar schon tot? Unser Interviewpartner ist selbstverständlich anderer Meinung.



Spiele wie God of War beweisen, dass Singleplayer-Abenteuer nicht tot sind.



te zu werden.« Laut Casey Hudson sei jedes Wort dieses Leitsatzes bewusst ausgewählt worden, um deutlich zu machen, was für Bioware bei der Entwicklung von besonderer Bedeutung ist: die Schöpfung von Welten, in denen Spieler leben können, weit über das bloße Spielen der Titel hinaus. Die Möglichkeit von Kameradschaft, die unterschiedliche Formen annehmen kann – von fiktiven Charakteren wie in Mass Effect, Jade Empire oder Dragon Age bis hin zu realen menschlichen Begleitern wie in Neverwinter Nights, The Old Republic oder Anthem.

Die Idee, der Held unserer eigenen Geschichte zu sein, den wir selbst erschaffen und mit unseren eigenen Entscheidungen formen. Diese Gedanken wiederholt Chad Robertson in unserem Gespräch, als er auf das Vision Statement seines Arbeitgebers zu sprechen kommt: »Welten zu erschaffen, darum dreht sich alles, und um das Story-Element darin. Und manchmal kann das die Form eines Multiplayer-Spiels annehmen und manchmal die eines Singleplayer-Spiels.«

Wenn wir uns die vergangenen Jahre in Biowares Firmenhistorie ansehen, dann lassen sich Spuren dieser Vision tatsächlich in allen bisher veröffentlichten Spielen erkennen. Selbst in dem noch gar nicht fertig gestellten Anthem sind diese Gedanken in

den Grundzügen schon jetzt deutlich zu sehen. Die Unsicherheit vieler Fans bezüglich des Shared-World-Titels, so Casey Hudson, basiere vor allem darauf, dass es bisher noch keinem Multiplayer-Spiel gut gelungen sei, den Balanceakt zwischen diesen drei Ansätzen erfolgreich zu meistern. Das komplette Spieldesign Anthems sei aber darauf ausgerichtet, genau dieses Problem zu lösen und zu beweisen, dass das Vision Statement nicht nur auf Biowares Singleplayer-Epen zutrifft, sondern auch im Bereich Multiplayer umsetzbar ist. Selbst wenn jemand Anthem trotz aller Multiplayer doch lieber allein spielt.

#### Singleplayer ist nicht tot

Die Frage, ob Singleplayer-Spiele nun tot sind oder nicht, wird seit einigen Jahren hitzig diskutiert, sowohl unter Spielern als auch unter Entwicklern. Sehen wir uns die Rekordsummen an, die Spiele wie Fortnite oder Grand Theft Auto Online einspielen, wäre es einfach zu glauben, dass die Zeiten von epischen Einzelspieler-Kampagnen sich dem Ende zuneigen. Das scheint ohne Frage die Zukunft der Branche zu sein.

Zumindest so lange, bis das nächste God of War, das nächste Red Dead Redemption, das nächste Horizon Zero Dawn um die

Ecke kommen und das Gegenteil beweisen. Dass das nicht zwangsläufig eine Entweder-oder-Frage sein muss, weiß auch Bioware. In einem Interview erklärten Casey Hudson und Anthems Executive Producer Mark Darrah letztes Jahr, dass sie kein Interesse daran hätten, dass Bioware ein Anthem-only-Studio wird. Stattdessen würden sie sich wünschen, Raum für kleinere, experimentelle Erfahrungen zu schaffen: sogenannte »AAA-Indies« oder AA-Spiele wie Hellblade: Senua's Sacrifice von Ninja Theory oder Child of Light von Ubisoft Montreal.

»Ich bin ebenfalls ein Fan von kleineren Gameplay-Erfahrungen«, sagt Chad Robertson auf Nachfrage. »Schaut euch an, was Pixar mit ihren Shorts machen. Es ist ein Format mit sehr hoher Qualität, aber sie experimentieren mit neuen Storytelling-Möglichkeiten oder technischen Elementen, die ihre Filme enthalten könnten. Könnte das viel-



Bioware arbeitet neben Anthem am noch namenlosen Dragon Age 4.

In Bioware-Spielen sollen wir immer zum Helden oder zur Heldin unserer eigenen Geschichte werden.



leicht bedeuten, dass wir so etwas bei Bioware auch machen? Irgendwann in der Zukunft ganz bestimmt.«

### Die richtige Entscheidung

Ausschließen will Chad Robertson – wenig überraschend – nichts. Oder zumindest fast nichts, denn ein paar Einschränkungen sieht er dann doch, als ich mich erkundige, ob er einen kompletten Genre-Wechsel irgendwann einmal für möglich hält: »Ich will nicht zitiert werden im Sinne von ›Chad Robertson sagt, dass es niemals ein Rennspiel von Bioware geben wird!‹, aber ich glaube dass es unwahrscheinlich ist. Es gibt einige großartige Studios, die Rennspiele machen, und wäre das eine unserer Stärken?« Da hat der gute Chad wohl recht.

Als Entwickler müsse man seine eigene Zielgruppe kennen, aber auch die eigenen Talente. Das sei etwas, das Bioware von sich behaupten könne. »Ich glaube, wir verstehen, wer wir als Entwickler sind und wo unser Fokus und unsere Stärke liegen. Rückblickend auf unser Vision Statement als Studio glaube ich nicht, dass Casey [Hudson] oder irgendwer etwas ausschließen würde, aber unser Fokus ist die Art von Erlebnis, das wir mit Anthem und unseren Core-IPs erschaffen. Ich glaube, ihr werdet für eine lange Zeit Spiele sehen, die auf diesem Vision Statement basieren.«

Ein Rennspiel braucht also offenbar niemand von Bioware erwarten, ebenso wenig allerdings die Abkehr von traditionellen Singleplayer-Spielen, wie das Studio sie in der Vergangenheit erschaffen hat. »Für all unsere Marken wollen wir das Richtige tun, sowohl für sie als auch für unsere Entwicklung als Studio und für unsere Fans im Bezug darauf, was diese Erfahrungen sind. Mit dem, was wir mit Anthem erschaffen haben, werden wir so viel lernen. Wir wollen lernen und es zusammen mit unseren Fans wachsen lassen. Die Reaktion, die wir darauf bekommen werden, wird uns hoffentlich dabei helfen, gute Entscheidungen für unsere anderen Franchises zu treffen.« Eine

dieser Marken oder Serien ist Dragon Age, das einzige definitiv bestätigte Spiel, an dem Bioware neben Anthem (und Star Wars: The Old Republic) aktuell arbeitet. Bis wir erfahren, welche Form der nächste Teil der Fantasy-Saga annimmt und wie die Details lauten, wird es aber dauern.

»Wir haben während der Game Awards einen Teaser für Dragon Age veröffentlicht. Ich war so aufgeregt wie jeder andere, um das deutlich zu machen, aber ... weißt du was, warte ab. Wir wollen unsere Möglichkeiten offenhalten. Wir sind in keiner Position, heute etwas Konkretes dazu zu sagen. Aber ich glaube, wir verstehen, was diese IPs sind und was sie repräsentieren, sowohl für uns als auch für unsere Fans. Und wir wollen sie auf eine Art weiterentwickeln, dass unsere Fans und unsere Spieler sie für eine lange Zeit genießen können.«

### Evolution statt Stillstand

Bioware hat sich in den letzten Jahren verändert. Ob zum Guten oder zum Schlechten, das liegt mit Sicherheit im Auge des Betrachters. Obwohl Anthem im ersten Moment vielleicht wie ein radikaler Bruch zu dem wirkt, womit Bioware bekannt geworden ist, ist es bei genauerer Betrachtung eigentlich nur der nächste logische Schritt. Für das Studio, aber in gewisser Weise auch für die Entwicklung von Rollenspielen im Allgemeinen.

Auch wenn Chad Robertson die Frage, ob Anthem ein Risiko ist, verneint hat, ist letztlich jede Veränderung eine Art von Risiko, ob man sie nun als Chance betrachtet oder nicht. Das liegt schließlich in der Natur des Wandels. Der Head of Live Service selbst hat es passend zusammengefasst mit den Worten: »Nicht jeder wird alles lieben, was du tust.« Letztendlich trifft das allerdings nicht nur auf Veränderungen zu, sondern auch auf Stillstand, gerade in einer Branche, die so schnelllebig ist wie das Medium Videospiele. Jede Entscheidung – egal wie konservativ oder kühn – birgt ein Risiko. Ob es sich im Fall von Anthem für Bioware auszahlt, wird die Zukunft zeigen. ★



Chad Robertson ist als Chef der Live Services nach Release für Anthem verantwortlich – wenn es nach Bioware geht zehn Jahre lang!