

From Softwares Weg zum wegweisenden Studio

DIE SEELE VON SOULS

In den letzten zehn Jahren hat From Software ein eigenes Spielegenre etabliert und sich zu einem der einflussreichsten japanischen Entwickler aufgeschwungen. Zur Veröffentlichung von *Sekiro: Shadows Die Twice* fragen wir den Vater des Erfolgs, Hidetaka Miyazaki, wie es dazu kommen konnte und was sein Werk auszeichnet. Von Stephan Freundorfer

Auf DVD: Video-Special

Der Schwierigkeitsgrad. Alles dreht sich um den Schwierigkeitsgrad, möchte man meinen, wenn man Spieler über die From-Software-Werke der letzten Dekade diskutieren hört. Und wenn man liest, was die Medien – und nicht zuletzt die Publisher Sony, Bandai Namco und nun schließlich auch Activision – immer und immer wieder als eines der wichtigsten Merkmale der vom PS3-Titel *Demon's Souls* abgeleiteten Spiele in den Vordergrund rücken. Dabei wird Hidetaka Miyazaki nie müde zu betonen, dass es ihm eigentlich gar nicht um den Schwierigkeitsgrad geht. »Wir zielen nicht auf die Schaffung eines schweren Spiels«, sagt uns der Souls- und Sekiro-Designchef bei einer Stippvisite im Tokioter From-Software-Studio. »Wir zielen auf die Schaffung eines Spiels, das herausfordernd ist und dieses besondere Erfolgsgefühl vermittelt.«

Herausforderung schön und gut, mag mancher mit durchschnittlicher Begabung und Geduld ausgestattete und von Souls-Erfolgsgefühlen unbeelebte Spieler hier ein-

werfen, wo aber ziehen die Kreativen von From Software denn bitteschön die Grenze zwischen anregend herausfordernd und gute Laune zersetzend schwer? »Natürlich führen wir jede Menge User-Tests durch, viele interne und externe Leute spielen einen Titel und wir balancieren den Schwierigkeitsgrad, wo wir die Notwendigkeit erkennen«, erklärt Miyazaki. »Beziehungsweise wo ich nicht weiterkomme. Ich bin kein Pro-Gamer. Wenn ich das Spiel schaffe, dann ist es wohl bereit zur Veröffentlichung. Und *Sekiro* habe ich durchgespielt.«

Einer hat's geschafft

Auch wenn die Geschichte von From Software über 30 Jahre in die Vergangenheit reicht – das Unternehmen begann 1986 mit der Entwicklung von Büro-Software, bevor man sich 1994 auf der ersten PlayStation den Videospiele zuwandte –, so sind es doch die letzten zehn Jahre, die am prägendsten für das Entwicklerstudio waren. Und in denen die Japaner die Spieleland-

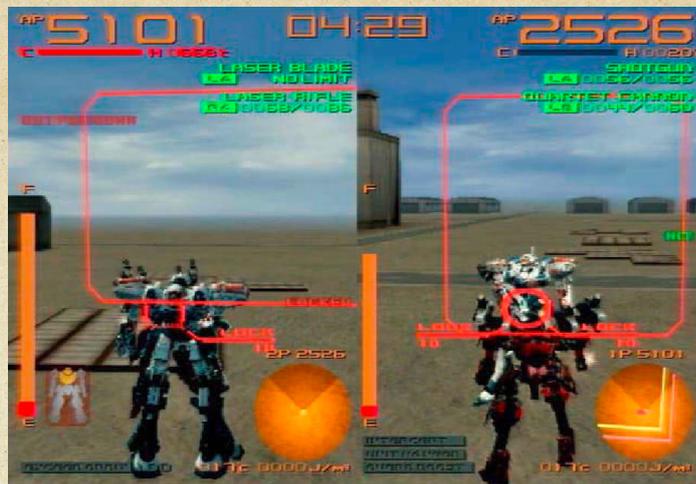
schaft am deutlichsten geprägt haben. Der Superstar im Team ist Hidetaka Miyazaki, der trotz allen Geweses der Souls-Fangemeinde um seine Person ungemein beschei-



From Software residiert mit 200 Mitarbeitern im Westen Tokios in einem unscheinbaren Bürohaus im Schatten einer Stadtautobahn.



From Softwares Debütspiel King's Field (1994) war ein düsteres, schweres 3D-Rollenspiel. Es inspirierte das Projekt, das 2009 als Demon's Souls Miyazakis Karriere einen massiven Schub verpasste.



Mech-Actionspiele waren seit Armored Core für die erste PlayStation lange ein Standbein von From Software. Der PS2-Titel Armored Core: Last Raven markierte Hidetaka Miyazakis Design-Debüt.

den und freundlich auftritt. Dabei hat er als Vater und Hauptideengeber der Souls-artigen Spiele alles Recht, auf sein Werk und dessen Bedeutung für die letzten zehn Jahre Spielegeschichte stolz zu sein. Der Ruhm von Miyazaki, der als wegweisender japanischer Entwickler heute anstandslos in einem Atemzug mit Shigeru Miyamoto oder Hideo Kojima genannt werden darf, ist vergleichsweise frisch, seine Karriere ungewöhnlich. Erst 2004 debütierte er als 29-jähriger Quereinsteiger (Miyazaki hat einen Abschluss in Sozialwissenschaften) in der Spielebranche, nachdem ihm Fumito Ueda PS2-Märchen Ico die Augen für das Medium öffnete. Als Game Planner verantwortete er das Design der PS2-Mech-Action Armored Core: Last Raven mit, beim 2006 erschienenen Armored Core 4 fungierte er bereits als Director. Mit dem Sleeper-Hit Demon's Souls wurde Miyazaki schließlich zur treibenden Kraft des Studios und nach dem bei Kritik und Käufern erfolgreichen Dark Souls sowie der Übernahme von From Software durch den Medienkonzern Kadokawa 2014 sogar President – also höchster Mann im Unternehmen. Und so gelingt – auch wenn man seinen vielen kreativen Kollegen im Unternehmen damit zweifellos eine Menge Un-

recht tut – eine Betrachtung der Besonderheiten und Einzigartigkeit moderner From-Software-Spiele wohl am besten über die Biographie von und das Gespräch mit Hidetaka Miyazaki. Überraschend offen redet er in einem Interview mit dem britischen Guardian über seine Kindheit, die er in der Großstadt Shizuoka südwestlich von Tokio verbrachte. »Fürchterlich arm« sei er aufgewachsen, sagt Miyazaki, und so habe er viel Zeit mit Büchern aus der öffentlichen Bibliothek zugebracht. Etlicher Lesestoff sei dabei nicht altersgerecht gewesen, was dazu führte, dass er die daraus resultierenden Verständnislücken mit eigenen Fantasien ausfüllte. In Interviews wird der Souls-Macher immer wieder gefragt, warum seine Helden denn namenlos blieben, warum er in seinen Werken keine zusammenhängenden, klar strukturierten Geschichten erzähle, sondern der Welt, den Nebencharakteren und vor allem dem Spieler selbst die Entwicklung einer dünnen Story überlässt. Eben die erwähnte damalige aktive Selbstbeteiligung an Erzählungen, die Vervollständigung von Universen im eigenen Kopf, die er in seiner Kindheit praktiziert hat, führt Miyazaki immer wieder als Grund für seine Vorgehensweise bei der Spielentwicklung an.

Geschichtsträchtige Heldenwahl

Seine bisherige Vorgehensweise, um genau zu sein, denn bei seinem jüngsten Werk ist das ja ein bisschen anders. Fühlt es sich für Miyazaki nicht sonderbar an, bei Sekiro: Shadows Die Twice mit einem festgelegten Protagonisten zu arbeiten, der eine Geschichte hat und Gespräche führt, sogar mit manchen Charakteren, die er im Verlauf des Spiels tötet? »Dadurch können wir ein wenig mehr die Beziehungen des Protagonisten ausloten als bisher. Auch die zu seinen Gegnern und sogar in Bosskämpfen.« Allerdings sollte man es auch nicht zu hoch hängen, dass der Ninja Sekiro im Gegensatz zu seinen geistigen Vorfahren des Redens mächtig ist. »Er ist sicher keine Quasselstrippe, die durchgehend monologisiert«, beruhigt Miyazaki Souls-Puristen.

Aber der neue Protagonist ist zweifellos hauptverantwortlich dafür, dass Sekiro: Shadows Die Twice mehr Geschichte hat und mehr Geschichten erzählt als sämtliche Souls-Titel. Oder Bloodborne. Nachdem die Arbeit an diesem PS4-exklusiven Action-RPG beendet war, dürstete es Miyazaki und seine Mitarbeiter nach etwas Neuem – vor allem, was die Fähigkeiten und Möglichkeiten der Spielfigur angeht. »Ich wollte schon eine



Die Neon-beleuchtete Schmucklosigkeit des Studios wird wenigstens im Empfangsbereich durch eine Dark-Souls-Statue dezent durchbrochen.



Hidetaka Miyazaki startete seine Entwicklerkarriere erst mit knapp 30 Jahren. 15 Jahre später ist er einer der einflussreichsten Spielemacher und Chef von From Software.



Sekiro ist nicht das erste From-Software-Spiel, das Ninjas im Japan des 16. Jahrhunderts zum Thema hat. Ab 2004 trat das Unternehmen als Publisher der Tenchu-Stealth-Abenteuer auf.



Vor nun auch schon zehn Jahren erschien mit Demon's Souls der Urahn der berühmtesten Souls-Titel. Sony finanzierte und veröffentlichte das PS3-exklusive Spiel und war auch an der Entwicklung beteiligt.

ganze Weile lang diese reichhaltigen, vielschichtigen Umgebungen, die das Studio erschafft, auf dynamischere und freiere Weise durchqueren«, erklärt uns Miyazaki. Als Spielfigur bot sich für so etwas ein Ninja-Charakter an, ein Held, der selbst vielschichtig ist, offen in der Wahl seiner Waffen und Werkzeuge und ungemein agil.

Die Wahl des Ninjas als Spielfigur führte wiederum zur zeitlichen Epoche – der bewegten Sengoku-Zeit im Japan des 16. Jahrhunderts – und damit zu einer breiteren geschichtlichen Unterfütterung sowie einer Ästhetik, die sich von früheren Werken abhebt. »Wir hatten nun diese lebhaft japanische Farbpalette, die wir ausloten konnten und die unseren Designern ganz frische Motivation gab«, erläutert der From-Software-Chef. Allerdings können blühende japanische Landschaften nicht wirklich darüber hinwegtäuschen, dass auch Sekiro in eine recht düstere Atmosphäre getaucht ist. Woher kommt nur Miyazakis Hang zur Düsternis? »Das ist eine schwierige Frage. Ich habe wohl wirklich noch kein Spiel gemacht, das nicht von so einer Dunkelheit inspiriert war, von so einer düsteren, verrottenden Welt. Aber auch wenn ich nicht versuche, gezielt etwas Schönes, Blühendes zu erschaffen, so denke ich, dass wir in dieser Dunkelheit, in dieser Düsternis Schönheit finden können. Und diese Schönheit zu entdecken, hat für sich selbst einen Wert.«

Du bist, was du liest

Auch wenn Sekiro eine umfassendere Story besitzt, deren Texte übrigens zum ersten Mal nicht von Miyazaki selbst geschrieben werden, ist der Einfluss von Literatur auf das Spiel »im Vergleich zu meinen anderen Werken nicht so entscheidend«, wie er unserem Kollegen der spanischen Tech-Seite Xataka erzählt. Ganz anders sei das beispielsweise bei Bloodborne gewesen, für das er als »bahnbrechenden Ursprung« die Geschichten von Lovecraft nennt. Seine Belesenheit schafft dennoch auch für das jüngste Werk entscheidende Grundlagen, Miyazaki nennt Bücher über japanische Mythologie und buddhistische Lehrtexte (Sutras) als Quellen

seiner Kreativität. Im Gespräch mit uns führt er aber auch etwas profanere Druckergebnisse an. »Inspirationen für Sekiro kamen auch aus Mangas, zum Beispiel von ›Basilisk« und ›Blade of the Immortal«. Das ist Samurai-Fantasy mit einem etwas fantastischen Ansatz. Und Sekiro ist so eine ähnliche Art von Ninja-Fantasy.«

Nicht nur die von Büchern bestimmte Kindheit ist verantwortlich dafür, dass sich die Werke Hidetaka Miyazakis so deutlich von denen anderer japanischer Entwickler unterscheiden. Sondern auch sein von Nintendo und Sega unbeleckt aufwachsen. Seine Eltern erlaubten zu Hause keine Videospiele, und so vertrieb sich Miyazaki viel Freizeit mit Brettspielen und Pen&Paper-Fantasy. Der starke Einfluss des von ihm hochgeschätzten, zahlengetriebenen Dungeons-&Dragons-Systems auf die Souls-Spiele ist unverkennbar, und letztlich hat seine Leidenschaft für ernsthafte, westliche Fantasy Miyazaki überhaupt erst zum gefeierten Begründer einer neuen Generation bedeutungsvoller Spielerlebnisse gemacht.

Denn nach der Fertigstellung von Armored Core 4 hatte er sich 2006 nach einem neuen Projekt umgesehen und übernahm ein dar-

bendes Fantasy-Action-RPG-Projekt, mit dem sich die Kollegen abmühten. Das basierte auf From Softwares Debütspieleserie King's Field – einem düsteren, schweren First-Person-Spiel mit geringem Story- und starkem Kampffokus. Miyazaki richtete das Projekt neu aus, wollte klassisches (Computer-)Rollenspiel à la Wizardry in moderner Technologie wiederaufleben lassen, wie er in einem Interview mit der japanischen Seite 4gamer.net anmerkt. Bereits in diesem Gespräch aus dem Jahre 2009, also am Anfang seiner rasanten Karriere, gibt Miyazaki die Losung aus, dass man eben die Spiele mache, die man selber spielen wolle. Und das ist etwas, an dem er auch zehn Jahre später uns gegenüber festhält. Sekiro sei nicht anders, weil man »das Netz weiter auswerfen und ein größeres Publikum erreichen wolle«, beteuert Miyazaki. »Wir machen die Spiele, die wir mögen und selbst spielen, und von denen wir hoffen, dass unsere Nutzer sie wertschätzen und ebenfalls spielen wollen.«

Vertrauensvolle Zusammenarbeit

Das mit der Wertschätzung dauerte anfangs allerdings eine Weile: Demon's Souls bekam vernichtende Kritiken beim ersten öffentli-



Dark Souls 2 entstand ohne Zutun von Miyazaki. Der wendete sich nach der Veröffentlichung von Dark Souls 2011 nämlich der Entwicklung des Gothic-Horror-Titels Bloodborne zu.

Souls-Spiele noch und nöcher!

Die Souls-Spiele haben ein ganzes Untergenre geboren. Wer alle Titel von From Software durch hat, findet inzwischen zig Alternativen. Hier ein paar hochkarätige Vertreter für euch.

Nioh (2017): Dark Souls mit Ninja

Das Kampfsystem in vielerlei Hinsicht nahezu identisch wie in Dark Souls, es gibt allerdings einige Änderungen im Detail. Beispielsweise könnt ihr eure Ausdauer nach einer Kombo mit einem gut getimten Tastendruck wieder auffüllen, und ein Teil der Waffen, wie das Kusarigama, spielt sich angenehm anders. Ein Nachfolger ist bereits offiziell bestätigt.



The Surge (2017): Dark Souls mit Robotern

Trotz des Settings in der Zukunft wird auch in The Surge hauptsächlich im Nahkampf gekämpft. Das System funktioniert grundsätzlich wie gewohnt, hat allerdings einen entscheidenden Kniff: Ihr könnt gezielt einzelne Bauteile von euren Gegnern abschlagen, um sie an eure eigene Rüstung zu bauen. Das ist allerdings schwerer, als den Feind einfach nur zu erledigen.



Salt and Sanctuary (2016): Dark Souls in 2D

Charakterwerte, Bosskämpfe, Monsterdesign und die alles überlagernde bedrückende Stimmung orientieren sich klar am großen Vorbild, aber das soll nicht negativ klingen. Im Gegenteil. Die schöne und stilisiertere 2D-Optik zaubert durch die Verwendung schicker Licht- und Unschärfe-Aspekte zudem immer wieder wunderschöne Szenarien auf den Bildschirm.



chen Auftritt auf der Tokyo Game Show 2008 und startete im Februar 2009 mit lediglich überschaubaren 37.000 Einheiten in der ersten Verkaufswoche; bis Mitte Juli waren ernüchternde 135.000 Spiele in Japan abgesetzt. Publisher Sony traute dem Titel weltweit wenig zu und verzichtete auf eine West-Veröffentlichung, Atlus sprang schließlich in den USA in die Bresche, Bandai Namco dann bei uns. Letzterer Hersteller profitierte nicht nur vom anschwellenden Hype um (laut GamePro) »eines der schwersten Rollenspiele aller Zeiten« und den satten Verkäufen in Europa, sondern auch von einer lukrativen From-Software-Dauerbeziehung – nämlich als Publisher der drei höchst erfolgreichen Dark-Souls-Spiele.

Im Verhältnis zu den Publishern – und auch das ist ein Grund für die Besonderheit der jüngeren From-Software-Titel und für die durchgehende, unverkennbare Handschrift ihrer Schöpfer – machen sich Miyazaki und

seine Leute nie zu Befehlsempfängern. »Bei sämtlichen kreativen Entscheidungen geben uns Sony, Bandai Namco und auch Activision das Recht, sie so zu treffen, wie wir das für richtig halten.« Dennoch haben die Partner nicht unerheblichen Einfluss auf ein From-Software-Spiel, und die Zusammenarbeit mit ihnen »unterscheidet sich von Unternehmen zu Unternehmen erheblich«, wie Miyazaki anmerkt. Letztlich scheint er aber äußerst zufrieden damit zu sein, dass sich bei der weltweiten Publisher-Suche zu Beginn der Arbeiten an Sekiro Activision am empfänglichsten für das neue Ninja-Action-Adventure gezeigt hatte. »Activision hat uns entscheidend unterstützt und beraten in Bereichen, die wir nicht gerade zu unseren Stärken zählen. Beispielsweise beim Einstieg, dem Nutzerkomfort und der grundsätzlichen Nutzererfahrung.« Der neue Publisher dürfte also dafür verantwortlich sein, dass es in Sekiro im Gegensatz zu den Souls-Titeln eine Form von Tutorial gibt und der Spieler sogar den Kampf gefahrlos in einer Hub-Region üben kann.

Lehrreiche Todesstrafe

Aller Hinführung zur Kampfmechanik zum Trotz wird der Sekiro-Spieler wie seine Souls-Kameraden eine Unzahl von Toden sterben müssen. Mit dem Unterschied, dass sich dem jeweils ersten wegen der neuen Wiederauferstehungsmechanik von der Schippe springen lässt. »Wir loten auch in Sekiro das Thema Tod aus. Und diesmal ist der ja sogar im wörtlichen Sinn nicht das Ende. Aber es ist nicht so, dass sich bei uns immer alles um den Tod dreht. Wir designen ein Spiel nicht um ein Todeskonzept herum, sondern er ist nun mal eine Strafe für den Spieler, die sich ganz natürlich im Designprozess herauskristallisiert.«

Eine gewisse Fixierung auf das Sterben der Spielfigur in seiner Arbeit ist aber doch

nicht von der Hand zu weisen, oder? »Letztlich ist der Tod ein Fehlerzustand, er zeigt an, dass du's vermasselt hast. Aber du kannst draus lernen, und deshalb denken wir auch, dass der Tod in Videospielen prinzipiell eine positive Erfahrung ist.«

Die gewaltige Herausforderung, die schwer verdienten und umso süßeren Erfolge, die düstere Ästhetik, der alle paar Meter lauernde Tod, der Bossgegner-Frust – auch wenn Sekiro: Shadows Die Twice einiges anders macht als seine Souls-Kollegen, kann es seine Herkunft wahrlich nicht leugnen. Doch was macht das Spiel eigentlich in den Augen seines Schöpfers zu einem typischen Miyazaki-Titel? »Objektiv und von meiner inneren Warte aus ist das schwer zu sagen«, sagt der From-Software-Frontmann – und führt nach kurzem Überlegen einen unerwarteten Aspekt an. »Die Art, wie wir an das Thema Animationen herangehen. Wir machen Animationen, die sich gut anfühlen und cool aussehen, der Spaß am Ausführen eines Moves kommt aus der Animation selbst. Seit Demon's Souls sind die Animationen etwas, das ich persönlich unter die Lupe nehme, bei denen ich persönlich Orientierung gebe. Ich glaube, die Animationen sind eine unserer Stärken.«

Auch die Art, wie er und sein Team ans Leveldesign herangehen, habe sich – trotz der Vertikalität von Sekiro – nicht groß verändert, meint Miyazaki. Und wie sieht's (auch wir kommen letztlich nicht umhin, auf diesem Thema herumzureden) mit dem Schwierigkeitsgrad aus? »Auch Sekiro gehört zum Genre der herausfordernden, aber fairen Spiele.« Gegenüber seinen früheren Werken habe sich »der Kern des Spiels und der generelle Schwierigkeitsgrad aber nicht groß geändert«, ist sich Miyazaki sicher. Und er muss es wissen, schließlich hat er Sekiro ja schon durchgespielt. (Wir übrigens nun auch, wie unser Test beweist.) ★



Nach über einem Jahrzehnt Arbeit an Souls- und Souls-artigen Spielen machte Miyazaki 2018 auch mal was anderes und leitete die Entwicklung des PSVR-Abenteuers Déraciné.