



Making of Warframe

VISIONEN, KAMPFANZÜGE UND EIN STEINIGER WEG

Der F2P-Shooter Warframe ist eines der meistgespielten Spiele auf Steam. Aber seine Entstehungsgeschichte vom UT-Killer zum Survival-Spiel und schließlich zum Online-Liebling ist mehr als holprig. Von Nora Beyer

Als Digital Extremes, das Studio hinter Warframe, 1993 in Kanada gegründet wird, stehen die Vorzeichen mehr als gut: Die technologischen Fortschritte der goer-Jahre schaffen ideale Voraussetzungen für das kleine Studio im beschaulichen London, Ontario (nicht zu verwechseln mit dem weit weniger beschaulichen, hyperurbanen britischen London). James Schmalz, Gründer von Digital Extremes, hat zuvor mit der Flipper-Simulation Epic Pinball einen erfolgreichen Coup gelandet. Publisher der Bälleschubserie: Epic Games. Wo haben wir den Namen

schonmal gehört? Richtig: Epic Games steht hinter Klassikern der Spielegeschichte wie Unreal Tournament, Gears of War und natürlich Fortnite – dem vielleicht größten Spiele-Popkultur-Phänomen unserer Tage.

Entwicklung auf Bestellung

Angespornt durch den Erfolg von Epic Pinball gründet Schmalz Digital Extremes. Aber die Firma arbeitet zunächst als reines Auftragsstudio. Das heißt, das Unternehmen entwickelt keine eigenständigen Spiele, sondern unterstützt andere Studios bei ih-

ren Projekten. Die erste Zusammenarbeit ist eben mit Epic Games, dem Publisher von Epic Pinball. Digital Extremes unterstützt Epic beim Entwurf und der Entwicklung von Unreal Tournament, das 1999 erstmals erscheint und zusammen mit den Fortsetzungen Unreal Tournament 2003 und Unreal Tournament 2004 zu einem der wichtigsten Multiplayer-Shooter einer Generation wird. Die Zusammenarbeit funktioniert so gut, dass das US-Unternehmen Epic Games das kleine kanadische Studio schließlich sogar in seine eigenen Strukturen integrieren will.



Beim ersten Unreal Tournament von 1999 greift Digital Extremes dem großen Bruder Epic Games unter die Arme.



Dark Sector erscheint schließlich 2008 – und hat mit der ursprünglichen SciFi- und Kampfanzugs-Idee fast nichts mehr gemein.



Gründer von Digital Extremes, James Schmalz, mit einer Diskette seines ersten eigenen Titels Epic Pinball.



Epic Pinball, der erste Erfolg von James Schmalz, der zur Entscheidung führte, ein eigenes Studio zu gründen.

Foto & Bild: Digital Extremes, free to use

Der Fusionsversuch scheitert allerdings an rechtlichen Schwierigkeiten zwischen den USA und Kanada. Die Studios beschließen deshalb, eigene Wege zu gehen.

Loslösung von Epic Games

Nach Jahren der Zusammen- und Zuarbeit emanzipiert sich Digital Extremes schließlich völlig von Epic Games. Das kanadische Studio will etwas Eigenes schaffen, weg von der reinen Auftragsarbeit. Und: Digital Extremes möchte keine halben Sachen machen, sondern sich als eigenständiges Kreativstudio am Markt platzieren. Dieses Vorhaben ist gelinde gesagt ambitioniert. Es fängt schon damit an, dass das Studio kurzerhand seine eigene Engine entwirft – die Evolution Engine. Und es geht damit weiter, dass sich Digital Extremes gleich mal mit der Crème de la crème misst – mit Unreal Tournament und damit zugleich mit seinem langjährigen Kooperationspartner Epic Games. Im Jahr 2000 folgt die Ankündigung: Digital Extremes werkelt an einem Spiel mit dem Titel Dark Sector. Der Titel soll eine revolutionäre Kombination aus den »Action-Elementen eines Unreal Tournament, gepaart mit der Vielfalt der Möglichkeiten von Gameplay und Charakterentwicklung eines modernen Online-Universums« werden. Man setzt sich also durchaus hohe Ziele.

In die Versenkung

Die Vision von Dark Sector: Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Kopfgeldjägern oder Assassinen. Jeder Charakter hat ein Kopfgeld auf sich ausgesetzt und wird damit zum Ziel anderer Spieler, die ihrerseits ebenfalls Kopfgeldjäger und Gejagte sind. Deathmatch mit Trinkgeld sozusagen: Jeder killt jeden auf der Jagd nach einer saftigen Belohnung. Das Setting ist eine düstere SciFi-Welt. Eine Besonderheit der ersten Entwürfe: Die Spielercharaktere stecken in futuristischen Kampfanzügen, die ihnen besondere Fertigkeiten verleihen. Gerüstet mit derlei Vision und Ambition, ein revolutionäres Spiel auf den Markt zu bringen, macht sich Digital Extremes auf die Suche nach einem Publisher, allerdings vergeblich. Es folgen lediglich weitere Angebote für Auftragsarbeiten. Niemand will das wagemutige Projekt des jungen Teams unterstützen. Der frühere Erfolg von Digital Extremes als Auftragsstudio wird zum Fluch: Keiner traut James Schmalz und seiner Mannschaft zu, ein Spiel in kompletter Eigenregie zu entwickeln. Und dann auch noch mit eigener Engine! Als explizite Konkurrenz zum Beliebtheits-Giganten Unreal Tournament! Ohne Geldgeber wird es bald still um Dark Sector. Das ambitionierte Projekt verschwindet in der Versenkung. Zumindest vorerst.

Zweiter Anlauf

Ganze vier Jahre liegt Dark Sector im Dornröschenschlaf. Dann 2004 der Knall: Digital Extremes wagt einen zweiten Anlauf, kündigt das Spiel mit komplett überarbeitetem Gewand neu an. Diesmal soll es ein stylisches Singleplayer-Spiel werden, mit Schlichelementen im Stil von Metal Gear Solid und einer umfangreichen Story und Spielwelt, die das Dune-Universum von Frank Herbert zum Vorbild hat. Immer noch mit dabei: Die ursprüngliche Idee vom High-Tech-Kampfanzug, in dem sich der Held durch die Spielwelt bewegt. Der Stil orientiert sich am bunten, fantasievollen und impressionistischen Stil des französischen Künstlers und Comiczeichners Jean Giraud, der unter dem Pseudonym Moebius international bekannt ist. Mit dem ersten Entwurf von 2000 hat dieses neue Dark Sector nur das SciFi-Setting gemein. Und die extreme Ambition.

Marktzwänge

Erneut setzt sich James Schmalz hohe Ziele, und erneut werden diese dem Projekt zum Verhängnis. Zwar erregt dieser zweite Entwurf von Dark Sector einiges an medialer Aufmerksamkeit – sogar der Sender CNN berichtet über das geplante Spiel. Einen Publisher findet Digital Extremes aber auch diesmal nicht. Steve Sinclair, der Kreativdi-



Der Held in Dark Sector, Hayden Tenno.

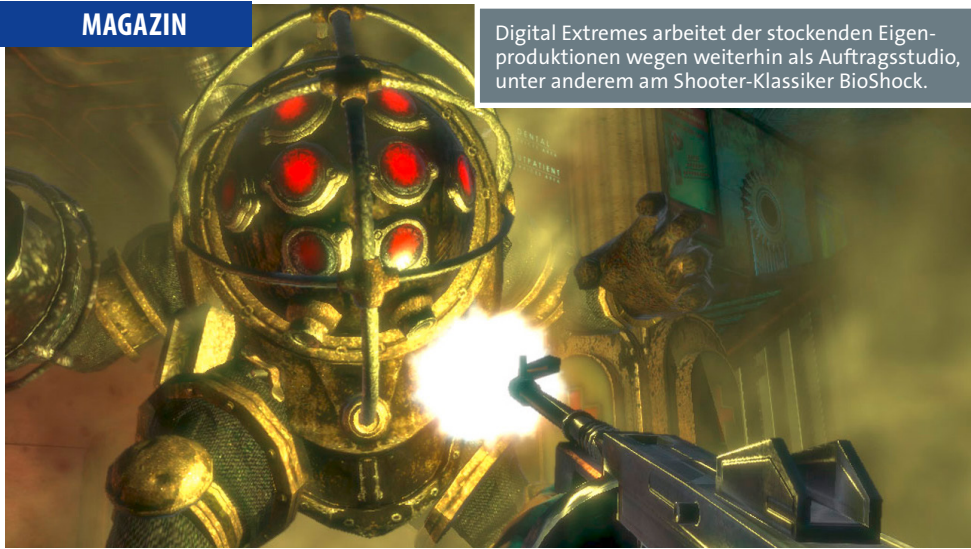
Bild: darksector.fandom.com



Bild: Jean Giraud

Der französische Künstler Jean Giraud, alias Moebius, ist für seinen impressionistischen Cartoon-Stil bekannt. Digital Extremes orientierte sich in den ersten ästhetischen Entwürfen von Dark Sector/Warframe an dessen Stil.

Digital Extremes arbeitet der stockenden Eigenproduktionen wegen weiterhin als Auftragsstudio, unter anderem am Shooter-Klassiker BioShock.



rektor bei Digital Extremes, tingelt auf der Suche nach einem Publisher ein Jahr lang durch die Lande. Aber auch der überarbeitete Entwurf von Dark Sector stößt letztlich nur auf Ablehnung. Das Problem, so Sinclair, sei vor allem das Setting gewesen. Zur damaligen Zeit interessiert sich niemand für Science-Fiction. Die angefragten Publisher raten, die Spielwelt doch lieber in den Zweiten Weltkrieg zu verlegen – basierend auf dem Erfolg der Call-of-Duty-Serie.

Bye, bye, SciFi!

Als Sinclair nach seiner erfolglosen Promotour ins Studio zurückkehrt, verabschiedet man sich dort also endgültig vom SciFi-Setting. Von der ursprünglichen Version von Dark Sector mit der High-Tech-Ausrichtung, dem Multiplayer-Fokus und den eindrucksvollen Kampfanzügen bleibt im finalen Produkt so gut wie nichts mehr übrig. Die Zwänge des Marktes höhlen das ursprüngliche Spielkonzept komplett aus und transformieren es. Dark Sector erscheint schließlich 2008 als besseres Survival-Horror-Spiel im Stil von Resident Evil, (fast) ohne SciFi-Elemente und als Singleplayer-Spiel. Zwar gibt es einen Multiplayer-Modus, der ist aber nicht der Rede wert. Nur ein Detail der ursprünglichen Version hat überlebt: Der Protagonist heißt noch immer Tenno mit Nachnamen. Nicht gerade viel.

Back to the roots

Vielleicht ist das wiederholte Beschneiden und Eindampfen der ursprünglichen Spielvision der Grund dafür, jedenfalls erhält Dark Sector lediglich mittelmäßige Kritiken und beschert dem Studio ganz und gar nicht den erhofften Geldsegen. Ganz abgesehen davon, dass das Spiel – ursprünglich als ambitionierte Konkurrenz zu Unreal Tournament angekündigt – das Studio ziemlich großmäulig dastehen lässt. In den Jahren nach der enttäuschenden Veröffentlichung von Dark Sector kehrt Digital Extremes wieder zu seinen Wurzeln zurück, zur Auftragsarbeit. Durch die Mitarbeit an Projekten wie Bioshock, Bioshock 2 und Homefront macht sich das Studio zwar weiter einen Namen. Die Kreativleistung als eigenständiger Entwickler liegt aber wie zu Anfang erneut in

weiter Ferne. Ein Rückschlag, in finanzieller wie auch in idealistischer Hinsicht.

Die Gunst der Stunde

Wie heißt es so schön: Es muss erst noch schlimmer kommen, bevor es besser wird. Trotz der Beteiligung an namhaften Produktionen wie Bioshock und Homefront verschlechtert sich die Situation für Digital Extremes über die Jahre. 2011 ist es dann soweit: Die Auftragsarbeiten bleiben aus, die Marktlage ist angespannt. Digital Extremes muss Entwickler entlassen, beschäftigt zu dem Zeitpunkt aber immer noch beachtliche 250 Mitarbeiter. Aus der Not macht das Studio schließlich eine Tugend. Die Flaute bei den Auftragsarbeiten nimmt Digital Extremes zum Anlass, es doch noch einmal mit einem eigenständigen Projekt zu versuchen. Inzwischen hat sich schließlich so einiges am Spielmarkt getan. Nicht nur hat sich das Online-Multiplayer-Genre durch bessere Technik und steigende Popularität durch F2P-Titel endgültig in der Spielercommunity platziert und eine riesige neue Zielgruppe abgegriffen. Auch das SciFi-Setting erfreut sich durch Titel wie Mass Effect (2007), Portal (2007) und Dead Space (2008) neuer Beliebtheit. Beste Voraussetzungen also, um die ursprüngliche Blaupause von Dark Sector als Multiplayer-SciFi-Shooter wieder hervorzukramen. Zeiten ändern sich eben, und

manchmal muss man einfach auf den richtigen Moment warten. Jetzt ist der Moment für Digital Extremes gekommen!

Neuer Name, alte Vision

Das Studio holt die alten Ideen zu Dark Sector von vor einer Dekade wieder aus der Schublade. Die Entscheidung, die alte Spielvision doch noch zu realisieren, und zwar als F2P-Online-Spiel, fällt zum Jahresbeginn 2012. Nun drängt die Zeit. Sinclair und Schmalz wollen den Spielentwurf auf der Game Developers Conference in San Francisco im März vorstellen – das ist die perfekte Gelegenheit, Publisher zu finden. Das Team hat bis zur GDC aber nur etwa zwei Monate, um einen Prototypen zu entwickeln. Etliche Spielelemente der alten Dark-Sector-Version werden direkt übernommen (darunter das SciFi-Setting, die High-Tech-Kampfanzüge und, selbstredend, der Online-Multiplayer-Ansatz) und in ein F2P-Konzept eingepasst. Der Titel des neuen Projekts: Warframe.

Dann machen wir's halt selber!

Solcherart gerüstet und hoffnungsvoll machen sich Schmalz und Sinclair mit dem neu betitelten Konzept auf den Weg zur Game Developers Conference. In San Francisco beginnt dann aber erneut der Kampf gegen Windmühlen. Der SciFi-Ansatz wird noch immer größtenteils als gewagt angesehen. Ein großer koreanischer Publisher warnt Digital Extremes außerdem, dass das Studio mit dem Projekt notgedrungen scheitern müsste, da westliche Entwickler es einfach nicht draufhätten, F2P-Titel mit qualitativ hochwertigem Inhalt zu füllen. Ein weiterer Kritikpunkt ist, dass das der spielerische Kern von Warframe auf einem Spieler-gegen-Umgebung-Konzept (PvE) basiert, während die meisten Free2Play-Titel zur der Zeit auf einem Spieler-gegen-Spieler-Ansatz (PvP) aufsetzen. Entmutigt kehren Schmalz und Sinclair ins Studio zurück. Aber die Frustration schlägt um in Entschlossenheit: Wenn sich kein Publisher für das Spiel findet, dann werden wir eben unser eigener Publisher! Man schreitet zur Tat: Eine spielbare erste



Ende gut, alles gut. Eine Dekade nach dem ersten Spielentwurf bringt Digital Extremes seine ursprüngliche Online-Multiplayer-SciFi-Idee doch noch auf den Markt. Dank einer loyalen Fangemeinde hat Warframe Erfolg.

Digital Extremes

Bereits 1993 veröffentlicht James Schmalz sein 2D-Weltraumspiel Solar Winds über den Publisher Epic Megagames. Die Flipper-Simulationen Epic Pinball, Silverball und Extreme Pinball verfestigen diese Partnerschaft weiter, und das neu gegründete Studio Digital Extremes wird für Epic zu einem zuverlässigen Helfer. Dabei ist James Schmalz und seinem Team jede Plattform recht, sie arbeiten an der Mac-Version von Unreal genauso wie an der Dreamcast-Fassung von Unreal Tournament. Erst Warframe macht Digital Extremes zum richtig erfolgreichen Studio. Was nicht heißt, dass man nicht hin und wieder kleinere Titel wie Sword Coast Legends (2015) veröffentlicht. Aktuell arbeitet die Firma neben Warframe auch in Kooperation mit Human Head (Bioshock Infinite, The Quiet Man) am Bullet-Hell-Roguelike Survived by. Seit 2014 gehören 61 Prozent von Digital Extremes der chinesischen Holding Leyou, die etwa auch an Splash Damage (Gears of War 4, Dirty Bomb) beteiligt ist.



Der 2D-Bullet-Hell-Roguelike-Shooter Survived By entsteht in Zusammenarbeit mit Human Head.

Version wird innerhalb von neun Monaten entwickelt, parallel dazu die notwendige Server-Architektur – und das alles dieses Mal mit einer eigenen Engine!

Teamwork zwischen Studio und Spieler

Noch im Jahr 2012 erfolgt die Ankündigung von Warframe. Die Open-Beta-Version erscheint 2013. Einfach hat es der F2P-Online-Titel mit SciFi-Setting, fantasievollen Kampfanzügen und Parkour-Elementen aber weiterhin nicht. Digital Extremes hat Probleme, mediale Aufmerksamkeit für das Projekt zu generieren. Viele Spielejournalisten meiden F2P-Titel zur damaligen Zeit. Entsprechend schleppend steigen die Zahlen der Spielercommunity von Warframe. Aber Digital Extremes lässt sich nicht entmutigen, werkelt unablässig weiter an seinem Spiel, nimmt Kritiken und Anregungen der Spieler ernst und erarbeitet sich dadurch eine zunächst kleine, aber überaus loyale Spielerschaft. Die Fans kaufen Förderpakete, erzählen ihren Freunden und Bekannten vom Spiel und halten den Draht zu den Entwicklern bei Digital Extremes. Sie füllen das Spiel mit (Spieler-) Leben, im Gegenzug baut Digital Extremes ihr Feedback ein. Das Bemerkenswerte an der Entwicklungsgeschichte von Warframe ist vielleicht eben das: Die produktive Beziehung zwischen Entwicklerstudio und Spielern, die man in den Anfängen beinahe schon als Teamwork bezeichnen könnte. Mittlerweile sieht diese »Ehe« anders aus, dramatisch gestiegene Spielerzahlen und die schiere Größe des Projekts verhindern, dass jede Anregung – sei sie auch noch so gelungen – den Weg ins Spiel findet. Vor allem die Fans der ersten Stunde sind über die gewachsene Distanz zu den Entwicklern nicht immer glücklich.

Später Erfolg

Doch von Entfremdung ist in der Anfangszeit nichts zu spüren: Durch den loyalen Support der Warframe-Community und die unablässige Verbesserung des Spiels wird der Rest der Welt langsam aber sicher darauf aufmerksam. Der Funke springt über und wird durch Berichterstattung populärer Streamer und Influencer wie TotalBiscuit weiter entfacht. Die Veröffentlichung des Spiels auf Steam, PlayStation, Xbox und Switch zieht weitere Spieler an – und Warframe schließlich immer weitere Kreise. Digital Extremes ruht sich auf den Lorbeeren aber nicht aus. Es werden weiter Inhalte produziert. Bis 2015 verdoppelt das Studio seine Mitarbeiterzahl. Und pflegt die Warframe-Community, so gut es bei einer millionenstarken Spielerschaft eben geht. Auf YouTube erscheint einmal wöchentlich ein »Devstream«, der sich auf Neuigkeiten rund um das Spiel fo-

kussiert. Eine Fan-Convention namens TennoCon wird ins Leben gerufen. Eine Kooperation mit Twitch.tv entsteht. Das Spiel ist erfolgreich – trotz aller Kritik. Obwohl Warframe laut Metacritic durchgängig mittelmäßige Wertungen einstecken muss, wächst die Fanbasis. Und rollt der Rubel. 2018 zählt Warframe weltweit 38 Millionen Spieler. Damit ist es eines der meistgespielten Spiele auf Steam. Und einer der erfolgreichsten F2P-Titel weltweit. Digital Extremes selbst bezeichnet Warframe als »rogue success«, also gewissermaßen als Underdog-Erfolg. Das Spiel ist beliebt und bekannt bei den Fans, ohne zugleich bei Kritikern beliebt oder teilweise auch nur bekannt zu sein. Egal was man von Warframe als Spiel halten mag, Digital Extremes hat gegen jede Ablehnung sowie alle Zweifel und Widerstände seine ursprüngliche Vision realisiert. Und das ist zweifellos eine große Leistung. ★



Mit immer neuen Erweiterungen, Gebieten und nicht zuletzt Kampfanzügen hält Digital Extremes den F2P-Titel Warframe am Leben.



Durch Spiele wie Mass Effect (oben, Bild aus Teil 3) und Dead Space (unten) wird das SciFi-Setting wieder populär – die Chance für Digital Extremes, ihre alte Spielidee wieder hervorzukramen.