

## Ist ein weiteres Service-Game Biowares Rettung?

## LETZTE HOFFNUNG DRAGON AGE 4

**Bioware am Abgrund: Nach der lauten Kritik an Mass Effect: Andromeda und Anthem brauchen die einstigen Rollenspiel-Gurus dringend wieder einen Erfolg. Kann ein mehrfach umgemodeltes Dragon Age 4 das liefern? Oder entpuppt sich der eingeschlagene Weg Richtung Games as a Service als Sackgasse?**

**Der Autor**

Peter Bathge fand Dragon Age ursprünglich ganz schön beliebig, um nicht zu sagen frech von Fantasy-Klassikern wie »Der Herr der Ringe« abgekupfert. Letztlich haben ihn aber die wundervollen Charaktere mit ihren dramatischen Schicksalen und lustigen Momenten bei der Stange gehalten.

Beim Pokern alles auf eine Karte zu setzen und darauf zu hoffen, dass der Gewinn die angehäuften Spielschulden ausgleicht, das ist die Strategie eines Verzweifelten – und denkbar ungeeignet als Vorlage dafür, ein international bekanntes Unternehmen zu führen. Aber genau das scheint Biowares Strategie für Dragon Age 4 zu sein. Viel hängt vom Release des neuen Fantasy-Rollenspiels ab. Das Schicksal der Serie – und die Zukunft von Bioware. Ein Schlüsselbegriff ist dabei – wie aktuell so oft in der Spielebranche – Games as a Service. Regelmäßige Updates, DLCs, möglicherweise ein Ingame-Shop mit Mikrotransaktionen oder gar Lootboxen für regelmäßige Einnahmen auch nach Release: Dragon Age 4 soll ein Live-Service werden. Muss das Rollenspieler traurig stimmen? Oder sind sogenannte GaaS-Spiele gar nicht so schlimm?

Mit Dragon Age scheint die zweite große Bioware-Marke vor einer Existenzkrise zu stehen, nachdem Mass Effect: Andromeda die Spieler spaltete. Das liegt auch daran, dass nicht mehr Bioware drin ist, wo Bioware draufsteht. Zumindest, wenn wir von dem alten, heißgeliebten Rollenspielstudio sprechen, das uns zeitlose Klassiker wie Baldur's Gate oder Star Wars: Knights of the Old Republic beschert hat. Dieses Bioware gibt es nicht mehr – und es wird auch bei Dragon Age 4 nicht zurückkehren.

In diesem Essay versuche ich, näher zu beleuchten, wie es so weit kommen konnte. Warum die Entwickler aus dem kanadischen Edmonton bereits das komplette Spielkonzept

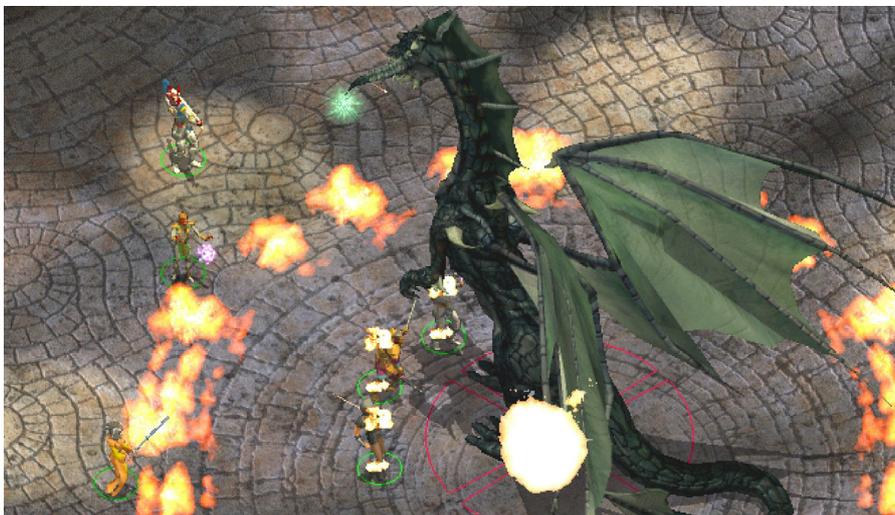
für Dragon Age 4 über den Haufen geworfen haben. Wie Technik und Gameplay von Anthem bei der Entwicklung helfen könnten. Weshalb Crunch und das Konzept der »Bioware-Magie« nicht zukunftssicher sind. Und was für eine Rolle die Frostbite-Engine bei Biowares Problemen der letzten Jahre und der jüngsten Existenzkrise unter Electronic Arts spielt.

**Biowares Dilemma**

Zehn Jahre sind 2019 seit Dragon Age: Origins vergangen – eigentlich der perfekte Zeitpunkt, die Serie mit einem neuen Teil fortzusetzen. Aber bis Dragon Age 4 kann es noch ein Weilchen dauern, Bioware steht nicht nur bei Fans und Presse in der Kritik, auch intern gibt es bei den Kanadiern große Verwerfungen.

Ein Kotaku-Report von Jason Schreier legte unlängst offen, mit welchen Problemen die Entwicklung von Anthem zu kämpfen hatte. Das Action-Rollenspiel mit Koop-Modus sollte eine neue Ära bei Bioware einläuten. Stattdessen entfesselte es einen ohrenbetäubenden Shitstorm. Und wie Jason Schreiers Einblicke verraten, sind die mangelnde Qualität von Anthem und dessen turbulente Entwicklungsumstände lediglich ein Symptom für schwerwiegende strukturelle Schwächen im Unternehmen. Mangelhafte Projektplanung, herausgezögerte Entscheidungen und als Folge dessen ein brutaler Crunch-Marathon mit vielen Überstunden: Bei Anthem ging so einiges schief, das nichts Gutes für Dragon Age 4 hoffen lässt. Denn wenn all die Quellen von Jason Schreier Recht haben, dann verlässt sich das in den frühen 2000er-Jahren zu Weltruhm aufgestiegene Entwicklerstudio dahinter mehr und mehr auf die sogenannte »Bioware-Magie«. In der Hoffnung, es würde letztlich alles schon irgendwie gut ausgehen, entwickelte man zuletzt drei Spiele

quasi ins Blaue hinein. Aber die Zauberer des Codes und die Design-Magier, die in der Vergangenheit jenes Vertrauen in einen erfolgreichen Endspurt gestiftet haben, arbeiten größtenteils längst nicht mehr bei Bioware. Sie sind, ob nun zusammen mit den Gründern Ray Muzyka und Greg Zeschuk oder allein und im Nachgang, weitergezogen. Der Exodus an erfahre-



Aus den Tagen von Baldur's Gate 2 arbeiten heute nur noch ganz wenige Entwickler bei Bioware. Bis auf den Studionamen hat sich im kanadischen Edmonton seitdem praktisch alles verändert, auch und insbesondere die Belegschaft ist eine andere geworden.



Anthem hat die Erwartungen von Electronic Arts dem Vernehmen nach enttäuscht; genaue Verkaufszahlen gibt es keine. Sicher ist nur: Den bereits durch Mass Effect: Andromeda beschädigten Ruf von Entwickler Bioware hat das Spiel noch weiter angekratzt.

nen Entwicklern nahm in den letzten Jahren erschreckende Ausmaße an, unter den Weggängen waren auch Dragon-Age-Autor David Gaider und zuletzt Creative Director Mike Laidlaw. Zurück blieben einige wenige Veteranen wie Dragon-Age-Producer Mark Darrah, die verstärkt durch viele Neuzugänge die guten, alten Zeiten wiederaufleben lassen sollten. So machte sich das Team dann auch daran, ein neues Fantasy-Rollenspiel zu planen – und musste seinen ursprünglichen Gameplay-Entwurf für Dragon Age 4 schnell wieder in die Tonne kloppen.

### Reboot mit dem zweiten Versuch

Es ist nicht ungewöhnlich, dass Spielkonzepte während der Entwicklung über den Haufen geworfen werden. Die Arbeit an einem Videospiel ist keine exakte Wissenschaft, viel hängt vom Gefühl der kreativen Designer ab. Jake Solomon von Firaxis sagte mal, XCOM: Enemy Unknown habe in internen Tests lange Zeit einfach keinen Spaß gemacht, obwohl die einzelnen Gameplay-Elemente alle durchdacht gewesen seien und für sich funktioniert hätten. Erst durch viele Anpassungen, sogenannte Iterationen, perfektionieren Studios ihre Entwürfe mit der Zeit – die Diablo-Macher bei Blizzard können davon ein Liedchen singen. Insofern überrascht es mich nicht, dass die erste Idee für Dragon Age 4 nie-



So sollte Diablo 3 in einem ersten Entwurf aussehen. Blizzard North arbeitete zwischen 2000 und 2005 an einer frühen Version des Action-Rollenspiels, die aber niemals fertiggestellt wurde. Nur vereinzelte Screenshots überlebten das Aus.

mals umgesetzt werden wird. So viel kann während einer Entwicklung schiefgehen, so viele Umstände können sich ändern. Klar, ein Rollenspiel aus Sicht einer Spionagetruppe mit vielen Entscheidungen und minutiös geplanten Raubzügen und Einbruchstouren klingt fantastisch. Aber ob es auch wirklich Spaß gemacht hätte? Das kann heute niemand mehr sagen.

Denn 2016 wurde Dragon Age 4 zwischenzeitlich auf Eis gelegt, weil die Entwickler bei Mass Effect: Andromeda aushelfen mussten. Danach ging es mit dem ursprünglichen Konzept weiter, doch zwei Jahre später gab es einen neuen Patienten, der mit einer Notfalloperation gerettet werden sollte: Anthem. Die Last-Minute-Rettungsarbeiten erzielten ein eher mittelprächtiges Ergebnis, wie wir inzwischen wissen. Der Preis erscheint angesichts dessen besonders hoch: Dragon Age 4 wurde noch einmal eingestampft, die Entwicklung neu gestartet. All das macht mich skeptisch, ob Bioware den Karren wieder aus dem Dreck

ziehen, ob ein derart vorbelastetes Dragon Age 4 überhaupt die Erwartungen erfüllen kann. Und die sind riesig. Nicht nur seitens der Fans, sondern vor allem bei Bioware selbst – und Eigner Electronic Arts. Der angeschlagene Ruf des Studios steht auf dem Spiel.

Es ist ein Name mit schillernder Vergangenheit, der verpflichtet: Bioware, einst Synonym für Story, Charaktere, RPG. Doch die



Immer mehr Publisher wollen sein wie Epic und einen Hit wie Fortnite (links) auf die Beine stellen – vergessen dabei aber, dass es offenbar auch ein großes Publikum für Spiele ohne ständige Service-Updates gibt. Der Erfolg von Devil May Cry 5 (rechts) oder God of War spricht Bände.

schmerzhaft Wahrheit ist: Namen entwickeln keine Spiele. Menschen tun das. Und die Menschen, die Bioware ausgemacht haben, die Dragon Age ausgemacht haben, sind woanders untergekommen. Mitgenommen haben sie ihr kreatives Potenzial, ihren Einfallsreichtum und zunehmend auch die Fähigkeit, spannende Geschichten zu erzählen.

Je geschliffener die Gameplay-Aspekte von Bioware-Spielen über die Jahre wurden (vergleicht die Kämpfe in Andromeda mal mit denen aus dem ersten Mass Effect), umso eintöniger wurden – zumindest in meinen Augen – die Plots. Statt strahlender Persönlichkeiten machten sich in Bioware-Spielen zunehmend farblose Pappaufsteller breit und die Kernkompetenz von Bioware ging immer mehr verschütt.

Den Mantel von Bioware haben für mich dann auch längst andere Studios aufgenommen, vor allem Obsidian Entertainment und CD Projekt. Faszinierende Rollenspielwelten, glaubwürdige Figuren und Dialoge, wendungsreiche Geschichten – all das, was in meiner Wahrnehmung einst ein Synonym für den Namen Bioware war, bekomme ich mittlerweile woanders.

### Dragon Age 4 mit Frostbite-Engine

Bei Dragon Age: Inquisition nutzte Bioware erstmals die Frostbite-Engine von Battlefield-Entwickler Dice – nach Aussagen mehrerer Mitarbeiter, die anonym bleiben wollen, war dies ein Grund für die turbulente Designphase des Spiels. Denn Frostbite war nie für den Einsatz in einem Spiel mit Third-Person-Perspektive oder einem Rollenspiel vorgesehen, viele Systeme wie eben die Außenkamera oder ein freies Speichersystem mussten von Grund auf neu designt werden.

Dies geschah in einem Arbeitsumfeld, in dem Bioware – so ist es zumindest unter anderem im Kotaku-Report zu lesen – um Ressourcen wie Engine-Support und erfahrene Techniker mit anderen Electronic-Arts-Studios in Konkurrenz trat. Und dabei oftmals den Kürzeren zog: Andere Spielereihen wie FIFA waren wichtiger, die Unterstützung durch Dice war knapp bemessen, und die ungeliebte Frostbite-Engine entwickelte sich zum Flaschenhals für die Entwicklung. Jahre später wiederholte sich bei Anthem das Spielchen.



Dragon Age: Origins wird im November 2019 bereits stolze zehn Jahre alt. Sein dritter Nachfolger befindet sich noch vor der Veröffentlichung in einer Krise.

Und wie schaut's bei Dragon Age 4 aus? Nun, an der Verwendung der Frostbite-Engine ändert sich garantiert nichts, denn dass alle internen Studios damit arbeiten, gehört für Publisher EA seit Jahren zur Firmenpolitik. Einzig Star Wars Jedi: Fallen Order von Respawn setzt hier aktuell ein Ausrufezeichen, nutzt das Actionspiel doch ausnahmsweise die Unreal Engine 4.

Für Bioware ist das wohl keine Option. Aber sollte nach nunmehr drei Spielen mit der Engine nicht eine gewisse Vertrautheit mit Frostbite vorhanden sein? Der Kotaku-Report zu Dragon Age 4 legt das nahe: Teil 4 der Rollenspiel-Saga soll auf der Codebasis von Anthem basieren, damit die Entwickler nicht erneut bei Null anfangen müssen. Ein gutes Zeichen – oder doch nicht? Denn erstens mag sich der ein oder andere Spieler mit Grauen an Bugs und lange Ladezeiten bei Anthem erinnern (Bitte nicht in Dragon Age 4 übernehmen!) und zweitens schürt das Online-Spiel Anthem als technische Vorlage ja wieder die Ängste vor einem Service-Game Dragon Age 4.

### Wundermittel Games as a Service

Klar, wer ein Online-Spiel als Blaupause für sein nächstes Rollenspiel hernimmt, muss damit rechnen, dass argwöhnische Naturen hinter Dragon Age 4 lediglich ein »Anthem mit Drachen« vermuten. Multiplayer-Modus, Always-online-Zwang, Koop-Gruppe statt NPC-Party? Alles möglich, aber in meinen Augen auch eher unwahrscheinlich.

Dragon Age 4 wird (wie so ziemlich jeder neue Titel) zweifellos ein Live-Service-Spiel, aber meine Vermutung (unterstützt durch einen Tweet von Casey Hudson) ist, dass sich dies vor allem auf künftige Updates, DLCs und Events nach dem Ende der Story-Kampagne bezieht. Und das muss ja nichts Schlechtes sein, wie Assassin's Creed: Odyssey beweist. Sorgen bereiten muss einem wohl eher der bisherige Umgang mit Service-Games seitens Bioware und Electronic Arts. Nicht umsonst hat EA gerade einen Strategiewandel angesichts enttäuschender Anthem-Verkaufszahlen postuliert. Ob eine solche Veränderung bereits bei Dragon Age 4 greift? Unklar. Anthem zeigt aber eindrucksvoll, dass Games as a Service keine magische Formel ist, die jedes

Spiel besser macht. Ganz im Gegenteil.

Roadmap-Ankündigungen, Early-Access-Launches und das Versprechen ständiger Patches sind auf dem Papier schön und gut. Aber die Hersteller müssen auch in der Lage sein, die propagierte Nähe zur Community zu nutzen und es nicht bei Lippenbekenntnissen zu belassen. Sonst verkehren sich sorgsam kuratierte Fan-Beziehungen ins Gegenteil; ein Shitstorm droht.

Die Lösung für viele großen Publisher scheint zu sein, ihre Mitarbeiter noch länger und förmlich rund um die Uhr an Patches arbeiten zu lassen; die Meldungen über Crunch häuften sich in den vergangenen Monaten. Auch bei Bioware. Aber wenn dann trotz dieses Aufwands unfertige Spiele wie Anthem erscheinen, wenn Gewinnmaximierung bei Service-Games offensichtlich im Vordergrund steht und Spieler die Worte »Monetarisierung« und »Ingame-Shop« schon nicht mehr lesen können, ohne dass die Augen von ganz allein in den Höhlen rollen, dann hat die Branche ein Problem.

Und dann hat vielleicht auch der Live-Service Dragon Age 4 ein Problem. Jetzt, wo zugunsten des vierten Teils der Rollenspielerie immer mehr Manpower bei Bioware von Anthem abgezogen wird und Bioware Austin die Weiterentwicklung des futuristischen Koop-Shooters übernimmt, wäre der richtige Zeitpunkt, um die Weichen für eine erfolgreiche Zukunft zu stellen, auch im Hinblick auf den Release von Dragon Age 4. Was spricht eigentlich dagegen, Dragon Age 4 so klassisch wie möglich zu machen, als Rollenspiel mit einem Minimum an modernen Live-Service-Zusätzen? Gefühlt wünschen sich Bioware-Fans aus der ganzen Welt ein solches Spiel. Singleplayer-Hits wie God of War, Resident Evil 2 oder Devil May Cry 5 überzeugten ganz ohne Multiplayer-Schnickschnack und ständige Updates – und ihre hohe Qualität und Vollständigkeit zum Release (ganz ohne Roadmap für Content-Updates!) wurden von den Spielern mit sehr guten Verkaufszahlen belohnt.

### Wie Bioware Dragon Age 4 retten kann

Schaut man sich das Siechtum von Anthem an, könnte man meinen, Bioware hätte keine Erfahrung mit Multiplayer-Modi, Post-Release-Support und all den anderen schönen Schlagwörtern, die in jedem Publisher-Vorstandsmeeing im Minutentakt von Anzugträgern ausgespielt werden. Dabei stimmt das nicht, fielen die Online-Gefechte von Mass Ef-



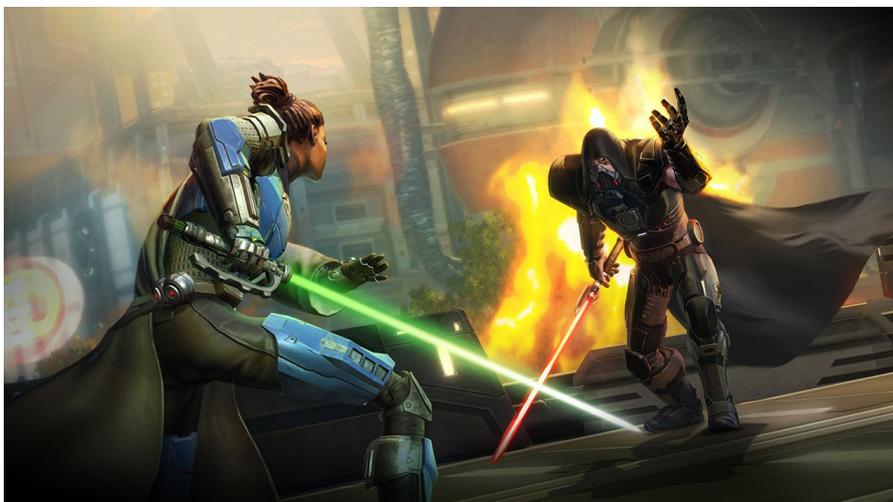
Die Frostbite-Engine zauberte bei Dragon Age: Inquisition, Mass Effect: Andromeda und Anthem teils wunderschöne Levels auf die PC-Monitore der Spieler. Aber hinter den Kulissen bereitete das fremde Grafikgerüst von Dice den Bioware-Mitarbeitern viel Kopfzerbrechen.

Grabenkämpfe (laut Jason Schreier von Kotaku blickt das Edmonton-Team auf die anderen Mitarbeiter herab) wieder Zeit und Ressourcen verbrannt, die letzten Endes fehlen und durch Crunch ausgeglichen werden müssen? Es bleibt spannend.

Ich mache mir keine Illusionen: Bioware wird mit Dragon Age 4 nicht wieder so werden wie damals, dafür hat sich die Firma zu sehr verändert. Zu viele Mitarbeiter aus den goldenen Zeiten sind gegangen, zu anders sind die Vorgaben und Erwartungen von Publisher EA an sein Rollenspielstudio. Aber wäre jetzt nicht der richtige Zeitpunkt, sich vergangene Fehler einzugestehen und den Reboot des DA4-Spielkonzepts dafür zu nutzen, grundlegende Veränderungen einzuführen?

Bioware muss sich meiner Meinung nach endlich wieder auf alte Kernkompetenzen des Studios konzentrieren. Und das heißt im Klartext: Story und Charaktere müssen passen. Die Entwicklung muss geordneter ablaufen, Chaos wie bei Inquisition, Andromeda und Anthem ist tunlichst zu vermeiden. Das klappt nur mit langweiligen Sachen wie strikter Projektplanung, gefragt sind fähige Producer und leitende Angestellte als Entscheidungsträger, die den ohne Zweifel bei Bioware arbeitenden kreativen Entwicklern ideale Rahmenbedingungen schaffen.

Die »Bioware-Magie« ist vorbei. Jetzt heißt es, bei Dragon Age 4 eine neue Arbeitsgrundlage zu finden. Statt vom alten Ruhm zu zehren, muss sich die neue Entwicklergeneration endlich beweisen. Verdient das heutige Studio seinen ehrwürdigen Namen? Das kann nur die Zukunft zeigen; aktuell würden den Kanadiern das wohl viele Fans (mich eingeschlossen) absprechen. Mit Dragon Age 4 muss Bioware wirtschaftliche Interessen und



Bei Star Wars: The Old Republic hat Bioware Austin gezeigt, wie man ein Spiel über Jahre hinweg erfolgreich unterstützen kann. The Old Republic ist nun deutlich besser als zu Release.

fect 3 und der Launch sowie Betrieb von Star Wars: The Old Republic doch in genau jenen Bereich.

Aber: Der Mass-Effect-MP kam aus Biowares (inzwischen aufgelöst) Montreal-Studio, The Old Republic wird von Bioware Austin betreut (ja genau, dieselben, die jetzt Anthem mit neuen Inhalten und Patches versorgen). Was bedeutet das für Dragon Age 4? Werden da wegen interner

Fan-Wünsche unter einen Hut bekommen. Das Studio braucht einen Befreiungsschlag, um nicht mehr wie der Prügelnabe im Aufgebot der EA-Studios dazustehen. Dragon Age 4 ist vielleicht Biowares letzte Chance, seinen Ruf wiederherzustellen. Und ja, ich erinnere mich: Vor knapp einem Jahr schrieb ich das Gleiche bereits über Anthem. Ups. ★