

Das sagen die Macher von Elex, Kingdom Come und Baldur's Gate 3

WAS IST EIN GUTES ROLLENSPIEL?

Verliese erkunden, Drachen töten, Entscheidungen treffen: Rollenspiele faszinieren uns seit Jahrzehnten.

Kaum eine Spielegattung ist vielfältiger. Was ist ihr Erfolgsgeheimnis? Von Martin Dietrich

In Fallout gibt es sie, in Dragon Age: Origins und Final Fantasy 12 auch. In Baldur's Gate sowieso. Es geht natürlich um Ratten – genauer um Level-1-Ratten. Die listigen Nager sind meist nicht nur anfängliches Kanonenfutter für heranwachsende Helden, sie begleiten den Einstieg vieler legendärer Rollenspiele. Aber sind sie ein Muss für jeden exzellenten Genrevertreter oder gar ein Qualitätsmerkmal? Nein, auf diese Idee würde wohl kein Abenteurer kommen. Es stellt sich zudem die Frage, wer überhaupt starre Kriterien für so ein lebendiges Genre bestimmen will, die nie und nimmer der Bandbreite an Designphilosophien und individuellen Geschmäckern gerecht werden können? Nun, na ja: Wir wollen das.

So mannigfaltig Rollenspiele auch sein mögen, es muss doch einen Grund geben, warum wir immer Recht und Ordnung im zerüttenden Königreich wiederherstellen oder den Kampf mit dem wahnsinnigen Zauberer antreten. Warum Titel wie Divinity: Original Sin 2 oder Pillars of Eternity große Erfolge feiern und anscheinend wieder den Zeitgeist treffen. Warum kaum ein Shooter, Rennspiel oder sogar Strategiespiel mehr ohne irgendwie geartete Rollenspiel-Elemente auskommt. Warum Fans den goldenen Jahren von Bioware hinterhertrauern und der Veröffentlichung von Cyberpunk 2077 sehnsüchtig entgegenfiebert.

Auf der Suche nach einem Erfolgsrezept stöbern wir in alten wie neuen Titeln, sprechen mit RPG-Experten und stellen gewagte Thesen auf, die mit einem erfolgreichen Intelligenz-Wurf am Ende vielleicht sogar die Antwort auf unsere Frage liefern: Was macht ein gutes Rollenspiel aus?

Was ist überhaupt ein Rollenspiel?

Zunächst etwas Grundlagenarbeit. Ohne eine gescheite Definition bringen die besten Qualitätskriterien nichts, wenn unklar ist, worüber man eigentlich spricht. Bei Rollenspielen steht man hier schon vor dem ersten großen Problem. Selbst wer enge Kriterien für seine Definition wählt, dürfte schnell ins Grübeln kommen, ab wann man denn von einem »richtigen Rollenspiel« spricht – gehören Deus Ex, Diablo oder World of Warcraft dazu?

Der amerikanische Linguistikprofessor Matt Barton schreibt in seiner ausführlichen RPG-Historienabhandlung »Dungeons & Desktops«, dass ein Rollenspiel zu spielen, keine Frage des Geschicks am Gamepad oder des Glücks mit Zufallszahlen sei. »RPGs vermitteln den Spielern vielmehr, wie sie gute Risikoträger und Entscheidungsträger, Manager und Führungskräfte sein können. Sie lehren immer wieder, dass Beharrlichkeit allein nicht der Schlüssel zum Erfolg ist, sondern das Experimentieren und die ständige Anpassung im Angesicht des Fort-

schritts.« Diese zentrale Eigenschaft von RPGs, den Spieler immer wieder zum Adaptieren und Ausprobieren zu zwingen, führt Barton auf die vielen Inspirationsquellen zurück, die das Genre maßgeblich beeinflussten. Zum einen analoge Gesellschaftsspiele wie Tabletop mit ihrem großen Fokus auf die strategische Positionierung von Spielfiguren. Zum anderen waren da die in den 1960er-Jahren sehr beliebten Sportsimulationen der US-Firma Strat-O-Matic. Sie simulierten Baseball- oder Basketballspiele mithilfe von einzelnen Sportlerkarten mit individuellen Spielerwerten und anderen statistischen Kennwerten. Wer will, kann hier den Vorläufer eines Party-RPGs ausmachen.

Am offensichtlichsten ist aber natürlich der Einfluss der Dungeons-&Dragons-Erfinder Gary Gygax und Dave Arneson. Ihr Regelwerk gab nicht nur Pen-&Paper-Spielern ein mächtiges Werkzeug an die Hand, auch einer Generation von RPG-Entwicklern wie Richard Garriott (Akalabeth) diente das stark von J. R. R. Tolkien inspirierte Fantasy-Reich als Vorlage. Heute sind diese Einflüsse teils immer noch im Spielcode moderner RPGs zu finden. Ray Muzyka, einer der drei Bioware-Gründer, hatte das Credo der kanadischen RPG-Spezialisten in einem Interview aus dem Jahre 2009 einmal auf vier Fixpunkte heruntergedampft. Demnach zeichnet sich ein Bioware-Rollenspiel durch eine emotional einnehmende Story, belohnende Progression, Erkundung und den Kampf aus. In einem anderen Interview aus dem gleichen Jahr bezeichnete der ehemalige CEO Genres aber als ein »Überbleibsel aus der Vergangenheit« und argumentierte für eine liberalere Begriffsauslegung. Die besten Shooter auf dem Markt wären auf ihre Weise nämlich schon Rollenspiele, da sie all die aufgezählten Charakteristika ebenfalls bieten.

Wie großzügig man mit so einer Definition nun umgehen mag, bleibt natürlich Ansichtssache. Für unsere Zwecke haben wir drei zentrale Merkmale herausgefiltert, die unserer Meinung nach Rollenspiele am besten von anderen Genres trennen. Der spielerische Kern setzt auf die von Matt Barton beschriebene Adaptionsfähigkeit des Spielers. Nur wer sich konstant neuen Situationen anpassen kann und über Progressionssysteme wie Levelaufstiege verbessert, feiert Erfolge.



Unter Rollenspiellern, die schon in den 90ern ihre Helden bei Dungeons & Dragons in ungeahnte Levelhöhen katapultierten, sind RPGs aus dieser Ära meistens die Krone der Schöpfung. Planescape: Torment gilt heute noch als Paradebeispiel im Geschichtenerzählen.



Mit Dragon Age: Inquisition verfrachtete Bioware seine RPG-Formel in eine wesentlich offenere Welt. Die einfallslosen Sammelaufgaben erinnerten einige Fans aber eher an ein MMO.



Hier trennt sich manchmal schon die Streu vom Weizen: Bei der Charaktererstellung vertrauen viele Rollenspiele auf altbekannte Attribute. Pillars of Eternity sieht auf dem ersten Blick traditionell aus, lässt aber mehr Experimente zu als vergleichbare Titel.

Die Spielwelt besitzt reaktive Züge und kann auf die Aktionen sowie Entscheidungen des Spielers eingehen. Damit sind sowohl kleinere Reaktionen gemeint wie unterschiedliche Dialogzeilen als auch größere Auswirkungen, wenn sich Quests verändern oder der Spieler die Wahl zwischen mehreren Endsequenzen hat. Und im Vordergrund steht zumeist eine Heldenarrative, die den Protagonisten mit der alleinigen Handlungsmacht ausstattet. Das bedeutet, dass die Figur aus irgendwelchen Gründen auserwählt oder besonders geeignet ist, die vor ihm liegende Herausforderung zu meistern.

Nicht jedes Rollenspiel wird in diese Schablone perfekt hineinpassen. Einige Spiele wie Mass Effect konzentrieren sich vor allem darauf, eine packende Handlung zu erzählen und lassen komplexe Rollenspielmechaniken außen vor. Wieder andere machen es genau umgekehrt und lassen die Geschichten im Stil von Dark Souls nur im Hintergrund wabern, während die Weiterentwicklung des eigenen Charakters im Fokus steht. Wie Ray Muzyka richtig anmerkt, können sich Genres nur sehr schwer komplett trennscharf voneinander unterscheiden. Alle drei genannten Kriterien lassen sich ebenso gut auf einige Nicht-Rollenspiele übertragen. Die meisten RPGs nutzen diese Merk-

male jedoch, um Spieler in die Verantwortung zu nehmen und sie anzuregen, sich mit einer Welt oder einem System konstant neu auseinanderzusetzen.

Weg von den RPG-Urahen

»Es gibt noch viele mögliche Wege, wie wir RPG-Mechaniken verbessern können.« Das sagte Lead-Designer Josh Sawyer von Obsi-

dian Entertainment während eines Vortrags auf der Entwicklerkonferenz GDC vor einigen Jahren. »Wir müssen nicht die Messlatte anderer Spiele erreichen, die in der Branche führend sind. Wir müssen nicht so ein guter Shooter wie Call of Duty sein. Wir müssen nicht so gutes Actionspiel sein wie beispielsweise Ninja Gaiden. Aber wenn wir die Lektionen, die uns diese Spiele beibringen, ignorieren, beschränken wir uns und den Spaß, den unser Publikum haben kann.«

Was er damit konkret meint, betrifft das Grundverständnis vieler RPG-Entwicklerteams. Wenn es daran geht, die bereits angesprochene Adaptionfähigkeit der Spieler in ein spielerisches Grundgerüst zu verpacken, dann schauen viele Entwickler laut Sawyer mit Scheuklappen auf die Dungeons-&Dragons-Wurzeln des Genres.

In Titeln wie Vampire: The Masquerade – Bloodlines, The Elder Scrolls 3: Morrowind oder Alpha Protocol bestimmen immer noch die Charakterwerte, ob ein Schlag oder Schuss wirklich beim Gegner angekommen ist. Das fühlt sich nicht nur komisch an, wenn einem visuell das Spiel mitteilt, getroffen zu haben, aber die Würfel im Hintergrund anders entschieden haben. Es kann zu Frustration führen. Moderne Rollenspiele fühlen sich daher meistens viel gradliniger an und bedienen sich offenkundig bei anderen Genres. Hat das Fadenkreuz in Mass Effect am Anfang der Weltraumoper noch den halben Bildschirm eingenommen, wenn Spieler nicht das Handling mit der Waffengattung verbesserten, fiel dieser Skill in den Nachfolgern der Schere zum Opfer. Bethesda entschied sich schon ab Oblivion dazu, bei ihrer Elder-Scrolls-Reihe jeden getroffenen Schwertschlag immer auch mit einem verletzten Gegner zu belohnen. Das Skillssystem verlor dadurch zwar an Einfluss und Komplexität, die Spielbarkeit, besonders am Anfang, profitierte aber von der Änderung. Das richtige Progressionssystem für sein Rollenspiel zu finden, ist daher immer ein Drahtseilakt zwischen Spielbarkeit, Freiheit und Umsetzbarkeit. Klassische Rollenspiele, die



Alpha Protocol ist eins der ganz wenigen populären Rollenspiele, die in einem Gegenwartsszenario spielen. Euer Kampfgeschick wurde hier von den Attributen eures Helden beeinflusst, obwohl die Action wie aus einem handelsüblichen Third-Person-Shooter wirkt.



Dragon's Dogma schaffte es als Action-Rollenspiel nicht nur, riesige Fantasy-Kreaturen eindrucksvoll in Szene zu setzen, sondern hatte auch ein abwechslungsreiches Kampfsystem.



Feuer, Erde, Wasser, Luft: Divinity: Original Sin 2 ist der Herr der Elemente und lässt eine Vielzahl an Talentkombinationen zu. Die muss man allerdings erstmal herausfinden.

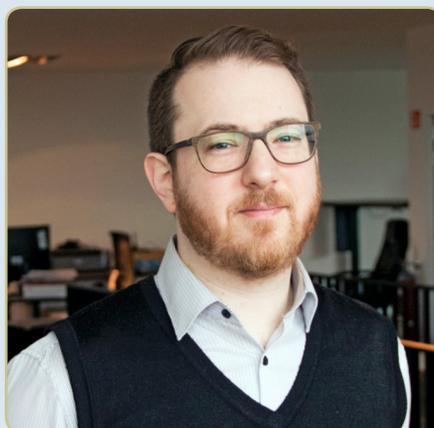
den großen Namen wie Baldur's Gate, Planescape: Torment oder Fallout nacheifern, vertrauen daher meistens auf altbekannte Attribute wie Stärke, Intelligenz und Charisma, die im Verbund mit erlernbaren Fähigkeiten den Spielern viele Möglichkeiten geben sollen, ihren eigenen Charakter zu gestalten. In der Praxis bleibt dies aber meist nur ein Versprechen.

Zwar kann man sich in Dragon Age: Origins einen Kampfmagier zusammenbauen, der in vorderster Front kämpft oder in Fallout: New Vegas einen Dynamit schmeißenden Aristokraten, derartige Vermischungen verschiedener Fachrichtungen werden aber eher bestraft als belohnt. Kämpfer brauchen Stärke, Schurken Geschicklichkeit und Magier Intelligenz. An diesem Grundsatz wird nur selten gerüttelt. Wer diese Attribute nicht fein säuberlich nach Klasse erhöht und seinen Paladin mit Geschicklichkeit vollpumpt, kann bald alle Heilzauber vergessen und die epische Plattenrüstung gleich mit.

Verskillt, verloren, vergessen

Pillars of Eternity, Obsidians Liebesbrief an die goldene RPG-Ära der 90er-Jahre, zeigt, wie es anders geht. Viele der populären At-

tribute wie Intelligenz oder Konstitution kehren zwar zurück, haben aber teilweise andere Namen und andere Funktionen. Stärke heißt hier Macht und erhöht die Kampfkraft allgemein, unabhängig vom Schadenstyp. Macht kann damit sowohl für Nahkämpfer, Fernkämpfer und Zauberer wichtig sein. In-



Edouard Imbert hat als Game Designer viele Kämpfe in Divinity: Original Sin 2 gestaltet. Um die Kämpfe richtig auszutarieren, hat Larian ein Tool entwickelt, um jeden Kampf mit allen möglichen Party- und Skill-Kombinationen durchzutesten.

telligenz wirkt sich auf den Wirkungsbereich und die Dauer von Fähigkeiten aus. Durch diese Herangehensweise sind deutlich vielfältigere Charaktere möglich.

Josh Sawyer hat dieses System für Obsidian mitentwickelt. Er unterschied dabei zwischen einem »praktikablen Charakter«, der gut spielbar ist, und einem »optimalen Charakter«, der alles aus einem bestimmten Spielstil herausholt. Die Lücke zwischen praktikabel und optimal sollte dabei so gering wie möglich sein, um Frust zu vermeiden. Selbst die bekloppteste Idee für einen Charakter sollte vom Spiel noch halbwegs unterstützt werden und einem nicht ständig durch Game-Over-Bildschirme ausbremsen.

Divinity: Original Sin 2 schiebt vordefinierte Klassen gleich ganz beiseite und fördert wilde Kombinationen wie kaum ein Spiel davor. »Der Übergang von einem klassenbasierten zu einem klassenlosen System ist ein bisschen zu vergleichen wie der Übergang von einer Planwirtschaft zu einem freien Markt. Jedes Gameplay-Element muss viel besser funktionieren, um Spieler zu erreichen«, sagt Nick Pechenin, System Designer bei Larian. »Wir wollten die Spieler dazu anregen, unser klassenloses System voll auszunutzen, und haben daher alle Kosten für das Zurücksetzen der Charakterwerte beseitigt. Die Spieler können dies nach einem bestimmten Punkt in der Kampagne kostenlos und beliebig oft tun. Wir haben auch die niedrigstufigen Skills wirkungsvoll und repräsentativ für die späteren Stufen gemacht.« Das ermutigt die Spieler, nur einen einzigen Fähigkeitenpunkt in eine sekundäre oder tertiäre Fähigkeit zu investieren, um nützliche Skills zu erlernen.

Um die zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten der Skills untereinander sichtbar zu machen, hat Larian sehr viel Zeit darauf verwendet, Kämpfe möglichst abwechslungsreich und herausfordernd zu gestalten. »Ein Kampf ist ein Rätsel, das der Spieler mit seinen eigenen Werkzeugen, seinen Charakteren, lösen muss. Und wenn das Rätsel zu einfach ist, sind seine Werkzeuge



Für Björn Pankratz von Piranha Bytes wurde die Geschichte vom Tellerwäscher zum Millionär schon in vielen unterschiedlichen Facetten präsentiert. Richtig erzählt, findet er sie aber immer noch spannend, gerade wenn man auf den Verlauf ein wenig Einfluss nehmen kann.

unbrauchbar«, ergänzt Game Designer Edouard Imbert. »Deshalb sind unsere Kämpfe immer etwas zu schwierig, um sicherzustellen, dass die Spieler kreativ denken, ihre Komfortzone verlassen und neue Dinge ausprobieren.«

Eine andere Philosophie finden wir in Essen, Deutschland. Piranha Bytes folgt seit Gothic einer strikteren Einteilung. Die Spieler haben hier die Wahl zwischen zwei bis drei Gilden, die die Charakterentwicklung beeinflussen und ähnlich wie eine Charakterklasse funktionieren. Wie Project Director Björn Pankratz erklärt, soll es zwar »jedem möglich gemacht werden, seine Freiheiten auszuleben.« Doch müssen Spieler für ihre Handlungen eben die entsprechenden Auswirkungen zu spüren bekommen. »Eine Entscheidung, die du triffst, soll auch eine Konsequenz haben. Wenn du Entscheidungen triffst, die keine Konsequenzen haben, dann ist das auch langweilig.«

Auf Erkundungstour

Neben der Gildenwahl lässt sich ein Piranha-Bytes-Protagonist aber immer auch über die Spielwelt selbst verbessern. Zwar steht einem fast die komplette Karte am Anfang von Gothic, Risen oder Elex zur Verfügung, aber nur ein kleiner Teil davon ist für den niedrigstufigen Helden sicher zu erkunden. Bewegt man sich abseits der ausgetretenen Pfade, landet man schnell in den Armen irgendeines Trolls oder Kampfmechs. Die ersten Spielstunden bestehen daher meistens aus vorsichtigem Herantasten, um herauszufinden, wo man eigentlich lang kann. Nebenbei speichert der Spieler das Layout der offenen Welt im Kopf ab. »Wir stehen auf feste Werte. Wir haben keinen Bock auf ein dynamisches Steigerungssystem für die Monster«, sagt Pankratz auf die Frage, warum man den die Schwierigkeitskurve so aufgebaut hat. »Du sollst diese Welt ernst nehmen, du sollst eine gefährliche Welt kennenlernen.« Aus diesem Verständnis heraus haben es diejenigen Spieler, die nach und nach sämtliche Ecken der Welt abgrasen und so jeden Erfahrungspunkt mitnehmen, deutlich leichter als Erkundungsmuffel. »Diese Monster bleiben da solange stehen, bis du sie schaffen kannst. Das ist eine Philosophie, auf jeden Fall. Dass man es am Ende tendenziell vielleicht sogar einen Tick zu leicht hat, das ist dem natürlich geschuldet.«

Wie Pankratz erklärt, habe man sich bei Elex zudem dazu entschieden, beim Ausbau des Charakters noch stärker aufmerksame Entdecker zu belohnen. Wer die Spielwelt systematisch auf den Kopf stellt, findet regelmäßig mächtige Items, die großen Einfluss auf den Angriffs- und Verteidigungswert des Helden besitzen.

Die zunächst positiv anmutende Änderung wurde in der Fan-Community durchaus kontrovers aufgenommen. Manche empfanden, dass dadurch die klassischen Attribute wie Stärke und Geschicklichkeit entwertet

wurden, da sie bei Elex im Vergleich zu früheren Titeln weniger ausschlaggebend für die Kampfkraft waren. Für das nächste Spiel von Piranha Bytes könnte sich dieses System aber schon wieder ändern, meint der Entwicklerchef. »Das ist ein Punkt auf unserer Agenda, wo wir uns das nächste Mal Gedanken darüber machen, ob wir etwas anders machen.« Jede Abkehr von einer lieb gewonnenen und robusten Mechanik birgt daher immer ein Risiko, Fans dieser Spielart zu vergrätzen, besonders in einem so traditionsbewussten Genre.

Viel wichtiger als der tatsächliche Einfluss der Spieler auf die Spielwelt und den eigenen Charakter ist aber meistens die wahrgenommene Entscheidungsmacht. Viele Spieler äußerten sich bei Elex sehr positiv darüber, dass Entscheidungen im Vergleich zu früheren Titeln sehr viel mehr Gewicht besäßen. Das stimmt so aber nicht wirklich, gibt Björn Pankratz zu.

Zwar ist man in diesem Bereich durchaus komplexer geworden, hat mehr Vernetzungen eingebaut, im Großen und Ganzen ist man aber vor allem plakativer geworden. »Eigentlich hatten wir das schon immer so, nur haben wir es jetzt dran geschrieben«,

sagt er. »Wir haben es von Telltale gezeigt bekommen, dass es gut ist, wenn man den Spieler darauf hinweist, wenn er schwerwiegende Dinge entscheidet.« In Gesprächen ploppen bei Elex nun immer wieder Nachrichten auf wie »Person XY gefällt, was du sagt« oder »Diese Entscheidung wird weitreichende Konsequenzen nach sich ziehen«. Selbst, wenn diese Konsequenzen am Ende vielleicht nur Augenwischerei sind, fühlt sich das ganze Erlebnis persönlicher an.

Betrügen im Namen der Quest

Entscheidungen spielen in vielen Rollenspielen eine große Rolle und kaum ein Werbetrailer kann der Versuchung widerstehen, uns diesen Aspekt bei der Vermarktung schmackhaft zu machen. Sei ein Held oder ein Fiesling, heißt es in Fable. Verschone deine Gegner oder sauge ihnen das Blut aus, heißt es in Vampyr. Ob Spieler diesen Versprechungen Glauben schenken, hängt immer auch davon ab, wie Entwickler ihre Karten ausspielen. »Wenn das Spiel auf intelligente Weise betrügt, dann hat der Spieler das Gefühl, dass seine Entscheidungen das Spiel beeinflussen, es werden jedoch nur geringfügige Änderungen vorgenom-



In Elex teilt einem die Umwelt mit, wenn man noch etwas zu schwach ist und lieber noch ein paar Level aufsteigen sollte. Eine Designphilosophie, die Piranha Bytes seit Gothic verfolgt.



Telltale war bekannt dafür, Entscheidungen in ihren Spielen wie etwa The Wolf Among Us plakativ zu bewerben. Dass vieles davon Augenwischerei war, machte die Spiele nicht (viel) schlechter.



Auch mal den Reiz der Leere erkennen: In Kingdom Come: Deliverance stößt der Spieler nicht alle Nase weit auf eine verlassene Burg voller Reichtümer. Die Entwickler wollen, dass sich das Spiel dadurch realistischer anfühlt.

men. Einige NPCs beginnen mit unterschiedlichen Dialogen, aber die Quest, die sie geben, ist identisch«, sagt Game Designer Prokop Jirsa von den Warhorse Studios. Mit Kingdom Come: Deliverance haben die Tschechen ein Rollenspiel herausgebracht, das auf Fantasy-Kreaturen jeglicher Art verzichtet und ein romantisiertes Bild des Mittelalters präsentiert wie es in der Popkultur häufig vorkommt. In Bezug auf das Design der Welt und der Quests hat man sich aber im Gegensatz zur Konkurrenz beim Platzieren von interessanten Tätigkeiten zurückgehalten, sagt Jirsa. »Die Tatsache, dass man lange Zeit durch Wälder und Landschaften streifen kann, ohne etwas anderes zu finden, ist beabsichtigt. Es ist realistisch und hoffentlich immersiv. Und das erste Banditenlager, das du findest, wird dann viel spezieller sein. Wir machen unsere Spiele nicht für Leute, die alle zwei Minuten auf etwas stoßen müssen und alle vier Minuten belohnt werden. Verdien es dir!« Um die vielen Herangehensweisen an eine Quest in Kingdom Come zu einem kohärenten Ganzen zu verbinden, bringen aber manchmal selbst die besten Entwicklertricks nichts. Dann muss der Entwickler einplanen, dass Spieler A das Juwel stiehlt, Spielerin B den Juwelbesitzer umbringt, aber Spieler C sich den Klunker durch eine andere Quest verdient. »Das Genre ermöglicht es Spielern nicht nur, alles zu tun, was ihnen in den Sinn kommt, es baut darauf sogar auf«, erzählt Game Designer Viktor Bocan. »Wenn die Welt bestimmten Regeln folgt, funktionieren die Entscheidungen der Spieler, die ebenfalls diesen Regeln folgen, ganz von allein.«

Auch Larian gibt seinen Spielern mit Original Sin 2 einen Werkzeugkasten voller Möglichkeiten, der im besten Fall bei jeder Quest zum Einsatz kommt, wie Writing Director Jan Van Dosselaer zusammenfasst. »Eine Larian-Quest ist gut, wenn sich Menschen völlig unterschiedliche Geschichten darüber erzählen, wie sie mit der gleichen Situation umgegangen sind. Klassische

Quest-Strukturen wie »Holt diese fünf Zutaten, um den Trank der Macht herzustellen« sind strengstens verboten.«

Ein Mix der Kulturen

Die Faszination am Rollenspiel lässt sich aber vielleicht am besten außerhalb des prestigeträchtigen Genres erklären. Denn die Vorgehensweise, ein Spiel mit der ein oder anderen RPG-Mechanik auszustatten, ist schon fast so alt wie das Medium selbst. Schon das 1986 von EA veröffentlichte Starlight kombinierte eine Weltraumsimulation mit leichtem Rollenspielflair. Das eigene Raumschiff und die Crewmitglieder ließen sich verbessern und modifizieren. Insbesondere im Blockbuster-Bereich kommt mittlerweile kaum ein Titel mehr ohne Talentbaum aus. God of War hat ihn, Mittel Erde: Schatten des Krieges ebenfalls und Assassin's Creed ist seit Kurzem sogar ein vollwertiges Action-RPG. Manchmal übertreiben es Entwickler aber und quetschen freischaltbare Skills in Spiele, die gar nicht dafür gemacht sind. In Mirror's Edge Catalyst muss Hauptfi-

gur Faith Fähigkeiten wie das Abrollen und den schnellen Richtungswechsel erst erlernen, obwohl sie das im Vorgänger von Anfang an konnte und auch brauchte. Platinum Games versteckt in Metal Gear Rising: Revengeance elementare Manöver wie den Ausweisschritt im Talentbaum. Um Spieler zu ködern und zu motivieren, scheint jedes Mittel recht zu sein. »Jeder sieht gerne wie Balken voll und Zahlen größer werden«, sagt Game Designer Thorsten Wahner von Grimlore Games zu diesem Trend. Er muss es wissen, denn mit Spellforce 3 vermählte Grimlore Echtzeit-Strategie mit klassischen Rollenspieltugenden. Man steuert in Spellforce 3 zwar eine bunte Heldentruppe, die sich über Attribute, Talente und Items weiterentwickelt, an bestimmten Punkten im Spiel übernehmen die Spieler aber die Kontrolle über eine Basis. Diese kann im Minutentakt Dutzende Einheiten ausspucken, die dann zusammen mit den Hauptcharakteren in die Schlacht ziehen. Damit sich der ungewöhnliche Prioritätenmix wie aus einem Guss anfühlt und nicht wie Frankensteins Monster aus vielen fremden Versatzstücken zusammengenäht, sollen »die Helden als zentraler Klebstoff zwischen den Genres agieren«, sagt Wahner. Daher bringen die Helden nicht nur ordentlich Feuerkraft in jeden Einsatztrupp, sondern sind die einzigen Einheiten, mit denen man expandieren und neue Basen errichten kann, die wiederum mehr Soldaten ausbilden. Ohne RPG eben kein RTS. »Die Hauptaufgabe war, dass wir uns auf die Features beider Genres fokussieren, die wirklich gut miteinander harmonisieren und im Tandem funktionieren.«

Einer der größten Herausforderungen bei der Entwicklung bestand darin, die unterschiedlichen Steuerungsschemata von RTS und RPG unter einen Hut zu bekommen. Beide Genres haben üblicherweise die Zifferntasten über den drei Buchstabenleisten fest für sich gepachtet. Statt dort die Skills der Heldengruppe auszulösen, finden sich in Spellforce 3 hier die Tastenkürzel für den Strate-



RPG-Elemente lassen sich überall finden. Hier zu sehen: Dungeon Defenders 2, das sein Tower-Defense-Gameplay mit dem ein oder anderen Stufenaufstieg oder einem epischen Zauberstab aufwertet. So bleiben Spieler am Ball.



Prokop Jirsa ist Designer bei Warhorse und rät davon ab, Mechaniken zu etablieren und dann für Quests wiederzuwerten. Eine coole Geschichte oder ein spannender Charakter sollte immer am Anfang einer Quest stehen.



Warhorse Designer Viktor Bocan sieht in RPGs den »König aller Genres«. Es sei zwar verdammt kompliziert eines zu entwickeln, wenn es aber klappt, »wird man ein Teil der Welt und beginnt wie deren Bewohner zu denken.«

giepart. Die Talente und Zauber der Helden werden über ein separates Menü gesteuert. Im Addon Soul Harvest bekam die Steuerung nochmal eine Generalüberholung. »Irgendwelche Konventionen von einem der Genres bricht man irgendwie immer, weil es einfach nicht gleichzeitig möglich ist«, meint Wahner. Im Vergleich zu Vollblut-Strategiespielen ist der RTS-Part deswegen auch entschlackt, um Spieler nicht mit Dutzenden Systemen zu überfordern.

Rollenspiel-Geschichten aus der Gruft

Die meisten RPG-Geschichten vertrauen auf etablierte Archetypen und Rollenbilder. Besonders durch die Vorherrschaft von Fantasy- und Science-Fiction-Welten, die mit Tolkien's Mittel Erde oder dem unendlichen Weltraum aus Star Trek und Star Wars nur schwer zu ignorierende Platzhirsche aufstellen, sind Dopplungen und Verweise kaum zu vermeiden. Da Rollenspiele seit jeher dazu einladen, in eine fremde Welt einzutauchen, gibt es nur wenige Genrevertreter, die in der jüngeren Vergangenheit oder sogar Gegenwart spielen. David Gaider, der als Lead Writer für Bioware das Universum von Dragon

Age aus dem Boden stampfte, hat viele klischeehafte Figuren wie Morrigan oder Dorian geschrieben. Diese Charaktere funktionieren trotzdem, weil sie nahbar sind und einen Ankerpunkt zwischen Spieler und Spielwelt herstellen, verrät er vor ein paar Jahren in einem Interview.

»Wenn wir uns hinsetzen und einen Charakter entwerfen, versuchen wir nicht, diesen Charakter möglichst einzigartig zu machen. Wir versuchen herauszufinden, inwieweit der Charakter den Spieler dazu bringen kann, sich für etwas zu interessieren, und wie er den Spieler mit einem Teil der Welt oder Geschichte verbinden kann. Wenn du möchtest, dass die Spieler die Welt retten, ist es schwierig, sie dazu zu bringen, sich dafür zu interessieren, weil es sich bei der Welt um dieses große, vage Konzept handelt. »Geh und rette Millionen von Menschen« – gut, aber warum kümmert mich das? Aber wenn du einen Charakter hast, der sich um diese Millionen Menschen sorgt und der Spieler mit ihm interagieren kann, dann interessiert sich der Spieler für den Charakter und damit auch für die Millionen von Menschen.« Tali aus Mass Effect ist so

eine Stellvertreterfigur, die einem die Kultur einer außerirdischen Rasse näherbringt. Sie ist die einzige Quarianerin an Bord des Spielerschiffs. Wer sich mit ihr unterhält, erfährt eine Menge über die Weltraumpilger. Jede Geschichte, jeder nachfolgende Konflikt mit dieser Rasse wird dadurch nicht bloß eine Aneinanderreihung von Ereignissen, die entkoppelt vom Spieler ablaufen.

Die besten Geschichten entstehen laut Gaider aber eh in Zusammenarbeit mit dem ganzen Entwicklerteam. »Als Autor möchte ich mich nicht verkriechen und ein etwas in einer Blase arbeiten, damit ich dann am Ende eine Welt habe, die eine wirklich nette Geschichte hat, aber kein tolles Gameplay oder die nicht zu den Systemen passt, die wir planen.« Am Ende sind RPGs daher immer ein Konglomerat aus vielen Einzeldisziplinen. »Das Schwierigste ist, dass Rollenspiele das Genre des masochistischen Entwicklers sind«, sagt Larian Producer David Walgrave. »Sie bestehen aus einer Vielzahl von Features und Elementen. Erst wenn alles zusammenkommt, hat man wirklich eine Idee davon, was man gerade entwickelt. Ich denke aber nicht, dass Rollenspiele überhaupt ein Genre sind: Sie sind der Gipfel vieler Genres und die müssen alle gut miteinander funktionieren. Erkundung, Story, Dialoge, Entscheidungen, Optionen, Kampf, Statistik, Charakterentwicklung, Items, Interaktion, Wirtschaft, Strategie, Rätsel, Mysterien und Abenteuer. Das bedeutet aber auch, dass man es auf viel mehr Wegen vermasseln kann.«

Trotz solcher einschüchternden Aussagen gehören Rollenspiele nicht umsonst zu der Art Spiele, die Entwickler wie Spieler immer wieder träumen lassen. Sie erzählen Geschichten vom Aufstieg, vom Wandel, von der Sehnsucht, jemand anderes sein zu können. Sie sind ein komplexes Geflecht aus Aktion und Reaktion in einer Welt, die nach uns ruft. Dafür kann es keine Erfolgsformel geben. Aber eine Erfolgswahrscheinlichkeit. Wenn die Würfel richtig fallen. ★



So viele Bildchen! An Talentbäumen kommt man heutzutage nur schwer vorbei. Sie schaffen Motivation und eine Möglichkeit, den Spieler am Anfang nicht gleich zu überfordern. Es muss aber auch zum Spiel passen und nicht wie ein Fremdkörper wirken.



Indem wir Tali in Mass Effect kennenlernen, entwickeln wir automatisch Sympathie für das Volk der Quarianer, das sie repräsentiert.