

BIOWARES CÓRDOBA '78

Nach dem Lesen der Titelstory dieser Ausgabe besteht kein Zweifel: Rollenspiele sind super, das Beste aller Genres, die Krönung des Mediums Videospiele! Das weiß auch Electronic Arts und hat versucht, sein Top-Studio Bioware dranzusetzen, aus der Top-Serie FIFA ein Top-RPG zu machen. Von Markus Schwerdtel

Kennt ihr das? Das Telefon klingelt und die Rufnummernanzeige verrät schon, dass es gleich richtig Ärger geben wird! So muss es dem Bioware-Chef Casey Hudson gegangen sein, als der auf seinem Handy die Nummer von Andrew Wilson gesehen hat, dem Oberboss von Electronic Arts. Doch Überraschung: Statt eines Anthem-Anschlusses gibt's einen neuen Auftrag. Bioware soll aus den Kronjuwelen von EA, aus der vielleicht teuersten Sportlizenz auf diesem Planeten, ein Rollenspiel machen: das FIFA-RPG.

Anfangs hat Hudson Bedenken: Das Regelsystem scheint arg simpel, die Spielwelt eintönig (immer nur grün), die Party mit elf Mitstreitern unüberschaubar groß. Als er sich jedoch ins Thema einarbeitet (Was weiß ein Kanadier schon vom Fußball?), wird ihm schnell klar: Die meiste Zeit läuft die Truppe ohnehin bloß auf und ab, die Levels sind klein (ungefähr so groß wie ein Fußballfeld), die Intelligenzwerte der Charaktere stellen keine große Herausforderung an die KI, und das Klassensystem (Angriff, Verteidigung,

Torwart) ist auch überschaubar. Hudson ist erleichtert: Nach Anthem sollte das FIFA-Rollenspiel eine leichte Übung sein!

Special-Move: Blutgrätsche

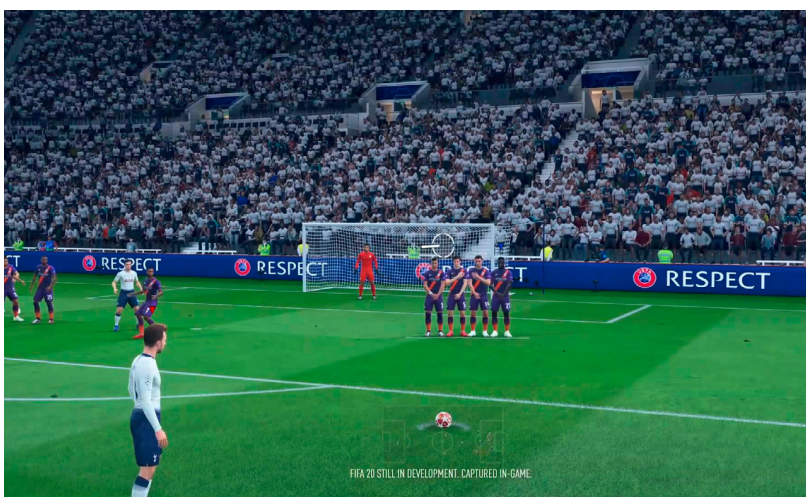
Bei seinem Team rennt Hudson mit dem FIFA-RPG offene Türen ein. »Wir recyceln einfach unser altes Formationssystem aus Baldur's Gate«, freuen sich die Game Designer. Die Rechtsabteilung stellt wegen zu erwartender Lizenzverhandlungen gleich mal Anwalts-Stellenanzeigen online. Die Levelbauer reichen geschlossen Urlaub ein – für sie gibt es bei diesem Projekt zu wenig zu tun. Und die Soundleute machen sich erst mal ein Bier auf, bevor sie sich mit »You'll never walk alone« warm grölen. Kurz: Das Team ist bereit, das ultimative Fußball-Rollenspiel abzuliefern!

Doch die anfängliche Euphorie weicht angesichts schwieriger Fragen schnell harter Ernüchterung. Electronic Arts will eine USK-Freigabe »ohne Altersbeschränkung«. Das beißt sich aber nicht nur mit der authentischen Umsetzung des Foulspiels, sondern auch mit der Realität eines Spieleralltags: Affären mit minderjährigen Prostituierten sind nun mal nicht jugendfrei. Auch die FIFA zickt: Doping darf genau so wenig vorkommen wie gleichgeschlechtliche Beziehungen, auch wenn Bioware darauf pocht.

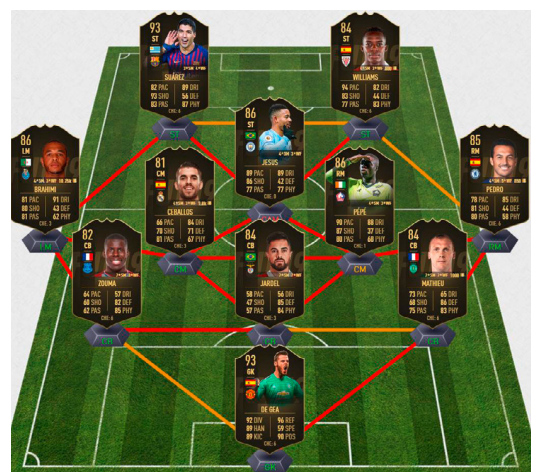
Story: Vor dem Spiel ist nach ...

Wenige Monate nach Produktionsbeginn laufen Casey Hudson zudem die Autoren weg. Zu öde ist ihnen die abgenudelte Heldengeschichte vom Rasen-Jungspund, der sich von den G-Junioren in die Weltmeister-

schaft hochdope... äh, spielt. Gerüchteweise hat ein Dialogschreiber sogar versucht, sich ... nun, er war mit Pressekonferenz- und Nach-dem-Spiel-Interview-Antworten der Charaktere betraut. Probleme gibt es auch bei der Bedienung. Ursprünglich war geplant, die Charaktere per Sprachsteuerung (»Gib ab!«, »Zieh!«, »Ole, ole, ole!«) zu lenken, doch in der Praxis resultiert diese Methode in Chaos. Den Versuch, das Mikromanagement einem KI-unterstützten Trainer zu überlassen, schießen die Testspieler mit einem »Ich kann das besser!« ab. Balancing-Probleme machen den Game Designern das Leben schwer, die Charakterklasse Schiri ist viel zu stark, die KI der Torwart-Bossgegner setzt in entscheidenden Momenten aus. Das Konzept der Auswechselspieler verärgert die Fokusgruppen-Tester, die eigentlich Permadeath für Elfmeter-Verschleißer fordern. Und der Wirtschaftsteil des Rollenspiels treibt mit seinen unzähligen Verflechtungen, Provisionen, Ablösesummen, Spielergehältern, Sponsoren-Deals, Förderungen, Bestechungsgeldern in Katarischen Riyal (allein das Umrechnen!) und generell nur noch per Potenzzahlen darstellbaren hohen Summen bei Umsatz und Profit die Programmierer in den Wahnsinn. Kurz: Bioware hat sich verho-ben, das Thema ist selbst für die kanadischen Superhirne zu komplex. Einziger Lichtblick für Hudson sind die Motion-Capturing-Aufnahmen mit den Spielerfrauen, die er höchstselbst beaufsichtigt. Doch auch das reicht am Ende nicht, um die großartige, aber unumsetzbare Idee vom FIFA-RPG zu retten. Schade, aber kaufen wir uns doch zum Trost einfach ein paar FUT-Karten. ★



Eine klassische Kampfsituation: Unser Held wurde von der Party getrennt und muss ich jetzt allein gegen eine Gegnerhorde behaupten.



Im Charakterbildschirm verteilen wir zwar kein Equipment (alle tragen die gleichen flatterigen Rüstungen), legen dafür aber die Position im Kampf fest.