

Paradox Interactive und seine RPGs

# DAS SOLL EIN RPG SEIN?

Paradox Interactive macht vornehmlich Strategiespiele, aber selbst in denen steckt mehr Rollenspiel, als man auf den ersten Blick vermuten könnte. Wir sprachen mit den Entwicklern von *Empire of Sin*, *Vampire: Bloodlines 2* und *Age of Wonders: Planetfall*. Von Dom Schott



Rollenspiel – kaum ein Genre weckt so viele Erwartungen und Vorstellungen, die sich nicht selten miteinander beißen. Für manche bedeutet »Rollenspiel« in erster Linie spielerische Freiheit, also einen Charakter zu basteln und mit ihm eine Spielwelt völlig frei zu erkunden. Andere denken an epische Geschichten, die Spieler von einer Attraktion zur nächsten führen und nur wenig Raum für Abenteuer auf eigene Faust lassen: Die filmreifen Questreihen von *The Witcher 3*, die Sandbox von *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, die Schlauchlevels von *Diablo 3* – all das sind Bausteine von Rollenspielen, obwohl sie sich eigentlich nicht deutlicher voneinander unterscheiden könnten. Kurz, ein gutes RPG ist für jeden Abenteuerer etwas anderes, jeder hat seine ganz eigene Idee vom perfekten Rollenspiel im Kopf.

Es ist dieses Wissen um einen so aufgeladenen Begriff, der seit Monaten die rund 200 Programmierer, Grafiker, Designer und Künstler von Paradox Interactive täglich beschäftigt. Auf den Klemmbrettern des schwedischen Studios stehen beziehungsweise standen gleich drei Spiele, die auf den ersten Blick zunächst nicht unterschiedlicher sein könnten: *Vampire: Bloodlines 2*, das uns zum toten Blutsauger in einer düsteren Welt macht. *Empire of Sin*, eine Kombination aus *XCOM*-Geplänkeln und *Mafia*-Unterweltsimulator. Und schließlich *Age of Wonders: Planetfall*, ein rundenstrategischer Eroberungssimulator à la *Civilization* (Test in dieser Ausgabe). Trotz der augenscheinlichen Unterschiede verbindet dieses Trio eine große Gemeinsamkeit: Sie werden bzw. wurden in erster Linie als Rollenspiele entwickelt. Gleich drei Mal mussten sich die

zuständigen Entwicklerteams also die schwierige Frage stellen, was für sie dieses Genre ausmacht – und wie sie daraus drei möglichst gute Spiele basteln können.

## Die Vergangenheit immer vor Augen

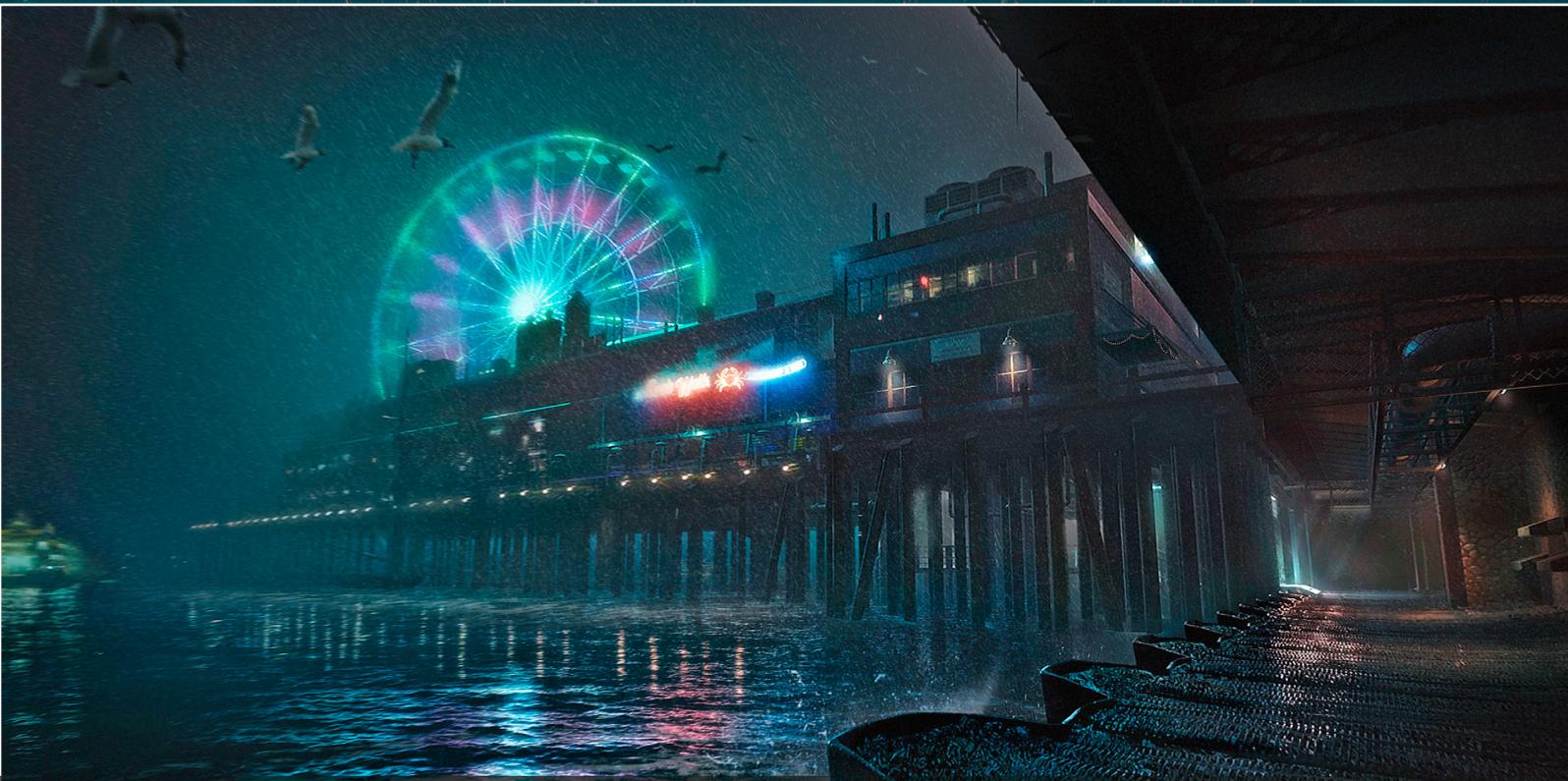
Wenige Stunden nach Release von *Vampire: Bloodlines* im Jahr 2004 wäre das damalige Entwicklerteam von Troika Games wohl in schallendes Gelächter ausgebrochen, wenn ihnen jemand gesagt hätte: »Ihr habt da gerade einen Rollenspielklassiker veröffentlicht.« Das Abenteuer als Vampir unter Menschen hatte seine Qualitäten, keine Frage: Gesprächspartner reagierten nicht nur mit Worten, sondern sogar mit ihrer Mimik dynamisch auf unser Verhalten. Ob wir uns als Attentäter oder brutaler Schläger durch die Spielwelt bewegten, blieb völlig uns über-

lassen. Und je nach Wahl unseres Clans durften wir nicht nur auf unterschiedliche Fähigkeiten zugreifen, sondern auch komplett neue Handlungsoptionen freischalten. Ein Rollenspiel, das so viele spielerische Freiheiten bot, wie es die beschränkte Technik des Jahres 2004 eben zuließ.

Brian Mitsoda, Autor der wendungsreichen Geschichte von *Bloodlines*, hatte kurz nach Release allerdings nur Augen für alles, was schief lief, wie uns die Entwickler von damals im Interview verraten: Technische Fehler, Glitches und Bugs plagten die Release-Version und frustrierten das Entwicklerteam, das schon fieberhaft an den ersten Patches arbeitete. Einige von ihnen sitzen heute beim von Paradox unterstützten Entwickler Hardsuit Labs am Nachfolger *Bloodlines 2* und erinnern sich mit Bauchschmer-



Weitreichende Entscheidungsfreiheit, eine unheimliche Großstadt, eine filmreife Geschichte und wir mittendrin. *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* gilt heute als Rollenspielklassiker.



Eine der größten Herausforderungen für das Bloodlines-Entwicklerteam ist die Balance zwischen den Ansprüchen heutiger Rollenspielfans und der DNA des 14 Jahre alten Bloodline-Vorgängers, die unbedingt erhalten bleiben soll. Eine große Rolle spielen hierfür die Kulissen der Spielwelt, die ebenso gruselig und unheimlich wie die des Vorgängers inszeniert werden.

zen an den schwierigen Release vor rund 15 Jahren. Totgeschwiegen wird diese Vergangenheit allerdings nicht, im Gegenteil: Veteranen des Entwicklerteams spielten zur Vorbereitung wochenlang gemeinsam mit den jüngeren Mitgliedern den ersten Bloodlines-Teil, führten im Rahmen dieser Let's-Play-Runden die Frischlinge in die Welt der Vampire ein und sprachen über die Fehler, die heute unbedingt vermieden werden sollen.

Diese regelmäßigen Happenings riefen dem Entwicklerteam in Erinnerung, was Bloodlines trotz technischer Mängel vor über einer Dekade zu einem so besonderen Rollenspiel gemacht hat: »Drei Dinge, die Bloodlines gut hingekriegt hat, fielen uns immer wieder besonders ins Auge: faszinierende Charaktere, die der Spieler kennenlernen kann, die bedrohliche Atmosphäre, die

über allem liegt, und eine riesige Stadt im Zentrum der Spielwelt, die wie ein eigenständiger Charakter präsentiert und erkundet werden kann.«

Auf diesen Qualitäten soll Bloodlines 2 nun aufbauen und Spielern noch mehr als der Vorgänger das Gefühl geben, in der Haut eines Vampirs zu stecken: »Das ist unser oberstes Ziel, das jedes einzelne Team von uns ganz weit oben auf dem Zettel hat: angefangen von den Art und Sound Designern, die an den Animationen feilen, bis zu den Level Designern und KI-Programmierern.«

#### Entscheidungen!

Um Bloodlines 2 zu diesem möglichst immersiven Rollenspiel zu machen, konzentrieren sich die Entwickler auf ein Schlagwort, das schon 2004 im Zentrum der

Bloodlines-Rollenspielwelt stand und das mit den heutigen technischen Möglichkeiten noch konsequenter verfolgt werden soll: Entscheidungsfreiheit, der sich jeder andere Aspekt des Rollenspiels unterordnen muss. Das Entwicklerteam erklärt uns, was das konkret für Bloodlines 2 bedeuten soll: »Zuallererst wird unser Spiel das bieten, was fast alle modernen Vertreter des Genres versprechen: Die Entscheidungen des Spielers sollen Konsequenzen haben und den Verlauf unserer Geschichte beeinflussen.«

Doch es sind nicht nur die großen Entscheidungsmomente, in denen wir den Verlauf unseres Abenteuers formen, selbst in kurzen Gesprächen mit NPCs können wir mit unseren Antworten Stellschrauben drehen, die unter Umständen ganz maßgebliche Konsequenzen haben können: »Egal wie



Hello there. I'm happy to see you accepted my invitation.

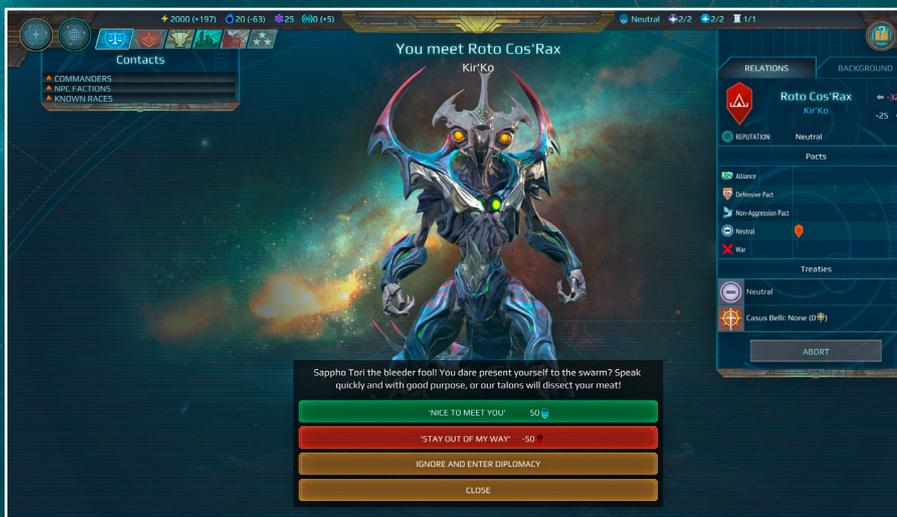
Bloodlines 2 will dem Vorgänger vor allem in Sachen Entscheidungsfreiheit nicht nachstehen: Unser Verhalten in der Spielwelt, aber auch in jedem noch so unbedeutend erscheinenden Gespräch kann spürbare Konsequenzen für den Verlauf der Geschichte haben.



Die rundenbasierten Taktikkämpfe von Planetfall erinnern stark an XCOM. Hier schmerzt das Fehlen eines Truppenverbands, den wir zuvor persönlich ausgerüstet und trainiert haben.



Age of Wonders: Planetfall experimentiert mit Möglichkeiten, noch mehr Rollenspielaspekte in ihre Spielwelt zu injizieren. Das beginnt bereits im komplexen Charakter-Editor, in dem Spieler ihren eigenen Fraktionsanführer zusammenbasteln dürfen.



Für Planetfall wurde das zuvor etwas biedere Diplomatie-System aufgebohrt und um neue Funktionen erweitert. Das soll die Beziehungen zu den KI-Anführern komplexer gestalten und garantieren, dass die Spieler sich auch wirklich so verhalten und ausdrücken können, wie sie wollen — ein wichtiger Aspekt für ein gelungenes Rollenspiel, wie das Entwicklerteam betont.

und was der Spieler in diesen Situationen antwortet — die Spielwelt reagiert darauf.«

Und es gibt noch eine dritte Ebene, auf der der Spieler mit seinen Entscheidungen bestimmt, was für ein Abenteuer er in Bloodlines 2 erlebt: der Charakter-Editor, in dem beispielsweise die Wahl unseres vampirischen Clans weitreichende Konsequenzen haben soll. Obwohl das ironischerweise ein Kapitalverbrechen an der Freiheit des Spielers bedeutet — immerhin verbaut hier die Wahl eines Clans bestimmte Handlungsstränge —, ist dieses Feature zentral für das Vampire-Universum. »Dass man schon im Charakter-Editor bestimmt, wie die Welt einen wahrnimmt und umgekehrt, das hat Bloodlines damals schon sehr gut gemacht und das wollen wir unbedingt noch stärker herausarbeiten«, erklären die Entwickler.

### Rollenspiel mit Scheuklappen

Während es in der Spielebranche alles andere als unüblich ist, die Konkurrenz im Auge zu behalten und bewährte Features für eigene Spiele zu übernehmen, hat das Bloodlines-Team den allzu häufigen Seiten-

blick gescheut. Im Interview erklären die Entwickler, dass von Tag 1 der Entwicklung an die größte Befürchtung war, sich zu weit vom Vorgängerspiel aus dem Jahr 2004 zu entfernen, das die Fans so lieben.

Stattdessen habe das Team vor allem innerhalb des Bloodlines-Universum nach Inspiration gesucht, von den Büchern bis zum Pen&Paper-Spiel — und diese Suche war offenbar überaus erfolgreich: »Wir hatten am Ende eine riesige Feature-Liste, die einem mittelgroßen Entwicklerteam wie uns durchaus Angst einjagen kann. Es hat ein wenig gedauert, hier den richtigen Mittelweg zwischen spannenden Spielmechaniken und den Features zu finden, die unser Spiel wirklich zu einem Bloodlines-Spiel machen.«

Wie unterschiedlich die Erwartungen an ein Rollenspiel wie Bloodlines 2 selbst innerhalb des Entwicklerteams zu Beginn aussahen, war für die leitenden Entwickler ebenso eine schöne Überraschung wie eine Herausforderung: »Ein paar von uns liebten an Bloodlines die unterschiedlichen Wege, eine Mission zu spielen, andere verbrachten extrem viel Spielzeit damit, andere NPCs so

gut kennenzulernen wie nur irgendwie möglich.« Diese unterschiedlichen Sichtweisen zu vereinen und in ein einziges, kohärentes Spiel zu konzentrieren, das ist und wird für die verbleibenden Monate bis zum Release Anfang 2020 die große Herausforderung des Bloodlines-Teams sein.

### Ein Sandkasten voller Möglichkeiten

Spielerische Freiheit ist auch bei einem anderen Entwicklerteam von Paradox Interactive derzeit ein großes Thema: Age of Wonders: Planetfall setzt die mittlerweile 20 Jahre alte Strategiespielreihe fort und schwimmt dabei eher unfreiwillig auf einer Trendwelle mit, wie uns Triumph Studios erklärt: »Rollenspielelemente wie Charakter-Editoren und Progressionssysteme ploppen derzeit in sehr vielen Genres auf. Aber das sind nur einige, wenige Bausteine, die noch kein gutes Rollenspiel ausmachen.«

Um diesen Trend zu erkennen, musste das Entwicklerteam nicht einmal das Strategiegenre verlassen. Heute ist es vor allem das Total-War-Franchise, das seine rundenstrategischen Taktikkarten und die Echtzeitschlachten mit immer mehr Rollenspielelementen anreichert: So pflegen etwa alle Familienmitglieder im neuesten Serienableger Total War: Three Kingdoms zueinander komplexe Beziehungen, besitzen jeweils einen eigenen Talentbaum und können mit unterschiedlichen Waffen und Rüstungsteilen ausgestattet werden.

Das Entwicklerteam von Age of Wonders: Planetfall beobachtet diese Trends genau, will aber mit den Rollenspielelementen für ihr eigenes Spiel noch weiter gehen als die Konkurrenz: »Den Anführer eines Reichs zu rollenspielen, ist der Kern von Planetfall. Spieler basteln sich im Editor einen eigenen Helden, wählen seine Rasse, seine Stärken und Schwächen, die sich direkt auf die Möglichkeiten des gesamten Reichs auswirken.« So will Triumph Studios den Spielern möglichst viel freie Hand darüber lassen, wie sie als Anführer auftreten wollen: »Ob nun ein gewissenloser Space-Kriegsfürst, ein dekadenter, schleimiger Diplomat oder ein Weltraum-Hippie, all das und mehr ist möglich.«

Dieser Fokus auf Freiheit scheint sich laut erster User-Reviews ausgezahlt zu haben: Rund eine Woche nach Release haben sich die Steam-Wertungen bei »größtenteils positiv« eingependelt und Spieler loben insbesondere die variantenreiche Vielfalt der Weltraumzivilisationen und die zahlreichen Möglichkeiten, eigene Truppen individuell auszurüsten und weiterzuentwickeln.

### »Player Agency« für den Spielspaß

Im GameStar-Interview kommen die Planetfall-Entwickler immer wieder auf einen Begriff zurück, der zum Einmaleins jedes Game-Design-Lehrbuchs gehört: »Player Agency«, also Spielern die Freiheit zu lassen, mit ihren eigenen Entscheidungen einen echten Einfluss auf die Spielwelt zu haben, der über das Auswählen mehrerer

vorgeschriebener Handlungswege hinausgeht. Das macht für das Planetfall-Team ein gutes Rollenspiel aus und klingt ganz ähnlich wie die Stoßrichtung, in die auch das Entwicklerteam von Bloodlines 2 marschiert. Doch es gibt einen kleinen, aber feinen Unterschied, der das Rollenspielverständnis der Strategiespiel- von dem der Vampir-Entwickler unterscheidet. Denn während Bloodlines-Spieler mit ihrem Verhalten und Entscheidungen zwischen vorgeschriebenen Pfaden der Geschichte hin und her wechseln, reagiert die Planetfall-Welt komplett dynamisch und spontan auf unsere Spielweise. Dafür braucht es komplexe, belastbare Spielsysteme, an denen das Entwicklerteam auch nach Release noch weiter feilt: »Wir haben ein neues Diplomatie-System konzipiert, das auch mehr Möglichkeiten bietet, mit NPCs zu interagieren.«

### Mafiosi aus dem Nichts erschaffen

Trotz der hochgesteckten Ziele, den Rollenspielbegriff für sich ganz neu zu definieren, haben die Entwickler von Bloodlines 2 und Age of Wonders: Planetfall einen großen Vorteil: Sie müssen nicht ganz von vorne anfangen, sondern können auf Spieluniversen, System und Feature-Listen aufbauen, die bereits erprobt sind. Das Entwicklerteam von Empire of Sin hat diesen Vorteil hingegen nicht: Romero Games unter der Leitung des einstigen Doom-Designers John Romero und seiner Frau Brenda (Wizardry 8) erschafft eine komplett neue Spielwelt, die von den Al Capones Mafia-Mobs inspiriert wurde und die möglichst viel Raum für Rollenspiel erlauben soll. Was genau das bedeutet, erklärt uns Paradox Interactive im Interview: »Das, was in Empire of Sin passiert, nennen wir »Emergent Storytelling«: Die Geschichten, die die Spieler erleben, ergeben sich aus dem Zusammenspiel unzähliger Systeme und Faktoren, die alle miteinander verbunden sind.« Als Anführer einer aufstrebenden Untergrundorganisation ist es unsere Aufgabe, im Chicago der 1920er-Jahre ein eigenes Imperium aufzubauen. Das verlangt viel taktisches Geschick und noch mehr gute Entscheidungen, die allesamt das Schicksal unserer Gang und der gesamten Organisation beeinflussen sollen.

Für die Entwickler bedeutet Rollenspiel bei Empire of Sin, lediglich erzählerische Grundlagen zu schaffen, die dann Spieler durch ihre Handlungen formen und so im Rahmen der vorhandenen Systeme eine eigene Geschichte schreiben lassen. Diese Idee ist nicht radikal neu, sondern seit Jahren im Paradox-Portfolio erprobt, wie uns der Publisher verrät: »Dieses System hat in der Vergangenheit bereits gut in Crusader Kings 2 und Stellaris funktioniert, auch wenn sich in Empire of Sin alles noch viel stärker um die einzelnen Charaktere dreht.« Die größte Herausforderung dieses Konzepts liege für Romero Games in der Aufgabe, das Universum mit so vielen Inhalten zu füttern, dass die Spielwelt möglichst flexibel

und dynamisch auf die Entscheidungen der Spieler reagieren kann: »Wir fühlen uns mit dieser Formel sehr wohl, weil wir bereits wissen, dass sie gut funktioniert. Es bleibt aber natürlich schwierig, so viele Systeme mit so vielen Inhalten zu füllen, dass die Simulation auch wirklich funktioniert.« Deswegen stünden Empire of Sin noch viele, viele Monate Arbeit bevor, in denen die ineinandergreifenden Systeme immer umfangreicher werden sollen: »Dieses Konzept erfordert viel Geduld und Mühe, aber mit Romero Games, mit denen wir gemeinsam dieses Spiel konzipieren, haben wir dafür den richtigen Partner gefunden. Die haben Erfahrung, Talent, und wir vertrauen einander.«

### Rollenspiel ist, was man draus macht

In den letzten Monaten seziierte Paradox Interactive den Begriff des Rollenspiels immer wieder aufs Neue und wandte ihn auf drei völlig unterschiedliche Spiele an. Spannen-derweise landeten alle drei Entwicklerteams augenscheinlich bei der gleichen Priorität für ihre so unterschiedlichen Projekte: dem

Wunsch, uns die maximale spielerische Freiheit zu ermöglichen. Rollenspiel als experimenteller Sandkasten, in dem möglichst jeder Schritt des Spielers Konsequenzen hat. Doch es gibt Unterschiede im Detail: In Bloodlines 2 erarbeiten die Entwickler unterschiedliche Handlungsstränge. Die Welten von Empire of Sin und Planetfall hingegen bestehen aus einer Vielzahl von Systemen und Faktoren, die weniger linear jederzeit im Austausch stehen.

Für Paradox stellen diese beiden Herangehensweisen die optimale Annäherung an den Rollenspielbegriff für ihre drei aktuellsten Titel dar. Dass nach Release trotzdem einige Paradox-Fans Unmut äußern werden, lässt sich kaum verhindern. Zu groß, zu diffus, zu facettenreich bleibt das Genre. Trotzdem fühlt sich Paradox mit den selbstgewählten Schwerpunkten wohl, die sie ihrem Rollenspieltrio verpasst haben: »Unsere Spiele haben kein Ablaufdatum, ab dem sie keinen Spaß machen. Wir wollen quasi endlosen Wiederspielwert erreichen – und dafür lohnt sich jede Wartezeit.« ★



Empire of Sin macht euch zum aufstrebenden Gangsterboss der goldenen 20er-Jahre, der in Chicago ein eigenes Unterweltimperium errichten will. Das geht nur mit den richtigen Handlangern – und hier schlummert bereits eine große Portion Rollenspiel, denn jeder rekrutierbare Charakter bringt eigene Stärken, Schwächen und einzigartige Fähigkeiten mit in die Gang.



Im Zentrum von Empire of Sin stehen die Entscheidungen des Spielers, die nach und nach das eigene Untergrundimperium formen sollen. Damit das funktioniert, muss die Spielwelt auf möglichst viele Eventualitäten vorbereitet sein – und das klappt nur mit geeigneten Systemen und natürlich genügend »Content«, woran die Entwickler aktuell arbeiten.