

Die Fallout-Erfinder über Rollenspiele

RPG-PURISTEN

Tim Cain und Leonard Boyarsky entwickeln seit einem Vierteljahrhundert PC-Rollenspiele. Im Gespräch mit GameStar verraten die Schöpfer von Fallout und The Outer Worlds, worauf es ihnen bei einem »richtigen« Rollenspiel ankommt – und was sie an der leichtfertigen Verwendung des Genrebegriffs stört. Von Heinrich Lenhardt

Nicht jeder hat den Gag kapiert: »Es ist ein RPG mit RPG-Elementen« wird 2019 The Outer Worlds angekündigt – hä? Genau. »Viele Leute dachten, das sei ein Tippfehler. Und dabei hielten wir uns für clever«, grinst Leonard Boyarsky ein Jahr später. Was hinter der launigen Bemerkung steht, erklärt sein Kollege Tim Cain: »Du siehst heutzutage Rollenspielelemente in so viele Spieltypen wie Shooter oder Adventures einfließen, dass die Grenzen zwischen den Genres manchmal verwischt werden. Ich kriege dann mit, dass manche Leute diese Titel als Rollenspiele bezeichnen, aber meine Meinung ist: Nur weil etwas viele Rollenspielelemente hat, ist es noch lange kein Rollenspiel. Und so haben wir uns in einer Pressemitteilung darüber lustig gemacht: The Outer Worlds ist ein RPG mit RPG-Elementen.« Der Entwicklerwitz ist erklärt, das Spiel am Ende ein Erfolg. Aber die beiden Rollenspielmacher müssen uns schon etwas genauer erläutern, warum sie sich dennoch um ihr Genre sorgen.

Endzeit, Vampire und die Hölle

Boyarsky und Cain wissen, wovon sie reden; schon seit den Neunzigerjahren prägen die beiden das Genre der PC-Rollenspiele. Zusammen mit Jason Anderson leiten sie bei Interplay die Entwicklung des ersten Fallouts. Das Trio macht sich dann 1998 mit dem Studio Troika selbstständig. Hier entstehen anspruchsvolle, wenn auch mitunter Bug-belastete Rollenspiele wie Arcanum, Vampire: The Masquerade – Bloodlines und Temple of Elemental Evil. 2004 bemüht man sich um die Fallout-Rechte, wird aber von Bethesda überboten. Als Troika ein Jahr später die Pforten schließt, trennen sich die Wege: Boyarsky geht zu Blizzard ins Diablo-3-Team, Cain ist zunächst beim On-

line-Rollenspiel Wildstar involviert. 2011 landet er schließlich bei Obsidian, wo er an Pillars of Eternity und South Park: The Stick of Truth arbeitet. Als Cain 2016 ein neues Rollenspielprojekt startet, holt er den geschätzten Kollegen Boyarsky dazu. Gemeinsam leiten sie die Entwicklung von The Outer Worlds, das bei seiner Veröffentlichung 2019 gute Kritiken und Verkaufszahlen erntet; eine erste Erweiterung ist derzeit in Arbeit.

Wird das RPG-Genre verwässert?

Tim Cain gilt als Purist: Solange man überhaupt noch Genres habe, solle man etwas strenger sein, was die Verwendung des Rollenspiellabels angeht. Als Beispiel nennt er Disco Elysium: Gewiss ein feines Spiel, aber muss man es als Rollenspiel bezeichnen? »Für mich ist das ein Adventure, denn du machst nicht wirklich einen neuen Charakter, du spielst eine vorgegebene Rolle. Es gibt auch so gut wie keine Kämpfe und außerhalb von Dialog-basierten Dingen passiert nicht viel. Warum ist das also im RPG-Genre? Genauso gut könnte man sagen, dass The Outer Worlds gegen Call of Duty antritt, weil beide Kämpfe haben – also sind es wohl beides Actionspiele?«

Leonard Boyarsky freut sich im Prinzip über die Rollenspielerisierung anderer Genres, hat aber auch seine Bedenken: »Ich bin darauf fokussiert, Spiele im Stil von The Outer Worlds zu machen und dafür zu sorgen, dass diese Art von Rollenspielabenteuer nicht ausstirbt. Meine Sorge ist: Nehmen viele andere Genres große Brocken aus RPGs heraus, bis wir an den Punkt kommen, wo unser Spielstil nicht mehr machbar ist? Oder wird das Rollenspiel so sehr verwässert, bis es kein eigenes Genre mehr ist? Derart von anderen Spielen zerpfückt, dass die Leute



Mantisaurier-Forscher bei der Arbeit: Tim Cain (links) und Leonard Boyarsky sind die beiden Game Directors von The Outer Worlds.



The Outer Worlds bietet Lösungswege für viele Spielsituationen. Ein nicht-tödliches Kampfsystem für Pazifisten musste aus Zeitgründen entfallen.

nicht mehr so sehr an reinen RPGs interessiert sind?« Wie sieht dann das Reinheitsgebot von Cain und Boyarsky aus, was ist ihnen bei einem Rollenspiel wichtig?

Lass mich machen, was ich will

Tim Cain liegt ein Umstand derart am Herzen, dass er sich einst beim Ultima-Erfinder beschwerte: »Ich erinnere mich an einige Diskussionen, die ich mit Richard Garriott geführt hatte, weil man als Spieler in den Ultima-Titeln immer versucht, gut zu sein. Mein Punkt war: Die Leute können dafür belohnt werden, gut zu sein, aber wenn ich eine böse Person sein mag, sollte das Spiel mir das auch erlauben. Lass mich das so spielen, mit allen damit verbundenen Auswirkungen.«

Die Freiheiten bei der Charaktergenerierung und den Entscheidungen im weiteren Spielverlauf zeichnen Fallout ebenso aus wie The Outer World. Deshalb ist Tim Cain nicht begeistert von allem, was so in die Rollenspielschublade gestopft wird: »Wenn man unsere Titel mit Spielen vergleicht, bei denen ein vorgegebener Spielercharakter starren Handlungssträngen

folgt, fühlt sich das für mich etwa so an, als würde man Äpfel mit Birnen vergleichen. Wir wollen nie, dass ein Charakter einen bestimmten Namen und einen bestimmten Beruf hat und die Story auf eine bestimmte Weise durchgespielt wird. Das treibt vielleicht unsere Handlungsdesigner in den Wahnsinn, denn sie wollen eine wirklich starke Story erzählen, aber wir möchten schlichtweg nicht zu viel davon festlegen.«

»Leute ruinieren alles«

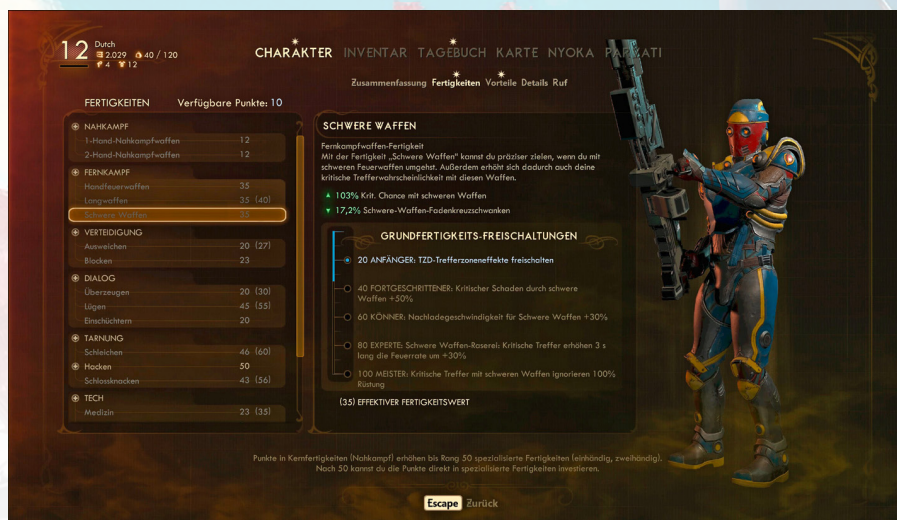
Worauf Boyarsky und Cain bei The Outer Worlds ganz verzichtet haben, sind Multiplayer-Optionen. Cain hat sechs Jahre am MMO Wildstar gearbeitet und dabei einige Erkenntnisse gewonnen: »Wir stießen da immer wieder auf ein Problem, das unsere Designer schnell als »Leute ruinieren alles« zusammenfassten. Es ist echt schwer: Du willst einen NPC in der Spielwelt treffen und spielst dabei mit zwei anderen Leuten zusammen. Einer erschießt nun diesen NPC. Du wolltest ihn nicht umbringen, sondern mit ihm reden, aber jetzt ist er tot. Inwieweit bist du dafür mitverantwortlich, weil du mit dem Killer in einer Gruppe warst?



Die Troika-Gründer Leonard Boyarsky, Jason Anderson und Tim Cain in einem Foto aus dem Jahr 2000. An der Wand hängt ein Andenken an Fallout, an dem sie gemeinsam bei Interplay arbeiteten.



2016 kommt es zur Wiedervereinigung: Boyarsky wechselt zu Obsidian, wo er freudig vom Kollegen Cain begrüßt wird. Gemeinsam hecken sie ein neues SF-Rollenspiel aus, das 2019 als The Outer Worlds erscheint.



Für Boyarsky und Cain ist es wichtig, dass der Rollenspieler mit einem »unbeschriebenen Blatt« beginnt und die Stärken seines Charakters selbst definiert.



Zu den Rollenspielfreiheiten gehört es auch, nahezu jeden Charakter umbringen zu können. Wenn das aus Storygründen partout nicht geht, sollte man sich zumindest einen guten Grund einfallen lassen wie das kugelsichere Glas von Phineas Welles.

Wie wirkt sich das langfristig auf deinen Charakter und seine Story aus, wie reagiert die Welt auf ihn? Das ist so schwer in einem MMO zu kontrollieren, dass es oft gar nicht erst versucht wird. Entweder kannst du jemanden gar nicht umbringen oder er respawn gleich wieder. Weil du das Verhalten der anderen Spieler nicht kontrollieren kannst, ist es schwer, im Multiplayer eine bestimmte Story zu erzählen.»

Bei Wildstar versuchte Cain, Infos über Spielwelt und Story in die Phase des Hochlevels zu integrieren. Wenn sich bei Erreichen der Höchststufe alles auf Endgame-Gruppen konzentriert, hat man zumindest ein gewisses Maß an Handlung hinter sich. Doch sobald Multiplayer ins Spiel kommt, muss man mitunter Kompromisse machen, meint Boyarsky: »In einem Multiplayer-Spiel rennen Leute überall herum und machen, was sie wollen. Da ist es schwer, eine andere Stimmung als schnelle Action zu erzielen. Das passt zu einer gewissen Art von Spiel, aber für mich ist es nicht ideal, um eine Geschichte zu erzählen. In einem Spiel, das beides abdeckt, müssen wir uns entscheiden: Ist Multiplayer oder Singleplayer der wichtigste Aspekt? Und wenn es Multiplayer ist, dann kannst du keine richtige Tiefe bei deiner Story haben. Was du erzählst, muss sehr simpel sein.«

Am Anfang ist das Setting

Wie beginnen Boyarsky und Cain, wenn sie eine neue Rollenspielwelt wie The Outer Worlds aushecken? Tim Cain betont:

»Mach als Erstes das Setting. Es ist nie sinnvoll, an Systemmechaniken zu arbeiten, wenn du noch nicht weißt, wie die Umgebung des Spiels aussehen wird. Die Tatsache, dass es in der Zukunft spielt und es Roboter gibt, bedeutete bei The Outer Worlds, dass wir Ingenieurs- und Wissenschaftstalenten brauchten. Alle möglichen Dinge wie die Waffenfähigkeiten ergaben sich aus dem Setting.« Dabei ist auf eine Unterscheidung zu achten: Story und Setting werden nicht in einen Topf geworfen, sondern sind zwei separate Bereiche. Vielmehr sollte man erst das Setting ausarbeiten, aus dem sich dann eine Geschichte entwickelt. Später zählt es sich bei Erweiterungen und Fortsetzungen aus, wenn das Setting nicht zu sehr auf eine bestimmte Handlung zugeschnitten ist.

Die Persönlichkeiten der Kreativen kommen bei der dargestellten Stimmung der Spielwelt natürlich auch zum Ausdruck, wie Boyarsky erläutert: »Unser Spezialrezept ist die Kombination von meiner deprimierenden Weltanschauung und Tims alberner Weltanschauung. Deshalb fühlen sich Fallout, Arcanum und The Outer Worlds so an, wie sie sich nun mal anfühlen.«

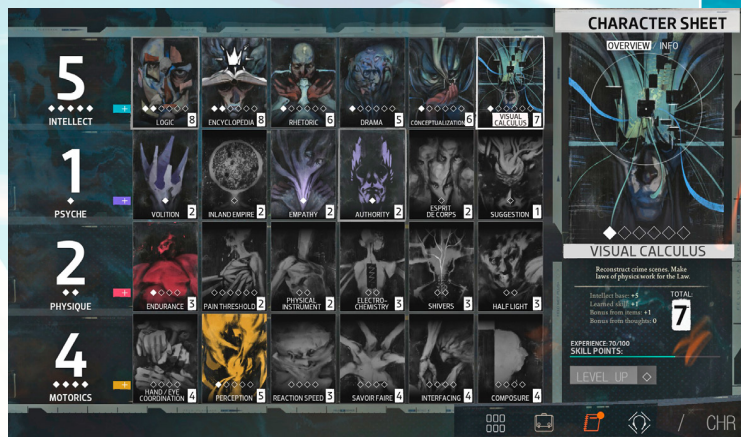
»Und was passiert, wenn ich ihn gleich umbringe?«

In spielerischer Hinsicht hat das Duo ein bewährtes Mantra: »Unser Hauptziel ist immer, dass die Spieler die Entscheidungen treffen können, die sie wollen. Dass das Spielen einer Rolle wirklich im Mittelpunkt steht«, meint Boyarsky. Man hofft, möglichst viele Leute zu diesem RPG-Stil bekehren zu können: »Wir möchten, dass dein Charakter zu Beginn ein unbeschriebenes Blatt ist und du ihn als Held oder Antiheld oder Bösewicht spielen kannst, ganz wie du willst. Unser Ziel mit The Outer Worlds war es, mit dieser

Art von Spiel mehr Leute zu erreichen, die vielleicht Sachen spielten, die dieses Versprechen nicht eingehalten haben.«

Aus diesem Ansatz heraus ergeben sich natürlich jede Menge besondere Herausforderungen: »Wir wollen auch eine starke Story erzählen, fragen uns dabei aber immer: Was könnte der Spieler hier tun wollen, wie können wir ihm möglichst viele Optionen geben? Wenn unsere Designer eine Idee vorschlagen, lautet unsere erste Frage: Und was passiert, wenn man diesen Hauptcharakter umbringt, den du mir gerade beschrieben hast, ohne vorher mit ihm zu reden?«

Billige Tricks wie »Diese Spielfigur ist unverwundbar« sind verpönt. Wenn ein Charakter wie der alte Forscher Phineas in The Outer Worlds nicht getötet werden kann, soll es zumindest eine Erklärung geben: »Deshalb kannst du ihn fragen, warum er hinter kugelsicherem Glas steht. Aber wir wollen das nicht mit jedem Charakter im Spiel machen.« Cain ergänzt: »Und neben den Spielern, die jeden umbringen wollen, gibt es auch diejenigen, die niemanden umbringen wollen. Oft gibt es Designs, in denen es zum Beispiel heißt: »An diesem Punkt musst du kämpfen, und nachdem du die Wache getötet hast, kannst du die Tür öffnen.« Aber was ist, wenn ich die Wache nicht töten möchte? Und keine Dialogtalente habe, sondern vorbeischießen will? Es gibt also eine Menge Fragen, die wir stellen, wenn wir Quests und Regionen designen, denn wir wollen den Spieler möglichst nicht zu etwas Bestimmten zwingen.«



Andere Genres wie Actionspiele (Beispiel: Assassin's Creed Odyssey) und Adventures (Beispiel: Disco Elysium) adaptieren gerne RPG-Elemente. Weißt du, die Mehrheit der Spieler die Freiheiten eines »richtigen« Rollenspiels überhaupt noch zu schätzen?

Auch bei früheren Werken war etwas Kreativität nötig: »Die einzige Person in Arcanum, die du nicht umbringen konntest, war ein Geist. Etwas anderes fiel uns nicht ein, aber wir sagten uns: Das ist nicht geschummelt, denn sie ist ja schon tot«, erinnert sich Boyarsky. Und Cain ergänzt: »Das war der einzige Grund, warum Arcanum den Mit-Toten-reden-Zauberspruch hatte: Um wichtige Informationen von den Seelen der Leute zu bekommen, die du schon umgebracht hast.«

Keine Zeit für Pazifisten

Bei einer solchen Philosophie wäre es doch nur absolut konsequent, auch eine Spielweise zu unterstützen, die das komplette Spiel über ganz aufs Morden verzichtet. Unsere Gesprächspartner stimmen zu, bei The Outer Worlds mussten sie in der Hinsicht Kompromisse machen: »Wir hatten versucht, einen Pazifisten-Weg zu machen«, verrät Cain. Einem Mitarbeiter des Testteams sei es nahezu gelungen, die Handlung durchzuspielen, ohne jemanden umzubringen (Boyarsky: »Ich glaube, er musste einen Roboter ausschalten.« Cain: »Das zählt nicht.«). Letztendlich war es eine Frage der Entwicklungsprioritäten, warum dieser Aspekt nicht stärker unterstützt wurde.

»Für diese Art von Spiel hatte The Outer Worlds ein recht kleines Budget und der Terminplan war eng«, erklärt Boyarsky. Eine Zeit lang versuchte man, ein nicht-tödliches Kampfsystem mit Betäubungsoptionen zu integrieren, doch das sorgte für Verwirrung bei Testspielern, wie Cain an einem Beispiel erklärt: »Wenn du jemanden bewusstlos schlägst und in einem Raum zurücklässt, wie lange bleibt er dann kampfunfähig? Wir erhielten Feedback wie: ›Ich habe alle Wachen mit Schockstöcken ausgeschaltet und ging nach oben. Doch als ich wieder zurückkam, waren die Wachen alle wieder auf den Beinen, das ist wohl ein Bug.« Aber dann sage ich: Wenn sie für immer bewusstlos bleiben, dann ist das auch nichts anderes, als wenn man sie umbringt.« Und Boyarsky ergänzt: »Es gibt natürlich Spiele, die das gut hinkriegen, wo man Körper verstecken kann, und so weiter. Für uns war es eine Frage von Zeit und Geld. Wir wollten uns auf die Rollenspielaspekte konzentrieren, auf das Erlebnis des Spielers. Wir entschieden also, uns auf andere Aspekte zu fokussieren und [ein nicht-tödliches Kampfsystem] in dieser Version des Spiels nicht einzubauen.«

Lektionen aus der RPG-Entwicklung

Welche Lektionen lernt man in rund einem Vierteljahrhundert RPG-Produktion? Zunächst einmal, dass sich nicht immer alles so glücklich fügt. Wie beim ersten großen Hit. Bei Fallout habe man einige schlechte Lektionen gelernt, meint Boyarsky schmunzelnd, es war ein Spiel der glücklichen Fügungen: »Wir müssen das Skill-System innerhalb von zwei Wochen komplett neu machen? Kein Problem! Das Team hatte spontan einige tolle

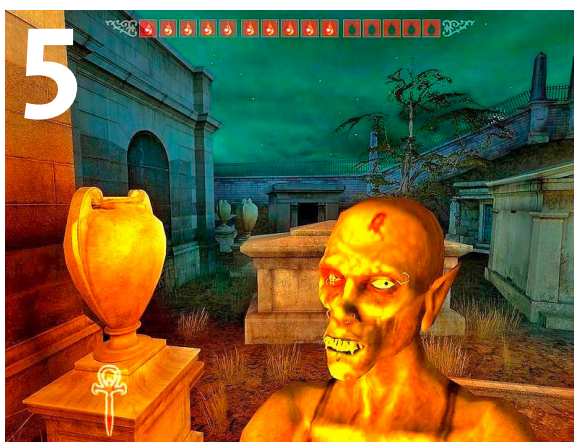
Ideen und alles passte irgendwie zusammen. Unser Eindruck war also: ›Wow, das war ja echt leicht!‹ Und dann bei Arcanum hatten wir keine Glücksfälle, es gab nicht diese Situationen wie bei Fallout, wo sich Probleme von selbst zu lösen schienen. Außerdem hatten wir alles in das Spiel gestopft, das wir jemals machen wollten. Da lernten wir eine Menge darüber, was man bei der Umfangsplanung falsch machen kann.«

»Bei jedem unserer Titel war das Spiel, das veröffentlicht wurde, nicht das Spiel, das uns ursprünglich vorschwebte«, erklärt Tim Cain. Im Laufe der Entwicklung ergeben sich nun mal erfahrungsgemäß immer Dinge, die zunächst nicht geplant waren. Bei Arcanum war das zum Beispiel die Multiplayer-Unterstützung, bei The Outer Worlds die Konsolenversionen. »Viele Leute



The Outer Worlds nimmt Kurs auf neue Erweiterungswelten, eine spätere Fortsetzung ist auch nicht auszuschließen.

Die Hauptrollen von Boyarsky & Cain



werden sagen: Was macht das für einen Unterschied? Nun, das User Interface ändert sich, viele Interaktionen in der Welt ändern sich, der Umfang des Projekts ändert sich.«

»Nein, wir machen nicht Fallout im Weltraum«

Auch Boyarsky betont diesen Unterschied zwischen Vision und Ergebnis: »Was ist dein Spiel eigentlich? Du hast die Grundideen für das, was du machen willst. Aber es ist wichtig, schnell herauszufinden, welches Spiel du wirklich machst, und dann dem Spaß zu folgen und dich darauf zu konzentrieren. Oder, wenn sich das Projekt zu sehr von deiner ursprünglichen Vision entfernt, herauszufinden, wie du es wieder auf Kurs bringst.«

Und es ist nicht immer leicht, jedem das geplante Spiel zu vermitteln: »Das ist etwas, das wir sehr schnell gelernt haben«, erinnert sich Cain. »Heute ist es leicht, zu verstehen, was Fallout ist, inzwischen gibt es so viele Titel in diesem Universum. Aber es war etwas ganz anderes, das erste Fallout zu machen und es den Leuten zu erklären: Nein, das ist nicht die Zukunft der 50er Jahre, das ist, wie man sich in den 50er Jahren die Zukunft vorgestellt hat. Das war schwer zu vermitteln. Oder bei Arcanum: Nein, es ist nicht Fantasy wie in »Der Herr der Ringe«, es ist so, als hätte bei »Der Herr der Ringe« die industrielle Revolution stattgefunden. Und bei The Outer Worlds war es schwer zu erklären: Wir machen nicht Fallout im Weltraum, es geht eher darum, was passieren würde, wenn die Welt von Firmen statt von Regierungen gesteuert wäre.«

Die verkauften Kinder

Wenn Firmen die Eigentümer von Spielrechten sind, kann das zu schmerzhaften Scheidungen führen. Diese Lektion lernte

man nach dem Weggang von Interplay auf besonders harte Weise: Leonard Boyarsky hat den Wechsel der Fallout-Serie an Bethesda damit verglichen, »dass die eigenen Kinder von der Ex-Frau verkauft werden«. Würde er so etwas heutzutage immer noch schwernehmen? »Oh ja. Tim kann sich leichter emotional von den Spielen distanzieren als ich, ich hänge sehr daran.« Und Tim Cain ergänzt: »Man malt sich halt aus, dass man mit diesem bestimmten Spiel noch so viel mehr hätte machen können. Vor allem, wenn du siehst, wie andere Leute die Rechte bekommen und eine Fortsetzung rausbringen, da denkst du dir: Vielleicht hätte ich das nicht so gemacht.«

Zu früh für 3D: »Alles war niedrig!«

Dass die Fallout-Serie bei Bethesda auf eine 3D-Perspektive wechselte, stieß dagegen bei den Machern auf volle Zustimmung, Boyarsky meint: »Ich wünschte, wir hätten das schon früher machen können, egal ob Ego-Ansicht oder Schulterkamera. Wenn der Spieler in Fallout 3 den Vault verlässt, kannst du es richtig zeigen, statt nur eine Textbeschreibung in die Ecke zu setzen. Wir hatten schon zu Beginn der Entwicklung des ersten Fallouts darüber geredet, wie das Spiel mit einer 3D-Engine funktionieren könnte. Aber ich wollte eine gewisse grafische Genauigkeit im Spiel, einen Detailgrad, den du damals einfach nicht in 3D erreichen konntest.«

Tim Cain erinnert sich noch lebhaft an die drei Engine-Prototypen, die er 1994 bei Interplay programmierte. Neben der letztlich beim ersten Fallout verwendeten Sprite-Technologie handelte es sich um eine Voxel- und eine 3D-Engine. »Die Voxel-Engine sah wirklich interessant aus, ich konnte coole Landschaften mit Wasser und Inseln machen, aber Objekte waren in dieser Welt



1. Stonekeep (1995) Bei Interplays großem Fantasy-Rollenspiel arbeiten Programmierer Tim Cain und Grafiker Leonard Boyarsky erstmals zusammen. **2. Fallout (1997)** Weitreichende Entscheidungsfreiheiten, flexibles Charaktersystem und schwarzer Humor machen das Endzeit-RPG zum Hit. **3. Arcanum (2001)** Boyarsky, Cain und Fallout-Mitstreiter Jason Anderson gründen 1998 Troika Games. Die erste Veröffentlichung entführt uns in eine neue Steampunk-Fantasywelt. **4. The Temple of Elemental Evil (2003)** Tim Cain hat die Projektleitung bei dieser D&D-Adaption, die zunächst von bösen Bugs heimgesucht wird. **5. Vampire: The Masquerade – Bloodlines (2004)** Auch Troikas letzte Veröffentlichung erweist sich als Patch-bedürftig, dafür hat das Vampir-RPG spielerisch Biss. **6. Diablo 3 (2012)** Nach dem Troika-Aus trennen sich die Wege. Boyarsky geht zu Blizzard, wo er rund ein Jahrzehnt lang vor allem mit Diablo 3 beschäftigt ist. **7. Wildstar (2014)** Tim Cain arbeitet bis 2011 bei Carbine Studios im Designteam des kurzlebigen MMORPGs Wildstar. **8. The Outer Worlds (2019)** 2016 kommt es zur Boyarsky-Cain-Wiedervereinigung.

schwer hinzukriegen. Bei der 3D-Engine war es so, dass die meisten Leute damals keine 3D-Grafikkarten hatten, man musste also alles mit Software rastern. Du hattest nicht die Wahl zwischen niedriger Polygonzahl und niedriger Texturauflösung – alles war niedrig! Es war eine blockige Angelegenheit, vor allem Leute sahen scheußlich aus.«

Prozedurale Aussichten

Und wie sind die Aussichten für die Zukunft des Genres? Leonard Boyarsky ist durch das derzeitige Interesse an Old-School-RPGs optimistisch gestimmt: »Baldur's Gate 3 wurde angekündigt, eine Menge Leute spielen erstmals D&D, das ist alles fantastisch. Wenn viele Spiele herauskommen, die das Rollenspielgenre ernst nehmen und erfolgreich sind, dann wird es weitergehen. Aber wenn einige dieser mit Spannung erwarteten Neuheiten floppen und viel Geld verlieren, weiß man nie, was passiert. Der Markt kann sehr unbeständig sein.«

Tim Cain äußert sich zu den Möglichkeiten, die technologische Fortschritte versprechen: »Ich wünschte mir, wir könnten mehr prozedural generieren, zum Beispiel Umgebungen oder Charaktere. Ich würde gerne mehr Möglichkeiten erkunden, wie sich das Spielerlebnis von einer Person zur anderen stärker un-

terscheidet. So wärest du zum Beispiel motiviert, die Wildnis von Monarch zu erforschen, einfach nur, um zu sehen, was da draußen auf dich wartet. Spiele wie No Man's Sky zeigen, was man mit prozeduraler Generierung heutzutage machen kann, aber uns wäre es wichtig, dass es dabei einen erzählerischen Rahmen gibt, damit alles auch Sinn und Zweck hat.«

Mehr Outer Worlds

Zur Rollenspielzukunft gehört natürlich auch The Outer Worlds. Über einen möglichen Nachfolger will sich derzeit niemand äußern, zunächst einmal gibt es schließlich DLC-Pläne für das Spiel. »Das war eine Sache, auf die wir viel Wert gelegt haben, als wir mit der Entwicklung des Settings begannen: Es sollte auf jeden Fall sehr erweiterbar sein und uns genug Raum geben, um verschiedene Geschichten zu erzählen«, betont Boyarsky. »Es ist schön, dass die Spielwelt in verschiedene Kolonien aufgeteilt ist, denn in jeder dieser Kolonien könnten ganz andere Dinge passieren.« Am Ende von The Outer Worlds fragt man sich auch, was eigentlich mit der guten alten Erde passiert ist – vielleicht liefert uns ja eine Erweiterung Antworten. Und man sollte meinen, dass es auch zukünftigen Ausflügen in diesen RPG-Kosmos nicht an RPG-Elementen fehlen wird. ★