

## Geplanter Erfolg: Fall Guys

## DAS ERFOLGSREZEPT

Fall Guys regiert die Twitch-Charts. Das ist kein Zufall, Sony hat dem Multiplayer-Rummel mit PlayStation Plus ordentlich Starthilfe gegeben. Ein Fingerzeig für die Zukunft.



## Fabiano Uslenghi

Fabiano spielt am liebsten Strategie- und Rollenspiele, die sind in der Regel weder knuffig noch bunt. Trotzdem hat er sich direkt zum Release Fall Guys zugelegt – und spielt es jetzt begeistert. Wie zur Hölle haben Sony und Fall Guys das geschafft? Und wichtiger, war das ein Zufall?

»Takeshi's Castle« war eine skurrile Fernsehsendung. Bis zu hundert völlig aufgedrehte Japaner rennen wie besessen durch einen irren Hindernisparcours nach dem anderen. Ein Labyrinth aus Türen, von denen manche in einen Tümpel führen. Riesige Walzen, bei denen man besser die Balance behält oder in einen Tümpel fällt. Mannshohe Pilze an Seilen, an denen sich Teilnehmer festklammern müssen oder ... in einen Tümpel fallen.

Die Show wurde tatsächlich von Videospiele wie Super Mario inspiriert (nur mit mehr Tümpeln) und sollte wohl das Gefühl verleihen, sich mal selbst in einem waschechten Jump&Run zu befinden. Mir erschlossen sich damals nie so richtig die Faszination und der internationale Erfolg dieser Sendung. Länger als zehn Minuten konnte ich da nicht bei der Stange bleiben. Trotzdem gehörte ich zu den ersten Spielern, die sich gleich zum Release-Tag das ungewöhnliche Battle Royale Fall Guys: Ultimate Knockout runtergeladen haben und ein paar Stunden reinspielten. Also das Spiel, das im Prinzip »Takeshi's Castle« wieder zu einem Videospiele macht (inklusive Tümpeln – aber aus lila Schleim).

Dabei fällt der Titel eigentlich nicht mal in mein normales Schemaschema. Der Hype, der um das Battle Royale entstand, weckte aber mein Interesse, und hinzu kam – ich bin PS-Plus-Abonnent. Fall Guys verdankt seinen Erfolg zu großen Teilen der kostenlosen Aktion bei Sonys Aboservice. Das eigentlich spannende daran bleibt aber, dass Fall Guys nicht nur auf der PlayStation 4 zum Hit wurde – sondern auch mit der zugleich erschienenen PC-Version auf Steam. Woran liegt das?

### Wie kann Fall Guys überhaupt erfolgreich sein?

Jetzt sollte man nicht besonders überrascht davon sein, wenn ein nicht-exklusives Spiel auf mehr als einer Plattform erfolgreich ist. Großartige Spiele finden immer einen Weg sich zu verbreiten, solange ihnen keine Steine in Form von Exklusivdeals in den Weg gelegt werden. Die Sache bei Fall Guys ist allerdings: Es ist kein besonders außergewöhnliches Spiel. Sicher, »Takeshi's Castle« war populär und so richtig gab es nie eine Spieleumset-

zung dazu. Trotzdem platziert sich Fall Guys nicht zwanghaft auf einem leeren Feld. Im Kern bleibt Fall Guys eine Art Battle Royale, nur bestehend aus einer Ansammlung von Minispielen. Doch die Erfolge nach dem Release sind nicht zu bestreiten und drücken sich in beachtlichen Zahlen aus. Nach nur 24 Stunden kam Fall Guys auf über 1,5 Millionen Spieler, verteilt auf PS4 und PC. Fall Guys wird auf nahezu jeder relevanten Plattform gespielt. Sei es auf Steam, wo es mit zwischenzeitlich 92.311 gleichzeitigen Nutzern auf Platz vier der meistgespielten Titel überhaupt landete, oder auf Twitch. Im Schnitt sehen sich momentan circa 122.000 Menschen durchgehend Fall-Guys-Partien an. Der Zuschauerbestwert lag sogar bei 523.115.

Fall Guys geht dabei einen ähnlichen Weg wie bereits ein anderes Spielephänomen: Auch Rocket League gelang erst dank seiner Partnerschaft mit PS Plus im Jahr 2015 ein stellarer Durchbruch, der (durch gute Pflege des Spiels) bis heute anhält. Diesen langfristigen Erfolg verdankt Rocket League sicher auch seinem mitreißen Spielprinzip. Beim Release bot das Spiel mit den Raketenautos aber ähnlich wie Fall Guys noch recht wenige Inhalte. Sein grandioser Erfolg war alles andere als garantiert.

### Der PlayStation-Plus-Schneeball

Schon 2015 zum Release von Rocket League galt die Reichweite von Sonys Aboservice als willkommene Werbemöglichkeit. Zwar war Rocket League bereits vorher dank einer PS4-Beta vielen Spielern bekannt, doch ohne die kostenlose Aktion wäre eine Spielerschaft in Millionenhöhe aus dem Stand kaum möglich gewesen. Heute sind die Nutzerzahlen sogar noch größer. Im Juni 2020 besaßen circa 45 Millionen PlayStation-Besitzer ein PS-Plus-Abonnement. Jeder davon wird sich deshalb nicht zwangsweise Fall Guys herunterladen, doch sie bekommen es sehr wahrscheinlich zu Gesicht.

Wenn nicht direkt auf der PlayStation, dann spätestens durch das Internet. Die Reichweite von PS Plus setzt eine regelrechte Lawine in Gang. Fall Guys profitiert außerdem davon, dass es als Battle Royale in das typische Jagdrevier von Twitch-Streamern gerät. Doch auch hier wirkt sich das kostenlose Angebot darauf

aus, ob ein Spiel gestreamt wird oder nicht. Gerade kleinere Streamer werden es sich mehrmals überlegen, wie viel Geld sie für ein mögliches Spiel ausgeben. Wer als Streamer dann (fast) kostenlos ein neues Battle Royale bekommt, das auch noch lustig aussieht und sich von Spielen wie Apex Legends oder Fortnite abhebt, kann kaum widerstehen.

### Der neue Gatekeeper

Wir befinden uns in einer Zeit, in der die Plattform für ein Spiel immer wichtiger wird.



PlayStation Plus hat bereits 2015 das Phänomen Rocket League angeschoben, das bis heute erfolgreich ist.



Sonys PS Plus krönt Fall Guys in diesem Sommer zu einem der beliebtesten Spiele – aber nicht nur auf der PlayStation.

Und mit Plattform meine ich damit keineswegs PC oder Konsole. Viel wichtiger werden Angebote, die für passionierte Spieler einfach zu gut klingen, um darauf zu verzichten. Die meisten PS4-Spieler werden zu PS Plus neigen. Wie sonst soll man dort nämlich online spielen? Obendrauf gibt es exklusive Rabatte und geschenkte Spiele. Das macht es für Entwickler immer wichtiger, ein Teil dieser Angebote zu werden. Da spielt es dann auch keine Rolle mehr, ob das Produkt letztlich an den Kunden verschenkt wird. Für den Entwickler zahlt sich die investierte Arbeit ab dem Moment aus, sobald der Plattforminhaber das Spiel in sein Angebot aufnehmen will und damit häufig die Entwicklungskosten bereits abdeckt.

#### Geld spielt eine Rolle

Sowohl Sony als auch der Epic Games Store auf dem PC nehmen für solche exklusive Verschenkaktionen viel Geld in die Hand. Der Epic-Chef Tim Sweeney hat selbst bereits behauptet, dass sich Spiele, die in »seinem« Store auf dem PC verschenkt wurden, daraufhin auch auf anderen Plattformen besser verkaufen, also beispielsweise auf Steam. Konkrete Zahlen legte Sweeney freilich nicht vor; es ist aber ein weiteres Indiz dafür, wie sich die großen Plattformen gegenseitig befruchten können.

Die Entwickler und auch uns als Konsumenten kann diese Entwicklung erst einmal freuen. Denn sie bedeutet, dass sich die Studios wieder stärker auf ihre Kernkompetenz konzentrieren können: die Entwicklung möglichst guter Spiele. Denn Sony, Epic und die anderen Plattformbetreiber würden wohl kaum ein schlechtes Spiel unterstützen. Wie sie ihr Spiel nach der Fertigstellung an Frau und Mann bringen sollen, ist dann für die Macher bereits geklärt, die Finanzierung noch vor Release gesichert, PR und Marketing übernehmen die Profis.

#### Neue Abhängigkeiten

Allerdings ist Qualität auch nur eine Seite der Medaille. Sicherlich wollen Aboservices ihre Portfolios mit möglichst vielen spannenden Titeln füllen, aber eben auch mit Spielen, die übergreifend begeistern. Fall Guys wird nicht Sonys Interesse ge-



Einige der Minispiele von Fall Guys kamen so auch direkt in »Takeishi's Castle« vor. Hier zum Beispiel der Türenlauf.

weckt haben, weil es in den Augen seiner Spieler eines der besten Spiele des Jahres ist. Das ist es nicht. Aber Fall Guys bedient dafür die Twitch-Community. Und die ist mittlerweile ein wichtiger Faktor in der Vermarktung eines Spiels geworden.

Mit Steam haben wir in den letzten Jahren gesehen, wie digitale Vertriebswege und die geballte Präsenz bei Streamern vor allem Indie-Spielen zur Blüte verhalfen. Werbung übers Internet und der Verkauf über Steam mach-

ten für viele Entwickler einen kostspieligen und oft lästigen Publisher nicht mehr notwendig. Jetzt verändert sich die Landschaft aber erneut. Teil eines Aboservices zu sein oder im Zuge einer Aktion einer reichweitenstarken Plattform wie PS Plus an Spieler verschenkt zu werden, wird jetzt aber immer wichtiger. Letztendlich entsteht hierdurch eine völlig neue Abhängigkeit.

#### Da kommt noch was

Ehemalige Publisher wie EA oder Ubisoft wollen ihre Position natürlich nicht so einfach aufgeben und betreiben ihre eigenen Aboservices. Doch es gibt auch noch schlafende Riesen, die ebenfalls mehr Einfluss auf den Markt nehmen wollen. Was ist beispielsweise mit Steam oder Amazon? Letzterer hat Prime Gaming gestartet, mit jeder Menge Gratismaterial jeden Monat. Es wird sich weiterhin viel in der Industrie entwickeln. Sony lässt mit PS Plus bereits die Muskeln spielen und gibt damit, wie Fall Guys beweist, auch den Takt auf dem PC vor. Die nächsten Jahre werden zeigen, wer sonst noch aus dem Ringen um die einflussreichste Plattform als Sieger hervorgeht. Wie hart dieser Verdrängungswettbewerb ausgefochten wird, sehen wir schon jetzt: Microsoft zeigt auf seinem Xbox-Event ausschließlich Spiele, die direkt zum Release im Game Pass enthalten sein werden. Epic verschenkt ein komplett neues Total War. Und Sony haut eben eines der meistgeschauten Twitch-Spiele an seine PS-Plus-Abonnenten raus. Aber es heißt eben auch, dass Verkaufs- und Twitch-Hits in Zukunft immer seltener überraschend passieren und immer häufiger von den Gatekeepern gemacht werden. Und das kann und darf man durchaus auch kritisch sehen. ★