

Diese Rollenspiele haben es zu Unrecht schwer

IM SCHATTEN VON BALDUR'S GATE 3

2021 erscheinen viele neue PC-Rollenspiele. Ihre Entwickler bemühen sich darum, die Spieler zu begeistern. Für manche ist das ein aussichtsloser Kampf. Von Peter Bathge



Peter Bathge

Peter kennt sich mit Rollenspielen aus. So weiß er etwa immer noch die Lösung für das Rätsel im Zirkuszelt auf Waukeens Promenade in Baldur's Gate 2: »Der Prinz ist 30 und die Prinzessin ist 40«. In Gothic hat er jeden Minecrawler in der Alten Mine um seine Zangen gebracht und bei Dragon Age: Origins Leliana stundenlang Geschenke gemacht, bis sie endlich mit seinem Helden ins Bett gegangen ist. Für diesen Artikel hat Peter Interviews mit mehreren Entwicklern geführt, die 2021 auf den Durchbruch hoffen.

Nicht jedes neue Rollenspiel sieht aus wie Baldur's Gate 3. Detaillierte 3D-Grafik, Zwischensequenzen mit Motion Capturing, dazu eine hochwertige Vertonung, zahlreiche Entscheidungsmöglichkeiten und, und – nur die wenigsten Konkurrenten auf Steam, GOG.com oder im Epic Games Store können mit Larian's RPG mithalten. Aber auch wenn der Millionen-Seller Baldur's Gate 3 zuletzt alles überschattete: 2021 wagen sich gleich mehrere Rollenspiel-Underdogs auf den Laufsteg. Wir haben mit ihren Entwicklern gesprochen.

Zwei Wochen zu spät

»Für Baldur's Gate 3 gelten ganz andere Maßstäbe als für uns. Larian Studios haben einen fantastischen Job gemacht, das Spiel ist extrem poliert und sehr groß.« Mathieu

Girard ist der CEO von Tactical Adventures, er hat einst Amplitude Studios mitgegründet und bei Endless Space eine der frühesten Varianten des Early-Access-Konzepts etabliert. Heute arbeitet er an Solasta: Crown of the Magister – und muss mit ansehen, wie sein Fantasy-Rollenspiel im Schatten von Baldur's Gate 3 relativ wenig Platz in der öffentlichen Wahrnehmung einnimmt. Das liegt auch daran, dass Solasta zwei Wochen nach dem Platzhirsch auf Steam erschien – da war der große Hype um ein neues D&D-Rollenspiel schon wieder abgeflaut.

»Wir sind sehr zufrieden«, beeilt sich Girard zu versichern. »Wir haben zu 93 oder 94 Prozent positive Steam-Reviews. Das Feedback war großartig.« Und doch: Aktuell spielen die Early-Access-Version von Solasta nur etwas über 200 Spieler in der Spitze, bei

Baldur's Gate 3 sind es rund 15 mal so viele. Auch die abgegebenen User-Reviews auf Steam sprechen mit 2.458 (Solasta) zu 31.403 Stück (Baldur's Gate 3) eine deutliche Sprache, welchem Spiel die Aufmerksamkeit gehört. »Wir wollen uns damit nicht vergleichen und können damit auch gar nicht konkurrieren«, sagt Girard achselzuckend, als wir ihn darauf ansprechen.

Überhaupt messe Tactical Adventures den Erfolg auf andere Weise als in Verkaufszahlen. Während Solasta Schätzungen zufolge zwischen 200.000 und 500.000 Exemplare absetzen konnte (Quelle: Steamspy), verkaufte sich Baldur's Gate 3 in der Early-Access-Version innerhalb der ersten Woche nach Release über eine Million Mal, inzwischen wohl mindestens doppelt so oft. »Wir sehen sehr viel Aktivität auf dem Discord-Channel, das ist toll«, sagt Solasta-Chef Girard. Man habe sich genau angehört, was die Fans wollen. Manches davon sei freilich nicht umzusetzen: »Wenn die Leute einen Multiplayer-Modus wollen, finden wir das natürlich toll, dass sie Solasta mit ihren Freunden spielen wollen.« Aber das vergleichsweise kleine Budget für das Rollenspiel erlaube eine solche Zugabe nicht. Marketing Director Pierre Worgague gibt zu bedenken: »Wir wissen, wie groß und wie



Solasta: Crown of the Magister hat das Pech, fast alles genauso wie Baldur's Gate 3 zu machen, dabei aber weder den großen Namen noch das immense Budget des Konkurrenten zu haben.



Eine Vierergruppe, die ihr durch Abenteuer lenkt und mit immer besserer Ausrüstung bestückt – die beiden Rollenspiele ähneln einander stark. Oben seht ihr Baldur's Gate 3, unten das etwas unterkühlte Solasta.



viele wir sind, und wir müssen ja auch noch den Rest des Spiels produzieren.«

Solasta hat es besonders schwer: Es ist wie Baldur's Gate 3 ein Rollenspiel mit vierköpfiger Abenteurergruppe ohne den zusätzlichen Koop-Modus von Larians Konkurrenzprodukt. Es nutzt wie Baldur's Gate 3 die fünfte Edition des Dungeons&Dragons-Regelwerks. Und es setzt wie Baldur's Gate 3 auf rundenbasierte Kämpfe. Sind sich die Spiele einfach zu ähnlich? Wie Kollege Sa-

scha Penzhorn bereits in einem Artikel auf GameStar.de angemerkt hat, besitzt das Rollenspiel aus Frankreich durchaus eigenständige Merkmale und Vorteile gegenüber der Konkurrenz. An einigen davon muss aber noch gefeilt werden, wie Mathieu Girard erklärt: »Das Lichtsystem haben wir seit der ersten Version beispielsweise überarbeitet. Ursprünglich waren die Helden etwas weniger effektiv bei ihren Kampfwürfen, wenn sie im Dunkeln gekämpft haben, um Lichtquellen wichtiger zu machen. Damit haben wir uns ein bisschen von den D&D-Regeln entfernt. Das hat den meisten Leuten

aber nicht gefallen, weshalb wir es jetzt anders machen: Wir geben den Monstern im Dunkeln mehr Kraft, anstatt die Würfelergebnisse negativ zu beeinflussen und damit die Spieler zu frustrieren.«

Schwierigkeiten in der Early-Access-Phase

Sechs Monate lang wollte Tactical Adventures nach dem Early-Access-Start im Oktober 2020 mindestens an Solasta arbeiten, die fertige Version könnte Mitte 2021 erscheinen. Doch es ist schwierig, sowohl die bereits ins Spiel eingestiegenen Fans als auch mögliche neue Käufer für Solasta zu begeistern. »Unser Ziel ist, dass die Leute ständig den Fortschritt und die Evolution der Early-Access-Version mitverfolgen können«, sagt Girard. »Aber die Presse macht das natürlich schwer«, gibt der Firmenchef zu bedenken. »Die Presse will exklusive Ankündigungen, das macht es schwer, im Early Access schon alle Geheimnisse oder sogar den Ausgang der Story zu verraten, weil man als Entwickler natürlich etwas für die Presse in der Hinterhand behalten will.«

Eine Marketing-Kampagne erfordert, »die Spieler und die Presse zu überraschen«. Man brauche zum Ende der Early-Access-Phase einen starken Trailer – und habe dann das Problem, dass man während der bezahlten Testphase »praktisch das komplette Spiel verrät«, das mache das Marke-



In Solasta erstellt ihr alle vier Charaktere eurer Heldengruppe selbst zu Spielbeginn selbst.

Eine Dialogautomatik in Solasta sorgt dafür, dass Antworten gemäß den Charakteristika eurer Recken ausgewählt werden. So sagt der Paladin etwa die rechtschaffenen Texte auf.



Clear skies! Joris Nikannen says you have an interesting story to tell!

Besonders die Bossgegner in Black Legend profitieren von dem ungewöhnlichen Setting.



ting sehr schwer. Mit Blick auf seine persönliche Erfahrung mit Endless Space, als Girard und sein Team Early Access im Jahr 2011 als eines von mehreren Teams populär machten, sagt der Solasta-Chef: »Es ist immer noch ein Prozess, den ich liebe. Aber es gibt auch viel berechtigte Kritik an Early Access, es gibt Spiele, deren Entwickler das Geld der Spieler genommen, aber das fertige Produkt nie wie versprochen veröffentlicht haben. Es gibt dadurch einen gewissen Argwohn bei einigen Spielern, die lieber auf das fertige Spiel warten wollen. Für ein Rollenspiel ist Early Access noch ein bisschen schwieriger, weil du die Story spoilerst. Ein Rogue-like oder ein prozedural generiertes Strategiespiel hat es da leichter.«

Gibt's ein Rezept für einen guten Early Access? Mathieu Girard sagt: »Am wichtigsten ist es, ehrlich zu der Community zu sein. Es darf keine Geheimnisse geben. Du zeigst das Spiel, das du machst – sei ehrlich, wenn es um deine Kapazitäten als Entwickler geht, was das finale Spiel sein könnte. Du darfst niemals mehr versprechen, als du halten kannst. [...] Transparenz ist der Schlüssel. Und es ist auch sehr wichtig, auf die Leute zu reagieren.«

Pierre Worgague und sein Chef Mathieu Girard betonen beide, wie wichtig Feedback sei. »Es ist sehr nützlich«, bekräftigt Girard. »Ich bevorzuge diese Art der Spieleentwicklung vor dem Release aus heiterem Himmel.« Aber der Early Access bringe auch Herausforderungen mit sich: »Wenn du Features hinzufügst, baust du auch automatisch Bugs mit ein. Wir müssen daher immer ein paar Wochen damit zubringen, die aktuelle Version zu stabilisieren und Fehler zu beheben, bevor wir ein Update veröffentlichen. [...] Es ist schwer, öfter als einmal im Monat einen Patch zu veröffentlichen.«

Für die Zukunft hat Solasta schwere Aufgaben vor sich: Entwickler Tactical Adventures muss nicht nur die Spieler bei Laune halten, sondern auch quasi nebenbei die Kampagne fertig entwickeln. Mathieu Girard dämpft die Erwartungen: »Natürlich haben

wir nicht die Mittel, um ein 200-Stunden-Rollenspiel zu entwickeln, aber wir versuchen, so viel hinzuzufügen, wie wir können. Das ist sehr zeitaufwendig, auch weil wir natürlich noch viele Nebenaufgaben und anderes Zeug dazu packen.«

Wie gut diese Arbeiten voranschreiten, entscheidet auch darüber, wann Solasta final erscheint. Am Release in diesem Jahr will Tactical Adventures unbedingt festhalten. Und macht nebenbei Hoffnungen auf ein Feature, das sich viele Spieler für ein D&D-Rollenspiel gewünscht haben: einen Level-Editor für eigene Abenteuer. Zwar verhindere die komplizierte Unity-Engine, die bei Solasta zum Einsatz kommt, die Veröffentlichung umfangreicher Mod-Tools, allerdings existiert aktuell der Prototyp eines In-game-Editors, mit dem Spieler direkt im Spiel die mitgelieferten Assets wie Räume, Monster und Schätze per Drag and Drop verschieben und zu neuen Dungeons oder Questreihen verbinden können. »Es sieht gut aus und hat eine Menge Potenzial«, findet Girard. »Es könnte die Leute wirklich dazu bringen, eine Menge eigener Inhalte zu erschaffen, die sie einfach mit ihren Freun-

den teilen können. Wir wollten es dafür so simpel wie möglich gestalten.«

Vielleicht gelingt Solasta: Crown of the Magister mit dem Doppelschlag aus Release und Editor-Veröffentlichung ja der Durchbruch, den das Spiel verdient hätte. Mathieu Girard zumindest ist zuversichtlich: »Ich glaube, die meisten Spieler sind zufrieden.«

Hat Owlcat seinen Pfad gefunden?

Während Solasta unter den vielen Parallelen zum großen Konkurrenten Baldur's Gate 3 eher leidet, könnte Pathfinder: Wrath of the Righteous gerade durch seine Unterschiede zum Larian-Projekt punkten. Bereits der Vorgänger aus dem Jahr 2018 wurde von Liebhabern als »echter Baldur's-Gate-Nachfolger« bezeichnet, und durch die Designänderungen an Baldur's Gate 3 im Vergleich zur bisherigen Serie könnte auch Pathfinder 2 in dieser Nische groß auftrumpfen. Wo Baldur's



Schachbrettmuster und Rundenkämpfe: Encased spielt sich sehr ähnlich wie Wasteland 2.



Gate 3 erstmals in der Reihe auf strikt rundenbasierte Gefechte setzt (die Vorgänger nutzten pausierbare Echtzeit) und sich auch sonst bewusst von den alten Bioware-Spielen absetzt, zelebriert Pathfinder: Wrath of the Righteous die altbekannte Gefechtsform plus Iso-Look und großer Heldengruppe. Na gut, wir können diesmal auch in einen optionalen Rundenmodus umschalten, wenn wir es doch mal gemütlich wollen.

Aber Pathfinder: Wrath of the Righteous befährt eben nicht nur den sicheren Pfad der Nostalgie, es beschreitet auch neue Wege, etwa bei der ambitionierten Implementierung von Belagerungen und großen Schlachten. Dabei gibt's auch viel Potenzial für Fehlschläge, zumal das erste Pathfinder nicht frei von Bugs erschien. Für Creative Director Alexander Mishuli aber ist zumindest der Konkurrenzkampf mit Baldur's Gate 3 kein Thema: »Wir entwickeln das Genre in



Wenn das Böse einfällt, kann man es in Wrath of the Righteous ganz gut anhand der Farbe erkennen.

verschiedene Richtungen. Wir vergrößern damit die Vielfalt, und das wird mehr Spieler anlocken. Larian geht es um die kooperative Erfahrung, und das machen sie super. Da gleichzuziehen, ist ziemlich schwer. Wir versuchen Echtzeit mit Pause zu optimieren, es soll taktischer werden, und der Spieler soll mehr Kontrolle haben. Solasta geht einen eigenen Weg mit dem Raster und wie die Fähigkeitenproben dort funktionieren. [...] Ich glaube, das Rollenspielgenre wächst, verändert sich und wird stärker.«

Im Juni 2021 soll Pathfinder: Wrath of the Righteous erscheinen. Der Vorgänger Pathfinder: Kingmaker war aber auch wegen seiner langen Anlaufschwierigkeiten nicht eben ein Steam-Liebling, bis heute sind knapp 16.000 User-Reviews zum Rollenspiel eingegangen, 78 Prozent davon positiv.

Bei den Verkaufszahlen knackte Pathfinder nur in Verbindung mit dem Survival-RPG Outward die Million: Laut Koch Media wurden von beiden Spielen zusammen bis März 2020 etwas mehr als 1,2 Millionen Exemplare verkauft. Im Vergleich zu Baldur's Gate 3 ist die Rollenspielserie des russischen Entwicklers Owlcat also auch nur ein etwas grö-

ßerer Fisch unter vielen kleinen. Dafür kann Pathfinder auf seine engagierte Community zählen: Die Kickstarter-Kampagne für Wrath of the Righteous sammelte über zwei Millionen Dollar zur Verwirklichung des Projekts ein. Darauf kann man aufbauen!

Ein neues altes Fallout

Nur ein gutes Zwanzigstel dieser Summe konnten die Entwickler von Encased im Jahr 2018 über Kickstarter einsammeln. Dennoch gilt das Rollenspiel in gut informierten Fankreisen als großer Hoffnungsträger für alle, die nach Wasteland 3 im letzten Jahr mehr vom alten Fallout-Feeling wollen. Denn Encased trägt nicht umsonst selbst auf Steam den Untertitel »A Sci-Fi Post-Apocalyptic RPG«. Zu Spielbeginn erstellt ihr einen Charakter, der sich unter dem (Thunder-)Dome der Überlebenden einer von fünf Fraktionen anschließt. Die russischen Entwickler versprechen viele Sandbox- und Open-World-Elemente; bisher sind aber nur der Prolog und ein paar erste Quests verfügbar. Rundenkämpfe, Entscheidungen, NPC-Begleiter, eine gehörige Portion Survival-Elemente – Encased will so einiges. Doch selbst wenn Enthusiasten den Oldschool-Ansatz des Spiels schätzen mögen; leicht wird es Encased 2021 nicht haben. Allein schon deshalb, weil sich nach eineinhalb Jahren Early Access ein Teil der eigenen Fangemeinde gegen die Entwickler gewendet hat: Nach dem verpassten Release 2020 beginnen manche Spieler an den Versprechen des Studios Dark Crystal Games zu zweifeln. Doch es gibt Grund zur Hoffnung: Ende 2020 hat Koch Media das Projekt als Publisher unter seine Fittiche genommen, davon erwarten sich die Entwickler Hilfe bei Vertrieb, Marketing und Übersetzungen. Der Status des Projekts soll weit fortgeschritten sein. GameStar behält Encased jedenfalls im Auge.

Demo als Hype-Mechanismus

Wie man als kleines Rollenspiel mit überschaubarem Budget und ohne gigantische PR-Abteilung sein Publikum auf Steam fin-



Pathfinder: Wrath of the Righteous schickt euch auf einen Kreuzzug gegen das Böse. Die Königsverwaltung des Vorgängers ist passé.



Das Spielfeld in Black Legend ist in Quadrate aufgeteilt, bei der Bewegung seht ihr sofort die Sichtlinien und welche Gegner sich in Reichweite befinden.

den kann, darüber sprachen wir auch mit dem belgischen Studio Warcave. Die Macher von Black Legend, das XCOM-Kämpfe mit einer besonders düsteren Dark-Souls-Atmosphäre mixt, haben bereits im vergangenen Herbst eine Demo für ihr Spiel veröffentlicht. »Es gab viele Berichte über die Steam-Demo. Auf YouTube und Twitch haben zudem viele Tester von Indie-Spielen, Content Creator und Streamer Videos mit der Demo gemacht und ihre Zuschauer dazu aufgerufen, das Spiel selbst auszuprobieren. All das hat sich darin niedergeschlagen, dass nun mehr Leute Black Legend auf ihre Wishlist gesetzt haben. Das ist für uns ein großartiger Weg, um das Interesse am Spiel abzuschätzen, und hat die Auffindbarkeit von Black Legend auf Steam verbessert.«

Demos feiern aktuell ohnehin gerade ein kleines Revival. Allerdings zeigen Auswertungen der Zugriffszahlen auf GameStar.de ebenso wie ein Blick in die Steam-Statistiken und Google-Suchergebnisse, dass das Werk von Warcave bislang allenfalls moderaten Bekanntheitsgrad erreicht hat. Im Interview mit den Machern zeigt sich: Erfolg oder Misserfolg ist relativ. »Wir sind mit den Reaktionen [der Spieler] bislang sehr zufrieden, besonders wenn man bedenkt, dass Black Legend erst unser zweites Projekt überhaupt und unser Team immer noch recht klein ist. Als wir unseren Trailer auf den offiziellen YouTube-Kanälen der großen Konsolen wie PlayStation, Xbox und Nintendo Switch gesehen haben, war das für uns ein echter Höhepunkt. [...] Wir arbeiten weiter hart daran, mehr Fans von rundenbasierten Rollenspielen anzusprechen.«

Während der vergangenen Wintermonate habe man sich bewusst etwas zurückgehalten mit Ankündigungen, weil »in dieser Zeit üblicherweise die großen Studios ihre nächsten Spiele zeigen«. Aber Warcave hat sich in dieser Periode nach eigener Aussage auf die Entwicklung des Spiels konzentriert, und jetzt »werden wir mit vollem Schwung die Zeit bis zum Release nutzen, um neue Features vorzustellen«.

Black Legend will trotz der bescheidenen Größe Rollenspielfans einiges bieten. Ihr

stellt euch eine Kämpfergruppe aus 15 Klassen zusammen, erforscht die fiktive Stadt Grant und sammelt Ausrüstung, um (teils optionale) Bossgegner zu besiegen und neue Regionen zu erschließen.

»Das Feedback zur Demo war sehr positiv«, freut sich Warcave. »Wenn es negative Reaktionen gab, waren sie überwiegend mit Verbesserungsvorschlägen verbunden, von denen wir uns viele zu Herzen genommen haben. Da die Demo auf einer nicht mehr aktuellen Version basierte, hatten wir viele der vorgeschlagenen Features in der Zwischenzeit bereits selbstständig dem Spiel hinzugefügt. Das war ein gutes Gefühl, weil es uns gezeigt hat, dass wir mit Black Legend auf der richtigen Spur sind.«

Was braucht ein Rollenspiel heute, um erfolgreich zu sein?

Ob ein Spiel bei Steam ein Millionenpublikum erreicht oder der Vergessenheit anheimfällt, das hängt auch 2021 von einer Vielzahl an Faktoren ab. Entwickler können viele davon nur eingeschränkt beeinflussen. Manchmal ist es ein bekannter Streamer, der ein bis dahin unentdecktes Spiel populär macht, ein anderes Mal begräbt der gleichzeitige Release eines Konkurrenzprodukts den ambitionierten neuen Titel in der Flut der Neuveröffentlichungen. Die Studios, die jahrelang an ihren Herzensprojekten feilen, können nur versuchen, das bestmögliche

Spiel abzuliefern. Aber was macht ein gutes (rundenbasiertes) Rollenspiel denn eigentlich aus? Und wie findet man den Weg ins Herz der Spieler? Mathieu Girard und die Warcave-Mitarbeiter äußerten sich dazu auf ganz unterschiedliche Weise. Für den Branchenveteranen Girard sind es zwei wichtige Punkte, wegen denen er Solasta entwickelt hat: »Zuerst einmal sind da die Diversität und Komplexität der Heldengruppe mit sich gegenseitig ergänzenden Fähigkeiten deines Klerikers oder Kriegers, die zusammenarbeiten. Ein taktisches, rundenbasiertes Rollenspiel mit nur einem Charakter zu spielen, ist langweilig. Man braucht mehrere Figuren, die man befehlen kann, damit es interessant wird. Dafür ist eine vierköpfige Party super geeignet, vor allem wenn du dazu noch Kreaturen beschwören kannst. Zweitens ist es wichtig, dass man mit der Umwelt interagieren kann. Sachen wie Höhenunterschiede oder die wechselnden Lichtverhältnisse geben einem das Gefühl, dass die Umgebung in das Gameplay eingebunden ist. Das ist wichtig.«

Und Warcave? Die Entwickler antworten so: »Alles, was dem Spieler kreative Anpassungsmöglichkeiten gibt, ist gut. Wir sind Fans des Hands-off-Designs, bei dem der Spieler die Kontrolle über das Spielerlebnis hat. Natürlich ist Balancing notwendig, aber es muss einen trotzdem nicht einschränken. Wenn der Spieler eine Technik findet, um XP zu farmen, dann werden wir ihn nicht davon abhalten. Und wenn er eine Kombination aus Skills und Ausrüstung findet, die einen sehr starken Komboeffekt hat, dann müssen wir nicht sofort deren Effektivität im Namen des Balancings reduzieren. Stattdessen sollte es unser Ziel sein, mehr dieser Kombinationen ins Spiel zu integrieren, sodass es mehr Abwechslung gibt. RNG [Zufallsmechaniken] in Spielen bringt uns im Team auf die Palme. Wir verstehen, dass Zufallseffekte in Spielen dazu eingesetzt werden, das Erlebnis nicht schal und formelhaft werden zu lassen. Aber wir wollen nicht, dass der Spieler für etwas bestraft wird, auf das er keinen Einfluss hat. Daher finden wir jedes Rollenspiel interessant, das dem Spieler die Befriedigung gewährt, das Kern-Gameplay zu kontrollieren und zu meistern.« ★



Düstere Atmosphäre, taktische Kämpfe: Die Entwickler von Black Legend orientieren sich beim Look and Feel an Dark Souls, haben aber auch an einen einfachen Schwierigkeitsgrad für alle Nicht-Hardcore-Spieler gedacht.