

## The Wayward Realms

## DIE ZUKUNFT DER OPEN WORLD

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Once Lost Games** Entwickler: **Once Lost Games** Termin: **2024**

Dieses Rollenspiel wird gewaltig und denkt die offene Welt weiter als Elder Scrolls. Von Peter Bathge

**Peter Bathge**

Peter kann die Skepsis gegenüber prozeduraler Generierung verstehen. Er findet No Man's Sky etwa stinklangweilig. Aber weil Peter seit über 20 Jahren Rollenspiele liebt und sich gerne in Open Worlds verliert, hat er bei The Wayward Realms trotzdem genauer hingeschaut. Und ein Spielkonzept entdeckt, das echte Freiheit verspricht – ganz ähnlich wie im von ihm geschätzten Mount & Blade 2: Bannerlord.

The Wayward Realms ist eins dieser Spiele, die man schnell falsch verstehen kann. Das Rollenspiel hat eine Open World, die aus über hundert Inseln besteht und absolut gigantische Dimensionen erreichen soll. Aber das ist nur ein Mittel zum Zweck. Denn eigentlich wollen die Entwickler von The Wayward Realms bei Once Lost Games mit dieser riesigen Spielwelt lediglich die Voraussetzungen für ein von Entscheidungen getriebenes Spielerlebnis schaffen, das ihr nie zuvor gesehen habt. Keine zwei Spieldurchläufe sollen auch nur annähernd gleich verlaufen, dank unterschiedlicher Fraktionen, etlicher NPCs, dynamisch generierter Quests und eines KI-Regisseurs, der eure Taten bewertet und euch darauf basierend neue Herausforderungen in den Weg stellt.

Und genau hier kommt es oft zu Missverständnissen: Ja, The Wayward Realms setzt

auf prozedural generierte Inhalte – aber wichtige Quests, Dungeons und Städte werden weiterhin von Hand gebaut. Das Ergebnis könnte eine smarte Weiterentwicklung von Konzepten sein, die in The Elder Scrolls 2: Daggerfall zum ersten Mal umgesetzt wurden. Kein Wunder, schließlich stecken ehemalige Bethesda-Entwickler hinter dem Projekt, die mit The Elder Scrolls einst die Eckpfeiler des Open-World-Genres festlegten. Über 25 Jahre später wollen sie diese Grenzen mit The Wayward Realms nun weiter verschieben – und was sie im exklusiven GameStar-Interview zu erzählen haben, klingt ausnahmslos spannend!

**Das alte Elder-Scrolls-Feeling**

Prozedural generierte Spielwelten sind längst nichts Besonderes mehr – egal ob Far Cry oder Skyrim, automatisch anhand vorgege-

bener Parameter erstellte Karten bilden die Grundlage für viele unserer liebsten Open Worlds. The Wayward Realms stellt da keine Ausnahme dar, auch hier wird die Welt vorab generiert und nicht bei jedem Spielstart neu; sie ist im Gegenteil zu Beginn für jeden Spieler gleich. Vor Release gehen die Designer zudem per Hand über die berechnete Inselwelt drüber, verändern das Terrain, fügen Details hinzu oder bauen selbst gestaltete Sehenswürdigkeiten in die Landschaft ein. In einem E-Mail-Interview erklären uns die Mitarbeiter von Once Lost Games: »Wichtige Hauptquest-Dungeons und besondere Orte werden manuell überprüft und verbessert. Unsere Designer können auf jeder Ebene des prozeduralen Systems die generierten Ergebnisse mit vorgegebenen oder handgefertigten Alternativen überschreiben. Das gibt den Designern eine Menge Flexibilität, um die Welt über die ursprünglichen Ergebnisse hinaus in unterschiedlichen Größenordnungen und mit unterschiedlicher Präzision zu gestalten. Wir können also alles optimieren, was wir für notwendig erachten.«

Wo The Wayward Realms noch einen Schritt weitergeht als andere Spiele: Auch die Positionierung und das Aussehen der Nichtspielercharaktere (NPCs) werden vorrangig von Formeln im Programmcode bestimmt.



In The Wayward Realms kämpft ihr in Ego- und (wahrscheinlich) Third-Person-Perspektive gegen Monster, sucht Schätze und steigt zum Helden auf.



Klassiker! Natürlich gibt es in einem ordentlichen Rollenspiel auch Dungeons.



Die Inquisition jagt Monster und be-  
 äugt misstrauisch das Treiben der Lehr-  
 meister in der Bibliothek von Logos.



Je nachdem, welchem Volk euer Charakter  
 angehört, reagieren NPCs anders auf euch.



»Das System gibt vor, wo und welche Art von Gelände, Höhlen, Dörfern, Städten, Fraktionen und Menschen existieren«, erklären die Entwickler. »NPCs werden Metadaten über ihre Umgebung verstehen, die ihnen einen Kontext für ihr Verhalten geben. Das prozedurale System wird also absolut riesige Städte ermöglichen, die mit NPCs gefüllt sind. Deren Tagesablauf wird dann für eine Person in dieser Gegend, in diesem Kontext und in diesem Beruf Sinn ergeben.« Daggerfall setzte mit seinen gigantischen Landstrichen einst ganz ähnliche Schwerpunkte, wurde aber von der damaligen Technik eingeschränkt.

### Generierte Überraschungen

Wayward Realms profitiert jetzt aber nicht nur von 25 Jahren technischem Fortschritt, um der Gefahr zu entgehen, zu gleichförmig und langweilig zu werden. Die Macher versprechen, dass man im Gegensatz zu vielen anderen Spielen mit prozeduraler Generierung die erzeugten Inhalte nicht nur ein oder zwei mal schichte, sondern viel verschachtelter denke. Dadurch würden »einzigartige und überraschende Ergebnisse erzeugt; und das alles auf der Grundlage desselben Basisinhalts«.

Gleichzeitig verpflichtet sich Once Lost Games, nicht den gleichen Weg einzuschlagen wie The Elder Scrolls, das besonders mit Oblivion und Skyrim die Zielgruppe vergrößerte, dabei aber auch in den Augen von Hardcore-Fans den Anspruch herunterschraubte. Gefragt nach den Stärken von Arena und Daggerfall fällt die Antwort des Stu-

dios dann auch folgendermaßen aus: »Sie hatten Tiefe. Nicht nur eine physisch größere Welt, sondern eine große Welt, die mit vielen interagierenden Systemen gefüllt war. Ob es nun die Rufsysteme sind, die ein paar Dutzend Fraktionen und ihre Interaktionen miteinander berücksichtigen, oder die Freiheit und Vielfalt des Zaubererstellungssystems – es hatte einfach mehr zu bieten, mit einer Komplexität, die man erforschen musste, um sie vollständig zu verstehen. Die Charaktere der Spieler [in den frühen Elder Scrolls-Teilen, Anm. d. Red.] unterschieden sich stark. Nicht nur in den Waffen, Zaubern und Fertigkeiten, die sie benutzen, sondern auch in den Verbündeten und Feinden, die sie während ihres Abenteuers treffen. Wir planen, all dies mit Wayward Realms wieder einzuführen.«

### Gelenkter Zufall statt prozedurales Chaos

Für The Wayward Realms steht echtes Rollenspiel an erster Stelle. Die Welt ist eine große Sandbox, in der ihr euren eigenen Weg gehen könnt – kein besserer Freizeitpark mit Bewegungsfreiheit, wie es viele moderne Open-World-Spiele sind. Also mehr Mount & Blade als Assassin's Creed. Dazu passt das erklärte Ziel von Once Lost Games: »Kein Spieldurchgang wird so sein wie der vorherige.«

Das Spiel sei so design, dass sich der Weg hindurch unmittelbar nach dem Start in viele unterschiedliche Pfade auffasere, denen man folgen kann. Einige dieser Wege werden sogar vom Computer erstellt, während ihr noch voranschreitet. Verantwortlich dafür ist

ein KI-Regisseur, den Once Lost Games in Anlehnung an den Spielleiter einer Partie Pen&Paper den Virtual Game Master nennt, kurz VGM. Im Interview geben uns die Entwickler drei Beispiele dafür, wie der VGM euer Spielerlebnis beeinflussen kann:

**1.** Du läufst abseits der ausgetretenen Pfade, und der VGM erstellt eine Quest, die dich für die Erkundung eines nahen Gebiets belohnt; die Entdeckung könnte mit nahegelegenen Fraktionskämpfen verknüpft werden, die ins Gesamtbild passen.

**2.** Du beleidigst einen NPC mit Sinn für das Prinzip »Auge um Auge«. Er schmiedet anschließend einen Plan, um sich an dir zu rächen, und du triffst ihn vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt wieder.

**3.** Du hast jedes Buch aufgesammelt, das nicht festgenagelt ist, und der VGM gibt dir eine Quest, die ein extrem seltenes Buch als Belohnung verspricht. Oder aber eine Quest, die dich auf die Suche nach einem seltenen Buch schickt und dich zum Schluss dazu verleitet, die Quest scheitern zu lassen und dafür das Buch für dich zu behalten.

Das klingt im ersten Moment wie Zukunftsmusik, ist aber gar nicht so weit hergeholt. Schließlich können Multiplayer-Shooter wie Left 4 Dead und aktuell Back 4 Blood bereits die Gegnerstärke je nach Effizienz der Spieler variieren oder vorgefertigte Levelteile neu zusammenfügen. Und seit Skyrim experimen-



Neben schicken Landschaften soll The Wayward Realms auch detailliert gestaltete Inneneinrichtungen mit vielen interaktiven Objekten bieten.

tiert auch Bethesda immer mehr mit Zufallselementen sowie dynamischen Events, auch wenn das nicht jedem Fan von Elder Scrolls und Fallout in der Redaktion schmeckt.

### Freies Sprechen

Doch Wayward Realms soll noch deutlich stärker auf automatisch generierte Inhalte setzen, als es sich selbst Todd Howard in seinen kühnsten Träumen ausgemalt hat. Sogar die Dialoge sind davon in gewisser Weise betroffen, wie uns Entwickler Once Lost Games erklärt: »Unsere oberste Direktive ist es, die Reise des Spielers wirklich zu seiner eigenen zu machen. Und als solches werden die Dialogoptionen je nach den vergangenen Begegnungen, Handlungen, Entscheidungen, dem erworbenen Wissen und den trainierten Fähigkeiten des Spielers erweitert. Wir wollen jedoch von der üblichen Dialogliste wegkommen und uns auf die sozialen Fähigkeiten der Spieler konzentrieren. Der Spieler wählt ein Thema und eine Sprechweise (Charme, Nötigung, Tratsch und so weiter), und die NPCs reagieren entsprechend. Die Möglichkeiten des Spielers werden stark erweitert, und das System wird direkt an die Fähigkeiten des Charakters anknüpfen.«

Natürlich müsst ihr bei dieser Art der Gesprächsführung darauf verzichten, die ausformulierten Antworten und Fragen eures Charakters vorab sehen zu können. »Der Spieler muss die erzählerische Lücke ausfüllen, was sein Charakter tatsächlich sagt«, gesteht Once Lost Games ein. »Aber das gibt nur mehr Raum für das Rollenspiel, das wir einzufangen versuchen.« Übrigens: Sprachausgabe wird es nur für einzelne, wichtige Charaktere und Quests oder simple Standard-Begrüßungssätze geben. Eine deutsche Übersetzung ist nicht ausgeschlossen, hängt laut Entwickler aber vom Publisher ab.

### Labertaschen

Ansprechbar ist in The Wayward Realms grundsätzlich jeder menschenähnliche Charakter, solange er nicht gerade darauf aus



Euer Charakter unterliegt keinen Klassen-grenzen. Wer Magie und Schwertkampf kombinieren will, kann das tun.

ist, euch eins überzubraten. Die Daten im Hintergrund geben dabei vor, wie interessiert die Figur daran ist, sich in Smalltalk zu ergehen. Darauf Einfluss haben auch die gerade verfolgte Quest, der Ruf des Spielers und seine Fraktionszugehörigkeit.

Gute Nachrichten für alle, die angesichts so viel prozeduraler Generierung fürchten, das Spiel könnte zu generisch (haha!) werden: Wayward Realms wird bestimmte vorgefertigte Aufgabenreihen beinhalten, die sich reale Menschen ausgedacht haben, kein Computerprogramm. Doch weil die Welt viel zu groß ist, um sie mit einem kleinen Team von Hand zu befüllen, erschaffen die Designer auch zahlreiche Questschablonen, aus denen der VGM neue Missionen zusammensetzen kann: »Es ist wichtig, ein gutes Repertoire an Questarchetypen zu etablieren, so dass die Quests selbst zwar nicht von einem Menschen erstellt werden, sich aber dennoch ausreichend unterscheiden. Zum Beispiel sind die meisten Aufgaben in anderen Spielen im Endeffekt eine Art Fetch-Quest: Bringe

oder liefere diesen Gegenstand, töte diese Leute und so weiter. Was sie jedoch auszeichnet, ist die Atmosphäre, die sie umgibt. Erst wenn diese Quests in das Gefüge der Welt mit all ihren Auswirkungen und reaktivem Gegenspiel eingeflochten sind, werden sie sinnvoll und kontextabhängig.«

Klingt gut, aber wo soll dieser Kontext herkommen? Die Macher: »Unser Plan ist es, prozedural generierte Quests zu erstellen, die viele Variablen haben. Durch die Nutzung moderner Computertechnik und Programmierung kann die Komplexität von Quests exponentiell sein, weil wir in der Lage sind, viele Aspekte zu erstellen, die miteinander interagieren. Da die Lösungsbedingungen für eine Quest offengelassen werden, können die Spieler die Probleme auf der Grundlage ihres individuellen Spielstils lösen. Ein Beispiel: Ein Spieler kann wählen, ob er sich anschleicht und einen Questgegenstand stiehlt. Oder ob er mit Waffengewalt hineingeht. Oder ob er mit dem Besitzer des Gegenstandes verhandelt, um ihn unter dem Versprechen eines Gefallens zu erhalten. Oder ob er einen Verbündeten des Besitzers davon überzeugt, ihn zu hintergehen, und in dem daraus resultierenden Chaos mit dem Gegenstand verschwindet. Die Quest ist abgeschlossen, wenn der Gegenstand gefunden wird, aber den Weg dorthin kann der Spieler selbst bestimmen.«

### Fraktionen für die Vielfalt

Die Vergleiche mit The Elder Scrolls drängen sich zwar auf, letztendlich dürfte The Wayward Realms aber in Sachen Politur nicht in einer Klasse mit Bethesda Softworks großer Serie spielen. Dafür fehlt Once Lost Games allein schon die Manpower des mittlerweile von Microsoft gekauften Riesenstudios. Aber die Entwickler wissen, wie sie die Aufmerksamkeit von Rollenspielern erregen, die nach neuen Open-World-Erlebnissen hungern, besonders angesichts der noch nicht absehbaren Veröffentlichung von The Elder Scrolls 6.

Die Entwickler versprechen bei aller Tradition, dass sie jedem Volk im Spiel seinen eigenen Twist verpassen. Hier sieht ihr die Tieflinge (halb Mensch, halb Dämon), die man vorwiegend in abgelegenen Siedlungen findet.



So verspricht Once Lost Games etwa unterschiedliche Fraktionen, denen sich der Spieler anschließen kann. Im Interview nennen die Entwickler bereits folgende Gruppierungen: Inquisition, Lehrmeister, Orden von Al-Dajjal sowie die Fahrenden Ritter.

Jede Fraktion wird euch Aufträge anbieten, von denen die wichtigsten erneut per Hand angelegt werden. Kenner schwärmen an dieser Stelle bitte von den Quests der Diebes- und Assassingilde – das ist ein hoher Qualitätsstandard, den The Wayward Realms mit diesen Missionen erreichen muss.

### Wie ihr euren Charakter formt

Euren Charakter erstellt ihr zu Spielbeginn selbst, ihr wählt aus mehreren Völkern und könnt wohl auch das Aussehen anpassen – wie stark, darüber ist sich Once Lost Games noch unsicher. Klar ist aber, dass ihr Attribute und Skills ohne starres Klassengerüst selbst bestimmt. Dadurch werden sowohl klassische Rollen wie Krieger, Magier und Dieb möglich als auch ungewöhnlichere Charaktere, die mit hohem Charismawert andere Figuren dazu überreden, für sie zu kämpfen. Die Einwohner des großen Archipels, der die Spielwelt von The Wayward Realms bildet, werden darauf reagieren, was ihr im Charaktereditor einstellt. Besonders die Volkszugehörigkeit soll für mehr oder weniger nette Kommentare sorgen und die Einstellung der NPCs zu euch beeinflussen. Aber auch eure Entscheidungen werden Auswirkungen darauf haben, was für ein Ruf euch vorausseilt. Dazu gehört auch die Frage, wie viele NPCs ihr vorher umgebracht habt.

### Keiner mag Mörder

Für die Entwickler war es wichtig, dem Spieler möglichst viele Freiheiten zu gewähren und gleichzeitig eine glaubwürdige Welt zu erschaffen. Dazu gehört auch die Möglichkeit, grundsätzlich jede Figur im Spiel anzugreifen. »Es wird keine besondere Immunität für NPCs geben«, versprechen die Macher mit Blick auf Skyrim und Co., wo wichtige Gesprächspartner einfach unsterblich sind. Und fügen hinzu: »Auch nicht für solche, die mit der Hauptaufgabe des Abenteurers verbunden sind. Der Virtual Game Master wird

sich an die Tatsache anpassen, dass diese Hauptakteure eliminiert wurden.«

Eine Einschränkung für eure Mordgelüste gibt's dann aber doch, und mit der sind viele Fans von Bethesda-Spielen seit Fallout 3 vertraut: »Wir schützen lediglich die Kinder, teilweise aus persönlichen Gründen, größtenteils aber aus rechtlichen. Du kannst dir vielleicht vorstellen, dass die Möglichkeit, Kinder abzuschlachten, ein wenig ... schlecht ankommen könnte, vor allem in Ländern, wo immer noch propagiert wird, dass Videospiele Gewalt verursachen. Was die Kinder betrifft, so können sie sich verstecken und verschwinden, wenn sie von einem Spieler angegriffen werden.« Eine vernünftige Entscheidung, Gewalt gegen Wehrlose ist nämlich auch in Spielen keine gute Idee.

Once Lost Games will darüber hinaus, dass eure Reise sichtbare Spuren an eurem Charakter hinterlässt. Das soll auf zwei Wegen sichergestellt werden: Zum einen verbessert euer Held seine Fähigkeiten, indem er sie benutzt – das bekannte »Learning by doing«-Prinzip, das auch The Elder Scrolls nutzt. Zum anderen werden »bestimmte Orte und Aktionen«, wie sich die Entwickler einermessen ominös ausdrücken, Auswirkungen auf Skills und Wissen des Charakter haben. Vorstellbar wäre also, dass sich nach dem Besteigen des höchsten Berges die Kondition eurer Kriegerin verbessert. Oder die Intelligenz eures Magiers steigt, nachdem er 40 Bücher gelesen hat.

### Was zum Gameplay bekannt ist

Once Lost Games verspricht viel für The Wayward Realms, hat aber bisher kaum Konkretes gezeigt. Sicher ist bislang, dass man die Welt auf dem Pferderücken bereisen können wird. Aber ob es auch ein Schiff oder Boot als Transportmittel zwischen den Inseln gibt, das wissen aktuell nicht einmal die Entwickler selbst. Man wolle es einbauen, aber es sei einfach noch zu früh für Details. Denn The Wayward Realms befindet sich noch in einer ganz frühen Entwicklungsphase, ein Release 2022 ist höchst unwahrscheinlich. Das erklärt auch, warum sich die Entwickler im Interview bei vielen Gameplay-Aspekten noch nicht festlegen wollen. So sind es vor

allem Pläne und Ideen, die sie mit uns teilen, etwa zu den Kämpfen: »Wir können zu diesem frühen Zeitpunkt noch nicht zu viel verraten, aber unser Kampfsystem legt den Schwerpunkt auf taktische Entscheidungen, die über die Frage hinausgehen, wann man angreift und wann man blockt. Ihr könnt klassische Elemente wie Ausdauer und Mana erwarten, aber mit unserer eigenen Interpretation ihrer Funktion, die vom Spieler eine dynamischere Anpassung an die Herausforderungen und Feinde verlangt. Unser Ziel ist es auch, dem Spieler die Kontrolle über die Komplexität des Kampfes zu geben. Er beginnt mit einem übersichtlichen Arsenal von Schlägen, kann dieses aber durch das Trainieren verwandter Kampffertigkeiten erweitern. Je mehr sich der Spieler auf den Kampf konzentriert, desto mehr erweitert sich dieser Spielstil. Idealerweise wird das auch für viele andere Fertigkeiten und Spielstile gelten, aber das wird die Zeit zeigen.« Neben der Ego-Perspektive planen die Entwickler auch, eine alternative Third-Person-Kamera einzubauen. An welche andere Rollenspielserie erinnert uns das nur? ★

## MEINUNG

Peter Bathge  
@GameStar\_de



Selten war ich so zwiegespalten, wenn es um die Bewertung des Potenzials eines Spiels ging. Denn The Wayward Realms klingt im ersten Moment wie ein Ding der Unmöglichkeit: Wie bitte soll ein Rollenspiel mich mitreißen und begeistern, wenn so viele seiner Inhalte nur ein Produkt von Computeralgorithmen sind? Schließlich fand ich ja schon die Endlosquests in Fallout 4 schrecklich eintönig! Aber gleichzeitig will ich daran glauben, dass Ex-Bethesda-Mitarbeiter schaffen, was Bethesda selber bisher noch nicht geglückt ist. Weil mir The Wayward Realms verspricht, eine andere Form von Fantasy-Open-World zu sein. Weil es die Komplexität früherer Elder-Scrolls-Teile zurückbringen könnte. Und weil ich so langsam die Geduld mit TES6 verliere.

Wenn alles so klappt, wie es sich die Entwickler ausmalen, dann könnte The Wayward Realms eine Art Endlos-Skyrim werden, bei dem ich die spannendsten Geschichten mithilfe des Virtual Game Masters selbst schreibe. Ob das klappt, wird davon abhängen, wie gut mir das von den Machern selbst als größtenteils gewöhnliche Setting und die von Hand gefertigten Aufträge zwischen all dem Zufallszeug gefallen werden. Und ob dieses kleine Indie-Studio es tatsächlich schafft, coole Kämpfe und motivierende Charakterentwicklung auf die Beine zu stellen. Mein Rat: Abwarten, der Release dürfte wahrscheinlich eh noch bis 2023 oder eher sogar später auf sich warten lassen. Solange ich kein Gameplay gesehen habe, bleibe ich derweil skeptisch-fasziniert.



Wer viel mit der Axt kämpft, wird ein besserer Axtkämpfer. Logisch.