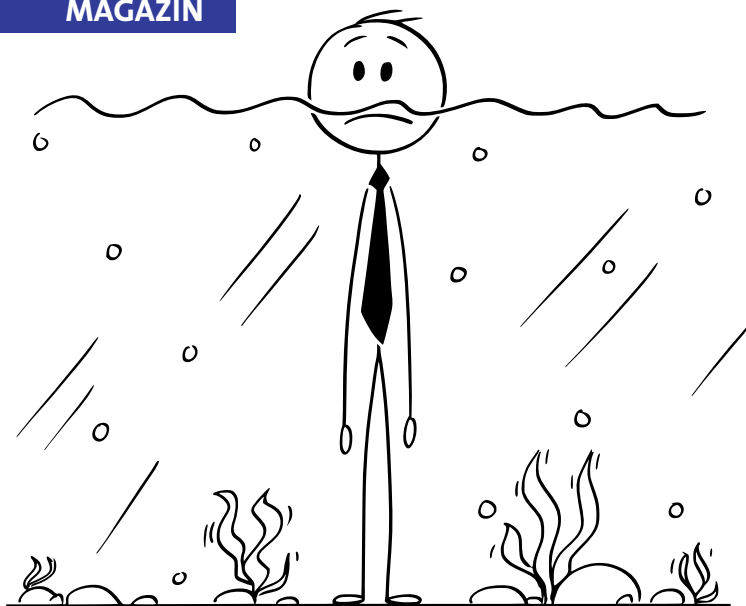




Peter Bathge

Peter berichtet seit über 15 Jahren über Rollenspiele, die meisten davon hat er angefasst, selbst solche Exoten wie Evil Island, Arcanum oder Septerra Core. Kennt ihr nicht? Na ja, das ist mit einer der Gründe, warum Peter diesen Artikel geschrieben hat.

2022 erscheinen zu viele Rollenspiele. Wie jetzt, zu viele? Wie kann es von etwas so Gutem jemals zu viel geben? Schließlich sind Rollenspiele eines der Lieblingsgenres der GameStar-Leser. Was schreibt der Bathge da also wieder für einen Quatsch? Nun, das will ich euch gerne erklären. Nach den Corona-Jahren 2020 und 2021 steht die Videospielindustrie vor einem neuen Rekordjahr. Ich will einen Blick in die Zukunft werfen, auf die Blockbuster von 2022, genauer auf die Rollenspiele. Wer sich die Release-Liste anschaut, der kann nun aber gar nicht anders, als zu frohlocken – und sich Sorgen zu machen. Denn es erscheinen nach derzeitigem Stand unter anderem:

- Baldur's Gate 3
- Elden Ring
- Elex 2
- Forspoken
- Hogwarts Legacy
- Path of Exile 2
- Starfield

Und dann sind da noch schon lange diskutierte, aber noch nicht final terminierte Riesentitel wie Diablo 4, Dragon Age 4, das neue Mass Effect, der Neustart von Fable, Obsidians Avowed oder das Gothic-Remake. Spiele, die nächstes Jahr wohl zumindest genauer vorgestellt werden und damit viel Aufmerksamkeit erregen. Mal ganz zu schweigen von den unzähligen Indie-Titeln, Überraschungsspielen und Steam-Topsellern, die jetzt noch kaum jemand auf dem Radar hat. Die gibt es 2022 nämlich bestimmt auch wieder. Die Aussichten sind also blendend, zumindest für uns Rollenspieler. Die Hersteller eben jener Rollenspiele werden es aber schwerer haben, glaube ich. Denn 2022 wird mindestens ein potenzieller RPG-Hit untergehen. Und ich habe schon so eine Vermutung, welcher das sein könnte.

Zu viele RPGs, zu wenig Platz

Ihr kennt das Problem ja vom Abstecher in den Steam-Shop: Da will man nur schnell die »Upcoming Releases« anschauen, und nach drei Minuten des Scrollens angesichts mehrerer tausend Neuveröffentlichungen im Jahr gibt man jeden Versuch auf, in

Baldur's Gate 3, Elex 2, Starfield

ES SIND ZU VIELE

2022 erscheint ein Rollenspielkracher nach dem anderen. Eine gute Nachricht, aber die RPG-Flut wird unerfreuliche Nebenwirkungen haben, glaubt Peter.

diesem Wirrwarr das zu finden, was man eigentlich sucht. So ähnlich könnte es dem Rollenspielmarkt 2022 ergehen.

Wenn unterschiedliche Spiele um die Aufmerksamkeit und Gunst der Spieler buhlen, zieht eines davon zwangsläufig den Kürzeren. Bethesda und Microsoft können Millionen von Dollar in das Marketing für ihr Weltraumspiel Starfield investieren – wie kann dagegen ein Elex 2 anstinken, das außerhalb Europas schon vor Release verlacht wird, wenn nicht gar vollständig ignoriert? Zumal Microsoft mit dem Xbox Game Pass eines der aktuell mächtigsten Marketing-Tools überhaupt zur Verfügung hat: Das Angebot, ein großes neues Rollenspiel ab Release spielen zu können, ohne auch nur einen Cent zusätzlich zur Monatsgebühr auszugeben, ist derzeit unschlagbar.

Was bei Rollenspielen die unübersichtliche Lage noch verschärft: Wer sich erst einmal mit einem dieser üblicherweise dicken Brocken beschäftigt, der hat so schnell keine Freizeit mehr, um noch ein anderes Rollenspiel zu spielen. Auch wenn es natürlich unterschiedliche Vorlieben gibt und nicht jeder Elden-Ring-Spieler auch Interesse an Baldur's Gate 3 hat: Im Genre gibt es doch ziemlich viele Überschneidungen. Und RPGs, die weniger als 30 Stunden dauern, werden von Fans skeptisch beäugt, beim kurzen Tyranny etwa war das ein großer Kritikpunkt vieler. Das bedeutet: Die Hersteller von Rollenspielen müssen noch genauer über den optimalen Veröffentlichungszeitpunkt nachdenken. Nicht zu nahe an den Hochzeiten des Jahres, etwa zum Weihnachtsgeschäft im Oktober und November, wenn die ganz großen Hits erscheinen. Aber auch nicht mitten im Sommerloch, wenn die meisten Spieler lieber baden gehen, als sich zu Hause ein paar Wochen einzuschließen, um das neueste Fantasy- oder Science-Fiction-Epos durchzuackern. Diese Unwägbarkeit dürfte mit ein Grund dafür sein, dass nur die wenigsten der aufgelisteten Rollenspiele bereits einen konkreten Release-Termin haben; die Firmen dahinter wollen sich möglichst lange alle Optionen offenhalten, um etwa einem Starfield aus dem Weg zu gehen, für das Bethesda mit dem 11. November 2022 bereits selbstbewusst und lange im Voraus ein Erscheinungsdatum festgesetzt hat.

Doch abseits dieser einen Konstante weist der Terminkalender für 2022 noch viele freie Flächen auf. Das täuscht allerdings. Denn mit ihrem langen Lebenszyklus (Skyrim wird heute noch gespielt, zehn Jahre nach Release) haben Rollenspiele eine besonders hohe Chance, einander in die Quere zu kommen. Gleichzeitig können Spielehersteller die Veröffentlichung nicht beliebig verschieben, weil unter anderem die Aktionäre einen Release in einem bestimmten Geschäftsjahr erwarten.

Der Hype ist ein tückisches Biest

Entwickler und Publisher befinden sich in einer Zwickmühle: Sie müssen einerseits Vorfreude schüren, dürfen andererseits aber

aufgrund der langen und aufwendigen Entwicklungszeit für Rollenspiele ihr Pulver auch nicht zu früh verschießen. Und dann ist da noch die Gefahr von Spoilern.

Baldur's Gate 3 ist einer der größten Hoffnungsträger für Spieler, die Dungeons & Dragons lieben und gerne ganze Abenteurergruppen steuern. Doch die Early-Access-Phase von Larian's Rollenspiel startete bereits im Oktober 2020, einer Veröffentlichung 2021 erteilten die Entwickler unlängst eine Absage. Die Weiterentwicklung des Spiels auf Steam vor aller Augen hält das Spiel zwar zum einen im Fokus der medialen Aufmerksamkeit, etwa durch Patch-News. Zum anderen jedoch besteht die Gefahr, dass die größten Unterstützer bereits die Early-Access-Version gekauft haben (bereits über eine Million!) und zum Full Release nur noch wenige Nachzügler zugreifen. Wie es aussieht, wenn man nach einer frühen Ankündigung nichts mehr über sein Spiel zu erzählen hat, zeigt gerade Path of Exile 2. Entwickler Grinding Gear Games zeigt dann und wann neues Gameplay, lässt wichtige Fragen aber unbeantwortet. Kollege Sascha Penzhorn bringt das jedes Mal zur Weißglut, wenn ich ihn darauf anspreche, obwohl er sich als PoE-Fan auf den Nachfolger freut.

Eine der erfolgreichsten Strategien fährt dagegen Publisher Bandai Namco. Elden Ring von From Software kann auf die Fangemeinde der Dark-Souls-Spiele zählen und muss keine großen Erklärungen liefern, wie das Spiel funktioniert oder was es bietet. Die lange Informationsdurststrecke in Verbindung mit dem neuen Trailer von der E3 2021 hat die Vorstellungskraft der Fans beflügelt, längst ergehen sie sich auf Reddit und anderswo in Spekulationen, heizen sich gegenseitig an, verbreiten die Kunde von Elden Ring in der breiten Öffentlichkeit. Doch diese Dynamik kann sich schnell wieder ändern: wenn das zuletzt untergetauchte Hogwarts Legacy etwa wieder ein Lebenszeichen von sich gibt, uns das Square-Enix-Spiel Forspoken positiv überrascht. Und was ist eigentlich mit Crimson Desert los?

Dabei sind Elden Ring oder Crimson Desert je nach Definition noch nicht einmal echte Rollenspiele, viele sehen sie eher als Action-Adventures. Und das zeigt einen weiteren Grund, warum das Rollenspielgenre es trotz oder gerade wegen der vielen Vertreter in den nächsten Monaten schwer haben wird: So gut wie jedes Spiel nutzt inzwischen Rollenspielelemente. Zahllose Gameplay-Besonderheiten der Rollenspiele wurden in der Vergangenheit von anderen Spielen adaptiert. Das heißt nicht, dass dabei auch immer tief-schürfende Qualitäten wie Storykomplexität, Atmosphäre oder der besondere Feinschliff an Charak-



Ob sich Elex 2 in internationalen Gewässern behaupten kann, lässt sich noch nicht abschätzen.

teren und Dialogen in Spiele wie Far Cry oder Horizon: Zero Dawn übernommen werden. Hack&Slays zeigen exemplarisch, wie ursprünglich aus dem Pen&Paper stammende RPG-Elemente neu interpretiert und auf ihren kleinsten gemeinsamen Nenner heruntergebrochen werden können. Am Ende bleiben nur noch konstant steigende Zahlen übrig.

Woran Rollenspiele 2022 scheitern könnten

Rollenspiele gehören zu den komplexesten Spielen, die man entwickeln kann. Große Welt, ein umfangreicher Charaktereditor, etliche Quests und dann auch noch die ganzen Entscheidungsmöglichkeiten in Dialogen, die unterschiedliche Auswirkungen auf die Story haben können – das alles erhöht das Fehlerpotenzial. Hier sehe ich dann auch die größte Gefahr für die 2022-Veröffentlichungen: dass sich ihre Publisher aufgrund des Marktdrucks dazu hinreißen lassen, ein Spiel eben nicht zu verschieben. Das Ergebnis kann katastrophal sein. CD Projekt Red arbeitet bis heute an Patches, um Cyberpunk 2077 zu stabilisieren, ein halbes Jahr nach Verkaufsstart.

Dass die meisten Entwickler auch 2021 weiterhin im Homeoffice arbeiten, wo der direkte Austausch mit den Kollegen fehlt, dürfte an ihren Projekten nicht spurlos vorbeigehen. Diesem Risiko können sich auch große Studios nicht entziehen. So könnte 2022 ein besonders buglastiges Jahr werden.

Was sich noch ändern kann

Vor zwei Jahren waren wir in einer ganz ähnlichen Situation wie jetzt: Nach langer Durststrecke stand der Release gleich mehrerer Rollenspielkracher an, RPG-Fans hatten die Qual der Wahl. Aber oh weh, am Ende wurden davon tatsächlich noch eine ganze Menge Titel verschoben. Cyberpunk 2077 erschien im Dezember 2020, Biomutant erst im Mai 2021, Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 ist gar bis heute nicht veröffentlicht worden. Ein ähnliches Phänomen könnten wir auch 2022 beobachten: Die Rollenspielentwicklung ist besonders schwierig und von Unwägbarkeiten geprägt, weshalb verspätete Releases zumindest bei einigen der hier aufgezählten Spiele wahrscheinlich sind. Doch nicht nur Bugs und eine verzögerte Entwicklung dürften

am Ende für einige dieser Neuterminierungen verantwortlich sein. Sondern auch die Angst vor der Konkurrenz, der man mit einem Release 2023 aus dem Weg geht. Denn ihr wisst ja: Nächstes Jahr erscheinen einfach viel zu viele Rollenspiele. Und Elex 2 wird möglicherweise einer der Titel sein, die in diesem Mahlstrom aus Neuveröffentlichungen untergehen werden. ★

