

25 Jahre Tibia

DAS UNSTERBLICHE MMORPG

Das Online-Rollenspiel Tibia ist sogar älter als Ultima Online. Seit 1997 lockte es Hunderttausende Spieler auf seine Server, wurde von MMO-Chronisten aber fast vergessen. Von Dominik Schott

Stephan Vogler ist ausgesprochen gut gelaunt, als wir unser Telefoninterview mit dem deutschen Entwickler und Firmengründer beginnen. Und das aus gutem Grund: Vor 25 Jahren erdachte er gemeinsam mit zwei Freunden die Online-Rollenspielwelt Tibia, die bis heute jeden Monat knapp eine Viertelmillion Menschen bereisen.

Während andere Online-Rollenspiele wie Star Wars Galaxies oder Warhammer Online kamen und gingen, konnte sich das deutsche Tibia behaupten. Bis heute ist es für Stephan Vogler und sein Team von Cipsoft ein kommerzieller Riesenerfolg, über 200 Millionen Euro Umsatz haben sie damit seit den späten 90ern gemacht.

Zum 25. Geburtstag des deutschen MMORPGs, das sich beharrlich weigert, den Weg alles Sterblichen zu gehen, reiste GameStar gemeinsam mit dem heutigen Geschäftsführer in die Vergangenheit zurück. Damals war Tibia nicht mehr als ein Traum-schloss dreier enthusiastischer Studenten,

und die größten Herausforderungen der Zukunft lagen für noch in weiter Ferne.

MMO-Vorläufer als Inspiration

Das Jahr 1995: Technoheads Dudelsong »I wanna be a hippy« dominiert seit Wochen die Charts, »Toy Story« kommt in die Kinos, PC-Spieler dürfen sich über den Release von Command & Conquer freuen, und drei spielbegeisterte Schulfreunde schreiben sich an der Universität Regensburg ein.

Schon während sie für die Abiturklausuren büffeln, verbringt das Trio viel Zeit mit Computerspielen. Der Grundstein für die Idee eines eigenen Spiels wird in dieser Zeit gelegt, wie sich Vogler im Interview erinnert: »Wir haben leidenschaftlich jede Menge gespielt und irgendwann dann auch damit angefangen, uns auch ein bisschen mit Spieleentwicklung zu beschäftigen und selbst zu programmieren. So haben wir drei schon während der Schulzeit zusammen kleinere Projekte gemacht, da ist aber nie was Grö-

ßeres draus geworden.« An den Universitätsrechnern erkunden die drei Freunde dann gemeinsam erstmals die Weiten des noch jungen Internets und stoßen auf die ersten frühen Online-Rollenspiele: »Das waren sogenannte MUDs, also Multi User Dungeons, komplett textbasierte Adventures inklusive der klassischen Eingaben wie »Gehe nach Norden«, »Gehe nach Süden« oder »Schlage mit dem Schwert«. Das fanden wir cool, ich habe die auch eine Zeit lang gespielt, bis wir uns dann dachten: »Ja Mensch, eigentlich könnte man daraus doch was noch Besseres machen.««

Die Idee des Trios: ein Online-Rollenspiel, das viele Spieler in einer digitalen Welt zusammenbringt und das sich nicht ausschließlich auf seitenlange Texte stützt, sondern auch echte Grafiken zeigt. »Das war unsere Idee. Und wir fanden diese Vorstellung so faszinierend, dass wir uns auf die Reise begeben haben, uns gemeinsam durchzubeißen und alles selbst beizubringen, was man dafür beherrschen muss.«

Und dafür müssen sie erst mal ganz von vorne anfangen. Ihre Schulprojekte entwickeln die Freunde noch mit der Programmiersprache Pascal, für ihr Online-Rollenspiel wollen sie nun auf das deutlich zukunftssicherere C++ umsatteln. »Wir haben dann erstmal im Internet recherchiert, wie man diese Software überhaupt schreibt. Und um zu lernen, wie man einen Server programmiert, gab es damals im Großen und Ganzen nur ein einziges Buch, das haben wir uns dann damals gekauft – und das steht heute in der Bibliothek unserer Firma.«

Pioniere mit Potenzial

Während Stephan Vogler hörbar glücklich in seinen Erinnerungen badet, drängt sich uns eine Frage auf: Woher kommt eigentlich dieser wahnsinnige Ehrgeiz, parallel zum Studium sämtliche Freizeit zu opfern, um sich die notwendigen Fertigkeiten autodidaktisch mit Büchern und über endlos langsame Internetrecherchen anzueignen? Und dann

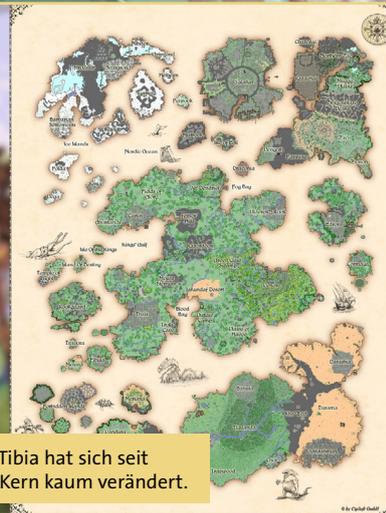
Die Fantasy von Tibia könnte klassischer nicht sein: Ritter, Zauberer und Druiden kämpfen gegen Monster, Drachen und Dämonen.



DIE WELT VON TIBIA

Tibia ist eindeutig ein Kind seiner Zeit: Geprägt von den einflussreichen Pen&Paper-Welten von Dungeons & Dragons und Das Schwarze Auge inszeniert das frühe MMORPG eine klassische Fantasy-Welt mit Rittern, Zauberern und Druiden. Die Spielfiguren steigen durch Kämpfe und andere Aktivitäten im Level auf, werden mächtiger, sammeln jede Menge Gegenstände, erschlagen Monster und knüpfen natürlich Freundschaften mit anderen Spielern.

Diese Spielidee mitsamt dem Fantasy-Zuckerguss stand laut Vogler von Anfang an fest: »Wenn man das Spiel heute startet, entspricht alles im Wesentlichen dem, was wir uns schon 1995 ausgedacht haben. Aber es ist natürlich auch seitdem viel Neues dazugekommen.« Damit meint der Geschäftsführer die hunderten neuen Monster, viele neue Rassen, diverse Spielmechaniken und ein überarbeitetes Geschäftsmodell. Aber im Kern ist Tibia von 2022 noch immer das gleiche Spiel von 1997, als die Rollenspielwelt erstmals online ging, sage und schreibe acht Monate vor dem vielzitierten Ultima Online.



Die Weltkarte von Tibia hat sich seit 1997 bis heute im Kern kaum verändert.

Wer jetzt Tibia betritt oder verlässt, sieht dieses Jubiläums-Artwork.



ziemlich einfachen Modell: Das Grundspiel ist mit seinen wesentlichsten Funktionen gratis. Alles, was darüber hinaus in kommenden Updates an neuen Features implementiert wird, kann nur mit dem sogenannten Premium-Abo genutzt werden. Dazu Vogler: »Wir wollten ja niemanden vergraulen, und die Leute, die von Anfang an dabei waren, sollten ja dabeibleiben. Und tatsächlich haben die Spieler das angenommen, was damals noch total unvorstellbar gewesen war – und wir haben gemerkt: »Hey, das funktioniert, das klappt, wir können weitermachen und Geld verdienen. Und eine Firma aufbauen, die wachsen kann.«

25 Jahre mit Höhen und Tiefen

Derart gerafft nacherzählt klingen die ersten Jahre von Cipsoft und Tibia nach dem souveränen Start einer Erfolgsgeschichte. Wir haken nach und erfahren von Stephan Vogler, mit welchen Sorgen sich das anfangs nur vierköpfige Team herumschlagen muss:

»Am Anfang verlief die Programmierung des Spiels sehr smooth und so, wie wir es

auch noch als Pioniere in einem ganz neuen Genre, das rund zehn Jahre später mit »MMORPG« überhaupt erst einen eigenen Namen bekommen würde? »Ich denke, wir haben alle verstanden, wie toll das werden kann und wie faszinierend es sein würde, mit ganz vielen anderen Menschen zusammen in einer Phantasiewelt zu spielen und zu leben«, erinnert sich Vogler. Jugendlicher Enthusiasmus und ein Gefühl für Potenzial also als Antwort auf unser großes Fragezeichen. Daneben ist aber ein großes Privileg als weiterer Faktor wichtig, vielleicht sogar Voraussetzung dafür, dass der Prototyp, der 1997 dann als Tibia zunächst über die Hochschulserver an den Start geht, überhaupt entstehen kann: die finanzielle Unterstützung durch die Eltern des Trios. Hätten die Studierenden neben ihren Tüfteleien am PC auch noch Nebenjobs stemmen müssen, wäre die Idee von Tibia womöglich wirklich nur eine Idee geblieben. Denn zu Beginn nimmt das Spiel kein Geld ein: nicht 1997 zum Server-Start und auch nicht 2001, als Vogler und sein Team die Firma Cipsoft gründen. Tibia ist damals kostenlos. Das ist es bis heute und verzichtet auf Anzeigen oder sonstige Arten der Werbefinanzierung. Kein Wunder: Nach der geplatzten Internetblase

Anfang der 2000er-Jahre liegt dieser Markt am Boden. Ein anderes Modell muss dringend her: das Premium-Abo.

Eingeführt knapp zwei Jahre nach Firmen-gründung folgt dieses Premium-Abo einem



Wer stirbt, verliert jeden Fortschritt – eine harte Strafe und »typisch oldschool«, wie Fans loben.



Insgesamt ist die Anmutung von Tibia auch 2022 noch ... sehr oldschooll. Das ist, was ihr seht, wenn ihr aktuell ins Tutorial startet.

uns vorgestellt haben. Was uns aber eine Zeit lang fast an die Grenze zum Aufgeben gebracht hat, war die Business-Seite: 2001 ist die New-Economy-Blase geplatzt, der Werbemarkt im Internet war damit tot. Uns war nicht klar, wie wir überhaupt Geld verdienen sollten.« Das Anzeigengeschäft existiert de facto nicht mehr, und damals ist es noch nicht üblich, für ein Online-Spiel Geld zu zahlen. Gleichzeitig steigen die Kosten der frisch gegründeten Firma, die nun nicht mehr auf die kostenlose Server-Architektur der Universität Regensburg zurückgreifen kann, sondern eigene Server hosten muss. »Und was man 2001 für Datenvolumen bezahlt hat, war horrend teuer«, erinnert sich Vogler. »Wir sind im gleichen Jahr auf die Technikmesse Cebit gefahren und haben uns darüber mit verschiedenen Providern unterhalten – und dann sind wir zurückgefahren und haben gesagt: Oh Mist, das schaffen wir nicht. Das wird sich nie im Leben rechnen.« Dann aber ein Glücksmoment: Auf ihrer verzweifelten Suche nach einem bezahlbaren Provider stoßen die Gründer auf einen Serverhoster in Nürnberg, der deutlich günstiger ist als die Konkurrenz. »Ohne den hätten wir niemals losstarten können«, stellt Vogler heute fest.

Dieser finanzielle Engpass zwingt das kleine Team, einen Weg zu finden, mit ihrem bis dato kostenlosen Spiel eben doch Geld zu verdienen – und so kommen sie auf das schon beschriebene Modell des Premium-Abos. Zur Überraschung von Cipsoft nimmt die Community diese Neuerung gut an, doch ein neues Problem bahnt sich bereits an. Und das soll das Studio rund 15 Jahre lang immer wieder quälen und beschäftigen: DDOS-Attacken, also gezielte Angriffe auf die Server des Spiels, um diese mit einer technischen Überlastung in die Knie zu zwingen und offline zu nehmen. »Wir haben viele, viele Jahre sehr stark mit diesen Serviceattacken zu kämpfen gehabt, die immer wieder auch spielerisch motiviert war. Denn wenn man es richtig anstellte, konnte man auf diese Weise alle Spieler vom Server kicken und sich so spielerische Vorteile verschaffen, das wurde exzessiv ausgenutzt.« Laut Vogler rufen in den späteren Jahren der Firma immer wieder Server-Provider wütend im Hauptquartier von Cipsoft an und brüllen die Geschäftsführer an, dass es so nicht weitergehe, obwohl das Entwicklerteam für die Ausfälle schlichtweg nichts kann. Heute teilt Vogler hörbar erschöpft, aber auch augenzwinkernd erklärend auf



Auf der Tibia-Webseite von 1997 prangen noch die Logos der Universitäten Regensburg und Passau, die damals die Server für das Online-Rollenspiel stellten.

diese Telefonate zurück: »Ich meine, wir hatten eben sehr leidenschaftliche Spieler aus der ganzen Welt – und da waren auch Spieler dabei, denen jedes Mittel recht war, um sich einen Vorteil zu verschaffen.«

Es dauert tatsächlich bis zum Jahr 2017, bis findige Techniker des Teams endlich eine permanente Lösung entdecken, wie sie diese Art der DDOS-Attacken unterbinden können. Die ist laut Vogler so ausgefeilt, dass heute Mitarbeiter des Entwicklerteams auf Konferenzen ihr Wissen an andere Teams in Vorträgen weitergeben. »Das war ein harter Weg«, fasst Vogler zusammen, der bis heute noch das Alarmsignal im Kopf hat, das ihn 17 Jahre lang darauf aufmerksam macht, wenn mal wieder ein Server eingebrochen ist: »Der Alarm piepste auch gern mal nachts um 4 Uhr, und wenn du vorher mal feiern warst, musstest du dich trotzdem aus deinem Bett rollen, den Computer hochfahren und dir das Problem anschauen. Da waren schon ein paar harte Nächte dabei.«

In-Game-Patrouillen

Und noch ein drittes Problem plagt das Entwicklerteam über Jahre hinweg: das so-



Mit Grafik-Updates hat Cipsoft sein Online-Rollenspiel frisch gehalten. An der sehr steilen Vogelperspektive hält Tibia aber bis heute fest.



SOWAS WIE CRUNCH

Crunch als andauernde Phasen der Mehrarbeit und Überstunden ist ein gefährliches Phänomen, das die Spielebranche seit ihren Anfängen begleitet. Crunch brennt Menschen aus, macht sie körperlich und psychisch krank. Heute ist die Branche sensibilisierter denn je und weiß zumindest theoretisch um die Gefahren des Crunches – zur Gründungszeit von Cipsoft Anfang der 2000er war das allerdings noch lange nicht so.

Deswegen fragen wir Stephan Vogler auch, wie die Arbeitsauslastung bei den Tibia-Entwicklern in ihren ersten Jahren aussah. Er erinnert sich an durchgearbeitete Wochenenden und Überstunden, die er und seine drei Firmengründer aber begeistert freiwillig leisteten, immer mit dem Ziel eines eigenen Spiels vor Augen: »Es war die beste Zeit meines Lebens.«

Diese Romantisierung des Crunches sei heute allerdings einer ganz anderen, nachhaltigeren und verantwortungsvolleren Einstellung gewichen, erklärt Vogler uns weiter: Niemand bei Cipsoft müsse Überstunden leisten, und es gebe Freizeitausgleich. Oder um es mit Voglers Worten zu beschreiben: »Um Gottes Willen, so wie wir damals als Gründer gearbeitet haben, so würde ich es heute nie von einem Mitarbeiter erwarten.«

Im Jahr 2021 zählte Cipsoft 95 Mitarbeiter.



Auf die bescheidenen Anfänge (oben) folgte bei Cipsoft eine Phase wirtschaftlichen Erfolgs. So konnte man sich auch den Umzug in ein modernes Großraumbüro mit allen Annehmlichkeiten leisten (unten).



Drei der Cipsoft-Gründer sind auch heute noch die CEOs der erfolgreichen Firma. Von links nach rechts: Ulrich Schlott, Stephan Vogler und Benjamin Zuckerer.

begeistert ein Spiel, dessen Alter so deutlich zu erkennen ist? Das fragen wir alte und neue Tibia-Fans, die wir über das Subreddit des Spiels kontaktieren. In unseren Gesprächen hören wir immer wieder eine ähnliche Antwort: Klar, viele Tibia-Fans spielen auch aktuelle Spiele, aber ausgerechnet das deutsche MMORPG erfüllt für sie eine Sehnsucht, die in den Augen dieser Spieler von modernen Titeln nicht mehr befriedigt wird. Es gebe einem ein Gefühl von absoluter Freiheit im Stil von Ultima Online. Und gleichzeitig verwickle es seine Spieler in einen kniffligen Überlebenskampf.

Ein brasilianischer Spieler (Brasilien stellt übrigens den größten Teil der Spielerschaft von Tibia) fasst das im Interview mit GameStar so zusammen: »Mir gefällt wahnsinnig gut, dass ich alles erreichen kann, was ich mir vornehme, aber es verdammt schwer sein kann, das auch tatsächlich zu schaffen. Moderne Spiele locken mit ständigen Erfolgserlebnissen, in Tibia hingegen brauche ich Zeit, Ausdauer und Hartnäckigkeit.«

Andere Spieler, mit denen wir sprechen, umschreiben eben dieses Gefühl als Old-school-Charme. Dazu kommt die Tatsache, dass insbesondere ältere Spieler über die Jahre Freundschaften auf den Servern des Rollenspiels aufgebaut haben, die sie schlichtweg nicht mehr aufgeben wollen. Soziale Bindungen als Motivation, weiterzuspielen, auch davon profitiert Tibia.

So beständig diese Lorbeeren aber auch zu sein scheinen, auf ihnen will sich Stephan Vogler mit seiner Firma nicht ausruhen. Seit Jahren bemüht sich Cipsoft deswegen, den Erfolg des MMORPGs mit neuen Marken, neuen Spielen zu wiederholen, bisher aber vergeblich. Nun sollen Mitarbeiter des Teams noch mehr kreative Freiheiten für Brainstormings bekommen, bis zu 20 Prozent ihrer Arbeitszeit dürfen sie Experimenten und eigenen Projekten widmen, aus denen vielleicht eines Tages ein Spiel hervorgehen wird, das mit Tibia gleichziehen kann. Bis dahin aber bleibt das älteste deutsche MMORPG eine Erfolgsgeschichte, die ihresgleichen sucht. ★

nannte »Botting«. Spieler starten dabei eine besondere Software, die für sie das Spielen – und insbesondere das Farmen und Aufleveln – übernimmt. Das ist nicht nur unfair, sondern nervt auch andere Spieler, die dadurch an besonders begehrten Grinding-Orten in der Spielwelt schlichtweg keinen freien Platz mehr finden.

Das Entwicklerteam sucht lange nach einer Möglichkeit das Botting zu unterbinden und greift dabei auch auf unkonventionelle Methoden zurück, wie sich Vogler erinnert: »Wir selbst und ehrenamtliche Helfer haben auf den Servern patrouilliert und verdächtige Spielfiguren dazu aufgefordert, einmal im Kreis zu laufen. Wenn sie darauf nicht reagiert haben, mussten wir davon ausgehen, dass es Bots sind, und haben sie gebannt.«

Schließlich entwickelt Cipsoft aber ein Meldesystem, mit dem andere Spieler verdächtige Figuren ... nun, eben melden können, woraufhin sich Mitarbeiter dann die Spiele-Sessions der Beschuldigten persön-

lich ansehen und nach Auffälligkeiten absuchen: »Man kann sich vorstellen, wie viel Arbeit da reingeflossen ist. Es war wie ein Kampf gegen Windmühlen.«

Mittlerweile hat das Entwicklerteam technische Lösungen gefunden, die recht zuverlässig Botter gar nicht erst den Zugang zu den Servern erlauben. Es gibt zwar Botter, die es trotzdem bis in die Spielwelt schaffen, aber laut Vogler »steht dieses Problem nun nicht mehr so sehr im Vordergrund, wie es lange Zeit der Fall war«.

Ein Erfolgsspiel ohne Verfallsdatum

Sprung in die Gegenwart: Tibia scheint es in jeder Hinsicht auch nach 25 Jahren prächtig zu gehen. Die Pandemie kurbelt die ohnehin beeindruckenden Spielerzahlen sogar kurzzeitig kräftig an, die Community ist treu, engagiert und über die offiziellen Foren und das Subreddit gut vernetzt. Eine grundsätzliche Frage aber stellen wir uns doch: Warum spielen so viele Menschen noch immer so