

Obsidian bei Microsoft

DIE PERFEKTE EHE?

2018 hat Microsoft das Rollenspielprofiteam Obsidian Entertainment übernommen – und damit einen Lieblingsentwickler der GameStar-Leser. Wie lief diese Übernahme eigentlich ab, was hat sich für das Studio seitdem verändert, und warum machen die jetzt auch Survival-Spiele? Wir haben mit drei Chefs von Microsoft und Obsidian gesprochen. Von Martin Deppe

Als Obsidians Game Director Adam Brennecke sein Survival-Spiel Grounded das erste Mal einem Testpublikum vorführt, verlassen mehrere Leute schlagartig den Saal. »Die haben die Arme hochgenommen, als ob sie sich ergeben, den Kopf geschüttelt und sind einfach gegangen.« Der Grund für die spontane Abneigung gegen Grounded ist nicht das Spiel selbst. Denn das ist bunt und witzig, schließlich spielen wir hier vier auf Miniaturgröße geschrumpfte Helden, die sich im Vorgarten und Hinterhof eines Hauses gegen allerlei Insekten zur Wehr setzen. Und gegen Spinnen. Oh, Moment ...

»Genau, die Spinnen waren schuld«, erinnert sich Adam Brennecke. »Und wir dachten nur, oh Mann, das ist echt übel. Also wollten wir unbedingt einen Arachnophobie-modus einbauen und haben das Xbox Research Team zur Hilfe geholt: Wie können wir so einen Modus am besten umsetzen?«

Warum wir diesen Artikel mit Grounded, seinem Spinnenproblem und dem Xbox Research Team beginnen? Weil es ein gutes Praxisbeispiel dafür ist, was sich für Obsidian geändert hat, seit Microsoft den Rollenspielenentwickler Ende 2018 übernommen hat. Publisher schluckt Kultentwickler, da schrillen bei uns Spielern ja schon reflexartig die Alarmglocken. Aber wie ist es wirklich, als bisher unabhängiges Studio in einen großen Konzern eingegliedert zu werden? Wie lief das damals überhaupt ab? Wie ändert sich das Tagesgeschäft? Wer entscheidet, welche Spiele wie gemacht werden?

Wir haben unabhängig mit drei Führungskräften von Microsoft und Obsidian Entertainment gesprochen: Obsidians Game Director Adam Brennecke haben wir ja schon erwähnt, dazu kommen Mary McGuane, Studio General Manager der Xbox Game Studios, sowie der Mann mit dem coolsten

Namen der gesamten Spielbranche: Feargus Urquhart, einer der Gründer von Obsidian im Jahr 2003 und heute Präsident und CEO. Sie alle sagen, dass es Obsidian unter Microsoft besser denn je gehe. Und man mache auch weiterhin Rollenspiele.

2020: Der Spider Slider

Springen wir aber noch mal kurz zurück zu den Spinnen und dem Xbox Research Team, auf das Obsidian bei der Entwicklung zugreifen kann. Diese Abteilung unterstützt alle Microsoft-Studios, wenn es um wissenschaftliche Recherche geht, etwa bei historischen Fakten oder User-Umfragen. Obsidian wollte keine Holzhammerlösung wie in Satisfactory, wo Spinnen einfach durch Katzenbilder ersetzt werden. Und weil Grounded ein Koop-Spiel ist, müssen Spinnen auch individuell anpassbar sein, einfach komplett weglassen geht nicht.

UNSERE GESPRÄCHSPARTNER



Feargus Urquhart begann seine Karriere 1991 als Playtester bei Interplay. 1996 gründete er dessen interne Entwicklungsabteilung Black Isle Studios, 2003 mit vier Mitstreitern das inoffizielle Nachfolge-Team Obsidian Entertainment. Heute ist der dort CEO und Chef von über 200 Mitarbeitern.



Mary McGuane, Studio General Manager bei Xbox Game Studios, ist seit über 20 Jahren bei Microsoft im Bereich Gaming und Tech tätig. Als Studio General Manager arbeitet sie eng mit Obsidian, Inxile und Double Fine zusammen, deren Übernahmen sie federführend organisiert hat.



Adam Brennecke ist Game Director bei Grounded und seit 2004 bei Obsidian Entertainment. Er war bei Knights of the Old Republic 2 dabei und bei Fallout: New Vegas, außerdem arbeitete er als Executive Producer und Lead Programmierer bei beiden Teilen von Pillars of Eternity.

WAS IST DAS XBOX RESEARCH TEAM?



Wenn Entwickler eine Frage haben, können sie sich an eine Microsoft-eigene Abteilung wenden. Die dortigen Forscher befragen Experten, studieren Quellen, führen Playtests und Experimente durch. Unter anderem helfen sie dabei, das User Interface (UI) von Spielen zugänglicher (etwa für Menschen mit Behinderung) zu machen, Spiele mit neuen Eingabemethoden zu überprüfen oder historische Details richtig hinzubekommen. Die Mitarbeiter von Xbox Research weisen einen psychologischen, soziopsychologischen oder neurowissenschaftlichen Hintergrund auf. Sie führen auf Anfrage der Microsoft-eigenen Studios Analysen von deren Konzepten und Spielen durch und helfen bei der Optimierung von Prozessen zu solch vielfältigen Themen wie (toxischer) Kommunikation in Online-Spielen, auf die Bedürfnisse von Gehörlosen angepasstes Spieldesign oder der Formel für bessere Spielstorys.

Also hat sich das Xbox Research Team mit Spinnenphobikern zusammengesetzt, um herauszufinden, was genau ihnen Angst macht. Am häufigsten wurden die acht Augen genannt – und so wurden im Spiel mehrere Spider Slider eingebaut, mit denen die Spieler stufenweise die Augen, Haare, Beine und so weiter reduzieren können, bis hin zur kompletten Unsichtbarkeit. »Man kann sogar den Spinnen-sound deaktivieren, obwohl Spinnen eigentlich gar keine Geräusche machen.« Für Adam Brennecke ist das Research Team ein großer Vorteil bei Microsoft: »Wir bekommen viel mehr direktes Feedback als früher, das war als einzelner Entwickler so gar nicht möglich. Dadurch können wir User-Wünsche schon früh im Spiel umsetzen.«

Das Research Team kommt auch bei anderen Spielen und Studios zum Einsatz. Bei Grounded kümmert es sich nicht nur um haarige Viecher, sondern auch um den Einstieg ins Spiel, den Grafikstil und die Tutorials. Das Team untersucht, wo Spieler stecken-

bleiben und welche Features sie vielleicht gar nicht bemerken. Aber gehen wir noch einen Schritt weiter zurück: Wie war das damals eigentlich mit der Übernahme?

2019: Willkommen in der Familie

Auf Microsofts Seite ist damals Mary McGuane federführend: »Bevor wir Obsidian und die anderen Studios 2019 akquiriert haben, haben wir uns beim Evaluieren drei Dinge angeschaut: die Leute, ihre Teams und ihre Ideen. Also wer diese Studios leitet, ob ein Team dabei ist, das hochwertige Spiele entwickeln und auch fertigstellen kann, und schließlich die Ideen, die sie haben.« Ziemlich schnell kristallisiert sich damals heraus, dass Obsidian genau diese drei wichtigen Dinge mitbringt.

Und dann geht alles ganz flott, erinnert sich Feargus Urquhart: »Microsoft hat Interesse an uns signalisiert, und wir haben uns kurz darauf mit Mary, ein paar anderen Microsoft-Leuten und meinen Partnern zum

Lunch getroffen. Wir sind uns sehr schnell einig geworden und haben alles klargemacht. Natürlich haben die Vertragsdetails noch einige Zeit gebraucht, aber im Prinzip war mit diesem Lunch alles in trockenen Tüchern.«

2003 bis 2018:

Hai im Haifischbecken

Für Feargus und sein Team enden damit lange Jahre der Unabhängigkeit. Rund ein Dutzend seiner Leute stammt noch aus den alten Zeiten der Black Isle Studios, dem internen Entwicklerteam von Interplay, das Feargus 1996 gründet. 2003 schließt Black Isle, doch schon Ende des selben Jahres macht er mit seinem neuen Studio Obsidian Entertainment weiter. Für Feargus bedeutet das damals vor allem eines: um Projekte und Budgets zu kämpfen.

»Der größte Teil meines Jobs bestand all die Jahre darin, unser Studio finanziert zu bekommen. Ich vergleiche unabhängige Entwickler gern mit einem Hai: Wir müssen ständig schwimmen, um den nächsten Deal zu bekommen, und wenn wir einen Vertrag unterschreiben, haben wir wieder für eine Weile Luft – bis die Jagd von vorne losgeht.«

Um aus dem Publisher-Haifischbecken rauszukommen, finanziert Obsidian sein nächstes Spiel über die damals noch junge Plattform Kickstarter: »Das war für uns der bisher größte Wechsel unserer Arbeitsweise. Wir konnten uns mit Hilfe der Spieler endlich selbst finanzieren, haben mit Pillars of Eternity gut verdient und damit Pillars 2 finanziert, während wir das erste Pillars weiterentwickelt haben. Es war endlich unser eigenes Geld, niemand konnte uns mehr anschreiben. Sorry, das war vielleicht die falsche Formulierung ... ich meine, wir waren wir, wir waren unter uns, wir waren selbst verantwortlich, haben unsere Features, Budgets und Termine selbst festgelegt.«

Mehr Zeit für Spiele

Als das Angebot von Microsoft kommt, will Obsidian vor allem eines bleiben: Obsidian. »Ich und alle anderen hier wollten als Obsidian weiter Rollenspiele machen, und Micro-



Knights of the Old Republic 2: Das erste Spiel von Obsidian ist ein Volltreffer, obwohl zum Ende der Handlung sichtlich Geld und Zeit ausgegangen sind.

Vom Panikpelztier zum Knuddelobjekt: Mit dem Spider Slider von Grounded könnt ihr Spinnen ohne acht Beine und Augen darstellen – dank des Xbox Research Teams.



soft gibt uns die Möglichkeit dafür«, betont Feargus. »Natürlich lassen sie uns nicht einfach zehn Jahre lang an etwas herumschrauben. Wir haben die Verantwortung, unsere Spiele fertigzustellen, und wenn wir das gut machen und großartige Titel liefern, können wir das ewig so weitermachen.«

Für den Obsidian-Chef heißt das aber auch, dass er mehr Zeit in die Spiele investieren kann. Und weil sich sein Studio mittlerweile auf rund 200 Leute vergrößert hat, sind auch mehrere Projekte parallel möglich. Derzeit sind vier in der Pipeline:

- Grounded kommt im September aus dem Early Access in den offiziellen Release.
- Das Fantasy-Rollenspiel Avowed hat zurzeit keinen Release-Termin. Gerüchten zufolge gibt es hinter den Kulissen viele Probleme, so soll etwa die Entwicklung nach dem Abgang der ursprünglichen Chefentwickler neu gestartet worden sein.
- Das SciFi-Rollenspiel The Outer Worlds 2 hat noch keinen Release-Termin.
- Und das gerade angekündigte historische Abenteuer Pentiment (Preview weiter vorne) kommt im November 2022, ein »Passion Project« unter den Fittichen des Gamedesign-Veteranen Josh Sawyer.

Obsidian hat also (fast schon mehr als) genug zu tun, die Haifischzeiten sind vorbei.

So viel wie nötig, so wenig wie möglich

Aber wie sehr muss sich ein Studio, das über 15 Jahre selbstständig war, beim Übergang in einen Weltkonzern verbiegen? Wie wird man da integriert? »Eine sehr gute Frage, denn die habe ich mir auch gestellt«, sagt Mary McGuane. Am Ende sei die Strategie simpel: Die Studios (etwa auch Wasteland-3-Entwickler Inxile Entertainment) werden nicht assimiliert, sondern nur die allernötigsten Bereiche integriert – die IT zum Beispiel, Sicherheitsvorschriften, Firmenpolitik. Bei allem anderen sollen die neuen Familienmitglieder so unabhängig wie möglich bleiben.

Pentiment ist ein »Passion Project« von Joshua »Josh« Sawyer, der ebenfalls von den Black Isle Studios zu Obsidian kam.



Details zu The Outer Worlds 2 stehen noch unter Verschluss.



ben. »Wir wollten nicht, dass sich der Alltag für Feargus oder andere Mitarbeiter im Studio signifikant ändert, weil das sehr störend sein kann. Genau das ist mein Job: mich mit Feargus und den anderen Studiochefs zusammensetzen und auf ihr Feedback hören, ob neue Microsoft-Vorgänge für sie sinnvoll und wichtig sind oder eben nicht. So können

sich die Teams auf die Spiele konzentrieren und nicht darauf, was es bedeutet, jetzt zu Microsoft zu gehören.«

Die größte Herausforderung: Ein Luxusproblem

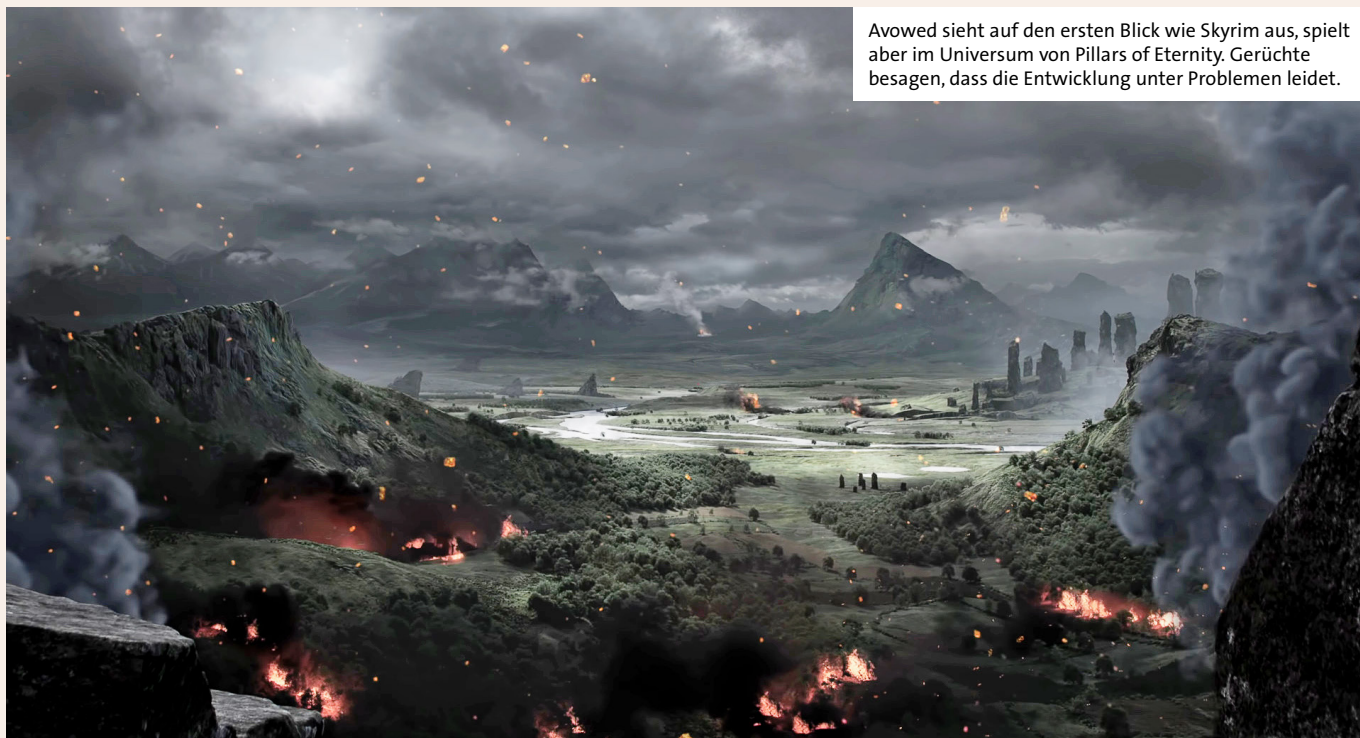
Das klingt nach einer großen, glücklichen Familie. Trotzdem bringe der Wechsel von der Unabhängigkeit in einen Weltkonzern wie Microsoft neue Herausforderungen, sagt uns Feargus Urquhart: »Natürlich reden Leute darüber: ›Oh, da ist der große böse Publisher oder Konsolenhersteller, die kommen irgendwann zu uns und versuchen, die Kultur zu verändern und solche Sachen!‹ Ich bin mir sicher, dass so etwas bei Übernahmen passiert, bei uns allerdings nicht.

Unsere größte Herausforderung ist dafür, jetzt mit großen Budgets verantwortlich umzugehen. Früher haben wir einen Publisher überzeugt, uns viel Geld zu geben. Das haben wir dann ausgegeben, und manchmal mussten wir um mehr Geld bitten. Wir haben dann über Termine verhandelt und schließlich ein Spiel herausgebracht. Und jetzt sind wir ein Teil von Microsoft, und wir könnten 72 Millionen Dollar für eine Waffenanimation ausgeben. Aber du musst trotzdem immer nachdenken, was wirklich sinnvoll ist, es ist



Auch der zweite Wurf bringt viel Respekt. Fallout: New Vegas leidet aber unter Bugs. Bethesda hatte wohl eine zu enge Deadline angesetzt.

Avowed sieht auf den ersten Blick wie Skyrim aus, spielt aber im Universum von Pillars of Eternity. Gerüchte besagen, dass die Entwicklung unter Problemen leidet.



schließlich unsere Verantwortung. Tut mir leid, dass ich dir so eine langweilige Antwort geben muss, aber das war tatsächlich die größte Herausforderung für uns.«

Wer entscheidet, welches Spiel gemacht wird?

Aber wer bestimmt eigentlich letztendlich, welche Spiele entwickelt werden? Entscheiden die einzelnen Studios das für sich selbst oder sagt Microsoft: »Hey, wir haben da diese Marke und diese Idee, welches Studio setzt das am besten um?« Klare Aussage von Mary McGuane: »Die Entscheidung kommt wirklich von den Studios, diese kreative Freiheit haben sie jetzt einfach. Wir haben Franchise-Titel wie Halo und Forza, aber auf der anderen Seite eben auch die Studios, mit denen ich arbeite, die eigene Ideen entwickeln können, das ist uns wirklich wichtig. Wir würden nie von oben herab sagen ›Ihr macht jetzt einen Space Simulator‹, obwohl das gar nicht zum Team passen würde, weil seine Stärken ganz woanders

liegen. Und diese Stärken machen die besten kreativen Spiele.«

Das Survival-Spiel Grounded und das frisch angekündigte Pentiment fallen zwar auf den ersten Blick aus dem klassisch rollenspielfokussierten Obsidian-Spielemuster. Feargus Urquhart erklärt uns aber, warum das gar nicht stimmt: »Ich denke manchmal, dass sich in einigen Studios Leute mit einer Liste mit 17 Dingen zusammensetzen, die ein Rollenspiel haben muss. Aber bei Obsidian haben wir schon viele verschiedene Spiele gemacht und keine Angst davor, Dinge auch anders zu betrachten. Und besonders wenn man sich Pentiment ansieht, ist es wirklich ein Spiel, das viel von dem hat, was wir richtig machen, und seine Story treibt es stark voran. Es hat viel zu erzählen, es erschafft eine Welt, es gibt viele Charaktere. Das sind alles Dinge, die viel davon ausmachen, wer wir sind. Klar, Pentiment ist ein bisschen anders, aber es erschafft wieder eine Welt und bringt die Spieler hinein. Ich glaube, das ist eine der wichtigsten

Qualitäten von Rollenspielen: Menschen in Welten zu bringen.«

Grounded: Eine Idee, zehn Millionen Spieler

Auch Grounded schmeißt Menschen in eine Welt, allerdings ganz winzige. Wie ist eigentlich die Idee entstanden, ein kooperatives Survival-Spiel mit geschrumpften Helden zu entwickeln? Die stammt von Adam Brennecke und kam fast viel zu spät: »Bei Obsidian wollten wir schon sehr lange ein Survival-Spiel machen. Damals war ich Teil des Pillars-of-Eternity-Teams. Und während wir an den beiden Teilen gearbeitet haben, kam das Survival-Genre irgendwie wie aus dem Nichts. Wir haben damals wahnsinnig gerne Ark und The Forest gespielt, Subnautica war auch einer unserer Favoriten. Bevor es dann bei Microsoft mit Grounded losging, haben Lead Designer Bobby Null und ich uns für mehrere Tage im Büro zum Brainstormen eingeschlossen, um herauszufinden, wie wir einen guten Aufhänger für unser Spiel bekommen – denn wir wussten ja, dass der Markt ziemlich überschwemmt war: auf einsamer Insel gestrandet, mit Zombies gestrandet, und so weiter.«

Ein Me-too-Spiel kommt für die beiden nicht in Frage: »Wir wollten natürlich etwas Besonderes machen, unsere eigene Interpretation. Als Rollenspielentwickler fühlten wir uns definitiv zum mittelalterlichen Fantasy-RPG-Typ hingezogen. Aber wir wollten auch andere Ideen durchspielen, sind Actionfilme aus den 80ern durchgegangen, haben uns ›Terminator‹ und ›Predator‹ und so was angesehen. Irgendwann sind wir dann beim Thema Hinterhof gelandet, in den man reingeworfen wird und überleben muss.« Offensichtlich hat Grounded einen Nerv getroffen: Über zehn Millionen Spieler sind laut Microsoft in Brenneckes und Nulls Hinterhofen unterwegs – mit oder ohne Spinnen. ★



Inxile gehört mittlerweile ebenfalls zum Microsoft-Konzern. Das Studio von Brian Fargo entwickelte zuletzt Wasteland 3, dem man die Microsoft-Millionen ansah.