



Everywhere

# DAS ROBLOX DER ZUKUNFT?

Genre: **Action** Publisher: – Entwickler: **Build A Rocket Boy** Termin: **2023**

Nach seinem Ausstieg bei Rockstar werkelt der GTA-Kopf Leslie Benzies seit fünf Jahren an Everywhere. Das soll die Gaming-Welt verändern – wir haben Gameplay gesehen. Von Dmitry Halley

Eigentlich sollte ich in Schottland sein, die Highlands meiner halley'schen Urahnen genießen, in Edinburgh eines der spannendsten

Open-World-Projekte der letzten Jahre unter die Lupe nehmen. Aber dann scheitert meine Reise – ich hätte nie gedacht, so ein

Klischee mal zu tippen – ausgerechnet am englischen Wetter. Es regnet in Strömen, der Flug wird gecancelt, ich hocke in München. Aber immerhin kann Everywhere dann mal beweisen, dass es seinem wohl generischsten Namen seit Everything gerecht wird: Ich kann das Spiel tatsächlich von überall aus begutachten, sehe etwa anderthalb Stunden Live-Gameplay. Ein Zoom-Call mit Chefentwickler Adam Whiting (Red Dead Redemption 2) macht es möglich, doch der Mann ist nicht der einzige wichtige Name hinter Everywhere. Das Riesenprojekt gilt als das Baby von GTA-Legende Leslie Benzies, einem der wichtigsten Köpfe hinter jedem GTA seit 2001. Benzies hatte Rockstar 2016 mit wehendem Mittelfinger den Rücken gekehrt, es brach ein übler, jahrelanger Rechtsstreit aus, über den John Grisham irgendwann garantiert mal einen Justiz-Thriller schreibt.

Und jetzt sind wir hier: Seit fünf Jahren werkelt Benzies mit seinem neu gegründeten Studio namens Build a Rocket Boy an Everywhere. Auf der gamescom 2022 sorgte



Everywhere will euch den perfekten Raum bieten, feierabends mit Bekannten abzuhängen.



In Everywhere erkundet ihr riesige Landschaften, allerdings verraten die Entwickler noch wenig.



das »Spiel« erstmals für Wellen, gab sich alles andere als bescheiden mit Slogans wie »Wir wollen Genre Grenzen sprengen«, zeigte dann aber einen kontroversen Trailer, der weniger wie ein GTA-Erbe aussah und mehr wie ein Kind von Fortnite und Roblox. Also, was wird das denn nun?

Was ich euch jetzt erzähle, klingt für manche faszinierend, für andere Leute wie ein Albtraum, denn Everywhere ist nur so halb ein Spiel. Doch zu welchem Lager ihr auch gehört: Es gibt am Ende ein großes, großes Aber. Eines, wie ich es in meiner 30-jährigen Gaming-Geschichte noch nie erlebt habe.

### Was ist Everywhere denn nun?

Es gibt diese Spiele, bei denen ihr eigentlich unendlich viel Platz zum Erklären braucht, aber ich wage jetzt mal das mutige Experiment, unglaublich viele Informationen unglaublich sexy und kompakt auf den Punkt zu bringen. Everywhere ist vier Dinge:

- Eine Open World im bunten SciFi-Stil, in der ihr mit eurem selbst erstellten Avatar frei rumlaufen, auf Gegner ballern, in den PvP springen und Rennen fahren könnt.
- Ein gigantischer Editor, in dem ihr eigene Behausungen einrichten, Maps, Modi,

Levels und Challenges bauen könnt.

- Ein sozialer Treffpunkt, um euch mit Kumpels und Kumpelinen zu treffen.
- Diesen Aspekt halte ich noch geheim, die Auflösung gibt es auf der dritten Seite.

Everywhere ist eine neue Welt, so nennen es die Entwickler. Es gibt gigantische Lavalandschaften, Wälder, Grashügel, Canyons und eine pompöse Social-Hub-Stadt, in der Hunderte von Spielerinnen und Spielern gemeinsam rumlaufen und miteinander interagieren können. Wie genau die Open World funktioniert, verraten mir die Devs noch nicht, aber es soll wohl allerlei Schätze, Gegner und so weiter geben. Ganz klassisch.

Was es in Everywhere hingegen nicht gibt, ist ein Ziel. Jede Aktivität im Spiel wird durch Erfahrungspunkte und In-Game-Währung belohnt, aber das Spiel schreibt mir an kei-

ner Stelle vor, welcher Aktivität ich nachgehen soll. Die Story ist bloß ein grober Rahmen, irgendein SciFi-Dingens mit Bedrohung und so, aber eigentlich geht's darum, eigene Geschichten zu schreiben. Das Rumlaufen in der vorgefertigten Open World ist nämlich gar nicht die Hauptattraktion des Spiels. Ich kann in einem Editor sämtliche Assets von Everywhere selbst zu Levels zusammenbauen, Ereignisse festlegen, beispielsweise Schalterrätsel, Gegner-Spawns, Kausalitäten und Co., um eigene Spiele, Levels, Häuser zu bauen oder sie mit anderen zu teilen. Und darum geht's.

### Welche Gameplay-Grenzen hat Everywhere?

Everywhere gibt mir nur die groben Gameplay-Grenzen vor, ich kann also nicht einfach ein eigenes Civilization bauen oder ein



Dieses Wasserwerkdingens ist komplett im Editor zusammengestöpselt.

## DAS IST MINDSEYE

Das Spiel im Spiel will uns eine Art GTA-Cyberpunk-Mischung bieten. Mit Schießereien, Verfolgungsjagden und einer SciFi-Story.



Gotham Knights, das tatsächlich Spaß macht. Der Editor bietet rudimentäre Third-Person-Shooter-Mechaniken (sehr arcadig, ohne Nachladen oder Waffenballistik), 3D-Hüpfleinlagen und/oder Fahrsequenzen. Innerhalb dieser Parameter soll ich meine Kreativität ausleben. Chefentwickler Adam Whiting zeigt mir zum Beispiel eine Singleplayer-Mission, in der ich in einem Wasserwerk (oder so) ein paar Feinde wegholze, über Plattformen und Turbinen hüpfte und

mir am Ende eine Verfolgungsjagd durch sich schließende Schleusen liefere. Außerdem gibt's noch einen netten Bosskampf gegen eine riesige Robo-Spinne – alles in Everywhere gebaut. Jede meiner Kreation ist eine eigene Instanz, die ich Leuten per Portal zur Verfügung stelle. Die Open World selbst bleibt also davon unangetastet. Ich kann eigene Rennen bauen, eigene Multiplayer-Maps oder einfach ein eigenes Heim mit Sportwagen vollpflastern und damit bei mei-

## MEINUNG

Dimitry Halley  
@dimihalley



Ich bin nicht die Zielgruppe von Everywhere. Als Multiplayer-Shooter ist mir das rudimentäre Geballere zu seicht, meinen Rennspiel-Fix hole ich mir in Forza, und meine Bestrebungen als Spieleentwickler starben schon in der zwölften Klasse, als ich Informatik abwählen musste. Aber das macht Benzie's Megaprojekt nicht minder interessant, im Gegenteil: Hier findet wirklich mal ein Angriff auf Roblox statt, der eine junge Zielgruppe oder interessierte Ältere in eine virtuelle Welt einlädt, in der sie potenziell tausende Stunden Spaß erleben können. UGC werdet ihr als Schlagwort in den nächsten Jahren wahrscheinlich häufiger denn je hören, der Traum von User-erstellten Inhalten schlängelt sich seit 20 Jahren durch die Spielelandschaft und war auch bei den großen Publishern nie so akut wie aktuell. Gerade KI-Unterstützung könnte Editoren und die Erstellung eigener Inhalte in der nahen Zukunft bequemer und mächtiger zugleich machen – und mit der Unreal Engine 5 baut Everywhere auf die wahrscheinlich beste Grundlage, genau diese Zukunft abzuschöpfen. Und für Leute wie mich gibt es darüber hinaus ja Mindseye! Ein Buzzword-Bingo der Extraklasse: Singleplayer, GTA-ähnlich, Cyberpunk, Story, Crime – wahrlich der perfekte Köder, um die Leute in Everywhere zu verfrachten. Aber dieses Experiment kann auch scheitern. Alles hängt davon ab, dass die Leute in den ersten Monaten nach Release das kreative Potenzial dieser Welt auch nutzen, Inhalte bauen, miteinander interagieren. Solche Unternehmungen sind in der Vergangenheit häufiger gescheitert als gelungen. Ich bin jedenfalls sehr, sehr gespannt auf den Release im Jahresverlauf.

nem Bekanntenkreis protzen, denn nichts beeindruckt Schwiegereltern so sehr wie fiktive Sportwagen in einem Computerspiel.

### Stärken und Wagnisse von Everywhere

Aber Scherz beiseite. Was Studio Build a Rocket Boy hier verwirklichen will, ist a) smart und b) voll im Zeitgeist: Ihr bekommt in eurem Alltag von Roblox vielleicht wenig mit, aber der Baukasten hat im Schnitt 58,8 Millionen (!) täglich aktive User, 80 Prozent davon jünger als 16 Jahre. TikTok, Minecraft und Roblox zeigen, welch immense Kreativität das junge Publikum mitbringt. Und immer wieder höre ich in der Branche den Begriff »Social Space«. Als ich 2022 bei Ubisoft in Paris hockte, sprach Firmenchef Yves Guillemot vom sogenannten »Third Place«, also Videospiele als dritter sozialer Heimat neben Schule/Arbeit und eurem Zuhause. Die Leute sollen in Spielen abhängen, sich



Der Editor ist das Herzstück von Everywhere. Ihr könnt Objekte platzieren und Ereignisse bestimmen.

dort kreativ verwirklichen, Bekannte treffen, Spaß haben. Es ist der Traum vom UGC, also User-generated Content.

Dass die meisten dieser Editoren wie Dreams oder Project Spark scheitern, hat in der Regel zwei Gründe: Die Dinger sind trotz aller Vereinfachungen zu kompliziert, und gleichzeitig motivieren sie die Leute nicht ausreichend, sich tatsächlich in die Tools reinzufuchsen. Dieser Herausforderung muss sich auch Everywhere stellen: Ja, ich bekomme als Spieler oder Erschaffer für jeden Bumms Erfahrungspunkte und In-Game-Währung, um mir neue Outfits, Objekte und so weiter zu kaufen und ja, natürlich lassen sich in solchen Editoren schnell mal simple Levels mit ein paar Gegnern zusammenstopfeln. Der Editor von Everywhere wirkt einsteigerfreundlich, keine Frage. Ich platziere Blöcke, Rampen, Vorsprünge, Feinde, tapeziere Wände, platziere Lichtquellen, ohne eine einzige Zeile Code zu tippen. Aber wie lange machen solche Simpel-Levels Spaß? Darüber hinaus wird es nämlich dann doch rasch kompliziert: Alleine die Robo-Spinne, die mir Adam Whiting zeigt, besteht aus so vielen Nodes, Bedingungen und Co., dass ich mir kaum vorstellen kann, wie Hunderte von 13-Jährigen sich in sowas reinwühlen sollen – einfache Benutzeroberfläche hin oder her. Aber gut, vielleicht ticken die 13-Jährigen von heute anders als ich früher. Hier wird der richtige Anreiz wichtig sein; in Roblox kann ich ja mit eigenen Spielen sogar Geld verdienen. Und TikTok hat ganze Karrieren geboren. Hierzu äußern sich die Devs noch nicht. Aber hey, wo wir gerade beim Anreiz sind, kommt jetzt nämlich das große Aber: In Everywhere steckt noch ein zweites Spiel. Und das hat definitiv Leute wie mich als Zielgruppe!

### Ein Spiel im Spiel: Das ist Mindseye

In Everywhere existiert ein Singleplayer-Spiel namens Mindseye, das in eine komplett andere Richtung vorstößt als der bunte Editor, naturalistischer, erwachsener und deutlich mehr wie das, was man von GTA-Schöpfer Benzies erwartet hätte. Ich habe schon Live-Gameplay von Mindseye gesehen und kann bestätigen: Das sieht wirklich so aus. Ein Singleplayer-Story-Shooter, der leichte Cyberpunk-Elemente mit einem staubigen California-Crime-Szenario mixt. Adam Whiting hält sich leider, leider sehr mit Details zurück, wie ausufernd beispielsweise die Spielwelt von Mindseye ausfällt, ob ich frei in einer Open World rumfahren kann oder doch eher in abgegrenzten Levels. Bisher erinnert mich das alles am ehesten an Quantum Break.

Während meiner Demo-Präsentation läuft der Hauptcharakter nur ein bisschen in einem extrem detaillierten Labor herum, hier schwirren mir also nach wie vor unzählige Fragen im Kopf umher. Was ich aber weiß: Mindseye wird sich nur in Everywhere starten lassen. Ein smarterer Köder, um Leute wie mich, die vielleicht gar kein Interesse an Editoren und buntem Fortnite-Look haben, auf die Plattform zu locken. Ich gehe auch schwer davon aus, dass das Spiel im Spiel kostenpflichtig sein wird und eventuell bloß der erste Schritt einer großen Vision ist, in Everywhere diverse Spiele anzubieten. Aber ihr merkt schon: Jetzt sind wir wirklich in Spekulationshausen angekommen. Mindseye und Everywhere sollen aber noch 2023 erscheinen, dann erfahren wir mehr. Auch darüber, ob der UGC funktioniert. ★



Generell wirkt Everywhere spielerisch sehr seicht – sowohl beim Schießen als auch beim Fahren.