



Avowed setzt wie The Outer Worlds auf große Hub-Levels, die durch Ladebildschirme voneinander getrennt sind.

Avowed wird anders

BESSER OHNE OPEN WORLD

Laut Entwickler Obsidian wird Avowed nun doch kein Skyrim-Killer. Was das für das Rollenspiel heißt und wieso Peter trotzdem guter Dinge ist, lest ihr in der Kolumne.



Peter Bathge

Peter war 2018 – in seinem ersten Jahr bei GameStar – im Obsidian-Studio zu Besuch. Ein paar Jahre zuvor hatte er Pillars of Eternity getestet und für sich persönlich zum besten altmodischen Party-Rollenspiel nach Baldur's Gate 2 gekürt. Dass Avowed im gleichen Universum spielt, findet er mindestens ebenso spannend wie die Vorstellung, in einem Spiel ohne The Elder Scrolls im Titel aus der Ego-Perspektive mit Feuerbällen um sich zu werfen.

Konkurrenz aus dem eigenen Haus? Wäre ja noch schöner! Auch wenn Bethesda für sein nächstes Fantasy-Rollenspiel noch mindestens bis 2026 braucht, erscheint Obsidian Entertainments Avowed beim gemeinsamen Publisher-Overlord Microsoft ohne echte Open World und mit einer vergleichbaren Größe wie The Outer Worlds. Dabei war das für einen Release im Jahr 2024 anvisierte Rollenspiel mit Ego-Perspektive ursprünglich mal als Skyrim-Alternative konzipiert. Doch wie Obsidian-CEO Feargus Urquhart kürzlich klarstellte, hat sich das Entwicklerteam anschließend auf einen deutlich bescheideneren Ansatz zurückbesonnen: Avowed soll einfach nur ein fantastisches Rollenspiel werden, kein Elder-Scrolls-Widersacher.

Als langjähriger Beobachter der RPG-Szene im Allgemeinen und Obsidians Projekten im Speziellen kann ich dazu nur sagen: Gut! Denn auch wenn die Enttäuschung unter Open-World-

Fans im ersten Moment groß sein mag, gibt es doch drei gute Gründe, die dafür sprechen, dass Avowed dank seines geringeren Umfangs ein besseres Spiel werden könnte.

Grund #1: Fokus schärft das Bild

Warum schwärmen Rollenspiel-Fans selbst heute noch von Gothic, wenn es um geniales Open-World-Design geht? Nicht etwa weil das Minental so irre groß gewesen wäre. Sondern weil dort alles an seinem Platz war, die Distanzen das optimale Maß zwischen »Viel zu eng hier!« und »Meine Füße tun mir vom Marschieren weh!« trafen und sich die dargestellte Welt einfach rund und authentisch anfühlte. Was das jetzt alles mit Avowed zu tun hat? Nun, es dient als Beispiel dafür, dass eine große Open World mit möglichst viel Freiheit wie in Skyrim nicht der Weisheit letzter Schluss sein muss. Denn bei solchen Sandkäs-

ten verliert man das Wichtigste oft aus den Augen. Selbst The Witcher 3 leidet unter diesem Phänomen: Die Story um Ciri rückt in den Hintergrund, sobald ich mit Geralt den x-ten Gwent-Spieler in einer Taverne am Ende der Welt suche oder Fässer rund um Skellige aus dem Wasser fische, um auch noch das letzte Schatztruhen-Icon von der Karte zu radieren.

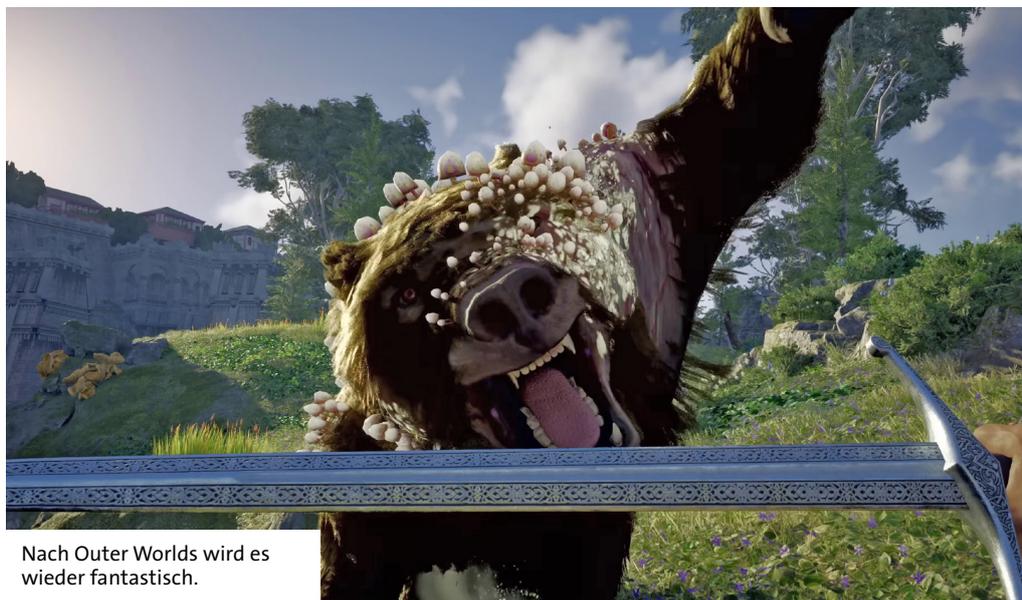
Ein Avowed, das ein wenig vom Open-World-Wahn der letzten Jahrzehnte abrückt, kann sich dafür auf andere Aspekte konzentrieren. Die Entwicklung eines echten Skyrim-Killers hätte dafür gesorgt, dass jede Menge Obsidian-Mitarbeiter sehr lange Zeit damit verbracht hätten, die Spielwelt mit möglichst vielen besonderen Situationen und Sehenswürdigkeiten pro Quadratmeter vollzustopfen. Stattdessen können sich diese Menschen nun auf andere Sachen konzentrieren. Zum Beispiel auf das Design abwechslungsreicher Dungeons oder spannender Nebenquests. Das ist umso wichtiger, weil die Kopffzahl bei Obsidian ohnehin nicht so hoch ist wie bei Bethesda.

Grund #2: Bethesda ist nicht irgendein Studio

Laut der E-Mail-Datenbank Rocket Reach sind aktuell 323 Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen bei Obsidian beschäftigt, LinkedIn zählt 280 Beschäftigte. Im Vergleich dazu stehen beim Starfield-Entwickler: 472 beziehungsweise 480. Abseits der nackten Zahlen unterscheiden sich die beiden Studios auch anderswo: Bethesda macht seit über 25 Jahren nichts anderes als Open-World-Spiele und hat in dieser Zeit einen Großteil seiner Beschäftigten im Unternehmen halten können. Die Firma unter Leitung von Todd Howard ist eine der prestigeträchtigen der ganzen Branche und ein Aushängeschild für den größeren Bethesda-Konzern beziehungsweise die Eigentümer Zenimax und Microsoft. Das bis zur Microsoft-Übernahme 2018 unabhängige Studio Obsidian Entertainment ist in den letzten Dekaden dagegen immer wieder geschrumpft und gewachsen. 2012 musste man wegen großer finanzieller Probleme und in Abwesenheit eines Publishers of Eternity über Kickstarter finanzieren. Rollenspiele mit nahtloser Open World entstanden bei den Kaliforniern deutlich weniger als bei Bethesda. Im modernen Sinn gehören lediglich Fallout: New Vegas und South Park: Der Stab der Wahrheit zu diesem Untergenre. Dazu haben Bethesda-Spiele einen besonderen Ruf, sie gelten vor allem als große Spielplätze, die auch abseits der Story quasi endloses Spaßpotenzial bieten, in denen man trotz oder manchmal auch gerade wegen mancher Glitches versinken kann wie in einer großen Portion köstlichem Wackelpudding. Die (rein rhetorische) Frage ist: Wie könnte Obsidian den Quasi-Konkurrenten (der ja nun unter demselben Xbox-grünen Dach agiert) in dieser Beziehung übertreffen. Daher steht es Feargus Urquhart meiner Meinung nach gut zu Gesicht, wenn er im Interview mit PC Gamer sagt, dass das Studio von der ursprünglichen Idee (möglicherweise auch auf den Impuls der Microsoft-Oberen) abgerückt sei, ein anderes Skyrim zu entwickeln, um sich auf die eigenen Stärken zu besinnen: »Ursprünglich war die Idee im Wesentlichen: Wir machen unser eigenes Skyrim. (...) Wir könnten losziehen und eine acht Kilometer mal acht Kilometer große offene Welt erschaffen (...) Aber



Ohne Riesenspinnen wäre Avowed kein Obsidian-Rollenspiel.



Nach Outer Worlds wird es wieder fantastisch.

wir wollen eher begrenzte Geschichten erzählen, die der Spieler mit seinen Begleitern erleben kann, und uns dann von einem Teil der Welt zum anderen bewegen.«

Grund #3: Obsidians Stärke liegt in der Nische

Obsidian Entertainment macht fantastische Rollenspiele. Seitdem das Studio aus Irvine, Kalifornien nicht mehr dazu gezwungen ist, unter enormem Zeitdruck Sequels zu etablierten Serien rauszuhauen, daraus resultierende Bug-Katastrophen inklusive, glänzen die Geschichten, Charaktere, Questlösungsmöglichkeiten und Entscheidungsmomente in den Spielen umso mehr. Auch wenn The Outer Worlds letztlich nicht ganz so genial war, wie sich das manch einer von uns erhofft hat, ist es doch gerade dieses beinahe ausgestorbene Engagement für klassische Rollenspieltugenden, das ich an Obsidian so schätze und das hoffentlich auch Avowed auszeichnet. Seien wir ehrlich: Obsidian-Spiele waren schon immer was für Connaissseure des Genres, die über gewisse Mängel hinwegsehen können. Der große Durchbruch blieb dem Studio lange verwehrt, dazu musste man schon mit Grounded ein Survival-Spiel entwickeln, das (auch durch den Game Pass) von insgesamt zehn Millionen Spielern ausprobiert wurde. Doch von der Gewichtsklasse eines Skyrim mit 60 Millionen verkauften Exemplaren ist Obsidian immer noch eine ganze Ecke entfernt. Allein deshalb schon bin ich ganz froh, dass sich das Studio nicht in direkter Konkurrenz mit Skyrim sieht, sondern sein eigenes Ding durchzieht. So wie es Obsidian schon immer gemacht hat. ★