

R.I.P. Troika Games

# DAS SPIEL IST AUS

Nach rund sieben Jahren und drei guten Rollenspielen muss der kalifornische Entwickler Troika Games seine Pforten schließen. Was führte zum Untergang der einstigen Fallout-Designer?

Viele von euch haben es bereits mitbekommen: Troika Games hat alle Angestellten entlassen und seine Türen geschlossen, weil wir keine Geldgeber für unsere zukünftigen Projekte finden konnten.« Mit diesen Worten beendete Firmenchef Leonard Boyarsky am 24. Februar 2005 in einer Pressemitteilung alle Spekulationen um den Zustand von Troika Games. Zusammen mit seinen Kollegen Tim Cain und Jason Anderson hatte Boyarsky 1998 Interplays Rollenspielabteilung Black Isle verlassen, um eine eigene Firma zu gründen. Die Designer, die unter anderem für die ersten zwei **Fallout**-Teile verantwortlich waren, präsentierten 2001 ihren komplexen Erstling **Arcanum: Von Dampfmaschinen und Magie**, der mit seiner Mischung aus Fantasy und Retro-Science-Fiction 74 Prozent in GameStar 09/01 einheimste. Nach Informationen des Marktforschungsunternehmens NPD Funworld verkaufte **Arcanum** in den USA rund 234.000 Exemplare und sorgte für einen Umsatz von 8,8 Millionen Dollar. Das 2003 bei Atari veröffentlichte D&D-Rollenspiel **Tempel des Elementaren Bösen** konnte laut NPD mit 128.000 verkauften US-Einheiten und 5,2 Millionen Dollar Umsatz nicht an diesen Erfolg anknüpfen – trotz freundlicher Wertungen wie den 80 Prozent in GameStar 11/03. Noch schlimmer erwischte es den letzten Troika-Titel, das vor vier Ausgaben getestete **Vampire 2: Bloodlines** (87 Punkte). Ende Februar hatten in den USA gerade mal 72.000 Stück den Besitzer gewechselt.

## Cooler Story, uncoole Bugs

Bei allen drei Spielen war Troikas größtes Problem die Qualitätssicherung. Was nutzen die tollsten Ideen und die erwachsensten Dialoge, wenn etwa bei **Tempel des Elementaren Bösen** das Spiel gegen Ende minutenlang einfriert und die Spielstände unbrauchbar macht? Was, wenn aufgrund von Bugs manche Quests von **Bloodlines** zu Abstürzen führen? Allen drei Titeln hätten ein paar zusätzliche Testmonate mehr als gut getan. Allerdings deutet das rasche Ende nach dem Erscheinen von **Bloodlines** darauf hin, dass Troika das dafür nötige Fi-

nanzpolster nie und nimmer besessen hätte. Leonard, Tim und Jason mussten sich obendrein stark um das finanzielle Geschäft der Firma kümmern und hatten nicht genug Zeit für die eigentliche Spielentwicklung. Leonard Boyarsky sezft in einem Interview des Magazins »Computer Games«: »Ich habe viel über Geschäftsführung und Team-Management gelernt, doch leider gibt es jetzt keine Möglichkeit mehr, das umzusetzen. Ein großartiges Team braucht großartige Lead-Designer – die wir nicht sein konnten, solange wir mit Finanzen und dem Tagesgeschäft zugebucht waren. Wir waren gerade dabei, jemanden für diese Aufgaben einzustellen, als wir schließen mussten.«

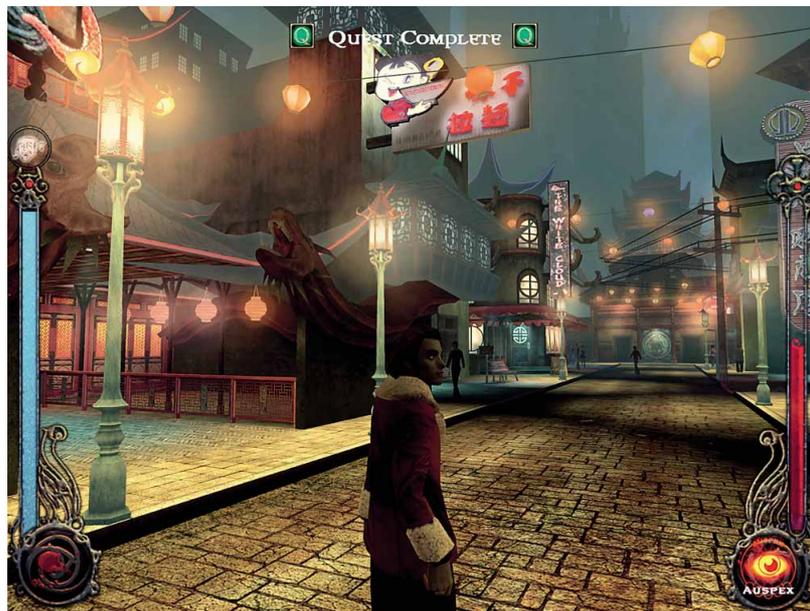
## Vom Winde verweht

Bereits im Oktober musste ein Großteil der Troika-Entwickler den Hut nehmen. Der überwiegende Rest folgte im Dezember, eine Rumpfbesatzung von rund einem halben Dutzend Entwicklern führte die Geschäfte noch eine Weile fort. Als keine Rettung absehbar war, setzten sich die Mitarbeiter ab: zu Activision, Obsidian, Mythic und Sony Computer Entertainment sowie etlichen



Arcanum: Troikas Erstling war mit seiner großen Spielwelt ein Fall für Hardcore-Rollenspieler.

anderen Softwarehäusern. Die drei Firmengründer haben zurzeit noch keine konkreten Zukunftspläne. Ihr Schlusswort zu Troika: »Wir möchten allen Fans für ihre Unterstützung danken. Es hat uns viel bedeutet, dass es Spieler gab, denen unsere Titel so sehr gefallen haben, dass sie Fan-Webseiten erstellt haben. Wir durften mit einigen der hingebungsvollsten und kreativsten Menschen der Spieleindustrie zusammen arbeiten und sind ihnen für all das dankbar, was sie für Troika getan haben.« Mit Troika ist ein mutiger, unabhängiger Entwickler am Massenmarkt gescheitert – ein Schlag für Fans anspruchsvoller Rollenspiele. RA



Vampire 2: Troikas aktuelles, sehr atmosphärisches Rollenspiel ist gleichzeitig auch ihr letztes.