

# Star Wars The Old Republic Entwickelt Bioware ein Millionengrab?

Der Markt für Online-Rollenspiele verändert sich. Electronic Arts geht mit *Star Wars: The Old Republic* ein großes Risiko ein. Von Petra Schmitz

**W**er Bioware fragt, was *Star Wars: The Old Republic* für ein Spiel werden soll, der bekommt diese Antwort: »Es ist eine Art *Knights of the Old Republic* 3 bis 7, weil es die Geschichte der Reihe weiter erzählt und gigantisch groß ist.« Die beiden *Knights of the Old Republic*-Teile waren waschechte Singleplayer-Titel. Wenn man einen beliebigen Spieler fragte, was für ein Spiel *Star Wars: The Old Republic* wohl werden wird, bekäme man aller Wahrscheinlichkeit nach zu hören: »Ein Online-Rollenspiel, ist doch logisch!« Denn natürlich sieht alles, was man bisher vom Spiel gesehen und (auf Messen wie der Gamescom) erspielt hat, nach klassischem MMO aus. Nach dem Willen von Bioware und Electronic Arts soll *The Old Republic* die Tugenden eines Singleplayer-Rollenspiels mit denen einer Online-Welt verbinden. Kein zweites *Star Wars Galaxies* (2003) also – das erste mit der *Star Wars*-Lizenz ausgestattete Online-Rollenspiel von Sony Online Entertainment krankte vor allem an fehlenden Inhalten.

*Star Wars: The Old Republic* will uns eine tiefe Story bieten, die jeder Spieler individuell beeinflussen kann. Aber es will auch MMO-typische Gruppenabenteuer nicht vernachlässigen. Und beides mit Zwischensequenzen und aufwändiger Sprachausgabe einrahmen. So soll der Titel mindestens drei Gruppen ansprechen: *Star Wars*-Fans, Rollenspieler und Online-Rollenspieler. In diese eierlegende Wollmilchsau investiert Electronic Arts einen beachtlichen Geldbetrag. Offizielle Zahlen zum »größten Projekt der Firmengeschichte« (EAs Finanzvorstand Eric Brown) gibt es nicht, aber Vertreter der Branche schätzen die bisherigen Entwicklungskosten von *Star Wars: The Old Republic* auf 100 Millionen Dollar. Ein angeblicher Mitarbeiter von Bioware Mythic, der sich selbst »EA Louse« nennt, bloggte hingegen



Das Beste aus Off- und Online-Rollenspiel soll **Star Wars: The Old Republic** erfolgreich machen.

ebenso angepasst. Ob **D&D Online** oder **Bounty Bay**, **Anarchy Online** oder **Sword of the New World**, so gut wie alle einstigen Bezahlspiele sind inzwischen gebührenbefreit.

Das Free2play-Konzept hält auch ganz andere und weniger aufwändig produzierte Titel als **Der Herr der Ringe Online** oder **Everquest 2** am Leben. **Runes of Magic**, **Atlantica**, **Allods Online** – alles mehr oder minder gute, aber sparsam hergestellte MMOs – locken Spieler und somit zahlende Kundschaft an, sind profitabel. Aber gerade wegen der »Billig-MMOs« haftet dem Modell eine Art Stigma an. Free2play ist für viele noch gleichbedeutend mit »hin geklatscht, um Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen«. Wohl auch für Electronic Arts, die weder bei **Dark Age of Camelot** noch bei **Warhammer Online** oder gar beim Urgestein **Ultima Online** bisher die Umstellung auf einen Gratis-Zugang gewagt haben. Nur bei **Warhammer Online** kann man sich bald immerhin Levelaufstiege kaufen. Nicht umsonst ist eine der spannendsten Fragen rund um **The Old Republic**, auf welches Geschäftsmodell man setzt. Bislang hat sich der Publisher nicht festgelegt, auch wenn ein Item-Shop wahrscheinlich ist.



**Der Herr der Ringe Online** ist inzwischen auf Free2play umgestiegen.



Langeweile in Jedihausen: In **Star Wars Galaxies** gab's nicht genug für die Spieler zu tun.

Glaukt man Heiko Hubertz, dem Chef der Free2play-Firma Bigpoint, bleibt es einerlei, welches Bezahlmodell Electronic Arts für **Star Wars: The Old Republic** wählt, der Titel wird seiner Ansicht nach niemals profitabel. Millionen von Spielern müssten das MMO kaufen und über eine gewisse Zeit Gebühren dafür bezahlen, um wenigstens die Produktionskosten wieder einzuspielen. Doch den großen Teil der Kundschaft, die bereit ist, monatliche Gebühren zu zahlen, hat **World of Warcraft** an sich gebunden. Das Kuchenstück, das für **Star Wars: The Old Republic** abfallen könnte, sieht unter diesem Gesichtspunkt winzig aus. Andererseits: **World of Warcraft** setzt Jahr für Jahr über eine Milliarde Dollar um. Selbst bei einem Bruchteil der Kundschaft sind Abo-MMOs ein hochlukratives Geschäft. EA spekuliert

vor kurzem, das Online-Rollenspiel habe bereits 300 Millionen Dollar verschlungen. Das wäre in etwa die Summe, die der letzte **Pirates of the Caribbean**-Film gekostet hat. Ob 100 oder 300 Millionen, beides sind immense Summen. Doch wo Disney mit **Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt** schon knapp 700 Millionen Dollar verdient hat, müssen Electronic Arts und Bioware noch bangen: Kann **Star Wars: The Old Republic** genug Spieler mobilisieren, um das Online-Rollenspiel profitabel zu machen? Gibt es Platz für ein weiteres großes MMO?

Server zusammengelegt werden mussten, um ausreichende Populationen zu bieten. **Star Trek Online** bot bei Erscheinen (Februar 2010) vergleichsweise wenig Inhalt, kassierte durchwachsene Kritiken und ist mittlerweile im MMO-Geschäft verschwindend unwichtig, auch wenn der Entwickler Cryptic nach wie vor Inhalte nachliefert und man mittlerweile teilweise auf ein anderes Geschäftsmodell als das des Abonnementmodells aufgesprungen ist. Über Mikrotransaktionen dürfen sich Spieler Vorteile für ihre Kapitäne kaufen.

Tatsache ist, dass bislang ausnahmslos alle Versuche gescheitert sind, dem Platzhirsch **World of Warcraft** im klassischen Abonnement-Modell Marktanteile abzufragen. Auch Electronic Arts ist hier ein gebranntes Kind, mit **Warhammer Online** haben die Amerikaner bereits einen Fantasy-Konkurrenten an **WoW** zerschellen lassen. Aktuell fesselt **Warhammer Online** laut »EA Louse« angeblich weniger zahlende Kundschaft als das bald zehn Jahre alte **Dark Age of Camelot**. Auch die anderen Online-Rollenspiele, die in den vergangenen Monaten veröffentlicht wurden, liegen weit hinter den Erwartungen der Hersteller und Publisher zurück. **Aion** (erschien in Europa im September 2009) verkaufte sich zwar gut, litt aber schon bald unter Spielerschwind, sodass

Damit steht **Star Trek Online** nicht allein. In Scharen verlassen die Hersteller den **Warcraft**'schen Abo-Markt und suchen ihr Heil in boomenden Free2Play-Geschäftsmodellen. **Der Herr der Ringe Online** ist in den USA und Europa inzwischen auf einen teilweise kostenlosen Betrieb umgestiegen. Für Free2play-Nutzer ist das Spiel stark eingeschränkt, Quests und somit Welterweiterungen müssen bezahlt werden. Der Erfolg gibt dem Publisher Codemasters und dem Entwickler Turbine Recht: Sowohl die Spieleranzahl als auch der Umsatz haben sich zumindest in den USA in nur einem Monat nach der Umstellung verdoppelt. Ähnlich verfährt Sony bereits seit einer Weile mit **Everquest 2** und hat den Betrieb von **Pirates of the Burning Sea** seit dem 22. November

»Star Wars: The Old Republic wird niemals profitabel sein!«

für **The Old Republic** auf zwei Millionen Spieler; das wäre ein Sechstel von **World of Warcraft** und dreimal so viel wie **Warhammer Online** zu seinen besten Zeiten. Aber Kunden, das hat EA durch letzteres Projekt auf die harte Tour erfahren, muss man nicht nur gewinnen, sondern auch halten.

Dazu braucht man ein starkes, motivierendes Spiel. Können Bioware und Electronic Arts mit ihrem Offline-Online-Hybriden die inhaltliche Schlappe des Quasi-Vorgängers **Star Wars Galaxies** ausbügeln? Schaffen sie es wirklich, die Fans des Universums und von On- und Offline-Rollenspielen gleichermaßen anzusprechen? Eine erste Antwort geben wir auf den folgenden Seiten. **PET**