



Die Ruhe vor dem Sturm

Was haben Rollenspiele und die FDP gemeinsam? Beide hatten 2013 ein Seuchenjahr. Immerhin geht's für die Rollenspiele wieder bergauf. Und wie. Von Jochen Gebauer

Wenn am 31. Dezember ein betrunkenener Butler über einen Tigerkopf stolpert, dann neigt sich ein ungewöhnlich schwarzes Rollenspiel-Jahr dem Ende. Die vier weltweit führenden Publisher (Activision, EA, Ubisoft und Take-Two) haben zusammengenommen genau überhaupt kein Rollenspiel veröffentlicht. Und lediglich EA will an diesem Zustand im kommenden Jahr mit **Dragon Age: Inquisition** etwas ändern. Unterdessen ist bei Kickstarter eine Revolution ausgebrochen: **Wasteland 2**, **Pillars of Eternity** (ehemals **Project Eternity**) und **Tides of Numenera** haben insgesamt mehr als 10 Millionen US-Dollar eingesammelt. Im Vergleich zum Budget eines **Skyrim** oder **The Witcher 3** handelt es sich dabei zwar um die berühmten Peanuts; im Kontext der sonst üblichen Kickstarter-Summen unterstreicht dieses »Einspielergebnis« allerdings, dass ein breiter Markt für klassische Rollenspiele existiert, den große Publisher nur noch sporadisch bedienen. Oder ihn wie 2013 brachliegen lassen.

Natürlich kann Bethesda nicht im Jahresrhythmus ein neues **Elder Scrolls** raushauen,

so wie Activision das mit **Call of Duty** tut. Jedenfalls kein gutes – damit hat ja Activision schon so seine Probleme. Ungewöhnlich ist die momentane Durststrecke trotzdem: Seit dem letzten »großen« Solo-Rollenspiel (**Risen 2**) sind inzwischen 20 Monate vergangen. In diesem Zeitraum haben le-

diglich die Action-Rollenspiele **Diablo 3**, **Torchlight 2** und **Path of Exile** mehr als 80 Wertungspunkte abgestaubt. Wollte man das beste klassische Rollenspiel des Jahres 2013 küren – **Demonicon** würde die Wahl vermutlich schon deshalb gewinnen, weil sich kein Hersteller bemüht hat, eine



Blick nach vorne: Mit **Dragon Age: Inquisition** will Bioware 2014 wieder die Kurve bekommen.

Das kürzlich in **Pillars of Eternity** umbenannte Kickstarter-Rollenspiel von Obsidian orientiert sich merklich an **Baldur's Gate 2**.



Dark Souls 2 will endgültig eine Hardcore-Nische abseits des Mainstreams etablieren.

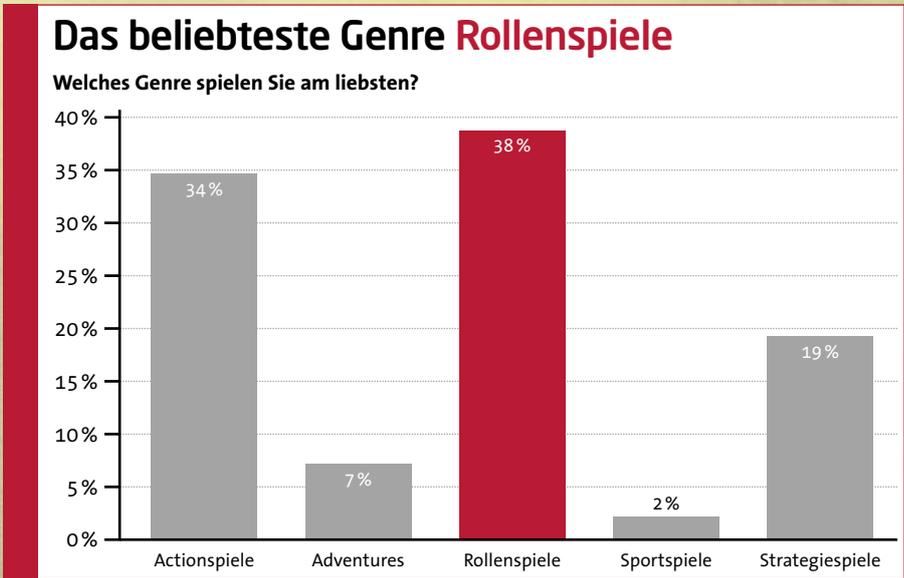
geeignete Alternative zu veröffentlichen. Das war nicht immer so: 1998 erschienen mit **Baldur's Gate**, **Fallout 2** und **Might and Magic 6** innerhalb von sechs Monaten gleich drei moderne Klassiker des Genres. Von diesem Ausstoß sind zumindest die traditionellen Publisher heute meilenweit entfernt. Zum einen hängt das freilich mit den verhältnismäßig langen Produktionszyklen eines aufwändig produzierten Rollenspiels zusammen – ganz besonders, wenn man wie Bethesda oder CD Projekt einen Open-World-Ansatz verfolgt. Zum anderen fehlt

eine kommerzielle Bauchlandung hinlegte, mussten Avellone und Co. bei Kickstarter den Klingelbeutel für **Project Eternity** herumgehen lassen – und sammelten zu ihrem eigenen Erstaunen vier Millionen US-Dollar ein. Unterdessen putzte Brian Fargo mit **Wasteland 2** jahrelang Türklinken, bevor es ihm zu bunt wurde und er einfach mal in die Runde fragte, ob das Publikum sein Spiel überhaupt wollte. Wollte es.

Vermutlich wird diese Entwicklung in CEO-Etagen nur müde belächelt. Schließlich sind die Konzepte schlechterdings nicht multiplattform-tauglich. Und wenn selbst ein traditionelles PC-Rollenspiel wie **Skyrim** mehr als 80 Prozent seiner Verkäufe auf den Konsolen erzielt, dann erscheint diese Sichtweise zunächst auch nachvollziehbar. Interessanterweise aber jagten genau die gleichen Publisher jahrelang einem reinen PC-Er-

Die Karawane zieht weiter

vielen Herstellern inzwischen die nötige Expertise. Um die Jahrtausendwende existierten noch zahlreiche dezidierte Rollenspiel-Studios: von Black Isle (**Fallout**) und New World Computing (**Might and Magic**) über Origin (**Ultima**) und Sir-Tech (**Wizardry**) bis hin zu Troika (**Arcanum**, **Vampire: Bloodlines**). Überlebt haben davon bloß zwei: Bethesda und Bioware. Dass sich CD Projekt überhaupt nachhaltig etablieren konnte, gibt beredt Auskunft über das damals entstandene Vakuum. Besonders bezeichnend ist in diesem Zusammenhang aber die Geschichte von Obsidian Entertainment. Dort arbeiten mit Chris Avellone, Feargus Urquhart oder Josh Sawyer zwar einige der besten Rollenspiel-Kreativköpfe jener goldenen Ära, Zuschläge bekam das Studio aber nur für Auftragsarbeiten wie **Knights of the Old Republic 2** oder **Fallout: New Vegas**. Nachdem das weitgehend in Eigenregie entwickelte Spionage-Rollenspiel **Alpha Protocol** flopte und das für Square Enix produzierte **Dungeon Siege 3** ebenfalls



Mit modernen Klassikern wie **Baldur's Gate** (hier in der Enhanced Edition) begann 1998 die Renaissance der Rollenspiele.



Das von inXile entwickelte **Wasteland 2** läutete die große Kickstarter-Welle ein. Es soll im Frühjahr 2014 erscheinen.

folgstitel nach: **World of Warcraft**. Laut der New York Times investierte alleine EA zwischen 150 und 200 Millionen Dollar (umgerechnet also mehr als 40 **Pillars of Eternity**) in **Star Wars: The Old Republic** – bloß um es ein halbes Jahr nach Erscheinen auf ein Free2Play-Modell umzustellen. Wenn Bethesda im kommenden April **Elder Scrolls Online** auf den Markt bringt, dann handelt es sich gewissermaßen um das letzte Hurra des Abo-Modells: Scheitert **ESO** ebenfalls, dann ist vom ehemals gelobten Land nur noch verbrannte Erde übrig. Zwar will Bethesda parallel auch Konsolenspieler ins Boot holen, doch die für ein Online-Rollenspiel so kritische Launch-Phase bleibt eine PC-Angelegenheit. Xbox-One- und Playstation-4-Nutzer dürfen erst drei Monate später rein. Bis dahin hat sich vermutlich schon entschieden, ob **The Elder Scrolls Online** eine Trendwende einleitet – oder ob die nomadische MMO-Karawane ihre Zelte zusammenpackt und weiterzieht. Aufschlussreich ist nämlich, wie fundamental sich moderne Online-Rollenspiele in den vergangenen Jahren vom ursprünglichen Konzept verabschiedet haben;

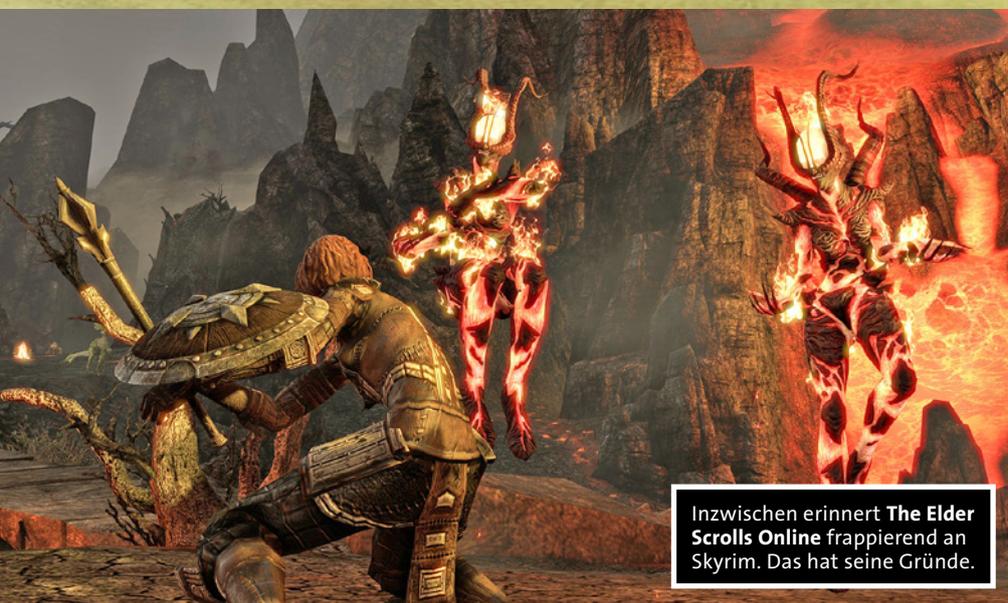
Wann singt die dicke Frau?

und wie frappierend sie heute einem Solo-Rollenspiel gleichen. Der Gruppenzwang – eigentlich intuitiv ein integraler Bestandteil von »Massively Multiplayer Online« – wurde größtenteils entfernt, gelevelt wird weitgehend alleine, eingebettet in eine stringente Story mit vollvertonten Dialogen. Einerseits muss man sich dann natürlich nicht wundern, wenn die Spieler nach einigen Wochen das Gefühl haben, »durch« zu sein, und keine Veranlassung mehr sehen, weiterhin Abo-Gebühren zu zahlen. Aber diese Entwicklung illustriert eben auch, wie tadellos das klassische Solo-Rollenspiel-Prinzip immer noch funktioniert. In den ersten zwei

Monaten konnte sich **The Old Republic** vor Spielern schließlich gar nicht mehr retten. Die Probleme begannen erst, als diese Spieler nichts mehr zu tun hatten und das Spiel sie mit schwachen Argumenten zum Weiterspielen animieren wollte, anstatt die Credits einzublenden und »Wir sehen uns bei **The Old Republic 2**.« zu sagen. Hätte Bioware aus dem gleichen Ausgangsmaterial ein Solo-Rollenspiel gestrickt – man würde es heute wahrscheinlich keinen Flop nennen,

sondern in einem Atemzug mit **Skyrim**. Zumindest ansatzweise scheint diese Erkenntnis auch bei Bethesda gereift zu sein. Bei der offiziellen Ankündigung von **Elder Scrolls Online** jedenfalls glänzte dieses **Skyrim** in der Außenkommunikation noch mit bezeichnender Abwesenheit. Bethesda sagte eben nicht: Wir machen ein Online-**Skyrim**, sondern versuchte, **ESO** als eigenständige Marke zu etablieren. Nach einigen Monaten machte das Unternehmen plötzlich auf dem Absatz kehrt und wird seitdem nicht müde, die Parallelen hervorzuheben – etwa durch den Einbau der Ego-Perspektive. Die Botschaft ist eindeutig: »Wer **Skyrim** mochte, wird auch **ESO** mögen.« Das sagt manches über **Skyrim** – und vieles über **ESO**.

Wohin also geht die Reise? Das Zeitalter der Online-Rollenspiele jedenfalls scheint beendet – auch wenn das Abo-Modell mit **Elder Scrolls Online** seinen zweiten Frühling erleben sollte. Zu viele Hersteller haben sich daran die Finger verbrannt, zu viele Free2Play-Anbieter fischen momentan das Gewässer leer. Für Solo-Rollenspieler ist das ein Gewinn. **Dragon Age: Inquisition** und **The Witcher 3** sind für 2014 angekündigt, dass **Fallout 4** sowie **Mass Effect 4** bereits entwickelt werden, darf als sicher angenommen werden. Die entsprechenden Teams sitzen garantiert nicht im Büro und schauen mal, wie lange sie sich die Fingernägel wachsen lassen können. Die spannende Frage lautet 2014 also: Holen sich die traditionellen Rollenspiele über den Kickstarter-Umweg wenigstens einen kleinen Teil des Feldes zurück, über das moderne Multiplattform-Traktoren nur noch einmal im Jahr pflügen – oder wie 2013 einfach gar nicht? Zu einem erheblichen Teil hängt das natürlich von ihrer Qualität ab: Wenn **Wasteland 2** oder **Pillars of Eternity** spielerisch in die Hose gehen, dürfte die klassische Oper schon vorbei sein, bevor die dicke Frau (**Tides of Numenera**; mit 4,2 Millionen Dollar das erfolgreichste Crowdfunding-Rollenspiel) überhaupt gesungen hat. Entscheidend ist aber auch, wie groß der Markt für diese Spiele tatsächlich ausfällt – denn mit 60.000 oder 70.000 aktiven Unterstützern sollte es theo-



Inzwischen erinnert **The Elder Scrolls Online** frappierend an **Skyrim**. Das hat seine Gründe.



Mit **The Witcher 3** will CD Projekt 2014 in direkte Open-World-Konkurrenz zu **Skyrim** treten.

retisch nicht getan sein. Wie breit die Basis der »stillen« Unterstützer jedoch wirklich ist, also jener Interessenten, die zwar kein Geld in das Projekt investiert haben, es bei entsprechender Qualität aber kaufen würden – das weiß momentan niemand. Für **Wasteland 2** hofft Brian Fargo auf 300.000 verkaufte Exemplare. Das erscheint durchaus machbar; aber ein verlässlicher Erfahrungswert existiert nicht ... noch nicht. Reden wir in einem Jahr also vom beispiellosen Siegeszug der Crowdfunding-Rollenspiele? Oder fragen sich 60.000 Kickstarter-Backer, wie sie auf die Schnapsidee kamen, dafür auch noch Geld zu bezahlen?

Und überhaupt: Braucht die moderne Spiele-Landschaft solche Oldschool-Konzepte wirklich? Wenn sich Entwickler einmal im Jahr zur GDC (Game Developers Conference)

in San Francisco treffen, dann beantworten sie diese Frage in ihren gewöhnlich akribisch recherchierten Vorträgen häufig so: Spiele müssen zugänglicher werden. Sie müssen den Spieler bei der Hand nehmen. Sie müssen den Spieler schneller belohnen. Sie müssen den Spieler schon in den ersten zehn Spielminuten überzeugen. Rund 2,5 Millionen Käufer von **Dark Souls** würden einwenden: Nein, das alles müssen Spiele überhaupt nicht. In gewisser Weise ist dieses **Dark Souls** die spielgewordene Quadratur des Kreises, denn es widerlegt so ziemlich jede moderne Spieldesign-Erkenntnis. Die sprichwörtliche Tragödie der Wissenschaft: Das Erschlagen einer schönen Hypothese durch eine hässliche Tatsache. Und

»Ist das Genre tot?«

ganz nebenbei illustriert das Hardcore-Rollenspiel von FromSoftware wunderbar, dass die Alternative zum Mainstream nicht zwingend im Indie-Bereich liegen muss. Wenn **Dark Souls 2** im März 2014 erscheint, dann kann Publisher Namco ein Feld beackern, über das schon lange kein Triple-A-Traktor mehr gepflügt ist. Mit **Lords of the Fallen** steht zudem schon der erste Nachahmer in den Startlöchern. Sollte **Dark Souls 2** ähnlich erfolgreich sein wie sein Vorgänger, dann dürfte weitere Hardcore-Klone folgen.

Nein, 2013 war kein gutes Jahr für Rollenspiele. Aber das war 1997 auch nicht – wenn man mal vom ersten **Fallout** absieht, das von zeitgenössischen Beobachtern geradezu kriminell unterschätzt wurde. »Ist das Genre tot?«, fragten sich Journalisten auf der ganzen Welt damals besorgt. Keine zwölf Monate später waren drei der einflussreichsten Rollenspiele überhaupt erschienen und hatten eine bis dahin einmalige Renaissance eingeläutet, die noch weit in die nächste Dekade reichte. So weit sind wir mit 2014 zwar noch nicht; aber das kommende Jahr verspricht ähnlich viel Potenzial wie dieses wegweisende 1998. Bekommt Bioware nach dem enttäuschenden **Dragon Age 2** mit **Inquisition** wieder die Kurve? Spielt **The Witcher 3** tatsächlich in einer Open-World-Liga mit **Skyrim** – oder sogar darüber? Etablieren sich die Kickstarter-Projekte als ernstzunehmende Indie-Alternativen – und erreichen am Ende gar die Qualität ihrer großen Vorbilder? Zementiert **Dark Souls 2** endgültig eine Hardcore-Nische abseits des Mainstreams? Wenn Sie Rollenspiele mögen, dann wird 2014 ein aufregendes Jahr: Blättern Sie um. **JG**



Das Online-Rollenspiel **Star Wars: The Old Republic** funktionierte im Kern (auch) wie ein Solo-Rollenspiel.