

RETTET DEN SINGLEPLAYER

Multiplayer ist die Zukunft, sagt Ubisoft. Bloß nicht, findet Maurice.



Der Autor

Maurice Weber ist am glücklichsten, wenn er fernab aller lauten Geräusche oder grellen Lichter alleine in seinem Sarg sitzt und sich durch Spiele wie The Witcher 3 sucht. Trotzdem weiß er auch eine gepflegte Runde Multiplayer zu schätzen und spielt seit Season 1 League of Legends.

Was der Ubisoft-Chef Yves Guillemot kürzlich auf einem Investorentreffen von sich gegeben hat, habe ich so oft gehört, dass es mir zu den Ohren rauskommt: Ubisoft verschiebe seinen Fokus auf Multiplayer-Spiele verschiebe; auch auf der kommenden E3 wolle man einen großen Multiplayer-Titel enthüllen, weil es ja immer wichtiger werde, Spiele als konstante Dienstleistungen zu begreifen, die man langfristig betreuen müsse. Schon klar: Die Zukunft ist Multiplayer! Das Spiel ist ein Service, der sich stetig entwickeln muss – zum Wohle des Kunden natürlich, der ständig tollen, neuen Inhalt bekommt. Es lässt sich schwer bestreiten, dass der Wind in diese Richtung weht, diesen Trend beobachten wir schon seit Jahren immer wieder. Aktuell versuchen sich beispielsweise Blizzard, Gearbox, Epic, Bethesda und noch einige andere Entwickler an Shootern mit MOBA-Anleihen wie KI-Schergen oder Heldenfähigkeiten. Multiplayer ist eben der beste Weg, heutzutage noch erfolgreich zu sein. Oder?

Das große Multiplayer-Scheitern

Keine Frage: Viele der größten Spielehits der letzten Jahre setzen auf Multiplayer. Schon lange bevor Shooter auf MOBAs trafen, gab's World of Warcraft und League of Legends. Und Star Wars: Battlefront warf jüngst den Solomodus über Bord und verkaufte sich trotzdem über 12 Millionen Mal. Wen wundert's, dass solche Mehrspieler-Erfolge Dutzende Nachahmer hervorruft: Nur sollte es genauso niemanden wundern, dass so viele dieser Nachahmer baden gehen. Denn ein Multiplayer-Hit macht noch keinen Markt. Gerade diese Spiele sind ja erfolgreich, weil sie ihre Spieler langfristig an sich binden und die dann nicht ständig nach neuem Futter suchen. Warum Dawngate oder Infinite Crisis spielen, wenn ich auch einfach bei League of Legends bleiben kann, wo ich meinen über Jahre hochgelevelten Account habe? Und wer erinnert sich heute noch an all die gescheiterten Online-Rollenspiele, die alle ein Stück vom WoW-Kuchen abhaben wollten? Wer spielt noch Warhammer Online? Ah, pardon, das wurde ja eingestellt.

Auch für den Kunden hat das Mantra »Spiele als Service« nicht nur Vorteile. Ständig neuer Content, gut und schön – aber das wird viel zu leicht zu einer wohlfeilen Entschuldigung, zum Release erst mal zu knausern. So wie eben bei Battlefront, das zur Veröffentlichung weniger Planeten, weniger Helden und gleich eine ganze Ära weniger als seine Vorgänger bot. Noch dreis-



World of Warcraft trat Dutzende Nachahmer los, von denen nur die wenigsten Erfolg hatten.



Kaum ein Spiel illustriert die Beliebtheit von Singleplayerspielen so gut wie The Witcher 3.

ter: Es können ja längst nicht nur Multiplayer-Titel als langfristiger »Service« ausgelegt werden. Man

kann den Spieler genauso in Singleplayer-Vollpreisspielen zur Kasse bitten – mit Mikrotransaktionen. Wie etwa bei Assassin's Creed Unity und Syndicate, wo wir für Echtgeld Spielzeit sparen und Dinge kaufen, die wir uns sonst erarbeiten müssten. Das kann Entwickler dazu verlocken, die besten Items hinter so langwierigem Grinding zu verstecken, dass es immer attraktiver wird, sie stattdessen flott für ein paar Euro zu kaufen. Der Fairness halber sei gesagt, dass die Mikrotransaktionen von Syndicate tatsächlich optional sind. Ich brauche sie nicht, um Spaß zu haben. Noch nicht. Aber das könnte sich ändern.

Singleplayer ist nicht Out

Dabei hat gerade das Jahr 2015 bewiesen, dass sich auch noch mit klassischen Singleplayer-Erlebnissen ohne Multiplayer oder Mikrotransaktionen so einiger Profit machen lässt. Wer Einzelspieler für überholt hält, dem könnte The Witcher 3 seine Spiel-des-Jahres-Awards um die Ohren hauen. Genauso sind Bethesda's Open-World-Monster fast schon garantierte Blockbuster, von Skyrim bis zu Fallout 4. Ganz zu schweigen von Life is Strange, das es mit einer großartigen Story in aller Munde schaffte. Und der Witcher-Fan, der schon zum Release eine gewaltige Spielwelt serviert bekam, kauft sich bestimmt eher den nächsten Titel von CD Projekt als der Battlefront-Spieler, der vom

kargen Release-Inhalt enttäuscht wurde und danach auf

DLCs wartet – oder sich gleich einem anderen Spiel

zuwendet. Klar, Solo-Kampagnen schüttelt man nicht einfach aus dem Ärmel. The Witcher 3 verschlang dreieinhalb Jahre Entwicklungszeit und über 80 Millionen Dollar. Laut dem ehemaligen Epic-Frontmann Cliff Bleszinski gehen 75 Prozent eines Shooter-Budgets für den Einzelspielerpart drauf. Ja, Kampagnen sind teuer. Aber ich hatte auch alle meine schönsten Spiele-Erlebnisse in liebevoll gestalteten Solotiteln; würde sich der Markt von diesen abwenden, wäre das für mich ein enormer Verlust. Und damit bin ich sicher nicht alleine. Also liebe Entwickler: Mehr Mut zum Singleplayer! Es lohnt sich. ★



Skyrim ist das Paradebeispiel für die Langlebigkeit von Solospielen – dank Mod-Support.