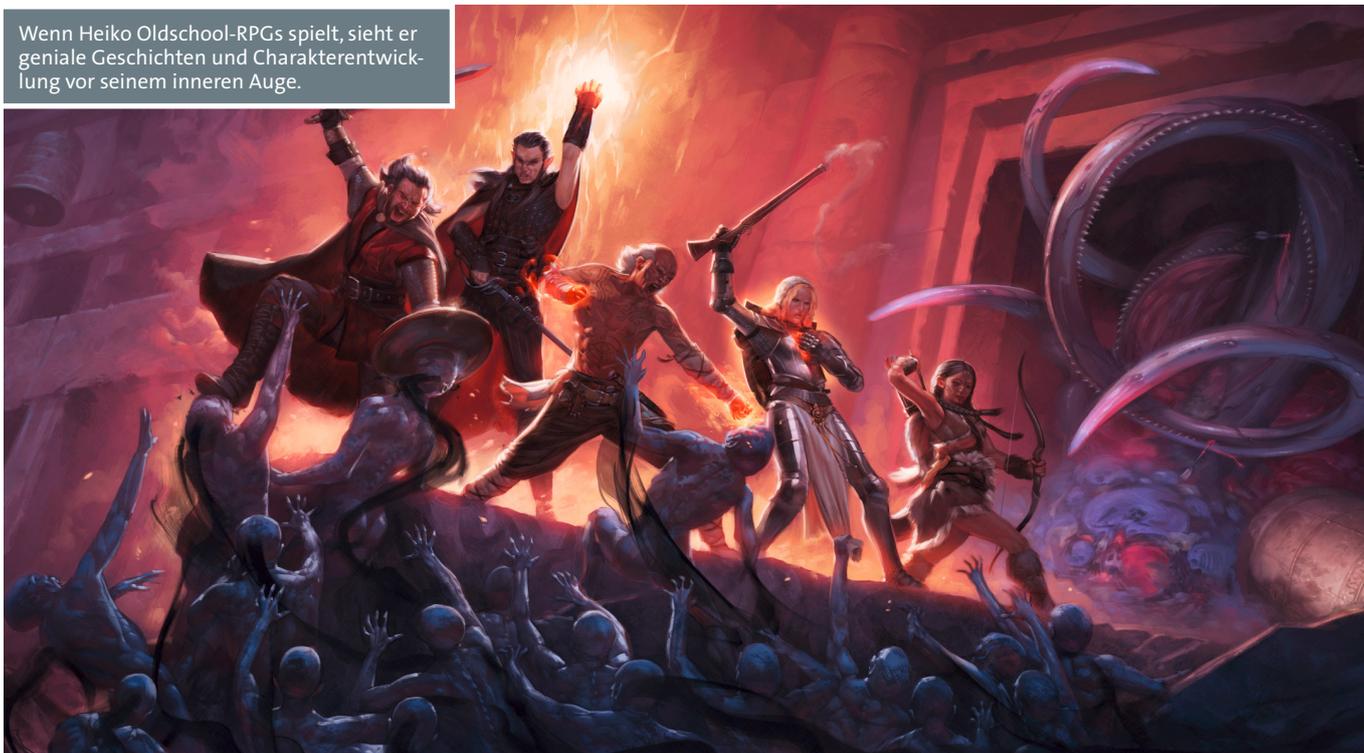


Oldschool-Rollenspiele sind ein Segen

OLDSCHOOL HEISST NICHT VERALTET

Heiko hat in den letzten Jahren mehr Zeit mit Rollenspielen verbracht als mit jedem anderen Genre. Für ihn ist die Oldschool-Renaissance eine logische Konsequenz aus den Fehlern der Hochglanz-Blockbuster.

Wenn Heiko Oldschool-RPGs spielt, sieht er geniale Geschichten und Charakterentwicklung vor seinem inneren Auge.



Der Autor

Seit 1991 und Ultima 6 liebt Heiko Rollenspiele in allen Geschmacksrichtungen. Zuletzt hat er weit über 100 Stunden in Xenoblade Chronicles 2 auf der Switch versenkt, das ihn vor allem mit seiner Geschichte beeindruckt hat. Jetzt darf es aber gern wieder etwas Klassisches sein.

Das erste Rollenspiel, in das ich mich Hals über Kopf verliebt habe, war Ultima 6 auf dem Commodore 64. Der Witz an der Sache: Mit 13 Jahren verstand ich maximal die Hälfte von dem, was auf dem Bildschirm passierte. An ein Eintauchen in die Dialoge, geschweige denn ans Lösen der Hauptquest war mit meinen rudimentären Englischkenntnissen nicht zu denken. Und trotzdem habe ich stundenlang die pixelige Umgebung erkundet, mich an jeder neuen Entdeckung erfreut.

Zehn Jahre später habe ich meinen Nachbarn, einen Informatik-Studenten, dazu angestiftet, für mich die in 2D gerenderte Stadt Athkatla aus Baldur's Gate 2 zu extrahieren und als Poster auf einem Plotter der Universität auszudrucken. Der daraus resultierende Wandschmuck war mein größter Stolz.

Rollenspiele wie Ultima 6 und Baldur's Gate 2 haben bei mir etwas geschafft, an dem die meisten »moderner« RPGs gnadenlos gescheitert sind. Sie haben meine Fantasie derart angeregt, dass ich mich in ihren Welten komplett verlieren konnte.

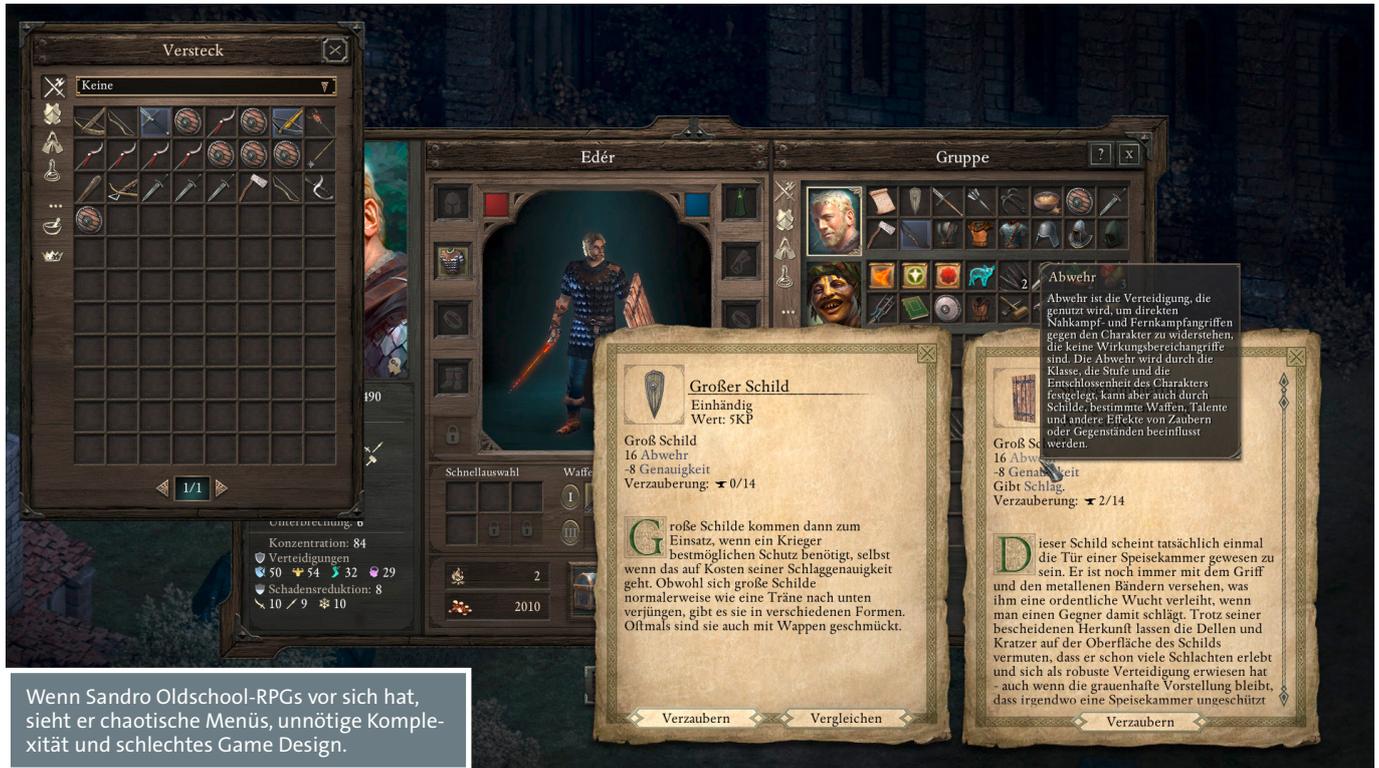
Denn mit meiner Fantasie kann keine Prachtgrafik der Welt mithalten. Deshalb brauche ich weder opulente 3D-Technik noch ausufernde Zwischensequenzen. Gut geschriebene Texte, interessante Situationen und vor allem ein durchdachtes Regelwerk reichen vollkommen aus, damit in meinem Kopf die spannendsten Abenteuer entstehen. Und je mehr mir Rollenspiele diese Kopfarbeit abnehmen, desto weniger Eindruck hinterlassen sie bei mir. Mein Lieblingsbeispiel für diese These ist die Entwicklung von Bioware. Mit nahezu jedem Spiel seit Baldur's Gate 2 haben sie mehr inszeniert, mehr in die Technik investiert. Aber mich eben auch immer mehr geführt und immer mehr das Regelwerk vereinfacht. Und so bei mir das Gefühl hervorgerufen, dass ich immer weniger mein eigenes Abenteuer erlebe, sondern vielmehr das von Bioware.

Ist ja auch logisch: Eine perfekt animierte 3D-Liebeszene verschlingt nun mal ein Vielfaches mehr an Ressourcen als eine Textromanze. Aber welches Spiel kann mir wohl mehr Handlungsspielraum bieten, wenn es um die Beziehungen zwischen den Spielcharakteren geht? Textflirt oder Render-Rendezvous?

Natürlich habe auch ich hunderte Stunden in The Witcher 3 versenkt und jede einzelne Sekunde davon genossen. Aber es war eine völlig andere Form des Genusses, als ich sie aktuell in Divinity: Original Sin 2 erlebe. Die Oldschool-Renaissance hat die Fantasie und Vielfalt in mein Lieblingsgenre zurückgebracht; und das komfortabler, durchdachter, hübscher und – ja – auch moderner, als ich es mir bei meinen ersten Abenteuern in Ultima 6 jemals hätte erträumen können. Und dafür bin ich Studios wie Larian, inXile und Obsidian unendlich dankbar. ★

ALT HEISST NICHT GLEICH GUT

Mit Pillars of Eternity 2 erscheint bald ein neues Oldschool-RPG und die ganze GameStar-Redaktion dreht vor Freude durch. Die ganze Redaktion? Nein, ein Mann bleibt bei wachem Verstand.



Wenn Sandro Oldschool-RPGs vor sich hat, sieht er chaotische Menüs, unnötige Komplexität und schlechtes Game Design.



Der Autor

Sandro Odaks Meinung mag vielleicht wie die eines zornigen alten Mannes klingen, aber er wünscht sich doch nur das Allerbeste für das Rollenspiel-Genre: dass jeder Neuzugang von jetzt an mindestens so genial wird wie The Witcher 3. Ist das denn wirklich zu viel erwartet?

Ja, früher hab ich sie natürlich auch alle gespielt: Die Klassiker des Rollenspiel-Genres. Die Baldur's Gates und Ultimas. Die Fallouts und Neverwinter Nights. Die Icewind Dales und Co. Säße hier der Sandro von vor 20 Jahren, er würde Heikos Worten (siehe linke Seite) sicherlich viel abgewinnen können. Aber hier sitzt ein anderer Sandro. Der Sandro von heute, der sich weiterentwickelt hat. Er spielt Spiele, die sich weiterentwickelt haben und lebt in einer Welt, die sich weiterentwickelt hat. Was sich nicht weiterentwickelt, sind diese Oldschool-Rollenspiele. Da steckt es doch sogar schon im Genre-Namen: Oldschool. Alt.

Mein Problem ist ja gar nicht, dass ich so großartig andere Erwartungen an ein Rollenspiel habe. Ich will noch immer eine tolle Geschichte erleben und meinen Charakter nach meinem Geschmack formen, um einen Fußabdruck in der virtuellen Welt zu hinterlassen. Ich glaube, da unterscheidet mich wenig von Heiko. Doch anders als er will ich das heute auch ansprechend präsentiert bekommen. Die meisten Oldschool-RPGs haben näm-

lich zwei Dinge gemein: Eine, sagen wir mal minimalistische Optik und ziemlich viel Text. Text! Auf dem Bildschirm! Um Himmels Wille! Leute, es ist 2018, jeder Knirps mit einem Macbook kann heute CGI-Filme erstellen oder ein Spiel in der Unreal Engine nachbauen. Was müssten dann Armeen von erfahrenen Game Designern nicht alles erschaffen können? Jedenfalls mehr als endlose Kolonnen von blankem Text! Nicht, dass ich heute weniger gern lese als damals. Ich bin nur der Meinung, dass Videospiele ein audiovisuelles Medium sind. Sie sollten ihre Geschichte zeigen, den Spieler daran teilhaben lassen. In Zwischensequenzen, Dialogen oder auch einfach nur in der Spielwelt. Dass die Rollenspiele von damals alles in Textblöcken erzählt haben, hielt ich für eine technische Notwendigkeit; eine, die mal gelöst werden kann, wenn nur die Entwicklung voranschreitet. Bizarerweise wird sie aktuell aber zu einem der zentralen Features der Rollenspiele verklärt.

Dabei gibt es inzwischen doch zig Beispiele, wie man es besser machen kann. The Witcher 3 zum Beispiel beweist, dass selbst ein »kleines polnisches Indie-Studio« tolle Geschichten episch und modern aufbereiten kann. Oder Dark Souls, das seine Komplexität vor allem aus dem intelligenten Spieldesign zieht, nicht aus überbordenden UI-Elementen oder Menüs, bei denen irgendwann kein Mensch mehr durchblickt. Ich wünsche mir, dass das zum neuen Genre-Standard wird. Ich will, dass sich Spiele weiterentwickeln, dass sie nach vorn schauen. Und nicht ständig das Nostalgiepferd in die Vergangenheit reiten und alles wieder so machen, wie es früher – seien wir doch mal ehrlich – schon nicht wirklich gut war. ★