

Klassiker der Spielegeschichte VIII: Rollenspiele

Dr. Stefan Werning (Universität Bayreuth)

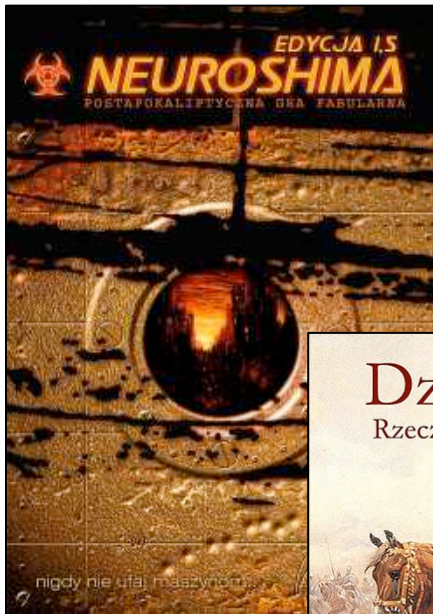


Sitzung 7: Die 1990er

Kultur- und technikgeschichtlicher Kontext der 1990er

- Einordnung
 - Zwischen ‚Golden Age‘ (1985-1993) und ‚Platinum/Modern Ages‘ (1994-2004) (Matt Barton)
- Lebenszyklusmodell für Genres
 - Experimentierphase
 - Konsolidierung/Kommerzialisierung/Standardisierung/
 - Subversion/Selbstreflexivität/Parodie → Niedergang
 - Historisierung/Archivierung/Remediation
- Technik
 - SNES → Playstation
 - Hardwareseitige 3D-Beschleunigung
 - CD-ROM
 - Erste Onlinefunktionalitäten
 - Windows 95 als erstes spieletaugliches Betriebssystem für PCs

Kultur- und technikgeschichtlicher Kontext der 1990er: Internationalisierung des Genres



- Kultur
 - Zerfall des Ostblocks und Ausweitung des Kapitalismus/Neo-Liberalismus
 - Invasion in Kuwait und Golfkrieg / Kosovokrieg
- Verbreitung der RPGs in Osteuropa
 - Polnisches Rollenspielmagazin **Magia i Miecz** (Magie und Schwert) erscheint
 - Veröffentlicht erste Pen&Paper-RPGs wie Kryształy Czasu (Kristalle der Zeit)
 - **Dzikie Pola** (Wilde Felder)
 - Polnisch-Litauisches Commonwealth im 17. Jhdt
 - Unterscheidung polnischer und ‚ausländischer‘ Figuren etwa durch Waffen (Szablas ↔ Rapiere)

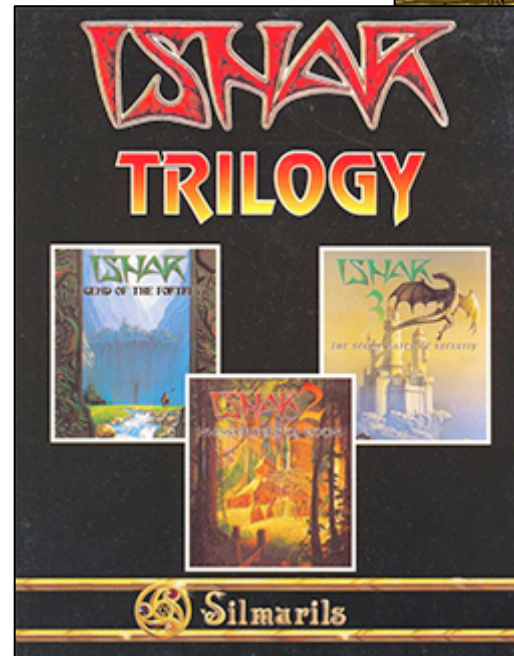
Kultur- und technikgeschichtlicher Kontext der 1990er: Weiterentwicklung national spezifischer CRPGs

- Deutschland

- Erste Computeradaptionen der DSA-Franchise
- Amberstar (1992), Ambermoon (1993), Albion (1995)
 - Fantasy & Science Fiction
 - deutsche & amerik. Einflüsse

- Frankreich

- Drakkhen (1990)
- Crystals of Arborea (1990)
 - Vom Genreremix zum RPG
- [Ishar](#) (1992-1994)
 - eher Atmosphäre als Narration bzw. Spielmechanik



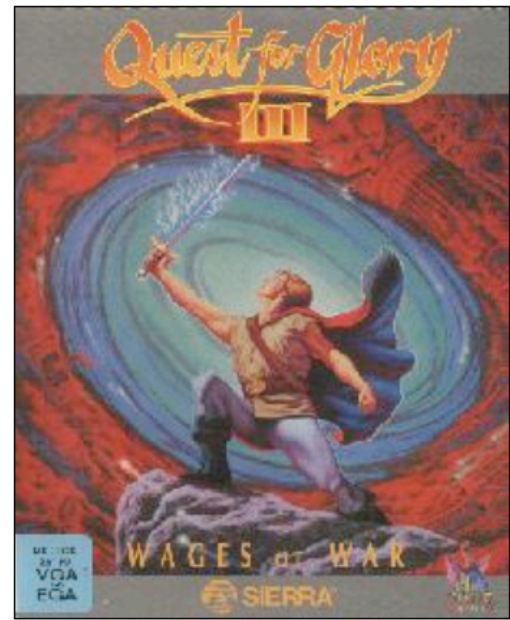
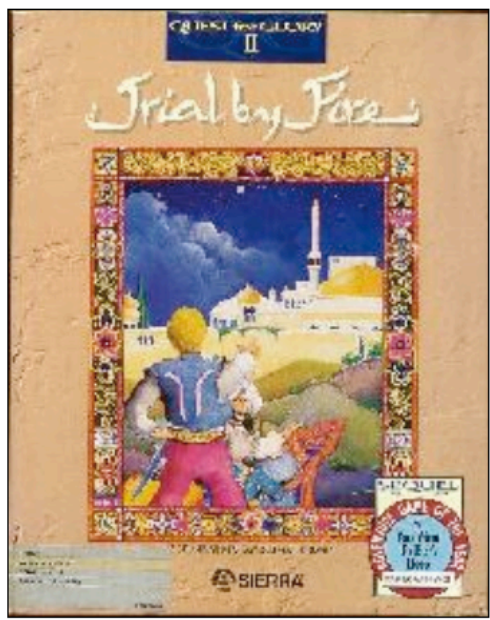
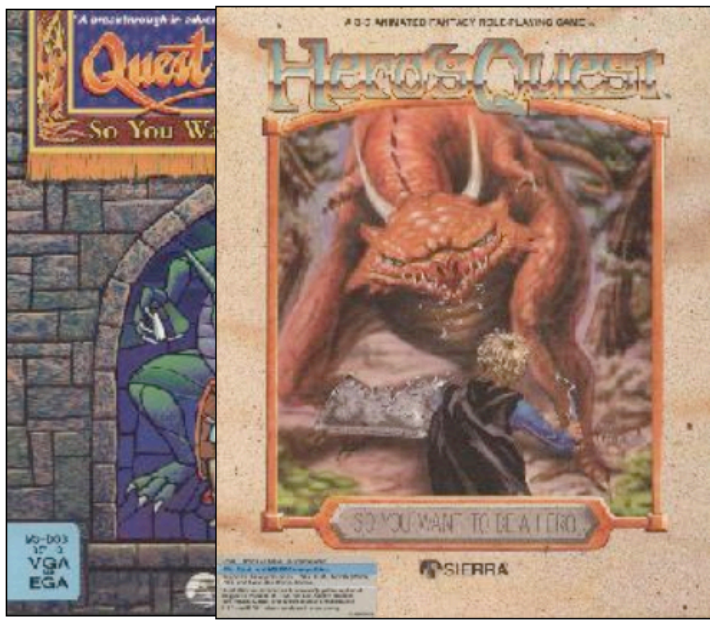
Erste theoretische Untersuchungen zu Computer-Rollenspielen

- Kultur- und Subjekttheorie, S&TS
 - Turkle, Sherry. "Constructions and reconstructions of self in virtual reality: Playing in the MUDs." *Mind, Culture, and Activity* 1.3 (1994): 158-167.
- Designtheorie
 - Iacucci, Giulio, Kari Kuutti, and Mervi Ranta. "On the move with a magic thing: role playing in concept design of mobile services and devices." *Proceedings of the 3rd conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques*. ACM, 2000.
- Soziologie
 - Lancaster, Kurt. "Do Role-Playing Games Promote Crime, Satanism and Suicide among Players as Critics Claim?." *The Journal of Popular Culture* 28.2 (1994): 67-79.
 - Abyeta, Suzanne, and James Forest. "Relationship of role-playing games to self-reported criminal behaviour." *Psychological Reports* 69.3f (1991): 1187-1192.
- Pädagogik
 - Fadali, M. Sami, Mike Robinson, and K. McNichols. "Teaching engineering to K-12 students using role playing games." *Proc., 2000 ASEE Annual Conf.* 2000.

Hybridisierung

Hybride: Adventures

- **Quest for Glory** (Sierra On-Line, 1992)
 - Genrehybrid aus Rollenspiel- und Adventure-Elementen
- **The Legacy: Realms of Terror** (Magnetic Scrolls, 1992)
 - Produziert von Adventurespiel-Entwicklern
- **Lands of Lore** (Westwood Studios, 1993)
 - Narrativerer Zugang zu westliche Rollenspielen




Hybride: Plattforms Spiele



- Genrehybride aus Rollenspiel- und Plattformspelelementen
 - Grinding
 - Optimierbare und z.T. handelbare Eigenschaften und Ausrüstung
 - Backtracking
 - Mehrere 'Stufen' derselben Gegner
- ***Heroes of the Lance*** (1988-91)
- ***Castlevania: Symphony of the Night*** (1997)

Hybride: First- und Third-Person-Shooter



- ***Ultima Underworld*** (1993)
 - Raumbeherrschung und Geschicklichkeit als Kampfmechaniken
 - ‚Suchspiel‘-Elemente
- ***Heretic*** (1994) und insbesondere ***Hexen*** (1996) 
- ***An Elder Scrolls Legend: Battlespire*** (1997)
- ***The Elder Scrolls Adventures: Redguard*** (1998)

Hybride: Flugsimulationen



- ***Dragon Strike*** (1990)
 - Eigenschaftswerte (Lebenspunkte etc.)
 - Verschiedene Fraktionen zur Auswahl
 - Übernimmt Gegner aus den Goldbox-Spielen



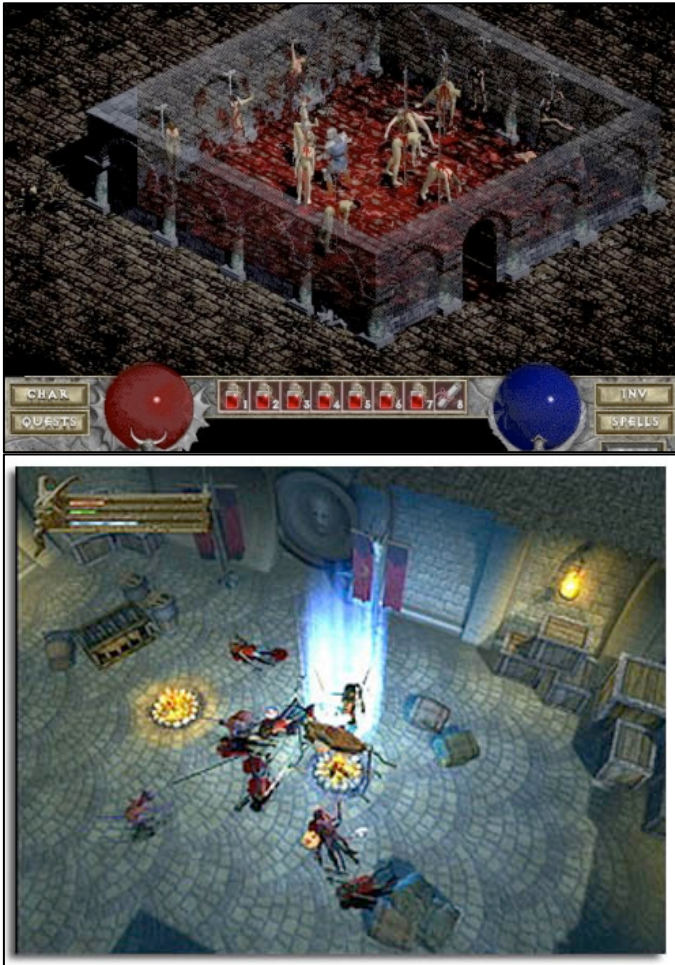
Hybride: Strategie- und Taktikspiele



- Fallbeispiel
 - Gegründet von Tabletop War Game-Spielern mit militärhistorischen Interessen
 - [Austausch von Technologie und Mechaniken](#) zwischen den Goldbox-Spielen und Strategiespielen wie *Panzer General* und *Fantasy General*
 - RPG-Elemente machten Strategiespiele zugänglicher
 - Erfahrungen mit *Panzer General* führten zum Reboot der AD&D-Spiele durch *Dark Sun: Shattered Lands* (1993)
- ***Final Fantasy Tactics* (1997)**



Hybride: Actionspiele



- ***Diablo* (1997)**
 - Grinding und prozedural erzeugte Umgebungen
 - Kommodifizierung des Genres der Rogue-likes
 - Battle.net

- Viele Nachahmer ab ca. 2000
 - ***Throne of Darkness* (2001),**
***Fate* (2005),**
***Sacred* (2004),**
***Torchlight* (2009),**
***Din's Curse* (2011)**
***Hellgate: London* (2007)**
 - Auch Rollenmodell für die Anpassung westlicher CRPGs auf Konsolen
 - ***Baldur's Gate: Dark Alliance* (2001),**
***Baldur's Gate: Dark Alliance II* (2004),**
***Fallout: Brotherhood of Steel* (2004)**

Magic the Gathering (1993) und seine Auswirkungen auf (C)RPGs

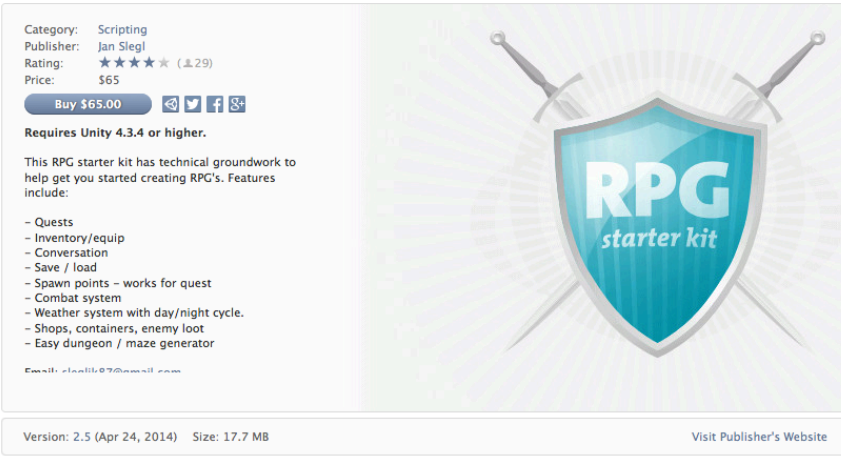


- Modularisierung von Erzählungen und Semantiken
 - Befördert prozedurale Content-Erzeugung
- [Kartenspiel-Mechaniken](#) in (C)RPGs
- Hypermediacy: Karten und Würfel in CRPGs
 - *Dragon Dice*
 - *Baten Kaitos*
 - [Diverse Pen & Paper-Rollenspiele](#)
- Stellt die Frage nach der Materialität der Spielmaterialien bzw. deren Fetischisierung
 - [Würfel](#)
 - Feelies

Frei begehbare 3D-Umgebungen

Methodologischer Kontext: Science & Technologie Studies

RPG Starter Kit



Category: Scripting
Publisher: Jan Siegl
Rating: ★★★★★ (4.5) (29)
Price: \$65
Buy \$65.00

Requires Unity 4.3.4 or higher.

This RPG starter kit has technical groundwork to help get you started creating RPG's. Features include:

- Quests
- Inventory/equip
- Conversation
- Save / load
- Spawn points - works for quest
- Combat system
- Weather system with day/night cycle.
- Shops, containers, enemy loot
- Easy dungeon / maze generator

Version: 2.5 (Apr 24, 2014) Size: 17.7 MB

[Visit Publisher's Website](#)

- Technologischer Determinismus ↔ Soziale Konstruktion von Technologien
- Anwendbarkeit auf die technologische Weiterentwicklung der CRPGs?

Der Übergang von 2D zu 3D: Die Perfektionierung isometrischer Darstellung

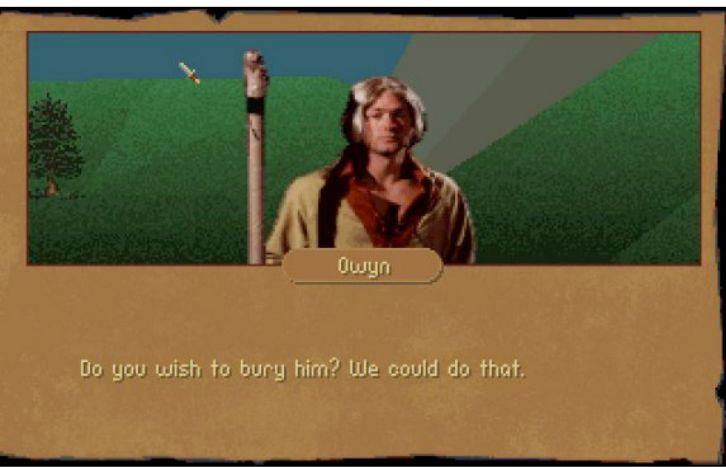


- Übergangsphänomen
 - *Landstalker* (1992)
 - *Shadowrun* (1993)
- Remediation
 - *Final Fantasy Tactics* (1997)

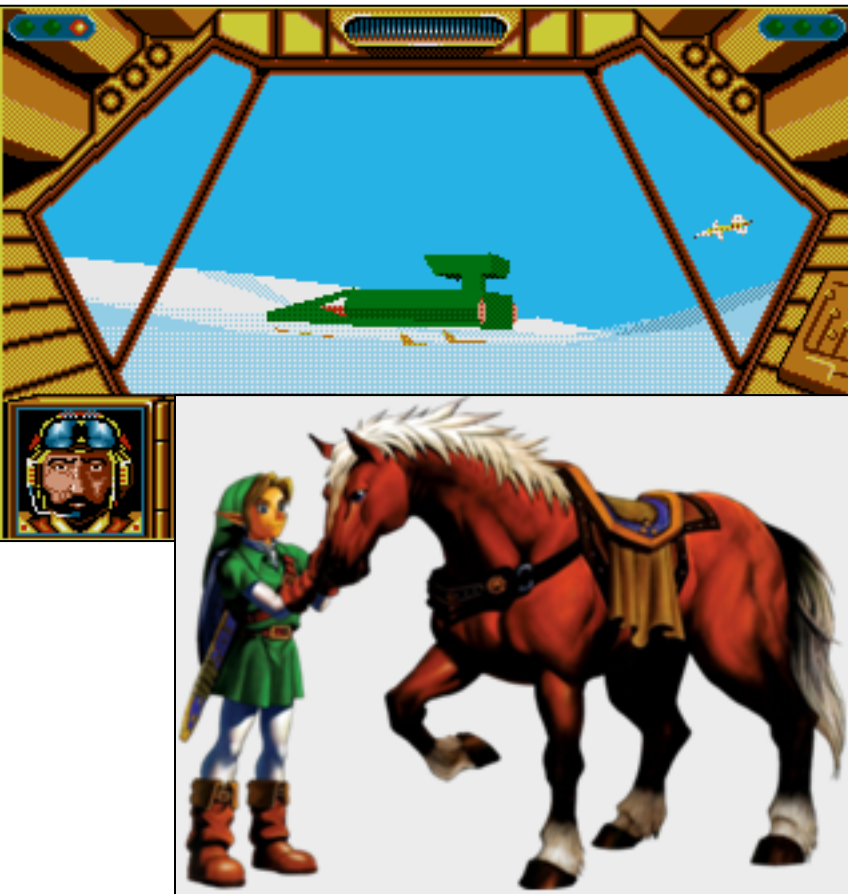



Hybridästhetiken

- ***Drakkhen* (1989)**
 - Mischung aus Exploration und Point&Click-Adventure
 - Wechselseitig Verstärkung: Untexturierte Polygone, Spritescaling, Bitmapgrafiken
- ***Betrayal at Krondor* (1993)**
 - Basiert auf den Midkemia-Romanen von Raymond E. Feist



Ausdifferenzierung der Bewegungsmöglichkeiten



- Freie Bewegung wird zunehmend ausdifferenziert
- ***Midwinter*** (1989-91) 
- Pferde in ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** (1998)

Weiterentwicklung in Richtung Open-World-Games

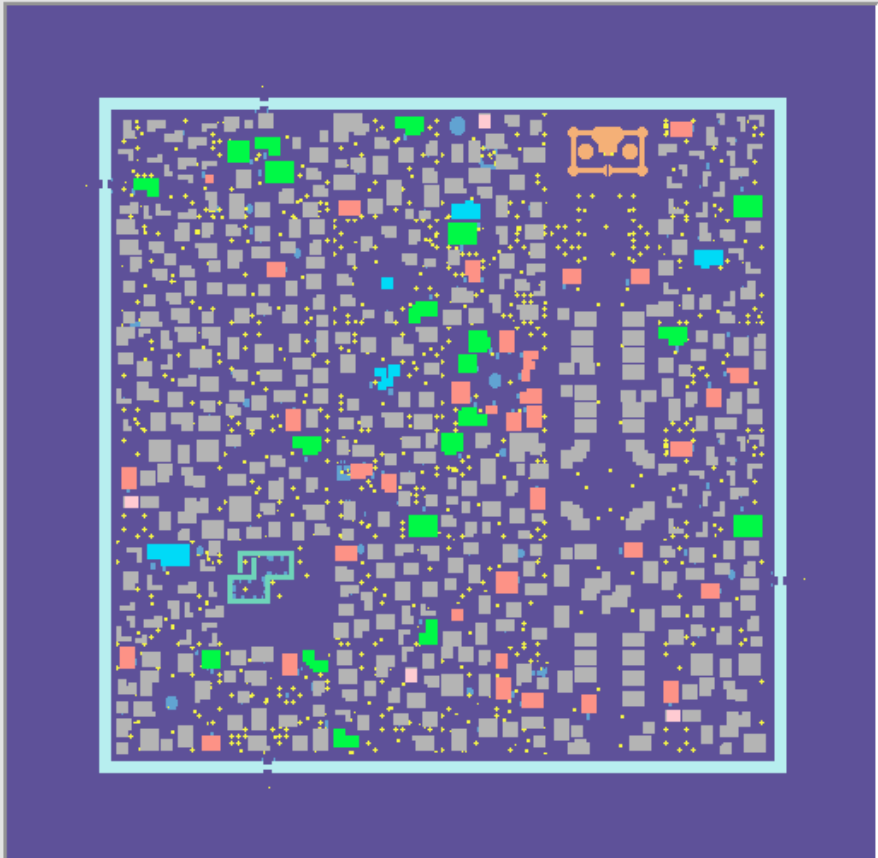
Zeitleiste der Franchise

1994	The Elder Scrolls: Arena
1996	The Elder Scrolls II: Daggerfall
1997	An Elder Scrolls Legend: Battlespire
1998	The Elder Scrolls Adventures: Redguard
2002	The Elder Scrolls III: Morrowind
2002	The Elder Scrolls III: Tribunal
2003	The Elder Scrolls III: Bloodmoon
2003	The Elder Scrolls Travels: Stormhold
2004	The Elder Scrolls Travels: Dawnstar
2004	The Elder Scrolls Travels: Shadowkey
2006	The Elder Scrolls IV: Oblivion
2006	The Elder Scrolls Travels: Oblivion
2006	The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine
2007	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
2011	The Elder Scrolls V: Skyrim
2012	The Elder Scrolls V: Dawnguard
2012	The Elder Scrolls V: Hearthfire
2012	The Elder Scrolls V: Dragonborn
2014	The Elder Scrolls Online

- ***The Elder Scrolls: Arena* (1994)**
 - Ursprünglich als turnierbasiertes Kampfspiel in mittelalterlicher Umgebung konzipiert
- ***The Elder Scrolls: Daggerfall* (1996)**
 - Umgebung ca. 1 ½ mal so groß wie Großbritannien
 - 161,600 km² ↔ Morrowind: 24 km²
 - 15000 Städte, 750000 NPCs
 - Verbesserung von Fertigkeiten durch Anwendung anstatt Erfahrungspunkt
- **Prozedurale Contenterstellung**
 - Epistemischer Archetyp in den 1990er Jahren
 - vgl. *Elite II: Frontier* (1993) etc.



Daggerfall



Daggerfall


Legend:

- Guild (light blue square)
- House (cyan square)
- Inn (grey square)
- Shop (orange square)
- Palace (red square)
- Props,3D (brown square)
- Props,3D (blue square)
- Props,2D (yellow square)
- Wyrd (pink square)

Dismiss

wallaa05

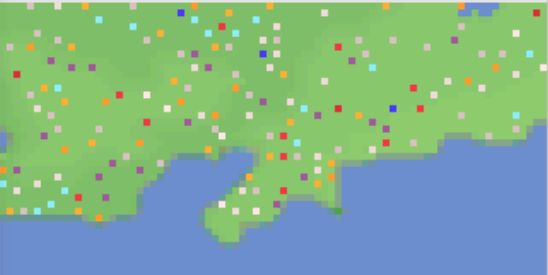
Illac Bay



EXIT

Dismiss

Daggerfall:17



Dismiss

- Towns
- Temples
- Dungeons
- Homes

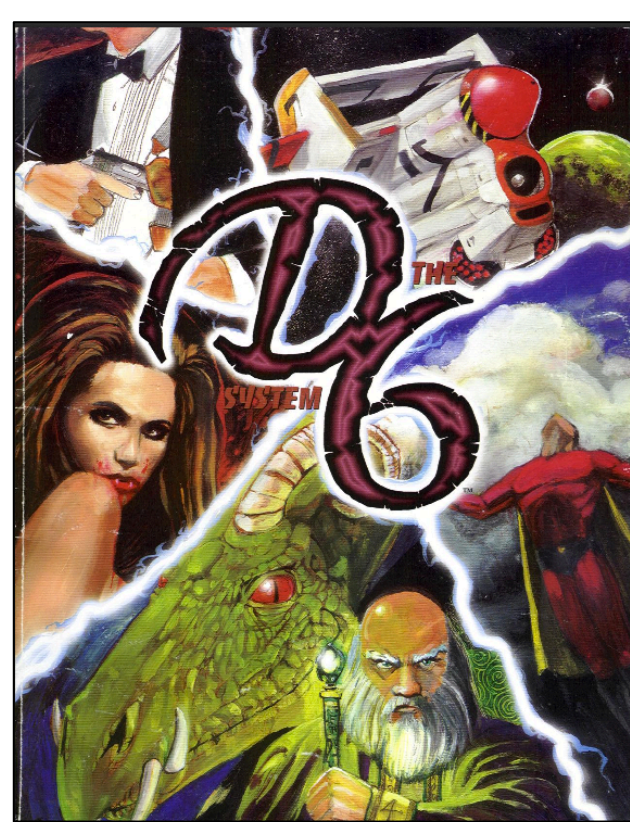
Hybridästhetiken: Gerenderte Hintergründe und Cut-Scenes



- Ästhetischer ‚Aushandlungsprozess‘
 - Synergien und Bruchstellen werden sichtbar
- ***Final Fantasy VII*** (1997)
 - ‚Ausgeglichen‘ durch Kampfsequenzen in 3D
- ***Baldur’s Gate*** (1998)
- ***Return to Krondor*** (1998)

Standardisierung

Ausdifferenzierung früherer Entwicklungen im Bereich der Tabletop-Rollenspiele



- Generische Rollenspielsysteme
 - *GURPS* (1986)
 - [The D6 System](#): *The Customizable Roleplaying Game* (1996)
- Adaptionen von TV-, Film- und Comicstoffen
 - *Star Trek: The Role-Playing Game* (1982), *James Bond 007* (1983)
 - *Marvel Super Heroes Adventure Game* (1998), *Men in Black* (1997)
 - Zudem: erste Adaptionen von Computer- und Videospielen
 - *Street Fighter: The Storytelling Game* (1994)
 - Zudem: Öffnung gegenüber nicht-westlichen Franchises
 - *Macross II: The Role-Playing Game* (1993)

Auflösung des Rollenspiels als ‚Bausatz‘



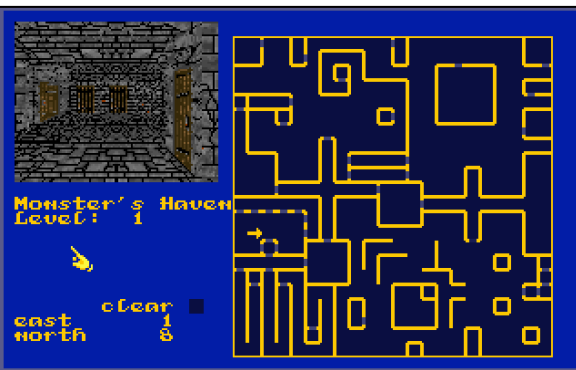
- *The Bard's Tale Construction Set* (1991)
- *Forgotten Realms: Unlimited Adventures* (1993)



- Dekonstruktion des Rollenspiels in seine Basiselemente

- Macht das zugrunde liegende System sichtbar
- Bspw. Dungeon-Module, Kampfsystem

- Selbsthistorisierung erfolgreicher CRPG-Franchises, etwa durch Beispiel-Assets



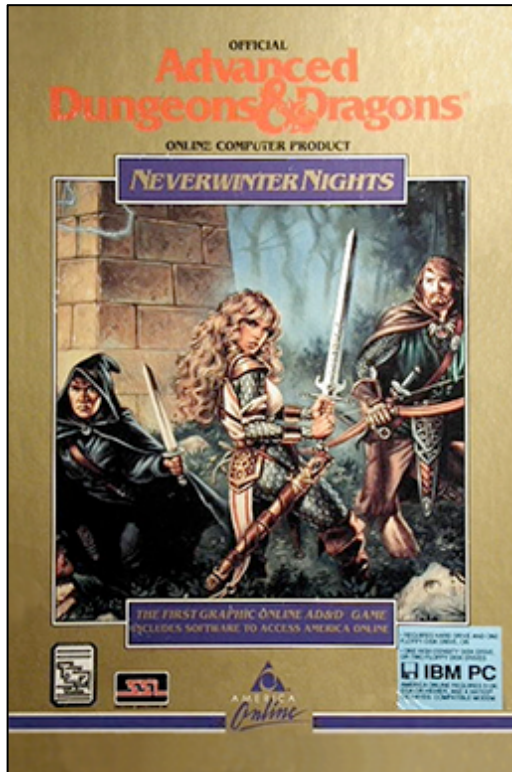
Übertragene Bedeutungen in CRPG-Narration



- Metaphorische Qualität in Fantasy- und Science-Fiction-Szenarien
 - Kennzeichnend für formale Standardisierung und ‚Reife‘
- ***Final Fantasy VII* (1997)**
 - Ökoterrorismus
 - Ungezügelter Kapitalismus
- ***Planetscape: Torment* (1999)**
 - Leitfrage des Spiels: „Was kann das Wesen eines Menschen verändern?“
 - Konsensrealität → Mediale Selbstreflexivität
 - Dinge treten ein, sobald nur genügend Leute daran glauben.
 - „Wenn beispielsweise Charaktere den Namenlosen nach seinem Namen fragen (den er ja nicht kennt), so steht oft die Antwort zur Auswahl, er heiße „Adahn“. Hat er genügend Leuten gegenüber glaubhaft erklärt, er sei Adahn, ist es möglich, dass ebendieser auftaucht, um zu behaupten, er sei ein alter Freund, obwohl er zuvor nie existiert hat.“

Ausblick und Entwicklungsperspektiven

Die ersten graphischen Onlinerollenspiele



- **Neverwinter Nights (1991-1997)**
 - Beschränkungen durch das National Science Foundation Network (NSFNET)
 - Daher starke Abhängigkeit von proprietären Providern wie AOL und Compuserve
 - \$6.00 pro Spielstunde
- Antizipiert den Übergang von der Ware zur Dienstleistung
 - Auch heute noch speziell in CRPGs sehr ausgeprägt:
 - **World of Warcraft** und transmediale ‚Ergänzungen‘ wie *Hearthstone*
 - DLC – **The Elder Scrolls: Skyrim**
 - Free2Play – **Path of Exile**

Die ersten graphischen Onlinerollenspiele II: Kommerzialisierung



- ***Ultima Online*** (Origin, 1997)
 - Ausgangspunkt des Begriffs MMORPG
- ***Everquest*** (Sony, 1999)
- ***Asheron's Call*** (Microsoft, 1999)

Anfang vom Ende ‚klassischer‘ westlicher CRPGs



- Technische Anforderungen bedingten immer längere Releasezyklen
 - BEISPIEL [Stonekeep](#) (1995)
 - Zwischen Hardwaregenerationen aufgerieben
- Probleme bei der sinnfälligen Ausnutzung neuer technologischer Möglichkeiten
- Konkurrenz durch JRPGs und andere, weniger zeitintensive Genres

Polarisierung westlicher CRPGs

- Entschlackung und Beschleunigung regelorientierter Spiele
 - *Diablo* (1997)
- Stärkere Fokussierung narrativer RPGs
 - *Baldur's Gate* (1998)
 - Hinwendung zu cinematischer Inszenierung

Reboots ikonischer Franchises

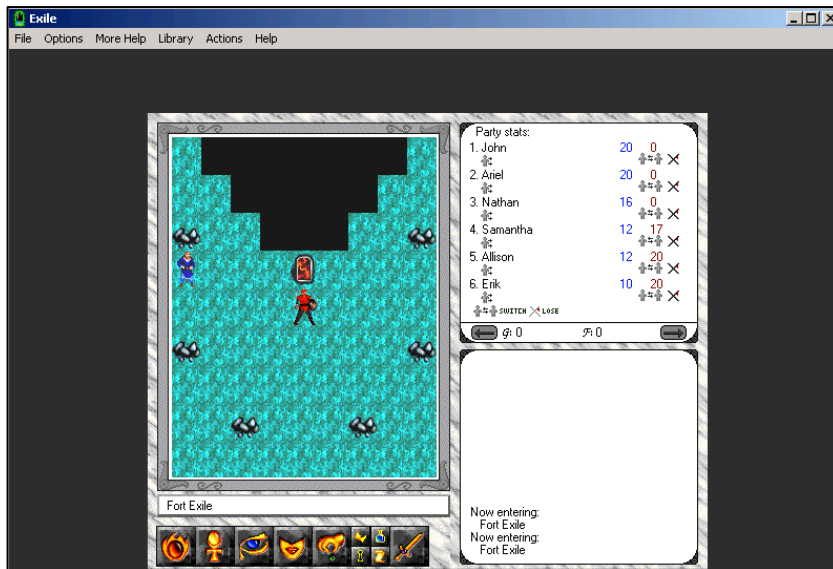


- *Might & Magic VI* (1998)

- *Ultima VII* (1992)



Erste Independent-Rollenspiele



- Bereits erste Independent-RPGs als Reaktion auf die ‚Professionalisierung‘ des Genres
- Distribution per Shareware-Prinzip

Spiel: *Ultima Underworld*

