

Klassiker der Spielegeschichte VIII: Rollenspiele

Dr. Stefan Werning (Medienwissenschaft, Universität Bayreuth)



Sitzung 8: Die 2000er

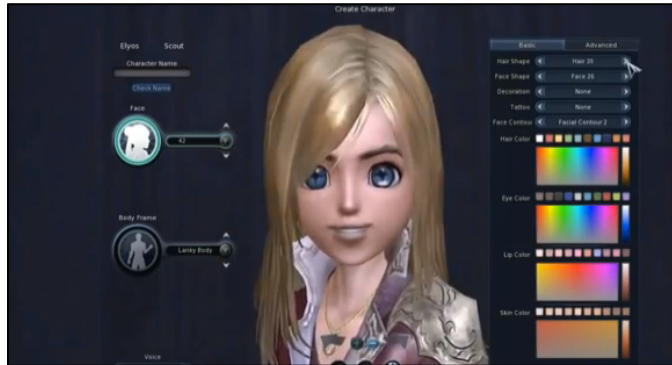
Modern Age of CRPGs (2002-2007)



- Fokussiert die letzten zwei Phasen des Lebenszyklusmodells
- Phase 3: Subversion/
Selbstreflexivität/Parodie
 - *Anachronox* (2001)
 - Verknüpft WRPG und JRPG
 - *Bard's Tale* (2004)
- Phase 4: Historisierung/
Archivierung/Remediation

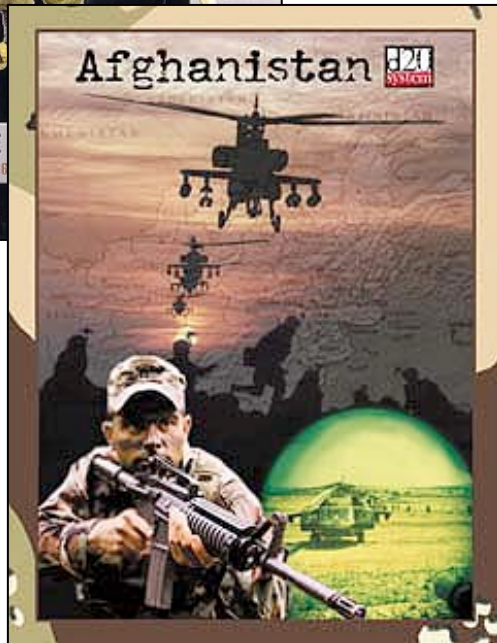
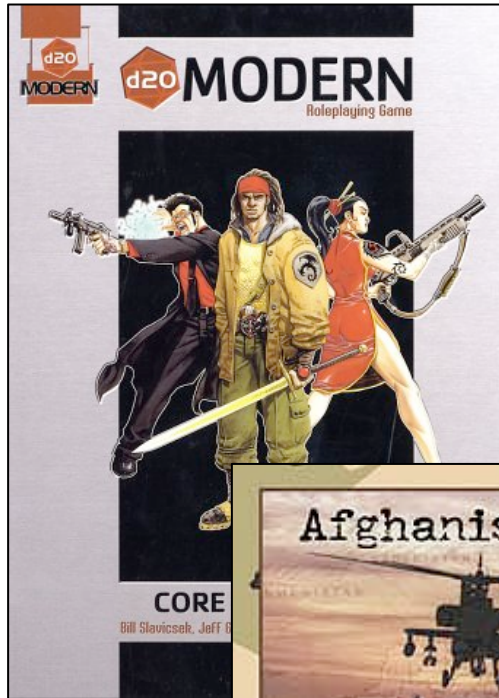
Tendenzen der Theoretisierung von CRPGs während der 2000er Jahre

- Relevanz außerhalb der Medienwissenschaft: bspw. MMORPGs
 - Smyth, Joshua M. "Beyond self-selection in video game play: an experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play." *CyberPsychology & Behavior* 10.5 (2007): 717-721.
 - Childress, Marcus D., and Ray Braswell. "Using massively multiplayer online role-playing games for online learning." *Distance Education* 27.2 (2006): 187-196.
- Rationalisierung der CRPG-Produktion selbst
 - McNaughton, Matthew, et al. "ScriptEase: Generative design patterns for computer role-playing games." Proceedings of the 19th IEEE international conference on Automated software engineering. IEEE Computer Society, 2004.
 - Lindley, Craig A., and Mirjam Eladhari. "Causal normalization: A methodology for coherent story logic design in computer role-playing games." *Computers and Games*. Springer Berlin Heidelberg, 2003. 292-307.
- ‚Close Readings‘
 - Warnes, Christopher. "Baldur's Gate and History: Race and Alignment in Digital Role-Playing Games." *DiGRA 2005: Changing Views: Worlds in Play, 2005 International Conference* (2005).
 - Barr, Pippin, et al. "From pushing buttons to play and progress: Value and interaction in Fable." Proceedings of the 7th Australasian User Interface conference-Volume 50. Australian Computer Society, Inc., 2006.



Neue STS-Phänomene

- ‚Barbie Dressing‘
 - BEISPIEL [Aion](#)
 - Lotet technologischen Möglichkeitsraum aus (modulare Meshes, Shader, Draw-on-Texture)
- Mobile Plattformen
 - Revival der Rogue-Likes



Entwicklung im Bereich der Pen&Paper-Rollenspiele

- Das D20-System (2000)
 - Abgeleitet aus der dritten Edition von *Dungeons & Dragons*
 - Großteils freigegeben als Open Game Content (OGC) unter der Open Game License (OGL)
 - Ökonomisch motiviert: Großteil der Erlöse mittlerweile durch Basisregeln statt Erweiterungen

- Kernmechanik:
 - Würfelwurf mit W20
 - Aufschlag von Modifikatoren
 - Basiseigenschaften
 - Fähigkeiten
 - Situationsabhängige Modifikatoren)
 - Abgleich mit der ‚difficulty class‘ (DC) der Aktion

- Thematische Erweiterung
 - Anwendung nicht nur auf fiktive sondern auch reale Kontexte
 - **D20 Afghanistan** (Modern Military Adventures)

Erzählerische Neuerungen

Zunehmende Popularität neuer Szenarien

Autoren-Richtlinien für *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*:

- No modern day profanity. This excludes lesser profanity, i.e. damn, hell, bitch, bastard.
- Each of the dialogue nodes (dialogue piece) spoken by an NPC should be limited to two lines. Only in VERY RARE circumstances are more than two used.
- All character responses should be one line when they appear in the game. There should be no reason for them to be longer than this.
- Try not to use accents in dialogue. For certain characters (Elminster, sailor types) it is all right, but for the most part it should be avoided.
- When using player choices, try to keep the visible number to about three. Two or four are all right, but only when really necessary.
- When an NPC talks directly to the main player, this should be noted for scripting purposes. Other dialogue should be included for when someone other than the main player talks to this character.
- Random dialogue should be avoided, or at least used sparingly. Commoners should have only a few random dialogue lines, but there should be several different commoners to talk with.

- Folgen der Standardisierung
 - Immer höhere Grenzkosten beim Wettbewerb über Technologien bzw. ‚production values‘
 - Viele günstiger produzierte Nachahmer überschwemmen den Markt
- CRPGs zunehmend über die Geschichte und Dialoge beworben
 - z.B. BioWare mit *Mass Effect* (2007)
- Bereits kommerziell weniger erfolgreich in den 1990er Jahren
 - [Ultima: Worlds of Adventure 2: Martian Dreams](#) (1991)

Zunehmende Popularität neuer Szenarien II



- Steampunk
 - *Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura* (2001)

- Science Fiction
 - *Knights of the Old Republic*
 - *Mass Effect*

- Postapokalypse
 - *Fallout 3*

- Noir
 - [Vampire: The Masquerade – Bloodlines](#)
 - Moralische Ambivalenz
 - Derealisierte Stadtumgebungen
 - Subjektivierung



Erzählerische Weiterentwicklung: Konsequenzen



- Initiiert und vorbereitet in den 1990ern
 - *Fallout* (1997)
 - *Planescape: Torment* (1999)
 - Koinzidiert mit postapokalyptischem Setting als Genrenovität

- *Knights of the Old Republic*

- *Fable*

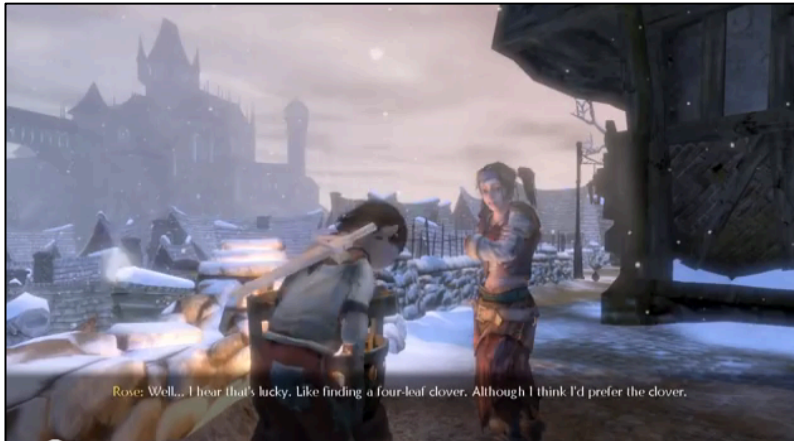
- *Dragon Age: Origins*

- *Mass Effect*
 - Auswirkungen von Entscheidungen wirken sich z.T. auch auf Erweiterungen bzw. Nachfolgespiele aus

Erzählerische Weiterentwicklung: Personalisierung



- [Fallout 3](#)
- [Fable II](#)



Erzählerische Weiterentwicklung: Romantische Subplots



- Graduelle Überwindung von Gender Bias und Heteronormativität
 - Bastila und Carth in *Knights of the Old Republic*
 - Homosexuelle Romanzen in *Jade Empire*
 - Interspezies-Romanzen in *Mass Effect*
- Spielübergreifende Romanzen
 - *Baldur's Gate II* → *Throne of Baal*
 - *Mass Effect 2* → *Mass Effect 3*
- [Technische Dekonstruktion](#) der Beziehungskonstellation
- [Gender-Dekonstruktion](#) der Beziehungskonstellationen
- [Eigendynamik](#)

Industrielle Weiterentwicklung

Konvergenz von PC- und Konsolenrollenspielen



- [The Elder Scrolls: Oblivion](#) (2006)
 - Erstmals für Konsolen und für diese Zielgruppe sehr ‚neuartig‘
 - ‚Rückportiert‘ auf PCs → [GUI-Probleme](#)
- Zunehmende Bedeutung des Interfaces (GUI, UX)
 - Kreisförmige Menüs
 - Hypermediatisierte Interfaces: Der [Pip-Boy](#) aus **Fallout 3**
- ‚Wiederbelebung‘ westliche CRPGs mit **TES: Oblivion**
 - Parallel dazu beginnende Marginalisierung der JRPGs
 - Aufgliederung auf spezifischere Zielgruppen

Die Weiterentwicklung der CRPG-Industrie



- Bioware übernimmt Strukturen und Praktiken von SSI

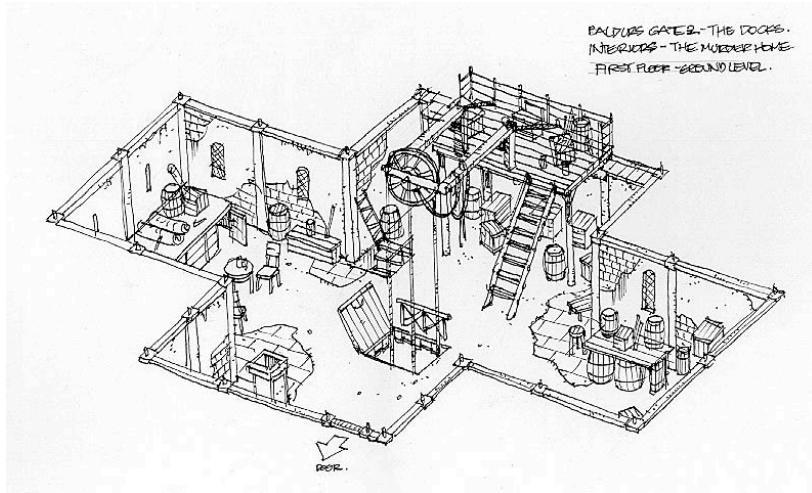
- Neue industrielle Rahmenbedingungen
 - Fokussierung von Modding Tools (seit *Neverwinter Nights*)
 - Diversifikation wichtiger Franchises auf mehrere Entwickler/Publisher
 - Umgang mit Content-Anforderungen
 - Kürzere Storylines
 - Asset Reuse: *Gothic I*-Terrain in *Gothic II*

Wichtigste Bioware-Rollenspiele zwischen 2000 und 2010:

Baldur's Gate	1998	Infinity Engine
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast	1999	Infinity Engine
Baldur's Gate II: Shadows of Amn	2000	Infinity Engine
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal	2001	Infinity Engine
Neverwinter Nights	2002	Aurora Engine
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	2003	Aurora Engine
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	2003	Aurora Engine
Star Wars: Knights of the Old Republic	2003	Odyssey Engine
Jade Empire	2005	Odyssey Engine
Mass Effect	2007	Unreal Engine 3
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	2008	Nintendo DS
Mass Effect Galaxy	2009	iOS
Dragon Age: Origins	2009	Eclipse Engine
Mass Effect 2	2010	Unreal Engine 3

Weiterentwicklungslogik am Beispiel von *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*

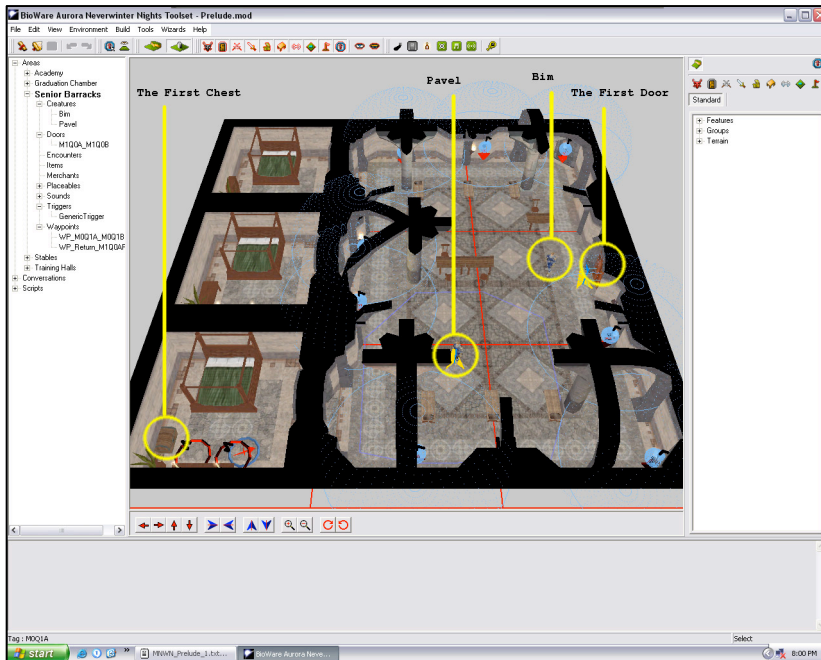
- Produktionspraktische Herausforderung



Ursprüngliche Featureliste im Vergleich zum Vorgängerspiel:

- Higher resolution (800x600 and up).
- 3D support for 3D graphics cards.
- Non-pausing dialogue in multiplayer.
- Drop off panels in the interface.
- Multiple new character kits (subclasses) for all classes.
- Faster character movement.
- Dual wielding of weapons.
- Improved (more detailed and more frames) character animation.
- Inclusion of all of the 'famous' AD&D monsters, including the most famous of all, the dragon.
- Spells up to 9th level.
- Streamlined Journal, annotatable Map.
- Deathmatch mode.
- Character interaction on par with Final Fantasy.
- Character romances.
- Definite evil and good paths to allow for alignment-based roleplaying.

Die Ausdifferenzierung des CRPG-Modding



- Parallelen zu **D20**
 - Rollenspiele zunehmend als ‚Plattformen‘ konzipiert
 - Technologisch motiviert: Logische Folge der Modularisierung der Entwicklungswerkzeuge
 - Ökonomisch motiviert: Aufwand und ‚Ertrag‘ der Contenterstellung stehen zunehmend im Missverhältnis
- *Neverwinter Nights*
 - [Aurora Toolset](#)
 - Neue [Einsatzmöglichkeiten](#)

Die Ausdifferenzierung des CRPG-Modding II



- Modding als Community
 - Wirkt den ‚Halbwertszeiten‘ regulärer CRPGs entgegen („long tail“)
- Grafikmods für *Skyrim* als ‚[Simulation](#)‘ konsensueller Vorstellungen von graphischem Realismus
 - Experimentelle Vorgehensweise 2‘35“
 - [Inszenierungsstrategien](#)

Internationale Konsolidierung: Die *Gothic*-Serie (2001-)



- ‚Realistische‘ mittelalterlich inspirierte Settings
 - Kleine Umgebungen
 - Orks als letzte, mächtige Gegner
 - Viele optionale Umgebungs-Interaktionen
- Rückbindung an LARP- und Mittelalterkulturszene
 - Auftritt von [In Extremo](#) im Spiel
- Fan-[Filmadaptionen](#)

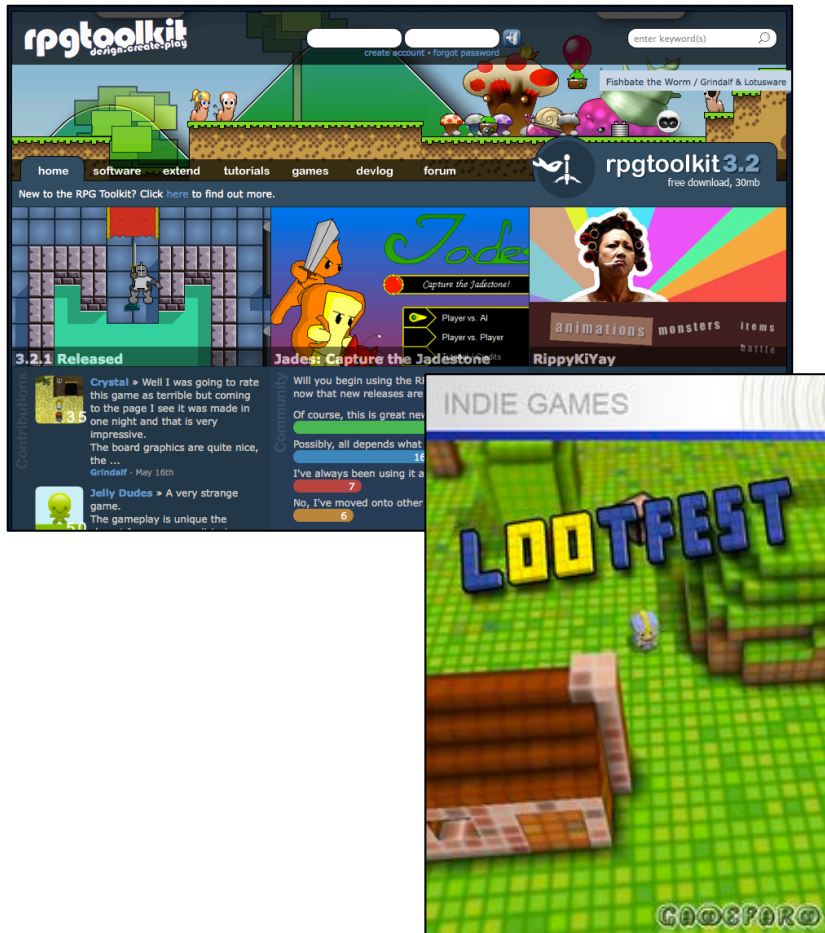
Internationale Konsolidierung: Die *Witcher*-Serie (2007-)



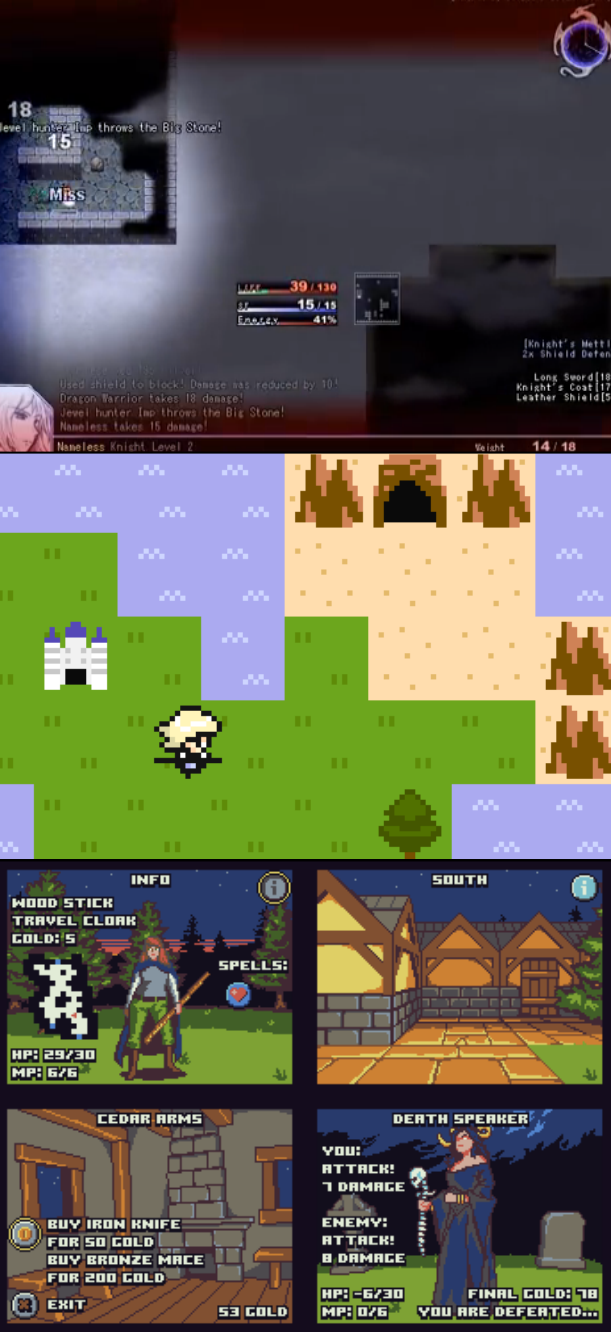
- ‚Gegenfranchise‘ zu *Lord of the Rings* bzw. *The Elder Scrolls*
- Weiterentwicklung der *Aurora*-Engine
 - Modellierte statt kachelbasierte Umgebungen
 - Erlaubt texture painting während der Entwicklung
 - Motion-Capture- statt Keyframe-Animationen
- Ambivalentere Hauptfigur
 - ‚Moral Choice‘-System mit verzögerten Konsequenzen
 - Kein Trial-and-Error-Ansatz möglich
- Polnische und tschechische Sondereditionen

Independent-Tendenzen

Konsolidierung der Independent RPGs



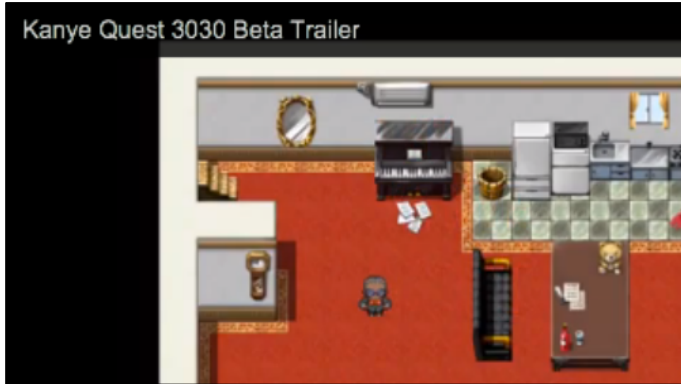
- Neue Distributions- und Kommunikationskanäle
- Neue, flexiblere Werkzeuge
 - Spezialisierte Toolkits
 - Open-Source-Alternativen zu Standardsoftware (*Gimp, Audacity* etc.)



Gezielte Subversion bzw. Dekonstruktion

- Exploration
 - [One Way Heroics](#) (2013)
 - [Eastward Quest](#) (2013)
- Heldentopos und Heldenreise
 - [How not to be a hero](#) (2013)
- Grafikstil
 - [Heroine Dusk](#) (2013)
- Zeitliche Struktur
 - [30-Second Hero](#) → Half-Minute Hero
- Mehr zu Dekonstruktion in der letzten Sitzung

(Populär-)Kulturelle Referenzen



- [*Tales of Game's Presents Chef Boyardee's Barkley, Shut Up and Jam: Gaiden, Chapter 1 of the Hoopz Barkley SaGa*](#) (2008)
- [*Kanye Quest 3030*](#) (2013)
- [*Super Columbine Massacre RPG*](#) (2007)
- Zumeist Bezüge zu JRPGs (dezidierte Sitzung)



Remakes

- [Ultima 5: Lazarus](#) (2006)
 - Umgesetzt in der *Dungeon Siege 3D*-Engine
 - Erweiterung der Handlung um neue Figuren, Dialoge und Hintergrundinformationen

- Eher Remakes als JRPGs
 - Vgl. dezidierte Sitzung

Selbstreferentialität und Hypermedialität



- *Knights of Pen & Paper* (2012)
- [*Spirit Hunters Inc.*](#) (2012)



Auswirkungen des Crowdfundings auf CRPGs

Modularisierung von *Pillars of Eternity*:

- 1.4 million - New playable race, class, companion.
- 1.6 million - Mac and Linux version and new quest, NPC, location
- 1.8 million - More playable race, class, companion
- 2.0 million - Player house
- 2.2 million - New region, faction and companion, language translations
- 2.3 million - Expert mode, Ironman mode, Path of the Damned mode
- 2.4 million - Crafting and Enchanting systems
- 2.5 million - Barbarian and Cipher classes
- 2.6 million - Adventurer's Hall
- 2.7 million - Addition of Paladin and Chanter classes
- 2.8 million - George Ziets, the creative lead and core writer for *Mask of the Betrayer*, will join the project
- 3.0 million - Stronghold, along with related content such as quests and surrounding environment
- 3.5 million - Second 'big' city, similar to Athkatla in *Baldur's Gate* series
- 4 million - Live instrumentation for the soundtrack, add developer in-game commentary and enhance the Whole Game.

- STS-Perspektive
- *Shadowrun*-Rollenspiele
- *Torment: Tides of Numenera*
- *Shroud of the Avatar*
– [Selbshistorisierung](#)
- *Kingdom Come: Deliverance*
- *Pillars of Eternity*



Ausblick: Transzendenz und Emergente Nutzungsformen von CRPGs



- In-Game-Photography
 - Beispiel [Skyrim](#)
 - ‚Fotographischer Blick‘
 - Kontingenter Bezug zwischen Kamera, Spielerposition und Motiv
 - ‚Touristischer Blick‘ (John Urry)
 - Auch für [Bewegtbilder](#)



- Speedrunning als Form der ‚Analyse‘ und des Wettbewerbs
 - Beispiel [Morrowind](#)