

Making of Thief: The Dark Project

DUNKLES GEDULDSSPIEL

Dunkelheit statt Grafikglanz, Konfliktvermeidung statt Kampfeslust: Auf leisen Sohlen schlich sich 1998 ein schwacher Held in die Herzen der PC-Spieler. Dabei drohte dem Stealth-Pionier während seiner Entwicklungsgeschichte mehrfach das Aus. Von Heinrich Lenhardt

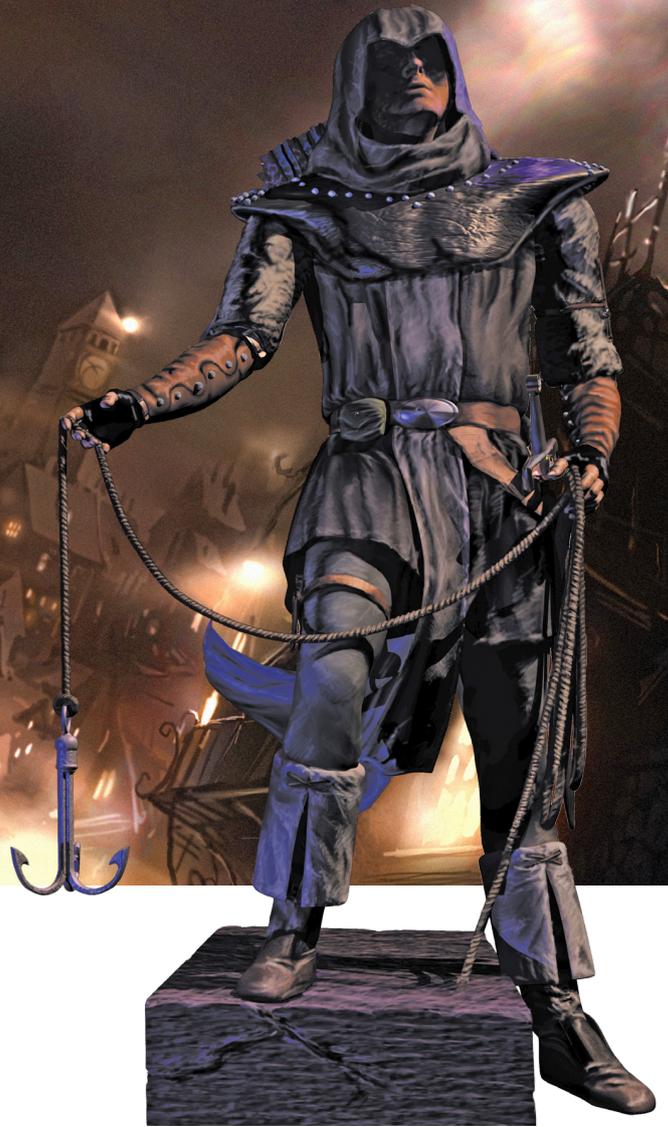
Dauerfeuernd rasen wir durch die Schießbuden der späten Neunziger; wer bei Duke Nukem und Quake zögert, hat schon verloren. Doch auf einmal verziehen sich PC-Spieler in stille dunkle Ecken, in denen erstaunlich wenig passiert. Sie lauern, lugen und lauschen, löschen Fackeln und schleichen ganz vorsichtig umher. Thief (The Dark Project) hat Ego-Ansicht und Maussteuerung wie die Shooter seinerzeit, fühlt sich aber an wie deren genaues Gegenteil. Es ist ein langsa-

mes Spiel, bei dem jeder Schritt bedacht und jedes Detail der Umgebung gewürdigt wird. Ein Spiel mit einem Helden, der im Kampf schnell zu Boden geht und Wachen lieber mit einem Knüppelhieb von hinten überrascht. Während sich nebenan bei den Ego-Shootern die Leichen immer höher stapeln, ergötzen sich Thief-Könner daran, einen Level ganz ohne Todesopfer abzuschließen. Das diebische Vergnügen macht Stealth als zentrales Spielelement salonfä-

hig und beeinflusst zahlreiche Titel. Entstanden ist Thief in einem Kultstudio, das mehrere Anläufe braucht, um das spielerische Konzept und die dazu notwendige Technologie zu entwickeln. Ganz am Anfang steht dabei ein gewisser Frust über flauere Verkaufszahlen – und über Doom-Millionäre.

»Wir hatten keine Lamborghinis.«

Looking Glass hat nach Ultima Underworld 1 und 2 einen weiteren PC-Klassiker abgelie-



Beim Anschleichversuch sollten wir auf dem Teppich bleiben. Das Herumtapsen auf Fliesen ist lauter und alarmiert den Wächter.



Nachdem wir einen Aufpasser ausgeknockt haben, schleppen wir ihn in ein dunkles Eckchen, damit sein regloser Körper kein Aufsehen erregt.

Ein einflussreicher Dieb

Garrett macht Schleichen salonfähig: Die Stealth-Spannung von Thief inspirierte eine Vielzahl von PC-Spielen. Unten seht ihr drei der prominentesten Beispiele:



fert, das 1994 von Origin veröffentlichte System Shock. Doch so richtig zufrieden ist man im Entwicklungsstudio dann nicht: »Wir waren stolz auf System Shock, aber als es herauskam, wurde es von Doom plattgemacht«, erinnert sich Thief-Projektleiter Greg LoPiccolo. »Wir waren geknickt, denn wir hatten so viel reingesteckt. Dieses andere Spiel war so viel simpler, verkaufte sich aber gefühlt 50 Mal besser – bei Looking Glass hatten wir keine Lamborghinis.«



Schwertkämpfe mit Ego-Perspektive und schlechten Erfolgsaussichten: Greifen mehrere Wachen gleichzeitig an, ist es bald um unseren Garrett geschehen.

Während die Gründer von id Software ihre Sportwagensammlungen pflegen, sind die Software-Künstler von Looking Glass im Überlebenskampfmodus. Nach den beiden Underworlds ist System Shock ihre dritte Produktion, die von der Presse überschwänglich gelobt wird, aber nur durchwachsene Verkaufszahlen erzielt. Bei einer Designanalyse kommt man zu der Erkenntnis, dass System Shock zu kompliziert ist, das Erlernen der Steuerung erfordert viel Geduld. Greg LoPiccolo: »Wir sagten uns: Lasst uns versuchen, alles etwas zu vereinfachen. Die Immersion steht immer noch im Mittelpunkt, aber mit einer geringeren Anzahl von Variablen. Weniger versuchen, aber das Versuchte besser machen.«

Mit Terra Nova: Strike Force Centauri plant Looking Glass eine Annäherung an den Shooter-Markt, doch die anspruchsvolle taktische Mech-Action spielt 1996 ihre Produktionskosten nicht ein. Viel erfolgreicher wird ein »dunkles« Projekt, dessen Entwicklungs-

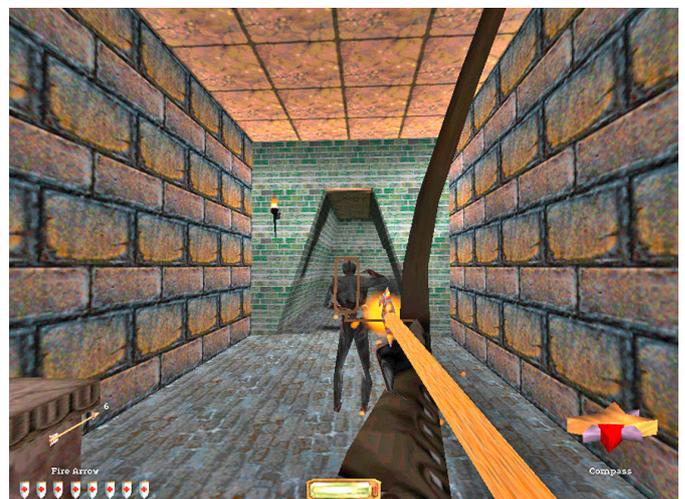
geschichte seine Ursprünge im Kalten Zombiekrieg und den Ruinen von Camelot hat.

Schwerer, Kommunisten & Zombies

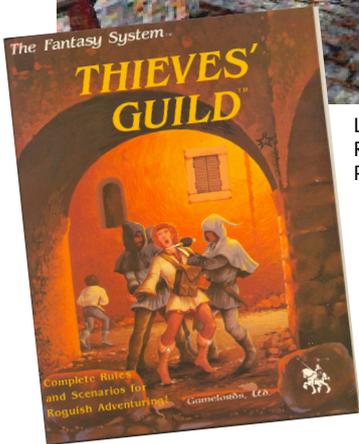
Ken Levine schwebt eine Karriere als Drehbuchautor vor, doch als er eine Stellenanzeige seines Lieblingspielermachers liest, bewirbt er sich spontan – und wird zu seiner großen Überraschung 1995 als Spieldesigner bei Looking Glass angestellt. Zusammen mit Programmierveteran Doug Church soll er ein neues Schwertkampf-Actionspiel mit RPG-Elementen konzeptionieren, aus dem im Laufe der Jahre schließlich The Dark Project wird. Doch zuvor sind Zauberer, Zombies und Kommunisten im Gespräch: Der Neuling Levine denkt sich einige fantasievolle Entwürfe für mögliche Spielwelten aus, die Arbeitstitel lauten School for Wizards, Dark Elves Must Die und schließlich Better Red than Undead (»Lieber rot als untot«). Der Name des dritten Vorschlags klingt witzig, das Konzept verspricht Zombie-Bekämpfung.



Solche hübsch ausgeleuchteten Räume erhöhen die Entdeckungsgefahr, Meisterdieb Garrett bevorzugt ein dunkles Ambiente.



Manche übernatürlichen Gegner können wir nur mit Spezialbewaffnung ausschalten. Gegen Untote helfen Weihwasser- oder Feuerpeile.



The Dark Project lautet 1997 der Arbeitstitel des neuen Spiels. Welche spielerischen Aufgaben lassen sich aus dieser Idee entwickeln? Das Entwicklungsteam studiert verschiedene Inspirationsquellen wie etwa das Pen&Paper-Rollenspiel Thieves' Guild.

fung im Kalten Krieg. Dabei wählt der Spieler, mit welchen westlichen und kommunistischen Spionageringen er zusammenarbeitet, um die Untoten aus der UdSSR zu vertreiben. Noch nicht schräg genug? Da die Zombies irgendwie kugelsicher sind, werden sie mit Schwertern bekämpft. Levine bezeichnet das Projekt später als »alberne 1950er-Pulp-Story. Doug und ich wollten, dass es ein Schwertkampf-Simulator wird. Dein Charakter ist dieser CIA-Agent, der

Thief – The Dark Project



Veröffentlicht: 11/1998

Darum geht's: Der Meisterdieb Garrett geht in zwölf Missionen auf Diebeszug. Dabei sollte er sich besser nicht erwischen lassen: Unser Held hält nicht viel aus, offene Konfrontationen mit den kampfstarken Wachen führen rasch zum Ableben. Deshalb tummelt er sich lieber in den Schatten und schleicht unbemerkt herum. Erst gucken, dann planen, dann zuschlagen: Die ungewöhnliche Lauer-Action beschert verblüffend viel Spannung und Motivation. Die Grafik ist nicht spektakulär, doch realistische Licht- und Soundeffekte sorgen für eine packende Atmosphäre. 1999 folgte die erweiterte Version Thief Gold.

Testzitat: »Herumschleichen und Gegnern ausweichen – wie soll das Spaß machen? Doch es funktioniert. Dark Project stellt mal eben das ganze 3D-Action-Konzept auf den Kopf und erschafft damit etwas, was in der modernen Software-Branche richtigen Seltenheitswert hat: ein neues Spielprinzip.« (86 von 100 Punkten in GameStar 2/1999, laut Petra übrigens zehn Punkte zu wenig.)



Erst im Laufe der Entwicklung kristallisiert sich heimliches Schleichen als zentrales Spielelement heraus. Dazu passen die düsteren Umgebungen, die ab 1997 in Screenshots zu sehen sind.

Kommunisten in Russland bekämpft – außerdem geht da diese Zombie-Sache ab.« Die Führungsmannschaft von Looking Glass schießt das Konzept aber nach einigen Monaten ab: »Man sagte uns: Diese Idee ist zu ausgeflippt. Und sie hatten wohl recht.« Also hecken Levine und Church im Frühjahr 1996 etwas ganz Neues aus: Bei Dark Camelot sind die Ritter der Tafelrunde die Bösen.

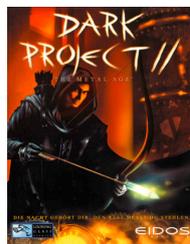
Hausfriedensbruch in Camelot

König Arthus ist ein rassistischer Schuft, die Tafelrunde ein oppressiver Verein und der Heilige Gral eine Erfindung, um die Bevölkerung besser auszubeuten: »In der Rolle von Mordred kämpfst du dafür, das Volk vom Joch des Tyrannenkönigs zu befreien. Deine Quest wird dich in dunkle Krypten und Katakomben voller Kreaturen führen«, kündigt Looking Glass 1996 das Action-Rollenspiel Dark Camelot an. Bei der Arbeit am Design fällt den Entwicklern bald ein interessanter Trend auf: »Die am besten definierten Missionen drehten sich alle darum, in Camelot einzubrechen, um dort jemanden zu treffen,

einen Hinweis zu beschaffen oder etwas zu stehlen«, erinnert sich Doug Church 2005 in einem Interview. »Das waren die Missionen, die wir anderen Leuten am besten erklären konnten, und so entwickelte es sich einfach in diese Richtung weiter.«

Looking Glass wollte nach der System-Shock-Enttäuschung darauf achten, sich nicht in zu vielen komplizierten Systemen zu verlieren. Warum also nicht den besten Teil von Dark Camelot in den Mittelpunkt rücken, das Einbrechen in bewachte Räumlichkeiten? Studiochef Paul Neurath ist Befürworter des neuen Ansatzes, der ab Anfang 1997 verfolgt wird: »Stealth stand zunächst nicht im Mittelpunkt unserer Überlegungen, aber wir tauschten Ideen zu anderen Konzepten aus und da wurde Stealth erwähnt. Dann war es naheliegend zu sagen: ›Lasst uns halt die Rolle eines Diebs spielen.‹ Wir wollten ein singuläres Erlebnis, das sich auf eine Rolle konzentriert. Die Spieler wissen, was Diebe machen. Es sorgt für einen unmittelbaren Kontext, was besonders wichtig ist, wenn du ein innovatives Spiel machst.«

Thief 2: The Metal Age



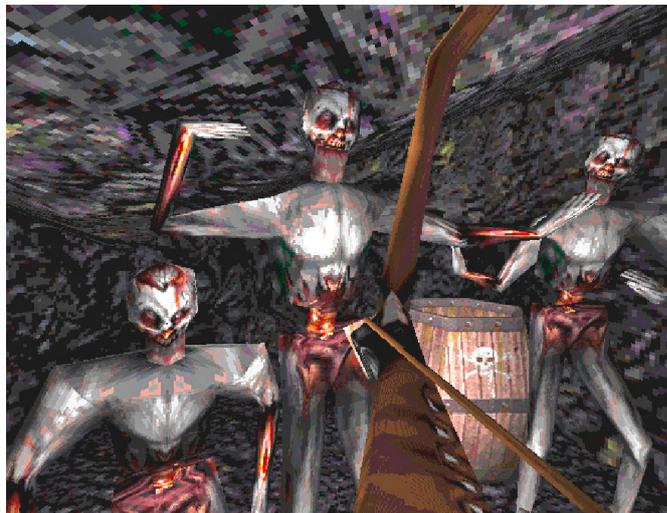
Veröffentlicht: 2/2000

Darum geht's: Der Nachfolger verkneift sich Zombiejagd-Abschnitte und setzt noch konsequenter aufs Schleich-Spielprinzip. In 15 neuen Missionen bekommt es Garrett auch mit mechanischen Gegnern zu tun. Dabei setzt er neue Hilfsmittel wie den Lianenpfeil ein, die spielerischen Innovationen halten sich aber in Grenzen. Das Murren über die nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik wird lauter, aber spielerische Qualitäten sorgen erneut für hohe Wertungen. Looking Glass plant auch einen abschließenden Teil der Garrett-Trilogie, doch im Mai 2000 muss das Studio Konkurs anmelden.

Testzitat: »Als Meisterdieb lösen Sie genial-knifflige Aufgaben, decken nach und nach eine faszinierende Geschichte auf und meistern ständig neue Situationen. [...] Der größte Knackpunkt des Spiels ist die Grafik. In Innenräumen zu hässlich, in Außenlevels zu langsam, wirkt sie hoffnungslos altmodisch.« (86 von 100 Punkten in GameStar 5/2000, laut Petra übrigens acht Punkte zu wenig.)



Die Entwickler hadern lange Zeit mit dem Spielgefühl. Erst Monate vor Veröffentlichung sind KI, Renderer und Schallsimulation ausgereift genug, um in der Kombination für eine packende Atmosphäre zu sorgen.



Publisher Eidos traut dem ungewöhnlichen Stealth-Spielgeschehen nicht so recht über den Weg und betont bei Pressebildern immer wieder lieber die Monster (hier Untote) und die Action (hier Bogen).

So entwickelt Looking Glass statt Dark Camelot einen Einbruchssimulator. Dessen neuer Arbeitstitel ergibt sich, als Art Director Brennan Priest das Beleuchtungssystem des Renderers einbaut. Da fällt richtig auf, wie düster die Umgebung größtenteils ist, und da Brennans Nickname »Dark Priest« lautet, sprechen die Entwickler bald vom »Dark Project«. Aber was macht so ein Dieb in spielerischer Hinsicht genau?

Diebische Tätigkeitsbeschreibung

»Anfangs hatten wir es nicht als »Das ist ein Stealth-Spiel« identifiziert, Ausgangspunkt war »Das ist ein Dieb-Spiel«, erklärt Lead Designer Tim Stellmach. Auf der Suche nach Anhaltspunkten studiert das Team alle möglichen Inspirationsquellen, von Dungeons & Dragons über Batman-Comics bis hin zu Fritz Leibers Kurzgeschichten mit Fafhrd und dem Grauen Mausling. Stellmach hat insbesondere ein obskures Pen&Paper-Rollenspiel namens Thieves' Guild im Kopf, dessen Missionsstruktur Ideenmaterial liefert: »Die Begleitbücher waren in Kategorien von Diebes-

aktivitäten unterteilt, die du ausüben könntest. Sie hatten Kapitel wie »Taschendiebstahl-Szenarien«, »Bewaffneter Raubüberfall-Szenarien« oder »Einbruch-Szenarien«. Wir begannen zu brainstormen, nicht nur auf dieser Liste basierend: Welche diebischen Dinge könntest du machen?«

Thief ist der bewusste Versuch, ein kommerzielleres, leichter zugänglicheres Spiel zu machen. Das mag aus heutiger Sicht komisch klingen, weil das ungewöhnliche Spielprinzip und die anspruchsvollen Levels recht fordernd sind. »Aber wenn du es mit Underworld und System Shock vergleichst, ist uns das gelungen, denn Thief war etwas einfacher und straffer«, meint der spätere Projektleiter Greg LoPiccolo.

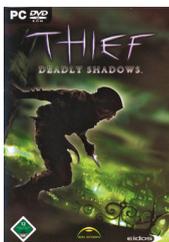
Dazu tragen auch Levelstruktur und verschiedene Schwierigkeitsgrade bei. Inspiriert vom Nintendo-64-Shooter GoldenEye definieren die Entwickler optionale Ziele für die anspruchsvolleren Stufen, die Spieler bestimmen den Herausforderungsgrad selbst. Doch es kostet einiges an Zeit und Nerven, bis das Spielgefühl steht. Looking

Glass bastelt rund ein Jahr an der Einbrecher-Spielidee herum, doch ständig kommt es zu Änderungen an der Spielstruktur und Teammitglieder werden abgezogen, um bei der Simulation Flight Unlimited 2 zu helfen. Im Mai 1997 ist ein Reboot der Entwicklung fällig: »Es war das reinste Chaos«, erinnert sich Doug Church. »Wir sagten uns: Okay, wir müssen das auf die Reihe kriegen und uns echt darauf konzentrieren, einen Plan zu machen. Wir einigten uns schließlich darauf, das Spiel Thief zu nennen und uns mehr zu fokussieren.« Für die angestrebte Ordnung bei der Produktion soll nun der Bassist einer lokalen Rockband sorgen.

Rockstars bei Looking Glass

Die Band Tribe ist Anfang der Neunziger in ihrer Heimatstadt Boston angesagt. 1993 erscheint das letzte ihrer drei Alben und als der große Durchbruch ausbleibt, löst sich die Alternative-Rock-Gruppe auf. Tribe-Bassist Greg LoPiccolo ist mit Programmier-Urgestein Rex Bradford befreundet, der schon auf dem Atari 2600 Hits wie The Empire

Thief: Deadly Shadows



Veröffentlicht: 5/2004

Darum geht's: Nach dem Aus von Looking Glass wechseln einige Thief-Entwickler zu Ion Storm Austin, um den dritten Teil der Serie zu produzieren. Der bietet neben der überfälligen Grafik-Modernisierung (Unreal Engine) auch eine optionale Third-Person-Perspektive. Zwischen den Missionen kann Garrett frei die Stadt erkunden und sich etwas dazuverdienen. Vom Kristallauge bis zum Moospeil setzt er wieder eine Reihe bewährter Gadgets ein, um in den Storymissionen Artefakte zu stehlen und die Bedeutung einer düsteren Prophezeiung aufzuklären. Außerdem muss er sich erst zum Startpunkt der jeweiligen Mission bewegen.

Testzitat: »Im ganzen Schleichgenre gefällt mir kein Szenario besser als die Welt von Langfinger Garrett. Und endlich trägt die Grafik in Thief 3 mit zur finsternen Atmosphäre bei: Realistische Schatten und hoch aufgelöste Texturen machen das Diebesleben auch optisch spannend. [...] Für mich als Fan der Reihe wiegen die KI-Patzer weniger stark.« (85 von 100 Punkten in GameStar 7/2004)

Thief (2014)



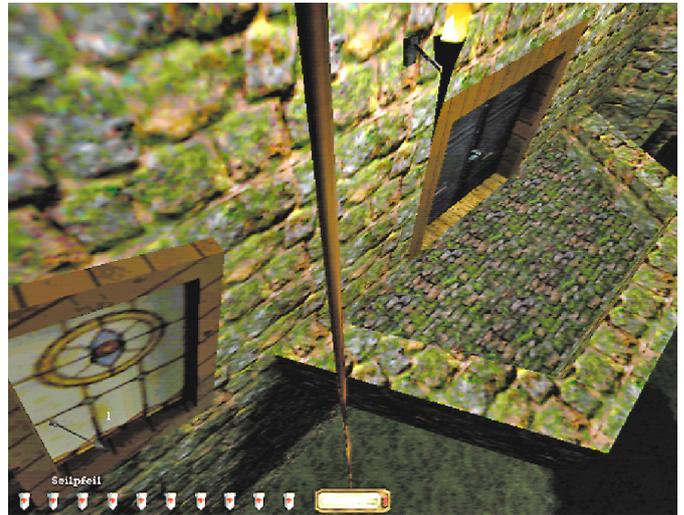
Veröffentlicht: 2/2014

Darum geht's: Das Reboot von Eidos Montréal ist kein reines Stealth-Spiel, sondern bietet ähnlich wie das Thief-inspirierte Dishonored eine alternative Action-Vorgehensweise. Die neue spielerische Ausrichtung erntet wegen eingeschränkter Freiheiten und Vereinfachungen Kritik. Unterschiedlich laute Oberflächen werden bei der Simulation der Geräuschverursachung nicht mehr berücksichtigt. Dazu kommen etliche (Sound)-Bugs beim Release. Fans empören sich auch darüber, dass Garrett die vertraute Stimme von Stephen Russell fehlt. Deshalb ist das bis heute letzte offizielle Spiel der Serie auch das am wenigsten geliebte.

Testzitat: »Thief entwickelt in seinen besten Momenten einen wunderbaren Spielfluss. Aber es versagt in zwei Paradedisziplinen, die die ersten beiden Serienteile ausgezeichnet haben: die Sandbox und der Sound. [...] Das neue Thief fühlt sich wesentlich geradliniger, »casualisierter« an als seine Vorgänger, kurzum: nicht mehr wie ein echtes Thief.« (78 von 100 Punkten in GameStar 3/2014)



Die Lichtmesseranzeige unten in der Mitte hilft bei der Suche nach ausreichend dunklen Verstecken. Sie ist das wichtigste Hilfsmittel.



Verschiedene Namen stehen auf internationalen Packungen. In Deutschland erscheint Thief als Dark Project: Der Meisterdieb.

Strikes Back schrieb. Bradford hilft bei der Entwicklung von System Shock und verabredet sich 1993 mit LoPiccolo im Büro von Looking Glass. »Da traf ich Doug Church und Dan Schmidt, die beide mit der lokalen Musikszene vertraut waren und meine Band kannten. Sie fragten mich: Wärdst du interessiert, Musik für unser Spiel zu schreiben?«, erinnert sich LoPiccolo. »Ich machte die Musik für System Shock als Freiberufler, und als sich ein Jahr später die Band auflöste, meinte ich dann zu Ned Lerner, einem der beiden Gründer von Looking Glass: Ihr braucht doch bestimmt jemanden, der sich in Vollzeit um den Sound kümmert!«

LoPiccolo bringt bald zwei weitere Triebmitglieder ins Spiel: Keyboarderin Terri Brosius leiht der bösen System-Shock-KI Shodan ihre Stimme, danach arbeitet sie als Designerin und Autorin an Thief und dessen Nachfolger mit. Der dritte Ex-Tribe-Rocker ist Terris Gatte Eric Brosius, der ab Terra Nova das Soundteam verstärkt.

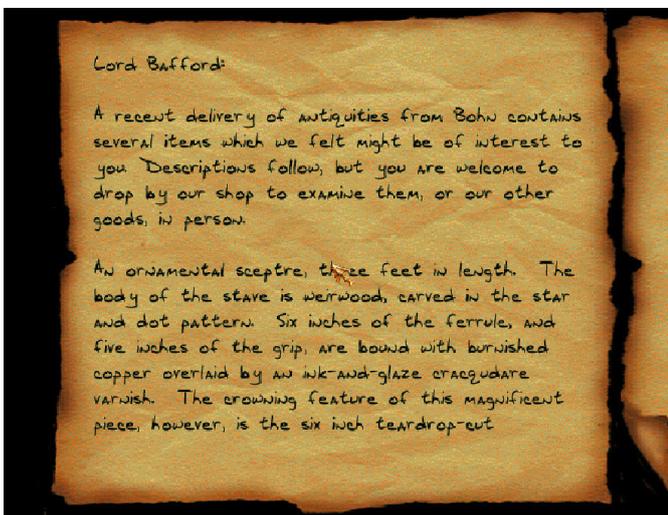
Als Dan Schmidt im Frühjahr 1997 Looking Glass verlässt, übernimmt LoPiccolo die Rolle des Thief-Projektleiters. Er kümmert sich nicht nur um einen Entwicklungsplan, son-

dern ist als Musiker auch ganz Ohr, was die besondere Rolle der Soundkulisse betrifft.

»Ich kenne kein anderes Spiel, bei dem Sound so eine zentrale Rolle hat«, schreibt Lead Programmer Tom Leonard 1999 in einem Postmortem. »Greg LoPiccolo hatte eine Vision für Thief, bei der Sound ein wesentlicher Teil des Gameplays war.« Auch zwei Jahrzehnte später fasziniert die wichtige Rolle der Schallausbreitung in der simulierten Welt. In modernen Spielen scheinen alle Gegner Ohrstöpsel zu tragen, so leicht fällt das Anschleichen, solange man nicht in den Sichtbereich gerät. Doch bei Thief sind wir für jeden Teppich dankbar, weil die Akustik verschiedener Bodenarten simuliert wird: Ein klackender Schritt auf Stein genügt, um eine Wache aufhorchen zu lassen. Die Hellhörigkeit nutzen wir auch zu unserem Vorteil und locken Gegner durch gezielte Geräuschentwicklung in einen Hinterhalt. Da es keine visuellen Hilfsmittel gibt und die Ego-Perspektive das Sichtfeld einschränkt, lauschen wir umso angespannter: Nähern sich die Schritte oder entfernen sie sich? Pfeift der Wächter entspannt ein Liedchen oder murmelt er stutzig, weil ihm et-

was aufgefallen ist? »Das war ein gewaltiger Arbeitsaufwand, es gab eine ganze Parallelstruktur bei der Entwicklung«, beschreibt Greg LoPiccolo das Ausarbeiten der Soundfinessen. »Nachdem ein Level mit seinen Grafiken und Physikeigenschaften erstellt war, musstest du dich wieder ransetzen und alles mit speziellen Terrain-Brushes für die Schallausbreitung versehen.« Meist ist es Eric Brosius vom Audio-Team, der diese Nachbearbeitung vornimmt. Die Oberflächen im Spiel werden mit Schalleigenschaften versehen und deren Abhängigkeiten definiert. So können wir etwa durch den Einsatz von Moospfeilen Schritte dämpfen.

Diese Sound-Sorgfalt passt zur Looking-Glass-Philosophie der glaubhaften Weltsimulationen. »Act-React« nennt man diese Technologie, die für realistische Interaktionen innerhalb der Spielwelt sorgt: Feuer setzt Holz in Brand, Wasser löscht Feuer. Die KI kennt nicht nur Ruhe- und Alarm-Zustand, sondern reagiert mit einer Reihe von Argwohnstufen auf Geräusche und Sichtigungen. Das trägt ebenso zur ganz eigenen Thief-Atmosphäre bei wie der subtile Stil, mit dem uns die Spielwelt vermittelt wird.



Was spielt sich hinter den Kulissen ab? Wir erfahren die Geheimnisse der Stadt aus erbeuteten Notizen und belauschten Gesprächen.



The Metal Age ist 2000 die letzte Veröffentlichung von Looking Glass. Die Grafikengine wirkt veraltet, doch das Missionsdesign überzeugt.



Lauer, schleich, klopff: Meisterdiebe warten geduldig, um lästige Aufpasser im rechten Moment ins Reich der Träume zu schicken.

Die Geheimnisse der Stadt

Bei Looking Glass entsteht eine detaillierte Geschichte der namenlosen Stadt, durch deren Anwesen unser Dieb Garrett schleicht. Doch sie wird dem Spieler nicht auf dem Silbertablett serviert, sondern nur als Hintergrundmaterial verwendet. »Wir hatten eine enorme Enzyklopädie über die Stadt, ihre Fraktionen, verschiedene Charaktere und so weiter. Aber wir entschieden uns bewusst dafür, dir nicht alles zu sagen«, erklärt Greg LoPiccolo. »Wir verwendeten diese Enzyklopädie als Grundlage, um all die Briefe, Notizen und Dialoge zu schreiben. So sollte der Schein einer Stadt entstehen, in der die Dinge ihren Lauf nehmen, ohne dass du dabei im Mittelpunkt stehst.

Denn so war das damals bei den meisten Spielen – und gilt heute wohl immer noch: Du bist der Protagonist und alles andere reagiert nur auf dich. Aber hier bist du ein Dieb, der verstoßen vorgeht, der lauscht und beobachtet. Wir wollten dir deshalb das Gefühl geben, dass du etwas beobachtest, das schon seit einiger Zeit besteht und sein Eigenleben hat.« Immerhin in kreativer Hinsicht kommt Thief 1997 also auf Touren,

doch leere Kassen drohen die Langfingerlaufbahn vorzeitig zu beenden.

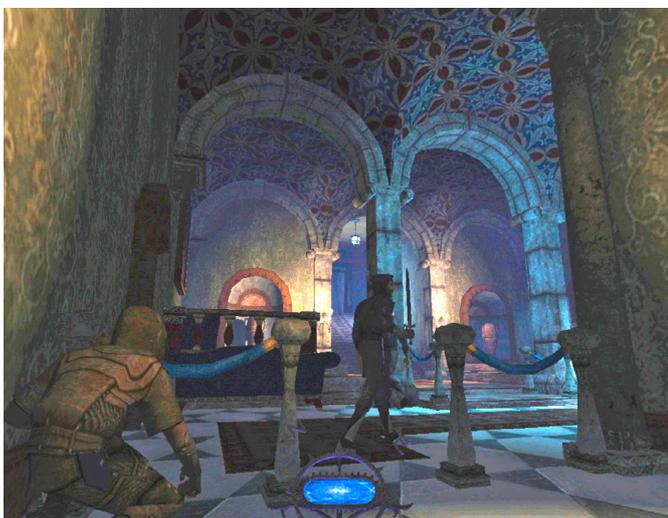
Topfpflanzen und Warren weg

Die finanzielle Situation bei Looking Glass wird während der Produktion des Schleichspiels besonders bedrohlich: »Innerhalb von sechs Monaten verloren wir die Hälfte der Belegschaft. Die aktiven Teams versuchten zwar, konzentriert zu bleiben, aber es war hart, als eines Tages erst die Büropflanzen verschwanden und danach der Wasserkühler«, erinnert sich Tom Leonard an die Beinahepleite von 1997. Schuld sind zwei Flops, die Looking Glass in Eigenregie veröffentlichte: Das Mech-Actionspiel Terra Nova und die Sportsimulation British Open Championship Golf. Außerdem hat man viel Zeit in ein Adventure zur TV-Serie »Star Trek: Voyager« gesteckt, doch Publisher Viacom zieht im Frühjahr '97 den Stecker. Die so verschärfte Finanzkrise führt zur Schließung des Außenpostens in Austin, wo Producer-Legende Warren Spector mit einigen Programmierern arbeitete. Unterstützt von Ion Storm gründet Spector ein neues Studio, dort schlüpft 2000 der Klassiker Deus Ex.

Doch zurück zu Looking Glass im Herbst 1997, wo auch noch der Publisher nervös wird.

»Eidos verlor schnell das Vertrauen in unsere Fähigkeiten und sagte sogar: »Wir könnten dieses Projekt einfach einstellen.««, beschreibt Paul Neurath den Ernst der Lage. Es kommt zu einem Ultimatum: Zeigt uns eine lauffähige Demoversion, in der Stealth und andere Gameplay-Elemente funktionieren. Ansonsten wird die Finanzierung des Projekts eingestellt, was so ziemlich das Letzte ist, was Looking Glass sich leisten kann. Also werden LoPiccolos schöne Terminpläne erst mal zurückgestellt, um hastig den spielbaren Machbarkeitsnachweis zu erbringen. Die Arbeit an solchen Demoversionen beschäftigt das Team bis Februar 1998. »Während dieser Zeit war es die einzige Option, die Features so gut wie möglich in die bestehende KI zu hacken«, erinnert sich Tom Leonard. »Diese Demos zu machen, war nicht gut für das Projekt – aber immer noch besser, als unsere Finanzierung zu verlieren.«

Doug Church äußert Zweifel, ob der Publisher das Spiel wirklich ganz verstanden hat: »Eidos glaubte nie daran, bis zum Ende wiesen sie uns an, mehr Monster in die Le-



Thief: Deadly Shadows entsteht bei Ion Storm. Eine Reihe ehemaliger Looking-Glass-Mitarbeiter arbeitet mit Warren Spector daran.



2014 enttäuschen die spielerischen Vereinfachungen des Reboot-Versuchs von Square Enix, der einfach nur Thief heißt.

vels zu packen und mehr Kämpfe und Erforschung und weniger Stealth.« Das letzte Entwicklungsjahr ist auch mit Kürzungen verbunden, um das ambitionierte Spiel endlich fertig zu bekommen. GameStar berichtet erstmals in Ausgabe 3/1998 über »The Dark« – so der zwischenzeitliche Arbeitstitel, bevor Eidos Deutschland sich auf Dark Project: Der Meisterdieb festlegt. Da ist noch von 20 Levels, Erfahrungspunkten und »Theftmatch« die Rede, einem Multiplayer-Modus für acht Spieler. Doch Looking Glass hat alle Hände voll damit zu tun, die Spielidee in die Praxis umzusetzen.

Im Dunkeln tappen

»Zu Beginn des Sommers 1998 konnte man das Spiel nicht als spaßig bezeichnen. Das Team war ausgelaugt und stand einem zunehmend skeptischem Publisher gegen-

über«, beschreibt Tom Leonard die Unsicherheit. Viel Zeit wurde in die Entwicklung der Simulationssysteme gesteckt, deren Fortschritte sich schwer demonstrieren lassen. Erst als in der Endphase Komponenten wie Licht, Sound, Physik, KI und Leveldesign zusammenkommen, stellt sich heraus, ob es »Klick!« macht. Leonard: »Bei Thief flutschten diese Systeme erst Mitte des Sommers 1998, 15 Monate nachdem das Projekt startete – und drei Monate vor dem Veröffentlichungstermin.« Oder, um es mit den Worten von Greg LoPiccolo zu sagen: »Es war Mist, bis zu dem Tag, an dem es toll war«. Was er damit meint? »All diese einzelnen Systeme mussten nahezu fertig sein, um die Illusion aufkommen zu lassen, dass die Wachen nach dir suchen. Ihre Wegfindung musste korrekt sein, die ganze Beleuchtung musste korrekt sein, alle Oberflä-

chen mussten die korrekten Eigenschaften haben, wir brauchten den kompletten Sound – die Wachen mussten ihren derzeitigen Zustand kommunizieren. Bei einigen Spielen kannst du schon anhand eines Gerüsts ein Gefühl dafür bekommen, ob es Spaß machen wird. Aber nicht bei Thief. An Thief arbeiteten wir lange Monate, ohne dieses Erlebnis zu haben, weil die Infrastruktur noch fehlte. Und natürlich hat nicht alles auf Anhieb geklappt, einige Dinge mussten überarbeitet werden, bis wir uns sagten: Das ist toll!« Als sich das Spielgefühl erleben lässt, packt die Entwickler neuer Mut. Motiviert legen sie einen Endspurt hin: »Zwölf Stunden am Tag, sieben Tage die Woche, es war hart«, erinnert sich Greg LoPiccolo. Als im November 1998 das Gold-Master gebrannt wird, ist seine Arbeit getan, erreicht die Kündigung ein: »Ich liebte Looking



Interview mit Greg LoPiccolo

Greg LoPiccolo hatte sich bei Looking Glass bereits als Soundexperte und Creative Director etabliert, als das Schleichspiel mit dem Arbeitstitel The Dark Project 1997 einen neuen Projektleiter brauchte. Am Tag, an dem

das Master von Thief abgegeben wurde, reichte er seine Kündigung ein und wechselte zu Harmonix. Derzeit stellt er das neue Musiksoftware-Startup ToneStone auf die Beine.

»Ich bin regelrecht geschockt, dass Thief den Leuten immer noch etwas bedeutet.«

GameStar: Greg, haben sich Stealth-Spiele dauerhaft in dein Herz geschlichen?

Greg LoPiccolo: »Ich mag diese Art von Spiel immer noch, obwohl ich mich nicht als Hardcore-Spieler bezeichnen würde. Ich habe alle Thief-Teile gespielt und mag auch die Dishonored-Reihe.«

In jüngeren Spielen wird Stealth häufig mit Action-Elementen verwässert. Wie siehst du die Entwicklung der letzten 20 Jahre?

»Ich habe da keine eindeutige Meinung. Diese frühen Thief-Spiele haben eine gewisse Reinheit, die einige Spieler wirklich schätzen, und darauf bin ich schon ein wenig stolz. Auf der anderen Seite: Wenn ich mich heute wieder an Thief 1 setze, habe ich eine harte Zeit [lacht]. Man muss sich schon richtig reinknien, um es zu spielen. Aber wenn du Spiele machst, um damit Geld zu verdienen, musst du darauf achten, dass die Leute gewisse Anforderungen an Feinschliff und Klarheit stellen. Ich gehöre nicht zu denjenigen, die sich denken: Stealth-Spiele sind jetzt alle Mist, weil sie nicht genauso sind wie früher. Der Markt diktiert andere Prioritäten, und wenn du große Stückzahlen verkaufen willst, muss ein Spiel leichter zugänglich sein.«

Was bist du für ein Spielertyp in Dishonored? Stealth pur oder auch mal Augen zu und durch?

»Das ist ein tolles Spiel. Aber ich hätte mir gewünscht, dass Dishonored eine Stealth-Vorgehensweise noch besser unterstützt. Das war ja bei seinem Erscheinen eine häufig geäußerte Beschwerde. Ich versuchte möglichst lange »stealthy« zu spielen, aber sobald meine Deckung aufflog, metzelte ich alles nieder. Ich denke, ich hätte Stealth konsequent durchgezogen, wenn es ein wenig besser unterstützt worden wäre.«

Angenommen, jemand würde dir die Thief-Lizenz geben – könnte dich das noch einmal reizen? Oder ist das Geschichte?

»Eher Letzteres. Derzeit mache ich mein eigenes Ding, ich interessiere mich für Musik und wie man es erreicht, dass mehr Leute mu-

sikalisch kreativ sein können. Ich glaube nicht, dass ich [zu Thief] zurückgehen würde ... aber spielen täte ich es gerne [lacht]. Es gibt all diese talentierten jungen Entwickler, die sollten unsere alten Fehler korrigieren und diese Kunstform erweitern. Heutzutage sind die Engines auf jeden Fall besser, vieles ist in der Entwicklung leichter.«

Was hättest du bei Thief anders gemacht, wenn es die heutige Technologie schon damals gegeben hätte?

»So einiges. Ich würde mir die Schallausbreitung nochmal vornehmen und auf die höchste Wiedergabetreue bringen. Heutzutage gibt es Dinge wie Reverb Engines (Hall-Engines), um zu jeder Umgebung besser passende akustische Signaturen zu erzielen; große Räume haben also viel Hall, kleine Räume deutlich weniger. Ich finde, das würde den Realismus verbessern.

Und direktionales Audio hat große Fortschritte gemacht. Du könntest ein VR-Stealth-Spiel machen – VR ist derzeit nicht sonderlich profitabel, aber das wäre interessant. Denn eines der mechanischen Probleme von Thief ist, dass du immer nur auf den Bildschirm guckst, du weißt also nicht, was hinter dir passiert. Aber mit Dingen wie 360-Grad-Audio könntest du die Empfindung, ein richtiger Dieb zu sein, gehörig verstärken.

Wir hatten damals eine Menge Feedback zu Thief erhalten. Für viele Leute bestand der Reiz des Spiels vor allem darin, das sie wirklich das Gefühl hatten, in einer Ecke in Deckung zu gehen und zu hoffen, dass der Wächter sie nicht findet. Ein Großteil des Spielspaßes resultierte aus dieser »suspension of disbelief«.

Die visuellen Fortschritte sind größtenteils gemacht worden, um eine glaubwürdigere Umgebung zu erzielen. Wenn du dann noch die besten aktuellen Audio-Produktionstechniken nehmen würdest, könntest du wirklich ein Thief hinkriegen, das fantastisch klingt und dir all diese räumlichen Hinweise gibt, die bei der Stealth-Vorgehensweise helfen. Und dann könnte man sich eine Art kollaborative Version des Spiels vorstellen. Die würde eine Reihe von ganz neuen Design-Herausforderungen mit sich bringen.«

Glass, aber die Arbeitsbedingungen waren nicht Familienleben-kompatibel. Die Überstunden waren der Hauptgrund, warum ich ging – Thief fertigzukriegen, war brutal.« Lohn der Mühen: Das experimentelle Anti-Action-Spiel wird zum größten kommerziellen Erfolg der Geschichte von Looking Glass – kann das Studio aber nicht retten.

Tödliche Schatten

Man schafft es 2000 gerade noch, den Nachfolger Thief 2: The Metal Age fertigzustellen, doch dann ist das Ende gekommen. Das liegt nicht etwa an Garrett, sondern an Altschulden durch frühere Verkaufsflops und der vergeblichen Suche nach einem Publisher für ein Agentenspiel namens Deep Cover. Als Übernahmegespräche mit Sony und Eidos scheitern, endet die Geschichte des Studios am 24. Mai 2000. Einige Mitarbeiter

kommen ebenso wie Garrett bei Ion Storm Austin unter, wo der 2004 veröffentlichte dritte Teil Thief: Deadly Shadows entsteht.

Stealth schleicht sich hingegen rasch in allen möglichen anderen Serien ein, auch wenn niemand das Versteckspiel so ernst nimmt wie das Original. Die neue Generation der Actionspiele bietet mehr Gameplay-Alternativen wie rohe Gewalt, selbst Thief wird dem reinen Stealth irgendwann untreu: Das Serien-Reboot von 2014 ist wegen seiner Anbieterungen an den Action-Adventure-Massengeschmack umstritten. Seitdem haben wir von Garrett nichts mehr gehört, aber wäre es nicht langsam Zeit für eine Rückkehr zum sorgfältigen Schleichen, für eine detaillierte Simulation von Licht, Schatten und Schall? Wir warten weiterhin geduldig in einer dunklen Ecke, natürlich mit einigen Moospfeilen im Köcher. ★



Quellenangabe: Mike Chrzanowski

Als Looking Glass im Mai 2000 seine Pforten schließt, knipst Mike Chrzanowski Fotos. Das gerahmte Thief-Cover mit Teamautogrammen darf Lead Designer Tim Stellmach behalten.

Du meinst Koop-Multiplayer, mehrere Diebe arbeiten bei einem Einbruch zusammen?

»Genau, ein Spieler hält zum Beispiel Ausschau und so weiter. Vom Designer-Standpunkt klingt das alles recht einschüchternd, aber ich kann mir gut vorstellen, dass es eine Menge Spaß macht. Da wäre also noch einiges zu tun, aber wahrscheinlich nicht von mir [lacht]. Jemand sollte das machen, da gibt's bestimmt ein Publikum dafür!

Ich bin regelrecht geschockt, dass Thief den Leuten immer noch etwas bedeutet. Es wird weiterhin gespielt und andere Designer reden darüber. Das ist natürlich sehr schmeichelhaft und eine schöne Bestätigung für uns alle, die damals an Thief gearbeitet haben. Ich würde es deshalb liebend gerne sehen, wenn es weitergehen würde.«

Du bist 1993 in die PC-Spieleentwicklung eingestiegen. War das für dich als Musiker eine besonders spannende Periode, weil CD-ROM-Laufwerke mehr Soundmöglichkeiten eröffneten?

»Es war der perfekte Zeitpunkt für mich. Die erste Version von System Shock wurde noch auf Disketten ausgeliefert und die Musik war im Midi-Format für Soundblaster-Karten geschrieben. Es gab auch eine Karte namens Gravis Ultrasound, das war die erste Soundkarte mit Speicher für Samples. Du konntest eigene Patches schreiben und sie in den winzigen Sample-Speicher laden. Ich machte eine Reihe von Samples für diese Karte, die sich damals ganz gut verkauft hat.

Die Soundeffekte wie Robotergeräusche und Explosionen waren Wave-Files auf Diskette. Aber kurz danach erhielten wir das grüne Licht dafür, System Shock als CD-ROM-Titel zu entwickeln. Dadurch hatten wir genug Platz, um Sprachaufnahmen der Logs unterzubringen. Das ist ein Design, das alle System Shocks bis hin zu Bioshock überdauert hat und inzwischen ein Standardelement in Spielen ist.«

Du hast 1997 die Projektleitung von Thief übernommen. War das zu dem Zeitpunkt ein Spiel, bei dem man ein gutes Gefühl hatte, oder galt es eher als Sorgenkind?

»Es war auf jeden Fall eine schwierige Zeit. Looking Glass hatte finanzielle Probleme und das Projekt bereitete Kopfzerbrechen. Es dauerte eine Weile, die Technologie zu entwickeln, und die Stealth-Mechanik war schwer zu integrieren. Alleine die KI erwies sich als große Herausforderung und wir machten das alles mit dieser neuen Engine. Für mich war es eine Gelegenheit, an diesem echt coolen Ding zu arbeiten. Es machte richtig Spaß, weil die beteiligten Leute wirklich klug und talentiert waren. Wir hatten das Gefühl, dass wir etwas Einzigartiges machen konnten, was es so

noch nicht gegeben hat. Das lag auf einer Linie mit den kreativen Werten der Firma, die lange vor meiner Zeit etabliert worden waren, von Leuten wie Doug Church und natürlich [den Looking-Glass-Gründern] Paul Neurath und Ned Lerner: Diese ganze Idee, den Spieler zu befähigen, seine eigenen Entscheidungen zu treffen und eigene Strategien zu entwickeln. Das hatten Ultima Underworld und System Shock bereits eingeführt.«

Die Studioleitung wollte ein fokussiertes Spielerlebnis, kam es da zu Konflikten mit dem Thief-Entwicklungsteam?

Ich kann mich nicht an irgendwelche Spannungen zwischen Paul und dem Team erinnern. Im Großen und Ganzen waren wir auf einer Linie bezüglich dessen, was getan werden musste. Ich denke, dass jeder verstanden hatte, dass wir prima Spiele machen müssen, die leichter zugänglich sind. Mit Titeln wie System Shock begrenzten wir unser Publikum, denn es war zwar toll, aber auch schwer zu spielen. Deshalb herrschte Einigkeit darüber, dass wir das User Interface vereinfachen und uns auf Dinge wie Mouselook-Steuerung einlassen müssen [lacht].«

Lebte das Thief-Team in ständiger Angst, dass das Projekt abgebrochen wird?

»Das Studio hatte eine enorme Menge an kreativen Talenten und die technischen Standards waren sehr hoch. Dort zu arbeiten war ein echtes Privileg und ich schätzte mich damals sehr glücklich, diese Gelegenheit zu bekommen. Es war sehr schwierig, aber meine Einstellung war: Wow, ich werde dafür bezahlt und werde es so lange versuchen, bis man mir sagt, dass ich aufhören muss. Das Spiel stand einige Male kurz davor, eingestellt zu werden, aber wir schafften es knapp, die nötigen Milestones abzuliefern. Bei jeder Etappe machten wir gerade so genug Fortschritte, um Eidos davon zu überzeugen, Thief am Leben zu erhalten. Und dann wurde es tatsächlich veröffentlicht und kam ziemlich gut an.«

Bei Harmonix ist LoPiccolo Projektleiter von Musikspiel-Klassikern wie Frequency und Guitar Hero.

