

Making of Alpha Centauri

CIV IN DER ALPHA-PHASE

Ende der Neunziger greifen die Civilization-Schöpfer nach den 4X-Sternen. Das SF-Szenario ist gewöhnungsbedürftig, doch Alpha Centauri belohnt geduldige Spieler mit Strategie, Diplomatie, Philosophie – und dem bewährten »Nur noch eine Runde«-Effekt. 20 Jahre nach der Veröffentlichung blicken wir mit Lead Designer Brian Reynolds auf das Kultspiel zurück. Von Heinrich Lenhardt

Die Größen der Spielebranche pilgern im Juni 1996 nach Baltimore, um ihre Aufwartung zu machen. Von Activision reist CEO Bobby Kotick persönlich an. Microsoft entsendet seine Games-Topmanager Ed Fries und Stuart Moulder. Die Electronic-Arts-Delegation bekommt durch Richard Garriott eine extra Prise Starpower. Sie alle bitten die Gründer eines brandneuen Studios darum, die Entwicklung von dessen PC-Spielen finanzieren zu dürfen. »So läuft das ja normalerweise nicht«, lacht Brian Reynolds heute. »Ich bekam damals einen etwas verzerrten Blick auf den Entwickler-/Publisher-Prozess.« Reynolds ist gerade mal 29 Jahre alt, als er zusammen mit Sid Meier und Jeff

Briggs den alten Arbeitgeber Microprose verlässt, um Firaxis Games zu starten. Meiers Name hat die größte Anziehungskraft, der steht schließlich bei Civilization 2 prominent auf der Packung. Die Marke »Sid Meier« dient der Verkaufsförderung, doch der Hauptdesigner des Strategiehits ist Nachwuchstalent Reynolds. Beim Start des gemeinsamen neuen Studios kommt es zu einer Arbeitsteilung, die allen gerecht werden soll. Meier widmet sich einem Echtzeitstrategiespiel um die Schlacht von Gettysburg im amerikanischen Bürgerkrieg. »Ich war das Arbeitstier, das sich den Dingen widmen sollte, die die Firmen wirklich wollten: Fortsetzungen, Spiele in der Art von Civilization«, meint Reynolds. »Im Gegenzug konnte Sid etwas experimentellere Sachen ausprobieren, ohne dass ihm die Publisher ständig im Nacken sitzen.« Und so kümmert sich Reynolds um die Zukunft von Civilization – im wahrsten Sinne des Wortes.

Sieben auf einen Streich

Die Rechte an der berühmten Civ-Serie gehören dem ehemaligen Arbeitgeber, doch das Thema für einen inoffiziellen Nachfolger ist höchst naheliegend. Eines der Gewinnsszenarien in Civilization 2 ist der erfolgreiche Start eines Raumschiffs in Richtung des benachbarten Sonnensystems Alpha Centauri. Was dort nach der Landung passiert, erzählt das 1999 veröffentlichte Firaxis-Spiel: Unstimmigkeiten unter den Kolonisten führen zur Gründung von sieben Fraktionen, die mit der Eroberung des fremden Planeten beginnen. Konflikte sind angesichts der unterschiedlichen Ideologien vorprogrammiert:

Es gibt Idealisten und Militaristen, Ökologen und Technologen, eifrige Kapitalisten und religiöse Eiferer. Die cleveren Computergegner wirken nicht so austauschbar wie die Civ-Promis, sondern sind richtige Persönlichkeiten, welche die Anschauungen ihrer Fraktionen glaubhaft vertreten. Die Presse ist von Alpha Centauri höchst beeindruckt: GameStar vergibt für Version 3.0 satte 90 Prozentpunkte, die amerikanische PC Gamer lässt sich gar zu 98 Punkten hinreißen. Doch Reynolds spricht später von »peinlich hohen Wertungen, die wir nicht verdient hatten«. Was missfiel dem Schöpfer an seinem eigenen, hoch gelobten Werk?

»Ich hasste das Gameplay«

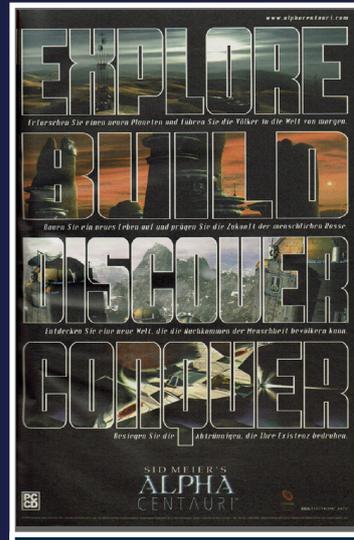
Als er mit der Arbeit an Civilization 2 fertig war, hatte Brian Reynolds noch richtig Lust, es weiterzuspielen. Solche warmen Gefühle bleiben am Ende der Entwicklung von Alpha Centauri aus. Gewiss, er ist stolz auf Aspekte wie Diplomatie und Regierungsformen, Story und Charaktere, aber »am Ende hasste ich das Gameplay, ich hatte keinen Spaß daran«. Das lag vor allem an einem eigentlich toll klingenden Konzept: »Von Tag 1 der Entwicklung an gab es diese Idee, dass der Spieler in der Lage sein sollte, seine eigenen Einheiten zu designen, denn das klang für uns irgendwie SF-mäßig«, erklärt Reynolds. »Wir investierten viel Zeit in die Technologie dafür. Wir hatten dieses ganze Voxel-System, womit man verschiedene Teile zusammenbauen und auf plausible Weise animieren konnte. Und das Endresultat war, dass alle Einheiten langweilig waren. Wenn ich heute ins Jahr 1996 zurückgehen könnte,

Reynolds Werdegang

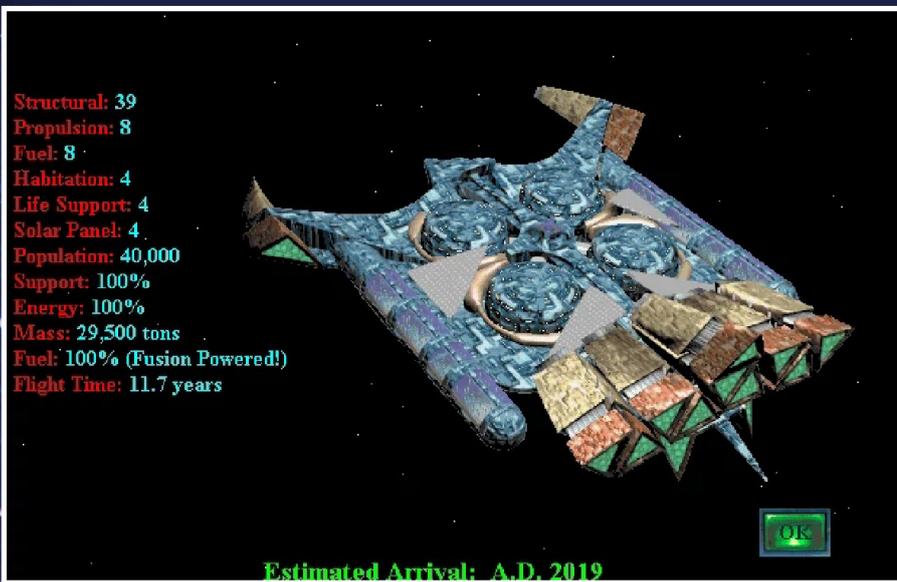
Als Teenager schreibt Brian Reynolds das simple Rollenspiel Quest 1, das im August 1981 von der Zeitschrift Softside als Listing veröffentlicht wird. Das Honorar investiert er flugs in eine RAM-Erweiterung (auf 48 KByte!) für seinen TRS-80-Computer. Ein Jahrzehnt später fängt Reynolds als Programmierer bei Microprose an. Auf Basis von Sid Meier's Civilization schreibt er das Koloniestrategiespiel Colonization und darf danach die Entwicklung von Civilization 2 leiten. Bei Firaxis macht er den inoffiziellen Civ-Nachfolger Alpha Centauri und gründet anschließend Big Huge Games, wo Echtzeitstrategiespiele wie Rise of Nations entstehen. Reynolds designt auch Facebook-Spiele wie FrontierVille und wagt sich mit Domination in den Mobilspielmarkt. Big Huge Games wurde 2016 vom Mobilspiele-Publisher Nexon übernommen.



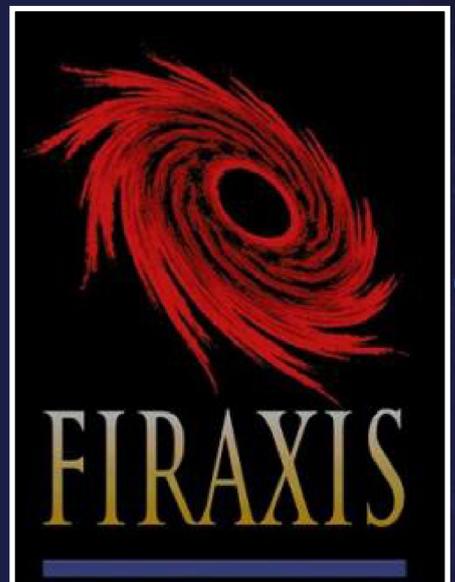
Knappes Abstimmungsergebnis im Planetaren Rat. Die beschlossenen Maßnahmen zur Klimakontrolle werden den Meeresspiegel drastisch sinken lassen.



So wirbt man 1999 in Deutschland für Alpha Centauri.



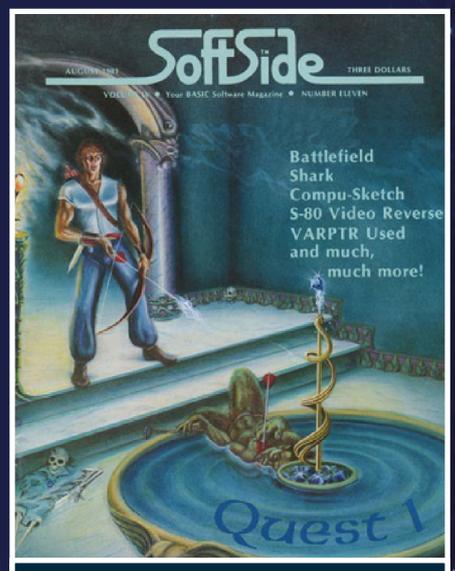
Eine der beiden Siegesbedingungen in Civilization 2 ist die Entsendung eines Kolonieschiffs ins benachbarte Sonnensystem Alpha Centauri.



Wertvollstes Gründungskapital von Firaxis ist der klangvolle Name von Designerlegende Sid Meier auf den Packungen



Daraus wird eine Steilvorlage für Firaxis, das neue Studio der Civ-Designer Meier und Reynolds. Das neue Alpha-Centauri-Spiel beginnt mit der Landung der Auswanderer.



Früh übt sich: Bereits als Schüler programmiert Brian Reynolds auf dem TRS-80 Spiele, die Zeitschrift Softside veröffentlicht sie.

Die sieben Spielstationen von Brian Reynolds



Rex Nebular and the Cosmic Bender (1992). Bei Microprose arbeitet Reynolds zunächst in der kurzlebigen Adventure-Abteilung. Beim albernen Space-Quest-Verschnitt Rex Nebular ist er als Programmierer dabei.



Colonization (1994). Der studierte Historiker darf sich bei diesem Civilization-Ableger als Designer bewähren. Mit der europäischen Kolonialmacht unserer Wahl entdecken und erobern wir Nordamerika.



Rise of Nations (2003). Lange genug hat Brian Age of Empires & Co. gespielt, mit Big Huge Games entwickelt er selber ein historisches Echtzeitstrategiespiel. 2006 folgt die Fantasy-Fortsetzung Rise of Legends.



Catan (2007). Strategieexperte Reynolds widmet sich der Xbox-360-Adaption eines der beliebtesten deutschen Brettspiele. Für die Programmierung der KI arbeitet er mit Catan-Erfinder Klaus Teuber zusammen.

als ich mit Alpha Centauri begann, dann würde nämlich jede Fraktion ihre eigenen Einheiten bekommen».

Einheitliche Unzufriedenheit

Alpha Centauri wird nach der Sid-Meier-Methode entwickelt: »Finding the fun« nennt der Spieldesigner seine Methode, durch zahlreiche Prototypen-Iterationen die spaßigen Elemente eines Prototyps zu identifizieren und diese dann im Gameplay zu betonen. »Dadurch ist es unvermeidlich, dass du in eine Menge kleiner Sackgassen gerätst und auch mal mit etwas schief liegst«, meint Reynolds nüchtern. Als sich ernsthafte Zweifel an der Spaßigkeit des Einheitenbaukastens regen, gibt es kein Zurück mehr. Das Feature war bereits verheißungsvoll angekündigt und Publisher Electronic Arts legt Wert darauf, es auf die Packungsrückseite zu drucken. Außerdem hat man schon kräftig in die Lizenzierung des Voxelgrafik-Systems investiert, das die Kombinationen verschiedener Einzelteile erlaubt.

Im Nachhinein ist man immer klüger, weiß Reynolds nun, das sei so »die übliche Tragödie bei der Spielentwicklung«. Es wäre besser gewesen, statt des Editors lieber exklusiv Einheiten für jede der sieben Parteien zu

designen: »Das würde die Fraktionen asymmetrischer machen und sie würden sich dadurch unterschiedlicher anfühlen. Es gibt schon die verschiedenen Anführer, die jeweils ihre eigene Agenda und Philosophie haben, mit dazu passenden speziellen Einheiten wäre das alles noch besser.« Und da gäbe es auch konkrete Vorbilder.

»Der Vergleich hinkt etwas, weil es ein anderes Genre ist, aber wir hätten es mehr wie Starcraft machen sollen«, erklärt Reynolds. »Da gibt es drei Fraktionen, die völlig unterschiedlich sind, jede Einheit ist anders. Ich weiß nicht, ob wir das so konsequent hätten durchziehen können, schließlich gibt es bei unserem Spiel gleich sieben Parteien. Aber sieh dir Age of Empires 2 an, das im selben Jahr wie Alpha Centauri erschien und sogar 13 Zivilisationen hat, jede zumindest mit einer exklusiven Einheit. Wir hätten einen Mittelweg zwischen diesen beiden Spielen anstreben können, was die Details [bei fraktionsspezifischen Einheiten] betrifft. Es wäre nicht nur spielerisch besser gewesen, sondern hätte wahrscheinlich auch weniger gekostet, was die Technologie betrifft. Man hätte [statt des Baukastensystems] einfach cool aussehende Einheiten von den Grafikern machen lassen. Das wäre also nicht nur

spaßiger und billiger, sondern obendrein auch noch hübscher gewesen!«

Schön ist das nicht

Nicht nur wegen der biederer Einheiten hat die Grafik einen eher ... nun, spröden Charme. »Wieso musste die Landschaftsgrafik jenem Bodenbelag ähneln, den man sonst nur nach alkoholgetränkten Open-Air-Konzerten hinter den Toilettenhäuschen findet?«, klagt Jörg Langer im sonst so positiven Test in der GameStar 03/99. Und auch Brian Reynolds bekennt: »Ich hasste die Grafik, aber das war nicht die Schuld der Künstler. Wir sagten ihnen, dass sie Einheiten machen mussten, bei denen sich verschiedene Teile zusammenkleben lassen. Und für ein Rundenspiel war es generell schwieriger, mit der Grafik zu beeindrucken. Vergleich es nur mit Age of Empires 2, das unglaublich schön aussieht.«

Die freudlose Farbpalette der Planetenlandschaften erklärt Reynolds damit, dass sich die Karte wirklich wie eine SciFi-Welt anfühlen sollte. Eine Sorge damals ist, dass grünes Gras und hübsche Bäumchen nicht fremdartig genug wirken. »Und das Gameplay an sich stellte all diese irren Anforderungen, was man mit der Grafik machen



Civilization 2 (1996). Jetzt traut man Reynolds sogar die Fortsetzung des Klassikers Civilization zu. Der zweite Spurt durch die Weltgeschichte ist komplexer, komfortabel und spielerisch ausgewogener.



Alpha Centauri (1999). Nach dem Abgang von Microprose entsteht eine inoffizielle Fortführung der spielerischen Civ-Formal. Kluge KI-Führungskräfte regieren die sieben ausgefeilten Fraktionen.



FrontierVille (2010). Passend zur Facebook-Goldgräberstimmung durch FarmVille entsteht dieses Social Game um den Aufbau einer Kolonie. Es wird Genre-gerecht gerodet, gepflanzt, gebaut und gesammelt.



DomiNations (2015). Reynolds reaktiviert den Studionamen Big Huge Games und geht mit dem Mobilspielgeschmack der Zeit. DomiNations erinnert an Free2Play-Aufbastrategie im Stil von Clash of Clans.

konnte. Wir wollten die Welt auch terraformen, Dinge wie Berge hinzufügen oder riesige Krater entstehen lassen. Man könnte sagen, dass uns das Gameplay bei unseren Entscheidungen wichtiger war als die Grafik, die grundsätzlich darunter gelitten hat. Vielleicht hätten wir mit doppelt so viel Geld und einem Extrajahr etwas hingekriegt, das dramatisch besser aussieht und von allen mehr geliebt wird – aber wir hatten weder das eine noch das andere.«

Das richtige Ding für Bing

Für das liebe Geld ist Electronic Arts zuständig. Zwar muss Firaxis nicht wie sonst in der Branche üblich Milestone-Versionen zu bestimmten Terminen liefern, aber der Publisher könnte das Projekt einstellen, falls es aus dem Ruder läuft. Zur angenehmen Zusammenarbeit trägt Bing Gordon bei, der es sich nicht nehmen lässt, die anstehenden Kontrollbesuche zu übernehmen. Der langjährige CCO und Marketingchef war 1982 einer der ersten Angestellten der neu gegründeten Firma Electronic Arts. »Er schaute bei uns vorbei, um für EA zu checken, ob dabei überhaupt ein fertiges Produkt rauskommt und man uns weiterhin Schecks schicken sollte«, erinnert sich Brian Reynolds. »Er war

selber sehr kreativ und ein großer Civilization-Fan, für ihn war es deshalb spannend, mit uns an dem Projekt zu arbeiten. Er steuerte so viele Ideen bei, dass wir ihm sogar einen Credit als Spieldesigner gaben. Wir hatten also dieses ungewöhnliche, aber gute Verhältnis zu EA, denn wir arbeiteten in kreativer Hinsicht mit dem Publisher zusammen. Das ist nicht gerade alltäglich, und wenn es mal vorkommt, ist es normalerweise keine gute Sache. Aber für uns hat es auf jeden Fall funktioniert.«

Staubtrocken und unzugänglich

Civilization profitiert von der »Magie der Geschichtex«, wie Reynolds es nennt, der Spieler erkennt Erfindungen und Einheiten wieder und kann das Geschehen leicht nachvollziehen. Doch bei Alpha Centauri betreten wir recht abstraktes Neuland. Jeder kann sich unter der Erfindung der Schrift etwas vorstellen, aber die Segnungen von nichtlinearer Mathematik oder retroviraler Technik sind nicht ganz so offensichtlich. Es ist wohl der Hauptgrund, warum Alpha Centauri nie die Millionenverkäufe von Civilization 2 erreicht. Reynolds kommentiert: »Wir versuchten in Richtung Hard-SF zu gehen, die Entwicklungen waren in wissenschaftli-

cher Hinsicht halbwegs plausibel. Science Fiction kann massenmarkttauglich sein, aber unsere Herangehensweise war nicht massenmarktfreundlich genug. Das wollten wir auch nicht unbedingt sein.« Doch die Entwickler unterschätzen zunächst, wie schwierig es sein wird, das neue Szenario interessant zu machen.

Im Sommer 1996 beginnt Reynolds mit einem Karteneditor herumzuspielen, so beginnt die Entwicklung von Alpha Centauri. Nach rund einem Jahr Arbeit am Prototyp ist er ernüchtert: »Das Spiel fühlte sich staubtrocken und unzugänglich an. Wir mussten lange damit rumbasteln, bevor uns das klar wurde. Du denkst dir dabei: Vielleicht muss man nur noch ein paar Einheitentypen designen oder mehr Terraforming-Möglichkeiten einbauen, dann kriegt das Spiel die Kurve. Aber dieser Effekt stellte sich nie ein«, resümiert Reynolds. Die Konsequenz: »Du musst entscheiden, etwas radikal Neues zu versuchen und ich erinnere mich, wie ich mir dachte: Bei Civilization 2 habe ich so getan, als wäre ich ein Historiker. Vielleicht ist es jetzt an der Zeit, so zu tun, als wäre ich ein Autor. So begann ich also mit der Recherche und las ganze Stapel von SF-Büchern und versuchte einiges davon in unserer Welt zu

Interview mit Brian Reynolds

Der studierte Historiker und Philosoph Brian Reynolds designt seit rund drei Jahrzehnten Strategiespiele. Seine bekanntesten Werke sind Civilization 2 und Alpha Centauri.



»Philosophie und Bösewichte abknallen, das wäre eine spaßige Mischung«

GameStar: Brian, an welchen Projekten arbeitest du heutzutage?

Brian Reynolds: Ich bin inzwischen mehr oder weniger im Ruhestand. Ich arbeite noch mit Big Huge Games, verbringe da aber nicht meine gesamte Zeit. Ich bin immer noch ein kreativer Berater, leite jedoch nicht die ganze Firma.

Kannst du dir vorstellen, eines Tages wieder ein großes PC-Spiel zu machen?

Einige meiner Freunde haben inzwischen ihre eigenen Firmen. Ich sehe mir gerne an, woran sie gerade arbeiten, und gebe ihnen ein paar Ratschläge. Ich beschäftige mich wirklich gerne mit solchen Dingen, aber die Wahrscheinlichkeit, dass ich selber wieder ein solches Projekt leite, ist eher gering.

Welche Art von Spiel würde dich heute am meisten interessieren?

Ich habe über die Jahre so oft die Genres gewechselt, von Rundenstrategie über Echtzeitstrategie bis hin zu Facebook- und Mobilspielen. Da waren eigentlich immer irgendwelche strategischen Elemente enthalten. Aber wenn ich etwas machen wollte, das ich heutzutage selber gerne spielen würde, dann wahrscheinlich eine Art von Rollenspiel. Ein Rollenspiel-Shooter im Alpha-Centauri-Universum wäre toll [lacht].

Was hast du denn in letzter Zeit gerne gespielt?

Ich liebe alle Bethesda-Rollenspiele, die ganze Fallout-Serie und Skyrim. Ich warte genauso gespannt wie jeder andere auf den nächsten großen Elder-Scrolls-Titel. Ich habe auch viel Zeit mit Playdeks Umsetzung des Brettspiels Twilight Struggle verbracht. Zudem spiele ich viele Prototypen von noch nicht angekündigten Sachen, an denen verschiedene Freunde arbeiten. Und ich verbringe jeden Tag Zeit mit dem neuesten Spiel von Big Huge Games, das noch nicht veröffentlicht ist. Nennen wir es also mal »Eventually Upcoming Secret Game« (»Geheimes Spiel, das irgendwann kommt«) [lacht]. Als ich das Studio gründete, nannten wir es schließlich zunächst »Secret NewCo« (»Geheime neue Firma«).

Aber dann hast du dir wieder den Namen Big Huge Games angeeignet. Dein altes Studio hatte THQ 2008 erworben, dann musste diese Firma 2012 Konkurs anmelden.

Zu der Zeit arbeitete ich bei Zynga an Facebook-Spielen, da tauchte der gute alte Studioname bei einer Konkursauktion auf. Ich habe ihn etwa für ein Drittel der Kosten ersteigert, die alleine der rechtliche Papierkram für eine neue internationale Marke gekostet hätte. Ein echtes Schnäppchen [lacht].

Die verschiedenen Fraktionen von Alpha Centauri legen jedenfalls die Idee nahe, dass der Spieler Aufträge für sie erledigen könnte?

Das wäre ganz interessant, da diese starken Fraktionen bereits etabliert sind. Wir könnten eine oder zwei als die offiziellen Bösewichte definieren, um für ein Rollenspiel eine Haupt-Questreihe zu machen. Du solltest dich zwischen den verschiedenen Fraktionen hin und her gerissen fühlen, denn darum drehte sich Alpha Centauri ja. Die Storyebene wurde zwischen diesen verschiedenen Ideologien gezogen, die sich nicht einig waren. Du konntest nicht jeden glücklich machen und das war für uns ein Grund, warum diese Spielwelt Spaß macht, wo ihr Charme liegt. Alle Fraktionsanführer wären wieder da und würden ihre Philosophien erläutern, da

bräuchten wir auf jeden Fall ein ordentliches Budget für die Sprecher. Also ja, großartige Philosophie und dann Bösewichte abknallen, das wäre aus meiner Sicht eine ziemlich spaßige Mischung [lacht].

Du warst mit dem fertigen Alpha Centauri nicht rundum zufrieden, was gefällt dir rückblickend gesehen am besten?

Es gab einige Aspekte des Spiels, auf die ich wirklich stolz war, und das gilt vor allem für das Storysetting. Wir haben den Hintergrund der Spielwelt mit Elementen wie diesen kurzen Zitaten aufgebaut, den Aussagen der Fraktionsanführer oder den Nachrichten, die du bei Erforschung einer neuen Technologie erhältst. Die Videos zu den Wundern haben auch viel beigetragen, die bedeuten zu der Zeit eine riesige Investition für diese Art von Spiel. Und ich war ein wenig stolz darauf, wie sich Handlung und Gameplay überlagerten: Zum Beispiel beeinflusst die Wahl deiner Regierungsform die Diplomatie, weil du damit manche Leute irritierst. Aber andere Fraktionen, die dich für einen Gegner hielten, überdenken ihre Beziehung, weil du dich für etwas entschieden hast, dem sie zustimmen.

Ihr hattet bei der Gründung von Firaxis auch gute Angebote von Activision und Microsoft auf dem Tisch. Was gab den Ausschlag für Electronic Arts als Publisher?

Es war nicht nur das Geld; ich glaube, Microsoft hatte sogar das höchste Budget geboten. Und bei Activision waren wir von deren Marketingchef sehr beeindruckt. Es war eine schwierige Entscheidung. Wir kannten einige Leute bei Origin, aber ich bin mir nicht sicher, ob das großen Einfluss auf unsere Entscheidung für Electronic Arts hatte. Die Faktoren waren wohl die Zahlen, ein wenig diese persönlichen Kontakte – und natürlich die Starpower von Richard Garriott. Hey, das war immer mein Idol. Als ich als Teenager spielte, dachte ich mir »Richard Garriott ist toll, so möchte ich wenn ich groß bin auch sein!« [lacht].

Was änderte sich bei der Entwicklung im Vergleich zu alten Microprose-Civ-Tagen?

Der kreative Prozess war größtenteils derselbe. Das Lustige an Microprose war, dass die Firmenobrigkeit während der Entwicklung von Civilization 2 die Einstellung hatte: »Dieses Produkt ist unbedeutend, es wird sich nicht groß verkaufen, also schenken wir ihm keine Aufmerksamkeit.« Ich glaube, das war für Sid beim ersten Civ ähnlich. Zwei verschiedene Führungsmannschaften reagierten an zwei verschiedenen Zeitpunkten identisch. Dadurch wirst du weitgehend in Ruhe gelassen, aber du hast immer noch Leute, die darauf warten, dass du irgendwann etwas rausbringst, schließlich zahlt man dir ein Gehalt. Bei Alpha Centauri war es auch so, dass wir keine formalen Milestones hatten. Das war aber nur möglich, weil jeder Publisher Sid Meier unter Vertrag nehmen wollte.

Hast du eigentlich eine Lieblingsfraktion? Wem schließt sich Brian Reynolds an, wenn er auf Alpha Centauri landet?

Also es gibt ein paar, die ich auf jeden Fall meiden würde, zum Beispiel Human Hive. Mein Interesse an den Spartans ist ähnlich gering, die klingen nicht gerade nach einem lustigen Verein. Ich würde wahrscheinlich zwischen der idealistischen Gaia-Fraktion und der angenehm wohlhabenden Morgan-Fraktion schwanken.

reproduzieren.« So wird aus der Not eine Tugend: Nachdem Reynolds den Nachteil des Science-Fiction-Szenarios erkennt, macht er sich dessen Vorteil zunutze. Die Geschichte der Zukunft ist natürlich – anders als in Civilization – noch nicht geschrieben, also kann man sich eine Hintergrundstory ausdenken. Der Mangel an wiedererkennbaren Promis bedeutet, dass es die Freiheit gibt, interessante neue Figuren zu erschaffen.

Ein Traum vom Wüstenplaneten

Das Firaxis-Team hat sein Handwerk einst bei Microprose gelernt, wo Story in Spielen eher verpöht war. Schließlich wurde die Firma mit Simulationen und Strategiespielen groß, bei denen es nicht auf fiktive Handlung und Charaktere ankommt. »Sid selber hatte diese Einstellung: Wir sollten in der Lage sein, jede Geschichte erzählen zu können, nicht nur eine Geschichte«, erklärt Brian Reynolds. »Seine Titel hatten eher Sandbox-Charakter und sein Spielennaturrell beeinflusste uns. Wann immer jemand bei Microprose versuchte, etwas mit Story und Charakteren zu machen, stieß er auf Ablehnung.« Mangels eines erfahrenen Autors nimmt sich Reynolds selber dieser Aufgabe bei Alpha Centauri an. Er ist ganz erfreut, dass sich beim Ausarbeiten der Fraktionen sein Philosophiestudium als nützlich erweist (sein anderes Universitätsfach »Europäische Geschichte« war bei Civilization und Civilization 2 hilfreich). Reynolds liest seine Lieblingsromane aus dem Science-Fiction-Genre erneut und ist auch für neue Empfehlungen dankbar, Bing Gordon bringt ihn zum Beispiel auf die »Mars«-Trilogie von Kim Stanley Robertson. Den größten Einfluss haben aber »Der Jesus-Zwischenfall« und die »Dune«-Reihe. Die Ränkespiele auf dem Wüstenplaneten sind eine Inspirationsquelle für Fraktionen und Diplomatie. »Während



In den Stadtmenüs planen wir Produktion, Ressourcenabbau und Berufsgruppen. Die Verwaltung lässt sich auch auf KI-Bürgermeister delegieren.

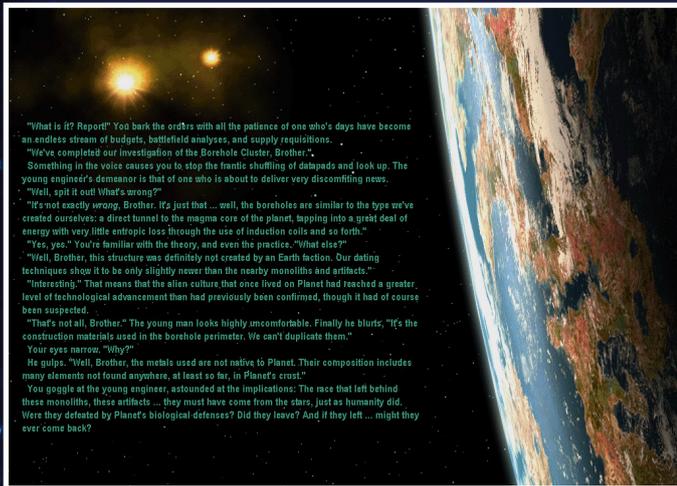
der Arbeit an Alpha Centauri dachte ich mir oft: Ich wünschte, ich würde ein Dune-Spiel machen«, lacht Reynolds. Und fast hätte er auch eins begonnen.

»Ich war richtig stolz auf die Spielwelt, sogar auf die Sachen, die ich bei Frank Herbert abkupferte – Alpha Centauri hatte mehr Dune-Gefühl als die offiziellen Dune-Spiele«, meint Reynolds grinsend. Die wurden in den Neunzigern bei Westwood produziert, mittlerweile Teil des Electronic-Arts-Konzerns. Also fragt er an, welche Möglichkeiten es gibt, nach Alpha Centauri vielleicht ein offizielles Dune-Rundenstrategiespiel zu machen: »Ich führte einige Gespräche mit den Leuten bei Westwood, aber es gab einige Verwicklungen«, erklärt Reynolds. »Sie hatten nur die Lizenz für den »Dune«-Kinofilm

von 1984, aber nicht die Buchrechte. Doch wenn ich ein großes, umfangreiches 4X-Strategiespiel über das Dune-Universum machen würde, dann müsste das mehr abdecken als nur das kurze Paul-Atreides-Abenteuer aus dem Film. Du willst die ganze epische Geschichte abhandeln, richtig? Aber dazu hätte man mit den Nachlassverwaltern von Frank Herbert reden müssen, weil die Romane unabhängig von den Filmrechten sind.« Reynolds will am liebsten die langfristige Geschichte des Planeten abhandeln, wie sie Herbert in seinen sechs Romanen beschrieben hat: »Er war ein brillanter SF-Autor und es gab eine Menge Ausgangsmaterial. Ich wollte es in ein Alpha-Centauri-ähnliches, komplettes 4X-Strategieerlebnis umsetzen. Es würde natürlich verschiedene Fraktionen aus den Büchern geben, wie die Atreides, die Harkonnen und Fremens oder Haus Corrinno ... hey, ich kann mich sogar noch an all diese Namen erinnern«. Reynolds lacht. Die Aussicht auf komplizierte Verhandlungen ist nicht der einzige Dämpfer: »Dann mussten wir das Budget mit Electronic Arts verhandeln. Die wollten einen größeren Teil der Einnahmen, weil man ja schließlich die Lizenz beisteuere. Und bei Firaxis waren wir uns schließlich nicht sicher, ob wir es uns unter diesen Umständen überhaupt noch leisten könnten, das Spiel zu machen«, meint Reynolds. »Aber niemand war schuld, es waren einfach zu viele Instanzen, mit denen man verhandeln musste. Es gab Buchrechte und Filmrechte, Electronic Arts als Publisher, aber die Leute bei Westwood hatten die Filmkontakte, und dann waren da noch wir bei Firaxis, die das Spiel machen sollten. Ich glaube, das hat uns alles etwas abgeschreckt.« Und dann passiert etwas, das alle Überlegungen zu Dune oder Alpha Centauri 2 über den Haufen wirft: »Wir konnten wieder nach Hause gehen«, meint Reynolds. Zurück zu Civilization.



Der Weg in die Civilization-Zukunft führt 1999 auf den Planeten Chiron im System Alpha Centauri. Nicht gerade eine schöne neue Welt, aber das Firaxis-Spiel überzeugt vor allem die Fachjournalisten mit seinen starken inneren Werten.



Die Grafik wirkt altbacken, aber interessante Texte und stimmige Sprachausgabe sorgen für Atmosphäre. Im Spielverlauf lernen wir die Geheimnisse des Planeten Chiron kennen.



Schwere Geschütze bei der Kriegsplanung, die Verkaufszahlen des Spiels sind aber nicht der große Knaller. Die harte SF von Alpha Centauri ist weniger massenmarktfreundlich.

Civ ist nicht zu unterschätzen

Microprose wird 1982 von Sid Meier und Bill Stealey gegründet. Nach einer allzu forschenden Expansionsphase gerät die Firma Anfang der Neunziger in Finanznöte, was 1993 zu einer Fusion führt: »Spectrum Holobyte hatte viel Geld, aber wenig Produkte. Microprose hatte viele Produkte, aber kein Geld«, erklärt Stealey später lapidar. Die Partei mit dem vielen Geld hat nicht unbedingt viel Verständnis für die Qualitäten der Civilization-Strategiespiele. Trotz des erfolgreichen Vorgängers hält das Management Civ 2 für einen unwichtigen Nischentitel: »Die Spectrum-Holobyte-Leute, die nun bei Microprose das Sagen hatten, rechneten mit 38.000 verkauften Einheiten«, meint Brian Reynolds. In Wirklichkeit wird Civilization 2 über zwei Millionen Mal abgesetzt – und jetzt ist alles gut, oder? Keinesfalls, denn die Kreativen sind angefressen: Das mangelnde Verständnis für Civilization in der Chefetage ist einer der Gründe, warum Reynolds, Meier und Briggs 1996 hinschmeißen und Firaxis gründen. Das bedeutet einen Abschied von Civ, denn die Serienrechte gehören dem al-

ten Arbeitgeber. Doch 1999 sieht die Welt wieder ganz anders aus. Im Sommer 1998 wird Microprose/Spectrum Holobyte vom Spielwarenkonzern Hasbro geschluckt. Die damit verbundenen Veränderungen im Management kommen Firaxis sehr gelegen: »Hasbro war so etwas wie die neue Heimat von den Microprose-Leuten geworden, die wir mochten. Das fühlte sich deshalb so an, als würde man einen Deal mit einem alten Freund machen. Es hatte persönliche Animositäten zwischen uns und den Spectrum-Holobyte-Leuten gegeben, aber sobald die weg waren, war es plötzlich ganz einfach«, erinnert sich Reynolds. »Als wir mit Hasbro redeten, hieß es: Hey, warum unterschreibt ihr nicht bei uns und macht Civ 3? Und wir brauchten nicht lange, um diese Entscheidung zu treffen.« Rund vier Jahre sind inzwischen seit Civilization 2 vergangen, Reynolds fällt sofort eine ganze Liste von Ideen für einen Nachfolger ein. »Und dann haben wir natürlich den Unterschied bei den Verkaufszahlen zwischen Civ 2 und Alpha Centauri gesehen. Während die Dune-Idee viele Probleme und Komplikationen mit

sich brachte, war Civilization so einfach und naheliegend, es passte und es gab einen Markt dafür.«

Jenseits von Alpha Centauri

Das letzte Lebenszeichen aus dem Nachbarnsolarsystem von Alpha Centauri ist die Erweiterung Alien Crossfire, die Ende 1999 für sieben neue Fraktionen und eine Handvoll Technologien sorgt. Brian Reynolds arbeitet mit seinem langjährigen Kollegen Douglas Kaufman noch rund ein halbes Jahr an einem Civilization-3-Prototyp, der auf Alpha Centauri basiert. Doch es kommt zu Differenzen mit den Geschäftspartnern bei Firaxis, außerdem zieht es den Age-of-Empires-2-Fan Reynolds ins Echtzeitstrategie-Genre. Die Gelegenheit bekommt er Anfang 2000, als Microsoft die Gründung von Studio Big Huge Games und die Produktion von Rise of Nations finanziert. Firaxis wird indes zur Civ-Fabrik, die mit X-COM eine weitere alte Microprose-Serie wiederbelebt sowie neue Meier-Projekte wie Ace Patrol herausbringt. Mit Civilization: Beyond Earth erscheint 2014 sogar ein Beinahe-Nachfolger zu Alpha



Gut in Terraform: Wir können auf den Spielweltfeldern zahlreiche Verbesserungen bauen und sogar das Terrain erhöhen oder abtragen. Dafür sah das Spiel aber eher so mittel aus.



Angriffsplanung im Netzwerk während des GameStar-Tests anno 1999. Für ein Rundenstrategiespiel bietet Alpha Centauri erfreulich viele Multiplayer-Spielvarianten.

Centauri. Der Mischung aus Civ-Gameplay und SF-Elementen fehlt nicht nur der offizielle Name, sondern auch eine Hintergrundgeschichte, was Reynolds etwas verwundert: »Sie entschieden sich dafür, alle Story-Elemente rauszuwerfen. Also wenn ich es erneut machen würde, dann auf jeden Fall wieder mit Story und Charakteren, denn die sorgen für die menschliche Komponente.« Und wenn Reynolds sich heute – rein hypothetisch – nach Alpha Centauri begeben würde, dann bevorzugt mit einer ganz anderen Art von Spiel.

»Am liebsten würde ich diese Welt mit einem Rollenspiel wieder aufgreifen, was als Genre besser passt, um eine Story zu erzählen«, sagt Reynolds. »Ich weiß nur nicht, ob die Fans das wollen und es für die Marke Sinn macht. Ein Marketingexperte würde mir sagen: Wenn du eine SF-Geschichte erzählen willst, dann mach doch gleich eine ganz neue Spielwelt.« Aber spekulieren wir mal drauflos, wie würde dieses Rollenspiel aussehen? »Eine Art SF-Shooter-RPG wäre toll, du könntest dir Elemente aus den Fallout- und Mass-Effect-Serien vorstellen. Und dazu gibt es diese coolen Charaktere wie Zakharov oder Sheng-Ji Yang. Du würdest wohl auf ganz schön viele Mindworms schießen – da müssten wir uns schon mehr einfallen lassen. Wahrscheinlich kämpfst du auch gegen einige andere Fraktionen.« Ernsthafte Hoffnungen sollten wir uns aber lieber nicht machen. Zum einen würde so ein Traumspiel ein Riesensbudget verschlingen, zum anderen ist Brian Reynolds halb im Vorruhestand – und dann wäre da noch die komplexe Lizenzlage: »Einige Rechte sind bei Electronic Arts, aber Take-Two hat da auch etwas von Firaxis übernommen. Ich glaube, dass sie die erste Option hätten, einen Nachfolger zu machen, ich erinnere mich nicht mehr genau. Man müsste schon diesen gordischen Knoten lösen, um tatsächlich ein neues Alpha Centauri-Spiel zu machen.«

»Das Spiel hat die Leute berührt«

So bleibt das SF-Strategiespiel des Jahres 1999 irdischer Zeitrechnung ein sonderlicher Einzelgänger, der die etablierten 4X-Strukturen der Civilization-Serie auf nicht immer bequeme, aber faszinierende Wege führte. Hinter seiner tristen Planetenoberfläche steckt viel spielerische Tiefe; wissenschaftliche Erläuterungen, Storytexte und philosophische Zitate geben sich die Hand. »Das ist das Komische an Alpha Centauri«, meint Reynolds zum Abschluss. »Es hatte solide Verkaufszahlen, war aber nach den Maßstäben der späten Neunziger kein großer Hit. Doch die Spieler, die es ansprach, die liebten es wirklich. Sie schreiben mir 20 Jahre später noch E-Mails und Tweets darüber, das ist ein gutes Gefühl. Wir haben vielleicht nur eine begrenzte Anzahl von Leuten erreicht, aber für die hatte das Spiel Bedeutung, es hat sie berührt, sie waren davon bewegt – und das ist es, was du in kreativer Hinsicht erreichen willst.« ★



Die gewählte Regierungsform wirkt sich nicht nur auf die eigene Bevölkerung aus, sondern beeinflusst zudem die Beziehungen zu den anderen Fraktionen.



Civilization: Beyond Earth ist 2014 der Versuch einer Rückkehr in SF-Civ-Gefilde, aber ohne den Namen und die Story-Elemente des 1999-Spiels.



Auf der Karte gut sichtbare Ländergrenzen gehören zu den spielerischen Neuerungen von Alpha Centauri. Wer nämlich ohne Abkommen durch das Territorium anderer Fraktionen spaziert, muss mit unschönen Konsequenzen rechnen.