

Wie sich Videospiele verändern

MERKWÜRDIGE METAMORPHOSEN

Auch aus einer klaren Vision kann etwas werden, mit dem nie jemand gerechnet hat. Das wissen die Macher von Videospiele genau. Denn kaum eines kommt so auf den PC und in die Konsole, wie es ursprünglich gedacht war. Bioshock, Tomb Raider, Fallout und viele mehr: Sie hätten ganz anders werden können. Von Michael Förtsch

Es ist eines der größten Missverständnisse der Biologie bzw. der Populärwissenschaft, aber einfach nicht tot zu kriegen: Nach weiten Reisen und ausgiebigem Theoretisieren veröffentlicht der britische Naturforscher Charles Darwin Mitte des 19. Jahrhunderts seine etwas sperrige Abhandlung »On the Origin of Species«, zu Deutsch »Über die

Entstehung der Arten«. Er beschreibt darin seine These, auf welche Weise all die unterschiedlichen Spezies von Tieren in aller Welt entstanden sind. Und das tut er ziemlich ausufernd und kleinteilig. Wohl auch daher bleibt im kollektiven Gedächtnis nur die eine Erkenntnis des Bartträgers hängen: nämlich, dass in der Evolution das Prinzip

»Survival of the Fittest« gilt. Das wurde vielfach mit »Überleben des Stärksten« übersetzt; also nur der besteht, der groß und mächtig ist. Aber das ist falsch! Darwin meinte mit »fit« etwas anderes. Nämlich die Fähigkeit, sich anzupassen, um zu überleben. Also Überleben des Angepasstesten. Die gleiche Überlebensregel gilt auch für Vi-



Das sieht nicht wirklich nach Borderlands aus, oder? Aber genau diese Optik wollte Gearbox dem Shooter einst verpassen. Doch dann beunruhigte die schiere Zahl allzu ähnlicher Videospiele die Macher – darunter Fallout 3, Haze und vor allem Rage.



Datenschutz statt Rennboote: Remember Me

Das französische Studio Dontnod ist heute vor allem für Life is Strange bekannt. Das Debütwerk des Teams war allerdings das Action-Abenteuer Remember Me, das gern mal mit der Uncharted-Reihe verglichen wird. Das hätte auch anders aussehen können, denn ursprünglich sollte sich das Videospiel um die globale Erwärmung drehen und in einer Küstenstadt wie Sydney, Tokio oder San Francisco angesiedelt sein. Dort wäre der Spieler mit der Heldin auf Wakeboards durch überflutete Straßen einer offenen Spielwelt gespritzt und hätte sich mit Magnet-Enterhaken an Schnellboote gehängt. Doch dann wechselten die Entwickler auf das Thema Erinnerungen bzw. Datensicherheit und verlegten Remember Me nach Paris.





Als Vorbild für Borderlands' neuen Look hielt der Zeichenstil der Konzeptbilder her. Deren breite Farbflächen und Kanten — so etwas hatte es zuletzt 2003 mit dem Comic-Ego-Shooter XIII gegeben, der aber eher als Geheimtipp gilt.



deospiele. Denn deren Entwicklung ist ein ebenso komplexer, wenn auch nicht ganz so langwieriger Prozess wie die Evolution. Ideen werden geboren und in Designdokumente gegossen, Konzepte, Prototypen und Mechaniken werden ausgearbeitet. Dabei stoßen Entwickler auf Probleme, Herausforderungen und neue Einfälle. Die Spiele durchlaufen eine stete Metamorphose. Sie passen sich an – und das immer mit dem Ziel, am Ende den Spielern zu gefallen und erfolgreich zu sein. Kurz: Sie müssen »fit« für den harten Wettbewerb mit anderen Titeln

werden. »Ich selbst habe noch nie erlebt, dass ein Videospiele so in den Laden kommt, wie es am Anfang gedacht war«, sagt etwa Randy Pitchford, der Gründer von Gearbox Studios, dem Team hinter der Borderlands-Saga. »Vom ersten Gedanken bis zur finalen Fassung braucht es gerne mal Jahre. Und in dieser Zeit kann sehr, sehr viel passieren.«

Farbexplosion statt Grau und Braun

Es ist noch nicht so lange her, da hat Pitchford den nunmehr dritten Teil der Borderlands-Reihe enthüllt. Die ist für drei Dinge

bekannt: derben Humor, unendlich viele Waffen und einen absurd überzeichneten Comic- und Cel-Shading-Look. Nur wenige werden sich noch erinnern, dass das mal ganz anders geplant war. Im ersten Trailer zur E3 2009 war bei Borderlands nichts mit bunten Farben und knalligen Effekten. Stattdessen zeigte der Ankündigungsschnipsel eine in blasse Orange- und Brauntöne getünchte Wüstenlandschaft. Die ersten Screenshots sahen zudem ausgerechnet dem erst kurz zuvor geflopten PlayStation-Shooter Haze von Ubisoft zum Verwechseln

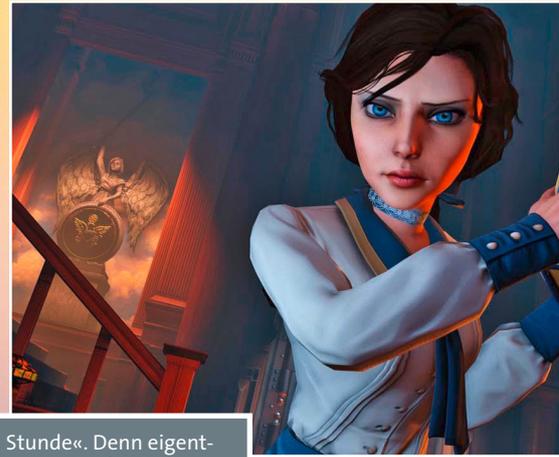
Irgendwie schon noch mit Autos: Watch Dogs

Die Arbeit an Watch Dogs, Ubisofts Antwort auf Rockstars überaus erfolgreiche Grand-Theft-Auto-Serie, hatte einst einen sehr ungewissen Start. Das Team werkelte nicht an einem konkreten Projekt, sondern lediglich an einer Engine für ein Videospiele mit dem Fokus auf Autofahren. »Ein neues Driver«, so hatte Laurent Detoc, Chef von Ubisoft Nordamerika, enthüllt, hätte es vielleicht werden können. »Es ist zwar nicht so, dass Driver zu Watch Dogs wurde, denn das wäre nicht wahr«, erklärte Detoc. »Aber was passierte, ist, dass ein Spiel abgebrochen wurde und aus dessen Teilen ein neuer Titel entstand.« Denn zahlreiche der technischen Versatzstücke und Mechaniken des abgebrochenen Projekts wurden letztlich zum Unterbau des Open-World-Hacker-Abenteuers von 2014.





Die harte Wende beim Design von Borderlands kam, wie die Gearbox-Entwickler sagen, »zur elften Stunde«. Denn eigentlich war die Entwicklung schon zu 75 Prozent abgeschlossen. Da alles nochmal umzukrempeln, grenzte an Wahnsinn.



ähnlich. Das brachte einige Mitglieder des Gearbox-Teams ziemlich ins Grübeln. Vor allem, als dann auch noch Rage von id Software angekündigt wurde, das eine ähnliche Szenerie bot, aber optisch deutlich opulenter wirkte. »Wir mussten also auffallen, um wahrgenommen zu werden«, erinnert sich Pitchford. Ansonsten wäre Borderlands »nur ein weiterer Grau-Braun-Shooter« gewesen.

Die Krux an der Sache: Borderlands ist zu dem Zeitpunkt schon zu 75 Prozent fertig. Dennoch wird von Gearbox-Co-Gründer Brian Martel ein kleines Team abgestellt, um eine wagemutige Idee auszutesten. Es soll Teile von Borderlands nehmen und mit flächigen Texturen und einem neuen Grafikfilter überziehen. »Als Richtschnur nahmen wir die Konzeptbilder«, so Pitchford. »Ein

Shooter, der so aussieht, der würde hervorstechen wie eine rosa Kuh.« Das alles ist natürlich top secret. Schließlich soll keiner der Kollegen aus dem restlichen Team verunsichert werden. Denn es ist eben zunächst nur ein Experiment. Aber eines, das tatsächlich einzigartig aussieht! Sowohl das Studio als auch Publisher 2K Games entscheiden, dass es sich lohnt, für den Wechsel auf den neuen Grafikstil einen guten Teil der bisherigen Arbeit umzuwerfen. »Es gehört dazu, einzusehen, dass du auf dem Holzweg warst«, sagt Randy Pitchford. »Trotzdem hatte ich echt Schiss. Unser Team hätte jedes Recht gehabt, uns an die Gurgel zu gehen.« Aber das Gegenteil ist der Fall. Der neue Look sorgt für kräftig Schwung.

Eigentlich sollte das GURPS-Regelsystem die Basis für das Endzeitrollenspiel darstellen, das später Fallout wurde. Das sollte auch groß im Titel zu lesen sein. Als Name war daher zu Anfang Vault 13: A GURPS Post-Nuclear Adventure angedacht.

Ein Zeitreise-Abenteuer, der Kampf gegen Tiermutanten und Aliens? Es war echt wild, welche Haken die Entwicklung von Fallout geschlagen hat. Doch letztlich stand dann eines der größten Rollenspiele der 90er im Regal – und damit die Grundlage für eine der bekanntesten Videospieldrehs überhaupt.



Nicht nur tauschen Grafiker nun reihenweise Texturen aus. Auch alle anderen drehen plötzlich vollkommen frei. »Es war, als hätte jemand einen Riegel entsperrt«, so Pitchford. »Wir wollten unser Spiel vor dem Schicksal der Bedeutungslosigkeit retten.« Obendrein ist im durchgeknallten Comic-Szenario nun vieles an Spielelementen vorstellbar, was zuvor undenkbar gewesen wäre: heilende Kugeln; Pistolen, die man leerballert und dann auf den Feind wirft, wo sie wie Granaten explodieren. Eben all der

Doch kein Call of Duty mit Dämonen: Doom

Schnell, wuchtig, brutal und höllisch gut: Im Mai 2016 hat id Software Doom einen Neustart verpasst. Aber der Weg dahin war offenbar noch holpriger als der von Crystal Dynamics' Tomb Raider. Als das vierte Doom im Jahr 2008 angekündigt wurde, war id Software nämlich dabei, es in ein Call of Duty mit Dämonen zu verwandeln. Als Teil einer Rebellengruppe sollte der Spieler in Straßenschluchten, Militärbasen und Wolkenkratzen die von den Höllenarmeen überrannte Erde zurückerobern. Davon waren aber offenbar weder die Entwickler noch Publisher Bethesda überzeugt, weshalb die Entwicklung nach über drei Jahren nochmal von vorne begonnen wurde. Zum Glück, wie wir heute sagen können.





Vor allem Columbia hat sich über die Entwicklung von Bioshock Infinite gewandelt. Das sollte zu Beginn ein Art-nouveau-Gegenstück zu Rapture werden. Düster und dunkel hätte es in den Wolken hängen sollen.

herrliche Unfug, der heute die Welt von Borderlands ausmacht. »Hätte mir damals jemand gesagt, dass wir dieses Spiel so rausbringen«, so Pitchford, »ganz ehrlich, ich hätte ihn für verrückt erklärt.«

Zeitreise mit Aussicht auf Ödland

Tatsächlich ist die Spontanmutation von Borderlands beeindruckend. Aber verglichen mit der Wandlung eines anderen großen Namens fast schon dezent und drollig. »Episch« und »ziemlich irre« sind etwa die Begriffe, die Tim Cain für die Entwicklung und Wandlung von Fallout am passendsten erachtet. Die beginnt 1994, als Cain beim Interplay-Studio Black Isle an einer Engine für ein neues Rollenspiel tüfelt. Nur fehlt noch eine passende Spielidee für die neue Technologie. Eher zufällig gelingt es, dafür das Pen&Paper-Rollenspielsystem GURPS von Steve Jackson Games zu lizenzieren, also ein Regelwerk wie Dungeons & Dragons. Nur, dass dieses sowohl für Fantasy- als auch Science-Fiction-, Western- oder sogar Horror-Szenarien genutzt werden kann.

»Das Tolle war, dass wir unser Projekt also überall spielen lassen konnten«, sagt Cain. »Auf einem Raumschiff, in einem Zauberwald, in einer alternativen Dimension ...

wirklich überall.« Genau das will er daher auch tun. Also alles davon. In einer Nacht »mit sehr viel Bier« schreiben er und Konzeptzeichner Scott Campbell eine Geschichte herunter. Darin wird die Freundin der Heldinfigur von einem bösen Kult entführt. Durch ein misslungenes Ritual dieser Zauberer wird er in der Zeit zurückgeworfen, tötet versehentlich den Affen, aus dem später einmal die Menschheit entsteht, landet deshalb in einer Zukunft, in der Dinosaurier über die Erde herrschen, und strandet auf einem Zauberplaneten. Klingt schräg, aber: »Ernsthaft«, beteuert Tim Cain. »Wir waren drauf und dran, das zu machen.« Nur der Einspruch von Kollegen hat die Autoren dieser irren Story davon abgehalten.

Fortan hangelt sich das Team durch zahlreiche weitere Szenarien, die teilweise schon entfernt an Fallout denken lassen. In einem soll etwa der Spieler die Menschheit vor einer Horde von mutierten Tierwesen retten. In einem anderen wäre der Held aus der letzten Stadt der Menschheit ausgezogen, um gegen Aliens anzutreten, die den gesamten Planeten verklavt haben. Von da ist der Sprung zum Fallout-Szenario nicht mehr so weit. Erfolglos versucht die Truppe zeitweise, die Lizenz zum Ödland-Klassiker Waste-

land zu bekommen. Aber Electronic Arts, denen damals die Rechte gehören, will sie nicht hergeben. Dennoch: Die verstrahlte Postapokalypse kann Tim Cain niemand verbieten. Und die Eingebung mit den Bunkern, die Fallout definieren, sei ihm dann in einem Traum gekommen. Wie Tim Cain verrät, gehört es zu den Fähigkeiten eines Spielers, »mal kräftig rumzuspinnen«, aber auch die Meinung der Mitarbeiter zu hören; Kritik anzunehmen und gemeinsam die richtige Richtung zu finden. »Wir waren dann auch recht sicher, dass wir etwas Tolles geschaffen haben«, so Cain. Und ja, Fallout mischt den bis dato von Zauberern und Elfen dominierten Rollenspielmarkt Ende der 90er-Jahre kräftig auf. Trotzdem grübelt der Veteran dann und wann, was wohl gewesen wäre, wenn sich seine »beklopte Zeitreisegeschichte« durchgesetzt hätte. Diese Frage stellt sich auch für viele andere Spiele, die eher ungewöhnlich gestartet sind.

Traditionsbrüche

Wer an Bioshock denkt, hat sicher die düstere Art-déco-Kulisse von Rapture vor Augen – und natürlich Big Baddys und Little Sisters. Aber auch die Truppe um Designer Ken Levine bei Irrational Games brauchte mehre-

Shooter statt Strategie: Halo

Heute ist Halo eine der größten Ego-Shooter-Marken überhaupt. Witzig, dass der erste Teil der Saga ein Echtzeitstrategiespiel hätte werden sollen – nämlich ein Science-Fiction-Ableger von Myth. Als das Studio Bungie aber sah, dass Shooter beliebter wurden, bogen sie das Projekt in einen Third-Person-Taktik-Shooter um, der in offenen Umgebungen auf der Ringwelt spielen sollte. Erscheinen sollte Halo exklusiv für den Apple Mac und wurde 1999 von Steve Jobs auf der Mac World präsentiert. Alles änderte sich, als Microsoft Bungie kaufte und anordnete, Halo auf die Xbox zu versetzen. Das war ein Kraftakt, dem sowohl die Third-Person-Perspektive, die Taktik-Note als auch weitere Ideen geopfert wurden.





Der Big Daddy und seine Urahnen, wenn man so will. Mit Insekten gekreuzte Gen-Experimente und zu Fleischschleim zerfließende Mutanten hätte es geben können. Denn bevor Rapture zum Handlungsort von Bioshock wurde, waren auch andere Szenarien im Gespräch.

re Ideen-Neustarts. Ein erster Prototyp von 2002 spielt auf einer Raumstation, ganz wie der Vorläufer System Shock. Der Spieler soll dort als Carlos Cuello die Tochter eines Senators aus einer Wissenschaftssekte befreien. Doch fiese Aliens haben alle Bewohner

in eklige Glibberwesen verwandelt. Noch im gleichen Jahr wird diese Handlung in die Jetztzeit und auf die Insel Salvación verlegt. Bei der ersten offiziellen Ankündigung von 2004 spricht Ken Levine wiederum über einen Nazi-Bunker, eine Tropeninsel und Mili-

täxperimente. »Damals fanden wir diese Idee [mit der Nazi-Forschungsanstalt] auch echt großartig«, meint Levine bei einem Interview. Die zündende Idee kommt ihm bei einem Spaziergang durch New York City. Als er am Rockefeller Center vorbeikommt, sticht ihm die Einzigartigkeit der Art-déco-Architektur ins Auge. Und er begreift, dass diese Epoche bislang noch nie im Shooter-Genre vorkam. Jungfräuliches Terrain also, riskant und visionär zugleich. So wie eine Unterwasserstadt als Schauplatz.

Auch die Little Sisters durchlaufen mehrere Entwicklungsphasen. Dass Bioshock eine Art »Capture the Flag«-Mechanik bieten soll, bei der man computergesteuerten Charakteren wertvolle Rohstoffe abjagt, zurt Irrational Games schon früh fest. Welche Charaktere das sein sollen, ist aber lange unklar. Levines Team probiert diverse Ideen aus – darunter madenartige Kreaturen, Hunde in Rollstühlen und kleine Maulwurf-Kreaturen, die putzig klingen, auf Konzeptzeichnungen aber eher einem Albtraum zu entspringen scheinen. Wie sollen die Spieler dazu eine emotionale Beziehung aufbauen? Schließlich kommt man auf den Trichter: Menschen bauen emotionale Beziehungen vor allem



Angekündigt wurde Bioshock 2004 als Ego-Shooter in einer alten Nazi-Forschungsanlage. Über Jahrzehnte hätte sich durch die Gen-Experimente dort eine gänzlich eigene Ökologie entwickelt. Unter anderem sollte es kleine Roboter geben, die Leichen suchen und verwerten. Sie waren die gedanklichen Vorläufer der Little Sisters.

Elf, Mönch oder Knacki: God of War

Erst 2018 hat der Spartaner Kratos seine gloriose Rückkehr gefeiert. Die breite Brust, die Glatze, die weiße Haut samt rotem Tattoo – eine echte Ikone! Doch die war eine echt schwere Geburt. Die Entwickler der Santa Monica Studios verschlissen nämlich so einige Heldenfiguren, bis sie bei Kratos ankamen. Ein hysterischer Elf, ein blinder Mönch und ein entfloher Gefangener mit Ketten an den Armen hätten beinahe die Hauptrolle ergattert. Das wäre eigentlich schon bizarr genug. Aber das Team um Kratos-Papa David Jaffe spielte auch mit dem Gedanken, den Götterschlächter als Ego-Shooter und Open-World-Game aufzuziehen. Gut, dass sie dieses Experiment gelassen haben.

Vorher



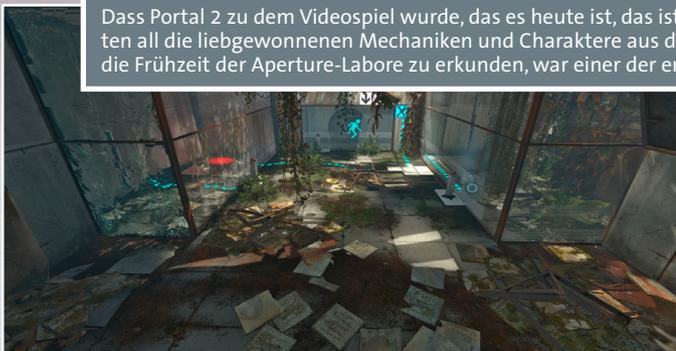
Nachher



Portal ohne Portale? Das war tatsächlich die erste Stoßrichtung für den Nachfolger zum Überraschungshit von Valve. Auch Chell und GLaDOS sollte es nicht geben. Dafür aber ein riesiges Huhn, das durch die Büros von Aperture marodiert. Warum auch immer.



Dass Portal 2 zu dem Videospiel wurde, das es heute ist, das ist der Meinung erster Testspieler zu verdanken. Die vermissen all die liebgewonnenen Mechaniken und Charaktere aus dem Original. Dennoch wurde nicht alles verworfen. Die Idee, die Frühzeit der Aperture-Labore zu erkunden, war einer der ersten Einfälle der Entwickler gewesen.



auf zu ... richtig, zu anderen Menschen! Und noch besser: zu Kindern, deren Verletzlichkeit und Unschuld uns alle berührt. Die Geburtsstunde der Little Sisters – und damit des Bioshock, das wir alle kennen.

Eine weniger sprunghafte, aber dennoch vergleichbar absurde Metamorphose hat Portal 2 hinter sich. Das sollte dereinst ohne die Heldin Chell, den Supercomputer GLa-

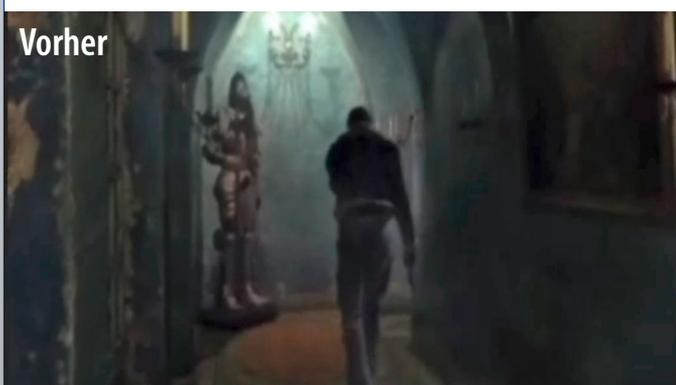
DOS und sogar die Portale auskommen. »Wer braucht das schon?«, scherzt Entwickler Chet Faliszek auf der Game Developers Conference 2012. Daher hätte die Handlung in der Frühzeit der Labors von Aperture und damit vor GLaDOS' Machtergreifung stattgefunden. Und das Portalgewehr sollte durch eine neue Spielmechanik namens F-Stop ersetzt werden. Wie die funktioniert? Das wird

von Valve bis heute geheim gehalten. »Klar, die Portale sind der Titel des Spiels«, so Chet Faliszek. »Aber wir dachten: Hey, darum sorgen wir uns dann später – irgendwann, wenn's nötig ist.«

Das Portal-2-Team ist während der Konzeptionsphase fest von seinem radikalen Ansatz überzeugt. Aber bei ersten internen Tests schneidet der nicht so gut ab. Probe-

Doch kein Jump&Schwert: Resident Evil 4

Resident Evil 4 ist eines der einflussreichsten Spiele der vergangenen Dekade. Aber es hat auch eine verworrene Entstehungsgeschichte – über die die Macher nur sehr zurückhaltend reden. Zunächst sollte Resident Evil 4 viel bieten: hohe Sprünge, schnelles Geballer und Schwertkampf. Doch das hatte wenig mit Resident Evil zu tun und wurde verworfen – aber nicht ganz: Aus dem gescheiterten Ansatz entstand das »Schwester-spiel« Devil May Cry. Danach folgte eine mystische Interpretation, die Held Leon durch Burgen, Spukhäuser und ein Luftschiff führen sollte. Neben Zombies wäre er auf Geister und Dämonenpuppen getroffen. Serienerfinder Shinji Mikami griff aber ein und brachte das Spiel auf Kurs.





Der Neustart von Tomb Raider ging durch zahlreiche Iterationen. Im frühen Entwicklungsstadium wollten die Macher Lara Croft einen Helfer an die Hand geben. Zunächst ein magisch begabtes Mädchen, dann einen kleinen Affen. Die Inspiration dafür kam durch den PlayStation-2-Klassiker Ico.



spieler eines Prototypen monieren, »dass das alles einfach nicht Portal-mäßig« sei. Das ist niederschmetternd. »Aber sie hatten recht«, sagt Chet Faliszek später. »Wir haben ignoriert, was Portal ist und ausmacht.« Das Entwicklerteam hätte sich in einer Echo-kammer verloren, wo es sich gegenseitig bestätigte. Also starten die Macher neu: Mit Chell, GLaDOS und den Portalen. Wobei einige der Kulissen aus der Urfassung im fertigen und zurecht gefeierten Portal 2 noch zu sehen sind. Das Scheitern und der Neuanfang, sagt Chet Faliszek, sei absolut »keine Schande für einen Spielemacher«. Es sei ein Zeichen von Offenheit und Einsicht – und von »Respekt gegenüber den Spielern«.

Horror, Zaubermädchen, Affen

Ein komplett neues, originelles Videospiel vom wilden Konzept zum spaßmachenden Titel zu domestizieren, das ist also schon schwierig genug. Aber nochmal eine ganz besondere Herausforderung ist es, eine von Spielern liebgewonnene und popkulturell verwachsene Serie neu zu züchten. Daran sind deswegen bereits zahlreiche Entwickler gescheitert. Dennoch war es genau das, was das Studio Crystal Dynamics getan hat. Nämlich mit der 1996 vom kleinen britischen Studio Core Design gestarteten Tomb-Raider-Saga. Die hatte 2003 nach vielen Erfolgen mit dem unsäglichen sechsten Teil Angel of Darkness den Anschluss an die Moderne verloren. Fans und Kritiker würden sich nicht mit noch einem Aufguss des alten Konzepts zufriedengeben.

Es war 2008, als sich Crystal Dynamics entschloss, das Wagnis eines Neustarts einzugehen und sowohl die Heldin Lara Croft selbst als auch das Spielprinzip von Tomb Raider neu zu denken. »Wir hatten keine Vorgaben oder einen Zeitplan«, erinnert sich Darrell Gallagher, der damals als Art Designer mit dem Tomb-Raider-Reboot beauftragt wird. »Und genau das machte es so spannend, aber auch schwierig.« Das Team beginnt damit, all das, was Tomb Raider aus-

Zwölf Jahre Metamorphose: Beyond Good & Evil 2

Es ist noch nicht einmal erschienen, trotzdem wurde Beyond Good & Evil 2 schon kräftig durcheinandergewirbelt – und wird es wohl noch. Bereits seit 2007 soll an der Fortsetzung des Kult-Action-Abenteuers von Michel Ancel gearbeitet worden sein. Ein Jahr später kam ein erster Trailer, der eine Fortsetzung der Geschichte um Jade und ihren Schweineonkel Pey'j andeutete. Ein geleakter Trailer mit Spielszenen bestätigte 2009 dieses Szenario. Doch offenbar war das Konzept eine Sackgasse. Als Beyond Good & Evil 2 dann 2017 neu angekündigt wurde, zeigte sich ein komplett anderes Videospiel. Nämlich ein Koop-Weltraumabenteuer mit offenen Planetenwelten, das zeitlich weit vor dem Original ansetzt.



Vorher



Nachher



Unter dem Arbeitstitel Tomb Raider: Ascension wollte das Studio Crystal Dynamics den Videospiele-Neustart zunächst in eine Open-World-Horror-Richtung schieben. Lara sollte gegen Zombie-Kreaturen kämpfen und mit einem Pferd eine Insel erkunden. Eine faszinierende Idee. Doch wäre das noch Tomb Raider gewesen?



zumachen schien, zu dekonstruieren, um den Kern der Serie freizulegen. Und dieser Kern ist eben die Abenteurerin Lara Croft, die sich an einem unbekanntem und feindlichen Ort mit Grips und Gewalt gegen unberechenbare Gefahren wehrt. Genau das galt es also, auf eine clevere Art neu zu inszenieren und spielbar zu machen.

Die Entwickler schauen für den Neustart nicht nur auf derzeit angesagte Action-Adventure-Titel, sondern auch Videospielekonzepte wie Ico, Shadow of the Colossus und das erste Resident Evil. Daher kommt als

eine der ersten Ideen auf, die junge Lara Croft auf einer offenen Inselwelt stranden zu lassen, wo sie ein magisch begabtes Mädchen namens Azumi vor Geisterwesen und Monstern beschützen muss. Ein Motorrad soll sie dabei von A nach B tragen. Wenig später wird das Mädchen durch einen kleinen Affen ersetzt, da die Beschützerrolle nicht so wirklich zu Lara zu passen scheint. »Aber auch das war einfach nicht das richtige«, summiert Gallagher. Stattdessen schieben die Entwickler das zu diesem Zeitpunkt Tomb Raider: Ascension getaufte Projekt

Wandel als Service?

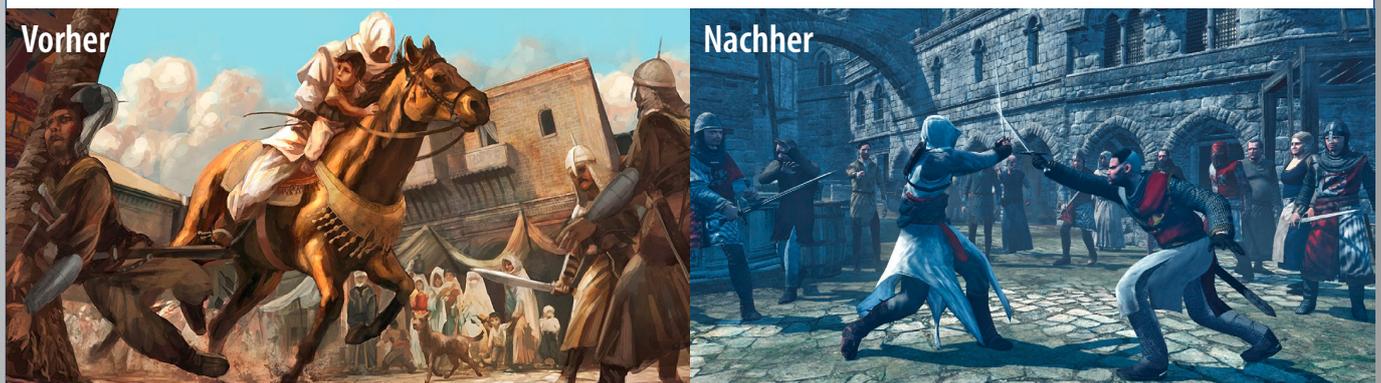


Warframe erzählt durch die vielen Updates mittlerweile eine komplexe SciFi-Geschichte.

Fast ebenso dramatisch ist die Evolution des Free2Play-Koop-Shooters Warframe. Der erscheint erstmals 2013 und wird zunächst kaum beachtet. Doch seitdem wurde aus dem Science-Fantasy-Werk durch einen kontinuierlichen Strom von Updates und gigantischen Erweiterungen ein hochkomplexer Mehrspieler-Actiontitel. Nicht nur neue Waffen, Rassen, Spielsysteme und Fähigkeiten wurden von Entwickler Digital Extremes eingebaut, sondern vor allem auch epische Geschichten, die das bizarre Universum und seine titelgebenden Kampfanzüge erklären. Wer Warframe vor sechs Jahren angespielt hat, würde sich heute nicht mehr zurechtfinden. Die ständige Veränderung gehört – wie auch bei ähnlichen Multiplayer-Titeln – mittlerweile zum Geschäftsmodell! Dezent, aber ebenso spürbar ist nämlich auch, wie sich andere sogenannte Games-as-a-Service-Spiele wie Destiny, Sea of Thieves, Anthem oder auch Fortnite Battle Royale wandeln. Genau das ist ihr Konzept: Die Spieler sollen durch stetige Neuerungen wie ungewöhnliche Waffen, veränderte Mechaniken und faszinierende Erlebnisse wie staffelartig erzählte »Geschichten« an das Spiel gebunden werden. Nur so lassen sich Season-Pässe verkaufen oder Geld durch Mikrotransaktionen für Waffen und Kosmetika einnehmen. Spiele, die sich stetig weiterentwickeln – ob nun zum Guten oder Schlechten – werden vor allem im Mehrspieler-Bereich zukünftig der Alltag sein.

Prince of Attentat: Assassin's Creed

Das erste Assassin's Creed war ursprünglich als Ableger der Prince-of-Persia-Serie gestartet. 2004 sollte der junge Designer Patrice Désilets ausloten, wie sich die Reihe neu erfinden ließe. Er wollte historische Umgebungen, die sich von der Märchenatmosphäre entfernen. Sein Team entwickelte die Idee eines Assassinen, der sich den Thron erkämpfen muss oder einen Prinz beschützt. Das war kreativ und neu – aber passte nicht in die Saga: Assassin's Creed war geboren. Aber dann machte das Spiel noch einige Sprünge. Unter anderem spielten die Macher mit der Idee, den Spieler schon im ersten Teil in unterschiedlichen Epochen bekannte Attentate ausführen zu lassen – unter anderem die Ermordung von JFK.





Tomb Raider neu zu erfinden kostete einige Opfer: Nicht nur wurde über ein Jahrzehnt an spielerischem Ballast gekappt. Ebenso wurden zahlreiche Entwickler gefeuert, die lange bei Crystal Dynamics angestellt gewesen waren.

von seinen Graberforschungsanfängen mehr und mehr in Richtung eines gnadenlosen Survival-Horror-Abenteuers.

Reiterhof-Lara vs. Megazombie

Lara soll mit Pferd, Sturmgewehr und Flammenwerfer gegen riesige Zombie-Kreaturen und weißhäutige Krallenwesen antreten. Dieser Entwurf schafft es bis in einen spielbaren Prototyp. Aber das Team ist unsicher, ob das noch die spielerischen Gene der Tomb-Raider-Saga in sich trägt; ob die Verschiebung nicht zu weit geht. Das Studio lässt daher von Marktforschern eine geheime Befragung der angepeilten Zielgruppe durchführen. Die dabei vorgezeigten Konzeptbilder gelangen im Sommer 2009 an die Öffentlichkeit. Sowohl die Ergebnisse der Studie als auch die Reaktionen auf die geleakten Bilder sind eindeutig: »Wir versuchten zu stark, etwas anderes zu machen«, stellt Gallagher im Nachhinein fest. »Wir spielten mit diesen Ideen, aber hatten nicht bedacht, wen wir erreichen wol-

len und ob das auch Spaß machen würde.« Trotz etlicher Monate, die das Team schon aufgewendet hat, geht es an den Anfang zurück und in ein großes Meeting, um einen neuen Fokus zu finden. Nämlich den auf Lara, ihre Entwicklung als Mensch, und welche realen Hürden sie meistern muss, um zur Überlebenskünstlerin zu werden, die sie verkörpert: Zweifel, körperliche Schmerzen und sogar den Tod selbst. Damit ist der Neustart von Tomb Raider – der 2013 erscheint – selbst ein ziemlicher Kampf. »Ich glaube, wir mussten in all diese Richtungen gehen, um zu erkennen, was nicht funktioniert«, sagt Darrell Gallagher. »Aber auch um zu erkennen, welches Spiel wir wirklich machen wollten, und wer Lara Croft in der heutigen Zeit für uns und die Menschen da draußen eigentlich ist oder besser sein sollte.«

Scheitern zum Erfolg?

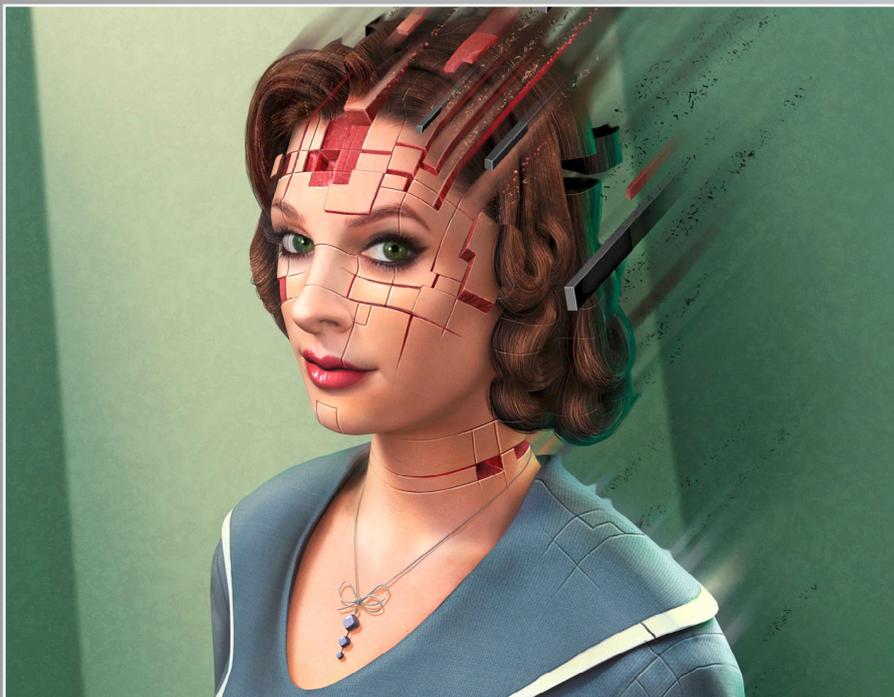
Sicherlich, das sind bisher alles Geschichten, die Designer recht offen und sogar ganz

gerne erzählen. Schließlich steht nach den evolutionären Sackgassen, Wendungen und Irritationen letztlich doch noch ein hochklassiger Titel in den Regalen. Doch es geht auch anders. Nämlich wenn das Videospiel trotz oder vielleicht gerade wegen seiner Wandlung hinter seinen Artgenossen zurückbleibt, die Entwickler sich selbst nicht mehr in ihrer Schöpfung wiederfinden, oder der Evolutionsakt für alle Beteiligten einfach zu schmerzvoll gewesen war.

Ein bisschen von alledem trifft wohl auf The Bureau: XCOM Declassified von 2013 zu, das von Spielern und Kritikern eher lau aufgenommene Taktik-Shooter-Prequel zur Strategiesaga XCOM. Wie Monate nach dem Erscheinen durch das Magazin Polygon enthüllt wird, ist das Videospiel nämlich satte acht Jahre in der Mache gewesen. Der Bioshock-Entwickler Irrational Games hatte es einst als einen dystopischen Taktik-, dann als Ego-Shooter erdacht, der vom irdischen Widerstand nach einer Alien-Invasion erzählen sollte. Aber dann fiel das Projekt an das Studio 2K Australia, das die Chance sah, die Vorgeschichte der wackeren Erdenbeschützer-Agentur zu erzählen. Nämlich unter dem simplen Titel: XCOM.

Wie Entwickler Jordan Thomas auf der E3 2010 verrät, soll es ein »First-Person-Detektiv-Game« werden, inspiriert von »Akte X« und dem John-Carpenter-Klassiker »Das Ding aus einer anderen Welt«. Denn angesiedelt zwischen den 50er- und 60er-Jahren hätte der Spieler zwar hin und wieder mit Tesla-Gewehr und Pistole gegen Aliens gekämpft, aber doch einen Großteil der Spielzeit Proben gesammelt, Fotos geschossen und Relikte sichergestellt. Immer mit dem Ziel, herauszufinden, wer die Invasoren eigentlich sind, die sich als Menschen tarnen können. Kantig und wie auf Werbeplakaten der »Mad Men«-Epoche sollte die Optik daher kommen. Das sieht in den Prototypen von damals fantastisch aus. Aber die Studioführung zweifelt an der Zugänglichkeit, will mehr Action und weniger Mystery.

Ein halber Neustart und ein Wechsel bei den Entwicklerspitzen folgt: Das Schwesterstudio 2K Marin übernimmt die Führung. Statt einem Detektiv-Videospiel soll nun ein Third-Person-Taktik-Shooter à la Spec Ops: The Line daraus werden, der die Paranoia des Kalten Krieges adaptiert. »Es waren gute Ideen. Aber nicht das richtige Spiel«, sagt Alyssa Finlay, die die Entwicklung später leitet, bei einem Vorschau-Event. »Alles hat sich weiterentwickelt, und wir sind stolz darauf, was wir geschaffen haben.« Das Videospiel, das 2013 letztlich erscheint, ist damit weit weg vom eigensinnigen, aber betörenden Ansatz von 2010. Kein Thriller, sondern ein Actionwerk ist es, das zwar unterhaltsam, aber eben leider kein bemerkens- oder gar erinnerenswertes Erlebnis darstellt. »Es musste ein Spiel erscheinen«, erklärt ein ehemaliger Entwickler einige Jahre später im Online-Forum Neogaf. »Es war okay, es funktionierte, das war in dieser Si-



Der ungewöhnliche Stil von XCOM sollte von Werbeplakaten der 50er-Jahre inspiriert sein und Alien-Artefakte als schwebende Monolithen und kantige Strukturen in Erscheinung treten lassen. Mystisch sollte all das wirken – und tat es auch. Aber die Macher selbst waren nicht ganz von ihrem Projekt überzeugt.

Die Zukunft ist der Wandel

Dass sich Videospiele über ihre Entwicklungszeit hin verändern, ist eigentlich immer schon so gewesen. Auch dass Patches und Updates an Stellschrauben drehen, ist schon seit über zwei Jahrzehnten – seitdem Konsolen wie PCs leicht ans Netz zu bringen sind – schlichtweg normal. Ebenso wie Erweiterungspacks und Addons, die auf einen Schlag zahlreiche neue Spielinhalte mitbringen. Doch mittlerweile ist es so, dass immer mehr Videospiele nach ihrem Erscheinen einer kontinuierlichen Wandlung unterliegen; sie nicht mehr stillstehen – dem Internet sei Dank. Denn das Netz erlaubt es Spielern, dauerhaft an ihren Werken zu feilen und sie fortschreitend auszubauen, im Monats-, Wochen- oder sogar Tagesrhythmus.

Als etwa das über Jahre heiß erwartete No Man's Sky im August 2016 erscheint, ist es weit weg von den Erwartungen vieler Spieler, die sich ein grenzenloses Weltraumabenteuer erhoffen. Stattdessen ist es ein Survival-Titel im Stil von Minecraft oder Subnautica – nur eben im Kosmos.

Die Kritiken sind harsch und viele Spieler wütend, weil die Trailer so viel mehr versprochen hatten. Schon am ersten Tag erscheint ein Patch, der das Inventar, die Story und den Algorithmus zur Erstellung der Planeten umkrempelt. Zwei Monate darauf kommt das erste große Update, das Basisbau und den Kauf von Frachtern erlaubt. Später folgen Mehrspieler-Möglichkeiten, Fahrzeuge, neue Grafiken, Planetenklassen und vieles, vieles mehr. Das gehasste No Man's Sky vom Release-Tag ist dadurch heute Geschichte. Wer es jetzt lädt und startet, den erwartet ein gänzlich anderes Erlebnis. Und zwar eines, das viele Spieler lieben, auch wenn es noch immer nicht zu 100 Prozent die ursprünglichen Erwartungen erfüllt.



No Man's Sky ist dank unermüdlicher Update-Arbeit von Entwickler Hello Games heute ein anderes Spiel als zum Start.



tuation gut genug.« Allerdings war es nicht genug, um die kreativen Köpfe von 2K Marin von einer Kündigung abzuhalten oder das Studio 2K Australia vor der endgültigen Schließung zu bewahren.

Perfekte Evolution

Dass Charles Darwin – würde er heute noch leben – Videospiele auch in seine Evolutionstheorie einbeziehen würde, darf wohl eher bezweifelt werden. Aber wie sich zeigt, sind sie eben doch auch ein kleines bisschen wie lebendige Spezies. Sie werden aus einem Sud von Ideen und Einfällen geboren, verän-

dern ihre Gestalt und ihre Essenz, machen eine Entwicklung durch oder unterliegen spontanen Mutationen, um auf neue Bedingungen und Herausforderungen zu reagieren. Manchmal ist die Veränderung so tiefgreifend, dass vom einstigen Bauplan wenig bis fast gar nichts übrig bleibt. Selbst ihre Schöpfer können die Endform nicht immer vorhersagen, wenn ihnen die Evolution aufgrund von äußeren Einflüssen oder inneren Prozessen davonrennt und Pirouetten dreht. »Totale Kontrolle hast du nie«, bestätigt der ehemalige Portal-2-Macher Chet Faliszek. »Vor allem wenn das Videospiele mehr wer-

den soll; etwas, das besonders ist. Du tust, was du für richtig hältst, betreust und lenkst ein.« Aber ob und was dabei herauskommen, das wissen auch die Entwickler erst, wenn sie ihr Videospiele fertig vor sich haben. Scheitern, einsichtig werden, »dass die Arbeit von Wochen und Monaten für die Tonne war«, das gehört einfach dazu, meint auch Randy Pitchford. Letztendlich geht es immer darum, ein Videospiele zu erschaffen, das den Spielern und am besten auch den Entwicklern selbst eine Freude bereitet. Und das geht eben nicht ohne die Veränderung und Weiterentwicklung. ★



Ziemlich anders, aber auch ziemlich interessant sah das Ego-Shooter-Projekt XCOM aus, als es 2010 angekündigt wurde. Es sollte ein Detektiv-Abenteuer werden, das die Vorgeschichte der Alien-Jäger aus der XCOM-Saga erzählt.



Als XCOM das nächste Mal gezeigt wurde, trat es als The Bureau: XCOM Declassified neu an die Öffentlichkeit. Aus dem Detektiv-Thriller war ein Third-Person-Shooter geworden. Der hatte nur noch wenig mit dem einst angekündigten Videospiele zu tun.