

Der Untergang von Looking Glass

Scherbenhaufen

Just als Dark Project 2 in den Hitparaden nach oben kletterte, kreiste bereits der Pleitegeier über Looking Glass. GameStar analysiert, warum eines der besten Entwicklungsstudios seine Pforten schließen musste.

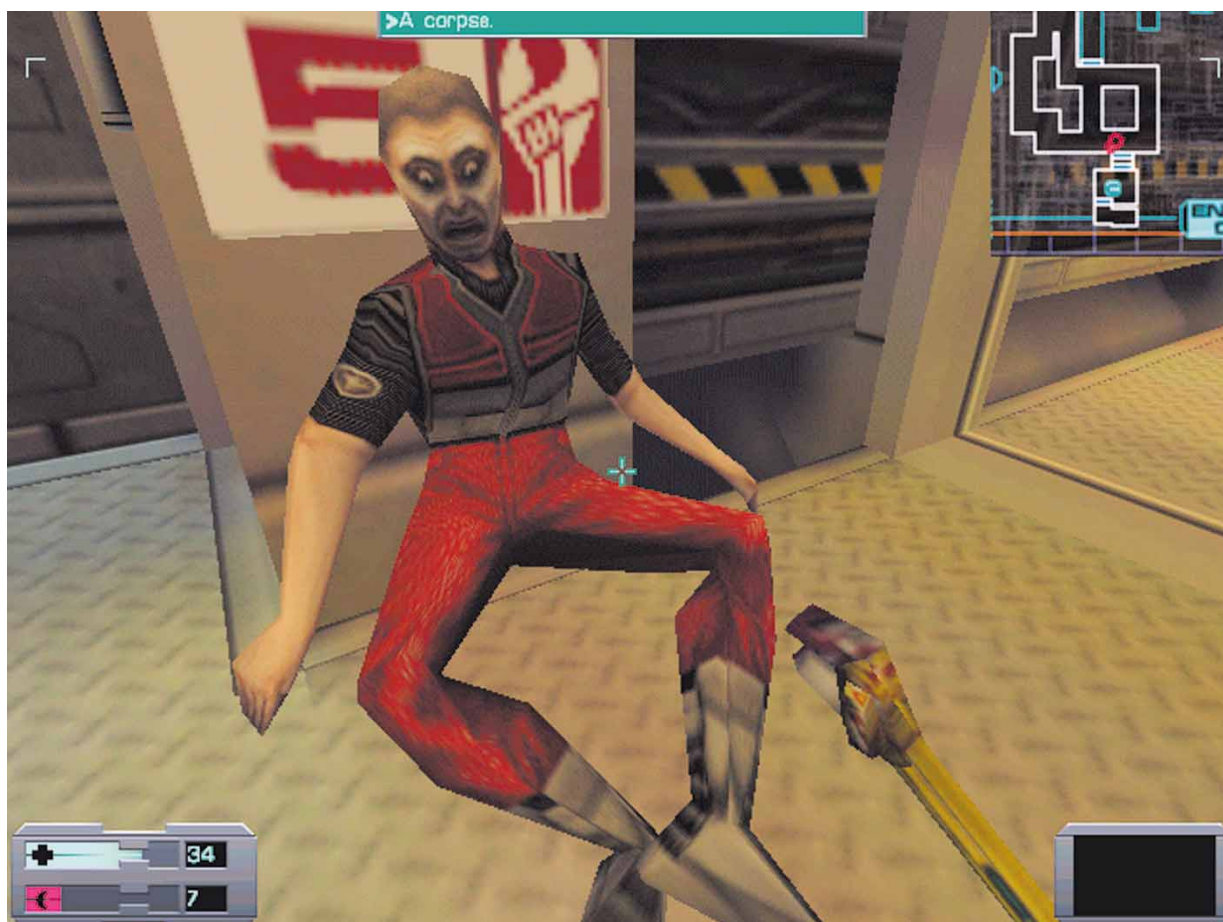
Wenn die Welt gerecht wäre, würden alle Spiele von Looking Glass siebenstellige Verkaufszahlen erreichen und ihre Programmierer Ferraris fahren. Doch in der realen Welt müssen die Edel-Designer stempeln gehen: Als eine geplante Übernahme durch Eidos scheiterte, zog das Management am 23. Mai 2000 endgültig den Stecker. Es war einfach kein Geld mehr für Bürokosten und Gehälter der rund 70 Angestellten da, Looking Glass war pleite.

Aber Moment mal, da kann doch was nicht stimmen. **System Shock 2** war eines der am lautesten bejubelten Spiele 1999. **Dark Project 2** hat sich gerade mit einer GameStar-Wertung von 86 im Rücken erfolgreich in die Hitlisten geschlichen. Warum gehen dann ausgerechnet bei Looking Glass die Lichter aus, während Schlundproduzenten überleben können?

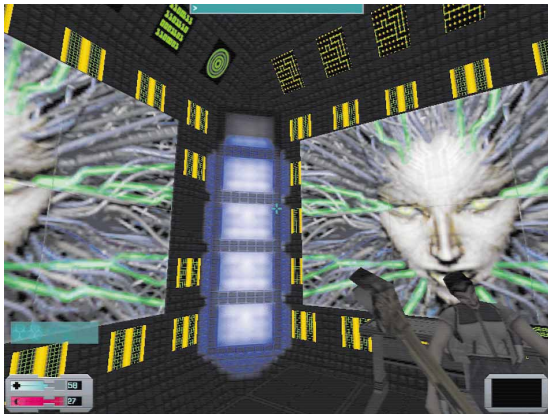
Terra-Tragödie

Das Anfang vom Ende waren zwei kapitale Flops in der Saison 1996/97, von

denen sich Looking Glass nie wieder richtig erholte. Programmierer Marc LeBlanc brachte es in einem offenen Brief an die Fans auf den Punkt: »Erinnert ihr euch an Terra Nova und British Open Golf? Die haben uns beinahe umgebracht.« Das taktische 3D-Actionspiel **Terra Nova** und die Golfsimulation **British Open** verursachten hohe Entwicklungskosten, verkauften sich aber miserabel. Looking Glass veröffentlichte die Millionenfresser in Eigenregie und musste deshalb das volle finanzielle Risiko



Looking Glass am Boden zerstört: Das genial-gruselige **System Shock 2** gilt schon jetzt als Kultspiel. Die Zukunft der Reihe bleibt ungewiss.



System Shock 2 entstand in Zusammenarbeit mit Irrational Games. Als sich dieses Team aber für ein Playstation-2-Projekt verpflichtete, platzte das geplante Agentenspiel **Deep Cover**.



In Sectors Team (Ion Storm) sind viele Ex-Mitarbeiter von Looking Glass untergekommen, was man **Deus Ex** angenehm anmerkt.

tragen. Um nach diesem Flop-Doppel-pack überleben zu können, wurde die Filiale in Austin geschlossen. Ein Großteil der betroffenen Mitarbeiter (darunter Warren Spector) fand daraufhin bei Ion Storm Unterschlupf, um dort mit der Arbeit an **Deus Ex** zu beginnen.

Dieser personelle Aderlass brachte das nächste Spiel namens **Dark Project** in Gefahr, das nach allerlei Termingerutsche erst Ende 1998 erschien – und Looking Glass fürs Erste vor der Pleite rettete. Doch das war nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Das von der Fachpresse euphorisch gelobte **System Shock 2** konnte nicht einmal seine Entwicklungskosten einspielen, **Flight Unlimited 3** erwies sich auch als Reinfall.

Geplatzte Projekte

Als Hoffnungsträger wurde 1999 das Spionagespiel **Deep Cover** konzipiert, von der Idee her eine Art **Dark Project** in modernem Szenario. Das Programm sollte in Kooperation mit Irrational

Games (**System Shock 2**) entstehen. Looking Glass tat sich aber schwer, einen Publisher für das Spiel zu finden. Als nach fast einem Jahr endlich ein Interessent (angeblich Microsoft) die Entwicklung finanzieren wollte, hatte sich Irrational Games bereits für ein Playstation-2-Spiel namens **The Lost** verpflichtet. **Dark Project**-Chefdesigner Tim Stellmach erinnert sich an die prekäre Situation: »Als Irrational Games sich aus dem Projekt von Deep Cover zurückzog, verabschiedete sich auch der Publisher – zusammen mit einer Menge erwarteter Vorschusszahlungen. Das brachte Looking Glass in eine sehr schlechte Position bezüglich der Liquidität.«

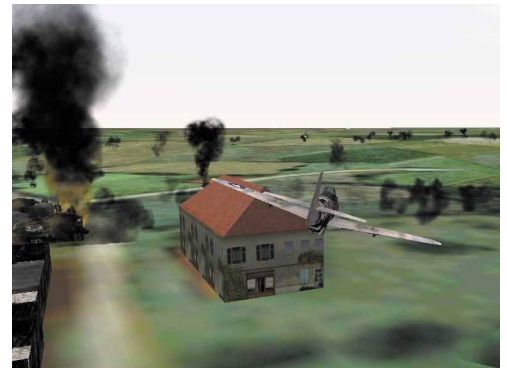
Das ins Trudeln geratene **Attack Squad** von Jane's erwies sich als weiterer Sargnagel. Seit über zwei Jahren arbeitete ein Team bei Looking Glass an der militärischen Flugsimulation, die ursprünglich den Arbeitstitel **Flight Combat** trug. Electronic Arts wurde als Publisher gewonnen, doch nach einigen Verspätungen, Designänderungen und dem allgemeinen Abschlammern des Simulationsmarktes stürzte das Projekt ab.

Alleine am Altar

Nach soviel Pleiten, Pech und Pannen war eine Übernahme durch Eidos der letzte Strohalm für Looking Glass. Doch die Verhandlungen gingen zu einem denkbar ungünstigen Zeitpunkt in die entscheidende Phase. Diverse Probleme, vom allgemein abkühlenden PC-Markt bis zum schwarzen Geldloch Ion Storm, hatten die Eidos-Portokasse geleert. Tim Stellmach: »Wegen eigener finanzieller Probleme sah sich Eidos plötzlich außerstande, den Deal abzu-

schließen. Die Braut Looking Glass wurde alleine am Altar stehen gelassen, wie man im Firmen-Jargon sagt.«

Der Untergang eines solch renommierten Entwicklungsstudios ist eine Schande für die ganze Industrie. Mit **Ultima Underworld** oder zuletzt den **Dark Project**-Titeln hatte Looking Glass bewiesen, dass sich anspruchsvolle Spielinhalte und gute Verkaufszahlen nicht ausschließen müssen. Aber letztendlich wurde das Studio auch Opfer ei-



Die erste militärische Flugsimulation von Looking Glass bleibt unvollendet. Nach über zwei Jahren Entwicklungszeit ließ Electronic Arts Jane's **Attack Squad** abstürzen.

gener Fehler. **System Shock 2**-Programmierer Rob Fermier, der mittlerweile bei Ensemble Studios (**Age of Empires**) arbeitet, äußerte sich selbstkritisch. »Ich denke, dass wir bei Looking Glass schon immer die Gameplay- und Produktionsqualitäts-Elemente ziemlich gut festgenagelt hatten. Aber erst bei **Dark Project** begriffen wir zum ersten Mal die Bedeutung der Zugänglichkeit. Und in unseren dramatischsten Fällen, **Terra Nova** sowie **British Open Championship Golf**, richtete ein hundertprozentiges Fehlen von Marketing die Spiele hin.«



Sie nehmen's mit Humor: Ein Spaßvogel hat die **To-do-Liste** des letzten Arbeitstages zu seinen Gunsten manipuliert (»Bier trinken«).



Nach acht Jahren Looking Glass sucht auch **Marc LeBlanc**, Programmierer der Engine von **Dark Project**, einen neuen Job.

Spiele-Vermächtnis

Das Schicksal der **Dark Project**-Serie ist noch nicht besiegelt. Interessierte Firmen könnten die Namensrechte aus der Konkursmasse von Looking Glass kaufen – ein Schritt, der für Eidos sicher eine Überlegung wert ist. Allerdings ist auch Eidos nach dem verlustreichen letzten Quartal ins finanzielle Strau-

cheln geraten und sucht einen Käufer. Die Zukunft von **System Shock** und **Ultima Underworld** liegt hingegen in den Händen von Electronic Arts. Angesichts der dort grassierenden PC-Eindampfungseuche sind die Aussichten auf Fortsetzung ausgesprochen düster. Schwacher Trost für die trauernde Fangemeinde: Das Vermächtnis von Looking Glass lebt bei anderen Firmen weiter, wie

Warren Spectors jüngster Streich **Deus Ex** beweist. Andere Veteranen von Looking Glass sind indes auf Jobsuche. Auf der Homepage von Programmierer Marc LeBlanc können interessierte Arbeitgeber seinen Lebenslauf lesen (<http://world.std.com/~mahk/resume.html>). Und unter www.ttlg.com finden Sie täglich aktualisierte News rund um die Firma und ihre Ex-Mitarbeiter. **HL**

Die PC-Historie von Looking Glass

Von Ultima Underworld bis Dark Project 2: Looking Glass schuf in ihrer neunjährigen Firmengeschichte einige der besten Spiele der PC-Geschichte für die Publisher Origin, Electronic Arts und Eidos. Wir stellen alle Titel vor und vergeben zusätzliche Prädikate:



Kommerziell erfolgreich



Kommerzieller Flop



Absolutes Kultspiel

Flight Unlimited 2 (1998)

Publisher: Eidos



3D-beschleunigte Flugstunden im Luftraum der San Francisco Bay Area. Solide, aber kein Hit.

Flight Unlimited (1995)

Publisher: Looking Glass



Ungewöhnliche Simulation mit Kunstflug-Lektionen und wunderschöner Terraingrafik.

Dark Project 2 (2000)

Publisher: Eidos



Wenig Innovationen, aber solide Diebestour-Fortsetzung mit sorgfältig designten Missionen.

Dark Project (1998)

Publisher: Eidos



Nach schwerer Geburt vitalisierte der innovative »First Person Sneaker« das 3D-Actiongenre.

System Shock (1994)

Publisher: Origin



Geniale Verschmelzung von Rollenspiel und Action mit 3D-Engine und prickelnder SF-Story.

Flight Unlimited 3 (1999)

Publisher: Electronic Arts



Flieger-Zugabe über den Wolken des US-Nordwestens. Opfer des sterbenden Simulationsmarktes.

British Open Golf (1997)

Publisher: Looking Glass



Aus heutiger Sicht irrer Versuch, mit einer Golfsimulation den Genrekönig Links anzugreifen.

Ultima Underworld 2 (1993)

Publisher: Origin



Komplexere Fortsetzung mit Protz-Technik: vergrößertes 3D-Fenster lechzte nach 486-CPU.

System Shock 2 (1999)

Publisher: Electronic Arts



Action-Rollenspiel mit virtuoser Spielelemente-Mischung und unerreichter Grusel-Atmosphäre.

Terra Nova (1996)

Publisher: Looking Glass



Taktische Action mit Teamkameraden in hügeligem 3D-Terrain. Gute Presse, lausige Verkäufe.

Ultima Underworld 1 (1992)

Publisher: Origin



3D-Meilenstein in der Prä-Doom-Ära, bot Spielwelt-Faszination plus Rollenspiel-Komplexität.