

Friedhof der Spiele

Alle Levels sind spielbar, alle Rätsel eingebaut – trotzdem schaffen es viele Titel nicht in den Laden. 10 große Spiele, die auf der Strecke geblieben sind.

DVD
- Video zum Report

Das ist die schwerste Entscheidung, die wir jemals zu treffen hatten«, seufzte Mark Jacobs. Da hatte der Chef der Spieleschmiede Mythic gerade den Entschluss verkündet, die Entwicklung des Online-Rollenspiels **Imperator** abzubrechen. Das war im Juli 2005. Begonnen hatte alles im Juni 2002, als Mythic Entertainment, die Schöpfer des erfolgreichen **Dark Age of Camelot**, ihr neuestes Projekt ankündigten: In einem alternativen Universum war das römische Reich nie untergegangen und befriedete sogar im Weltraum mit Laserwaffen und Raumschiffen andere Völker. Als die Öffentlichkeit auf der E3 2005 eine erste Version anspielen durfte, sah alles noch stabil aus. Kurz nach der Messe kam die unerwartete Meldung: **Imperator** werde bis auf Weiteres auf Eis gelegt. Gründe? »Zwei Dinge gibt es über unser Spiel zu sagen: Zum einen hat es Spaß gemacht, während es irgendwie doch keinen Spaß gemacht hat. Zum anderen hatte es nicht das Langzeit-Potenzial, das nötig gewesen wäre, um im Jahr 2006 und länger zu bestehen«, führte Mark Jacobs damals aus. **Imperator** war gestorben.

Ohne Geld kein Spiel

Volker Wertich, der Vater der **Siedler**-Serie und Geschäftsführer von EA Phenomic, schlägt drei Kreuze, dass bislang alle seine Spiele das Licht der Welt erblickt haben. Trotzdem kennt er die Tücken der Spiele-Industrie. Laut Wertich scheitern Spiele in den meisten Fällen, »weil der aktuelle Zwischenstand des Titels die Geldgeber nicht überzeugt, weil dem Publisher das Geld ausgeht oder weil sich das Spiel so weit verspätet, dass sich die Geldgeber die Frage stellen müssen, ob da überhaupt noch etwas zu holen ist.«

Es dreht sich also alles ums Geld. Das war in den Neunzigern leicht zu bekommen, solange ein Konzept in die Rubrik »Medien« oder besser noch »neue Medien« gesteckt werden konnte. Diese Investitionsbegeisterung machte sich auch das fünf Mann starke Münchener Entwicklerstudio Discreet Monsters zu Nutze. Der Geschäftsführer Sigg Kögl brachte es fertig, im Zuge des IT-Booms 4,5 Millionen Mark als Produktionsbudget an Land zu ziehen. Das Ziel: ein Lizenz-Spiel zu Michael Endes **Unendlicher Geschichte** zu produzieren, mit dem Titel **The Real Neverending Story** (was soviel heißt wie »die tatsächlich unendliche Geschichte«). Das Projekt machte seinem Namen alle Ehre. Im Jahr 1998 begannen die Arbeiten, das Team wuchs schnell auf über 100 Mitarbeiter an, darunter teuer angeworbene Ex-Manager namhafter Unternehmen wie der Bertelsmann Media Group (BMG) und Sony. Die Firma zog in Mün-



The Four Horsemen of the Apocalypse sollte ein Horror-Actionspiel werden.

chens Top-Gegend Schwabing. Und schmiss fortan ein ums andere Mal Konzepte und Engines über den Haufen, um stets auf dem neuesten Stand zu sein. Das Millennium kam, der IT-Boom ging; im Jahr 2000 fand Discreet Monsters keine Geldgeber mehr. Nach fast drei Jahren Entwicklungszeit steckte **The Real Neverending Story** immer noch in einer frühen Phase, das Spiel war nicht annähernd fertig. Im Mai 2001 folgte der Knall: Discreet Monsters meldete Konkurs an. Über zwei Millionen Euro waren verbrannt. Das Spiel erschien dennoch, wenn auch als traurige Resteverwertung: Mit einer Mini-Klitsche schraubte Kögl in einer kleinen Münchener Wohnung aus den Programmresten das belanglose Jump-and-Run **Auryn Quest** zusammen, das unbeachtet unterging.

Trotz Stars kein Spiel

Ähnliche Geschichte, anderes Spiel: **The Four Horsemen of the Apocalypse** sollte das große Vorzeigeprojekt des gebeutelten Publishers 3DO werden, im Herbst 2002 begann die Produktion. Die Spieler, so das Konzept, würden in einem postapokalyptischen Szenario in die Rollen ungewöhnlicher Charaktere schlüpfen, etwa eines gefallenen Priesters oder einer Stripperin. Mit an Bord waren die Comiczeichner Dave DeVries (DC Comics, Marvel) und Simon Bisley (**Lobo**) sowie Stan Winston (verantwortlich für die Spezialeffekte in **Aliens** und **Terminator 2**), das Projekt besaß ein Budget in Millionenhöhe. Im Mai 2003 war der Traum schon wieder vorbei – das Entwicklerstudio 3DO meldete Konkurs an. Eine Weile war es still um das Horror-Actionspiel, bis Anfang 2004 die Firma Four Horsemen Entertainment L.C.C. sämtliche Rechte an **The Four Horsemen of the Apocalypse** erwarb und versicherte, man wolle die Entwicklung fortsetzen. Wieder mit dabei: Simon Bisley und Stan Winston. Diesmal sollte es in Richtung der Next-Gen-Konsolen gehen. Was dann geschah? Keiner weiß es. Die Webseite der Firma ist noch existent – auf Anfragen wird aber nicht reagiert. Stellen Sie sich jetzt bitte eines dieser typischen Geräte an Krankenbetten vor, dazu eine durchgezogene Linie und ein durchgehendes Piepen. Exitus.

Ohne Spiel keine Fans

Wenn ein Spiel abgebrochen wird, sind die Ursachen und die Folgen oft schwerwiegend: Jobs bleiben auf der Strecke, Publisher gehen in Konkurs, ganze Fangemeinden verlieren ihre Existenzgrundlage. Nur ein Beispiel von vielen ist die **Ultima X: Odyssey**-Bibliothek, die größte deutsche **Ultima Online**-Fan-Webseite. Einer der Webmaster, Thomas von Walden, hat den Abbruch des geplanten **Ultima Online**-Nachfol-



gers **Ultima X: Odyssey** miterlebt. Die gesamte Seite zum Thema war plötzlich belanglos geworden. »Natürlich waren wir mit viel Herzblut dabei, wir haben schließlich seit fast zehn Jahren die größte deutsche **Ultima-Online**-Webseite am laufen – die Enttäuschung war entsprechend groß«, sagt von Walden nicht ohne bitteren Unterton. Die Fans des ebenfalls abgebrochenen **Warcraft-Adventures Warcraft Adventures: Lord of the Clans** starteten sogar eine Petition, um Blizzard dazu zu bewegen, den Titel doch noch in die Läden zu bringen. Blizzard antwortete mit einer offiziellen Entschuldigung – und einem Nein.

Ohne Spiel kein Geld

Was können Entwickler und Publisher tun, um zu verhindern, dass sie Spiele abbrechen müssen? Volker Wertich wägt ab: »Es ist essenziell, Verzögerungen vorher einzuplanen – sie treten fast immer ein. Zusätzlich sollte man auf die Teamzusammensetzung achten und kritische Rollen nur mit Leuten mit langjähriger Erfahrung besetzen.«

Muss die Branche umdenken? Im US-amerikanischen Annapolis wird derzeit besonders konsequent eine Arbeitsweise ausgetestet, die mehr oder weniger ausgeprägt in vielen Studios Einzug hält. Das Entwicklerstudio Blue Omega, das am Action-Spiel **Damnation** arbeitet, ist eigentlich auf Filme spezialisiert. Das Organisationskonzept unterscheidet sich aber von dem klassischer Entwickler – es erinnert eher an Hollywood als an Game Design. Anstatt einer festen Belegschaft mit mehreren hunderten Mitarbeitern gibt es lediglich ein kleines Kernteam. Das spart in der frühen Phase Geld, es reicht ein überschaubares Büro. Die Entwicklung als solche wird über externe Dienstleister abgewickelt. An **Damnation** arbeiten etwa 150 Menschen. Aber nur ein Bruchteil gehört zum wirklichen Team. Richard Gilbert, der Producer des Spiels, erklärt das Konzept: »Wenn ich merke, dass wir Leute für Animationen brauchen, wäge ich zuerst ab, wie lange ich sie tatsächlich benötige. Es ist fatal, Mitarbeiter in einem Großraumbüro sitzen zu haben, die bezahlt werden, aber nichts tun können, weil die Grundlagen noch nicht



The Real Neverending Story hat vor dem Abbruch zwei Millionen Euro verschlungen.

fertig sind. Also hole ich mir zehn Spezialisten für Animation, die dann nur solange mitarbeiten, wie wir sie brauchen – das ist effektiv.«

Volker Wertich sieht sogenanntes Outsourcing, das Auslagern bestimmter Arbeitsschritte auf externe Unternehmen, etwas differenzierter. »Outsourcing kann helfen, das Team vor regelmäßiger, ineffektiver Vergrößerung und moralisch tödlicher Verkleinerung zu bewahren«, sagt er, gibt aber auch zu bedenken: »Viele Aufgaben können extern einfach nicht gut gelöst werden. Oftmals spart Outsourcing kein Geld, da neben den eventuell günstigeren Outsourcing-Kosten im Gegenzug erhöhter Anleitungsaufwand im Studio auftritt.«

Dass in Zukunft Spiele abgebrochen werden, kann auch durch Outsourcing nicht verhindert werden – zu groß sind die Unwägbarkeiten der Branche, zu oft überschätzen sich Studios, und immer mal wieder wird einem Publisher das Geld ausgehen. Manchmal ist es besser, wenn Entwickler rechtzeitig die Notbremse ziehen. Für die Fans ist es fast immer schade. Wir laden Sie ein auf ein bisschen Wehmut: Hier folgt unsere Auswahl der zehn wichtigsten gescheiterten PC-Spiele. PD

Ultima X Odyssey

- **Entwickler:** Origin
- **Genre:** Online-Rollenspiel
- **Ankündigung:** August 2003
- **Geplanter Release:** 4. Quartal 2003
- **Abbruch:** Juni 2004
- **Letzter Stand:** Beta-Version

Es sollte ein Online-Rollenspiel mit Unreal-Engine werden, deutlich actionlastiger als der Vorgänger. Eine lauffähige Version war bereits fertig. Dann kam der Schock: »Das ist keine leichte Entscheidung, aber es ist der einzig richtige Schritt für die Zukunft«, kommentiert David Yee, der Producer von **Ultima X: Odyssey**, den Abbruch des geplanten Nachfolgers von **Ultima Online** am 30. Juni 2004. Die Hintergründe sind undurchsichtig. Zuerst verlagerte Electronic

Arts sämtliche Mitarbeiter vom Entwickler Origin aus deren Hauptquartier in Texas in die EA-Büroräume in Kalifornien. Einige Kernmitarbeiter, darunter der Senior Producer Rick Hall und die Community Managerin Amy Sage, hatten zuvor gekündigt. Kurze Zeit später verkündete das Unternehmen das Ende von **Ultima X: Odyssey**. Über die Gründe lässt sich nur spekulieren; als wahrscheinlich gilt, dass Electronic Arts das Vertrauen in die Marke **Ultima** verloren hatte. Zudem lag die hausinterne Priorität nicht auf Rollenspielen. **Ultima X** war nicht das erste aufgegebene **Ultima**: Schon 1999 hatte Origin einen Anlauf unternommen, **Ultima Online** fortzusetzen. **Ultima Online 2** wurde 2001 eingestellt.



Das Online-Rollenspiel sollte **actionlastig** werden.



Für die Grafik sorgte die **Unreal-Engine**.

Warcraft Adventures

- **Entwickler:** Warcraft Adventures
- **Genre:** Adventure
- **Ankündigung:** 1. Quartal 1997
- **Geplanter Release:** 4. Quartal 1997
- **Abbruch:** Mai 1998
- **Letzter Stand:** Regionen, Rätsel, Vertonung fertig

Laut Blizzards Stellungnahme vom 22. Mai 1998 war »der Entwicklungsstopp keine Entscheidung, die einfach gewesen wäre.« Das ist nur zu gut vorstellbar, schließlich war das Adventure um den Orc Thrall mehr oder weniger fertig: Regionen, Rätsel und sogar die Vertonung waren abgeschlossen. Warum also der Abbruch? Es ist offiziell bekannt, dass in der finalen Phase die Entwicklergröße Steve Meretzky angeheuert wurde, um einen Blick auf das Projekt zu werfen. Der erfahrene Ratgeber war ungnädig: Komplette Bereiche müssten von Grund auf neu geschrieben, neu animieren, neu vertonen. Die ursprüngliche Veröffentlichung des Adventures war für Ende 1997 geplant. Als Meretzkys Urteil fiel, war es bereits 1998. Entwickler und Publisher sahen ein, dass die schwerwiegenden Änderungen die Fertigstellung



Das Adventure versprach nicht genug **Gewinn**.

noch weiter verzögern würden. Der finale Grund für die Einstellung war folglich die Zeit. Bill Roper, der Producer des Titels, erklärte damals: »Wir haben abgebrochen, weil wir uns den aktuellen Stand angeschaut und beschlossen haben, dass das Spiel so vor drei Jahren großartig gewesen wäre, aber heute nicht mehr.« Zu den offiziellen Gründen kamen wohl wirtschaftliche Faktoren: Der Konkurrent LucasArts hatte gerade das starke **The Curse of Monkey Island** veröffentlicht und das 3D-Adventure **Grim Fandango** angekündigt. Trotzdem war bereits absehbar, dass das Adventure-Genre in Richtung Nische abdriftete. Das **Warcraft-Adventure**, so die simple Wahrheit, hätte sich für Blizzard schlicht nicht gerechnet.

Loose Cannon

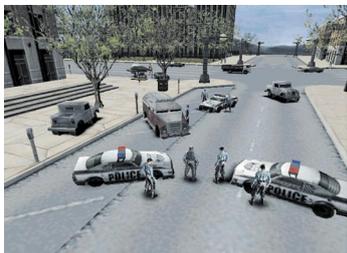
- **Entwickler:** Digital Anvil
- **Genre:** Actionspiel
- **Ankündigung:** 1998
- **Geplanter Release:** 4. Quartal 2000
- **Abbruch:** Mai 2001
- **Letzter Stand:** spielbare Beta-Version

Es hätte besser als **GTA 3** werden können: Die bereits fertigen Teile von **Loose Cannon**, die auf der E3 1999 vom Entwickler Digital Anvil vorgestellt wurden, wurden von der Fachpresse bejubelt (GameStar-Ersteindruck: »Ausgezeichnet«). Das Spiel trumpfte mit immenser Weitsicht auf und sollte dem Spieler eine riesige Spielwelt bieten. Trotzdem hat es das Actionspiel nie in die Regale geschafft. Dafür gibt es mehrere Gründe: Im Jahr 2000 kaufte Microsoft Digital Anvil. Jedoch be-



Solche **Weitsicht** hatte es zuvor nicht gegeben.

ließen die neuen Besitzer nicht alles beim Alten, sondern verteilten die Angestellten auf eigene Projekte und überließen die Rechte an den Spielen **Conquest: Frontier Wars** und **Loose Cannon** Ubisoft. An **Conquest: Frontier Wars** wurde weitergearbeitet, es erschien 2001 mit mäßigem Erfolg. Ubisoft beauftragte den Entwickler Sinister Games mit der Fertigstellung von **Loose Cannon** und kündigte den Release für Ende 2002 an. Dann wurde es still um den Titel, bis Ubisoft sich Mitte 2004 die Rechte an der Internetadresse »loosecannon.fr« sicherte. Spekulationen kamen auf, dass der Titel noch lebe. Seitdem gibt es jedoch keine Informationen mehr. Es ist nicht davon auszugehen, dass **Loose Cannon** jemals erscheinen wird.



Spieler hätten alle **Fahrzeuge** stehlen können.

Outcast 2 The Lost Paradise

- **Entwickler:** Appeal
- **Genre:** Action-Adventure
- **Ankündigung:** Februar 2000
- **Geplanter Release:** September 2002
- **Abbruch:** August 2002
- **Letzter Stand:** Alpha-Version

Nach dem vielgelobten Action-Adventure **Outcast** aus dem Jahr 1999 kündigte der Publisher Infogrames Anfang 2000 den Nachfolger **Outcast 2: The Lost Paradise** an. Die Entwicklung oblag wie schon beim Vorgänger der Spiele-Schmiede Appeal, die im September 2001 die ersten Bilder der Playstation-2-Version präsentierte, die parallel zur PC-Version entwickelt wurde. Im August 2002 meldete Appeal Konkurs an. Viele der nun arbeitslosen Mitarbeiter wechselten zu Elsewhere En-

tertainment, der neuen Firma des Ex-Appeal Chefs Yves Grolet. Die **Outcast**-Rechte blieben bei Infogrames. Seit 2003 heißt die Firma Atari; die Rechte an **Outcast** hält sie bis heute. Fans starteten eine Petition, in der sie Atari aufforderten, die Lizenz an Elsewhere Entertainment zu verkaufen, damit **Outcast 2** doch noch entwickelt wird. Atari weigerte sich, und auch Elsewhere Entertainment hatte wohl kein Interesse, das Spiel zu entwickeln. 2005 wurde das Studio von 10tacle gekauft. Mittlerweile hat sich eine Fan-Gruppe namens »Open Outcast« gebildet, die versucht, einen Nachfolger zu **Outcast** in der **Far Cry**-Engine zu entwickeln. Das letzte Lebenszeichen des Projekts war eine technische Demo im Februar 2007.



Im Bild: Der **Outcast**-Held Cutter Slade.



Die dichte **Vegetation** sorgte für Aufsehen.

Mythica

- **Entwickler:** Microsoft
- **Genre:** Online-Rollenspiel
- **Ankündigung:** April 2003
- **Geplanter Release:** 2004
- **Abbruch:** Mai 1998
- **Letzter Stand:** nahe Alpha-Version

Im April 2003 kündigte Microsoft das Online-Rollenspiel **Mythica** an, das intern entwickelt werden sollte. Der Titel zeichnete sich durch eine für damalige Verhältnisse beeindruckende Grafik aus. Außerdem sollten Instanzen eingesetzt werden, sodass einzelne Spieler und Gruppen in Ruhe ihre Aufgaben erfüllen konnten. Im Februar 2004 gab Microsoft bekannt, dass die Arbeiten an **Mythica** abgebrochen würden. Als Grund gab die Firma an, dass der Markt der Online-Spiele heiß umkämpft sei und man sich lieber auf wenige Titel konzentrieren wolle. Zu dieser Zeit arbeitete der Konzern noch an **Vanguard: Saga of Heroes** und **True Fantasy Life Online**. Zusätzlich hatte das Entwicklerstudio Mythic Entertainment, verantwortlich für **Dark Age of Camelot**, Ende 2003 eine Klage wegen der Namensähnlichkeit zwischen **Mythica** und Mythic eingereicht. Microsoft beschwichtigte, es bestünde kein Zusammenhang zwischen der Klage



Die Hauptcharaktere sollten **Halbgötter** sein.



Mythica spielte in der nordischen Mythologie.

und dem Abbruch des Spiels. Nachdem **Mythica** gescheitert war, zog Mythic die Klage zurück. Microsoft trat sämtliche Rechte am Namen **Mythica** sowie alle Internetadressen ab. Im Juni 2004 brach Microsoft auch **True Fantasy Life Online** ab, **Vanguard** wechselte zu Sony.

Stargate SG-1 The Alliance

- **Entwickler:** Perception
- **Genre:** Ego-Shooter
- **Ankündigung:** Januar 2004
- **Geplanter Release:** Oktober 2005
- **Abbruch:** Anfang 2006
- **Letzter Stand:** Alpha-Version

Ein Shooter mit offizieller **Stargate**-Lizenz sollte es werden – doch heraus kam eine aufsehenerregende Schlammschlacht zwischen Entwickler und Publisher. Im August 2005 brach der Publisher Jowood völlig überraschend die Entwicklung von **Stargate SG-1: The Alliance** ab, weil man mit den Ergebnissen des australischen Entwicklers Perception nicht zufrieden war. Jowood behauptete, laut Vertrag stünden ihnen die **Stargate**-Lizenz und der Quellcode des Spiels zu, und plante



Gute **Mischung**: Stargate-Lizenz und schicke Optik.

bereits die weitere Entwicklung des Spiels. Der Perception-Chef Benz Lenzo konterte in einer Pressemitteilung mit dem Vorwurf, Jowood selbst habe den Vertrag verletzt. Es folgte ein bizarrer Rechtsstreit. Zuerst verklagte Perception Jowood erfolglos in Österreich, anschließend zog das Studio in Australien vor Gericht. Jowood reichte Gegenklage ein. Schlussendlich gingen die Rechte am Spiel an Perception. Das Studio versuchte, einen neuen Publisher zu finden, blieb jedoch erfolglos. Im April 2006 wurde Perception von Digital & Media Limited übernommen, auf deren Webseite anschließend **Stargate SG-1: The Alliance** für September 2006 angekündigt wurde. Seitdem gibt es nichts Neues.



Jowood war mit dem **Shooter** unzufrieden.

SimsVille

- **Entwickler:** Maxis
- **Genre:** Lebenssimulation
- **Ankündigung:** 2000
- **Geplanter Release:** 2002
- **Abbruch:** September 2001
- **Letzter Stand:** zu 60% fertig

»Natürlich hatte SimsVille einige spaßige Elemente, es hatte aber eben auch Teile, die schlicht und einfach keinen Spaß ge-



Das **Grafikerüst** war komplett fertig gestellt.



Die **Sims** hätten ihren Garten verlassen können.

macht haben« – so trocken kommentierte Patrick Buechner, Marketing Director des Entwicklers Maxis, das Ende der Lebenssimulation **SimsVille**. Das Konzept hinter dem Spiel war eine Verschmelzung der zwei sehr erfolgreichen Titel **Die Sims** und **Sim City**, in der der Spieler die Möglichkeit haben sollte, auch über das Haus und den Garten seines Sims hinaus in einer weitläufigen Nachbarschaft agieren zu können. Ein Trailer zum Titel lag bereits auf den CDs von **Sim City 3000 Unlimited** und des **Die Sims**-Addons **Das volle Leben**. Im September 2001 gab Maxis jedoch überraschend bekannt, dass die Arbeiten zu **SimsVille** eingestellt worden seien. Der Titel war zu dieser Zeit zu ungefähr 60 Prozent fertig gestellt, und es gab bereits eine lauffähige Version. Sämtliche Mitarbeiter des Projekts wurden auf andere **Sims**-Ableger wie **Sims Online** und damals noch nicht angekündigte Titel verteilt. Auch wenn das Spiel als solches gestorben war, flossen viele Elemente in die **Sims**-Erweiterung **Hot Date** ein, etwa einige der Vergnügungsorte, an denen sich Sims außerhalb ihres Hauses treffen konnten. Andere Teile fanden ihren Weg in **Sim City 4** und **Die Sims 2**.

Fallout 3

- **Entwickler:** Black Isle Studios
- **Genre:** Rollenspiel
- **Ankündigung:** nie offiziell angekündigt
- **Geplanter Release:** –
- **Abbruch:** –
- **Letzter Stand:** frühe Alpha-Version

Wir sprechen hier nicht von dem **Fallout 3**, an dessen Fertigstellung Bethesda Softworks gerade arbeitet und das Ende dieses Jahres erscheinen soll. Hier geht es um das **Fallout 3** vom Entwickler Black Isle Studios, bekannt durch die **Baldur's Gate**-Reihe und **Fallout** sowie **Fallout 2**. Die Fakten: Die Black Isle Studios arbeiteten am Nachfolger zu **Fallout 2**, unter dem Arbeitstitel »Van Buren«. Es gab eine spielbare Version, die heute unter dem



Endzeit-Stimmung im Rollenspiel **Fallout 3**.



Die **Techdemo** ist vor Fehlern kaum spielbar.

Namen »Techdemo« im Internet kursiert. Im Dezember 2003 kündigte die finanziell schwer angeschlagene Mutterfirma Interplay der Belegschaft der Black Isle Studios; im Juni 2004 meldete Interplay schließlich Konkurs an und verkaufte die **Fallout**-Rechte an Bethesda. Die »Van Buren«-Entwicklung war damit gestorben. Ende 2006 gab es ein Lebenszeichen von Interplay – die wiederbelebte Firma will eine Onlineversion von **Fallout** auf den Markt bringen, unter der Aufsicht von Bethesda. Dieses Jahr hat Interplay seine Homepage überarbeitet. Da aber sämtliche Rechte für **Fallout 3** bei Bethesda liegen und das Spiel praktisch fertig ist, können wir auch hier nur den Tod des ursprünglichen Projekts verkünden. **PD**

Sam & Max Freelance Police

- **Entwickler:** LucasArts
- **Genre:** Online-Rollenspiel
- **Ankündigung:** Mai 2003
- **Geplanter Release:** 1. Quartal 2004
- **Abbruch:** März 2004
- **Letzter Stand:** nahe Fertigstellung

Es klang verlockend: LucasArts wollte den Nachfolger des kultigen Adventures **Sam & Max Hit the Road** von 1994 noch witziger als den Vorgänger machen, mehr knackige Rätsel einbauen und das Ganze in 3D-Grafik präsentieren. Das Adventure sollte **Sam & Max: Freelance Police** heißen. Nachdem das Projekt im Mai 2003 angekündigt worden war, war die Vorfreude der Fans groß; noch größer wurde sie, als es auf der E3 2003 einen Trailer zu sehen gab. Umso größer war dann die Enttäuschung, als LucasArts im März 2004 verkündete, dass die Arbeiten eingestellt wurden. Gründe? Laut der offiziellen Pressemitteilung lag es an »der gegenwärtigen Marktsituation und diversen ökonomische Betrachtungen«. Die Fans gingen auf die Barrikaden, starteten Petitionen, wurden aber nicht erhört. Einige Mitarbeiter von LucasArts waren ebenfalls wenig erfreut, verließen daraufhin ihren Brötchengeber und gründeten die



Hund und Hase arbeiten heute für Telltale.



Die **3D-Grafik** des Adventures war bereits fertig.

Telltale Studios. Im September 2005, vier Monate bevor LucasArts' Lizenzrechte an den **Sam & Max**-Comics ausliefen, verkündete der Autor Steve Purcell, dass er mit Telltale zusammen an einem neuen Projekt arbeite. Daraus entstanden die aktuellen **Sam & Max**-Episoden.

Team Fortress 2 Brotherhood of Arms

- **Entwickler:** Valve
- **Genre:** Team-Shooter
- **Ankündigung:** 1998
- **Geplanter Release:** 4. Quartal 2000
- **Abbruch:** –
- **Letzter Stand:** veröffentlicht Oktober 2007

Nicht erschrecken: **Team Fortress 2** wurde nicht wieder abgeschafft. Das Spiel ist tatsächlich im Oktober 2007 erschienen. Warum es trotzdem in der Liste auftaucht? Allein die zehn verstrichenen Jahre zwischen Ankündigung und Veröffentlichung sind für ein PC-Spiel schon sehr ungewöhnlich, aber der eigentliche Grund ist ein anderer: Von der Grundidee des ursprünglich geplanten **Team Fortress 2: Brotherhood of Arms** ist kaum etwas übrig geblieben. Der Team-Shooter war als eigenständiger Vollpreistitel in der **Half-Life**-Engine geplant, von Comic-Optik war nie die Rede. Im Gegenteil, das Spiel sollte ein Nachfolger von **Team Fortress Classic** sein, auf Realismus setzen und eine noch taktischere Spielweise erfordern. Vom charmannten Witz des heutigen **Team Fortress 2** war das Konzept raketenwerferweit entfernt. Im Grunde wurde somit das ursprünglich geplante **Team Fortress 2:**

Brotherhood of Arms abgebrochen und durch das 2007 erschienene **Team Fortress 2** ersetzt. Warum die Schöpfer des Spiels, Robin Walker and John Cook, soweit von ihrem Konzept abgewichen sind, ist nicht ganz klar. Die lange Entwicklungszeit lässt sich hingegen damit begründen, dass Valve Mitte 2000 beschloss, **Team Fortress 2** in der Source-Engine zu programmieren. Das warf die bisherige Arbeit über den Haufen. Außerdem durfte der Titel aus marketingtechnischen Gründen erst nach **Half-Life 2** auf den Markt kommen – Walker und Cook arbeiteten derweil an der ersten **Half-Life 2**-Episode und der Steam-Plattform. So erschien **Team Fortress 2** erst mit der zweiten Episode von **Half-Life 2**. **PD**



Statt Comic-Grafik militärischer **Realismus**.