

Wer sind die Arkane Studios?



Die Arkane Studios sind ein unabhängiger französischer Spieleentwickler mit Sitz in Lyon und einer Zweigstelle in Austin, Texas. Arkane existiert seit 1999, das Erstlingswerk war das respektable Rollenspiel Arx Fatalis. 2006 folgte für Ubisoft das Fantasy-Actionspiel Dark Messiah of Might & Magic, das weltweit hervorragende Wertungen kassierte. GameStar vergab 90 Punkte. In der Folge arbeitete Arkane an The Crossing und einem weiteren Projekt; beide wurden eingestellt. Arkane hielt sich mit Auftragsarbeiten über Wasser, das Team steuerte Levels zu den Ego-Shootern Call of Duty: World at War und Bioshock 2 bei. Aktuell arbeitet Arkane an einem neuen, noch unbekanntem Spiel.



Das letzte veröffentlichte Projekt von Arkane war **Dark Messiah of Might & Magic** (2006).

The Crossing Durchkreuzt

Manche Spiele erscheinen, andere Spiele werden eingestellt. Eines davon ist **The Crossing**. Der faszinierende Shooter hatte ein Problem: **Er war zu innovativ.**

Das ist ganz schön verwirrend«, stöhnt der Redakteur des amerikanischen »Games for Windows«-Magazins. Seit Minuten versucht er, einem Kollegen zu erklären, wie **The Crossing** funktioniert. Die Szene stammt aus einem Video aus dem Januar 2007, gerade hat die Zeitschrift den Ego-Shooter mit einer Titelseite enthüllt. Begleitend dazu will der Verlag in einem Internet-Video deutlich machen, was dieses bislang unbekannte Spiel eigentlich ist. Man erfährt: Es stammt aus Frankreich, von den Arkane Studios, den Machern des Actionspiels **Dark Messiah of Might and Magic**. Es benutzt die Source-Engine von **Half-Life 2**. Es wird ein Ego-Shooter. Und es verschmilzt die Solo-Kampagne mit dem Multiplayer-Modus. Wie bitte? Wie soll das gehen? »Das ist ganz schön verwirrend«, stöhnt der Redakteur im Video, aber es sei auch ungeheuer faszinierend, »if they can get it to work« – wenn sie schaffen, dass es funktioniert.

Crossplayer? Huh?

Es funktioniert, und Raphael Colantonio kann es beweisen. Zu jenem Zeitpunkt im Januar 2007 geht der Chef der Arkane Studios seit mehr als drei Jahren mit der Idee schwanger, die Vorteile von Solo- und Multiplayer-Spielen

zu verbinden. »Künstliche Intelligenz ist dumm«, sagt Colantonio, »egal wie gut sie spielt, sie wird nie menschlich wirken.« Seine Schlussfolgerung ist einfach: »Anstatt realistische Bots zu simulieren, bauen wir echte Spieler in die Solo-Kampagne ein.« Wer **The Crossing** spielt und mit dem Internet verbunden ist, dem können jederzeit und unmerklich fremde Menschen in die Partie springen und die Kontrolle über einen der Computergegner übernehmen. Wenn sie sterben, wechseln sie in den nächsten Feind, und so weiter. Zudem schiebt das Spiel in die Kampagne immer wieder Schlachtenlevels ein, in denen sich der Spieler durch ein wogendes Duell zweier Fraktionen kämpfen muss, während Dutzende von Feinden um ihn herumjagen. Diese Levels sind nichts anderes als laufende Multiplayer-Partien, die **The Crossing** nahtlos in Solo-Kampagnen einfügt. Als Fraktionen treten Elitopolizisten gegen moderne Tempelritter an, denn das Spiel vermengt nicht nur Spielarten, sondern auch Realitäten: In der Kampagne mischt sich die Gegenwart mit einem parallelen Zeitstrang, in dem die Renaissance nie stattgefunden hat und die Tempelritter das 21. Jahrhundert beherrschen. Soviel zu Colantonios Plan, er nennt das Spielprinzip »Crossplayer«. Aber Crossplayer ist ganz schön verwirrend.



Der Hauptschauplatz von **The Crossing** war **Paris**, allerdings in zwei Ausführungen – hier in einer Nachbildung unserer Gegenwart.



Gefechte zwischen modernen **Tempelrittern** und **Spezialeinheiten** hätten der Kern von *The Crossing* sein sollen.

Die Tempelritter waren als wieselflinke Nahkampf-Spezialisten mit **Armklingen** geplant.

Wie will Arkane für Solisten den Frust vermeiden, dauernd von besseren Spielern erledigt zu werden? »Solo-Spieler bekommen automatisch Elite-Status, sie halten viel mehr aus und richten mehr Schaden an.« Was soll Multiplayer-Fans dazu bewegen, in Kampagnenlevels zu springen und dort Kanonenfutter zu spielen? »Es gibt Erfahrungspunkte und Rangstufen, und wer an der Kampagne teilnimmt, ist nicht allein; bis zu sechs oder sieben Leute spielen gemeinsam die Gegner, sie können sich koordinieren.« Colantonio und sein Team bei Arkane wissen, wie schwer ihr Konzept zu vermitteln ist. »Weil die Idee so neu und ungewöhnlich war und jeder tausend Fragen dazu hatte, sahen wir nur einen Weg, unsere Vision deutlich zu machen«, sagt der Producer Julien Roby: »Wir brauchen einen spielbaren Prototypen.«

Der Prototyp

Im Frühjahr 2006, als die Entwicklung von **Dark Messiah of Might and Magic** langsam auf ihr Ende zuläuft, stellt Raphael Colantonio eine Handvoll Leute für das Crossplayer-Projekt ab. Sie arbeiteten zunächst am Gerüst, an den technischen Grundlagen für die Verschmelzung von Solo- und Multiplayer-Spiel. Als Grafik-Engine wählte das Team zum zweiten Mal

nach **Dark Messiah** die Source-Technologie von Valve. »Darüber mussten wir überhaupt nicht nachdenken«, erinnert sich Roby, »durch *Dark Messiah* kannten wir die Engine in- und auswendig, und die Unterstützung durch Valve war hervorragend.« Bald läuft der erste rohe Technik-Prototyp des neuen Spiels. Sechs Monate später besitzt Arkane eine vorzeigbare Demoversion von **The Crossing**.

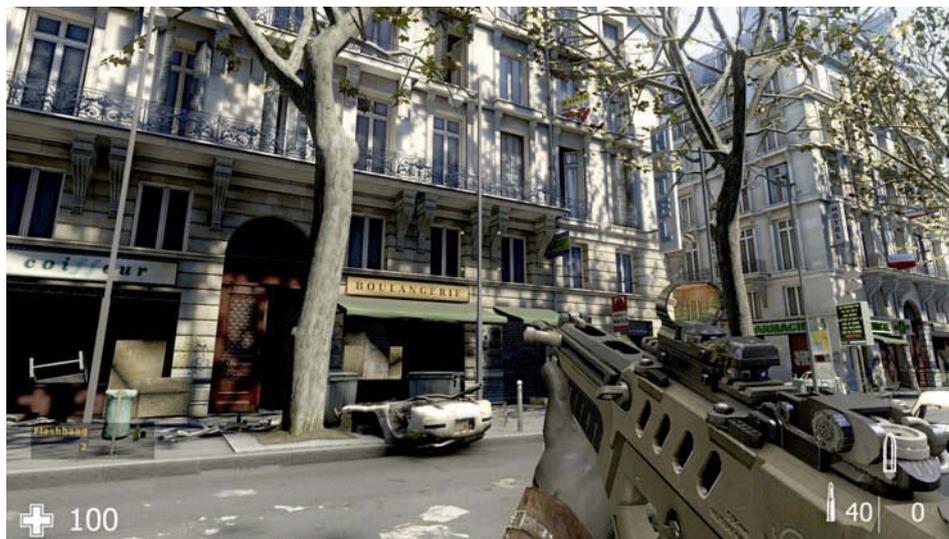
Die Demo besteht nur aus einer Karte, der Schauplatz ist das Paris der Gegenwart, in **The Crossing** ein Ort der Aufstände und Ghetto-Krawalle. Simuliert wird eine Kampagnenmission, selbst Story-Elemente sind eingewoben. Man kann den Solisten spielen, der gegen KI-Gegner antritt. Oder gegen bis zu vier menschliche Spieler, die in die Demo einsteigen dürfen. Der Umfang ist für einen Prototypen beeindruckend, das Spiel enthält bereits ein breites Arsenal von Waffen: Schwerter, Wurfklingen, Gewehre, Granaten, Näherungsminen, sogar einen Wurfhaken, mit dem sich Spieler an Vorsprünge krallen und elegant von Häusern schwingen. Dabei setzt Arkane optisch wieder auf die Körpererfahrung, die schon **Dark Messiah** ausgezeichnet hat: Der Spieler sieht seine Hände und Füße, er macht natürliche Bewegungen mit. Wer nach einem Sprung vom Seil auf dem Boden landet, der

geht in die Knie, federt mit den Händen den Aufprall ab, alles aus der Ego-Perspektive sichtbar. Die Demo von **The Crossing** läuft nicht nur auf PC und Xbox 360, sie verbindet auch beide Plattformen zum gemeinsamen Spiel. Damit hat Arkane sein Budget für einen Prototypen erschöpft, denn die Firma aus Lyon ist ein Mittelstandsunternehmen, keine Branchengröße. Jetzt muss ein Geldgeber einsteigen. Arkane fühlt sich gut gerüstet.

Verhandlungen

In der Computerspielbranche heißen die Investoren meistens Publisher: große Verlage wie Electronic Arts oder Activision Blizzard, die das Geld und den Willen haben, über Jahre hinweg viele Millionen Dollar vorzustrecken. Denn ein konkurrenzfähiges Spiel zu entwickeln, kostet leicht zweistellige Millionenbeträge und kann zwei bis drei Jahre lang dauern. Profit fließt erst dann zurück an die Geldgeber, wenn das Programm im Laden steht. Das ist ein Risiko. Was, wenn sich das Spiel nicht gut genug verkauft? Bei bekannten Spielideen, Namen und Marken lässt sich der Erfolg kalkulieren, indem man vergleichbare Produkte betrachtet: So lief der Vorgänger, so liefen andere Shooter. **The Crossing** hat keinen Vorgänger, es gibt keine vergleichbaren Produkte. Sein Konzept ist ganz schön verwirrend.

Aber Arkane hat den Prototypen. Die Franzosen ziehen los, von einem Publisher zum nächsten, und setzen die Verantwortlichen an die Demoversion. »Die Demo hat unglaublich viel Spaß gemacht«, erzählt der Producer Julien Roby. »Bei allen großen Publishern, denen wir das Spiel gezeigt haben, gab es keine einzige Person, die den Prototypen nicht mochte. Wir waren wirklich stolz darauf, dass wir beweisen konnten, dass das Crossplayer-Prinzip funktioniert.« Arkane ist selbstbewusst. Es versteht sich nicht von selbst, dass Publisher ein komplett laufendes Level zu sehen bekommen, viele Verträge werden auf Basis von Designdokumenten und Technologie-Demos geschlossen. Arkane hatte die gesamte Vorproduktion in Eigenregie erledigt, die Technik war einsatzfertig, das Konzept ausgefeilt, man ist bereit für die Produktion. »Wir hatten zu dem Zeitpunkt schon so viel Geld in das Pro-



Arkane hatte den Look der **Source-Engine** bis 2009 deutlich aufpoliert, das Bild zeigt eine Konzeptstudie in Spielgrafik.

STÜRZE DICH AUF DIE
STRASSEN VON SAN PARO

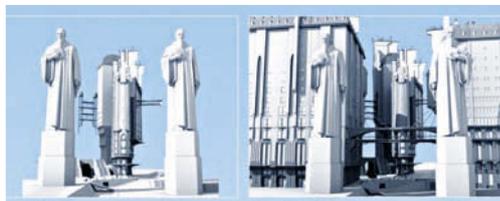
BRECHE DAS GESETZ



APB
ALL POINTS BULLETIN



BEKÄMPFE TAUSENDE
ANDERER SPIELER ONLINE
IN DER RIESIGEN
MULTIPLAYER-WELT.



Buildings, sculptures, footbridges researched.



Die schlanke, imposante **Templer-Architektur** des Spiels als 3D-Entwurf (links), in einer Konzeptzeichnung (Mitte) ...

jekt investiert, dass wir auf sehr vorteilhafte Konditionen hofften«, sagt Roby. Dabei geht es Arkane nicht in erster Linie um die Höhe der Gewinnbeteiligung, sondern um ausreichend Zeit und Geld, um **The Crossing** im Rahmen ihrer Qualitätsansprüche abzuschließen.

Nur ein Publisher macht überhaupt ein Angebot. »Das war nicht mal ansatzweise in der Nähe unserer Vorstellungen«, erinnert sich Julien Roby, »und einige der Vertragskonditionen waren so ungünstig, dass wir um das Wohl des Projekts fürchteten.« Alle anderen Publisher hatten abgewunken.

Durststrecke

Was nun? Arkane hatte bereits zu viel Geld in **The Crossing** gesteckt, um das Projekt einfach einzustellen. Zudem glaubten Raphael Colantonio und sein Team an ihr Konzept. »Wir dachten darüber nach, das Spiel zu verkleinern«, erzählt Julien Roby, »aber das wäre entgegen unsere Leidenschaft gewesen, deshalb kam es nicht in Frage.« Die Enthüllung von **The Crossing** in der Presse im Januar 2007 ist ein Versuch von Arkane, durch mediale Aufmerksamkeit den Wert ihres Spiels zu steigern. Es bringt nichts, Arkane tritt in den Folgejahren nicht noch einmal an die Öff-

fentlichkeit. Stattdessen arbeitet ein Teil des Lyoner Teams auf eigene Rechnung weiter am Spiel, auf Sparflamme, während der Rest der Crew eine Auftragsarbeit annimmt. Colantonio hatte schon beim Entwicklungsstart für **The Crossing** Viktor Antonov angeheuert, den Art Director von **Half-Life 2**, der dem Crossplayer-Shooter einen einzigartigen Stil geben soll. Die Bilder aus jener Zeit zeigen Antonovs Vision für die Parallelrealität eines Paris unter den Tempelrittern: eine gotische Architektur für die Neuzeit, riesige, schlanke Gebäudemonolithen – eine imposante und doch seltsam plausible Kulisse. Für die zweite Realität im Spiel, ein anarchisches Paris der Gegenwart, gehen Arkane-Mitarbeiter 2005 hinaus zu den Aufständen, die die Vororte der französischen Hauptstadt erschüttern, und fotografieren brennende Autos. Über Monate verfeinert Arkane die Spielumgebungen, das Charakterdesign, entwirft Missionen und wartet auf einen Publisher. 2007, 2008, 2009.

Das Ende

Der Todesstoß für **The Crossing** kommt schließlich durch den US-Publisher Electronic Arts. Und das, obwohl die Firma mit dem Spiel überhaupt nichts zu tun hat.



Für den **Ausnahmestand** in Paris beobachtete Arkane die Straßenschlachten in Paris im Jahr 2005.



... und in **Spielgrafik** aus dem Jahr 2007. Der Detailgrad der Gebädefassaden war schon damals beeindruckend.

Mitte 2009 setzt EA als Konsequenz der Weltwirtschaftskrise ein Sparprogramm um, weltweit entlässt die Firma mehr als 1.500 Mitarbeiter. Zahlreiche Projekte werden eingestellt. Darunter auch eines, an dem seit Anfang 2008 ein externes Team in Lyon arbeitet: die Arkane Studios. An welchem Spiel genau Arkane damals sitzt, unterliegt bis heute der Geheimhaltung. Aber mit dem Auftrag hatten die Franzosen die Entwicklung von **The Crossing** querfinanziert. Nun bricht diese Einnahmequelle weg, plötzlich kämpft Arkane ums Überleben. »Wir hatten eine richtig, richtig harte Zeit, als das EA-Projekt eingestellt wurde. Eine Zeitlang dachten wir: Das war's«, berichtet Julien Roby. »Wir hatten die Arbeit an The Crossing zu der Zeit bereits auf ein Minimum heruntergefahren. Der EA-Vorfall war nur der letzte Anstoß für die Entscheidung, das Spiel aufzugeben.«

Arkane lebt weiter

Es ist nicht ungewöhnlich, dass Spiele eingestellt werden, selbst in sehr weit fortgeschrittenem Stadium. Die Faustregel für Entwicklerstudios lautet: Auf jedes veröffentlichte Spiel kommt ein gescheitertes Projekt. **The Crossing** ist keine Ausnahme, es ist nur ein Beispiel aus dieser Masse der Spiele, die nie das Tageslicht erblickten. Vielleicht ein etwas traurigerer Fall, weil es eine Art von Innovation und Faszination versprach, die dem uniformen Spielmarkt gut zu Gesicht gestanden hätte. Andererseits: Der letzte innovative Shooter, Electronic Arts' wundervolles **Mirror's Edge**, flopte.

Julien Roby zuckt die Schultern: »Manchmal stehen die Sterne einfach nicht richtig.« Nach dem EA-Debakel hielt sich Arkane mit Kuli-Arbeiten für das Leveldesign von **Bioshock 2** über Wasser, inzwischen arbeitet das Team im Auftrag eines Publishers an einem neuen, großen, geheimen Projekt. Das Investment in **The Crossing** sei keineswegs umsonst gewesen, sagt Julien Roby. »Wir haben durch The Crossing Erfahrung gesammelt, wir haben unsere Fähigkeiten verbessert. Wir sind im Level aufgestiegen.« Und ganz loslassen will das Team von dieser verwirrenden Crossplayer-Idee dann doch nicht: »Wer weiß ... eines Tages kommen wir vielleicht wieder darauf zurück.« **CS**

Fünf Fragen an Julien Roby

GameStar ❖ **Julien, was passiert mit all dem Material und den Levels, die ihr für das Spiel erstellt habt?**

❖ **Julien Roby** Es ist unwahrscheinlich, dass wir je irgendetwas davon benutzen. Spiele sehen jedes Jahr besser aus, deshalb müssen wir neue Grafiken erstellen, anstatt alte zu recyceln. Aber wir werden das Material aus The Crossing als Referenz für zukünftige Projekte verwenden.

❖ **Warum gebt ihr The Crossing nicht als Open-Source-Projekt frei?**

❖ Wir haben tatsächlich die Option diskutiert, unsere Demoversion zu veröffentlichen. Wir lieben dieses Spiel und würden es gern mit der Community teilen. Aber aus mehreren Gründen, darunter rechtlichen, kam es nicht dazu.

❖ **Wie stehen die Chancen, dass ihr The Crossing noch einmal aufgreift?**

❖ In der absehbaren Zukunft wird das nicht passieren, denn wir sind inzwischen mit einem neuen Projekt ausgelastet. Aber der Crossplayer-Modus ist immer noch eine einzigartige Idee, und wer weiß ... eines Tages kommen wir vielleicht wieder darauf zurück.

❖ **War die jahrelange Arbeit an The Crossing im Endeffekt umsonst?**

❖ Nein, denn die Erfahrung hat uns stärker gemacht. Ich sehe das als eine Investition. Wir haben unsere Entwicklungsprozesse verfeinert und unsere Fähigkeiten verbessert. Wir sind im Level aufgestiegen, und ich hoffe, dass man das unserem nächsten Spiel ansehen wird.

❖ **Wenn ihr in der Zeit zurück an den Beginn der Projekts springen könntet, was würdet ihr anders machen?**

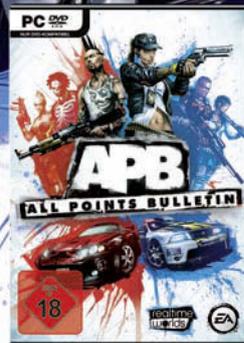
❖ Um ehrlich zu sein: Wir würden wahrscheinlich alles noch einmal genauso machen, wie wir es getan haben.

STÜRZE DICH AUF DIE STRASSEN VON SAN PARO

ODER SCHÜTZE ES



APB
ALL POINTS BULLETIN



WWW.ELECTRONIC-ARTS.DE/APB

PC
DVD
ROM

realtime
worlds

