

Aufgetaucht

Die Rückkehr eines Unterwasser-Klassikers

Aquanox war Far Cry, bevor es Far Cry gab: ein deutsches Prestige-Projekt mit dem höchsten Budget seiner Zeit. Doch Zeitdruck und finanzielle Querelen führten die Marke an die Wand. Nun kehrt das Unterwasser-Elite zurück. Von Andre Peschke

Angespielt

Genre: **Aktionspiel** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Digital Arrow** (inMomentum, keine Wertung)
Termin: **Ende 2015** Status: **zu 30% fertig**

Einst bildete es die Speerspitze der deutschen Spieleentwicklung: Aquanox. Ein Unterwasser-Shooter mit Handels- und Rollenspiel-Elementen, produziert mit einem für deutsche Studios im Jahr 1999 unerhörten Budget von fünf Millionen D-Mark, basierend auf einer eigens entwickelten Engine, die von Nvidia als Referenztitel für GeForce-3-Karten herungereicht wurde und vermarktet als »Quake unter Wasser«. Es galt als einer der ersten deutschen Titel von internationalem Format. Sein Entwickler Massive Development, Macher von Schleichfahrt, war Crytek, bevor es Crytek gab. Doch dann kam Jowood.

Ein Jahr vor der Veröffentlichung des Spiels im Jahr 2001 wurde Massive von dem österreichischen Publisher aufgekauft. Kurz nach der Veröffentlichung von Aquanox steckte Jowood in finanziellen Schwierigkeiten. Man brauchte händeringend Spiele für das Weihnachtsgeschäft 2002, und das Team von Massive steckte gerade nicht mitten in einem laufenden Projekt. Dort hatte man gehofft, für die Fortsetzung von Aqua-

nox ganze 30 Monate Zeit zu bekommen. Stattdessen bekam man zehn und einigte sich dafür auf ein Addon. Als es dem Team



Aquanox erschien im Oktober 2001 und erhielt im GameStar-Test 85 Punkte.

gelang, innerhalb kürzester Zeit erstaunlich viele Neuerungen einzubauen, wurde das Addon zur offiziellen Fortsetzung, Aquanox 2: Revelations. Aber die Lage bei Jowood hatte sich nicht verbessert. Der Publisher setzte Massive an Aquanox: The Angel's Tears, eine PlayStation-2-Umsetzung von Revelations. Weitere Monate gingen ins Land, Jowoods Finanzen wurden knapper. Nur wenige Wochen vor Fertigstellung von The Angel's Tears beschloss die Firmenleitung in Österreich, das Studio zu schließen. Eine Kerngruppe von fünf Entwicklern verblieb im Unternehmen, um das PS2-Spiel fertigzustellen.

Doch dann, so schildert es Massive-Mitgründer Alexander Jorjas, stellte Jowood plötzlich alle Zahlungen ein. Es kam zum Rechtsstreit. Jorjas und seine Partner weigerten sich, The Angel's Tears an Jowood herauszugeben. Sie fürchteten, im Falle einer Insolvenz dafür geradestehen zu müssen, den letzten Wert ihrer Firma ohne eine Zahlung weggegeben zu haben. Jowood wiederum brauchte das Spiel, um die Rechnungen bei Massive zu bezahlen. Immer unversöhnli-



cher stritten die Parteien miteinander. Zwischenzeitlich, so die Gerüchte, bezichtigte Jowood die Entwickler bei Massive sogar, absichtlich Bugs in die fertige Version des Spiels eingebaut zu haben. Es war ein Streit, bei dem es keinen Gewinner gab. Bis heute zeugt ein Eintrag samt Cover auf Amazon.de davon, wie nah The Angel's Tears seiner Veröffentlichung gekommen war. Aber das letzte Aquanox, von dem seine Macher sagen, es sei das beste Spiel der Reihe, ist nie erschienen. 2005 wurde Massive endgültig geschlossen. Seitdem hat man von der Spielreihe nichts mehr gehört. Ohne Reinhard Pollice wäre das vermutlich auch so geblieben. Der Österreicher fing einst als Community Manager bei Jowood an, arbeitete sich

zum Producer hoch und ist heute bei Nordic Games. Der schwedische Publisher hatte nach der Jowood-Pleite im Jahr 2011 nicht nur Teile der Belegschaft, sondern vor allem auch viele der alten Lizenzen übernommen. Pollice heuerte als Business Development Manager an. Sein Job ist es, nach neuen Produkten und Geschäftsfeldern zu suchen. Unter den Jowood-Lizenzen waren für ihn zunächst ganz andere Titel interessant: Spellforce und Die Gilde zum Beispiel. Aquanox hingegen ... ja, was genau sollte man mit diesem Aquanox machen?

Jorias als einer der Erfinder von Aquanox sagt, der Unterwasser-Shooter sei ein »tough sell« – schwer verkäuflich. Er selbst

habe das über Jahre hinweg am eigenen Leib erfahren. »Es gibt einfach zu wenig vergleichbare Spiele«, sagt er rückblickend, »die Spieler wissen nicht, was sie sich unter einem solchen Spiel vorstellen sollen. Weltraum-Shooter kennt jeder. Ist halt wie

U-Boot-Shooter sind schwer verkäuflich

Wing Commander, kann man da sagen. Aber ein futuristisches U-Boot-Actionspiel?«. Auch bei Nordic Games war man daher skeptisch: zu nischig, zu risikoreich – so die ersten Reaktionen. Allein Reinhard Pollice will eine Neuauflage von Aquanox nicht einfach so vom Tisch wischen. Das Unterwasserszenario findet er ebenfalls schwierig – aber eben auch sehr faszinierend. Pollice glaubt nicht, dass eine einfache Fortsetzung von Aquanox Erfolg haben kann. Aber eine Neuauflage, die sich auf die Stärken des Spiels besinnt und mehr Action-Rollenspiel als Shooter ist? Das könnte klappen. Doch noch sind weder er noch seine Kollegen bei Nordic Games wirklich überzeugt. Bis Aquanox unerwartete Schützenhilfe erhält: von THQ.

Schon seit 2007 hat auch der US-Publisher ein Konzept in der Schublade, das stark an Aquanox erinnert, weiß aber nicht wohin damit. Ein erster Prototyp vom THQ-Studio Mass Media wird prompt wieder eingestampft. 2008 bekommt Mass Media eine zweite Chance und beginnt das Projekt



Fast alles im Spiel ist noch Work in Progress. So auch das Cockpit, das derzeit einen erheblichen Teil der Spielwelt verdeckt. Gut möglich, dass sich hier noch viel ändert.



Unser U-Boot in der Anfahrt auf eine Unterwasserbasis. Die Sichtweiten unter Wasser muss das Team natürlich übertreiben, in der echten Tiefsee würde man (fast) nur Schwarz sehen.

mehr in Richtung Shooter zu entwickeln. Nun kann man auf den Unterwasserstationen aussteigen und dort Jagd auf Mutanten machen. Auch diese Version des Spiels landet im Reißwolf. Doch die Idee scheint THQ nicht loszulassen. 2010 startet der Publisher einen weiteren Versuch. Erneut ist das Konzept mehrfach umgearbeitet worden. Aus der Idee eines U-Boot-Spiels ist inzwischen ein Unterwasser-Shooter geworden, in dem sich Taucher mit Speeren und Harpu-

nannt, überzeugt THQ nicht. Wieder wird es auf Eis gelegt, nur um 2011 einen vierten und letzten Neustart zu wagen – diesmal unter der Führung des Metro: Last Light-Studios 4A Games. Doch bevor 4A auch nur einen Gedanken an das Projekt verschwenden kann, gerät THQ Anfang 2012 in finanzielle Schieflage. Wenig später ist der einstige Publishing-Gigant bankrott. In einer Auktion werden Lizenzen aus fast 25 Jahren Unternehmensgeschichte versteigert.

Auch Nordic Games bietet mit. Dem Publisher geht es um die Lizenz an der Action-Adventure-Reihe Darksiders. Doch die gibt es nicht einzeln. THQs Insolvenzverwalter hat weniger attraktive Lizenzen und unfertige Projekte gemeinsam mit bekannten Marken zu Bündeln geschnürt, die Interessenten im Paket erwerben müssen. Im Darksiders-Paket enthalten ist ein unfertiges Spiel namens Deep Six. Nordic erhält den Zuschlag, und genau wie einst bei Jowood wandert das Lizenzpaket auf den Schreibtisch von Reinhard Pollice. Mit dabei: ein ganzer Stapel an Recherche-Material und Konzeptzeichnungen für den unvollendeten Unterwasser-Shooter. Ein Wink des Schicksal quasi. »Zu sehen, dass auch ein so großes Unternehmen wie THQ über so einen langen Zeitraum fest an die Chancen des Unterwasser-Szenarios geglaubt hat«, sagt Reinhard Pollice, »war für mich sehr ermutigend. Zudem hatten wir jetzt die Inspiration aus all diesen Konzeptgrafiken.« Mitte 2013 beauftragt Nordic das serbische Studio Digital Arrow mit der Entwicklung von Aquanox: Deep Descent.

Das Spiel, das der Publisher auf der Gamescom 2014 enthüllt, ist momentan noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Frühestens Ende 2015 soll es fertig werden. Derzeit basiert es noch auf der Unreal-3-Engine. Ein Wechsel auf Unreal 4 ist nicht ausgeschlossen, was den Veröffentlichungszeitpunkt wohl auf Anfang 2016 verschieben würde. Viel mehr als eine Technikdemo haben die Entwickler noch nicht vorzuweisen. Ein bisschen Herumfahren, ein bisschen Schießen, ein frühes Handelsmenü. Die Technik wirkt altbacken, die Level leer. Nur einige schöne Effekte wie riesige, wabernde

Das verschollene Spiel

Deep Six sollte ein Call of Duty unter Wasser werden, doch THQ kam bei dem Spiel nie über die Vorproduktion hinaus. Nordic Games nutzt nun einige der Materialien des Spiels als Inspiration für Aquanox: Deep Descent. Diese Bilder zeigen einen flüchtigen Blick auf das unvollendete Deep Six.



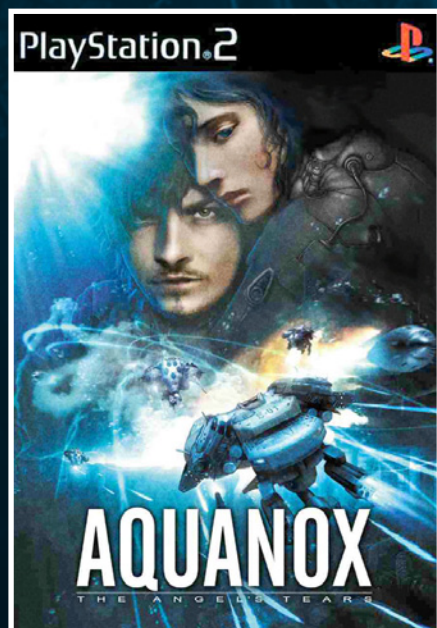
Dieser Screenshot stammt aus dem sehr frühen, spielbaren Prototypen, in dem sich Taucher mit Harpunen beschießen.



Eines der Schiffdesigns. Möglicherweise wird es ein ähnliches Tauchboot auch im neuen Aquanox geben.



Die Umgebungsartworks zu Deep Six sind für Nordic Games der größte Schatz. Locations wie diese will man in Aquanox: Deep Descent einbauen.



Aquanox: The Angel's Tears für die PS2 war zwar praktisch fertig, ist aber nie erschienen.

Planktonwolken lassen erahnen, dass das Team von Digital Arrow in der Lage ist, aus ihren begrenzten Mitteln durchaus beeindruckende Szenen herauszuholen.

Normalerweise würde ein Publisher sein Spiel nie in so einem frühen Stadium vorzeigen. Bilder von unbelebten Leveln und vorläufig texturierten Welten schaffen keinen tollen Ersteindruck. Aber Nordic geht mit Aquanox ein großes Risiko ein. Der Publisher muss wissen, ob es da draußen tatsächlich noch genug alte Fans und neue Interessenten gibt. Man hofft, anhand der Resonanz ablesen zu können, ob dieses Wagnis gelingen kann. Selbst für jemanden, der es gewohnt ist, von frühen Spielversionen auf das spätere Produkt zu schließen, ist es derzeit schwer, Aquanox richtig einzuschätzen. Das Design zeigt erste, vielversprechende Ideen wie das U-Boot-Cockpit, das mit Mo-



Ein erstes Schiffsdesign aus Aquanox: Deep Descent. So könnte unser Start-Schiff aussehen.

nitoren und Querstreben vergleichsweise weit ins Bild hinein ragt. Das Team will eine glaubwürdige Science-Fiction-Welt, das kam im Original zu kurz. Deshalb hat es auch einige Details der Rahmenhandlung neu definiert. Beispielsweise blockieren riesige Wolken winziger, Metall zerknirschender Roboter, sogenanntes Nanoplankton, den Weg des Spielers. Versuche, auf der Oberwelt nach dem Rechten zu sehen, machen unser U-Boot daher zur Brausetablette. Im Original versperrte noch ominös verseuchtes Wasser den Weg. Obwohl laut Alexander Jorjas durchaus bekannt ist, wie die Geschichte von Aquanox offiziell weitergegangen wäre, hat Deep Descent mit seinen Vorgängern nur die Prämisse gemein. Laut Nordic jedoch nicht nur aus Marketing-Erwägungen, sondern auch aus Respekt.

Denn die Geschichte des Original-Aquanox nahm außerhalb des Spiels ein tragisches Ende. Das Unterwasser-Universum der Spielreihe ist in weiten Teilen eine Kreation des deutschen Schriftstellers Helmut Halfmann. Massive heuerte ihn schon zu Schleichfahrt-Zeiten als Autor an. Bis heute liebt der har-

te Kern unter den Fans seine Geschichte einer Welt im ewigen Dunkel der Tiefsee, in der sich die Menschen mit den Worten »Licht« begrüßen und verschiedene Fraktionen um knappe Ressourcen ringen. Der Schriftsteller, der in den Erscheinungsjahren der Spiele unermüdlich mit den Spielern in Foren kommunizierte, erweckte mit der Umsetzung im Computerspiel seine ganz eigene Traumwelt zum Leben. Als die Entwicklung abgeschlossen war und er keine Gelegenheit mehr hatte, mit den Figuren zu arbeiten, sei das gewesen, als würden gute Freunde ausziehen, die über Monate auf seiner Couch gelebt haben.

Doch die Chance auf eine Rückkehr seiner Freunde erlebte er nicht mehr. 2009 verstarb Halfmann an Krebs. Eine Freundin richtete nach seinem Tod im Aquanox-Forum letzte Wünsche aus. In der bis heute nachzulesenden, rührenden letzten Botschaft an seine Fans heißt es: »Keine Blumen, keine Karten, keine Anrufe, keine Beerdigung, kein großes Fass. Er wird auf See bestattet werden. Du und Slow, wenn ihr beiden könnt, trommelt ein paar von den

alten Veteranen aus den »goldenen Zeiten« zusammen, spielt ein Match, bei dem ihr ordentlich Salut schießt und ein paar Tsunami Booster auf ihn gurgelt. Das hätte ihm gefallen. Ihr habt ihn besser gekannt und verstanden, als so manch einer seiner Kollegen und Chefs.« Man werde sich zwar an den Grundgedanken orientieren, die Aquanox populär gemacht haben, sagt Reinhard Pollice, ansonsten aber neu anfangen. Helmut Halfmanns Freunde und ihre Welt unter dem Meer sollen für immer ihm gehören.

Auch spielerisch will das neue Aquanox eine Rückkehr zu den Wurzeln wagen. Schleichfahrt und der Weltraumklassiker Elite werden als Vorbilder genannt, noch bevor das Wort Aquanox fällt. In Kämpfen soll taktisches Vorgehen und Energiemanagement von Waffen und Schilden wichtig sein, man wird Rohstoffe sammeln und verkaufen können, um dann beim Besuch von Unterwasserstationen in neue Schiffskomponenten zu investieren. Ein schnellerer Antrieb, neue Waffen oder der insbesondere zum Ausweichen nützliche Booster sind nur ein paar der Komponenten, die wir in unser modular aufgebautes Unterseeboot schrauben können. Wer nicht gerade shoppen ist, kann außerdem die Bar besuchen und in Gesprächen mit den Bewohnern tiefer in die Welt

THQ wollte Call of Duty unter Wasser

von Deep Descent eintauchen. Allerdings nicht allein. Denn die größte Neuerung ist mit Sicherheit der geplante Koop-Modus für vier Spieler. Den will Digital Arrow direkt in die Story einbinden, in der es diesmal nicht um einen einsamen Helden geht, sondern um ein Team aus vier Personen. Auch wenn wir allein spielen, werden wir daher von drei computergesteuerten Mitstreitern begleitet. Das soll wirklich kooperatives Missionsdesign ermöglichen und außerdem dafür sorgen, dass alle vier Koop-Spieler in der Handlung des Spiels eine tragende Rolle innehaben. Wer mit Computer-Sidekicks spielt, kann aber jederzeit von einem Schiff zum anderen wechseln, um besonders heikle Situationen persönlich zu lösen.

Vom derzeit populären Schritt Richtung Koop abgesehen scheint das Spiel sonst aber genau so charmant auf Nische getrimmt zu werden, wie es Publisher Nordic angekündigt hat. Energiemanagement, Rohstoffsysteme, Schiff-Upgrades und viele kleine Simulationsanleihen lassen auf ein taktisches Actionspiel mit Tiefgang hoffen. Früher Entwicklungsstand hin oder her: Grafische Oberliga wird man hier nicht erwarten können. Immerhin dürfte das Entwicklungsbudget des Spiels inflationsbereinigt eher knapp unter dem des Erstlings liegen. Die Rückkehr von Aquanox geschieht also nicht mit Pauken und Trompeten, sondern eher auf Schleichfahrt. Aber das passt ja. **AP**



Das Design der Unterwasserstationen ist ebenfalls noch in Arbeit. Hier ein Screenshot von vor wenigen Monaten. Mit einem Release des Spiels ist nicht vor Ende 2015 zu rechnen.