

Das verfluchte Paradies

Outcast war der ultimative Geheimtipp, doch sein Name scheint verflucht. Denn nicht nur Outcast 2 fand ein tragisches Ende, sondern auch alle anderen verwandten Spiele. Doch es gibt einen Hoffnungsschimmer. Von Michael Förtsch und Michael Graf

MAGAZIN

M

anchmal ist ein Untertitel so passend gewählt, dass es schmerzt. »The Lost Paradise« sollte der Beiname von Outcast 2 lauten, das verlorene Paradies. Und verlorener könnte dieses Paradies tatsächlich kaum sein, denn Outcast 2 ist nie erschienen, alle Hoffnung darauf begraben. Um zu verstehen, warum dies ein so großer Verlust ist, warum Outcast 2 ein Paradies für Spieler hätte werden können, muss man zunächst die Geschichte des ersten Outcast kennen. Während Eingeweihte bei diesem Namen ihre Augen kaum vom Funkeln abhalten können, zucken die meisten Spieler heutzutage nur noch mit den Schultern. Outcast? Ach, ist das nicht irgendein Rollenspiel? Nein, es ist viel mehr als das. Outcast ist ein Meilenstein, eine Legende. Im Juni 1999 veröffentlicht das kleine Studio Appeal aus dem belgischen Namur nämlich ein PC-Spiel, das man getrost als Vorreiter der modernen, filmischen Action-Adventures à la Uncharted betrachten darf. Schon die Story wirkt hollywoodreif: Der Soldat Cutter Slade wird mit einem Forscherteam durch einen menschengemachten Dimensionsriss auf die Parallelwelt Adelpa geschickt. Dort hat eine irdische Forschungssonde durch einen Energierückstoß ein schwarzes Loch erzeugt, das

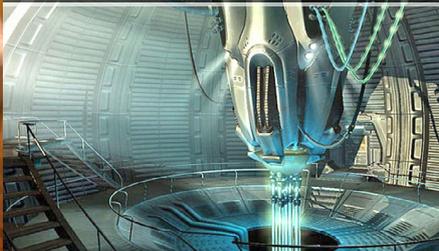
Die tote Verwandtschaft

Tin Tin (2001 – 2002)



Das Studio Appeal hatte auch nach Outcast 2 kein großes Glück. Das Folgeprojekt Tin Tin, also Tim und Struppi, scheiterte ebenfalls. Bis Anfang 2002 entstand zwar ein beeindruckender Prototyp, leider kam es aber nie zum Folgeauftrag für das komplette Spiel.

Project Alpha (unklar – 2006)



Elsewhere Entertainment, das neue Studio von Appeal-Mitgründer Yves Grolet, arbeitete an einem Koop-Shooter und »geistigen Outcast-Vorgänger« für die Xbox. Der hieß zunächst Project Alpha, dann Symbiosis und wurde um 2006 zugunsten von Totems eingestellt.





Am Anfang hätte der Spieler Cutter Slades Ruhestandsbude erkundet. Sie war eines der wenigen Areale, die fertig und spielbar waren.



Statt wie in Outcast hauptsächlich im Freien hätte die Action im zweiten Teil auch vielfach in Schiffskorridoren und Häusern stattgefunden.



Neben den menschlichen Invasoren sollte es Cutter auch immer wieder mit Adelphas Tierwelt zu tun bekommen. Etwa Alien-Löwen oder Sandwürmern, die aus dem Boden hervorschießen.

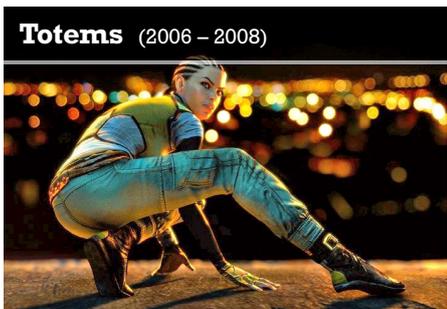


die Erde zu verschlingen droht – Cutter & Co. sollen's verhindern. Bei der Ankunft auf der anderen Seite wird die Gruppe jedoch über mehrere Kontinente verstreut. Cutter selbst erwacht in einem arktischen Dorf. Die Alien-Ureinwohner, die religiösen Taler, eröffnen ihm, dass er ihr Messias Ulukai sei, der den tyrannischen Herrscher Faé Rhân stürzen werde. »Es ist das erste Videospiel, das wirklich versucht, ein interaktiver Film zu sein«, wirbt damals Bruno Bonnell, der Chef des Publishers Infogrames. Okay, das ist vor allem Marketinggewäsch – es fällt aber tatsächlich nicht schwer, sich Outcast auf der großen Leinwand vorzustellen, mit Bruce Willis in der Hauptrolle. Vor allem, weil dessen deutscher Sprecher Manfred Lehmann auch dem Soldaten seine Stimme leiht. Ein vielversprechender Grundstein für ein Universum – das dann aber doch tragisch endet.

Ungewollte Revolution

Auch spielerisch ist Outcast seiner Zeit voraus. In insgesamt sechs großen Eis-, Wald-, Sumpf-, Wüsten- und Stadtarealen können wir uns frei bewegen. Innerhalb der Gebiete macht ein Reittier, das Twon-ha, das Vorankommen einfacher. Und untereinander sind die Minikontinente mit Stargate-ähnlichen Daoka-Toren verknüpft. Nichtspielercharaktere erteilen Kann- und Muss-Aufgaben und plaudern ausgiebig über Hintergründe und Figuren des Universums. Adelpha ist eben keine schablonenhafte Ballerkulisse, sondern eine glaubwürdige Welt, die lebt und atmet, mit eigener Kultur und fremdartigen, gern mal verwirrenden Namen. Outcast lädt zum Erkunden ein, zum Mehrwissen-Wollen. Okay, und natürlich trotzdem auch zum Ballern. In den Third-Person-Schießereien wird mit Pistole, Granat- oder gar Flammenwerfer gefeuert, wobei die mit Pis-

tolen und Sprenggranaten ausgerüsteten KI-Heerscharen des Tyrannen aktiv Deckungen nutzen. Ein großer Erfolg ist Outcast dennoch nicht beschieden. Ein Grund dafür: Appeal setzt auf Voxel- statt Polygongrafik, also voluminöse Grafikbausteine statt der kleinen Dreiecke. So formen die Entwickler zwar herrlich organische Landschaften, die aber einen äußerst kräftigen Prozessor verlangen. Die modernen 3D-Beschleuniger, die während der Entwicklung den Siegeszug antreten, bringen Outcast-Spielern leider nichts, weil sie keine Voxel unterstützen. »Wären wir etwas schneller gewesen, wäre alles anders gelaufen«, vermutet Franck Sauer im Gespräch mit uns. Sauer hat Appeal zusammen mit seinen belgischen Landsleuten Yann Robert und Yves Grolet gegründet und als Art Director an Outcast gearbeitet. Auch die frisch zugekaufte US-Abteilung von Infogrames sei nicht ganz



Totems (2006 – 2008)

Im Jahr 2005 wurde Elsewhere aufgekauft und arbeitete als 10tacle Studios Belgium an Totems, einem Action-Abenteuer, das durch die aztekische Mythologie inspiriert war. Wegen Finanzproblemen wurde Totems Mitte 2008 abgebrochen. Ende 2008 schloss das Studio.



Urban Race (2008 – 2008)

Kurz vor dem Aus von 10tacle Studios Belgium konzipierte es Urban Race, das die für Totems entwickelte, an Mirror's Edge erinnernde Renn- und Klettertechnik nutzte. Die Entwickler hofften, das Team hiermit retten zu können. Der Versuch schlug jedoch fehl.



Outcast HD Reboot (2014 – 2014)

Anfang 2014 fand sich das Kernteam hinter Outcast abermals zusammen – eine Neuaufgabe des ersten Outcast war das Ziel. Via Kickstarter sollte das Projekt finanziert werden, erreichte aber leider nicht das Spendenziel von 600.000 Euro.

Die Outcast-Zukunft

Die Outcast-Serie scheint nicht gerade vom Glück verfolgt. Outcast 2: The Lost Paradise scheiterte, das geistige Prequel Project Alpha von Appeal-Mitgründer Yves Grolet wurde eingestellt. Und nachdem das einstige Kernteam – Franck Sauer, Yves Grolet und Yann Robert – die Rechte an Outcast vom Infogrames-Erben Atari zurückgekauft hatte, stockte auch noch die Kickstarter-Kampagne für ein Remake des Originals auf halber Strecke. Nur 268.964 statt der angesetzten 600.000 Euro spendeten die Fans zwischen April und Mai 2014. Dennoch, so Franck Sauer, sei Outcast alles andere als tot. Im Dezember veröffentlichte das Team stattdessen eine verbesserte Fassung des Originalspiels auf Steam und GOG.com: Outcast 1.1. »Die ist auch vorerst unser Fokus«, sagt Franck Sauer. »Es gibt viel, was wir dort in Hinsicht auf Spielbarkeit, Optik, Animationen und Performance noch tun können.« Was danach kommt, könne das Team noch nicht sagen. »Das werden wir sehen, wenn wir damit fertig sind«, überlegt der Belgier, der jedoch immer noch davon träumt, Cutters Geschichte fortzuführen. »Ich würde gern irgendwann eine vollwertige Fortsetzung sehen. Die Story wäre dann jedoch eine andere als im ›alten‹ Outcast 2.«



unschuldig, grummelt er. Sie habe gegen die europäischen Eigner rebelliert, weshalb es in den USA quasi keine Werbung zu Outcast gab. Das Resultat: Nur 400.000 Mal verkauft sich das Spiel.

PlayStation 2 statt PC

Appeal wissen, dass sie mit Outcast trotzdem etwas Besonderes geschaffen haben. »Ich glaube, jeder stimmte zu, dass es großes Potenzial hatte, eine starke Marke zu werden«, blickt Franck Sauer zurück. Gleich nach dem Outcast-Startschuss Mitte 1999 versuchen die Appeal-Gründer, Infogrames zu überzeugen, einen Nachfolger zu finanzieren. Zunächst ist das französische Unternehmen ob der schleppenden Verkäufe zu

rückhaltend, doch dann zeigen die lobenden Kritiken Wirkung: Den Bitten der Entwickler wird stattgegeben, die Vorproduktion von Outcast 2 kann beginnen. Infogrames genehmigt sieben Millionen US-Dollar Budget, jedoch mit einer Auflage. »Aufgrund der dünnen PC-Verkaufszahlen von Outcast forderten sie, dass wir uns erst auf die beliebte PlayStation 2 konzentrieren und dann den PC bedienen«, erinnert sich Sauer. Eine Ansage, die den meisten Designern genehm ist, denn mit der großen PlayStation-Zielgruppe könnte ein internationaler Hit gelingen. Nur dem Programmierer Yves Grolet stößt das auf, er will lieber auf der PC-ähnlichen Xbox arbeiten. Nicht erneut auf Voxelfgrafik zu setzen, ist hingegen keine Frage, Polygone haben sich inzwischen als Standard etabliert. »Für uns war es unausweichlich, einen neuen Grafikmotor zu konstruieren«, analysiert Franck Sauer. »Dazu ließen sich mit Polygonen Grafiken realisieren, die

zu Zeiten von Outcast unmöglich gewesen wären.« Wie andere Entwickler quälen sich die Belgier aber erst mal monatelang mit der Einarbeitung in die komplexe Architektur der PlayStation 2. Nach und nach gelingt es ihnen, eine beeindruckende Engine zusammensetzen, Codename »Himalaya«. Das neue Grundgerüst erlaubt Areale mit Wiesen und Bäumen für die Waldlandschaft Ganzara sowie hohe Felsen, titanische Gebäude und umherwirbelnden Staub für die Wüste Saar und die Höhlenstadt Kizaar. Aber auch wuchtige Explosionen, sanfte Animationen und detaillierte Gesichter sind möglich. »Wir konnten 300.000 Polygone auf den Schirm hieven und dabei stabile 60 Bilder pro Sekunde halten«, lobt Franck Sauer heute noch die Arbeit des Teams.

Der böse Mensch

Während ein Teil von Appeal an der Grafikkpracht von Outcast 2 feilt, beginnt der Rest



Luftfahrt im Paradies: Auf Flugsauriern hätte Cutter reiten können, außerdem waren Senkrechtstarter (unten) geplant.



Das ist das Team hinter Outcast 2: The Lost Paradise. Verglichen mit heutigen Projekten ähnlicher Größe eine sehr kleine Truppe. Erste Reihe Mitte: unser Gesprächspartner Franck Sauer.



Stolz waren die Appeal-Entwickler auf die wunderschönen Atmosphäreffekte. Dazu zählen Nebel, Dunst, Hitzeflirren und Staubwölkchen.



Im Laufe der Entwicklung hatte Appeal Cutter Slade drei verschiedene Gesichter spendiert. Dieses hier wäre wohl das finale geworden.

über Story und Spielfluss zu brüten. Schließlich soll das Abenteuer den Gewohnheiten der Konsolenspieler gerecht werden und eine Geschichte erzählen, die ohne allzu viel Vorwissen funktioniert. In Outcast rettet Cutter Slade natürlich die Erde, stoppt das Treiben des despotischen Herrschers Faé Rhân und motiviert die treudoofen Talaner, ihr Leben in die eigene Hand zu nehmen. Danach, so die geplante Fortsetzung, setzt sich Cutter in einer Hütte irgendwo in den Bergen zur Ruhe. Doch dann drohen Adelpha erneut Tyrannei und Unterdrückung. Der Planet wird urplötzlich von »Hightech-Aliens« überfallen, die mit Raumschiffen und Kriegern anlanden. »Wer würde so etwas wohl tun?«, fragt Sauer augenzwinkernd. »Die Menschen natürlich! Sie sind gekommen, um die Ressourcen Adelphas auszubeuten. Ein Talaner kontaktiert Cutter, den Ulukai, und ruft ihn zu Hilfe.« Allein haben die gutmütigen Ureinwohner den schwer bewaffneten Soldaten und Roboterkriegern der World Federation Army wenig entgegenzusetzen. »Und das war's auch schon«, bestätigt der Appeal-Veteran den stringenten Revolutionsplot, durch den mehr als nur ein Hauch von Avatar weht: Ein menschlicher Held rettet ein außerirdisches

Volk vor menschlichen Besatzern, kennt man ja. »Es war alles natürlich noch etwas ausgefiltert, aber grundsätzlich ist das die Story.«

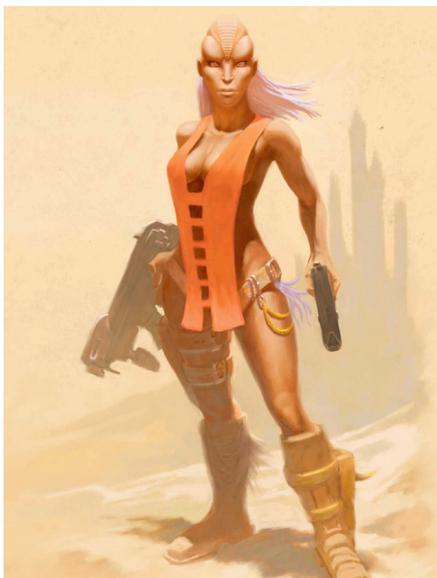
Vierrad statt Zweibein

Doch nicht nur an der Geschichte, auch an der Spielmechanik wird geschraubt. Appeal möchte Konsolenspielern entgegenkommen, ohne dem Vorgänger komplett untreu zu werden. Beispielsweise sollen langatmige Laufpassagen gestrichen, das sinnlose Schleichsystem überdacht und Durststrecken zwischen den Gefechten verkürzt werden. »Der Fokus sollte stärker auf der Action liegen«, erklärt Sauer die Prämisse. »Im fertigen Spiel hätte es aber trotzdem noch viel zu erforschen und zu entdecken gegeben.« Diese Ausrichtung zeigen auch einige Videoschnipsel, die kurz vor dem Ende des Projektes entstehen. Cutter stapft da etwa durch ein idyllisches Tal inmitten schroffer Berge, zwischen denen Dunstwolken schweben. Ein Transportschiff surrt heran und landet auf federnden Metallbeinen. Cutter geht in

die Hocke, beobachtet die aussteigenden Soldaten. Er wird entdeckt, ein Feuergefecht bricht los. Der Held sprintet zwischen Baumstämmen hindurch, Schüsse und die Strahlen der Laserzielhilfen huschen durch die Luft. Gut, was geschmeidig klingt, wirkt mit heutigen Augen betrachtet etwas steif. Für die damalige Zeit jedoch sieht Outcast 2 äußerst beeindruckend aus. Zudem sollen alternative Fortbewegungsmittel eine größere Rolle spielen, beispielsweise darf man einen Geländewagen steuern, einen Flugsaurier satteln und ein Raumschiff der World Army kapern. Letzteres dient jedoch nur dazu, in Filmsequenzen automatisch in neue Areale zu fliegen. Zu den Schauplätzen soll neben sakralen Tempelanlagen, Dörfern und Sumpflandschaften auch ein Hunderte Meter langes Trägerschiff gehören, das die Ausbeutung von Adelpha überwacht.

Der Anfang vom Ende

Nach fast einem Jahr geht die Entwicklung von Outcast 2 gut voran. Die Himalaya-En-



Im ersten Outcast gab es keine weiblichen Talaner, im Nachfolger hätte sich das ändern sollen. Sogar Kriegerinnen waren geplant.



Vor allem optisch sollte Outcast 2 atemberaubend ausfallen. Dazu sollten spektakuläre Kulissen wie hoch gelegene Tempel oder eine Stadt innerhalb einer Höhle beitragen.





Wie Adelpha heute ausschauen würde, das zeigten die ehemaligen Outcast-Entwickler 2014. Für den gescheiterten Reboot Outcast HD modellierten sie einige Areale in der Fresh-3D-Engine nach.

gine läuft weitgehend stabil, die Story ist ausgearbeitet und das zwischen 20 und 30 Mann starke Team gestaltet erste Modelle und Figuren, arbeitet an Animationen, Umgebungen, Texturen und Levels. »Dann begannen die Probleme«, erläutert Franck Sauer. »Plötzlich ging es Schlag auf Schlag.« Yves Grolet, Designer, Programmierer und Co-Gründer des Studios, verlässt die Firma im Juli 2000 mit einigen Kollegen. Er ist mit der Action-Ausrichtung von Outcast 2 und dem Gebaren von Infogrames nicht einverstanden und gründet Ende 2001 ein neues Studio, Elsewhere Entertainment. Einen Ersatz für Yves zu finden, ist schwierig. »Wir hatten dann jemanden«, führt Sauer an. »Es stellte sich aber heraus, dass er die Entwicklung in eine Sackgasse zu führen drohte. Hilfreich war das nicht.« Nur wenig später gerät dann der Studio-Anteilseigner und Geldgeber Infogrames durch den Druck von Konkurrenten wie Electronic Arts und Ubisoft sowie Turbulenzen auf dem Aktienmarkt in Finanznöte. Prompt wird das Budget von sieben auf fünf Millionen US-Dollar gekürzt. Das ist für einige Angestellte schon das Sirenenheulen, das das Ende ankündigt. Nach und nach verlassen weitere Mitarbeiter das Studio. Und dann, erneut nur Monate später, kommt der Todesstoß für Outcast 2 und Appeal. »Nachdem wir drei Millionen ausgegeben hatten, drehte uns Infogrames den Geldhahn komplett zu«, resümiert Sauer. Die Franzosen wollen überhaupt keine Mittel für externe Studios mehr freimachen. Appeal steht am Abgrund.

Stilles Ableben

Zu diesem Zeitpunkt existiert von Outcast 2: The Lost Paradise kaum mehr als ein Grundgerüst. »Wir hatten zwei oder drei Levels in Arbeit, die allmählich mit Leben gefüllt wurden«, weiß Sauer noch. »Das Spiel war weit

davon entfernt, fertig zu sein. Es war nur ein ›Vertical Slice‹, eine Vorführdemo.« Im letzten Quartal 2001 blicken die Belgier damit dem Bankrott entgegen. Die Studioleitung unternimmt einen gewagten Rettungsversuch. Sie schließen mit Infogrames einen Vertrag über den Prototyp eines Tim-und-Struppi-Spiels. Statt Geld will Infogrames hierfür seine Anteile an Appeal an die Gründer zurückgeben und damit seine Verpflichtungen dem Studio gegenüber loswerden. Appeal hingegen wäre frei, nach Tim und Struppi mit einem anderen Publisher zusammenzuarbeiten. Jedoch muss Outcast 2 zugunsten des Lizenzspiels zunächst einmal zurückstecken. Die Arbeit an Outcast 2: The Lost Paradise kommt noch vor dem Jahreswechsel zum Erliegen. Eine Nachricht, die die Fans erst im April 2002 erreichen wird, knapp ein halbes Jahr später. Im Hin-

tergrund wird derweil kräftig an Tim und Struppi gearbeitet. »Dann hatten wir den Prototyp fertig«, sagt Sauer, »doch danach passierte nichts.« Der Folgeauftrag für das komplette Tim-und-Struppi-Spiel, der das Studio finanziell wiederbelebt hätte, kommt nicht. »Wir haben nie wirklich erfahren, wieso«, gräbt Sauer in seinen Erinnerungen. Aber allen ist klar, was das bedeutet: kein Auftrag, keine Zukunft. »Im August 2002 mussten wir Insolvenz anmelden.« Es ist schlicht kein Geld mehr da. Statt mit einem großen Knall wird Appeal in aller Stille abgewickelt. Ein trauriges Ende für eines der ambitioniertesten europäischen Studios und ein großartiges Projekt. »Kein Zweifel, Outcast 2 hatte enormes Potenzial«, trauert der Appeal-Mitgründer Franck Sauer noch heute. »Es hätte etwas Fantastisches werden können.« Michael Förtsch / GR



Das Appeal-Team mag Outcast 2 vorerst aufgegeben haben, die Fans jedoch nicht. Seit Jahren arbeiten sie langsam, aber stetig an einem eigenen Nachfolger: Outcast: Legacy of the Yods, ehemals Open Outcast.