

Legendäre Studios: Red Storm

DIE SPIELE DER PATRIOTEN



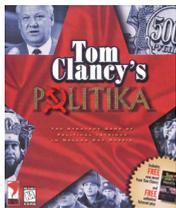
Ein amerikanischer Schriftsteller und ein britischer U-Boot-Kapitän gründen ein Spielestudio: Die Entstehungsgeschichte von Red Storm Entertainment ist ähnlich abenteuerlich wie die Thriller, mit denen Tom Clancy die Bestsellerlisten regierte. Begleiten Sie uns in eine Zeit, als noch Tom Clancy drin war, wo »Tom Clancy's« draufstand. Von Heinrich Lenhardt

Der Spiele-Beiname »Tom Clancy's« stand mal für U-Boote, Geheimagenten und den Kalten Krieg, heute fungiert er allgemein als Sinnbild für realistisch angehauchte Szenarien. Denn der Clancy-Lizenznehmer Ubisoft hat den 2013 verstorbenen Bestsellerautor längst zur Dachmarke umgemodelt, unter der man bei Studios in aller Welt entwickelte Spiele vermarktet. Mit dem Nebeneffekt, dass die meisten davon – von Splinter Cell bis The Division – rein gar nichts mit Tom Clancys literarischem Werk zu tun haben. Ganz anders war es in den wilden Anfangsjahren des ursprünglichen Clancy-Studios Red Storm Entertainment, einer Ära der Wagnisse und großen Egos. 1996 wird die Idee der Antiterror-Truppe namens Rainbow geboren, die parallel als Spiel und Roman gedeiht. Dass es überhaupt zu dieser Konstellation kommt, liegt nicht zuletzt an einem Action-Adventure, dessen 3D-Engine ein Stück Filmgeschichte mitgeschrieben hat.

Kolonie der feuchten Augen

Tom Clancy ist in den Achtzigern nicht nur erfolgreicher Autor, sondern liebt auch Spiele – genauer gesagt: strategische Tabletop-Epen wie die Marine- und Luftwaffensimulation »Harpoon«, mit der er Schlachtszenarien für seinen Roman »Red Storm Rising« (dt.: »Im Sturm«) ausprobiert. Seinen Mac-Computer nutzt er hingegen vornehmlich zum Bücherschreiben, nicht zum Zocken. Bis er 1988 die Besprechung eines neuartigen Action-Adventures namens The Colony liest, das Mindscape gerade für den Mac veröffentlicht hat. Clancy interessiert sich für die erzählerischen Möglichkeiten des Mediums und findet die 3D-Schauplätze interessant, bald gerät er in den Bann der Spielwelt. The Colony hat für seine Zeit eindrucksvolle ausgefüllte Polygongrafik und eine subtile Erzählweise: Invasoren aus einer anderen Dimension haben eine menschliche Kolonie entvölkert, das Lesen hinterlassener Notizen

Politika



Veröffentlicht:

30. November 1997

Darum geht's:

Von Genre-Klassiker Risiko inspirierte Strategie im Brettspiel-Stil. Nach dem Ableben von Boris Jelzin ringen acht

Fraktionen um die Macht in Russland. Im Rundentakt versuchen wir, Einfluss in den einzelnen Provinzen zu gewinnen, der Ausgang von Kämpfen wird ausgewürfelt.

Testzitat: »Wer mit einer gewissen Brettspiel-Behäbigkeit leben kann, darf sich über einen gut austarierten, herausfordernden Machtkampf freuen. So richtig zur Geltung kommt das Intrigenspiel aber erst bei einer Telefonrechnung-treibenden Multiplayer-Session per Internet.«

(61 Punkte in PC Player 2/1998)

Extras: Das Computerspiel wurde samt Politika-Taschenbuch verkauft. Red Storm veröffentlichte auch eine separate Brettspiel-Version.

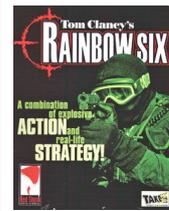


Im November 1996 wird das Gruppenfoto des Gründungsteams von Red Storm Entertainment geschossen. In vorderster Reihe von links nach rechts: CEO Doug Littlejohns, Investor Tom Clancy und David Smith, dessen Firma Virtus Corporation die Ausgangsbasis für das neue Studio ist. Hinter Littlejohns steht Brian Upton, Designer, Producer und Programmierer von Rainbow Six.



Schon vor der Gründung von Red Storm Entertainment gab es Spiele-Adaptionen von Clancy-Romanen. Microprose veröffentlichte 1989 die U-Boot-Simulation Red Storm Rising von Silent-Service-Veteran Sid Meier und Arnold Hendrick.

Rainbow Six



Veröffentlicht:
21. Oktober 1998

Darum geht's:
Die von John Clark geleitete Antiterror-Truppe Rainbow flitzt zu internationalen Krisenherden und startet

eine langlebige Actionserie. Planungsphase, Team-Taktik und realistische Waffen machen Red Storms zweiter Veröffentlichung zum Hit. Ein origineller Shooter mit Niveau.

Testzitat: »Ein schneller Ballerfinger ersetzt jede noch so sorgfältig geplante Strategie. Okay, der 3D-Teil macht schon Spaß. Als Special-Forces-Soldat mit dem Gewehr im Anschlag auf Terroristenjagd zu gehen, motiviert mich mehr, als zottelige Monster in einem 08/15-Gewölbe zu erlegen.«
(63 Punkte in GameStar 11/1998)

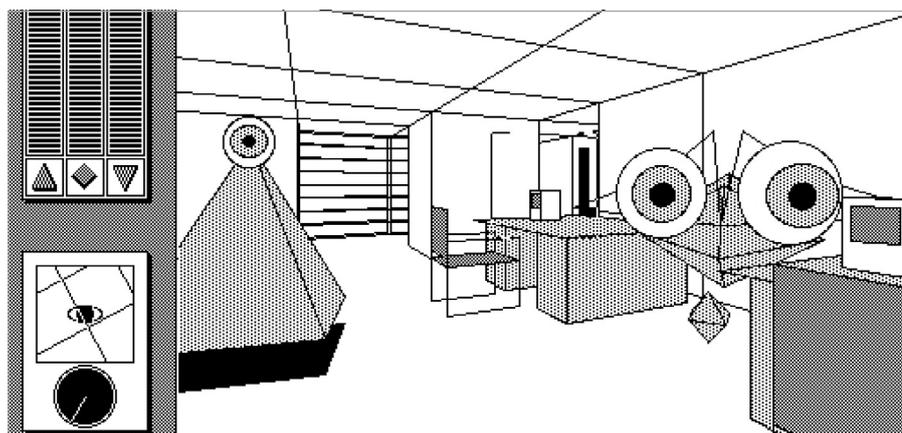
Extras: Spiel und gleichnamiger Clancy-Roman erscheinen binnen weniger Wochen, 1999 folgt das Addon Eagle Watch.

verrät mehr über die Handlung. »Da findet man einen Brief eines Kindes an seine Mutter. Darin steht, dass es von diesen Dreieck-Monstern träumt und furchtbare Angst hat. Tom sagte mir, dass ihn das fast zum Weinen gebracht hat«, erinnert sich der Colony-Programmierer David Alan Smith. Der staunt nicht schlecht, als er eines Tages den prominenten Schriftsteller in der Telefonleitung hatte: »Tom sagte: »Hey, das Spiel ist toll, was machst du als Nächstes?«. So kam es dazu, dass wir zusammengearbeitet haben.« Clancy investiert in die Softwarefirma Virtus Corporation, die Smith 1990 gründet, und die zur Keimzelle von Red Storm wird. Doch bei Virtus geht es zunächst nicht um Spiele, sondern um ein 3D-Grafiktool – und schuld ist James Camerons »The Abyss«.

Camerons digitales Film-Set

Bereits 1987 findet ein Vorabmuster von The Colony seinen Weg in die Hände von Michael Backes, einem Digital-Guru im Hollywood der späten Achtziger. Als Backes die 3D-Welt von The Colony erlebt, kommt ihm die Idee, dass sich mit dieser Technik virtuelle Filmsets bauen ließen. Ganz konkret für »The Abyss«, das neue Science-Fiction-Opus von Regisseur James Cameron, den er berät. »Aus heiterem Himmel rief Backes mich an und fragte, ob ich daran interessiert sei, an diesem Film mitzuarbeiten«, erinnert sich David Smith. Aber hallo! Die Entwürfe für die Unterwasserstation Deep Core erhält Smith vom Filmveteran

Ron Cobb, der schon als Konzeptkünstler an Kinoklassikern wie »Alien« oder »Jäger des verlorenen Schatzes« mitgewirkt hat. »Ich habe immer noch die originalen Blaupausen«, erzählt Smith. »Damit baute ich dann ein 3D-Modell der Station, sodass man virtuell darin herumlaufen konnte. Das war wahrscheinlich der erste erfolgreiche Einsatz von virtuellem Setdesign bei einer Filmproduktion«. Camerons Filmteam konnte nun auf dem Computer genau herausfinden, welche Teile als echte Sets gebaut werden müssen und welche Bereiche die Kamera gar nicht sieht – die Computersimulation spart Millionen an Produktionskosten. Diese Filmerfahrung bringt Smith auf den Gedanken, aus seiner Colony-Spielengine ein 3D-Tool namens »Virtus Walkthrough« zu machen, das Echtzeit-Spaziergänge in allen möglichen virtuellen Schauplätzen erlaubt. Damit ist seine Firma ein paar Jahre gut beschäftigt. Clancy-Spiele entstehen derweil auf Lizenzbasis anderswo, der spätere Civilization-Guru Sid Meier etwa programmiert 1988 die U-Boot-Simulation Red Storm Rising, Clancys Erfolgsroman »Jagd auf Roter Oktober« zieht zwischen 1987 und 1990 (dem Veröffentlichungsjahr des gleichnamigen Films) gleich drei Umsetzungen nach sich. Intern bei Virtus denkt lange niemand daran, eigene Spiele zu entwickeln. Bis ein ehemaliger Adobe-Manager eine Simulation vorschlägt, mit der die Idee eines Tom-Clancy-Spielestudios so richtig Schleichfahrt aufnimmt.



Als Mindscape 1988 David Smiths Action-Adventure The Colony veröffentlicht, sorgt die ausgefüllte 3D-Grafik für Aufsehen – auch bei Tom Clancy, der das Spiel auf seinem Mac ausprobiert.

Mit SSN auf Tauchstation

1993 stößt Frank Boosman zum Team, ein Miterfinder von Adobe Acrobat und des PDF-Formats. Und der zählt gleich mal eins und eins zusammen: Erstens sind U-Boot-Simulationen wie Aces of the Deep oder Silent Service 2 in den frühen Neunzigern ein etabliertes und beliebtes PC-Genre. Zweitens hat man mit Virtus-Investor Tom Clancy doch den Kalter-Krieg-Autor schlechthin an der Hand. Warum also nicht ein eigenes Unterseespiel entwickeln, bei dem Clancys Name verkaufsfördernde Kompetenz ausstrahlt? Was dahergelaufene Lizenzentwickler können, können wir doch schon lange, so der Tenor. Tom Clancy ist angetan und vermittelt den Entwicklern den Kontakt zu einem militärischen Experten, der einige Jahre später Red Storm mitgründen wird: Doug Littlejohns, ein ehemaliger britischer U-Boot-Kapitän mit 30 Dienstjahren in der Royal Navy.

Das resultierende Spiel trägt den Titel Tom Clancy's SSN; dank des Inputs des erfahrenen Seebären wird es eine ebenso spannende wie realistische Simulation. Einige Aspekte mussten im Hinblick auf die Spielbarkeit allerdings vereinfacht werden, gesteht David Smith: »Doug merkte zum Beispiel an, dass eine richtige Katz-und-Maus-Jagd mit einem U-Boot nicht Stunden, sondern Wochen dauern kann. Das konnten wir so natürlich nicht umsetzen. Ansonsten peilten wir aber ein möglichst realistisches, fesselndes Spielgefühl an. Viele der Dinge, die wir einbauten, waren ziemlich akkurat, wie Wärmedämmschichten, Radar, Sonar-Verhalten oder Beschleunigungswerte«. U-Boote haben zwar keine Aussichtfenster, aber die grafische Darstellung des Unterwasser-Geschehens in SSN wird damit erklärt, dass es sich quasi vor dem inneren Auge des Kapitäns abspielt. »Wir hatten eine Menge Spaß damit. Es war ein ungemein interessantes und ziemlich



Die U-Boot-Simulation Tom Clancy's SSN wird 1996 von Mindscape veröffentlicht, doch künftige Spiele wollen Clancy & Co. selber als Publisher auf den Markt bringen.

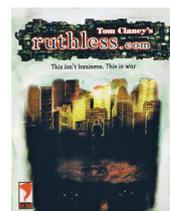
gutes Spiel«, meint Smith. Und das, obwohl ein vielversprechendes Feature versenkt wird: »SSN hatte ursprünglich einen außergewöhnlichen Multiplayer-Modus. Es machte einen Riesenspaß, mit fünf oder sechs Leuten im Netzwerk zu spielen. Aber es waren noch die Anfangstage des Internets, und unser Publisher wollte kein Geld ausgeben, um Online-Server bereitzustellen. Also wurde das Feature gestrichen. Das war wirklich eine Schande.« Beim bösen Buben handelt es sich um Simon & Schuster Interactive, die Multimedia-Abteilung eines amerikanischen Buchverlags. Und der Ärger über diese Entscheidung ist nicht der einzige Grund, warum Virtus und Tom Clancy ihre Spiele in Zukunft selber veröffentlichen wollen.

Meuterei gegen den Publisher

Ende 1996 kommt Tom Clancy's SSN auf den Markt, erntet freundliche Kritiken und verkauft sich manierlich. Der Promifaktor des Namenspaten wird weidlich ausgeschlachtet: Clancy hält sich zwar aus der Entwicklung heraus, tritt aber einer in einer 45minütigen Videodokumentation auf, die mit dem

Spiel ausgeliefert wird. Es gibt sogar einen SSN-Begleitroman, der es irgendwie in die Bestsellerlisten schafft, obwohl es sich eigentlich nur um eine überarbeitete Version des Spieldesigndokuments von Mitentwickler Juan Benito handelt. Macht nix – so lange groß genug »Tom Clancy«draufsteht, würde sich sogar ein Nachdruck des örtlichen Telefonbuchs gut verkaufen. Das große Geld mit dem U-Boot-Spiel macht vor allem Publisher Simon & Schuster Interactive, was Doug Littlejohns sauer aufstößt. Der hat inzwischen seine militärische Karriere beendet und besucht im November 1995 das Virtus-Team in Cary, North Carolina, um es bei der Entwicklung von SSN zu beraten. Da er inzwischen auch einen MBA-Abschluss an einer Wirtschaftshochschule nachgeholt hat, knöpft er sich auch den bestehenden Vertrag vor: »Was Tom und David betrifft, war es der schlechteste Deal, den ich je gesehen hatte. Selbst wenn das Spiel ein Riesenhit werden sollte, würden sie nach der Vorauszahlung nie zusätzliches Geld sehen«, meint Littlejohns. »An einem Sonntagmorgen saß ich in Toms Haus mit Blick auf die Chesapeake Bay, machte eine Tasse Kaffee und schrieb ihm eine zweiseitige Notiz, in der stand: »Wenn du Computerspiele ernsthaft und richtig machen willst, musst du eine eigene Firma mit Spielern gründen.« SSN zum Trotz hält Littlejohns das Virtus-Team nicht für ausreichend spieleaffin, weil die Firma ja primär 3D-Tools entwickelt. Nach seinem schriftlichen Ratsschlag reist Littlejohns nach England zu-

Ruthless.com



Veröffentlicht:

30. November 1998

Darum geht's:

Leichte Rundenstrategie-Kost mit Brettspiel-Flair. Durch kluges Ressourcen-Management und schmutzige Tricks

erobern wir skrupellos den Softwaremarkt, um die böse Firma EvilSoft zu Fall zu bringen. Es gibt sechs Szenarien plus Multiplayer, aber wenig Spielspaß.

Testzeit: »Ruthless.com will komplexe Wirtschaftsvorgänge simulieren, scheitert aber am eintönigen Spielprinzip und der lachhaften Präsentation. Allenfalls für BWL-Studenten interessant – aber die sollten ja wissen, wo man zuerst spart.« (43 Punkte in GameStar 4/1999)

Extras: Erschien zusammen mit einem Begleitroman (deutscher Titel: »Tigerjagd«).

rück, dann passiert ein paar Monate lang gar nichts. Bis im Februar 1996 Tom Clancy vor seiner Haustür in London steht: Der Autor ist Ehrenmitglied der königlichen Leibgarde Beefeasters und anlässlich eines jährlichen Abendessens gerade in der Stadt. Bei der Gelegenheit besucht er Littlejohns, um ihm persönlich etwas mitzuteilen: »Ich befolge deinen Rat und gründe eine Spielefirma. Und ich will, dass du sie leitest.«

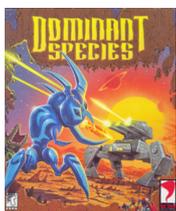
Der Commodore übernimmt das Steuer

Littlejohns grübelt einige Monate über das Angebot. Zum einen interessiert er sich nicht sonderlich für Computerspiele, zum anderen müsste er nach North Carolina ziehen und sich mit den US-Einwanderungsbehörden herummärgern – will man sich das wirklich antun? Eine Mahnung der Gattin gibt den Ausschlag: »Ich will nicht, dass du in 20, 30 Jahren im Rollstuhl hockst und sagst: »Hätte ich das damals nur gemacht!«. Stattdessen sitzt Littlejohns im November 1996 bei der Aufnahme des Gründerteam-Fotos in vorderster Reihe neben Tom Clancy sowie David Smith. Smiths Firma Virtus ist nämlich neben Clancy und dem Medienkonzern Pearson einer der großen Anteilhaber von Red Storm und soll das neue Spielestudio mit Grafiktechnologie versorgen. Pearson wiederum ist mit rund 20 Prozent an Red Storm beteiligt, weil man den auslaufenden Buchvertrag mit Tom Clancy unbedingt verlängern wollte. Die Veröffentlichung des Spiels SSN durch Simon & Schuster hat Ängste geweckt, dass der Autor auch seine Bestseller beim Konkurrenten unterbringen könnte. So nutzte Clancy die Simulation als Druckmittel bei seinen Vertragsverhandlungen: »Tom hat wahrscheinlich wegen dem kleinen Spiel SSN einige Millionen mehr gemacht«, lacht David Smith.

Von der Geiselrettung zum Regenbogen

Fragt sich nur, welche Spiele Red Storm nun eigentlich entwickeln soll. Bereits im Sep-

Dominant Species



Veröffentlicht:

31. Oktober 1998

Darum geht's:

Nach dem Erfolg von Command & Conquer und Warcraft 2 werden PCs mit Echtzeitstrategiespielen übersättet, die meisten sind uninspiriert und überflüssig. So auch Red Storms Genre-Beitrag, bei dem sich Basen bauende Alien-Viecher gegen Invasoren von der Erde wehren.

Testzeit: »Die Grafik kommt in 3D daher, was aber weder gut aussieht noch besonders übersichtlich ist. Obwohl das Spiel ganz gut durchdacht ist, riecht das alles doch sehr nach Low-Budget-Produktion. Der Funke springt bei den kargen Landschaften nicht über, und die Levels langweilen.«

(51 Punkte in GameStar 4/1999)



Was hat öde Alien-Strategie mit Tom Clancy zu tun? Dominant Species entpuppt sich als Flop.



Team Rainbow eilt zur Rettung: Der innovative Taktik-Shooter füllt die Firmenkasse und startet eine langlebige Serie.

September 1996 laden Tom Clancy und der desig­nierte Red-Storm-Chef Doug Littlejohns ihr frischgebackenes Team zum Wochenend-Workshop in Williamsburg, Bundestaat Virginia. »Wir verbrachten drei Tage mit Brainstorming«, erinnert sich Littlejohns, »Für mich war das auch eine Gelegenheit, alle neuen Mitarbeiter zu treffen und zu sehen, wer noch von Virtus zu Red Storm wechseln wollte.« Dutzende Spielideen werden ange­dacht, am Ende einigt man sich auf drei Titel, die das größte Hitpotenzial versprechen: Das Brettspielartige Politika, den Echtzeitstrategie-Vertreter Dominant Species – und einen ambitionierten Mix aus Taktik und Shooter, der sich realistischer spielen soll

als zeitgenössische Ballereien wie Doom und Quake. Das Projekt trägt Arbeitstitel wie »HRT« (Hostage Rescue Team) und »Black Ops«, letztlich wird daraus – Rainbow Six.

Doug Littlejohns erinnert sich, wie er in den frühen Morgenstunden »über einer Flasche Scotch« mit Tom Clancy zusammensaß: »Da sagte ich: »Angesichts all der Terroristenaktivitäten wird es höchste Zeit, dass die Regierungen der Welt gemeinsam einen Plan vorbereiten, bei dem all die diplomatischen Freigaben schon unterschrieben sind. Wenn es eine Krise gibt, musst du also nicht erst wochenlang verhandeln, damit dir die Ausländer bei der Lösung des Problems helfen.« Clancy springt auf das Konzept an und gibt der fiktiven Einsatztruppe den Namen Rainbow, da ihre internationalen Agenten ähnlich vielfältig sein sollen wie die Farben des Regenbogens. Die Zahl Sechs wurzelt im Militärjargon und bedeutet sinngemäß »Anführer« oder »hinten« – der Ausdruck »Got your six« steht für »Ich gebe dir Deckung«. Passt, geht ja um Teamwork. Der späte Umtrunk gebiert folglich eine außergewöhnliche Medien-Kombination: In den nächsten beiden Jahren entstehen Rainbow Six (das Buch) und Rainbow Six (das Spiel) – parallel.

Strategie-MMO und Red-Storm-Rennspiel

Das Red-Storm-Pensum wäre fast noch ehrgeiziger gewesen: Laut Doug Littlejohns wurde sogar ein vierter Titel entwickelt, ein Action-Rennspiel: »Nach einer Weile flog es in

Force 21



Veröffentlicht:

31. Juli 1999

Darum geht's:

Mit Artillerie, Hub­schraubern und Pan­zern stellt sich die amerikanische Force 21 dem Einmarsch chinesischer Streitkräfte in Kasachstan entgegen. Für die anspruchsvollen Echtzeitschlachten wurde General Brad Franks von der US Army als Berater konsultiert.

Testzitat: »Hat man sich an die schnöde Optik gewöhnt, entfaltet Force 21 seine Stärke. Trotz zahlreicher Fahrzeuge auf engem Raum ist die Lage stets übersichtlich. Panzertaktiker werden Spaß haben, mir waren die Gefechte zu dröge.«

(62 Punkte in GameStar 9/1999)

den Papierkorb, es war einfach nicht gut genug«. Das Personal dieses Projekts wird auf Dominant Species und Rainbow Six aufgeteilt. David Smith erinnert sich an eine andere unverwirklichte Spielidee aus der SSN-Entwicklungszeit, ein ambitioniertes Strategie-MMO. »Wir wollten mit Leuten wie dem General und späteren US-Außenminister Colin Powell zusammenarbeiten, um realistische Szenarien zu erstellen, durch die sich dann die User spielen. Ich dachte, dass es fantastisch werden könnte.« Letztlich entscheidet man sich

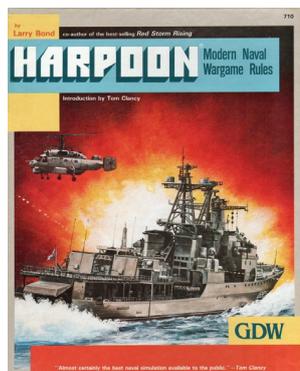
Tom Clancy: Bestsellerautor und Militär-Nerd

Tom Clancy (1947-2013) war ein Versicherungsvertreter mit einem Faible für Militärtechnologie und Marinegeschichte, als er 1984 seinen ersten Roman veröffentlichte. Der damalige US-Präsident Ronald Reagan pries den U-Boot-Thriller »Jagd auf Roter Oktober« prompt als »perfekten Schmöker«, den man nicht aus der Hand legen könne. Bessere Publicity gibt's nicht, das Buch wurde mit Sean Connery verfilmt und war der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Bestsellern, insgesamt fanden die Clancy-Romane weltweit über 100 Millionen Abnehmer. Der selbsternannte Militär-Nerd wurde sogar verdächtigt, Zugriff auf Geheimunterlagen zu haben, so realistisch war seine Beschreibung moderner Technologien und Strategien. »Hätte ich solche Informationen ausgeplaudert, würde man mich in den Tower von London stecken«, gibt der britische U-Boot-Kommandant Doug Littlejohns zu Protokoll, der von 1996 bis 2000 Clancys Spielestudio Red Storm Entertainment leitete.

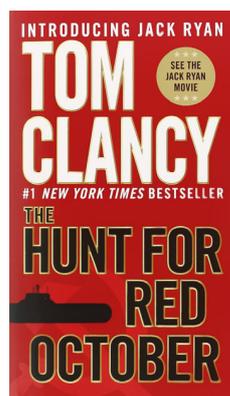
Tom Clancys Romane sind ebenso spannend wie ideologisch, üblicherweise mit den USA in der Heldenrolle und Nationen wie Russland, Japan oder China als Bösewichten. Die realistische und positive Darstellung der Militärs machte Clancy zum Lieblingsautoren vieler US-Offiziere, für die Recherche seiner Bücher konnte er auf ein Netzwerk kompetenter Berater zurückgreifen. Clancy war kein Computerspieler, ihn faszinierten strategische Kriegsspiele wie Harpoon von Larry Bond, einem ehemaligen US-Marineoffizier. Bereits 1979 erschien das Tabletop-Original, eine PC-Umsetzung wurde 1989 von Three-Sixty Pacific veröffentlicht. Clancy trat 1980 mit Bond in Kontakt und nutzte Harpoon, um Schlachtszenarien für seinen zweiten Roman Red Storm Rising (dt.: »Im Sturm«) durchzuspielen, der 1986 erschien.



Foto: John Earle



Clancy schätzte strategischer Kriegsspiele wie Harpoon von Larry Bond, der auch als Co-Autor am Roman »Red Storm Rising« mitarbeitete.



Clancys Erfolgsroman »Jagd auf roter Oktober« lieferte mehrfach Lizenzfutter für Spiele: 1987 für eine Draufsicht-Simulation **1** sowie 1990 für eine Action-Filmumsetzung für NES **2** und Heimcomputer **3**.



dafür, das aufwendige Projekt nicht zu verfolgen. Stattdessen bastelt Red Storm in seinen Anfangsjahren an Mittelmaßspielen herum, statt sich auf den offensichtlichen Hit zu konzentrieren: »Als ich Rainbow Six entstehen sah, war es um Längen besser als alles andere, an dem wir arbeiteten«, erinnert sich Smith. »Diese anderen Spiele waren Ablenkungen. Politika war interessant, einer der ersten Fälle, wo ein Buch zusammen mit dem Spiel ausgeliefert wurde, aber nichts kam an Rainbow Six heran«. In der Tat werden die ersten beiden Veröffentlichungen von Red Storm, Politika und Dominant Species, zu kommerziellen Flops. Rainbow Six muss dem Studio den Hintern retten – doch die Geburt verläuft alles andere als leicht.

»Schnell und tödlich, aber realistisch«

Eine Hauptrolle im Entwicklungs-drama von Rainbow Six spielt Brian Upton, Designer,

Produzent und Programmierer in Personalunion. In einem 2000 veröffentlichten Artikel fasst er zusammen, welche Ziele sein Team ursprünglich verfolgte: »Wir wollten die Spannung von Filmen wie ›Mission: Impossible‹ und ›Das dreckige Dutzend‹ einfangen: den Nervenkitzel, einem Team ausgebildeter Spezialisten dabei zuzusehen, wie sie einen Einsatz mit der Präzision eines Uhrwerks erledigen. Ein realistischer Shooter, der auch Spaß macht, wenn man nicht die Reflexe eines Quake-Spielers hat. Der Spielablauf würde sich um eine Planungsphase drehen, auf die eine Actionphase folgt. Die Spieler wählen ihre Teams aus einem Kader von Agenten mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Die Kämpfe sollen schnell und tödlich, aber realistisch sein. Auch wenn ein einziger Schuss töten kann, begünstigt das Spiel vorsichtiges Zieln statt des typischen Run-&Gun-Stils.«

Die Entwickler experimentieren zunächst mit verschiedenen Szenarien wie dem Zweiten Weltkrieg und den 60er-Jahren. Tom Clancy hat sich inzwischen in die Arbeit am Rainbow-Roman gestützt und bestätigt im April 1997, dass die Terroristenbekämpfung in der Gegenwart stattfindet. Sowohl Buch als auch Spiel sollen, nein, müssen im Herbst 1998 erscheinen, pünktlich zum Weihnachtsgeschäft. CEO Doug Littlejohns macht deutlich, dass Termine auf Gedeih und Verderb einzuhalten sind: »Ich erinnere mich, wie ich einem Mitarbeiter einmal sagte: ›Mir ist es egal, ob du dich draußen nackt von einem Baum baumeln lässt, solange du das Spiel zu dem Zeitpunkt fertigmachst, auf den wir uns geeinigt haben.‹ Manchmal musste man die Kollegen daran erinnern, was wir machen und warum sie hier sind« meint Littlejohns. Für die Rainbow-Six-Entwickler beginnt laut Brian Upton eine »21-monatige Achterbahn-

Red Storms erster Kapitän: Interview mit Doug Littlejohns

Vom U-Boot-Kommandanten zum Studiochef: In seinen 30 Jahren bei der britischen Royal Navy erlebt Doug Littlejohns Einsätze im Kalten Krieg und dem Falkland-Konflikt. Als er 1984 seinen Freund und Kollegen James Perowne in den USA besucht, lernt er per Zufall den Autor Tom Clancy kennen – und verschafft diesem eine Besichtigung eines britischen Atom-U-Boots der Polaris-Klasse. Es ist der Beginn einer langen Freundschaft, Littlejohns wird später Trauzeuge bei Clancys zweiter Hochzeit. 1996 übernimmt er auf Wunsch des Schriftstellers das Ruder bei Red Storm Entertainment und steuert das Studio bis zum Verkauf an Ubisoft durch die rauen Gewässer des Spielmarkts.

GameStar: Nach drei Jahrzehnten im Militärdienst übernahmst du die Leitung eines Spielestudios. Führte der unterschiedliche Arbeitsstil zu Problemen?

Doug Littlejohns: Wenn ich nicht in U-Booten, sondern allgemein beim Militär gedient hätte, wäre das wohl so gewesen. Aber in der U-Boot-Welt musst du mit Leuten zurechtkommen, und das auf engstem Raum. Das geht nicht, indem man herumstapft und brüllt. In U-Booten herrscht eine viel entspanntere Atmosphäre, aber zugleich strenge Disziplin. Jedem ist klar: Wenn einer Mist baut, werden alle sterben.

Tom Clancy hat euch bei der Spieleentwicklung machen lassen, was war seine Rolle bei Red Storm?

Tom war ein Mann voller Ideen und Worte, ein brillanter Autor. Aber er war kein Geschäftsmann. Alles, was mit dem Business zu tun hatte, langweilte ihn zu Tode. Während der Aufsichtsratssitzungen versank er in seinem Stuhl, und als wir zu den Finanzen kamen, musste ich ihn unter dem Tisch treten, um ihn wachzuhalten. Was aber am wichtigsten war: Er sagte mir einmal, dass er in viele Dinge investiert hatte, als er begann, erfolgreich zu sein, doch Red Storm war das erste Investment, mit dem er einen Gewinn machte – das hat ihn begeistert.

Du selbst warst nie aktiver Spieler?

Ich hatte mich vorher nie für Computerspiele interessiert. Mein einziger Beitrag zur Spieleproduktion bei Red Storm war

der Deppentest: Wenn die Entwickler eine fertige Version für die Vervielfältigung hatten, gaben sie mir die Scheibe. Wenn ich nicht in der Lage war, das Spiel zu starten, durfte es das Haus nicht verlassen.

Auf wen hast du dich verlassen, wenn es bei Rainbow Six um Entscheidungen spielerischer Natur ging? Auf die Producer Brian Upton und Carl Schnurr?

Carl war einfach nur brilliant, ein sehr guter Spielekenner, der wusste, was zu tun war. Ich hörte auch auf den Rat von unserem Verkaufsleiter Dick Vernook, der schon viele Spiele auf den Markt gebracht hatte. Brian und ich hatten eine Hin-und-Her-Beziehung. Seine Vorstellung von einem guten Spiel



Der Kommandant greift zum Periskop: Doug Littlejohns 1975 auf dem U-Boot HMS Osiris.

waren nicht notwendigerweise etwas, was ich kommerziell für sinnvoll hielt. Es war jetzt nicht so, dass wir uns geschlagen hätten, aber zur Verkaufs- und Marketing-Abteilung hatte ich ein engeres Verhältnis.

Hattet ihr schon während der Entwicklung von Rainbow Six das Gefühl, dass es ein großer Erfolg werden würde?

Als unser Verkaufsleiter Dick Vernook bei einem unserer Wochenmeetings das erste Mal eine frühe Version von Rainbow Six sah, war er richtig begeistert und meinte, dass das etwas Außergewöhnliches sei. Das Besondere war für ihn die Kombination aus Action und Strategie. Obwohl ich selber nicht spielte, kamen mir Actionspiele immer etwas hirnlos und Strategiespiele etwas langweilig vor. Also sagte ich »Warum machen wir nicht beides in einem?«. Alle möglichen Experten meinten, dass es niemals funktionieren würde. Aber es wurde ein Riesenerfolg, und dann versuchten auch die anderen, Spiele dieser Art zu machen.

Was hat Rainbow Six für das Wachstum des Studios bedeutet?

Rainbow Six ist das Kultspiel, aber der Nachfolger Rogue Spear war sogar noch erfolgreicher, weil es auch für Playstation und Nintendo 64 erschien. Das erlaubte der Firma, aus dem Nichts zu einem großen Marktteilnehmer zu werden. Unser Umsatz betrug im ersten Jahr durch Politika eine Million Dollar, im nächsten Jahr waren es 16, im dritten Jahr 65 Millionen.





Die Planungsphase ist die wichtigste Innovation von Rainbow Six. Nach der Wahl von Personal und Ausrüstung wird auf der Karte die Taktik festgelegt, bevor es in den Einsatz geht.

fahrt«, es kommt zu überraschenden Technikproblemen. Erst ist die Engine von Virtus für Spielezwecke zu langsam, dann fällt ein wichtiger Programmierer krankheitsbedingt aus, und überhaupt hat man sich zu viel vorgenommen und – bei aller Planerei im Spiel – selbst zu wenig geplant: »Das Projekt war von Anfang an zu ambitioniert, vor allem mit dem kleinen und unerfahrenen Team, mit dem wir begannen«, meint Upton, dessen Team einen Großteil der Zeit im Crunch-Modus verbringt und Überstunden schiebt.

Tom öffnet Türen

Ausgesprochen stressfrei verläuft dagegen die Zusammenarbeit mit Tom Clancy: »Tom warf einige Ideen in unsere Richtung, aber ihm war klar, dass er kein Designer war. Er respektierte, dass es sich um ein anderes Medium handelte«, erinnert sich David Smith. »Tom pflegte zu sagen: ›Die Leute nehmen meine Bücher und machen Filme daraus, und ich muss das nicht alles kontrollieren. Ich muss nur die Schecks einlösen.« Also überließ er es uns, was wir mit seinen Ideen anstellten«. Ähnliches erzählt Sid Meier, der Tom Clancy bereits 1988 für sein U-Boot-Spiel Red Storm Rising konsultiert hat: »Tom war interessiert, aber umgänglich. Er ließ uns viel Freiraum.«

Für Red Storm ist der Namenspatron noch in anderer Hinsicht ein Gewinn: Er öffnet Türen – vor allem bei der Armee. Denn die patriotischen und armeefreundlichen Romane des Bestsellerautors sind quasi Pflichtlektüre für Offiziere. Deshalb dürfen die Entwickler den US-Militärstützpunkt in Fort Bragg besuchen und sogar einem Trainingseinsatz der FBI-Akademie in Quantico beiwohnen. Letzterer ist laut David Smith die perfekte Recherche für Rainbow Six und hinterlässt einen nachhaltigen Eindruck: »Frank Boosman und ich beobachteten einen Übungseinsatz des FBI-Geiselrettungsteams. Diese Typen, ganz in schwarz gekleidet, seilten sich von einem Helikopter ab, fast wie Ninjas. Dann ging das Feuerwerk los, sie begannen, Blendgranaten in die Räume zu werfen. Es war so viel beeindruckender als ein Film. Auf unserer dreistündigen Autofahrt zurück überlegten

Freedom: First Resistance



Veröffentlicht:
30. November 2000

Darum geht's:

Es muss nicht immer Clancy sein: Eine Romantrilogie von Anne McCaffrey lieferte den Rahmen für wenig reizvolle Action-Adventure. Aliens haben die Erde besetzt, für Menschheit und Spieler ist das gleichermaßen unerfreulich.

Testzeit: »Von mir aus können die Außerirdischen in Freedom ruhig über die Erde herrschen – angesichts der spielerischen Schwächen trete ich den Rebellen nicht bei. Es macht einfach wenig Spaß, die unübersichtlichen Levels nach irgendwelchen Gegenständen abzugrasen.«
(52 Punkte in GameStar 3/2001)

Extras: McCaffreys Catteni-Romanzyklus erschien ab 1997 auch in Deutschland.

wir: ›Das ist so verblüffend und fesselnd, wie können wir daraus ein Spiel machen?« Zu den konsultierten Experten gehören auch zwei Ausbilder der deutschen Waffenfirma Heckler & Koch, mit denen Motion-Capture-Aufnahmen gemacht werden, wie Brian Upton berichtet: »Ein Schauspieler wäre vielleicht versucht gewesen, die Bewegungen zu übertreiben, diese Jungs spielten es aber absolut unverfälscht. Die Spielcharaktere kommen dadurch als seriös und kompetent rüber, wodurch sie doppelt so beängstigend wirken.« Doch für Red Storm ist die Verbindung zu Clancy und dessen entstehendem Roman nicht nur ein Segen: Die damit verbundenen Terminverpflichtungen wirken sich auf die Qualität des Spiels und die Gesundheit seiner Entwickler aus.

Kurz vor dem Crash

Im Oktober 1997 hinkt Rainbow Six bereits kräftig dem Zeitplan hinterher, »zum Teil lag das an der ambitionierten Größe des Projekts«, erklärt Upton. »Weil die Story von Clancys entstehendem Buch die Schauplätze vorgab, wollten wir 16 komplett unterschiedliche Settings erschaffen – das war

Rainbow Six: Rogue Spear



Veröffentlicht:
22. November 1999

Darum geht's:

Team Rainbow rückt zu 18 neuen Einsätzen aus, bei denen der Spielablauf von der Künstlichen Intelligenz bis zum Mis-

sionsdesign rundum verbessert ist. Die Planungsphase bietet mehr taktische Optionen, im Action-Einsatz hilft das Um-die-Ecke-gucken beim unbemerkten Anschleichen.

Testzeit: »Fast alle von uns bemängelten Unzulänglichkeiten an Rainbow Six wurden ausgemerzt. Rogue Spear spielt sich flott, hat interessante Missionen, und durch den Strategiepart gewinnt die Action deutlich an Tiefe. Richtig gut hat mir die Soldaten- und Gegner-KI gefallen.«
(82 Punkte in GameStar 11/1999)

Extras: Im Jahr 2000 erscheinen gleich drei Missionspakete – das Spiel ist beliebt.

Clancy drauf, aber nicht drin: Die Ubisoft-Ableger



Tom Clancy's Splinter Cell (2002 – 2013)

Der Schleichserie um den NSA-Agenten Sam Fisher räumt zwar Preise ab, der aktuellste Teil Blacklist (2013) verkauft sich aber nur noch enttäuschende zwei Millionen Mal. Mit dem Werk von Tom Clancy hat die Heimlichkeiterei von Anfang an nichts zu tun.



Tom Clancy's Endwar (2008)

Der Echtzeit-Titel behandelt einen Krieg ums letzte Öl – das könnte auf einem Clancy-Buch basieren, tut's aber nicht. Spielerisch erinnert Endwar an World in Conflict, aber ohne dessen Tiefgang. Kurios: Die Einheiten darf man mit Sprachbefehlen herumscheuchen.



Tom Clancy's H.A.W.X. (2009 – 2010)

Auf zwei Teile bringt es diese Kampffjet-Actionorgie, in der man einen machthungrigen Söldnerkonzern (Teil 1) sowie die Russen (Teil 2) bekämpft. Spielerisch ist der zweite Teil eher ein Rückschritt, technisch sind beide Titel allerdings durchaus vorzeigbar.

eine gewaltige Grafikbürde«. 14-Stunden-Arbeitstage sind bald die Norm, Upton steht kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Am Ende müssen die Entwickler die Testphase stark abkürzen, damit das Spiel wie geplant im August 1998 erscheinen kann. Das Missionsdesign muss dabei bereits Monate vor der Fertigstellung von Clancys Roman festgezurrert werden, weshalb sich die letzten Einsätze in Buch und Spiel voneinander unterscheiden. Für scheißnasse Entwicklerstirnen sorgt indes ein anderes Problem: »Wir entdeckten selbst eine Woche vor dem Mastertermin noch neue Bugs, die zu Abstürzen führten. Wenn einer davon größere Umbauten erfordert hätte, wären wir in gewaltige Schwierigkeiten geraten«, berichtet Upton. Man merkt dem fertigen Spiel an, dass es unter Zeitdruck fertiggestellt wurde. Diverse Bugs müssen durch Patches behoben werden und die Künstliche Intelligenz hat ihre schwachen Momente, GameStar vergibt 63 Punkte. Denn das Konzept von Rainbow Six fasziniert zwar auf Anhieb, so richtig ausgefaltet entfaltet es sich aber erst 1999 beim Nachfolger Rogue Spear (82 Punkte).

Dass der Erstling trotz seiner Macken zum Hit wird, ist den umtriebigen Marketingbemühungen von Doug Littlejohns und Verkaufsleiter Dick Vernook zu verdanken. Letzterer schlägt gar TV-Werbespots vor, ungewöhnlich für ein PC-Spiel des Jahrgangs 1998. Littlejohns arrangiert den Abdruck des ersten Roman-Kapitels im führenden US-Spielmagazin PC Gamer, wozu es einiger Überredungskunst bei Clancys Buchverlag bedarf: »Ich hatte eine Menge Ärger mit den Marketingleuten von Penguin Putnam. Die wollten Tom Clancy am liebsten in eine Kiste mit dem Etikett ›Buchautor‹ sperren«, meint Littlejohns. »Niemand in der Spielerwelt hatte vorher von Tom Clancy gehört. Die Leute, die Tom Clancy kannten, waren alte Säcke, die seine Bücher in Flugzeugen lasen, aber sie spielten nicht am Computer. Um aus Tom



Der Rainbow-Six-Nachfolger Rogue Spear erbt das Spielprinzip und merzt Schwächen aus.

eine universelle Marke zu machen, mussten wir die Kids auf ihn aufmerksam machen.« Am Ende profitierten beide Seiten von der Multimedia-Offensive: »Letztendlich gab der Buchverlag zähneknirschend zu, dass das Spiel zu erhöhten Verkäufen der Clancy-Romane führte«, triumphiert Littlejohns.

Die Clancy-Inflation

Mit dem Rainbow-Rezept hat Red Storm eine neue Action-Erfolgsformel gefunden, andere Tom-Clancy-Spielversuche sind weitaus weniger erfolgreich. Das leichtgewichtige Strategiespiel Ruthless.com und die taktischen Panzerschlachten von Force 21 ernten durchwachsene Kritiken. Und Rainbow Six ist zwar ein echter Clancy-Roman, aber die weiteren Begleitbücher zu Spielen werden bei No-Name-Autoren in Auftrag gegeben. Der prominente Name wird dennoch groß aufs Cover gedruckt, am apostrophierten »s« erkennt man Fließbandware à la »Tom Clancy's Power Plays«. Der große Meister steuere Ideen bei, ist diesen Romanen aber nicht allzu eng verbunden: »Jemand fragte Tom mal, ob er eines dieser Taschenbücher wirklich selber geschrieben habe. Er antwortete: ›Geschrieben? Ich habe es nicht mal gelesen!‹«, grinst David Smith, »Tom war eine Marke. Es gab Abnehmer für alles, was er machte.« Doch im Spielbereich zündet außer Rainbow Six nichts, Littlejohns Schrotflinten-Produktstrategie scheitert am zunehmend hit-zentrischen Markt. Die Rainbow-Konsolenumsetzungen verschönern zwar die Firmenbilanz, doch selbst bei Tom Clancy verfliegt der Enthusiasmus, die Studioeigner entwerfen Ausstiegspläne. Anfang 2000 drückt ein Börsencrash die Investitionsfreude der ganzen Branche – doch ein französischer Publisher hat die Marke Clancy fest im Visier.



Rainbow Six spielt meist in Gebäuden, Ghost Recon (links) hingegen an der frischen Luft. Im neuen Ghost Recon Wildlands treibt Ubisoft diese Bewegungsfreiheit an die Open-World-Spitze.

Ghost Recon



Veröffentlicht:
30. November 2001

Darum geht's:
Red Storms zweites Serien-Standbein bietet taktische Team-Action an der frischen Luft. Eine geheime US-Militäreinheit

schleicht und schießt sich durch den Kaukasus, um russische Nationalisten zu stoppen. In 15 kniffligen Missionen wechseln wir zwischen sechs Gruppenmitgliedern.

Testzeit: »In derartigen Momenten liebe ich Ghost Recon: Wenn ein sorgfältig geplanter Einsatz gelingt und das lange Warten im Gebüsch sich auszahlt. Empfehlenswert, wenn für Sie bei Taktik-Shootern vor allem die erste Worthälfte wichtig ist und Sie auf eine gute Story verzichten können.« (82 Punkte in GameStar 1/2002)

Extras: Addons Desert Siege (2002), Island Thunder (2002). Ab 2008 erschienen auch Ghost-Recon-Bücher, jedoch nicht von Tom Clancy, sondern von mehreren Autoren unter dem Sammelpseudonym »David Michaels«. Die schrieben auch Splinter-Cell-Romane.

Als Ubisoft im August 2000 Red Storm kauft, freut man sich nicht nur über die drei Millionen Verkäufe, die Rainbow Six und Rogue Spear damals bereits angesammelt haben. »Dieser Vertrag gibt Ubisoft auch Zugriff auf weltberühmte Lizenzträger wie Tom Clancy«, frohlockt der Ubi-Gründer Yves Guillemot. Es dauert nicht lange, bis sein Konzern ausgiebig Gebrauch davon macht. Beim Studio in Montreal entsteht sowieso gerade ein neues Spiel um einen Geheimagenten, der als James-Bond-Double angedacht war, dann aber zum NSA-Schleicher umgemodelt wurde. Noch »Tom Clancy's« auf die Schlichtel gedruckt, fertig ist 2002 das erste Splinter Cell. Red Storm wiederum arbeitet zum Zeitpunkt der Ubisoft-Übernahme am militärischen Taktik-Shooter Ghost Recon, der 2001 erscheint und zum neuen Serien-Standbein des Studios wird. Zugleich verordnet der neue Besitzer allerdings eine Schrupfkur: Während das unabhängige Red Storm zwischen 1998 und 2002 von rund 20 auf 120 Mitarbeiter gewachsen ist, werden rasch Produktpalette und Personal eingedampft: 2004 ist nur noch von 43 Red-Storm-Entwick-



Shadow Watch



Veröffentlicht:
30. November 2000

Darum geht's:
Ein sechsköpfiges Spezialistenteam rückt aus, um an isometrisch dargestellten Schauplätzen Dokumente zu klauen

oder Gegner auszuschalten. Das Runden-taktikspiel ist nicht allzu komplex, aber mit seinem Aktionspunktesystem und zufälligen Level-elementen durchaus unterhaltsam.

Testzeit: »Die sparsam kolorierte Comicgrafik schwankt zwischen Stil und Kargheit. Zum Minimal-Look gesellt sich das Minimal-Spielsystem, das zwar eingängig, aber wenig fordernd ist – zumal die Steuerung über Icons unnötig kompliziert wird.« (65 Punkte in GameStar 6/2000)

Extras: Erschien zusammen mit einem Begleitroman (deutscher Titel: Nachtwache).

Der schwermütige 3D-Kolonist: Interview mit David Smith

David Smiths Action-Adventure *The Colony* brachte Tom Clancy auf den Spielegeschmack. Mit Unterstützung des Schriftstellers gründete Smith seine Firma Virtus Entertainment, die auch die Atom-U-Boot-Simulation *SSN* entwickelte. Clancy engagierte seinen Freund Doug Littlejohns als Berater, was zur Gründung von Red Storm führte. 1999 arbeitete Smith dann mit Michael Crichton am Spiel zu dessen Buch *Timeline*, künstlerische Differenzen führten zu einem unbefriedigenden Endresultat. In den letzten Jahren war David Smith vor allem im Bereich der Display-Technologien tätig, war bei Loughheed Martin und ist derzeit COO beim Startup Wearality.



GameStar: Gab es schon vor *Rainbow Six* Überlegungen zu gemeinsamen Buch- und Spiel-Projekten mit Tom Clancy?

David Smith: Ja, es gab ein weiteres Spiel, das wir nie machten, das ich aber immer noch gerne umsetzen würde. Es hieß *Derelict*, und Tom wollte das Buch dazu schreiben. Er hatte sogar schon die ersten eins, zwei Kapitel geschrieben. Man spielt eine Art Techniker im Weltraum, der Asteroiden aus dem Weg schiebt, wenn sie der Erde zu nahe kommen. Dann taucht im Sonnensystem ein Felsbrocken auf, der von zwei miteinander verfeindeten Lebensformen bewohnt wird. Es stellt sich heraus, dass der Asteroid eine Waffe ist, die auf der Erde ein Alvarez-Event auslösen soll, also die Art von Katastrophe, die vermutlich zum Aussterben der Dinosaurier führte. Der Held fliegt in seinem Raumschiff hin und muss herausfinden, welches der beiden Alien-Völker das gute ist und welches das böse. Wenn das geklärt ist, muss man verhindern, dass das Ding auf die Erde stürzt. Und dann stellte sich natürlich heraus, dass es nur ein Vorreiter war und eine ganze Menge dieser Brocken folgen. Ich war begeistert davon!

Wie hätte sich *Derelict* gespielt?

Vor allem actionreich mit etwas Strategie und Erkundung, denn es sollte eine Menge interessante Schauplätze geben. Die Kommunikation mit den Aliens wäre komplex ausgefallen, beide Seiten hätten versucht, dich davon zu überzeugen, dass es sich bei der jeweils anderen um die Bösen handelt. Du hättest die Welt erforschen müssen, um

herauszufinden, was wirklich vorgeht. Ich hatte die Idee, als wir noch mit Simon & Schuster zusammenarbeiteten, sie hatten darin investiert. Dass nichts daraus wurde, lag wohl daran, dass wir nichts mehr mit Simon & Schuster machten. Schade drum.

Warum hast du dich nach der Gründung von Red Storm zurückgezogen?

Doug Littlejohns und ich kamen nicht allzu gut miteinander aus, was auch nicht weiter schlimm war. Die meisten Leute bei Red Storm hatten vorher an mich berichtet und es ist nicht ideal, wenn der alte Chef noch rumhängt, also zog ich mich zurück. Ich setzte aber noch durch, dass Brian Upton der leitende Programmierer wird. Das sollte sich als wichtig erweisen, denn Brian wurde auch der Spieldesigner von *Rainbow Six*. Brian hatte vorher aber nie die Gelegenheit, sich zu beweisen. Dann fiel ihm dieses Spiel in den Schoß, es war perfekt.

Warum hattest du Ärger mit Littlejohns?

Tom unterteilte die Welt in »White Hats«



Das von Smith mitentwickelte Adventure zu Michael Crichtons Zeitreise-Roman *Timeline* ist drei Stunden kurz und viel zu leicht.

und »Black Hats«, bei ihm gab es kein Grau. Du warst gut oder böse; und wenn zu den Guten gehörtest, dann tat er alles für dich. Er war wohl einer der besten Freunde, die ich jemals hatte. Doug unterteilte die Welt in sich selbst – und Black Hats. Ihm war jeder suspekt. Entweder warst du auf seinem Boot oder ein Ziel – und ich hatte keine Lust, auf seinem Boot zu sein. Eine Firma muss doch so funktionieren: Du heuerst wirklich schlaue Leute an, damit sie eigenständig denken und dir sagen, worauf es ankommt, was richtig und was falsch ist. Wenn du jedoch der U-Boot-Kommandant bist, dann bist du ein Gott – kein Witz. Vor allem in der Royal Navy, da gibt es keinen Platz für Meuterei [lacht]. Aber man muss Doug anrechnen, dass er *Rainbow Six* und einige andere Titel fertiggekriegt hat.

Spielst du noch *Rainbow Six*?

Ich spiele alles Mögliche, aber *Rainbow Six* habe ich seit damals bewusst gemieden. Das erste war klasse, aber danach war es mir irgendwie unangenehm, die Serie weiterzuspielen – es war einfach nicht mehr mein Team. Ich habe eines dieser wunderschönen rot-weißen Rugby-Shirts von Red Storm, auf dem »Gründer« steht, aber ich habe es nur einmal getragen, für das Gruppenfoto. Für mich fühlte es sich so an, dass ich das Team an Doug übergeben hatte. Es war ein Jammer, denn ich arbeitete gerne mit Tom Clancy zusammen, aber man muss loslassen und sie ihren eigenen Weg gehen lassen. Das war keine Verbitterung, sondern vor allem Schwermut.

lern die Rede. Geschlossen wird das Studio aber nie, sondern in die Ubisoft-Familie eingegliedert, in der meist mehrere Mitglieder gemeinsam an einem Großprojekt arbeiten. Neben der Arbeit an *Ghost Recon* und dem Gitarren-Musikspiel *Rocksmith* mischt Red Storm auch bei *Far Cry 3* und *4* mit. Zudem entsteht nach der Übernahme noch ein letztes *Rainbow Six* direkt bei Red Storm, nämlich 2006 das mäßige *Lockdown*. Alle folgenden Serienteile stammen federführend von Ubisoft Montreal, auch das aktuelle *Rainbow Six Siege*. Sogar das neue *Ghost Recon Wildlands* müssen die Entwickler abgeben, daran wird in Paris getüftelt. Red Storm vermittelt den Entwicklern lediglich Kontakte zu militärischen Ausrüstern, die kennt man noch von früher. Außerdem darf man Waffenmodelle für *The Division* basteln – ein Spiel, das immerhin »Tom Clancy« im Namen trägt. Obwohl kein Clancy drin ist.

Das Ende der Unabhängigkeit

Red Storm hat seine Glanztage hinter sich, das Hauptwerk des Studios bleibt *Rainbow Six*. Denn der mit Hängen und Würgen auf den Markt gepresste Takik-Shooter setzt Realismus-Maßstäbe. Doch seine Macher zerstreuen sich schnell in alle Winde. Brian Upton bleibt noch bis 2002 Design Director bei Red Storm, wechselt dann zu Sony Computer Entertainment. Carl Schnurr, ein weiterer Producer von *Rainbow Six*, ist heute Kreativchef bei der Call-of-Duty-Werkstatt Infinity Ward. David Smith, dessen Mac-Programm *The Colony* Clancys Computerspiel-Interesse weckte, arbeitet danach mit einem weiteren Bestsellerautor zusammen – nämlich mit Michael Crichton am Spiel zu dessen Roman *Timeline*. Heute beschäftigt sich Smith beim Startup Wearality mit Display-Technologie. Ex-Seebär Doug Littlejohns schippert im Anschluss an die Ubisoft-Übernahme nach

England zurück, mit Spielen hat er nach dem Red-Storm-Abenteuer nichts mehr am Kapitänshut. Rückblickend nennt er mehrere Gründe für den Studioverkauf im Jahr 2000. Tom Clancy ging Ende der 90er-Jahre durch eine »Ruheperiode« und knabberte an seiner Scheidung. Noch gewichtiger war die Abhängigkeit von *Rainbow Six*, die anderen frühen Red-Storm-Spiele liefen deutlich schlechter: »Die durchschnittliche Erfolgsrate einer Spielefirma betrug etwa 1:9, eines von neun Spielen wurde ein großer Hit. Wir lagen bei 1:3. Das kannst du nicht aufrecht erhalten, da musst du realistisch sein. Wir hatten nicht die nötigen finanziellen Mittel, um einen großen Flop wegzustecken«, resümiert Littlejohns. »In der U-Boot-Welt gibt es eine sehr gute Redensart, die auf alle Lebenslagen zutrifft: »Hör auf, solange du vorne liegst« – du musst wissen, wann der richtige Zeitpunkt ist, zu gehen.« ★