

TAKTISCHE NIEDERLAGE

XCOM Alliance wäre ein revolutionärer Taktik-Shooter gewesen, das Rainbow Six der Science Fiction. Doch es erscheint nie.

Von Stephan Petersen und Michael Graf

Terry Greer kommt sich schon selbst wie ein Alien vor: Er versteht die Welt nicht mehr. Kurz vor dem Weihnachtsfest 1998 hat der britische Entwickler einen frischen Arbeitsvertrag unterschrieben, sogar eine Gehaltserhöhung wurde ihm in Aussicht gestellt. Doch nur zwei Wochen später, am 3. Januar 1999, steht plötzlich ein Amerikaner vor ihm, der ihm sein Spiel wegnehmen will. Dieses Spiel heißt XCOM Alliance. Es soll die Strategiemarke XCOM ins Actiongenre katapultieren, Spielerkinnladen mit der Grafiktechnologie der Zukunft runterklappen und die lebendigsten Computersoldaten aller Zeiten an die Alien-Front führen. Greer und sein Team planen die Revolution des Taktik-Shooters. Doch die soll nicht in England stattfinden, der frischgebackene Rechthalter Hasbro möchte Alliance in die Vereinigten Staaten holen. Es ist der Anfang vom Ende, das Spiel wird nie erscheinen. »Wir hatten da etwas Besonderes, etwas, das wegweisend gewesen wäre«, seufzt Terry Greer heute.



Ufo: Enemy Unknown (oben) hätte ein Remake namens XCOM: Genesis bekommen sollen.



Die Ufo-Legende

Die Geschichte der XCOM-Serie beginnt im Nordamerika des Jahres 1994, das Außerirdische herzlich willkommen heißt. Denn Verschwörungen vom anderen Stern sind so angesagt wie lange nicht mehr, seitdem sich auf den landesweiten TV-Bildschirmen die Agenten Mulder und Scully durch die unheimlichen Fälle des FBI rätseln. Die Serie »Akte X« begründet das moderne Mystery-Genre und entfesselt einen Alien-Boom, der auf die Spielewelt übergreift – und das Erfolgsfundament für einen Strategieklassiker legt. Auch in Ufo: Enemy

Unknown kämpfen irdische Agenten gegen außerirdische Besucher, wenn auch im Gegensatz zu den TV-Ermittlern nicht mit Spitzbubencharme und sprödem Sexappeal, sondern mit Sturmgewehr und Raketenwerfer. Denn hier möchten keine schummrigen Seriensenats betaschenlampt und Bleistifte an die Bürodecke geschnalzt, sondern ausgewachsene Invasoren zurückgeschlagen werden.

Meisterlich verknüpft Ufo dabei zwei Ebenen: In Echtzeit werden weltweit Militärbasen auf- und ausgebaut, gefangene Schleimbolzen seziiert, Technologien erforscht und Ufos geortet. An deren Landeplätze jetten dann schwerstbewaffnete Einsatzteams, die im rundenbasierten Taktikmodus zur ET-Jagd blasen. Beziehungsweise ums nackte Überleben kämpfen, denn anfangs sind die Invasoren einschüchternd harte Widersacher, unvorsichtige Trupps enden schnell als Aschehäufchen. Dieses Durchbeißen gegen übermächtige Angreifer, dieser graduelle Aufstieg vom Rekrutenhaufen zur Elitetruppe, die den Kampf schließlich zur gegnerischen Marsbasis trägt – das fasziniert die Spieler. Die PC-Version verkauft sich rund 600.000 Mal, die Hälfte davon in den Staaten. Und das, obwohl das Spiel aus England stammt, vom kleinen Team Mythos Games. Der Erfolg weckt Begehrlichkeiten beim US-Publisher Microprose. Bereits 1995 erscheint mit XCOM: Terror from the Deep ein Unterwasser-Ableger mit nur leicht veränderten Grafiken – weil man etwa keine aufwändige Tauchanimation basteln wollte, marschierten Soldaten einfach auf dem Meeresgrund herum. Zugleich entsteht das Konzept für XCOM Alliance. Denn die Marke soll





Oben blendet XCOM Alliance die Helmkameras der anderen Teammitglieder ein.

wachsen, und das Shootergenre ist mindestens so angesagt wie »Akte X«. Doch wie zum Sektoiden verpflanzt man Rundenkämpfe in die Ego-Ansicht?

Fern der Erde

XCOM Alliance spielt im Jahr 2062, 20 Jahre nach Terror from the Deep. Das Raumschiff »UGS Patton« schwebt gen Mars, um Technologie aus dem ersten Alien-Krieg zu bergen. Doch der Ausflug geht schief. Versehentlich öffnet die Crew ein Wurmloch, reist hindurch – und stolpert viele Lichtjahre von der Erde entfernt in eine Raumschlacht im Orbit eines fremden Planeten. Hier stehen die Invasoren aus Enemy Unknown den einheimischen Ascidianern gegenüber. Letztere soll man später näher kennenlernen und sogar eine Allianz mit ihnen schließen – daher der Titel. Auch sonst wird Zusammenarbeit großgeschrieben, der Spieler schlüpft in die Rüstung eines Squad-Anführers, der selten alleine unterwegs ist. Meist dirigiert er in der Ego-Ansicht vier Teamkameraden durch 16 Storymissionen, unter anderem soll es Rettungs-, Eskort- und Schleicheinsätze geben. Nach dem Briefing schneidet man den Trupp auf die Aufgabe zu, aus zwölf Mitstreiter lassen sich drei auswählen und individu-

ell ausrüsten. Und weil menschlicher Nachwuchs fern der Erde Mangelware ist, sollen später Ascidianer die Truppe verstärken.

»Echte« Menschen

Und nun wird's spannend. Die Mistreiter sind nämlich keine austauschbaren Stiernacken. Jedes Teammitglied soll nicht nur individuelle und rollenspielartig aufwertbare Fähigkeiten bekommen, sondern auch eine Biografie, einen eigenen Sprecher und 200 individuelle Textzeilen. Verheiratete Kameraden erzählen dann etwa von ihrer Familie. Auch sonst sollen sich die computergesteuerten Kollegen auf dem Schlachtfeld wie echte Menschen verhalten, deren Kampfkraft von der aktuellen Situation abhängt, neben Müdigkeit und Moral spielen sogar Gefühle eine Rolle. Auf offenem Feld unter Beschuss und völlig abgekämpft? Keine allzu erfreuliche Situation. Frisch ausgeruht und auf dem Vormarsch gegen unterlegene Gegner? Hell, yeah! Wird jemand verletzt, kann er sogar in Panik geraten; andererseits hebt der Anführer Moral und Zielgenauigkeit naher Kameraden. Darüber hinaus soll es Beziehungen zwischen den Kriegern geben, ebenfalls mit Vor- und Nachteilen. In einem Interview verspricht der spätere Lead Design-



Zwei Inspirationen für Alliance: das Science-Fiction-Rollenspiel Hired Guns (oben) und der Warhammer-40K-Shooter Space Hulk.

ner Chris Clark »die lebensechtesten 3D-Charaktere, die es je in einem Spiel gab«.

Jeder tut, was er kann

In spielerischer Hinsicht unterteilen sich die Alien-Jäger in drei Kategorien: Soldaten, Ingenieure und Wissenschaftler. Deren Fähigkeiten sollen nicht nur im Kampf, sondern auch bei optionalen Aufgaben zum Einsatz kommen. Wer etwa eine außerirdische Maschine findet und einen Sprachwissenschaftler dabei hat, kann ihre Bedienungsanleitung entschlüsseln. Als Belohnungen für solche Nebentätigkeiten gibt es Infos über die Alien-Technologie sowie Ressourcen. Hier zeigen sich Parallelen zu Ufo: Enemy Unknown: Die im Orbit herumgondelnde Patton dient als Stützpunkt, hier werten Forscher neue Erkenntnisse aus. Mithilfe der Ergebnisse sowie der Rohstoffe können die Ingenieure dann unter anderem neue Waffen und Rüstungen herstellen. Die Patton mit ihren unterschiedlichen Bereichen soll zudem frei begehbar sein und in einigen Missionen gar als Schauplatz für Abwehrkämpfe gegen Alien-Entertrups herhalten. Je länger man braucht, um die Eindringlinge abzuwehren, desto mehr Crewmitglieder, Items und Forschungsergebnisse können



Bitte mal die Tür öffnen! Befehle erteilt man direkt in der Ego-Ansicht.



Alliance bietet natürlich auch ein Wiedersehen mit alten Bekannten.

verloren gehen. Bei den Widersachern handelt es sich um alte Bekannte aus den Strategiespielen sowie mehrere neue Kreaturen.

Vier Kameramänner

Die Teammitglieder sollen je nach ihren Fähigkeiten weitgehend eigenständig agieren. Per Maus und Hotkeys kann der Commander aber Befehle erteilen. Wenn beispielsweise jemand verletzt zu Boden geht, so fragt der Sanitäter, ob er die ihm zugewiesene Stellung verlassen und helfen soll. Der Spieler bestätigt oder verweigert dies per Hotkey. Wo sich ein Teammitglied gerade aufhält und was er oder sie macht, verfolgt der Anführer per Live-Übertragung der Helmkameras. Spieleveteranen mag das bekannt vorkommen, als Inspiration dient das Rollenspiel *Hired Guns* von 1993, in dem vier Söldner Science-Fiction-Dungeons erkundeten. Und auch hier besaß jeder Held sein eigenes Kamerafenster. Veröffentlicht wurde *Hired Guns* 1993 vom schottischen Rockstar-Vorgängerstudio DMA Design, das Spielkonzept entwarf Scott Johnston – der nun an Alliance werkelt. Ebenfalls einflussreich – und von 1993 – ist *Space Hulk*, auch der *Warhammer-40k-Shooter* spendierte je dem Teamkameraden ein Sichtfenster.

Für angemessene Atmosphäre soll der sich dynamisch verändernde Soundtrack



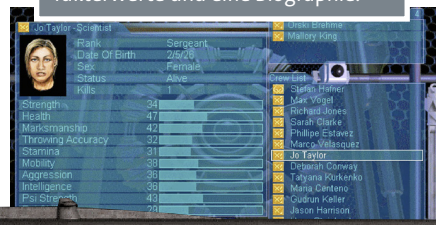
Am Anfang eines Einsatzes steht natürlich das Briefing.

Vor Einsatzbeginn lässt sich jeder Soldat individuell ausrüsten.

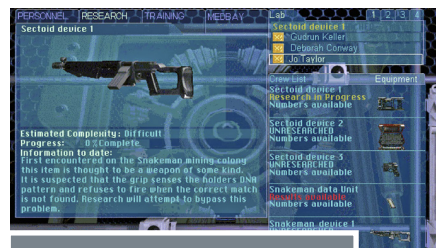


sorgen. Wenn die Lage brenzlig wird, peitscht auch die Musik entsprechend. Neben der Solokampagne soll es Multiplayergefechte geben, zum Koopmodus (der sich bei einem Team-Shooter ja anbietet) gesellen sich Deathmatch und Capture the Flag, antreten dürfen die Spieler hier wahlweise als Menschen oder Außerirdische.

Jedes Teammitglied hat eigene Charakterwerte und eine Biographie.



Die »Patton« dient als Hauptquartier, in dem auch neue Waffen erforscht werden.



Wissenschaftler erforschen neue Items, Ingenieure produzieren sie.



Teile von Alliance werden im Simpelshooter XCOM: Enforcer wiederverwertet.



Wer das Team aufteilt, kann den Aliens in den Rücken fallen.



Verwundete werden vom Sanitäter versorgt – falls man es ihm erlaubt.

Finanzkrise als Dauerzustand

So weit, so spannend. Und anfangs läuft auch alles glatt. 1996 beginnen die Alliance-Arbeiten bei Microprose UK im englischen Chipping Sodbury. Im Team sitzen zahlreiche Designer, die schon an *Enemy Unknown* und *Terror from the Deep* beteiligt waren. Als technische Basis dient die Betaversion der Unreal-Engine, deren Lizenz sich Microprose lange vor der Veröffentlichung des gleichnamigen Shooters gesichert hat – man möchte zur optischen Avantgarde gehören. Doch gerade das erweist sich als Herausforderung, weil es kein Referenzmaterial gibt und die Möglichkeiten des Grafikgerüsts noch unerforscht sind. So ist das Team vor allem damit beschäftigt, die Leistung der Engine auszuloten. Und wie immer bei Pionierarbeit kommt man eben nur langsam voran.

Derweil braut sich in den USA etwas zusammen, Microprose schlittert in die finanzielle Dauerkrise. Um die Kosten zu drücken, setzt die Mutterfirma Spectrum Holobyte bereits 1996 Massenentlassungen durch, wenig später kündigt der frustrierte Mitgründer Sid Meier. Noch dazu verheddert man sich in einem Rechtsstreit mit Activision und Avalon Hill um die Vertriebsrechte an Meiers *Civilization*-Reihe. Nach einer gescheiterten Fusion mit GT Interactive wird das abermals radikal geschrumpfte Microprose im September 1998 vom Spielwarenkonzern Hasbro geschluckt. Der neue Eigentümer drückt gleich mal die Flugsimulation *Falcon 4.0* in den Handel, an der Spectrum Holobyte und Microprose seit 1992 herumdoktern. Trotz der Entwicklungsäonen erscheint *Falcon 4.0* jedoch völlig verbuggt und verkauft sich selbst im Weihnachtsgeschäft schwach. Die Zeichen stehen auf Sturm.

Von Großbritannien in die USA

An der Entwicklung von *XCOM: Alliance* scheinen die Turbulenzen zunächst spurlos vorüberzugehen. Der Entwicklungsleiter Terry

Interview mit Terry Greer

DER BRITISCHE REVOLUZZER

Der Brite Terry Greer hat die Arbeiten an XCOM Alliance geleitet, bevor sie 1999 in die USA verlegt wurden. Heute schreibt er Science-Fiction-Romane und arbeitet als unabhängiger Entwickler, etwa am Schachspiel Pawned!, das die Regeln sowie das Spielbrett ändert. Greers Traumprojekt wäre ein Remake des Sci-Fi-Rollenspiels Xenomorph von 1990, an dem er als Grafiker und Designer mitwirkte. Darin strandet man auf einer verlassenen Bergbaustation und muss überleben, indem man Waffen sowie Vorräte sammelt und mörderische Aliens abwehrt. In seiner Freizeit versucht er sich als Cosplayer (Bild oben: Bill aus Left 4 Dead) und schreibt auf TerryGreer.com.

**GameStar: Terry, war Alliance zu ambitioniert für seine Zeit?**

Terry Greer Stimmt, es war sehr ambitioniert. Es war mein erstes großes Projekt, und heute würde ich einiges anders machen. Ein Großteil der Probleme drehte sich darum, was die Unreal-Engine kann – und was nicht. Bis dahin war noch kein anderes Spiel mit dieser Technologie erschienen, und wir merkten, dass die versprochene Leistung einfach nicht zustande kam. Es war eine fantastische Engine, aber Alliance benötigte mehrere Blickwinkel, den des Hauptcharakters und die der Teammitglieder. Das erhöhte den Bildschirm-Overhead, und das noch vor der Zeit von Hardware-Grafikbeschleunigung. Wir konnten ja noch nicht mal darauf zählen, dass jeder eine Grafikkarte hatte, und mussten simple Geometrie und viele Tricks nutzen, damit alles lief. Die Levels zu bauen, fraß viel Zeit.

War damals alles zu neu für euch?

Ein Großteil des Konzepts war neu für einen Shooter – zur Hölle, Shooter waren generell noch ganz neu. Wir wussten allerdings bis zuletzt, was wir taten, und waren auch schon sehr weit. Sicherlich gab es noch Probleme, aber die größten waren ausgeräumt. Wir hätten alles umsetzen können. Die Amerikaner, die unsere Arbeit danach übernommen haben, wollten aber wohl die Zugänglichkeit erhöhen und gerieten in neue Schwierigkeiten, weil nun noch mehr auf dem Bildschirm stattfinden musste. Wenn ich weiter an Alliance hätte arbeiten dürfen, hätte ich die Teamgröße von vier auf drei gesenkt. Es gab einfach nicht genug Power für alle vier Perspektiven. Ich habe sogar erwogen, die anderen Perspektiven ganz fallenzulassen und voll auf Ego-Shooter mit einem kleinen Squad und einer Befehlskarte zu setzen. Das wäre aber eine Schande gewesen.

Warum das?

Ich war vor allem mit der Steuerung des Squads zufrieden, es gab ein kontextsensitives Point&Click-System aus der Ego-Ansicht. Das war intuitiv und erlaubte schnelle Befehle. Dabei muss man jedoch bedenken, dass diese altmodischen PC-Spiele intensiv die Tastatur nutzten. Damals gab es keine anderen Optionen und keine vernünftigen Controller für den PC. Heute würde man die Bedienung wohl umständlich finden, damals war das klasse. Über eine Befehlskarte

à la Rainbow Six hatten wir nachgedacht, ich war aber dagegen, weil ich befürchtete, dass die Spieler die meiste Zeit auf dieser Karte verbringen würden. Die Ego-Ansicht wäre nur noch Beiwerk gewesen.

Was denkst du über das Potenzial des Spiels

Es war gewaltig. Es gab kein anderes Spiel, das an das herangekommen wäre, was wir versuchen. Klar, viele Leute dachten, dass aus XCOM kein Shooter werden könnte, ich verstehe das. Weil es keine rundenbasierten Kämpfe gab, war uns klar, dass das Spiel pausieren musste, wenn man Kommandos gab oder auf ein plötzliches Ereignis reagierte. Das haben wir berücksichtigt. Natürlich waren wir uns der Risiken bewusst, der Shooter-Ansatz war gewagt. Aber die Erweiterung der Marke XCOM wurde gefördert. In Chapel Hill entstand damals ja auch Genesis, ein 3D-Reboot. Der sah richtig gut aus!

Gab's noch weitere Idee für XCOM-Ableger?

Ja, ich habe mehrere Vorschläge für weitere XCOM-Spiele ausgearbeitet. Drei waren weiter fortgeschritten. Beim ersten expandierte die Menschheit im Sonnensystem und musste sich mit den Resten der außerirdischen Eindringlinge auseinandersetzen. Das zweite war ein Zeitreise-Setting, bei dem ein Feind in der Vergangenheit herumpfuschte und man um die Kontrolle der Gegenwart kämpfen musste. Das letzte spielte auf der Erde nach der Eroberung durch Aliens, mit einer Widerstandsbewegung. Genau das greift nun XCOM 2 auf!

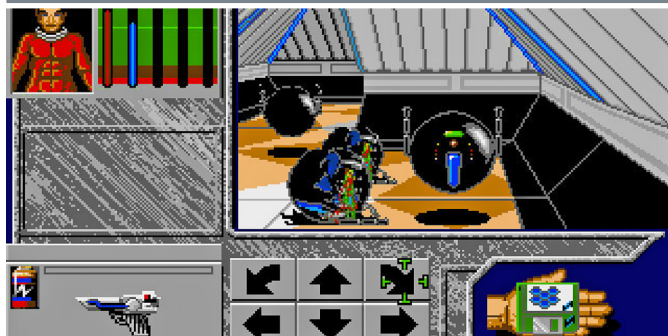
Und wie hat dir The Bureau: XCOM Declassified gefallen?

Ich war nicht so scharf auf The Bureau – ich hab's nie beendet. Ich fand die Steuerung etwas hakelig. Unser System für die Charakterkontrolle war ähnlich, aber ich finde, dass es in einer Ego-Sicht mehr Sinn ergab. Das unterstreicht auch einige Probleme mit dieser Art von Steuerung. Declassified hatte gute Ideen, aber es fühlte sich zu sehr wie auf Schienen und nicht wirklich ausgedehnt an. Ich hatte immer das Gefühl, dass ich an einer Standardsituation teilnehme.

Kannst du uns etwas verraten, das wir nicht über Alliance wissen?

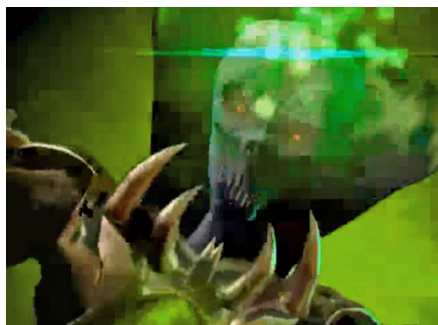
Wir dachten darüber nach, was wir noch mit der Squad-Struktur machen könnten – eine unserer Ideen war ein Stargate-Spiel. ★

Greers Traumprojekt wäre ein Remake von Xenomorph (1990), »so gruselig wie möglich«. Hat da jemand Alien: Isolation gesagt?



Der 2013 erschienene Third-Person-Shooter The Bureau: XCOM Declassified ähnelt XCOM Alliance, hat Terry Greer aber nicht gefallen.





Szenen eines Intros: Beim Entern des Alien-Schiffs teilt der doofe Commander sein Team auf und fällt prompt einem Psi-Angriff zum Opfer. Die Botschaft: Zusammenbleiben rettet Leben!

Martin DeRisio den Stand der Entwicklung bei »60 bis 70 Prozent« – nach fünf Jahren!

Das Ende in Frankreich

Ende 2000 reißt Hasbro schließlich der Geduldsfaden. Die Arbeiten an Alliance werden eingefroren, stattdessen soll sich das Studio auf XCOM: Enforcer konzentrieren – einen Simpelshooter, der Material aus XCOM Alliance und XCOM: Genesis verwendet. Auch Terry Greer wird in Enforcer später Texturen entdecken, die er selbst »in der Mittagspause« entworfen hat. Man muss sich das vor Augen führen: Aus einem intelligenten Taktik-Shooter mit strategischer Ebene (Mutter-schiff, Forschung) und lebensechten Soldaten wird substanzloses Actionklimmbimm, für das Hasbro mit dem Spruch »Blase sie weg, bevor sie dich wegblasen!« wirbt. Danke, liebes Marketing! Offensichtlich möchte der Publisher nur noch irgendwas Zählbares aus der Marke XCOM herauswringen, egal wie. Doch nicht mal das gelingt: Noch bevor Enforcer erscheint, stößt der Spielwarenkonzern seine verlustreiche Spielesparte Anfang 2001 ans französische Infogrames ab.

Immerhin: Die Franzosen beleben XCOM Alliance wieder und peilen das dritte Quartal 2001 als Release an. Doch abermals gibt es massive Rückschläge. Ein für die KI verantwortlicher Designer verlässt das Team, das wirft die Entwicklung zurück. Im Februar 2002 geht eine Alliance-Website online, aber nur wenige Tage später wieder vom Netz. Danach wird es ruhig um das Spiel. Ohne offizielle Verlautbarung stellt Infogrames irgendwann im Jahr 2002 die Arbeiten am ambitionierten Shooter ein. Viele Jahre später macht XCOM Alliance aber noch einmal von sich reden, als 2011 eine unfertige, aber spielbare Version aus dem Jahr 1998 im Netz auftaucht. Wiederum zwei Jahre später wird die ursprüngliche Idee – oder zumindest ein Teil davon – doch noch Realität. Mit The Bureau: XCOM Declassified erscheint 2013 doch noch ein Team-Shooter im Ufo-Universum. Der erweist sich als unterhaltsam, wenn auch nicht ausgereift. Vielleicht wäre Alliance das bessere Spiel gewesen. Erfahren werden wir's nie. ★

Greer unterzeichnet kurz vor Weihnachten einen neuen Arbeitsvertrag. Angesichts der schwachen Falcon-Verkäufe verfliegt der Geist der Weihnacht jedoch schnell wieder. Bereits am 3. Januar 1999 bekommt Microsoft UK Besuch von einem Hasbro-Vertreter. Der teilt den verdutzten Entwicklern mit, dass die Alliance-Entwicklung nach North Carolina umsiedeln soll, zum Microprose-Studio in Chapel Hill. In England soll nur noch Geoff Crammonds Grand-Prix-Rennserie entstehen. Als Mitglieder des Chapel-Hill-Teams für eine Bestandsaufnahme nach Großbritannien reisen, sind sie von der bisherigen Arbeit beeindruckt. In ihrem Bericht an Hasbro betonen sie, dass Chapel Hill das Spiel auch nicht schneller abliefern könne (eher im Gegenteil) und empfehlen einen Verbleib der Entwicklung bei Microprose UK. Hasbro reagiert, indem sie den Briten die Weiterarbeit erlauben – aber nur, wenn sie XCOM Alliance mehrere Monate vor dem Zeitplan fertigstellen. Laut Terry Greer ist das völlig utopisch, vor allem, weil mehrere

wichtige Designer bereits gekündigt und neue Jobs gefunden haben. So verlegt Hasbro das Projekt schließlich doch in die USA.

Unruhige Zeiten

Dort werden Grafik, Interface sowie Künstliche Intelligenz massiv überarbeitet – und das dauert. Auf der folgenden E3 spazieren zwar als XCOM-Aliens verkleidete Statisten durch die Messehallen, eine spielbare Demo fehlt aber. Wie schon Microprose UK ringt auch Chapel Hill mit der Unreal-Engine. Das bis dato Gezeigte versetzt die Presse dennoch in Hochstimmung, insbesondere Grafik und Animationen wissen zu gefallen. Ende 1999 gehen in North Carolina trotzdem die Lichter aus, Hasbro macht Chapel Hill komplett dicht und stoppt die Entwicklung von XCOM: Genesis (einer 3D Variante des klassischen Ufo). XCOM Alliance wandert weiter zu Microprose Hunt Valley. Ursprünglich ist ein Verkaufsstart Ende 2000 angedacht. Der verschiebt sich bald auf »irgendwann 2001«. Im Januar 2000 sieht Producer



2011 bringen Unreal-Modder eine ins Internet gesickerte Vorabversion wieder zum Laufen.