

Vaporware: The Outsider

EIN KAPITALER VERLUST

Der Elite-Erfinder David Braben will das Open-World-Genre auf eine neue Stufe heben. Doch die Revolution scheitert. Von Michael Förtsch und Michael Graf



»Ich bin kein Star«, sagt David Braben, und wir wollen ihn schütteln und »Das stimmt gar nicht!« rufen. Doch Braben ist nun mal Brite, und Briten kultivieren das Understatement, jene überspitze Bescheidenheit, die fast an Arroganz grenzt. Wobei wir Braben nicht arrogant nennen wollen, er ist höflich, ein angenehmer Gesprächspartner – aber definitiv kein Mauerblümchen. Vielmehr zählt der studierte Elektrotechniker zu den prägendsten Figuren der Spielebranche. Braben erschuf nämlich schon riesige Welten, als noch niemand von Grand Theft Auto oder Skyrim zu träumen wagte; er ist der Va-

ter der Sandbox: Sein 1984 erschienener Weltraum-Klassiker Elite definiert bis heute, wie viel Freiheit eine Open World bieten kann. Elite ist eine interstellare Spielwiese, seine Raumpiloten können sich in acht Galaxien als Händler, Söldner oder Piraten durchschlagen. Schranken setzt nur die Technik. »Damals war alles so begrenzt«, seufzt Braben. Es folgen drei Elite-Fortsetzungen, jede technisch ambitionierter als die letzte. Nur: Erstens erscheinen sie teils schwer verbuggt, zweitens bleiben sie (abgesehen von ein paar handgebauten Missionen im dritten Teil First Encounters) bemerkenswert gesichts-

und geschichtslos. Selbst das aktuelle Elite: Dangerous befüllt seine 400 Milliarden Sonnensysteme nur mit generischen Schauplätzen und zufallsgenerierten Einsätzen. Nun muss man wissen, dass Braben einer ist, der seine Designpläne stringent durchzieht. Die Storyscheu von Elite liegt längst nicht mehr an Hardwarebeschränkungen, sondern spiegelt seine Philosophie wider: Eine offene Welt muss erst mal offen sein, alles andere ist zweitrangig. Einmal jedoch möchte der Designer dann doch mehr: mehr Geschichte, mehr Charakter und dennoch komplette Freiheit. Was wäre, so sein Gedanke, wenn auch der Verlauf einer Handlung dynamisch und gänzlich offen wäre? Eine Erzähl-Sandbox, gewissermaßen. Als 2005 mit der Xbox 360 und PlayStation 3 neue Konsolen Anlauf nehmen, kündigt Braben The Outsider an. Doch die potenzielle Open-World-Revolution wird niemals erscheinen.



Mysteriöse Revolutionäre haben den US-Präsidenten ermordet. Diese Tat hängen sie dem Ex-CIA-Agenten John Jameson an – der ist plötzlich Staatsfeind Nummer Eins.

Jäger und Gejagte

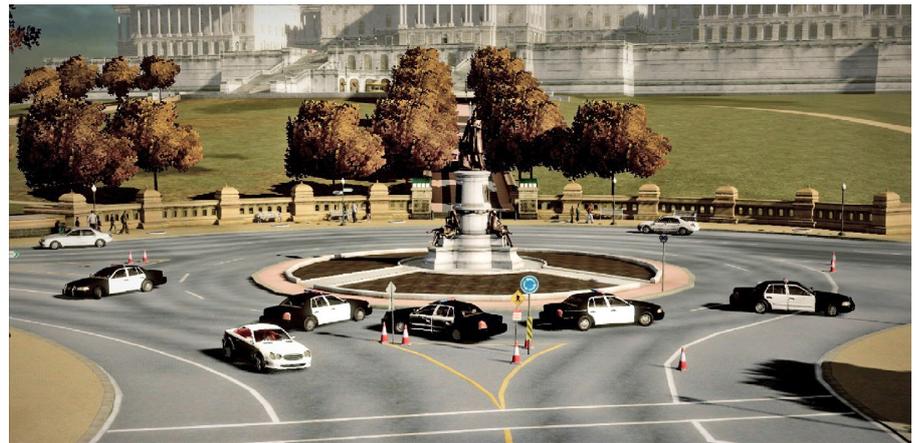
Ein Schritt zurück. 1995 erscheint mit Frontier: First Encounters der dritte Teil der Elite-Saga, der selbst eingefleischte Braben-Fans in die Bug-Schockstarre versetzt. Wer etwa beim Anflug auf eine Raumstation ein bereits gelandetes Raumschiff passiert, riskiert, dass sowohl das geparkte als auch das eigene Vehikel explodieren. Durch Planeten kann man hindurch fliegen; beförderte Passagiere hocken für immer in ihren Kabinen; Polizeischiffe beschießen sich gegenseitig;



Die Umgebungen sollen von Tausenden Nichtspielercharakteren bevölkert sein.



Ähnlich Splinter Cell soll es möglich sein, bestimmte Gebäude zu infiltrieren. Beispielsweise, um Drahtzieher festzusetzen.



Vor Straßensperren sollte sich Jameson hüten. Die Polizei sucht nach ihm.

beim Orbitalflug hüpfert der Horizont auf und ab; Berge überdecken planetare Raumhäfen; kleine Himmelskörper haben teils eine derart hohe Anziehungskraft, dass man zwangsläufig abstürzt; ein Frachter ist so designt, dass sein Geschützturm in den eigenen Flügel feuert. Und. Und. Und. Es ist ein Desaster. Braben und seine Kollegen sind genauso geschockt wie die Spieler und beschließen, erst mal auf kleiner Flamme zu kochen – und zwar für den zunehmend lukrativen Konsolenmarkt. In aufreizender Ruhe widmen sie sich historisch belanglosen Werken wie dem Space-Shooter Daxide für das Mega Drive oder dem Hundeabenteurer Dog's Life für die PlayStation 2.

Aber ein gestandener Designer wie David Braben kann nicht auf ewig kleine Brötchen backen, seine Sandbox-Ambitionen nagen an ihm wie der Biber am Baumstamm. Und irgendwann fällt der Baum, Braben wagt wieder Open World. »Wir hatten immer wieder Ideen für größere Projekte«, gesteht er. Eine davon ist Elite 4, die andere The Outsider. Weil die Elite-Serie nach der First-Encounters-Bruchlandung imagemäßig irgendwo zwischen Nordkorea und der FIFA rangiert, entscheidet man sich für The Outsider, einen »spielbaren Hightech-Spionage-Thriller«, wie es zur Ankündigung im September 2005 heißt. Das Actionspiel soll seine Spieler in die US-Hauptstadt Washington und eine

fiktive Pseudo-Gegenwart führen, und zwar in der Rolle des lederbementelten Ex-CIA-Agenten John Jameson. Dessen Spezialgebiete: Nahkampf, Schießen, Technik – und »Staatsfeind Nummer Eins«-Sein. Der nichtsahnende Jameson erblickt nämlich plötzlich sein Konterfei in den TV-Nachrichten: Er wird als Mörder gesucht! Sein Opfer? Kein Geringerer als der US-Präsident. Natürlich ist der Schnüffler a.D. unschuldig, natürlich steckt er im Räderwerk einer Verschwörung, hinter der ein Konglomerat aus amerikanischen Revolutzern, korrupten Behörden, skrupellosen Totalüberwachern und chinesischen Geheimdienstlern steckt. So entspinnt sich eine von den »Bourne«-



Zur Ankündigung prägt ein karikaturhafter Look das Spiel. Später schwenkt man zu einer realistischeren Optik um.



Als Spielplatz soll ganz Washington samt umgebendem District of Columbia erhalten.



Filmen und der Serie »24« inspirierte »Vom Gejagten zum Jäger«-Story. Doch bevor jemand bei der Klischeepolizei durchklingelt: The Outsider soll ja gar nicht mit einem originellen Setting punkten, sondern vielmehr mit dem, was man darin anstellen kann.

Ganz groß

Nachdem Grand Theft Auto 3 im Jahr 2001 bewiesen hat, dass offene 3D-Spielwelten nicht nur machbar sind, sondern sich auch unerschämte gut verkaufen, soll The Outsider dessen Konzept weiterentwickeln. Wie David Braben verspricht, dient »einfach ganz Washington DC« als Kulisse. Ohne Grenzen und Unterbrechungen soll es möglich sein, den kompletten District of Columbia aus der Third-Person-Sicht zu durchstreifen: Das Weiße Haus, das Kapitol, das Washington Monument, aber auch das CIA-Hauptquartier in Langley und die Andrews Air Force Base hätten dazu gehört. Der Look balanciert mit harten Farbkontrasten und leicht aus den Proportionen geratenen Charakteren zwischen grimmiger Realo- und karikaturhafter Pixar-Optik – eigenwillig, aber auch eigenständig. »Tausende von Passanten« sollen der Welt Leben einhauchen. Und die Aufgabe des Spielers? Erst mal überleben. Also Deckungskämpfe mit Feuerwaffen sowie Prügeleien ausfechten. Oder auch mal flüchten, bis nach Assassin's-Creed-Manier die Alarmiertheit der Verfolger abklingt und man wieder »anonym« wird. Steuerbare Fahrzeuge sind erst mal nicht geplant, werden erst später konzipiert. Zufallsgenerierte Missionen dienen der Arbeitsbeschaffung: Personen aufspüren, Akten klauen, CIA-Verstecke infiltrieren. Im Spielverlauf sammelt Jameson neben seiner Standardpistole jede Menge Schießprügel, cooles Spionage-Gerät und anderes Equipment zusammen. Aber nicht einfach so. Denn The Outsider wirft den Gedanken an eine klassisch lineare Story über den Haufen.

Butterfly-Effekt?

Shooter wie (das damals noch junge) Call of Duty, die ihre Spieler vorgezeichnete Knallpfade entlang scheuchen, langweilen den Elite-Erfinder. Den Anstoß für The Outsider gibt letztlich eine Mission aus Call of Duty 3, die Braben anders lösen will als vorgesehen – und scheitert. »Spiele können mehr«, proklamiert er. In The Outsider soll man deshalb »die Geschichte mit den eigenen Taten schreiben«. Im Klartext: Ähnlich dem Konzept von »Choose Your Own Adventure«-Büchern oder aktuelleren Titeln wie Until Dawn oder Beyond: Two Souls sollen Missionen und Begegnungen mit Personen mehrere Vorgehensweisen ermöglichen. Je nach Aktion schlägt die Story andere Pfade ein, schaltet andere Aufgaben frei. »Man kann versuchen, Jamesons Unschuld zu beweisen, sich an den Hintermännern des Anschlags

zu rächen – oder man kann sich mit den Bösen verbünden«, verkündet Braben 2007 in einem Interview. Wenn der Spieler etwa in ein Verschwörerversteck eindringt, um Daten zu stehlen, kann er anschließend leise verschwinden oder alles in die Luft jagen – mit entsprechenden Folgen. »Die Geschichte verzweigt sich nicht ein oder zwei Mal, sondern kontinuierlich«, schwärmt Braben. Alle Charaktere – abtrünnige CIA-Agenten, Revolutionäre, Chinesen & Co. – sollen von Beginn an durchs virtuelle Washington spazieren. »Aber ihre zukünftigen Aktionen sind nicht vorbestimmt, der Spieler gestaltet sie durch sein Handeln mit.« Beispielsweise könnte er die Revolutionäre gegen die anderen Verschwörer ausspielen. Oder einen der Attentäter einfach bei der ersten Begegnung niederschließen. »Die Story«, so die Idee, »entfaltet sich dann dramatisch anders.«



Der andere Traum

Neben The Outsider war es stets David Brabens Traum, die von ihm und seinem Studienkollegen Ian Bell gestartete Elite-Serie fortzuführen. Wobei die beiden Elite-Erfinder inzwischen zerstritten sind: Bell wirft Braben vor, von ihm entworfene Spielinhalte unerlaubt in Elite-Fortsetzungen verwendet und so gegen das Urheberrecht verstoßen zu haben. Braben arbeitete alleine an Elite weiter, schon im Jahr 2000 entwirft man Prototypen für Elite 4, eine Art Weltraum-MMO in einer Online-Galaxis für Tausende Spieler. Jedoch wurde die Unternehmung noch im gleichen Jahr wieder eingestampft. »Wir haben aufgehört, weil die Technik noch nicht bereit war«, meint Braben. Wäre Elite 4 Anfang des Millenniums erschienen, so fürchtet er, hätte es aufgrund mangelnder Breitbandanschlüsse kaum jemand problemlos spielen können. Tatsächlich braucht es eine Dekade für einen neuen Anlauf – Ende 2012 startet die erfolgreiche Kampagne zu Elite: Dangerous. »Es tut mir leid, dass es so lange gedauert hat«, entschuldigt sich Braben heute. »Es ist ein Spiel, an dem mein Herz hängt, bei dem alles richtig sein sollte.«

Heldenhafter Mörder

Auch der Rest der Spielwelt soll auf Jamesons Taten reagieren. Agiert er still und heimlich, lassen ihn die Gesetzeshüter meist in Frieden. Macht er dagegen einen auf Rambo, jagen ihn Sondereinsatzkräfte und Helikopter. Doch selbst gnadenlose Mörder können vom Gesetz unbehelligt bleiben – falls sie keiner verpfeift. »Wenn man es schafft, alle Zeugen umzulegen«, meint Braben, »dann könnte es ja auch jemand anders gewesen sein. Du wärst immer noch der Gute.« Gleichsam soll es auch immer wieder Momente geben, in denen man die Öffentlichkeit aktiv für sich gewinnen kann: Beispielsweise wird Jameson von einem Polizisten gestoppt, woraufhin Unbekannte das Feuer auf beide eröffnen. Weglaufen? Eine Option. Eine andere: Den Beamten im Dialog davon überzeugen, dass man ihm helfen will – und das dann auch tun. Gilt Jameson in Washington als Ehrenmann, eilen ihm bald Passanten zur Hilfe. Wäre er »böse«, würden sie um Hilfe rufen und fliehen, sobald sie ihn sehen. Der Ruf des Ex-Schnüfflers spiegelt sich in Nachrichtensendungen wider, die den Storyfortschritt illustrieren. Ansager feiern Jameson entweder als Helden, der seine Unschuld beweisen will, oder sie brandmarken ihn als Verrückten, der seine persönliche Vendetta durchzieht. Kein Handlungsverlauf soll dabei ganz richtig oder falsch sein. »Die Ziele aller Fraktionen sind nachvollziehbar«, erläutert Braben. »Dein Kampf für oder gegen sie ist immer positiv und negativ zugleich.«

Immer dieses Geld

Eine dynamische Handlung samt moralischer Grauzonen und Rufsystem in einer offenen Welt, also eine Art Best-of aus GTA und Elite – was David Braben plant, hat das Zeug zum ein Meilenstein. Doch nach ersten Berichten wird es schnell sehr ruhig. Das angepeilte Veröffentlichungsdatum verstreicht Anfang 2009 unkommentiert. Wie eine anonyme Quelle später offenbart, stellt die Darstellung von Tausenden Nichtspielercharakteren die Designer vor technische Hürden. Ebenso die Unwägbarkeiten einer nichtlinearen Geschichte. Gleichsam hadern Braben & Co. mit der comichaften Optik, die nach und nach einem realistischeren Look weicht. Und man



Zur Ankündigung sind steuerbare Fahrzeuge kein Thema, letztlich soll sich der Agent aber auch hinters Lenkrad klemmen.



Als Ex-Agent kann John Jameson beziehungsweise Jason Bourne mit und ohne Waffe kämpfen.

verzettelt sich, es kommen steuerbare Fahrzeuge, ein Verkleidungssystem à la Hitman und andere Ideen hinzu. Der größte Stolperstein ist allerdings finanzieller Natur. Während Frontier den Start des Projekts noch selbst gestemmt hat, will danach Codemasters die Produktions- und Vertriebskosten decken. Doch beim britischen Publisher zeichnen sich Solvenzprobleme ab, David Braben macht sich Sorgen um sein »Baby« – und drängt auf die Auflösung der Partnerschaft. Stattdessen finanziert sein Studio die Weiterentwicklung von The Outsider ein halbes Jahr lang aus eigener Tasche, sucht einen neuen Partner – und wird fündig. Fast.

Jason statt John

Wie ein anonymer Insider später verrät, ist The Outsider Mitte 2010 »fast fertig«. Man kann es schon von Anfang bis Ende durchspielen, abseits einiger Kleinigkeiten fehlt nur noch die Polishing-Phase, in der letzte Fehler ausgebügelt werden. Zeitgleich verhandeln David Braben und Electronic Arts über eine Zusammenarbeit. Der Publisher zeigt sich interessiert – aber nur unter der Bedingung, dass Braben The Outsider ins Universum der »Bourne«-Agentenfilme verlegt. »The Outsider war für sie die ideale Basis für ein Bourne-Spiel«, erzählt der Insider, »und es wäre auch finanziell die bessere Alternative gewesen.« Die strahlkräftige Lizenz würde zwar Brabens kreative Freiheit beschneiden, aber die Verkäufe ankurbeln. Fortan soll das Spiel The Bourne Redemption heißen und bis auf einige Charaktere und Wendungen auf dem bestehenden Gerüst aufsetzen: Nach dem Absturz der Airforce One, so der potenzielle Aufhänger, befindet sich Washington im Ausnahmezustand. Militärs haben die Stadt abgeriegelt und das Kapitol sowie das Weiße Haus zu Festungen ausgebaut. Jameson, äh, Jason Bourne steckt mittendrin. Bevor der Vertrag besiegelt werden kann, macht Electronic Arts jedoch einen Rückzieher. Grund ist das schottische Studio Realtime Worlds und sein »Online-GTA« All Points Bulletin (APB), das EA finanziert hat. Als das Studio im September 2010, nur Monate nach dem Serverstart von APB, schließen muss, ist das ein herber Schlag. »Das beeinflusste alle Spiele, in die sie investieren wollten«, beschreibt ein Frontier-Mann den Kursschwenk. Und Braben steht mit The



Outsider wieder alleine da. Anfang 2011 erwähnt er zwar, dass »noch Interesse von Publishern« bestehe. Doch hat sein Studio zu dieser Zeit schon 17 Mitarbeiter entlassen.

Im Laufe des Jahres wird das Spiel auf Eis gelegt. »Uns fehlt einfach das Geld, um weiterzumachen«, seufzt Braben damals. Doch erst 2014, neun Jahre nach der Erstankündigung, vermeldet Braben das endgültige Aus. »Es ist herzerreißend«, trauert er. »Aber manchmal ist man dazu gezwungen.« Die Technik habe zu viel Staub angesetzt, eine Renovierung sei zu kostspielig. Sein Team hat sich ohnehin schon längst anderen Projekten zugewandt, vor allem der Kickstarter-Kampagne zu Elite: Dangerous. Dass auch The Outsider vielleicht dank Crowdfunding ein Comeback erfahren könnte, bezweifelt David Braben jedoch. »Um ehrlich zu sein, wäre es schwer, es wieder aufzugreifen«, dämpft er die Erwartungen. »Aber man weiß ja nie, ob man nicht doch irgendwann wieder etwas in der Art machen möchte.« Das könnte Understatement sein. Wer weiß. ★



Nach der »Bourneifizierung« von The Outsider liegt in Washington das Wrack der Airforce One, Militär patrouilliert auf den Straßen.