

Legendär schlecht: Outpost

SIERRAS UNVOLLLENDETE



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. 1994 spielte er lieber SimCity 2000 und steuerte im PC-Player-Test von Outpost folgende gute Ratschläge bei: »Vielleicht hätte man aus dem Ding einen Bildschirmschoner machen oder einfach die Veröffentlichung weiter verschieben sollen.«

ZEUGNIS

5

»Eine ganz schöne Frechheit: Um Spiel und Anleitung komplett zu haben, muss ich auf das irgendwann erscheinende Upgrade warten und aus Amerika den Strategy Guide importieren.«
PC Player 9/1994, 55 von 100 Punkten

»Wenn die Anleitung seitenweise Features abhandelt, die offenbar kurzfristig stormiert wurden, dann ist das ärgerlich. Besonders, da diese Amputation nicht spurlos am Programm vorübergegangen ist, man also z.B. allerlei erfinden kann, was sich später gar nicht einsetzen lässt.«
PC Joker 9/1994, 62 von 100 Punkten

»Publisher ruinieren weiterhin gute Spiele, indem sie sie toll zu früh auf den Markt bringen. Die Umsetzung der tollen Ideen wurde verbockt. Voller Bugs, unvollständig und mit völlig unzureichender Dokumentation - Outpost ist Sierras Gegenstück zur Challenger-Katastrophe der NASA.«
Computer Gaming World 10/1994, 1 von 5 Sternen

Auf DVD: Video-Special

Obwohl in der Anleitung beschriebene Features noch fehlen, schießt Sierra sein Strategiespiel 1994 in die Handels-Umlaufbahn. Als sich Käufer beschwerten, versucht man es mit Aussitzen: Problem? Welches Problem? Von Heinrich Lenhardt

Bruce Balfour sucht sein Heil in der Gegenoffensive. Sicher, beim von ihm designten Strategiespiel Outpost fehlt so manches Feature, das in der Anleitung verlockend be-

schrieben wird. Aber alles halb so wild: »Mal ehrlich, fehlen dir Handel und Diplomatie wirklich, oder vermisst du sie nur, weil sie im Handbuch erwähnt werden? Meiner Meinung nach vermissen die Spieler die nicht enthaltenen, sekundären Elemente nur, weil sie schon vorher davon wussten«, echauffiert er sich im Streitgespräch mit Jörg Langer in PC Player 9/1994. Nun hat Balfour in seiner Karriere schon so einiges gemacht, war KI-Experte bei der US-Raumfahrtbehörde NASA, Spieldesigner des Interplay-Adventures Neuromancer und Autor so manchen Romans. Aber bei aller Liebe zur Vielseitigkeit, dieser Ausflug in die Gefilde der Laienpsychologie

ist nicht gerade ein Höhepunkt seines Schaffens. Wer 130 D-Mark für Outpost hingelegt hat, weil ihm eine realistische, strategische Weltraumkolonie-Simulation mit allen möglichen Details versprochen wurde, findet solche »War ja eh nicht wichtig«-Beschichtigungen wenig komisch. Und so lernte Publisher Sierra 1994 sehr schnell die Zumutbarkeitsgrenzen seiner Kunden kennen.

Warum die Vorfreude groß war

Für ein eher langweiliges Rundenstrategiespiel wird Outpost im Vorfeld seiner Veröffentlichung aus zwei Gründen stark beachtet. Zum einen hat das ein halbes Jahr vorher erschienene SimCity 2000 viel Baubegeisterung ausgelöst, nach dem Erfolg von Will Wrights Stadtsimulator klingt die Idee eines Weltraumkolonie-Aufbauspiels verlockend. Zum anderen erhofft man sich von Outpost einen grafischen Leckerbissen, zur »hochauflösenden« isometrischen Spielgrafik mit astronomischen 800x600 Pixeln gesellen sich vorberechnete 3D-Animationen, die bei bestimmten Ereignissen gezeigt werden. Das riecht im Vorfeld verlockend nach Spitzentechnik und inhaltlichem Anspruch: Projektleiter Bruce Balfour hat mal bei der NASA gearbeitet, der wird ja wohl wissen, wie die Besiedlung fremder Planeten abzulaufen hat. Dieser realistische »Hard-Science-Fiction«-Ansatz ist mal was anderes, Auszeichnungen als vielversprechendste Messeneinheit und Zeitschriften-Titelbilder lassen nicht lange auf sich warten. Outpost ist im Frühjahr 1994 einer der großen Hoffnungsträger im PC-Spielemarkt. Es gibt einen Veröffent-



Die meiste Zeit verbringen wir beim Koloniaufbau mit Bulldozer-Mikromanagement und Röhrenverlegung, sowohl auf der Planetenoberfläche als auch im Untergrund.

Genre: Strategie
Publisher: Sierra
Entwickler: Sierra
Veröffentlichung: 7 / 1994
Legendär, weil: ... Sierra ungerührt eine unvollendete Version veröffentlichte, bei der diverse im Handbuch beschriebene Funktionen fehlten – und erst nach einem Proteststurm kostenlose Updates ankündigte.
Schlecht, weil: ... die umständliche Weltraumkolonie-Verwaltung auch viele Patches später nicht vom öden Spielablauf kuriert war.
Fazit: Ein kleiner Schritt für einen Menschen, aber ein großer Sprung für Sierra ... in den Abgrund. Wenn Termine ohne Rücksicht auf den Produktzustand einzuhalten sind, kommt dabei sowas heraus.

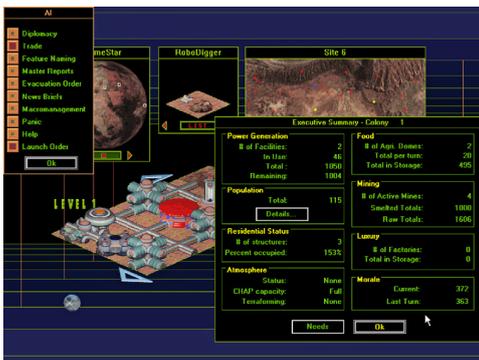
lichungstermin, es gibt lukrative Vorbestellungen – aber es gibt kein fertiges Spiel.

Verschollen im Weltraum

In der ersten Verkaufsversion fehlen Outpost verschiedene Komponenten, die im Handbuch noch vollmundig beschrieben werden – vom über 300 Seiten starken Strategy Guide, den Sierra separat verkauft, mal ganz zu schweigen. Und das sind nicht gänzlich triviale Details. So sollte der Bau von Straßen- und Schienennetzen ebenso von Bedeutung sein, wie Handel und diplomatische Bezie-



Die mit 3D-Studio gerenderten Animationen besicherten Outpost viel Medienaufmerksamkeit, können aber nur kurzzeitig von der Trostlosigkeit des Spielgeschehens ablenken.



Viele Fenster, wenig Durchblick: Detailinformationen wie Rohstoffverwendung oder Kolonisten-Todesursachen werden uns vorenthalten. Wenigstens hat die schläfrige Stimme der KI-Assistenz eine blutdrucksenkende Wirkung.

hungen zur Rebellenkolonie auf demselben Planeten. Ohne diese Funktionen wird der Gütertransport zu einer vollautomatischen, aber auch schwer nachvollziehbaren Angelegenheit. Als Käufer fühlt man sich getäuscht: Die US-Packung zeigt auf der Rückseite einen Screenshot mit Straßen, die sich gar nicht bauen lassen – sehr komisch. Und ohne richtige Rivalen gerät das Spiel rasch zum langwierigen Selbstzweck, wo lediglich umständliche Bedienung und Logik-Bugs für eine Herausforderung sorgen. Hat man die Abläufe kapiert, folgt Runde für Runde einschläfernde Routine. Einziges langfristiges Spielziel ist die Forschung, um irgendwann Terraforming zu meistern oder mit einem neuen Raumschiff der Mikromanagement-Ödnis zu entkommen. Denn auch die angekündigte Option, Routineaufgaben an die KI zu delegieren, erweist sich als ein weiteres gebrochenes Handbuchversprechen. Und wie gedenkt Sierra die Mängel zu beheben? Nur gegen Bezahlung.

Erst nachzahlen, dann nachbessern

Als in den USA die ersten Käufer reklamieren, dass eine gewisse Diskrepanz zwischen Werbeversprechen und eigentlichem Spiel klafft, werden sie von Sierra auf eine Erweiterung vertröstet: In etwa drei Monaten soll mit dem sogenannten PlanetPack das erste »Erweiterungsmodul« erscheinen, das neben neuen Planeten und Szenarien auch einen Patch enthalten wird – und rund 30 Dollar kostet. Auch ohne Social Media lassen die Spieler des Jahres 1994 Sierra wissen, was sie davon halten. Der Publisher knickt rasch ein und beginnt mit einer langen Reihe kostenloser Updates. Als Outpost in Deutschland erscheint, wird enttäuschten Käufern der Umtausch gegen ein anderes Spiel der Sierra-Firmenfamilie angeboten. Wohl dem, der davon Gebrauch machte, denn auch in nachgebessertem Zustand macht die Weltraumkolonie-Baustelle wenig Spaß.

Kolonie der Ungereimtheiten

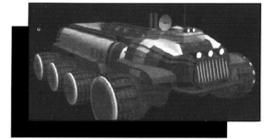
Outpost leidet nicht unter einer anfänglichen Unvollständigkeit, auch die anwesenden Komponenten sind nicht gerade eine Sternstunde des Spieldesigns. Sierra betont immer wieder, dass Outpost auf NASA-Forschung basiere und dementsprechend »realistisch« sei – was in diesem Fall als Synonym für »wirr und langweilig« zu verstehen ist. Schon beim Konfigurieren der Koloniemodule und der Landung auf dem fremden Planeten drohen frustrierende Sackgassen. Die dabei eingestreuten Renderfilmchen werden durch wiederholtes Betrachten auch nicht gerade spannender, zudem nerven Bugs und Windows-Fehlermeldungen. Zu den ersten Nachbesserungsaktivitäten von Version 1.1. gehört der Spielstand einer Musterkolonie samt Textdatei, die ausführlich erklärt, was man zu Beginn eigentlich machen muss. Läuft der Laden einigermaßen, besteht der Alltag primär aus Planier- und Buddelaktivitäten, dabei wachsen Zwei-

Transportation

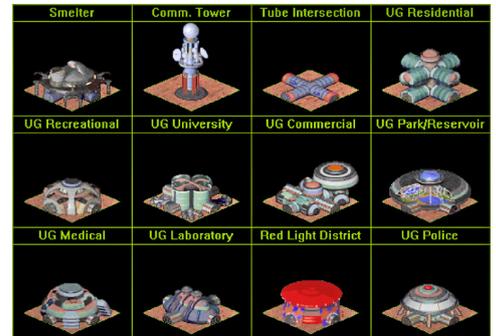
An effective transportation system on your new planet is critical to your survival. What good are ores if you can't get them to a construction site? How can an agricultural dome help you if you can't move the food to your colonists?

TRUCKS AND MINES

An active mine can store up to 500 units of ore. If the mine reaches this limit, however, the mine will shut down until the ore is removed. Trucks can carry 100 units of ore from a mine to a smelter, or from a smelter to a storage tank. Once the pro-cessed ore is placed in a storage facility, it is available for use by the colony.



Die Anleitung betont die Wichtigkeit von Transportwegen, die aber gar nicht verlegt werden können. Erst spätere Updates nähern die Versprechen der Dokumentation an die spielerische Realität an, Version 1.5 beschert 1995 Straßen und Bahnschienen.



»UG«-Gebäude lassen sich nur im Untergrund errichten. In einer »realistischen Simulation« darf auch ein Rotlichtbezirk nicht fehlen (gut für die Moral der Kolonisten).

fel am vielzitierten Realismus: »Schüler sterben lieber, als dass sie lebenserhaltende Systeme bedienen. Säuglinge pflanzen sich munter fort, und bei einer verbliebenen Bevölkerung von zwei Siedlern werde ich noch zum Zeitungsinterview geladen«, zählt der PC-Player-Test einige logische Fehler auf.

Mach mich nicht fertig

Klar, in den 90er-Jahren gibt es größere Bedienungskatastrophen und Spaßwüsten als Outpost. Es ist auch beileibe nicht das einzige Spiel, das wegen Termindruck in einem unfertigen Zustand veröffentlicht wird. Aber im Handbuch beschriebene Funktionen komplett unter den Teppich zu kehren, das traut sich sonst kein renommierter Publisher. Der aus heutiger Sicht erstaunlichste Aspekt ist wohl das Krisenmanagement, erst auf Käuferdruck stellt Sierra Patches in Aussicht. Und Bruce Balfour behauptet im PC-Player-Interview Dinge, als würde er aus einem Paralleluniversum anrufen: »Der einzige Faktor in unserer Entscheidung, Outpost zu veröffentlichen, war folgender: Das Spiel war fertig«, verteidigte er die legendär schlechte Version 1.0. Eine Aussage, die nur unwesentlich weniger verwegen wirkt als die astronomische These »Der Mond ist aus Käse«. ★