



HALBES SPIEL FÜR

Aktuell

Beim Sierra-Strategiespiel »Outpost« sind angekündigte Features nicht im Programm enthalten. Bruce Balfour, Designer und Projektleiter von Outpost, stand uns Rede und Antwort.

Bei der Veröffentlichung von »Outpost« wurden die hohen Erwartungen arg erschüttert: Viele spielerische Details, die Sierra im Handbuch noch ausführlich beschreibt, sind schlichtweg entfallen. Die Käufer werden jetzt auf eine demnächst erscheinende »Upgrade-Disk« vertröstet. Muß das sein? PC-Player-Redakteur Jörg Langer diskutierte mit Outpost-Designer Bruce Balfour.

JÖRG: Bruce, immer mehr Computerspiele sind voller Fehler, wenn sie veröffentlicht werden. Es heißt zwar, daß hundertprozentig fehlerfreie Programme gar nicht möglich sind, aber gerade für den Käufer ist es sehr ärgerlich, ein gekauftes Programm erst durch Patches lauffähig zu bekommen.

BRUCE: Das trifft für viele Spiele zu. Ein Grund dafür ist die unterschiedliche Hardware beim Kunden: Es ist fast unmöglich, fehlerfreie Programme für eine solche Vielfalt an Systemen zu entwickeln. Wir haben mit dem Testen von Outpost sechs Monate vor der Veröffentlichung angefangen und ich glaube, daß es sehr wenige Fehler enthält.

JÖRG: Also, logische Fehler kann ich zuhauf entdecken: Schüler sterben lieber, als daß sie lebenserhaltende Systeme bedienen. Man rügt mich wegen Stromausfällen und weil ich die Nahrungsversorgung der Kolonie vernachlässige – dabei habe ich gerade erst den »Seed Lander« auf dem Planeten abgesetzt. Säuglinge pflanzen sich munter fort, und bei einer verbliebenen Bevölkerung von zwei Siedlern werde ich noch zum Zeitungsinterview geladen.

BRUCE: Ich kannte viele Studenten, die lieber gestorben wären, als mit dem Lernen aufzuhören,



PC-Player-Redakteur Jörg Langer befaßt sich bevorzugt mit Strategiespielen. Er ist sichtlich grimmig, weil beim überstürzt veröffentlichten Outpost wichtige Spielelemente fehlen.

aber das hat nichts mit Outpost zu tun. Die Kolonisten sichern sich durch hochentwickelte Technik das Überleben in einer feindlichen Umgebung. Den Umgang mit der Technik müssen Sie aber erstmal beigebracht bekommen. Würdest Du Dich der Herzoperation durch einen Zwölfjährigen unterziehen? Wenn die Kolonisten verhungern, sterben zunächst die Alten, so daß die Jungen überleben können. Da der Zeitungsmacher der letzte ist, der die Kolonie verläßt, kann er Dich natürlich interviewen. Daß Du per News den Fehlschlag Deiner Kolonie mitgeteilt bekommst, mag zwar nicht ganz realistisch sein, aber es macht Outpost spielbarer.

JÖRG: Da wir gerade beim Nachwuchs sind: Im »Readme«-File zu Outpost schreibst Du, daß es an der Zeit war, Dein elektronisches Kind aus dem elterlichen Haus zu werfen. Glaubst Du wirklich, daß Outpost schon »erwachsen« ist?

BRUCE: Ja, das glaube ich. Es stimmt allerdings, daß wir kritisiert wurden, weil wir das Spiel ohne einige Features veröffentlicht haben, die dafür gedacht waren, aber diese waren größtenteils kosmetischer Natur. Da jedoch der Käufer diese Features erwartet hat, werden wir sie allen registrierten Benutzern zur Verfügung stellen, und zwar vollkommen kostenlos. Das Upgrade wird in etwa 3 Monaten erhältlich sein.

JÖRG: Schon Monate vor der Veröffentlichung gab es Anzeigen und Previews zu Outpost, Wochen vorher erschien in den USA der »Official Strategy Guide«. Wurde der Druck auf Dein Team zu groß, oder mußte Sierra aus finanziellen Gründen raus mit dem Spiel?

BRUCE: Der Strategieführer wurde nicht von Sierra herausgebracht, sondern von Prima Publishing, nach deren Zeitplan. Der einzige Faktor in unserer Entscheidung, Outpost zu veröffentlichen, war folgender: Das Spiel war fertig.

JÖRG: Ich halte Outpost in der jetzigen Form keinesfalls für fertig. Die Rebellen sind nur dazu gut, irgendwann zur eigenen Kolonie überzulaufen, und dabei hinterlassen sie eine völlig verkorkte Sied-

lung. Es gibt also keine Gegner.

BRUCE: Outpost ist eine strategische Simulation, die auf NASA-Forschungen basiert. Der Spielinhalt besteht darin, das Überleben der Menschheit in einer feindlichen Umwelt zu sichern. Was die Gegner angeht: Wir hätten gefährliche, blutsaugende Aliens einbauen können. Aber ich versichere Dir, daß dies dann nichts mehr mit dem momentanen Forschungsstand zu tun gehabt hätte, was es da draußen im All gibt.

JÖRG: Ich sehe nur, daß es eine Rebellenkolonie gibt, mit der man rein gar nichts anfangen kann: keine Auseinandersetzungen, kein Handel, keine Diplomatie.

BRUCE: 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.

JÖRG: Man würde die meisten der versprochenen Features auch vermissen, ohne vorher von ihnen gehört zu haben. Ein Beispiel: Meine Minen produzieren Erz, das zum Schmelzofen der Kolonie transportiert werden muß. Da es aber keinerlei herumfahrender Wagen oder Züge gibt, sehe ich nicht, ob und wie das Erz befördert wird. Auch viele andere Sachen kann ich nicht überprüfen, z.B., woran meine Kolonisten eigentlich sterben.

BRUCE: Wenn es je zu dem in Outpost beschriebenen Szenario kommen sollte, werden die wenigen Überlebenden der Erde auf ihrem neuen Planeten sicherlich keinen Informationsstand vorfinden, der sie zu einem netten Hotel schickt. Die Strategie besteht ja gerade darin, verschiedene Dinge auszuprobieren und mit der Situation klarzukommen.

JÖRG: Auf der Packungsrückseite ist ein Bildschirmfoto, auf dem Straßen zu sehen sind. Es gibt aber in Outpost keine Straßen, und auch keine Einschienenbahnen, obwohl sie im Handbuch beschrieben werden. Dort ist auch über Handel und Diplomatie mit anderen Kolonien zu lesen. Nicht zu vergessen die Künstlichen Intelligenzen mit sich entwickelnder Persönlichkeit, die Standardaufgaben in den Kolonien übernommen hätten. Auch das fehlt alles, und dadurch muß der Spieler jede langweilige und zeitraubende Kleinigkeit selbst erledigen. Und wie schon gesagt, mir fehlt ein Gegner, gegen den ich mich durchsetzen muß.

BRUCE: Mit dem Gegner ist es Dir anscheinend

FÜRS VOLLE GELD?

sehr ernst. Dabei gibt es doch einen Gegner: Das feindliche Terrain und die Umwelt, die Dich und Deine Kolonie vernichten wollen. Wirst Du der Herausforderung gewachsen sein, oder Dich als unfähig erweisen? Wie schon gesagt, wir werden allen registrierten Benutzern von Outpost ein kostenloses Upgrade zur Verfügung stellen, in dem die ganzen Sachen drin sind.

Was wir aber nicht ins Upgrade packen werden, sind irgendwelche großen grünen Welt-raummonster mit riesigen Tentakeln. Oder, wenn Du ein anderes Beispiel möchtest: Sim City hat auch keine Gegner und ist trotzdem erfolgreich. Anscheinend benötigen nicht alle denkenden Strategiespieler jemanden, auf den sie schießen müssen.

JÖRG: Ich will keine Tentakelmonster, und ich möchte die Rebellen nicht erschießen, es würde mir schon reichen, sie durch hinterhältiges Bauen ausstechen zu können. Gut, laß uns einfach mal annehmen, daß Outpost spielerisch komplett ist. Aber es ist ja trotzdem nicht fertig: Beim Installieren kopiert sich noch schnell eine »Launch Disk« in das Outpost-Verzeichnis. Ich weiß, daß CD und Handbuch lange vor der Veröffentlichung produziert werden mußten. Aber in so einem Fall gehört ein Aufkleber auf die Packung: »Vorsicht – Beta-Version!« Oder zumindest: »Folgende Features fehlen«.

BRUCE: Die Launch Disk gab uns die Möglichkeit, zwei weitere Wochen an dem Spiel zu arbeiten und es trotzdem noch rechtzeitig zu veröffentlichen. Niemand hat sich bei uns darüber beschwert, daß er das Spiel von CD und Floppy installieren muß. Natürlich wird die deutsche Version ohne Diskette auskommen. Wenn jemand nicht mit Outpost zufrieden ist, kann er es umtauschen oder die erweiterte und vollkommen kostenlose Version bekommen.

JÖRG: In Comuserve-Beiträgen sagen viele Leute, daß sie nach der Erfahrung mit Outpost kein weiteres Sierra-Spiel mehr unbesehen kaufen werden. Glaubst Du, daß die verfrühte Veröffentlichung von Outpost Sierra geschadet hat?

BRUCE: Natürlich nicht! Outpost ist eine exzellente, qualitativ hochwertige Strategiesimulation. Die Leute, die du beschreibst, sind unsere treuen Kunden, die fast jedes Sierra-Produkt kaufen, weil Sier-

ra-Produkte hochklassige Spiele sind. Outpost erscheint unter dem Sierra-Label, ist aber eine Simulation. Viele Adventure-Spieler haben keine derart radikale Abwendung von bisherigen Sierra-Spielen erwartet und machen jetzt ihrer Enttäuschung Luft. Es gibt in Comuserve auch viele positive Beiträge zu Outpost, aber die schlechten Meldungen reißen nicht ab, da sie den Leuten, die sie schreiben, mehr Beachtung einbringen.

JÖRG: Bruce, Du hattest zwar nicht die Zeit, mit Deinem Team die erwähnten Features einzubauen, aber Du konntest sie auf den 360 Seiten des Strategy Guide ausführlich beschreiben. War es Dir wichtiger, mit dem Buch zusätzliches Geld zu verdienen, als Outpost fertigzustellen?

BRUCE: Diese Frage betrifft sowohl mich, wie auch den deutschen Käufer. Laß' mich deshalb von zwei Seiten her antworten. Erstens entstand der Strategieführer aus dem Originalskript meines Spiels, und Du weißt selbst, daß Skripts oft ein Jahr geschrieben werden, bevor die eigentliche Spielprogrammierung beginnt. Zweitens wurde das Buch von einem großen Verlag veröffentlicht, und dadurch lag der Redaktionsschluß gezwungenermaßen lange vor dem Veröffentlichungstermin von Outpost.

JÖRG: Du hast viel Zeit in die Entwicklung von Outpost gesteckt. Fühlst Du dich bei all den Vorwürfen und Debatten, die es jetzt gibt, unfair behandelt?

BRUCE: Es stimmt, daß die Erwartungen sehr hoch waren. Aber warum sollte ich mich von den Debatten unfair behandelt fühlen? Es hat sehr viel mehr positive als negative Kommentare gegeben. Du wirst vielleicht überrascht sein, aber die meisten Spieleredakteure, die sich mit Strategieprogrammen auskennen, finden Outpost toll.

Soweit unsere Debatte mit Bruce Balfour. Bitte beachten Sie in dieser Ausgabe auch den Test ab Seite 76. Bei den Outpost-Tips ab Seite 114 finden Sie einen Kasten, der über die Umtausch- oder Updatemöglichkeiten in Deutschland informiert. Wenn Sie sich Outpost gekauft haben, dann schreiben Sie uns bitte: Stimmen Sie Bruce zu oder halten Sie das Programm für unausgereift? (la)



Bruce Balfour arbeitete bei der NASA, wurde dann Schriftsteller und schließlich Spieleentwickler. Als Outpost-Schöpfer verteidigt er sein Programm als »ausgereift und hochklassig«.