

Legend Entertainment

-

Texte, Bilder, Explosionen

Jürgen Hüsam

© Jürgen Hüsam 2024

Das Buch basiert auf Artikeln, die 2023 auf GamersGlobal.de erschienen sind.

Umschlaggestaltung: Sascha Strobel

Verantwortlich für den Inhalt:

Jürgen Hüsam, Bahnhofstraße 15, 56203 Höhr-Grenzhausen, [juehuesam@yahoo.de](mailto:juehuesam@yahoo.de)

Druck: epubli – ein Service der Neopubli GmbH, Berlin

## Inventory

Vorwort von Bob Bates	001
Einführung	003
>start here	005
Spellcasting 101: Sorcerers get all the girls	018
TIMEQUEST	029
Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance	038
Frederik Pohl's Gateway	045
>talk to Mike about design	055
Spellcasting 301: Spring Break	058
Spellcasting Party Pak	068
Eric the Unready	069
Gateway II: Homeworld	077
>restart	084
Companions of Xanth	086
The Lost Adventures of Legend	097
Death Gate	100
Superhero League of Hoboken	119
Magic of Xanth	141
Titanic	147
Habitactics	153

Shannara	157
Mission Critical	175
Star Control 3	190
Quandaries	206
Callahan's Crosstime Saloon	212
John Saul's Blackstone Chronicles	233
The Wheel of Time	246
Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali	270
Unreal II: The Awakening	273
Terminator 3: Rise of the Machines	287
>close doors	294
Endgame	296
Deadline	300
>shut doors	304
Anhang 1: Interview Bob Bates	310
Anhang 2: Interview Glen Dahlgren	321
Anhang 3: Interview Josh Mandel	329
Anhang 4: Interview Steve Meretzky	336
Danksagung	340
Verweise	341

## **Vorwort von Bob Bates**

In der turbulenten Welt der Spieleentwicklung schien Legend Entertainment eine Insel der Stabilität zu sein. Von 1989 bis 2004 hatte ich als Präsident des Unternehmens 15 Jahre lang dieselbe Visitenkarte. Länger als jeder andere, den ich in der Branche kannte.

Aber lassen Sie sich davon nicht täuschen.

Von Innen betrachtet ist die Geschichte von Legend eine Achterbahnfahrt mit Höhen und Tiefen, Drehungen, Wendungen und plötzlichen Abstürzen, die einem den Magen umdrehen.

Dass das Studio so lange überlebt hat, ist in erster Linie den Bemühungen meines Geschäftspartners Mike Verdu zu verdanken, einem „Anzugträger“, der im Herzen ein Spiele-Entwickler ist. Von unserer Gründung aus der Asche von Challenge und Infocom über unsere Beziehungen zu Microprose, Accolade und Random House bis hin zu unserer Übernahme durch GT Interactive (später in Atari umbenannt) und unserer Zusammenarbeit mit Epic Megagames bei den ersten Spielen für die Unreal Engine war es Mike, der unser Firmenschiff steuerte und es gleichzeitig schaffte, die Spieler in den Mittelpunkt zu stellen und sich selbst in einen vollwertigen Spieldesigner zu verwandeln.

Natürlich gibt es noch andere wichtige Akteure. Mark Poesch und Duane Beck haben die Spiel-Engine von Legend entwickelt. Zusammen mit Stu Galley von Infocom haben sie mich in die dunkle Kunst der Programmierung eingeführt. Steve Meretzky schrieb vier unserer ersten Spiele. Michael Lindner war ein Zauberer in Sachen Musik und Sound. Und auch er hat einige Spiele entwickelt. Glen Dahlgren leitete den Übergang vom aussterbenden Genre der Abenteuerspiele zur Welt der Ego-Shooter ein und produzierte Unreal II, einen weltweiten Bestseller.

In der Verwaltung kümmerten sich Peggy Oriani und Kathy Frazier um Marketing und PR, wobei sie von Rosie Freeman tatkräftig unterstützt wurden. Peggy entwarf nicht nur unser Logo, sondern überwachte auch das Design und die Herstellung von Tausenden von Schachteln und all unseren "Feelies".

Alles in allem war Legend erfolgreich: 20 Spiele in 15 Jahren, von 1989 bis 2004 - eine erstaunliche Leistung für ein Unternehmen, das zu keinem Zeitpunkt mehr als 30 Mitarbeiter hatte.

Und hier kommt die bisher umfassendste Geschichte von Legend Entertainment. Durch eine Reihe von ausführlichen Interviews, akribischen Internet-Recherchen und Erfahrungen aus erster Hand mit unseren Spielen hat Jürgen Hüsam eine Biografie des Unternehmens zusammengestellt.

Jedem Spiel widmet er ein Kapitel, in dem Jürgen einen Blick hinter die Kulissen der einzelnen Legend-Titel wirft. Er fasst die Handlungen zusammen, zeigt Screenshots und Verpackungen und zitiert aus Zeitschriftenrezensionen der damaligen Zeit. Er verfolgt auch die Metamorphose der Legend-Technologien - von unserer ersten parsergesteuerten „Text-plus-Grafik“-Engine über die „Reverse-Parser“-Point-and-Click-Engine, die erstmals in Companions of Xanth verwendet wurde, bis hin zu unserem Sprung zur Unreal Engine.

Jürgens Bericht über die 15-jährige Geschichte von Legend ist eine faszinierende Reise, die mit dem explosiven Wachstum unserer Branche einhergeht. Diese hat sich von bescheidenen Anfängen hin zu einem weltweiten Phänomen entwickelt, dessen Umsatz heute auf über 250 Milliarden Dollar geschätzt wird.

Mit einer Anspielung auf die Wurzeln von Legend in den Tagen der Textadventures möchte ich Sie auffordern:

>read book.

Bob Bates

## Einführung

Dieses Buch hat mit drei Folgen eines Podcasts namens Retrokompott begonnen, die ich im Sommer 2020 mitgestalten durfte. Dessen Moderatoren Robin Lösch und Patrick Becher laden sich für besondere Themen gerne Gäste ein – und ich durfte über die Firma Legend Entertainment mitreferieren.

Zwei Jahre später kam ich auf den Gedanken, aus dieser Arbeit einen kurzen Artikel für die Webseite Gamersglobal.de zu formen. Nachdem ich meine Aufzeichnungen durchgeschaut hatte, war ich bei drei Artikeln mit folgenden Schwerpunkten: die frühen Textadventures, die späteren Adventures mit mehr Grafik und die Spätwerke.

Der erste dieser drei Artikel erschien im Februar 2023 – und mir war während des Schreibens klar geworden, dass es doch ein wenig mehr zu erzählen gibt. Als ich im September 2023 dann den letzten Artikel vorgelegt hatte, war es der dreizehnte – und jeder einzelne davon war umfangreicher als mein ursprünglicher Entwurf. Von den Podcast-Notizen hatte ich keinen einzigen Satz übernommen.

Während der Recherche über die Spiele durfte ich mich mit einigen spannenden Leuten unterhalten. So konnte ich etliche Lücken in bereits geschriebenen Artikeln füllen und ich habe noch weiteres Material entdeckt, das mir damals noch nicht bekannt war. Prompt warf dies meinen nächsten Plan über den Haufen: die Artikel „nur“ für mich alleine in Buchform zu binden. Für das Buch, das Sie in den Händen halten, habe ich einmal mehr vieles umgeschrieben und neu eingefügt. Und noch immer bin ich fasziniert davon, wie ein paar talentierte Menschen in einem so kurzen Zeitraum so packende Spiele erschaffen konnten. Ich hoffe, dass diese Faszination bei der Lektüre spürbar wird.

Jürgen Hüsam





## >start here

Jedes Spielegenre hat seine Zeit. In der Frühphase der Heimcomputer und Konsolen waren Automatenumsetzungen für das eigene Heim das beherrschende Genre. **Pac-Man, Space Invaders, Galaxian** - hauptsächlich schnell, kurz und bei entsprechender Hardware bunt. Parallel dazu entwickelten sich auf den Großrechnern der Universitäten komplexere und längere Spiele. Frühe Wirtschaftssimulationen wie **Lemonade Stand**, Star-Trek-Adaptionen oder geschichtlich angehauchte Strategietitel wie **The Oregon Trail** konnten nur in einem Umfeld entstehen, in dem die Entwicklungsdauer zweitrangig war, da die Spiele nicht für den Verkauf entwickelt wurden. In diesem Umfeld entstanden auch die ersten Textadventures wie **Colossal Cave Adventure** oder **Zork**. Spiele, in denen der Spieler auf dem Bildschirm Umgebungs-Beschreibungen liest und mit kurzen Textkommandos die Umwelt erkundet und manipuliert. Steht eine Lampe auf dem Boden, kann der Spieler sie mit einem eingetippten „get lamp“ seinem Inventar hinzufügen. Und wenn im Norden ein Weg zu sehen ist, bewegt sich die Spielfigur mit „north“ weiter.

Dieses Genre schaffte nicht zuletzt mit den Spielen von Scott Adams Ende der 1970er Jahre den Sprung auf die Heimcomputer. Die Vorteile lagen auf der Hand: Text ist im Vergleich zu detaillierten Grafiken äußerst günstig und benötigt auf den Speichermedien wenig Platz. Viele Hersteller



*Adventureland von Scott Adams (1978)*

sprangen auf diesen Trend auf und überfluteten den Markt mit heute oft zurecht vergessenen Titeln wie **Saigon: The Final Days** oder **Alien Egg**. Parallel dazu schufen Studios wie Infocom, Level 9 oder Melbourne House aber auch Klassiker, die das Genre prägten und kunstvolle Erzählungen auf viele Computer-Bildschirme zauberten. Währenddessen wurde die Hardware immer leistungsfähiger. Neue Sound- und Grafikfähigkeiten boten den Designern schier umwerfende Möglichkeiten für ihre Spiele. Kein Wunder also, dass 1989 Textadventures fast so tot wie ein Tünnagel waren<sup>1</sup>: Branchenprimus Infocom schloss mit einem Donnerknall seine Pforten, der britische Traditionsentwickler Level 9 veröffentlichte mit **Scapeghost** sein letztes Textadventure und das Studio Magnetic Scrolls hatte kurz zuvor seinen Publisher verloren und finanzierte – mit mäßigem Erfolg – sein letztes Adventure **Wonderland** aus eigener Tasche. Mike Verdu, einer der Gründer von Legend Entertainment, fasst diese Zeit so zusammen:

*Als Bob und ich nach Verlagspartnern suchten, besuchten wir einige Fachkonferenzen. Durch Bobs Kontakte konnten wir Menschen wie Ken und Roberta Williams und verschiedene andere Koryphäen der damaligen Zeit auf diesem Gebiet treffen. Und alle sagten: „Du hast keine Ahnung, was du tust. Die schlechteste Idee der Welt ist, eine Spielefirma zu gründen. Das ist der beste Weg, einen großen Geldhaufen in einen kleinen Geldhaufen zu verwandeln. Bleib weg!“ Aber Bob und ich sind beide stur und haben nicht zugehört. (The Digital Antiquarian 2017)*

Diese Dickköpfigkeit der beiden zahlte sich aus: Nach seiner Gründung im Jahr 1989 trotzte Legend Entertainment 14 Jahre lang den Umständen. Bis 2003 veröffentlichte Legend 19 Spiele und programmierte nebenbei noch einige Auftragsarbeiten für verschiedene US-amerikanische Regierungsbehörden. Außerdem vollzog die Firma in dieser Zeit den Wandel vom letzten großen

---

<sup>1</sup> Dickens-Anspielung abgehakt

Entwickler von Textadventures hin zum Experten für hochwertigen First-Person-Shootern. Und das alles begann mit dem hochdramatischen Ende einer bereits erwähnten, legendären Firma: Infocom.

### **Die Gründung ... und die Jahre davor**

1979, ein Jahrzehnt, bevor Legend gegründet wurde, mauserte sich Infocom mit Textadventures wie der **Zork-Reihe**, **Leather Goddesses of Phobos** oder **Planetfall** schnell zu einem Entwickler für Kenner. Von den kreativ-bunten Verpackungen über die fantasievollen Beilagen bis hin zum großen Wortschatz, den diese Textadventures verstanden, galten ihre Spiele als Gesamtkunstwerke. Und obwohl die Zielgruppe reiner Textadventures schon damals begrenzt war, war Infocom profitabel.

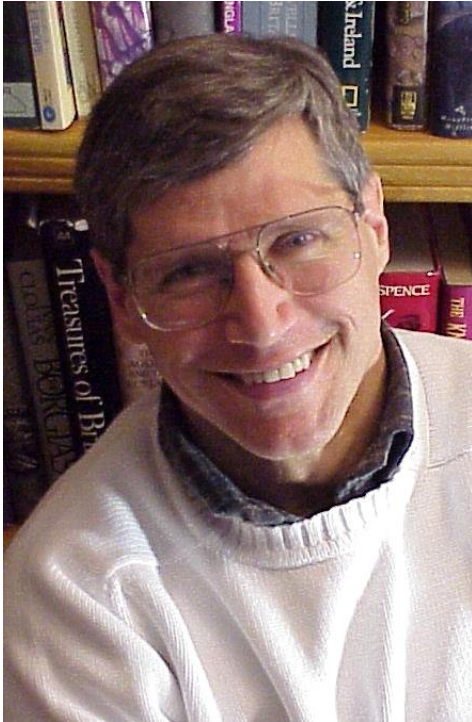
Schwierig wurde es erst, als sich Infocom im Jahr 1985 mit der Datenbank-Software **Cornerstone** ein weniger unterhaltsames Standbein schaffen wollte. Deren Entwicklung zog sich in die Länge, die Profite der Spieleverkäufe wurden in **Cornerstone** gesteckt und Infocom nahm Schulden auf, um die Entwicklung weiter finanzieren zu können. Die erzielten Verkäufe<sup>2</sup> waren jedoch viel zu gering, um das Produkt profitabel zu machen. Als Konsequenz übernahm 1986 Activision die Firma für 7,5 Millionen Dollar - und damit auch ihre angehäuften Schulden. Diese Rettung war von kurzer Dauer: Mit Bruce Davis als CEO stand schon kurz darauf jemand an der Spitze von Activision, der von Anfang an gegen den Kauf von Infocom gewesen war – eine Entwicklung, die keine guten Auswirkungen auf das Kommunikationsklima hatte. Und als im Mai 1989 der Infocom-Firmensitz von Cambridge an der US-amerikanischen Ostküste nach Kalifornien ins Activision-Hauptquartier verlagert werden sollte, standen elf der 26 Mitarbeiter vor der Entscheidung Umzug oder Entlassung - ein Angebot, das die anderen 15 Kollegen gar nicht erst

---

<sup>2</sup> 10.000 Exemplare

bekamen. Nur fünf Designer nahmen das Angebot an - damit war die Firma praktisch tot. Infocom lebte noch einige Jahre als Label bei Activision weiter - unter anderem für **Zork**-Fortsetzungen. Dann fiel er in einen Dornröschenschlaf, aus dem ihn bislang kein Prinz wachgeküsst hat.

## Try a Challenge Game



*Bob Bates zu Legend-Zeiten(Genehmigung von B.Bates)*

Drehen wir das Rad der Zeit an dieser Stelle ein paar Jahre zurück und schauen uns den Werdegang eines Legend-Gründers an: Bob Bates war ursprünglich der Inhaber eines Touristik-Unternehmens. Im Alter von 30 Jahren orientierte er sich um: Er verkaufte seine Firma und wollte sich künftig ganz dem Schreiben von Romanen widmen. Doch nach zwei Jahren war sein erstes Buch immer noch nicht fertig, und ihm wurde klar, dass er voraussichtlich zwei weitere Jahre bis zu dessen Fertigstellung benötigen würde. Zwei weitere Jahre ohne Einkünfte. Er benötigte einen Plan B - eine Möglichkeit, schon mit dem Schreiben Geld zu verdienen.

Die Seiten seines Buchs tippte er nicht auf einer Schreibmaschine, sondern dem alten Tandy TRS-80 seines Vaters. Auf diesem Computer hatte Bob Bates **Zork**, das erste Textadventure von Infocom, entdeckt und auch gespielt. Rätsel aller Art hatten Bates schon immer fasziniert. Er liebte deshalb diese Spielerfahrung und gründete bald darauf mit seinem Freund Dave Wilt eine eigene Firma namens Challenge, Inc. Die Idee hinter dem Namen: Wenn du ein wirklich herausforderndes Spiel suchst, dann versuch dich an einem Challenge-Spiel!

Bates war für die Inhalte zuständig, Wilt für die Programmier-Arbeit. Um schnellere Ergebnisse zu bekommen, wollte Wilt eine fertige Spiel-Engine lizensieren. Bates schlug die Infocom-Engine vor und fragte beim dortigen Chef Joel Berez an. Dieser war der Idee grundsätzlich nicht abgeneigt, verlangte dafür aber eine Million US-Dollar. Für Bates' Selbstbewusstsein sprach sein Gegenvorschlag: Zur Veröffentlichung der ersten zehn Spiele seiner Firma würde Bates Infocom jeweils 100.000 Dollar überweisen.

Infocom war beeindruckt und lud Bob Bates zu einem Treffen mit Activisions CEO Jim Levy ein. Bates erinnert sich:

*An einem Freitagnachmittag ging ich zum Dulles Airport und traf ihn. Er sagte: „Warum sollen wir mit Ihnen zusammenarbeiten? Wir kennen Sie nicht. Sie haben noch nie ein Spiel gemacht.“ Und ich sagte: „Nun, hier ist eine Liste von Infocom-Spielen. Ich habe keine Insider-Informationen oder dergleichen, aber ich werde Ihnen sagen, welche Spiele sich meiner Meinung nach am besten verkauft haben - und welche nicht. Und ich werde Ihnen die Gründe dafür nennen.“*

*Also ging ich die Liste ihres Katalogs durch und er nickte und sagte: „Das ist ziemlich interessant.“ Er flog zurück nach Los Angeles und am darauffolgenden Montag erhielt ich einen Anruf von Joel Berez: „Vergessen Sie die Lizenz. Wir möchten, dass Sie als externer Entwickler für uns arbeiten. Machen Sie also Spiele unter dem Infocom-Label, anstatt mit uns zu konkurrieren.“ (Stay Forever 2020)*

So arbeitete Challenge weiter im Firmensitz Washington, D.C., während Infocom in Cambridge im Nachbarstaat Massachusetts beheimatet war. Weder Bob Bates noch sein Partner Dave Wilt hatten Erfahrung mit der bei Infocom verwendeten Sprache ZIL. Zum Glück bot die Firma Paragon Systems in Washington, D.C. Programmierer als Zeitarbeiter an, so dass Challenge mit den dort angeheuerten Mark

Poesch und Duane Beck nach einem Programmier-Crashkurs in den Infocom-Hallen loslegen konnte. Die ersten Früchte der Zusammenarbeit von Challenge und Infocom waren **Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels** und **Arthur: The Quest for Excalibur**. Diese Abenteuerreihe um unsterbliche Heldengeschichten sollte mit einem dritten Spiel zu Robin Hood fortgesetzt werden, das aber nie erschien. Stattdessen arbeitete Bob Bates an einem Adventure zum James-Cameron-Film *The Abyss*. Die Produktion des Spiels war streng geheim: Bates bekam ein nummeriertes Exemplar des Drehbuchs und durfte sogar einmal zu den Dreharbeiten fliegen, doch die Entwicklung endete mit einer unfertigen Version. Der Grund: Das Ende von Infocom als externem Activision-Studio hatte dazu geführt, dass auch der Vertrag mit Challenge gekündigt wurde.

```

Compression chamber
EXECUTE DELETE
UP DN UP DN
fore all
aft me
port dive knife
starboard thermometer
north bench
south wall
east gas mix room
west door
up hatch
down
in
out

take
drop
put
open
close
examine
look
inventory

quit
restore
restart
save
undo

ask
attach
close
drop
empty
enter
examine
exit
follow
get
get in
get off
get out of
hold
inventory
jump in

```

```

03:02:00
>aft.
SUB BAY
You enter the sub bay, which seems cavernous compared to the other cramped compartments aboard Deepcore. It is dominated by the MoonPool, which looks just like a huge swimming pool, except that it is open to the sea below.
Along one edge of the MoonPool is a large dive locker. A door in the port bulkhead leads to the shower room. Aft is the gas-mix room, and in the fore wall is the doorway that leads to the corridor.
You see a dive locker, a hook, a hose and a moon pool here. On the hook you see a lift bag.

>aft.
GAS MIX ROOM
You enter a small antechamber between the sub-bay and the compression chamber, which are fore and aft respectively. On the wall is a small video screen with a black button below it. The door to the compression chamber is open.

>press button
[You can't see any button right here.]

>enter chamber
COMPRESSION CHAMBER
You enter the compression chamber. This is a tiny cylinder constructed from HY-150 Steel, designed to withstand pressures of up to 300 atmospheres, or 10,000 feet below sea-level. Along one wall is a bench that is built like a window seat. There is a hatch in the ceiling. A door in the fore bulkhead leads out to the gas-mix room.
You see a bench here.

>

```

*The Abyss in der Frotz-Umgebung*

Die Existenz eines Adventure zu The Abyss wurde wegen des strengen Verschwiegenheitsabkommens erst Jahre später bekannt. Heutzutage finden sich sowohl der Quellcode als auch eine lauffähige Version des unvollendeten Spiels im Internet. Für die Geschichte von Legend Entertainment ist das Projekt allerdings aus zwei Gründen interessant: Zum einen arbeitete Bates hier zum ersten Mal an einem Lizenzspiel, was im Laufe der nächsten Jahre noch häufiger vorkommen sollte. Zum anderen führte das Spiel je eine Verben- und eine Objektleiste ein. Bates beschrieb dies in einer Mail vom Januar 1989, die er einem Infocom-Produzenten geschrieben hatte, folgendermaßen:

*Als Erstes möchte ich Ihnen unsere bisherigen Fortschritte bei der allgemeinen Benutzeroberfläche zeigen. Dies wird das erste vollständig Parser-gestützte Spiel sein, das schnell und bequem mit der Maus gespielt werden kann. Wir haben bereits „intelligente“ Menüs implementiert, die entsprechende Präpositionen anzeigen, wenn der Spieler ein Verb auswählt. Wir hoffen, dass die Objektmenüs im Laufe des Wochenendes auf ähnliche Weise funktionieren werden.*

Doch dann kam der Mai 1989 mit dem Ostküsten-Aus für Infocom - und Bates musste sich nach neuen Möglichkeiten umsehen. Glücklicherweise war Mike Verdu, der Chef von Paragon Systems, selbst großer Spielefan. Als Bates ihm mitteilte, dass er dessen zwei Programmierer zukünftig nicht mehr für Challenge beschäftigen könne, schlug ihm Verdu im Gegenzug die Gründung einer neuen Firma vor.

## **Geldsegen**

1988 hatte das amerikanische Verteidigungsfirma American Systems Corporation - kurz: ASC - Verdu's Firma Paragon gekauft. Das Ende des Kalten Krieges sorgte in der Rüstungsbranche für eine fieberhafte Suche nach neuen Geschäftsfeldern, bevor die Regierung ihr die Mittel kürzen konnte. Bates und Verdu überzeugten ASC davon, dass eine Computerspielfirma eine hervorragende Verbreiterung ihrer

Geschäftsfelder darstellen würde. Die neu gegründete Firma wurde GameWorks getauft und firmierte auch einige Monate unter diesem Namen. Doch die Firma Borland hatte Turbo Gameworks im Sortiment, eine Sammlung von Turbo-Pascal-Programmen für Spiele wie Schach und Bridge. Also wurde GameWorks in Legend Entertainment umbenannt. Bates Frau Peggy Oriani entwarf das Logo, das Firmenkapital wurde mit eigenen Ersparnissen und Geld von Freunden bestritten - dann konnte es losgehen. Mark Poesch war als Programmierer mit von der Partie, jedoch hauptberuflich bei ASC angestellt und zunächst nur als Halbtagskraft bei Legend am Start. Legend Entertainment wurde direkt als selbstständiger Publisher gegründet. Der Markt für Textadventures war klein. Bob Bates war bewusst, dass die berühmten „Feelies“ der Infocom-Spiele aus Kostengründen immer mehr zurückgefahren wurden. Doch um im Markt bestehen zu können, mussten Legend-Spiele auch in Sachen Präsentation wie der legitime Infocom-Nachfolger wirken und ein wertiges Gesamtpaket liefern. Doch selbst wenn ein großer Publisher Interesse an einer Veröffentlichung der Legend-Titel gehabt hätte, hätten Bates und Verdu möglicherweise ihre eigene künstlerische Vision einmal mehr der einer anderen Firma unterstellen müssen.

Auch deshalb hatte sich im Laufe der letzten Jahre das Konzept eines „affiliated label“ herausgebildet: Kleiner Publisher konnten für ihre Spiele die Distributionskanäle größerer Publisher nutzen. Bates und Verdu führten einige Gespräche, die im Falle von Ken Williams (dem Chef von Sierra On-Line) fast zu einem Vertragsabschluss geführt hätten. Doch laut Verdu verzögerte Sierra diesen immer wieder. Stattdessen erweiterte MicroProse mit Legend sein Portfolio. Unwahrscheinlich, dass sich der dortige Chef „Wild Bill“ Stealey von den Legend-Titeln große Verkäufe versprochen hatte, aber Bates und Verdu waren am Ziel und hatten so ihre Vertriebsstruktur.



Glen Dahlgren, der später als Designer für einige der bekanntesten Legend-Spiele verantwortlich sein sollte, kam ebenfalls um diese Zeit an Bord. Er schildert die frühen Tage der Firma so:

*Alles war noch sehr klein. Ich war sogar der Angestellte Nummer 1 - obwohl ich glaube, dass sie das später änderten und diese Ehre Duane Beck überließen. Das war kurz, nachdem sie den Namen von Gameworks zu Legend geändert und mit ASC fusioniert hatten. Es war mein erster Job, also war ich gerade dabei, mich zurechtzufinden, und ich glaube, das waren sie auch. Am Ende habe ich viele Aufgaben übernommen, zum Beispiel Qualitätssicherung, Soundeffekte, Grafik und Design, die nicht unbedingt von einem Programmierer erwartet wurden, aber das waren Dinge, die ich schon eine Zeit lang selbst gemacht hatte.*

*In der Highschool hatte ich Dungeons & Dragons gespielt und Abenteuer-Module dafür erstellt. Das hat sich direkt auf die Art von Spielen übertragen, die ich für den Tandy-Color-Computer entwickelt habe. Spiele für andere Unternehmen zu entwickeln und zu verkaufen hat mir so gut gefallen, dass ich während meines Studiums meine eigene Firma gegründet und Spiele aus meinem Zimmer im Studentenwohnheim verkauft habe. Als ich meinen Abschluss gemacht hatte, hatte ich keine Ahnung, dass man damit tatsächlich seinen Lebensunterhalt verdienen kann. Ich lehnte ein attraktives Angebot von BellCore<sup>3</sup> ab, das mir ein Studium finanziert hätte, um für Legend zu arbeiten. Ich habe es nie bereut.*

## **Get Engine**

Neben der Vertriebsproblematik hatte die junge Firma noch eine weitere Schwierigkeit zu überwinden: Bates und seine Mitstreiter hatten die Infocom-Adventures mit deren hauseigenen Tools geschrieben, die sie nicht übernehmen konnten. Legend

---

<sup>3</sup> Bell Communications Research – die zentrale Entwicklungsabteilung von Bell Labs

Entertainment stand technisch also wieder ganz am Anfang. Um eventuellen Vorwürfen eines „Parser-Klaus“<sup>4</sup> aus dem Weg zu gehen, wurde die Parser-Entwicklung an eine externe Firma namens Key Systems ausgelagert, die keinerlei Verbindung zu Infocom oder Legend Entertainment hatte. Dieser wichtige Bestandteil wurde nach den Vorgaben von Bob Bates geschrieben und erreichte das hohe Niveau der Infocom-Vorlage. Obwohl die Legend-Engine von Grund auf neu in der Programmiersprache C entwickelt wurde, sind oberflächliche Ähnlichkeiten zum Vorbild dennoch nicht von der Hand zu weisen. Ein Parser bleibt eben ein Parser und verarbeitet Texteingaben.

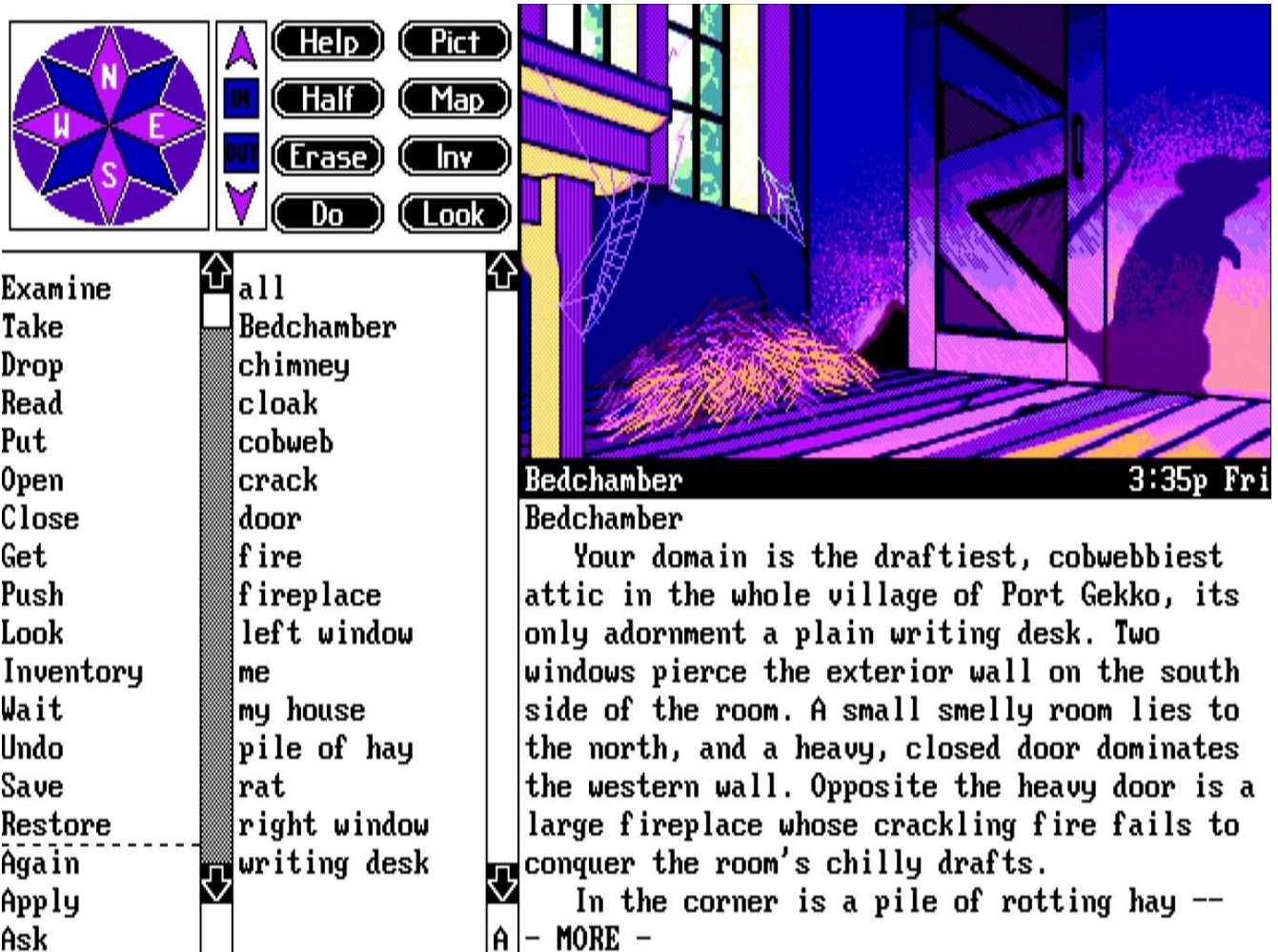
Das Interface und die grafische Oberfläche der Spiele samt all ihrer Möglichkeiten wurden dann von den alten Hasen Mark Poesch und Duane Beck bei Legend selbst geschaffen.

### **Im Legend-Maschinenraum**

Die letzten Infocom-Adventures besaßen bereits Grafiken und die Möglichkeit, mit der Maus Orte auf der Karte auszuwählen. Es war klar, dass das neue System mindestens diesen Standard erreichen musste. Bates und Legend Entertainment gingen allerdings weiter und erschufen ein flexibles System, das dem Spieler große Bedienungsfreiräume ließ. Wer das erste Spiel der Firma, **Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls**, zum ersten Mal startet, sieht folgenden Bildschirm:

---

<sup>4</sup> Parser: Der Programmteil, der die Eingaben des Spielers verarbeitet.



Grafik- und Textfenster auf der rechten Seite erklären sich von selbst. Interessant ist die linke Hälfte des Bildschirms mit den Engine-Neuerungen: Auf der Kompassrose sind die möglichen Ausgänge verzeichnet. Die Schaltflächen daneben zeigen zum Beispiel das Inventar an, rufen die Hilfe-Funktion oder unter „Map“ eine Übersichtskarte auf, über die der Spieler sich ebenfalls von Raum zu Raum bewegen kann. Die Schaltfläche „Half“ blendet große Teile des Interfaces aus - so sieht das Spiel am ehesten den späten Infocom-Adventures ähnlich. Über „Pict“ lässt sich die Grafik ein- oder ausblenden und das Spiel damit als reines Textadventure spielen. Es gibt sogar die Möglichkeit, das Bild oben rechts durch eine Raumbeschreibung in Textform zu ersetzen.

Die dargestellten Verben- und Objektlisten ähneln denen in **The Abyss**. Wer möchte, kann sich damit seine Befehle zusammenklicken – oder die Wortlisten als Inspirationsquelle für die Lösungssuche nutzen. Im oberen Bereich der Verben sind häufig genutzte Wörter wie „open“ oder „look“ gelistet, doch darunter findet sich ein wahrer Schatz von Möglichkeiten. Nach der Wahl eines Verbs verschwindet die Verbenliste und wird durch die aktuell nutzbaren Präpositionen ersetzt. Ein Klick auf das Verb „look“ - schon erscheinen 14 weiterführende Worte wie „around“, „behind“ oder „through“. Bei aller Innovation: Reines Tippen geht sehr viel schneller von der Hand, so dass der größte Vorteil der Listen ist, dass Legend-Spiele dadurch vollständig mit der Maus gesteuert werden können.

Steve Meretzky, ehemaliger Infocom-Designer und von Anfang an in gleicher Position freiberuflich für Legend tätig, hat seine eigene Meinung zur Legend-Steuerung:

*Der Ursprung für dieses Interface war nicht das Gefühl, dass es sich um ein gutes/nützliches/freundliches/cleveres Interface handelte, sondern vielmehr das Gefühl, dass Textadventures im Sterben lagen, dass die Leute immer Bilder auf dem Bildschirm sehen wollten und es hassten zu tippen. Ich mochte die Benutzeroberfläche nie besonders. Der grafische Teil des Bildes war nett: Man konnte sich einfach durch Doppelklick auf Türen im Bild bewegen oder Dinge aufheben, indem man auf sie doppelklickte. Aber die Menüs haben mir aus mehreren Gründen nicht gefallen. Erstens waren sie viel umständlicher und zeitaufwändiger als die Texteingabe. Zweitens waren sie verräterisch, weil sie eine Liste aller möglichen Verben und aller sichtbaren Objekte anzeigten. Drittens bedeuteten sie eine Menge zusätzlicher Arbeit bei der Implementierung des Spiels für wenig zusätzlichen Nutzen. Und viertens schlossen sie alle Rätsel aus, die sich auf nicht sichtbare Objekte bezogen. (Game Design – Theory & Practice, 2005)*

Der technische Unterbau unterstützt neben einer Soundausgabe, die sich bei den ersten Spielen hauptsächlich auf digitalisierte Effekte beschränkte, Grafiken im CGA<sup>5</sup>- und EGA<sup>6</sup>-Modus. Der VGA<sup>7</sup>-Standard war zwar bereits auf dem Markt, sollte aber erst 1992 von Legend Entertainment unterstützt werden. Alles in allem setzte die neue Firma alles daran, die Spieler mit vielen Extra-Features, animierten Bildern und Mausunterstützung vergessen zu lassen, dass sie ein Textadventure spielen.

Im Oktober 1990 erschien mit **Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls** das erste Spiel von Legend Entertainment, mit dem die Firma das Infocom-Erbe antreten wollte.

---

<sup>5</sup> 1981 eingeführter Grafikmodus mit 320 auf 200 Bildpunkten mit vier Farben gleichzeitig

<sup>6</sup> 1984 eingeführter Grafikmodus mit 640 auf 350 Bildpunkten mit 16 Farben gleichzeitig

<sup>7</sup> Anfang der 1990er eingeführt; bietet 640 auf 480 Bildpunkte mit 16 Farben gleichzeitig oder 320 auf 200 Bildpunkte mit 256 Farben gleichzeitig

## Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls (1990)

Für **Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls** konnte Legend Entertainment mit Steve Meretzky punkten - einem der besten und lustigsten Autoren von Infocom. Denn wer zusammen mit Douglas Adams den Klassiker **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** aus der Taufe gehoben und mit **A Mind Forever Voyaging** bewiesen hat, dass er auch komplexe Themen meistert, sollte mit einem Spiel über einen pubertierenden Zauberer keine Probleme haben. Noch dazu, nachdem er mit **Leather Goddesses of Phobos** schon eine Visitenkarte der anzüglichen Art an der Gamer-Pforte abgegeben hatte. Dennoch kam der Anstoß zu **Spellcasting 101** nicht von ihm:

*Legend wollte, dass ich in diese Richtung gehe. Nicht speziell **Spellcasting**, aber etwas im Geiste von **Leather Goddesses**. Das war in der zweiten Hälfte der 80er Jahre mein erfolgreichstes Spiel, und Legend dachte, dass sein leicht derbes Thema ein Erfolgsrezept sei.*

Meretzky schlug Legend einige Spielideen in diese Richtung vor. Mindestens drei davon drehten sich um seinen Infocom-Klassiker und hatten Arbeitstitel wie **Leather Goddess of Transylvania** oder **Leather Goddesses of Frobozz**. Während das Frobozz-Spiel bereits Story-Anklänge an das spätere **Spellcasting 101** bot, hatte Meretzky auch eine halbwegs direkte Fortsetzung zum Infocom-Klassiker angedacht, der in den 1950er Jahren spielen sollte. Möglicher Titel: **I Married a Teenage UFO Mud-Wrestling Alien Love Slave**.

Das Konzept, das schließlich weiterverfolgt wurde, trug den Arbeitstitel **Young Sorcerers in Bondage**. Die Anfangsszene könnte auch in **Spellcasting 101** stehen, während sich im weiteren Verlauf eine Piratengeschichte entsponnen hätte. Doch dieses Konzept wurde kurz darauf verworfen, während am Arbeitstitel noch längere Zeit festgehalten wurde.

Im Laufe der Zeit sammelte Meretzky viele Alternativ-Titel. In einer Umfrage unter 15 Kollegen war **Sex and the Single Sorcerer** der Favorit, gefolgt von **Is That a Magic Wand in Your Pocket Or Are You Just Happy To See Me?** Der spätere Teil-Titel **Sorcerers get all the Girls** erreichte gerade mal Platz acht.

Im Gegensatz zu dem Infocom-Klassiker **Leather Goddesses of Phobos** entschied sich Meretzky gegen eine weibliche Hauptfigur, Ursprünglich hatte er noch die Wahl des Geschlechts vorgesehen, stieß aber bald auf Probleme. In einem Brief an den Spielejournalisten Chris Lombardi führt er einige an:

- Die weibliche Zielgruppe sei mit geschätzten zehn bis 20 Prozent recht klein
- Einige Reaktionen von Frauen hätten ihm rückgemeldet, dass er die weibliche Sicht nicht gut darstellen könne. Seine entsprechenden Versuche bei **Leather Goddesses of Phobos** seien eher männliche Fantasien mit vertauschten Geschlechtern.
- Im Gegensatz zu seinen Infocom-Spielen müssten bei den Legend-Spielen auch Grafiken ausgetauscht werden.
- Auch die Texte müssten Meretzkys Einschätzung nach viel umfangreicher auf das zweite Geschlecht angepasst werden. An der Universität sind bis auf Ernies Liebschaften alle anderen Figuren männlich. Müsste das vollständig angepasst werden? Oder gäbe es eine speziell weibliche Studenten-Verbindung auf dem Campus?

Es blieb also bei einem männlichen Hauptdarsteller und Meretzky ging die weitere Entwicklung an. Dieser Prozess gestaltete sich anders als zu Infocom-Zeiten: Als Freiberufler arbeitete Steve Meretzky nun von zu Hause aus. Das klingt in modernen Home-Office-Zeiten angenehmer, als es seinerzeit war. Er fühlte sich sozial und emotional isoliert und hatte keinen vollständigen Überblick über die kreativen Prozesse

innerhalb des Teams, was ihn zusätzlich belastete. Das Handbuch des Spiels verrät uns ein wenig über seine Arbeitsbedingungen:

*Steve und seine Frau Betty haben einen zweijährigen Jungen namens Danny (oft Doktor Entropy genannt) und ein zwei Monate altes Mädchen namens Sasha, das Daddy beim Schreiben des Spiels hilft, indem es ihn die meisten Nächte wachhält.*

Keine Probleme bereitete ihm dagegen die neue Legend-Engine. Auf meine Fragen zu diesem Projekt schrieb er:

*Das Legend-System war dem von Infocom nachempfunden, daher war sein interner Aufbau ähnlich. Ich musste zwar mit C eine neue Programmiersprache lernen, aber das war nicht allzu schwer. Das größere Problem bestand darin, dass ich 500 Meilen von den Büros von Legend entfernt wohnte. Wenn also Probleme auftraten, mussten die Dinge aus der Ferne gelöst werden ... und Modems waren damals SEHR langsam. Das Herunter- oder das Hochladen eines Builds des Spiels dauerte über eine Stunde.*

Dem fertigen Spiel merkt man diese Schwierigkeiten allerdings nicht an. Meretzky lieferte eine humorvolle Geschichte ab, die allerdings keine Preise für Feingeistigkeit gewinnt.

Im Spiel schlüpft der Spieler in die pickelige Haut des jungen Zauberlehrlings Ernie Eaglebeak, dem seine Mutter zum Spielbeginn die Zulassung zur Zauber-Universität in die Hand drückt. Ach, wenn sich Ernie doch nur unbeschwert darüber freuen könnte! Doch sein böser Stiefvater Joey Rottenwood hat ihn in sein Zimmer eingesperrt, seine große Liebe Lola Tigerbelly ist mehr an besagtem Stiefvater interessiert, und jeder Mensch, den Ernie in den ersten Spielminuten trifft, scheint irgendeine peinliche Anekdote aus seiner Kindheit zu kennen. Zeit, ein neues Leben zu beginnen und ein echter Mann zu werden!



Die Gleichung „Meretzky plus pubertierender Zauberlehrling“ war ein Garant für schlüpfrigen Humor, der mit dem empfehlenswerten Naughty-Modus noch gesteigert werden kann. Denn wie schon in seinem Infocom-Klassiker **Leather Goddesses of Phobos** hat Meretzky zwei Schlüpfrigkeitsstufen ins Spiel eingebaut: Im Laufe des Abenteuers trifft Ernie auf zahlreiche Frauen - und je nach Naughty- oder Nice-Spielmodus laufen die Begegnungen mit ihnen unterschiedlich ab. Da beide Varianten hervorragend geschrieben und bebildert sind, empfiehlt sich der berühmte Tipp „Save early, save often!“, um alle Texte genießen zu können. Natürlich handelt es sich Ernies Alter entsprechend um pubertierenden Humor, doch wer sich damit und mit dem Szenario anfreunden kann, wird einiges erleben. Denn die Flucht hin zur Uni ist erst der Auftakt.

Schlüpfriger Humor in Textform war für Meretzky nichts Neues, doch bei den Illustrationen gab es Fragezeichen: Die Darstellung der Damenwelt durfte nicht zu züchtig, gleichzeitig jedoch auf keinen Fall zu offenherzig sein. Steve Meretzky sprach in diesem Zusammenhang vom „Playboy-Test“. Dazu Bob Bates:

*Den „Playboy-Test“ gab es tatsächlich - und er war meine Idee. Mein Gedanke war, dass man in einen Zeitschriftenladen gehen konnte. In den Regalen würden einige Zeitschriften liegen, die in braunes Papier eingeschlagen sind, um Nacktmodelle zu verstecken. Aber der Playboy war nie verpackt. Die Models waren immer – wenn auch anzüglich – bekleidet. Der „Playboy-Test“ wurde für mich zu einer einfachen Möglichkeit, zu vermitteln, was ich wollte, ohne eine möglicherweise anstößige Auflistung dessen zu erstellen, was NICHT erlaubt war.*

Was also den Titel dieser Zeitschrift schmückte, durfte auch ins Spiel. Auf meine Frage, ob es einen solchen Test auch für seine Texte gegeben habe, antwortete Steve Meretzky:

*Soweit ich mich erinnere, gab es nur eine nennenswerte Meinungsverschiedenheit, und zwar über den Text von The Sorcerer's Rap. Ich war damit einverstanden, eine Strophe zu streichen.*

Kaum hat sich Ernie ein wenig an der Sorcerer U eingelebt, ist es schon wieder vorbei mit der Ruhe. Neben allerlei Studentenverbindungen, Vorlesungen und geheimnisvollen Labyrinthen erfährt Ernie von „The Sorcerer's Appliance“, einer mächtigen Maschine, die in den falschen Händen großes Unheil anrichten würde. Außerdem lernt unser Student den betagten Professor Tickingclock und seine junge Frau Hillary kennen – letztere auch etwas näher. Doch eines Morgens findet Ernie das Unigelände verwüstet vor. Der Professor wurde entführt, der Sorcerer's Appliance gestohlen. Mit einem magischen Surfboard macht Ernie sich auf, um auf einigen Inseln nach beiden zu suchen.

Unter anderem findet er sich auf der Island of the Lost Soles<sup>8</sup> wieder, die spielmechanisch leider recht öde und langatmig ist – außer für Freunde des englischen Wortschatzes. Meretzky erschafft sich hier eine ganz eigene Realität. So gibt es beispielsweise einen Raum unterhalb eines Hauses, der „E cellar“ heißt und in dem verschieden geformte „E“- und „e“-Buchstaben aus aller Herren Länder ein Treffen abhalten. Die Englisch-Kenntnisse sind von Nöten, weil Ernie mit Hilfe des KABBUL-Spruchs<sup>9</sup> und der Beschreibung der einzelnen „E“ verlorene Seelen befreien kann – wenn er denn ihre Namen richtig errät. Verzeihung: Nicht erraten, sondern natürlich aus der Beschreibung herleiten. So gibt es beispielsweise den Hinweis „carnivore pack“, aus dem er über den Umweg „wolf gang“ auf den Namen „Wolfgang“ kommen muss.

Da eine der geretteten Seelen einem gewissen Robin gehören, kann Meretzky sogar eine Batman-Hommage einbauen:

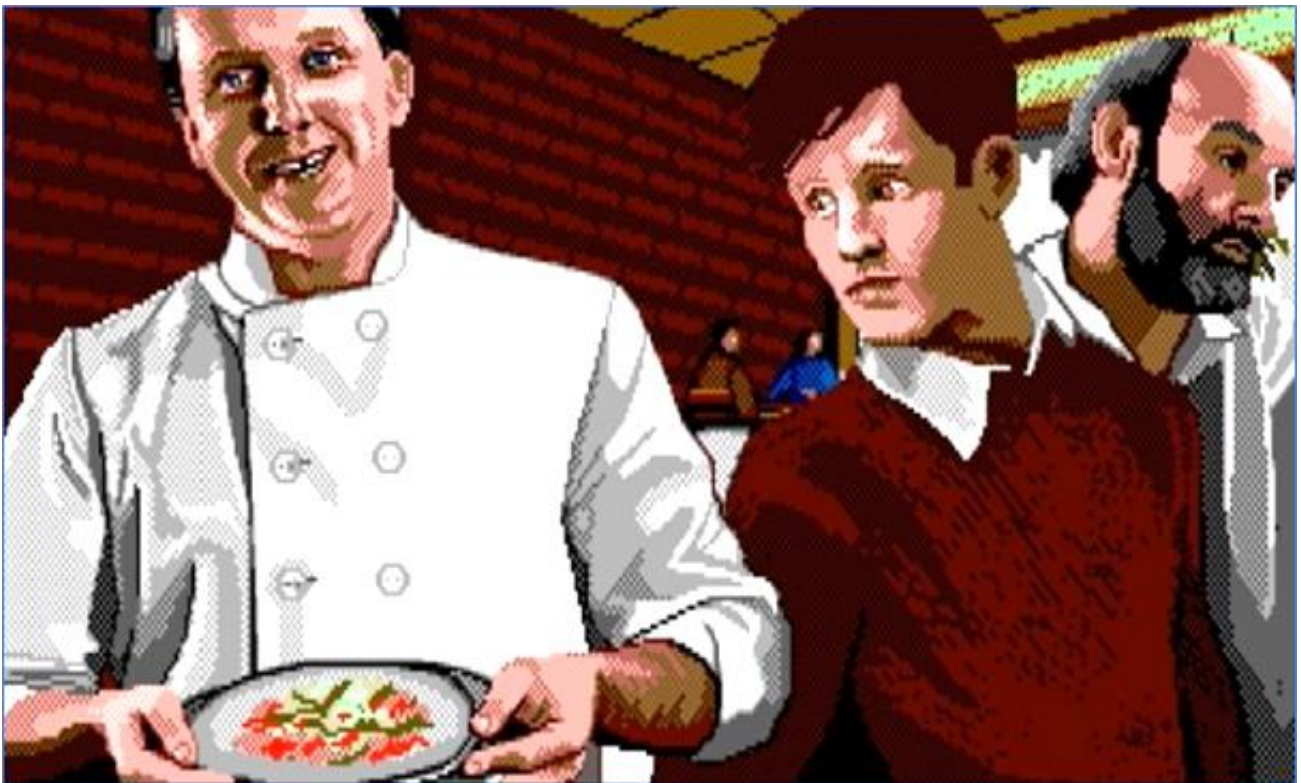
---

<sup>8</sup> Richtig, ein Wortspiel

<sup>9</sup> Ein Zauberspruch, mit dem Ernie verlorene Seelen wiederherstellen kann

*Heilige wiederhergestellte Seele! Keine Sorge, Batman und ich werden diesen bösen Hexenmeister, Lars Sturmtöter, fangen und ihn der Gerechtigkeit zuführen!*

Im Gegensatz zu dieser Passage sucht Ernie das Restaurant at the End of the Ocean nur kurz auf. Vermutlich ist der Name eine Anspielung an Douglas Adams und sein Buch Das Restaurant am Ende des Universums, das Meretzky nach Per Anhalter durch die Galaxis bei Infocom umsetzen sollte. Auf dieser Insel kann Ernie stimmig inszenieren den Aufstieg und Fall eines guten Restaurants in sechs Akten beobachten. Davon gehört er bereits in der Vorlesung Ethics 101, aber hier spielt sich die Tragödie vor seinen eigenen Augen ab.



*The Restaurant at the End of the Ocean*

Selbstverständlich trifft Ernie auf den anderen Inseln auch noch auf Götter, Frauen und den Oberbösewicht des Spiels: seinen Stiefvater Joey Rottenwood. Zwischendurch erweitert unser Held durch gefundene Zauberspruchboxen seine magischen Fertigkeiten und wird Zeuge einer Runde Malls & Muggers, der Zauberer-Variante von Dungeons & Dragons: „Dein Gesundheitsinspektor führt eine wissenschaftliche Analyse durch und stellt fest, dass das Croissant mit Zyanid versetzt wurde!“ Natürlich darf er auch Vorlesungen besuchen. Die bestehen aus dem Lesen recht langer Texte, die vor Hinweisen auf spätere Hindernisse strotzen.

**Spellcasting 101** bietet auch einige zeitbasierte Rätsel. Jede Aktion des Spielers stellt die Spieluhr fünf Minuten weiter, und so kann es vorkommen, dass Ernie zum Beispiel eine Falltür nicht öffnen kann, weil im Raum darüber gerade eine Vorlesung stattfindet und darauf deshalb vollbesetzte Stühle stehen. Ebenso ist es möglich, dass Ernie wichtige Dinge verpasst. Wenn er sich um 19:30 Uhr zum Abendessen verabredet hat und nicht rechtzeitig an Ort und Stelle ist, dann ist das eben so. Wie auch in den Nachfolgern und in vielen anderen Legend-Spielen kann das allerdings dazu führen, dass das Spiel nicht mehr lösbar ist. Wohl dem, der dann auf einen früheren Speicherstand zurückgreifen kann. In späteren Legend-Titeln nimmt die Zahl dieser Momente sogar noch zu.



Ausschnitt der Landkarte

Als damals üblicher Kopierschutz lag der Packung Ernies Antragsformular bei, dessen Details bei seiner Ankunft in der Uni abgefragt werden. Ebenso wichtig sind sein Stundenplan und eine hübsch gestaltete Karte der umgebenden Inselwelt.

### Was sagt die Presse?

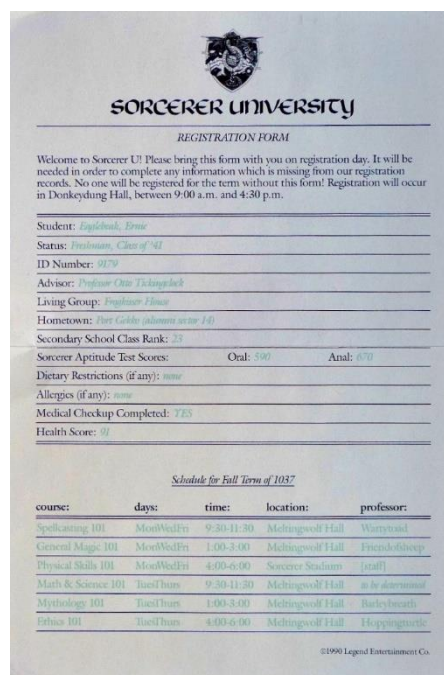
Der Legend-Einstieg wurde in der Presse wohlwollend aufgenommen. So schrieb Eva Hoogh in ASM 03/91:

*Wer über die heftigen Anspielungen hinwegsehen kann, sollte des Zauberers habhaft werden.*

Wie so oft bei der ASM ist der Test mit einem Screenshot des allerersten Raums im Spiel garniert. Anatol Locker fabuliert in Power Play 03/91 zwar von drei statt der korrekten zwei Härtegraden in seinem Text, meint aber ansonsten:

*Spätestens nach dem ersten Kontakt mit Gretchen Snowbunny liegt auch der hartnäckigste Miesepeter vor Lachen unterm Tisch.*

Auch mein Fazit ist positiv, wobei es natürlich Kritikpunkte gibt: Der Humor mag parodistisch oder überzeichnet gedacht sein, ist nach heutigen Maßstäben an einigen Stellen allerdings einfach nur platt. Die Inseln sorgen für zwar Abwechslung, gleichzeitig aber auch für eine zerfaserte Spielwelt, in der die einzelnen Gebiete nichts miteinander zu tun haben. Und wer damals wie heute ein Spiel aufgrund des Titelbilds oder des Namens kauft, erwartet eine Geschichte, die an einer Zauberer-Universität spielt –bekommt stattdessen jedoch größtenteils mehrere Insel-Trips. Alles in allem macht die Geschichte trotzdem eine Menge Spaß.



Wobei Spaß vielleicht der falsche Begriff ist. Designer Steve Meretzky selbst wird im hervorragend geschriebenen Lösungsbuch mit folgenden Worten zitiert:

*Nehmen wir zum Beispiel Ernies Kampf, um an die Sorcerer U zu kommen. Er steht für das geist- und wertlose, fast lemminghafte Streben unserer Gesellschaft nach Spitzenleistungen bei den technischen Wissenschaften, jedoch auf Kosten einer wachsenden Ignoranz gegenüber Literatur, Geschichte, Musik und anderen freien Künsten. Mit anderen Worten: Die Unmenschlichkeit des Menschen gegenüber den Geisteswissenschaften ...*

Vielleicht haben also Heerscharen von Spielern das Spiel missverstanden? Ist diese Heldenreise ein stummer Schrei nach Liebe? Möglich. Da in weiteren Interviews des Lösungsbuchs allerdings auch Meretzkys Friseur, eine Reinigungskraft und ein Drogendealer zu Wort kommen, bleibe ich etwas skeptisch.

### **Fanpost**

Viele Jahre nach dem Ende von Legend Entertainment lagern Steve Meretzkys Unterlagen zu seinen Legend-Spielen in den Archiven der kalifornischen Stanford University. Neben vielen technischen Notizen findet sich auch ein Ordner mit gesammelten Kunden-Rückmeldungen zur **Spellcasting**-Trilogie. Die meisten fallen wenig überraschend positiv aus, doch ein besonders enttäuschter Spieler ließ es sich nicht nehmen, in gleich drei Briefen jedes einzelne Detail des Adventures zu kritisieren. Unter anderem empfahl er Legend, den Parser auf den Stand von 1990 zu bringen und die Hauptfigur in den Bildern zu zeigen. Dies alles gipfelt in der Aussage:

*Ich empfehle den Mitarbeitern, die an dieser schwerfälligen Schönheit gearbeitet haben, sich dringend wieder dem Einmaleins des Adventure-Gamings zu widmen.*

Ein anderer Spieler gibt dem Team den Ratschlag, mehr Spiele wie **Spellcasting 101** zu produzieren. Ein Glück, dass Meretzky und seine Kollegen auf diese zweite Meinung gehört haben.

In diesen Briefen findet sich auch die Analyse eines Angestellten von American Systems Corporation - der Verteidigungsfirma, die erst Mike Verdu Firma aufgekauft und dann in Legend Entertainment investiert hatte. Er war mit der Ausrichtung des neuen Spiels nicht glücklich:

*Mir ist klar, dass das Spiel als Joint-Venture-Projekt nicht von ASC selbst entwickelt wurde. Das ist gut so. Indem wir das Spiel jedoch unterstützen, billigen wir im besten Fall blindlings seine Moral und seine Einstellung, im schlimmsten Fall machen wir sie uns zu eigen.*

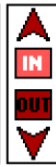
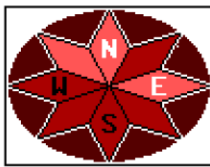
Später ergänzt er:

*Spellcasting 101 ist meines Erachtens ein Verstoß gegen all das, was wir tun, um ASC zu einem besseren Unternehmen, zu einem fairen Arbeitsplatz und zu einem Umfeld zu machen, in dem alle Mitarbeiter respektiert werden.*

Als erster Titel einer neuen Firma musste **Spellcasting 101** gute Verkäufe erzielen. Vermutlich setzte Legend auch deshalb auf Humor, statt an komplex-intelligente Adventures wie **A Mind forever Voyaging**<sup>10</sup> anzuknüpfen. Die Rechnung ging auf: Mit Verkäufen von rund 50.000 Exemplaren war **Spellcasting 101** eine erfolgreiche Premiere und übertraf die von Mike Verdu veranschlagte Nische von höchstens 40.000 Exemplaren deutlich. Während sich Steve Meretzky sofort an die nächsten Abenteuer von Ernie Eaglebeak setzte, arbeitete Bob Bates bereits an seinem eigenen Erstlingswerk für die neue Firma.

---

<sup>10</sup> 1985 bei Infocom erschienenes dystopisches Textadventure



Boat Dock

8:30a Wed

>sw

Boat Dock

With interest in sculling and other aquatic sports declining, the boathouse has gone the way of termite fodder, and nothing remains but a rotting wooden dock, jutting into the river to the south. Curving paths lead back to the campus to the north and east. Nearby, to the northwest, on a gentle knoll at the edge of the river, stands the President's House; the door is closed.

An old skull is lying on the dock. Its best days are a distant memory.

An old skull is lying on the dock. Its best days are a distant memory.

>■

*Das Lieblingsbild von Steve Meretzky*



*Die drei Spellcasting-Teile (Foto: Oliver Knagge / Deutsches Videospilmuseum)*



## TIMEQUEST (1991)



Quelle: Oliver Knagge / Deutsches Computerspielmuseum

Steve Meretzky und Bob Bates begannen ungefähr zur gleichen Zeit mit der Entwicklung ihrer Legend-Erstlingswerke. Doch naturgemäß war Bates als Firmengründer mit weiteren Aufgaben beschäftigt und benötigte einige Monate länger bis zur Fertigstellung. Die zwischenzeitlich eintreffenden Verkaufszahlen von **Spellcasting 101** hätten ein positives Signal sein müssen, doch bei Legend Entertainment klingelten schon

vereinzelt Alarmglocken. In einer Präsentation für Aktionäre findet sich folgendes Zitat:

*MicroProse hat hervorragende Arbeit beim Verkauf und Vertrieb des Produkts geleistet, war jedoch auf der finanziellen Seite weniger erfolgreich. Unsere finanzielle Situation ist prekär. Wir haben den größten Teil der **Spellcasting-101**-Einnahmen für die Entwicklung von **TIMEQUEST** ausgegeben. Wir leben von der Hand in den Mund. Wir haben einen langen Weg zurückgelegt und bauen ein tragfähiges Geschäft auf, aber die Kosten waren höher als erwartet und es war oft schwierig. (The Digital Antiquarian, 2017)*

Vorweggenommen: Ein „tragfähiges“ Geschäft konnte Legend Entertainment nie aufbauen. Die Firma bediente ein kleines Marktsegment und verzeichnete dort Erfolge. Aber das erwartete Wachstum konnte sie aufgrund eben dieses Marktsegments nicht generieren, daher wird uns das Thema Finanzierung in diesem Buch

noch häufiger begegnen. Dennoch entstanden bei Legend Entertainment gerade in den späteren Jahren erstaunlich vielfältige Spiele.

Doch noch befinden wir uns in der Frühphase: Meretzky und Bates stammten beide aus der Infocom-Schule, und so war es nur logisch, dass auch Bates' erstes Spiel ein Textadventure sein würde. Es erblickte im Mai 1991 das Licht der Welt und nutzte die gleiche Engine wie **Spellcasting 101**. Aber statt der heiter-dümmlichen Teenager-Klamotte spielt **TIMEQUEST** „Was wäre, wenn ...“ mit der ganzen Menschheitsgeschichte.

Im Jahre 2090 übernimmt der Spieler die Rolle eines Zeitpolizisten. Einer seiner Kollegen namens Lt. Zeke S. Vettenmyer<sup>11</sup> springt mit seiner Zeitmaschine, dem sogenannten Interkron, in die Vergangenheit und verändert diese. In guter alter Bösewicht-Manier taucht er erneut auf und fordert den Spieler heraus, ihn zu stoppen. Klar, dass dafür der unerfahrenste Kollege auf ein Himmelfahrtskommando geschickt wird: unser Held. General Drexler, der Leiter der Abteilung, speist Vettenmyers bekannte Aufenthaltsorte- und Zeiten in die Zeitmaschine des Zeitpolizisten ein. Der Spieler muss also nicht die komplette Vergangenheit durchsuchen. Ein zusätzlicher Trost: Falls die Mission scheitert, erfährt der General es und schickt den nächsten Agenten los. Beruhigend.

Die nächsten Spielstunden springt der Spieler an sechs Orte in neun Zeitzonen und versucht, ein wenig Ordnung ins Chaos zu bringen. In den jeweiligen Epochen trifft er auf historische Persönlichkeiten wie Julius Cäsar, Kleopatra, Hitler, Churchill, Dschingis Khan oder William Shakespeare und besucht natürlich auch berühmte Orte wie Stonehenge, die Pyramiden oder Tenochtitlán. Während sich einige Rätsel in der jeweiligen Epoche ganz ohne Informationen aus anderen

---

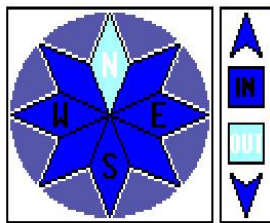
<sup>11</sup> Ein Anagramm für Steven E. Meretzky

Zeiten lösen lassen, verlangen andere Herausforderungen einige Zeitsprünge.



*Die Zeit- und Landkarte in TIMEQUEST*

Im großen Showdown wartet ein verschachtelt-verwirrendes Rätsel, das nur durch ständiges Neuladen lösbar ist, weil wichtige Informationen erst im Laufe der verschiedenen gescheiterten Durchgänge bekannt werden. Auch andere Stellen geben ihre Geheimnisse nur durch Ausprobieren preis. Wen so etwas nicht abschreckt, den lockt ein großes und spannendes Abenteuer. Wenn auch kein perfektes Spielerlebnis: So hätte ich mir gewünscht, dass die bekannten Persönlichkeiten einzigartiger ausgearbeitet worden wären. Grafisch oder was ihre Motivation betrifft, ist das zwar der Fall, aber alle Menschen der ach so unterschiedlichen Zeitzonen und Kontinente sprechen eine sehr ähnliche Sprache. Cäsar, Churchill und Dschinghis Khan könnten sich in einer großen Kneipe Anfang der 1990er Jahre treffen und problemlos miteinander unterhalten.



Genghis Khan's Tent, Peking 1215 AD

12:04p

who looks as if he would be equally at home on a throne or in a saddle. He says, "Welcome, traveller. We have been camped here outside the gates of Cheng-du for many months, and so I am hungry for news of the outside world."

He settles into the saddle and toys with the gold bracelet on his wrist. Then he continues, "We Mongols are nomadic by nature and I don't think I will be able to keep my men here much longer. But the city looks like it will never give in to our siege. At sundown today we shall give up and turn our attention to the west." He gives you a crafty look. "Unless, of course, a Westerner like yourself could get into the city for us and open up the gates. Then perhaps we would be content to settle here and leave Europe alone."

*Dschingis Khan spricht sehr modern*

Das Spiel leidet auch an seiner Struktur: Die schiere Menge von Schauplätzen sorgt dafür, dass es viele irrelevante Landepunkte gibt. Weder finden sich dort wichtige Gegenstände, noch erlebt unser Hauptdarsteller spannende Geschichten, wenn er zwar am richtigen Ort, aber zur falschen Zeit dort sind. Übrigens verrät das Handbuch, dass es fünf Koordinaten gibt, an der Zeitpolizist nicht reisen kann. Angeblich, weil Techniker herausgefunden haben, dass Vettenmyer dort nicht sei: Kairo und Bagdad im Jahr 1940 und Mexiko in den Jahren 1588, 1798 und wieder 1940. Eine seltsame Einschränkung, da sich Bob Bates hier bestimmt keine Arbeit ersparen wollte - fünf Szenerien mehr wären schnell erstellt gewesen.

Auffällig ist, dass sich Bates an vielen Punkten stark auf die europäische Geschichte konzentriert. Selbst wenn wir uns durch Mexiko rätseln, müssen wir doch Cortez bei seiner Eroberung unterstützen. In der korrekten Zeitlinie macht sich Hernán Cortez den Quetzalcoatl-Mythos zu Nutze, der die Wiederkehr des Gottes über das Meer ankündigte. Cortez gibt sich als Gott aus und kann mit seiner vergleichsweise kleinen Streitmacht die Ureinwohner besiegen. Vettenmyer unterdrückt nun diesen Mythos – mit negativen Auswirkungen auf die westliche Geschichte:

*Folge des Scheiterns: Nachdem der Quetzalcoatl-Mythos geändert wurde, um die Azteken zu stärken, konnten diese nicht nur Cortez, sondern auch alle anderen europäischen Eindringlinge besiegen und schließlich ihre kannibalische Kultur über ganz Amerika ausdehnen.*

Auch eine geplante Rebellion in Bagdad wird in den Mission-Briefing-Papieren in der Schachtel so interpretiert, dass sie dazu führen würde, dass Muslime in Europa einfallen. Natürlich ist das möglich, aber ein bis zwei Handlungsstränge, die andere Geschichtsschreibungen aufgreifen und Konsequenzen für andere Kontinente hätten, wären für westliche Spieler weniger immersiv, aber doch eine schöne Abrundung gewesen. Für die Azteken wäre die Vettenmyer-Version der Geschichte vermutlich positiver verlaufen.

Im vorherigen Kapitel habe ich Steve Meretzky's Eintrag aus dem Lösungsbuch zitiert, in dem er sich zu seiner Situation als freischaffender Designer und Vater einer kleinen Tochter geäußert hat. Nun, auch Bob Bates scheint alles dem Erfolg der Firma untergeordnet zu haben. Er schreibt im **TIMEQUEST**-Handbuch:

*Bob denkt gerne, dass er mit seiner Frau Peggy Oriani und ihrem gemeinsamen Sohn Alex zusammenlebt. Die beiden sind jedoch anderer Meinung und lassen ihn bei den wenigen Gelegenheiten, bei denen er tatsächlich nach Hause kommt, ein Namensschild tragen. Trotzdem widmet er ihnen dieses Spiel in Anerkennung der Opfer, die sie gebracht haben, damit es geschrieben werden konnte.*

In einem Interview mit der Webseite Adventure Gamers erinnert sich Bates ebenfalls an diese Zeit:

*Die lebendigste Erinnerung, die ich an die Entwicklung des Spiels habe, ist die Geburt meines Sohnes Alex am 21. Mai 1990, als sich das Spiel noch in der Entwicklung befand. Meine Frau musste danach mehrere Tage im Krankenhaus bleiben und so ging ich mit den beiden dorthin. Sie haben beide viel geschlafen, und ich erinnere mich, dass ich mit meinem Laptop auf den Knien auf dem Boden saß, Rätsel programmierte und sehr, sehr glücklich war. (Adventure Gamers, 2017)*

## **Kryptographie**

**TIMEQUEST** war Bob Bates' erstes komplett eigenverantwortetes Spiel. Seine bisherigen Titel waren externe Entwicklungen im Auftrag von Infocom. Eigentlich hatte er Challenge Games damals gegründet, um richtig schwierige Textadventures zu machen. Doch die Spiele, die er für Infocom entwarf, waren in dieser Hinsicht ausgebremst, um dem Markt gerecht zu werden. So konnte er erst in **TIMEQUEST** endlich seine Vision ausleben.

Bates selbst verortet den Wunsch nach einem hohen Schwierigkeitsgrad in seinem familiären Umfeld. Sein Vater war bei der NSA als Kryptograf angestellt und seine ganze Familie war in Knobeleyen vernarrt. Bates liebte es, um die Ecke zu denken und war als Kind von britischen Kreuzworträtseln fasziniert, die schon bei der Umschreibung des Lösungswortes Rätsel einbauten. Natürlich konnte

so jemand sich nicht in den durchschnittlichen Spieler hineinversetzen. Und ebenso natürlich tappte Bates in die klassische Falle, dass er als Designer die Lösungen seiner Rätsel kannte.

Ursprünglich war das Spiel noch schwieriger geplant. Der Spieler sollte vor die Interkron-Zeitmaschine gestellt werden und dann völlig freie Hand haben. Da dies bei den Testspielern zu völliger Verwirrung führte, ging Bob Bates dazu über, die Spielerführung zu verstärken und die ersten paar Schritte zumindest anzudeuten: Wenn der Spieler das erste Mal die Zeitmaschine betritt, wird ihm Rom im Jahre 44 vor Christus vorgeschlagen. Bates' Meinung nach ein klarer Fingerzeig, was zu tun ist - noch offensichtlicher empfiehlt das Handbuch, genau dort anzufangen. Ein heutiger Spieler steht dennoch vor einer unglaublich großen Aufgabe und kann sich schnell verzetteln. Das durfte Bates vor einigen Jahren am eigenen Leib erleben: Für die Webseite The Digital Antiquarian spielte er seine Schöpfung nach über einem Vierteljahrhundert zum ersten Mal wieder und war von seinem früheren Selbst immer wieder überrascht:

*Ich bin wirklich erstaunt über dieses Spiel. Eines der Dinge, an die ich heute glaube und an die ich immer geglaubt habe, ist, dass man in der Lage sein sollte, ein gutes, faires Rätsel zu lösen, ohne sterben zu müssen, um Informationen darüber zu erhalten.*

*Speicher- und Wiederherstellungsrätsel sind schlecht! Und bei Gott ... dieses Spiel verletzt dieses Prinzip in allen Richtungen. Oben, unten, links und rechts. (The Digital Antiquarian, 2018)*

Verkaufszahlen liegen nicht vor. Aber laut Computer Gaming World hat sich **TIMEQUEST** um einiges schlechter als **Spellcasting 101** und später **Spellcasting 201** verkauft. Bates hatte während der Produktion schon begonnen, einen Nachfolger zu planen, doch nun nahm er Abstand davon und konzentrierte sich mit **Eric the Unready** auf ein humoristisches Konzept. Besonders weit war der Nachfolger auch noch nicht fortgeschritten:

*Es gab viele Ideen für eine **TIMEQUEST**-Fortsetzung, aber keine davon führte jemals zu etwas Umsetzbarem. Am weitesten war die Idee gediehen, Orte mit ebenso mythischer wie historischer Bedeutung in Betracht zu ziehen. Das ist etwas, zu dem ich eines Tages vielleicht noch zurückkehren werde – wenn auch wahrscheinlich nicht als Zeitreisenspiel.*

Zur einzigartigen Schreibweise des Spiele-Titels kann Bob Bates keine genauen Angaben machen:

*Ich kann mich nicht erinnern, warum ich alles in Großbuchstaben geschrieben habe, aber ich erinnere mich, dass es mir damals wichtig war und dass ich das Spiel seitdem immer in Großbuchstaben schreibe.*

Auch bei **TIMEQUEST** lässt sich die Benutzeroberfläche den eigenen Wünschen anpassen. Die Grafiken sind sehr gelungen und bieten wegen der Werke der gleich vier Grafiker Tanya Isaacson, Donald Langosy, Paul Mock und Jim Sullivan viel Abwechslung. Tester lobten die Musik, die wie in allen frühen Legend-Spielen von Arfing Dog stammt. Laut Legend-Entwickler Glen Dahlgren steckt hinter diesem Pseudonym ein Freund von Michael Lindner - einem Legend-Mitarbeiter, der im nächsten Kapitel eine Rolle spielen wird. Doch weder Dahlgren noch Bates oder Meretzky konnten sich an seinen echten Namen erinnern. Laut Dahlgren lautete sein Vorname Charlie. Michael Lindner reagierte leider nicht auf meine Anfragen, so dass dieses Geheimnis gewahrt bleibt.

Die Presse war trotz des Schwierigkeitsgrads begeistert. Torsten Blum jubelte in ASM 11/91:

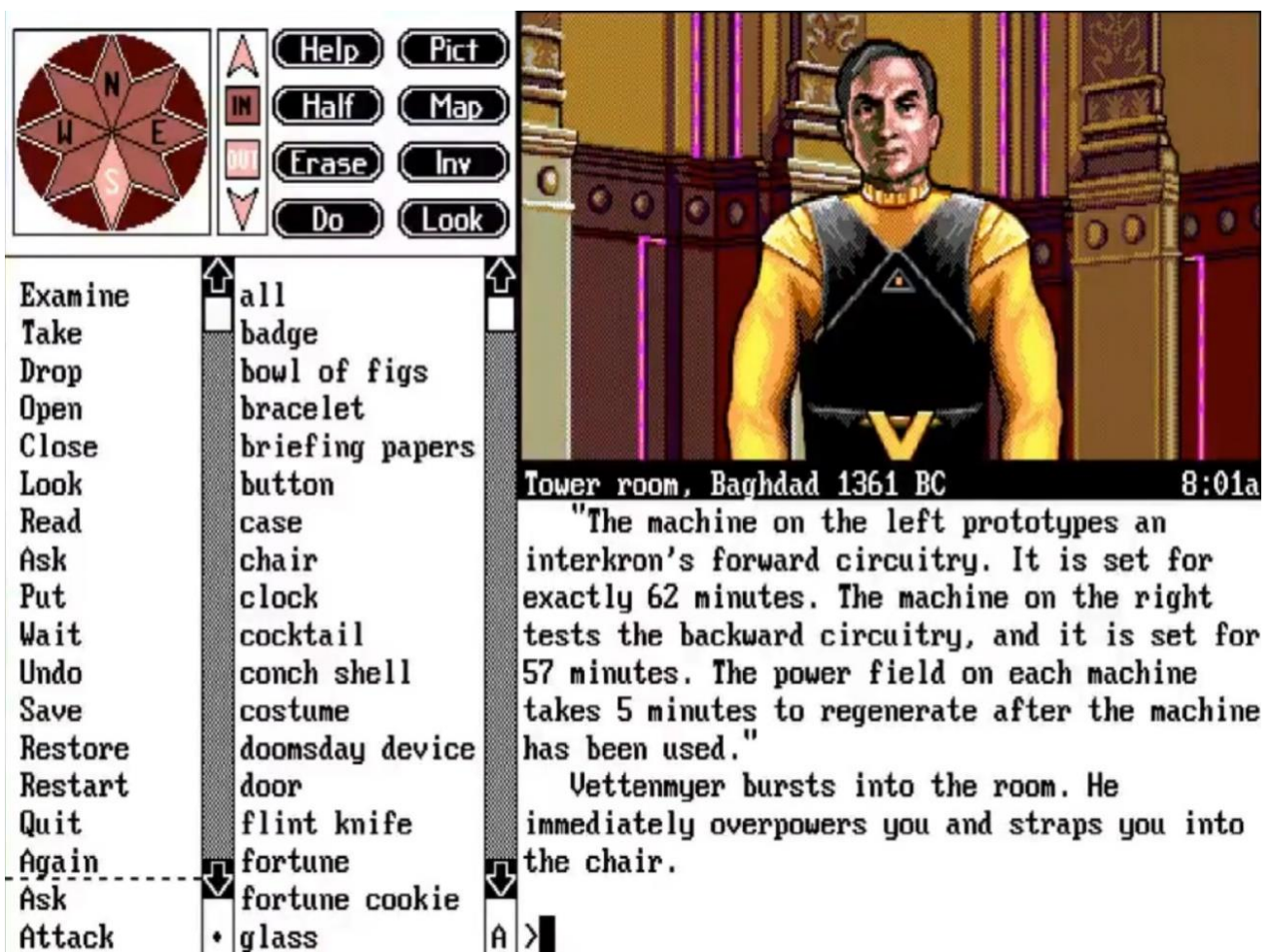
*Abschließend bleibt mir nur noch, **TIMEQUEST** unseren ASM-Hitstern ans Revers zu heften, verdient hat sich das Legend-Produkt diese Auszeichnung allemal. Den Käufer erwartet ohne Zweifel ein Adventure, welches extrem viel zu bieten hat, eine Nacht mit Cleopatra inbegriffen.*



Überhaupt scheint die Ägypterin den Testern in bester Erinnerung geblieben zu sein, denn auch Anatol Lockers Test in Power Play 09/91 zierte ein Bild der Dame nebst der Einschätzung

*Vom Umfang her kommt **TIMEQUEST** nicht an die Perlen der Text-Adventures (**Zork Zero**) heran, aber wesentlich größer und komplexer als ein Sierra-Spiel ist es allemal.*

Ob diese Meinung samt der Wertung von 79 Prozent nun eher positiv oder negativ ist, muss jeder selbst entscheiden.



Bösewicht Vettenmyer

## Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance (1991)

1991 erschien mit **Spellcasting 201: The Sorcerer's Appliance** der zweite Teil der Ernie-Eaglebeak-Saga. Technische Neuerungen gab keine. Selbst bei den Grafiken griff das Team auf Bilder des Vorgängers zurück. In einem Brief an den Grafiker Jim Sullivan, der beim Vorgänger noch nicht dabei war, führt Designer Steve Meretzky das genauer aus: Er geht von ungefähr 70 bebilderten Räumen aus. Die Hälfte dieser Bilder würden kleinere Animationen wie zum Beispiel flackernde Kerzen benötigen. Die bekannten Darstellungen des Campus sollten wiederverwendet werden, aber gleichzeitig auch die verstrichene Zeit zwischen den Spielen widerspiegeln. So könnten sich die Tauben auf dem Bild des Schulhofs vermehrt oder ein Nest gebaut haben<sup>12</sup>. Meretzkys Lieblingsbild des Vorgängers, ein Bild eines Totenschädels mit Krabben, wird unverändert übernommen und für einen kleinen Gag genutzt. Neu gestaltete oder veränderte Räume gibt es dennoch genug. Im Spiel wird das durch eine größere finanzielle Zuwendung erklärt – nur für den Bootssteg hat das Geld bisher leider nicht gereicht.

Zur Story des Spiels: Ernie hat sein erstes Abenteuer und die ersten Vorlesungen überlebt. Nun stellt er sich seiner bisher größten Herausforderung: Er möchte in die Studentenverbindung Hu Delta Phart<sup>13</sup> aufgenommen werden. Der Humor behält sein Niveau also ebenfalls bei - und neben dem standardmäßig aktivierten Nice Mode ist auch der Naughty Mode wieder dabei.

Schon in **Spellcasting 101** löst der Spieler in einem Simulator eine Situation durch Zauberei. **Spellcasting 201** geht noch einen Schritt weiter und beginnt nach einer kurzen Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse in eben diesem Gerät mit einer Szene, die an Goethes Zauberlehrling erinnert. Dazu erklingt Paul Dukas'

---

<sup>12</sup> Im fertig geänderten Bild tummeln sich fünf Tauben auf den Zinnen

<sup>13</sup> Richtig! Weder „Hu“ noch „Phart“ sind Buchstaben des griechischen Alphabets

Komposition und Bananen, die das Wasser in den Zuber schleppen. Bananen? Ja, Steve Meretzky hat ein wenig kreative Eigenleistung einfließen lassen.

Diese Sequenz scheint der Kobayashi-Maru-Test<sup>14</sup> der Zauberer-Welt zu sein: Gewinnen kann Ernie sie nämlich nicht. Aber immerhin ist er danach um eine Erfahrung und einen Zauberspruch reicher.



Im zweiten Jahr dreht sich alles um das aus dem ersten Spiel bekannte Artefakt „The Sorcerer’s Appliance“ - das Gerät des Zauberers. Rektor Otto Tickingclock möchte die wahren Kräfte des Artefakts erforschen, und nach den Ereignissen des letzten Jahres darf Ernie ihn unterstützen. Um die ganze Macht des Geräts zu entfesseln, braucht das Ding noch fünf Zusatzgeräte - und dann wäre da noch die Legende eines sechsten Geräts, das dem Besitzer gottgleiche Kräfte verleihen soll. Der große Kasten wird im Laufe des Spiels Mittelpunkt einiger Rätsel und Witze – und seine Bedienung immer komplizierter. Dumm, dass Ernie parallel dazu in die Studentenverbindung Hu Delta Phart aufgenommen werden möchte und deshalb im Auftrag deren „Gatekeepers“ Chris Cowpatty etliche Streiche ausführen soll. Allerdings hält Cowpatty nicht viel von Ernie und will ihn mit obskuren, unlösbaren Aufgaben ausbremsen. Zum Beispiel besteht der erste Streich darin, der Statue auf dem Campus-Turm einen Bart anzukleben. Cowpatty und seine Kumpane reiben die Statue allerdings vorher heimlich mit Kokosöl ein, damit der Bart nicht halten kann. Erwachsen werden wir alle wohl erst später. Spoiler-Alarm: Bei einer dieser Aktionen stirbt Tickingclock - und Ernies

<sup>14</sup> Eignungstest für Führungsoffiziere in Star Trek

Stiefvater Joey Rottenwood – schon in **Spellcasting 101** der Bösewicht - wird neuer Rektor. Jetzt wird's knifflig...

Führte uns der Vorgänger noch durch eine abwechslungsreiche Inselwelt, spielt **Spellcasting 201** schwerpunktmäßig auf dem Universitätsgelände und sorgt so für eine zusammenhängendere Spielwelt. Außerhalb des Universitäts-Geländes bewegt sich Ernie fast nie. Einzig ein Ausflug zur Elitekader-Schmiede fast neben (der Barmaid U) sorgt für Abwechslung – und später trifft Ernie in einer Kneipe auch noch eine alte Bekannte aus dem ersten Teil. Allerdings sind auf dem eigenen Uni-Gelände viele neue Räume zugänglich, so dass auch **Spellcasting 201** kein kleines Spiel ist.

Wie schon beim ersten Teil läuft im Hintergrund gnadenlos die Zeit. Jeder Zug verbraucht fünf Minuten Spielzeit, und Ernie kann leicht in einer Sackgasse landen, wenn er ein Ereignis verpasst. Im Gegensatz zu **Spellcasting 101** gibt es in dieser Hinsicht keine Verschnaufpausen. Zwar bietet das Spiel genügend Speicherstände, aber dennoch ist es mühsam, die Spielwelt und ihre kleinen Gags nur über Story-Sackgassen zu erkunden, weil zu viel Ausprobiererei ein Rätsel wegen einer falschen Uhrzeit unlösbar macht.



*Drei der vielen abwechslungsreichen Moodhorn-Kompositionen*

Um Ernie und den Spieler zu unterstützen, liegen der Packung wieder einige schicke Unterlagen bei, etwa ein praktischer Plan der Uni samt ihres Abwassersystems. Und da Ernie laut Uni-Registrierungsformular den Kurs „Beginning Moodhorn“ bei Miles Catwhosingsatdawn belegen muss, hilft das Notenheft zu diesem Kurs mit den Klassikern „Happiness

Interlude“ und „Sea of Sadness“, die sich auf dem Blatt in einer einzigen Note unterscheiden, bestimmt weiter.

### **Alternative Realitäten**

Auch für **Spellcasting 201** legte Steve Meretzky einen ersten Entwurf vor, der noch ein wenig anders als das fertige Spiel aussah. Zwei Kernelemente sind schon vorhanden: Die Aufnahme-rituale der Hu Delta Pharts und das namensgebende Gerät, The Sorcerer's Appliance. In dieser Fassung wäre das Gerät bereits in der ersten Ausbaustufe in der Lage, eine Frau zu erschaffen. Diese stellt sich als Olestra vor, ist Ernie als ihrem Schöpfer sehr dankbar und erfüllt ihm erst einmal alle Wünsche. Bald allerdings wird sie Ernie etwas zu fürsorglich: Sie stellt die Möbel um, räumt sein Zimmer so ordentlich auf, dass wichtige Schulaufgaben fehlen und sie beginnt, seine Ernährung umzustellen. Darüber hinaus erschafft sie mit Hilfe der Maschine weitere Frauen. Schon bald kommen sämtliche Männer der Umgebung nicht mehr vor die eigene Zimmertür. Parties und ähnliche Veranstaltungen sind wegen der von Olestra und ihren Kolleginnen eingeführten Ausgangssperren nicht mehr möglich. Ernies Ziel ist klar: Selbst wieder die Oberhand gewinnen und dem Spuk ein Ende bereiten! An dieser Stelle fließen der Entwurf und die spätere Spiel-Geschichte wieder ein wenig zusammen, denn Joey Rottenwood soll hier als Professor verkleidet mit der Frauen-Armee gemeinsame Sache machen.

Im fertigen Spiel ist die Maschine im Laufe der Handlung zu ganz unterschiedlichen Dingen fähig, so dass im späteren Spielverlauf Teile dieses Entwurfs aufgegriffen werden.

## **Meretzky, der Shakespeare der Computerspiele**

In der Spielanleitung gibt Steve Meretzky einen kleinen Einblick in sein Familienleben. Es ist so schön, wenn die Kinder größer werden und anfangen, die Wohnung zu zerlegen. Wenn man der Anleitung glauben darf, waren seine damalige Hobbies Bugs ausmerzen, Windeln wechseln und Zeit für eine aufgenommene Folge von Twin Peaks finden:

*Steve und seine ebenso erschöpfte Freundin Betty Rock haben zwei Kinder: Sasha, der gerade erst anfängt zu laufen, zu reden und in Einkaufszentren zu gehen, und Danny, der bereits mehrere schwierige Level-5-Zauber gemeistert hat: WINKUVANI (der einen Raum in Mikrosekunden zerstört) und IWANWUNMO (die Fähigkeit, dem Schlaf so lange zu widerstehen, bis jedes Buch in der Umgebung vorgelesen wurde).*

Das offizielle Lösungsbuch zum Spiel ist einmal mehr ein Kunstwerk für sich. So stellt es direkt zu Beginn die Frage, ob Meretzky-Spiele wirklich von Meretzky stammen. Einige Forscher wie etwa Lester Dislocatedelbow sind der festen Überzeugung, dass diese Meisterwerke einen anderen Ursprung haben müssen:

*Seit Jahren schwelt in der Welt der interaktiven Fiktion eine Kontroverse zwischen den Gelehrten, die glauben, dass Steve Meretzky die unter seinem Namen erscheinenden Adventurespiele selbst geschrieben hat, und einer etwas kleineren Schule von Historikern, die der Meinung sind, dass sie tatsächlich aus der Feder des elisabethianischen Dramatikers William Shakespeare stammen.*

*DISLOCATEDELBOW: Ich habe vor Kurzem eine ausführliche Studie über Meretzkys Kindheit durchgeführt. Diese ergab, dass nichts an seinem Hintergrund darauf hindeutet, dass er in der Lage ist, etwas so Kompliziertes und Subtiles wie ein Computer-Abenteuerspiel zu entwickeln. Als Student der*

*Baubetriebswirtschaft zeigte er nichts von der, ähm, in Ermangelung eines wissenschaftlicheren Ausdrucks, Nerdigkeit, die alle Autoren von Abenteuerspielen an den Tag legen. Shakespeare trug hingegen oft ein Kugelschreiberetui<sup>15</sup> und ist auf einem berühmten Porträt aus dem Jahr 1599 mit heraushängendem Hemdzipfel zu sehen.*

Mit dieser schockierenden Enthüllung leite ich über zur nichtsahnenden Presse, die diesem unter falscher Flagge veröffentlichten Spiel wieder wohlwollend gegenübertrat. Eva Hoogh bewertete das Adventure in ASM 01/92 mit 10 von 12 Punkten und fasste zusammen:

*Ein rundes Paket für nächteweise Spaß, leicht getrübt durch die Übernahme vieler Grafiken des Vorgängers.*

Und auch Boris Schneider vergab in Power Play 12/91 satte 82 Prozent:

***Spellcasting 201** ist mal wieder ein rundum gelungenes Vorzeigewerk dieser Spielegruppe ... Das Programm ist etwas komplexer und noch etwas komischer als sein Vorgänger; allerdings hat man sich zum Thema Erotik nicht mehr viel einfallen lassen.*



*Der Moodhorn-Unterricht*

---

<sup>15</sup> Hier irrt Professor Dislocatedelbow: Hurley Smith meldete das Patent US 2417786A für einen solchen „pocket protector“ erst am 3. Juni 1943 an. Eventuell ein Zeitreise-Problem?



An der Barmaid U



Foto: Oliver Knagge / Deutsches Videospilmuseum



## Frederik Pohl's Gateway (1992)

Legend Entertainment hatte in der Gründungsphase ein Problem: Die beiden bisherigen Designer Bob Bates und Steve Meretzky reichten für einen schnellen regelmäßigen Spiele-Ausstoß nicht aus. Bates war nebenbei Mit-CEO der Firma und Meretzky arbeitete als Freiberufler auch für andere Firmen. Also versuchte die Firma, die Entwicklung breiter aufzustellen. Mike Verdu, der zweite CEO von Legend, war bis dahin für die Finanzen zuständig. Doch kreative Aufgabe reizte ihn sehr. Er hatte allerdings noch nie ein Spiel entworfen und schreckte vor der kompletten Neuentwicklung einer eigenen Spielwelt zurück.

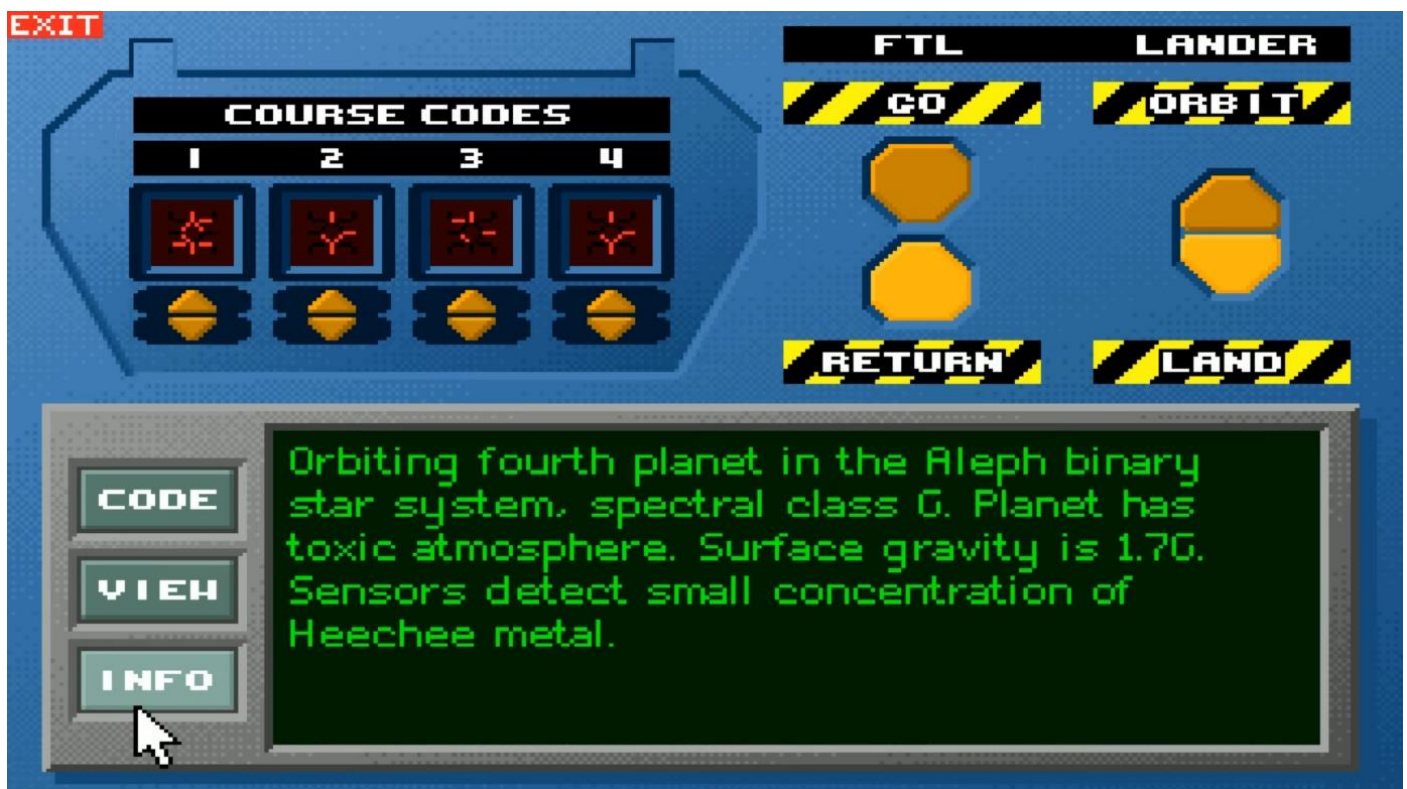
Seine Lösung: Lizenzen. Als großer Science-Fiction- und Frederik-Pohl-Fan schlug er dessen Gateway-Romane vor, und Bob Bates fragte beim Verlag Random House nach der Lizenz. So zumindest stellt Verdu es in zahlreichen Interviews dar. Bates hält es dagegen für unwahrscheinlich, dass er derjenige gewesen sei, der sich um die Lizenzen bemüht habe. Schließlich sei Mike Verdus Expertise in Sachen Firmenmanagement größer gewesen. Wie dem auch sei: Die Lizenzierung lief problemlos ab. Eventuell lag es daran, dass die Fortsetzungen des erfolgreichen Gateway-Erstlings nicht mehr an den Vorgänger anknüpfen konnten und die Reihe langsam ins Vergessen geriet. Wie bei vielen anderen Serien schien das Interesse der Leser im gleichen Maße gesungen zu sein, in dem Pohl seine Welt ausschmückte und ihre Mysterien enthüllte<sup>16</sup>.

**Frederick Pohl's Gateway** hat inhaltlich mit den Romanen nicht viel zu tun, basiert aber auf Pohls Welten-Entwurf und hier vor allem auf dem ersten Roman: In naher Zukunft hat die Menschheit zwar Teile unseres Sonnensystems besiedelt, aber die Erde ist in keinem guten Zustand und überbevölkert. Soziale Verwerfungen nagen an den Grundfesten der Zivilisation. Doch dann zeigt ein auf der Venus entdecktes Tunnelsystem: Wir sind nicht allein im All! In diesen Tunneln entdeckt

---

<sup>16</sup> Man denke an die Star Wars-Prequels samt der Midi-Chlorianer.

die Menschheit ein funktionsfähiges Raumschiff, das seinerseits zu einer verborgenen Station zwischen Venus und Mars führt, die Gateway getauft wird. Dort stapeln sich weitere Raumschiffe der außerirdischen Rasse, die die Menschen „Heechee“ nennen, in der deutschen Roman-Fassung „Hitschi“. Mit ihnen lassen sich riesige Entfernungen überbrücken. Leider besitzen die Schiffe keine direkte Steueranlagen. Nur die Eingabe von Codes veranlasst sie, an vorgegebene Punkte im All aufzubrechen und von dort wieder zurück zum Gateway zu fliegen. Es ist also ein reines Glücksspiel, ob der Entdecker lebend, mit leeren Händen oder steinreich zurückkommt.



*Das Innenleben eines Heechee-Schiffs samt Code-Eingabe*

Der ursprüngliche Roman folgt dem Glücksritter Robinette Broadhead, der nach einem Lotteriegewinn auf der Erde zum Gateway aufbricht, um dort einige Missionen hinter sich zu bringen und endgültig ein reicher Mann zu werden. Zwar geht nicht alles glatt, aber der grobe Plan geht auf. Im Folgebund finanziert Broadhead eine Forschungsreise zu einer riesigen Heechee-Hinterlassenschaft, während der dritte

Band die Menschen und die Heetchee aufeinandertreffen lässt. Die weiteren Fortsetzungen, die nicht auf Deutsch erschienen sind, beschwören eine große Bedrohung. Das klingt alles nach einer fulminanten Space Opera, doch stattdessen werden Broadheads innere Konflikte und psychische Probleme in den Mittelpunkt gerückt. Verständlich, dass die Spiele diesen ganzen Komplex weiträumig umfliegen und sich auf die fantastische Grundidee konzentrieren.

## **Boot Camp**

Verdu konnte auf dieser Basis in die Entwicklung seines ersten eigenen Spiels einsteigen. Bates und er kamen auf die Idee, **Gateway** als eine Art Ausbildungsstätte für Spielentwickler zu nutzen. Mit Michael Lindner, Legend-Musiker seit **Spellcasting 101**, und Glen Dahlgren, seines Zeichens hauptsächlich Programmierer, fanden sich zwei Interessierte, die wie Verdu weitere Aufgaben übernehmen wollten.

Dahlgren stieß als Programmierer zu Legend, nachdem er zuvor mit seiner eigenen kleinen Firma Sun Dog Systems Spiele für den TRS-80 geschrieben hatte – darunter eine Adventure-Trilogie namens **Hall of the King**. Nach der Zusammensetzung des Designer-Triumvirats befragt, antwortete mir Dahlgren:

*Legend brauchte Designer. Wir haben sogar versucht, andere Designer von der damals nicht mehr existierenden Firma Infocom zu engagieren, aber das hat aus dem einen oder anderen Grund nicht funktioniert. Als sich die Gelegenheit für Gateway bot, leitete Mike Verdu dieses Projekt, aber auch er war ein unerfahrener Designer. Also rief er intern in der Firma dazu auf, sich an diesem Projekt zu versuchen. Es war definitiv ein Experiment, aber aus der Not heraus geboren. Viele von uns trugen am Ende dazu bei. Einige Male hat es funktioniert, andere Male nicht. Diejenigen, die Fuß gefasst haben, waren Mike Verdu, Michael Lindner und ich.*

Verdu teilte seine grob ausgearbeitete Story in drei Abschnitte und jeder der drei Entwickler gestaltete sein jeweiliges Drittel eigenverantwortlich. Um Anlauf- und Abstimmungsschwierigkeiten zu vermeiden, übernahm Bob Bates die Aufsicht. Er beschreibt die Vorgehensweise wie folgt:

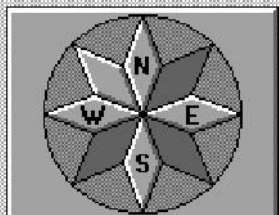

*Es funktionierte so, dass ich mich mit jedem Designer zusammensetzte und seine Ideen durchging, aber sie waren selbst dafür verantwortlich, ihre Abschnitte zu schreiben. Ich half beim Puzzledesign und war höchstwahrscheinlich für die endgültige Bearbeitung verantwortlich.*

Glen Dahlgren ergänzt:

*Wir hatten Designmeetings, in denen wir alle Abschnitte des Spiels durchgingen und uns gegenseitig und Bob Bates, der bei weitem die meiste Designerfahrung in der Firma hatte, Feedback gaben. Ich hatte eine Version des Endes entworfen, die ich nach dem Feedback verwarf und etwas machte, das mir viel besser gefiel. Während ich einige Rahmenideen wie die Assassinen vorschlug, um alles zusammenzuhalten, verstand Mike Verdu, dass das Motto „Flieg irgendwohin und erlebe ein eigenständiges Abenteuer“ wirklich gut für mehrere Designer funktionierte - und das tat es dann auch. Wir hatten nur sehr wenige Rätsel, bei denen Dinge aus einer Welt in einer anderen verwendet werden mussten, was auch bedeutete, dass es nichtlinear war, was den Leuten gefiel.*

Die Hauptperson in **Gateway** trägt keinen Namen. Allerdings gewinnt sie ebenso wie Robinette Broadhead im Roman in einer Lotterie und darf von der überfüllten Erde ins Gateway reisen. Sie hat ein paar Glücksritter-Flüge mit den automatisierten Raumschiffen gewonnen, muss aber natürlich erst einmal in alles eingewiesen werden. Unter anderem durch ein Buch mit dem Titel „Alles, was wir über die

Heechee wissen“<sup>17</sup>. Früh in der Handlung erhält der Spieler im Austausch für dieses Buch den DataMan - einen kleinen Computer mit sehr vielen Informationen. Auch im Computersystem der Station sind etliche Daten gespeichert. Neben allerlei Hintergrundwissen zur hier entworfenen Welt verstecken sich dort auch Hinweise für einzelne Rätsel. Und dann beginnt die eigentliche Erkundung der Spielwelt.

Help	Picture						
Half	Status						
Text	Inventory						
Erase	Look						
Do				Up	Down	In	Out
Examine	↑			all	↑		
Take		blue coverall					
Drop		Blue Hell Bar					
Open		book					
Close		boots					
Look		buildings					
Read		Corp offices					
Ask		Corridor D4					
Put		Corridor D6					
Yes		debit card					
No		Heecheetown					
Wait		me					
Undo		My Quarters					
Save		walkway					
Restore		white badge					
Restart							
Quit							
Activate							
Again							
Ask							
Attach	↓		↓				

**Heecheetown** May 17, 12:07

>

You leave the barracks that is your temporary home, walk along a narrow alley for a few moments, and reach the center of Heecheetown.

**Heecheetown**

Heecheetown is a huge spindle shaped cave in the center of Gateway station. Empty when the Heechee left, Heecheetown is now full of ugly Corporation pre-fab buildings. The barracks that house your quarters are in a small alley to the west. To the northwest is the Corporation Administrative Section building. The Blue Hell bar and casino lie to the east.

- MORE -

*Die Station ist riesig*

<sup>17</sup> 200 leere Seiten - Raumfahrer-Humor

## Ab ins All

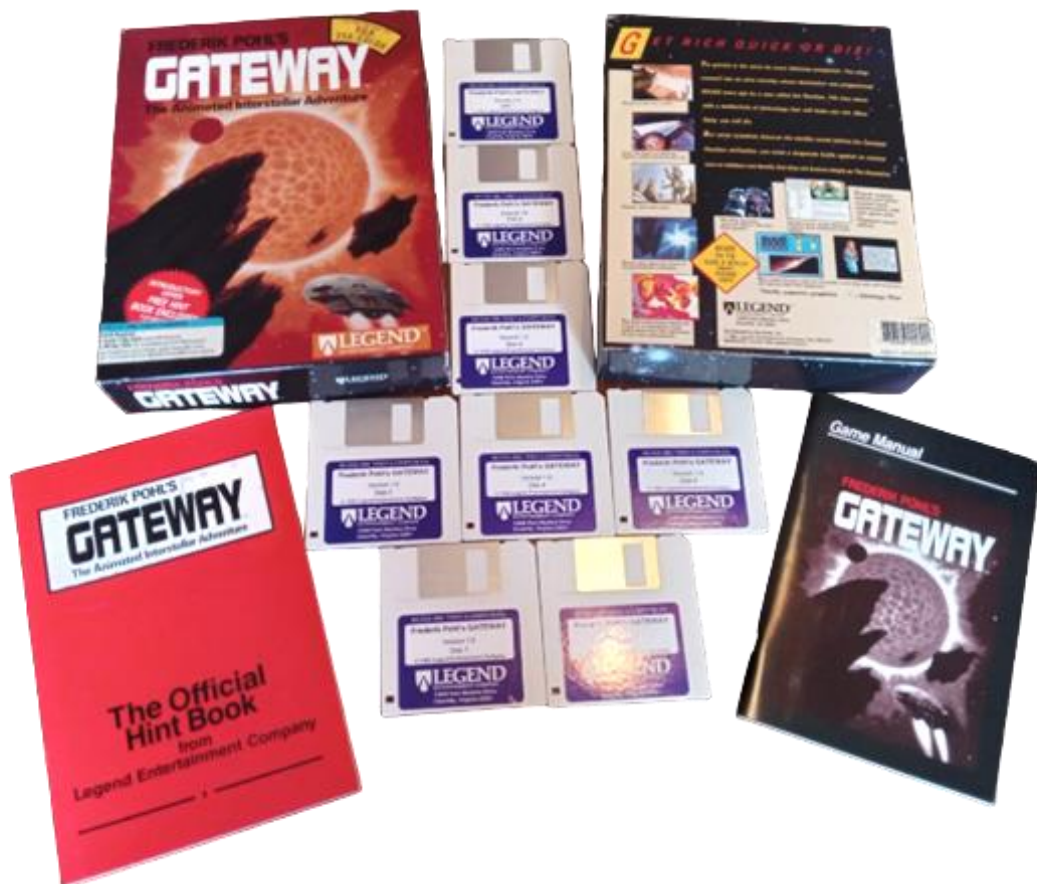
**Gateway** lässt sich anfangs viel Zeit. Die Station ist groß und überraschend abwechslungsreich. Außerdem gibt es einen ganzen Schwung Gespräche und ein Flugtraining. Und ein VR-Programm, dem der Spieler auf den Zahn fühlen muss. Überhaupt gibt es auf der Station einiges zu tun. Zum Beispiel muss der Spieler im Casino neben Roulette auch „Old Earth Trivia“ gegen einen gewissen Nubar gewinnen, um an dessen Medaillon zu kommen. Das ist nicht unbedingt einfach, weil sich viele der Fragen auf eine fiktive Erdgeschichte beziehen - allerdings gibt es auch eine Rubrik mit „unserer“ Geschichte, bei der die Chancen besser stehen.

Stück für Stück führt diese lange Einführung zum ersten Zwischenziel: Der Spieler erhält sechs Codes, mit denen er seinem Schiff Ziele vorgeben kann. Der Weltraum ruft! Diese ersten Ausflüge sind aber noch nicht der ganz große Schritt ins Glück. Stück für Stück arbeitet sich unser Held weiter in der Hierarchie der Gateway-Station nach oben und kann von richtig erfolgreichen Missionen träumen. Der nächste Ausflug ist dann der erhoffte Treffer, aber gleichzeitig erfährt der Protagonist dank eines dort gefundenen Computers, was damals mit den Heechee passiert ist - und vor allem, vor wem sie geflohen sind. Und damit steckt er so richtig in der Weltraum-Tinte. Denn mit den Assassinen gibt es eine schön fiese Alien-Rasse, die alle anderen intelligenten Wesen auslöschen möchte. Die Heechee haben zwar eine Art Tarnschild entwickelt, um unentdeckt zu bleiben, aber sie sind kurz vor dessen Fertigstellung geflohen. So liegt es jetzt also am Spieler, die Maschinen auf vier Planeten ans Laufen zu bekommen.

Wer ein Faible für hervorragend geschriebene Text-Adventures im Science-Fiction-Setting hat, sollte **Gateway** spielen. Musikalisch bietet es eine breite Palette von Melodien im MIDI-Format. Natürlich dominieren die großen, breiten Töne, aber in der Blue Hell Bar (auf der Station) frisst sich auch ein Funk-Stück in den Gehörgang, das einem

entweder sehr schnell auf die Nerven oder in die Beine geht. Grafisch ist das Spiel einmal mehr sehr schön gelungen und bietet einiges an Abwechslung. Dafür, dass **Gateway** den Untertitel „The Animated Interstellar Adventure“ trägt, sind etwas wenige Animationen zu sehen, aber wie bei Legend üblich bewegt sich tatsächlich immer mal irgendetwas im Bild und lockert die Szenerie auf. Es gibt sogar eine dreidimensionale Animation – ein Ausblick auf spätere Legend-Ausflüge ins All.

Die Packungsbeilagen waren im Vergleich zu den bisherigen Legend-Spielen dezent, dafür lieferte Gateway das Lösungsbuch direkt in der Schachtel mit. Viel mehr Platz ließen die acht Disketten der ursprünglichen MS-DOS-Fassung vermutlich auch nicht.

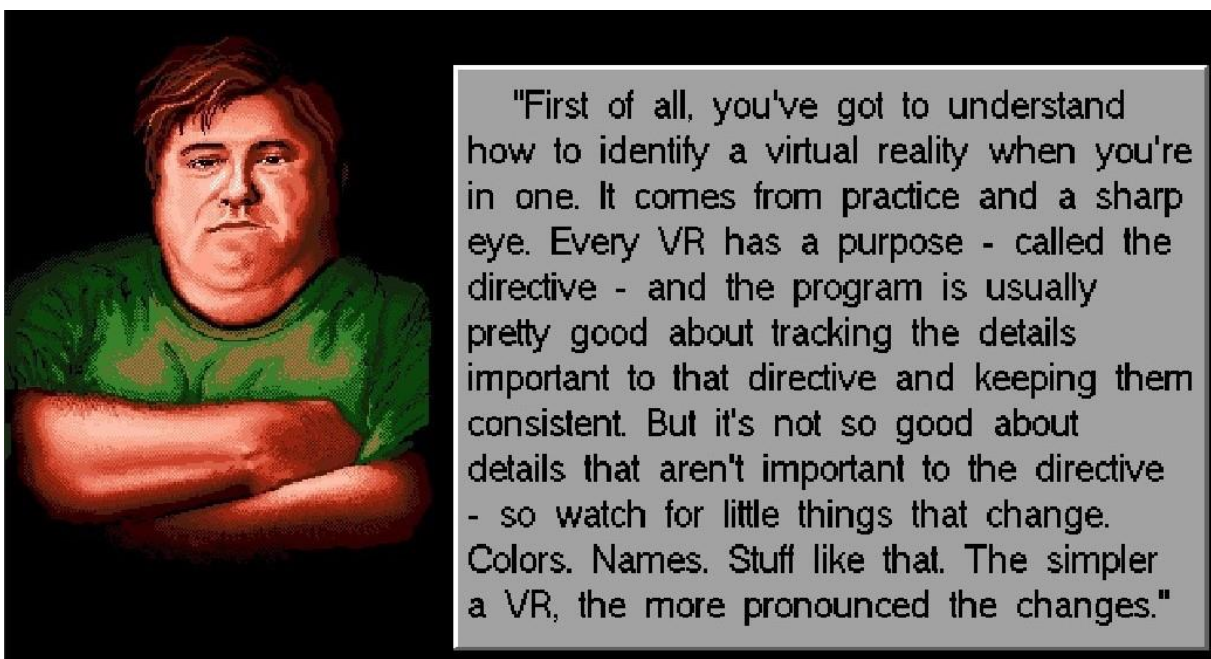


*Inhaltlich eher nüchtern: Die Beilagen (Foto: Karl Dick)*

## Ein kleines Wunder

Wie oben vermerkt, wurde das Spiel von drei Menschen geschaffen, die nie zuvor beruflich als Designer ein Spiel entwickelt hatten. Dass es so gut funktioniert und so viel Atmosphäre erzeugt, ist ein Wunder für sich. Nachdem Mike Verdu den groben Bogen vorgegeben hatte, konzentrierte er sich auf den Teil, der auf Gateway spielt. Michael Lindner übernahm die Glücksritter-Ausflüge auf fremde Welten. Das Finale samt der Bedrohung durch die Assassinen-Rasse wurde von Glen Dahlgren verantwortet. Und trotz dieser Dreiteilung spielt sich **Gateway** wie aus einem Guss.

Das Spiel markierte Legends Einstieg in die Welt der Lizenzspiele. Die kommenden Firmenjahre wurden bis auf wenige Ausnahmen von diesen Werken dominiert, und im Gegensatz zu vielen anderen Lizenzspielen waren fast alle von hoher Qualität. Für heutige Neueinsteiger in den Legend-Kosmos bedeutet das allerdings Ärger: Die meisten Titel der Firma sind schlicht nicht digital zu erwerben. Klar, 1992 und in den Folgejahren stand die digitale Distribution bestenfalls in den Sternen, so dass Verträge einen solchen Fall nicht abgedeckt haben. Es bleibt also nur der Griff zur damals veröffentlichten Schachtel-Version.





## Die Wertungen

Die Presse lieferte die fast schon üblichen Wertungen. Carsten Borgmeier begründete seine 82 Prozent in PC Joker 05/92 mit den Worten

*... gute Englischkenntnisse sind nach wie vor unabdingbar, aber die kann man sich während der langen Monate aneignen, die einen diese 6MB-Space-Opera in ihren Bann schlagen dürfte!*

Die gleiche Wertung vergibt Volker Weitz in Power Play 08/92, moniert aber:

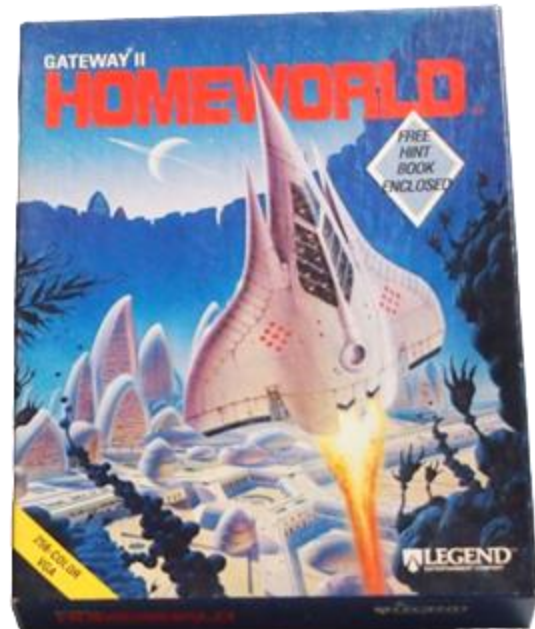
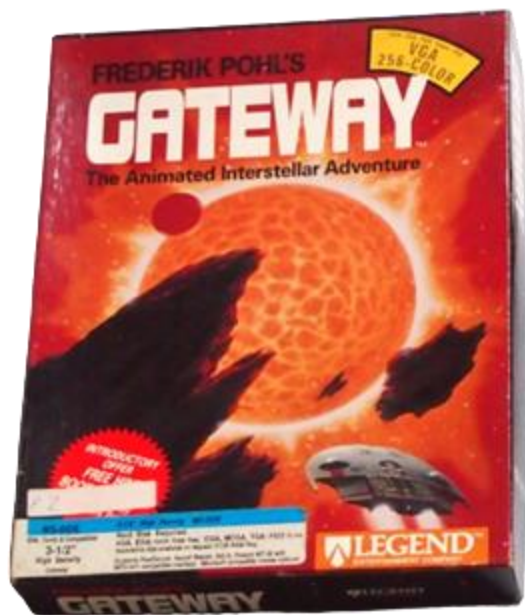
*Dafür, dass der Packung das komplette „Hintbook“ beiliegt, sollte man Bob Bates ins All schießen. Wer besitzt schon so viel Willensstärke, um in kritischen Momenten nicht mal kurz zu „linsen“. Am besten gleich bei einer Vertrauensperson in sichere Verwahrung geben und nicht schwach werden.*

Frederik Pohl selbst steuerte das Vorwort für das Lösungsbuch bei, in dem er sich erst über die Auszeichnungen für sein Buch auslässt, bevor er auch das Spiel lobt. Er schließt mit den Worten:

*Ich glaube, dass das **Gateway**-Spiel ein erstklassiges Beispiel für Science-Fiction in ihrer buntesten und aufregendsten Form ist. Ich hoffe nur, dass dieses talentierte Team aus Designern, Künstlern und Programmierern bereits mit der Arbeit an einer Fortsetzung begonnen hat.*

Laut Mike Verdu war Pohl nach der Lizenzvergabe nicht am Spiel beteiligt. Das erklärt eventuell, warum die Stimmung des Spiels im Vergleich zum Roman positiver geprägt ist. Pohls Hoffnung auf einen Nachfolger wurde nicht enttäuscht, da Legend Entertainment direkt eine Option auf zwei Spiele erwarb. Weil sich **Gateway** mit rund 35.000 Exemplaren ordentlich verkaufte, ging der Nachfolger bald darauf in Produktion. Auch Legends Hoffnung auf Designer-Nachwuchs trug Früchte: Alle drei Neulinge arbeiteten später eigenverantwortlich als

Designer. Und zwei davon setzten sich direkt an den von Pohl so innig ersehnten Nachfolger.



*Science Fiction – Double Feature (Foto: Oliver Knagge / Deutsches Videospilmuseum)*



The travel pod continues without hesitation. It approaches a large spire jutting from the WatchTower's surface. Not long after, the pod brakes and attaches itself to the side of the spire.

## >talk to Mike about design

Ich hatte Mike Verdu gefragt, wie er in die Designer-Rolle bei **Frederik Pohl's Gateway** gerutscht ist. Zu meiner Freude erklärte er sich bereit, ein wenig ausführlicher zu werden und schickte mir diesen Text:

Mein Wechsel zum Spieldesign mit Gateway im Jahr 1990 mag ungewöhnlich und ein bisschen wie eine Kehrtwende aussehen. Aber eigentlich war es nur eine Rückkehr zu meinen Wurzeln und ergab im Nachhinein sehr viel Sinn. Warum? Weil ich von Spielen fasziniert bin, solange ich denken kann:

Mein Vater hat mir Schach beigebracht, als ich noch sehr jung war, und kurz danach habe ich mich mit den strategischen Brettspielen von Avalon Hill beschäftigt. Mein Vater und ich spielten "Tactics II", als ich neun Jahre alt war, dann "Wooden Ships and Iron Men" und schließlich "Squad Leader". Nachdem ich jahrelang in Strategie-Brettspiele eingetaucht war, begann ich mit zwölf Jahren, meine eigenen Spiele zu entwerfen. Zuerst waren es Strategiespiele auf Papier (bei denen ich Soldaten, Schiffe und Panzer auf einem Raster bewegte), dann Tischsimulationen von Schlachten (mit aus Schaumstoff ausgeschnittenem Gelände, kleinen Soldaten und Panzern). Als ich schließlich durch einen Freund den TRS-80 kennenlernte und ein Spiel namens "Invasion Force" spielte, sah ich sofort das Potenzial, auf diesen coolen neuen Maschinen tolle Spiele zu entwickeln.

Ich verdiente Geld, indem ich Rasen mähte und Besorgungen machte, und kaufte mir schließlich einen Atari 800. Auf diesem Computer habe ich sehr sehr viele Spiele gespielt! Dann brachte ich mir selbst BASIC bei und programmierte einige sehr rudimentäre eigene Spiele, hauptsächlich Strategie- und Rollenspiele. Ich habe sogar ein Sci-Fi-Adventure entwickelt. Ich liebte es, Spiele zu entwickeln! Es fühlte sich an, als wäre ich genau dafür auf die Erde gekommen. Irgendwann stieg ich auf einen IBM-PC um und entwickelte bis zum Ende der High School

immer anspruchsvollere Spiele. Der Grundstein für meine Karriere in der Spieleindustrie war also schon früh gelegt worden.

Die Spieleentwicklung habe ich dann hinter mir gelassen, als ich aufs College ging. Nicht aber die Programmierung. Mein erster Sommerjob war bei einem Rüstungsunternehmen, wo ich Code für die Umstellung von Anwendungen von Mini-Computern auf Personal Computer schrieb. Da ich eine große Chance sah, brach ich mein Studium nach der Hälfte meines zweiten Jahres ab und gründete ein Unternehmen, um das zu tun, was ich im Sommer davor schon gemacht hatte: PC-Anwendungen für Rüstungsunternehmen zu entwickeln. Mein kleines Unternehmen wurde später übernommen. Ich wurde ein sehr, sehr junger Angestellter eines großen Rüstungsunternehmens, der ein Team von Softwareingenieuren leitete, die an militärischen und kommerziellen Anwendungen arbeiteten. Legend wurde gegründet, nachdem Bob Bates an mich herangetreten war, um zwei der Programmierer aus meinem Team unter Vertrag zu nehmen. Das führte im Laufe der Zeit dazu, dass wir beschlossen, ein neues Unternehmen zu gründen. Wir überzeugten meinen Arbeitgeber, die Gründung dieses Unternehmens zu finanzieren (aber das ist eine andere Geschichte).

Als Legend an den Start ging, war ich jedenfalls eher der Geschäftsleiter als der kreative Leiter für unsere Spiele. Ich kümmerte mich um Geschäftspläne und Budgets, verwaltete Projekte, fungierte manchmal als Produzent und löste geschäftliche Probleme. Als sich jedoch die Gelegenheit ergab, wieder in die Spieleentwicklung einzusteigen, weil wir nicht genügend Spieleentwickler für neue Projekte finden konnten, war ich begeistert! Sofort meldete ich mich freiwillig als einer der Designer-Kandidaten. Ich konnte mein Glück kaum fassen! Diejenigen von uns, die Designer-Lehrlinge wurden, lernten anschließend alles, was sie konnten, von Bob, und wir arbeiteten gemeinsam an der Entwicklung des Spiels, wobei wir uns die Arbeit aufteilten, aber auch gegenseitig halfen.

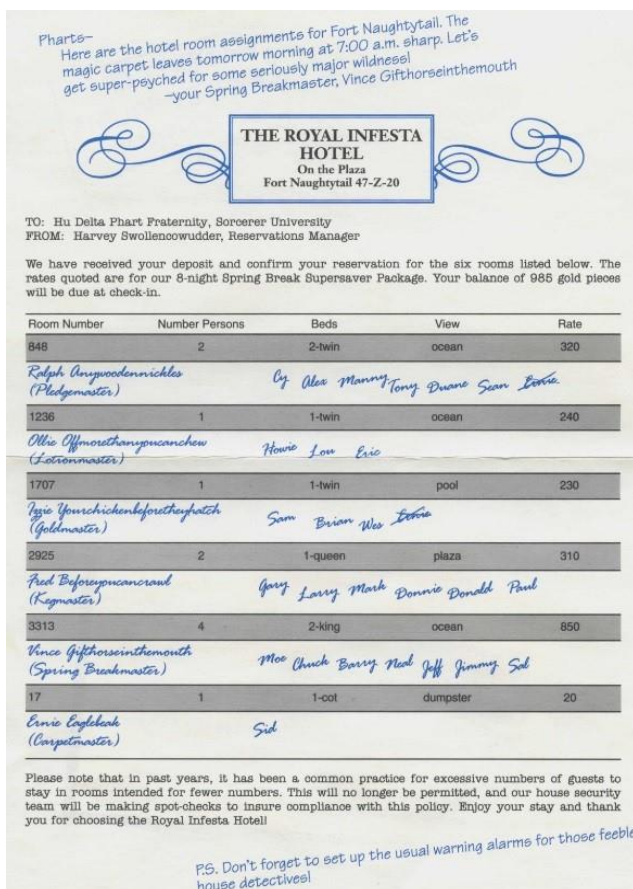
Das war eine magische Zeit für mich. Ich kehrte zu dem zurück, was ich wahnsinnig liebte. Jeden Tag lernte ich etwas Neues und war in der Lage, erstaunliche Dinge zu erschaffen! Was großartig war: Ich konnte jetzt mit einem Künstler zusammenarbeiten. Als Kind hatte ich alle Grafiken für meine Spiele ja selbst erstellt. Und ich konnte in die Welt des Autors Frederik Pohl eintauchen, den ich sehr schätzte. Sie hatte eine phantastische Prämisse: Die Erforschung der Galaxie mit Raumschiffen, die von einer verschwundenen Alienrasse zurückgelassen wurden.

Die Spieleentwicklung fühlte sich sehr natürlich an, und ich verfiel wieder in den angenehmen Flow-Zustand, den ich aus meiner Teenagerzeit kannte. Im Flow zu sein, während man ein Spiel entwickelt, ist fast eine Form der Meditation - ein veränderter Bewusstseinszustand. Zeit und Raum scheinen sich um einen herum zu verändern. Man fängt morgens an zu arbeiten und im nächsten Moment ist es dunkel. Alle sind weg und man sitzt immer noch vor dem Computer. Die Zeit ist scheinbar unendlich und verschwindet im Nu. Gleichzeitig sieht man, wie das Spiel, das man erschafft, anfängt, ein Eigenleben zu entwickeln. Das ist eine unglaublich mitreißende Erfahrung. Dieser Schöpfungsakt ist geheimnisvoll und mächtig. Ich denke immer noch, dass eine der größten Belohnungen in der Spieleentwicklung darin besteht, dass wir eine Erfahrung schaffen, in der sich jemand anderes verlieren kann. Dass wir eine enge Verbindung zwischen Spieleentwickler und Spieler herstellen. Reine Magie.

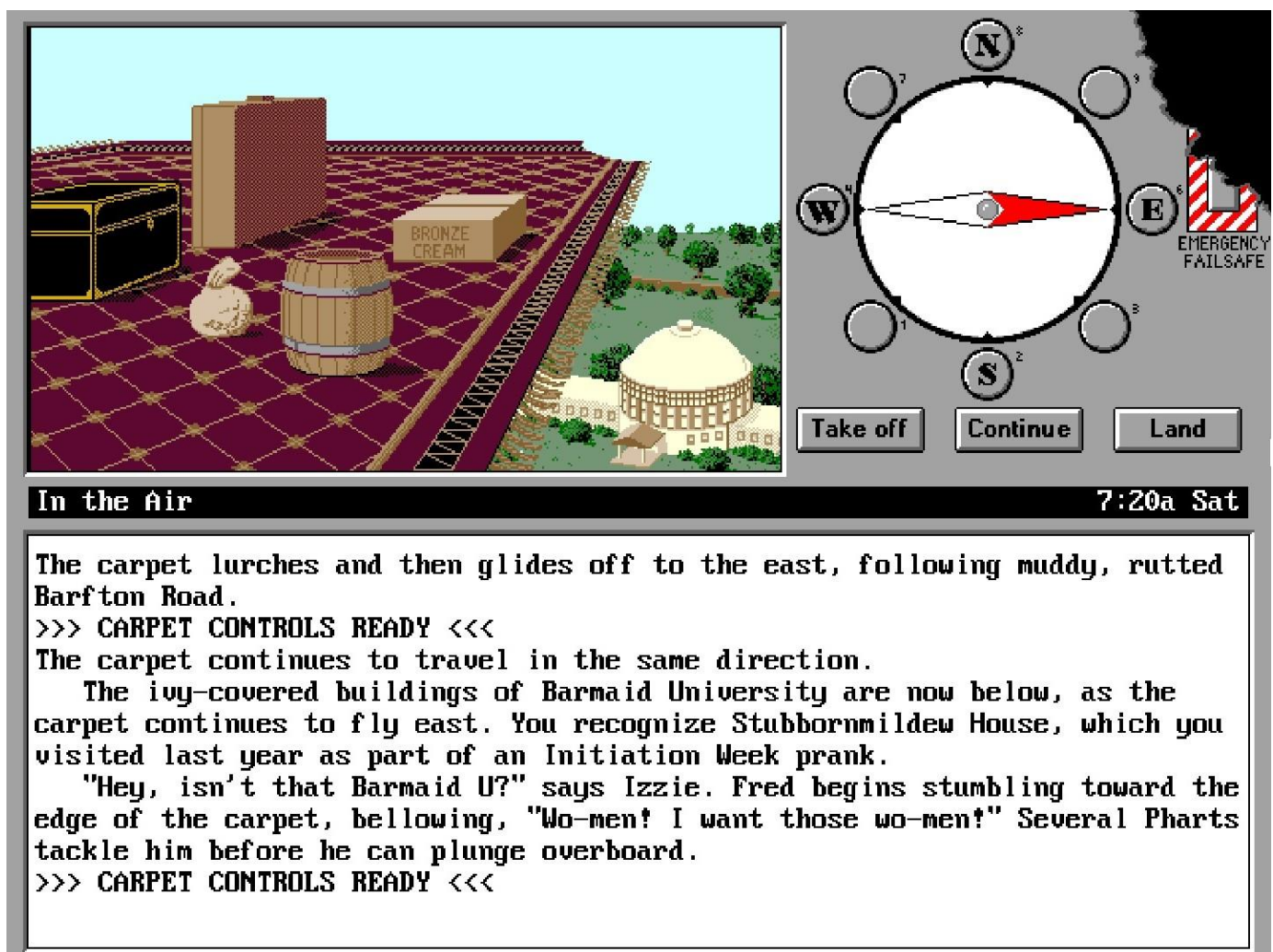
## Spellcasting 301: Spring Break (1992)

**Spellcasting 301: Spring Break** lässt sich in einem Satz zusammenfassen: Die Technik ändert sich minimal, doch das Erfolgsrezept wird nicht angerührt. Steve Meretzky stellte das Spiel nach nur einem Jahr Entwicklungsarbeit im Jahr 1992 fertig. Die Legend-Engine unterstützte nun den VGA-Standard, so dass mehr Textzeilen auf dem Bildschirm sichtbar sind. Die Grafik bietet dank höherer Auflösung und bis zu 256 Farben von allem ein bisschen mehr als die Vorgänger, hat aber im Laufe des Spiels mit einigen Qualitätsschwankungen zu kämpfen: Vielen sehr gut gestalteten Bildern stehen etwas leere oder liebloser gestaltete Darstellungen gegenüber.

**Spellcasting 301** startet mit einer kurzen Traumsequenz, die Ernie Eaglebeak und den Spieler schon einmal Strandluft schnuppern lässt und den Grundton vorgibt: Meer und Bikinis! Aber natürlich landet Ernie schnell wieder auf dem Boden der Tatsachen und damit in seinem Zimmer an der Universität. Immerhin findet sich dort ein Bestätigungsschreiben des Hotels in Fort Naughtytail, das er für seine Studentenverbindung gebucht hat. Spring Break, die US-amerikanischen Frühjahrssemesterferien! Zeit, die Roben zu lüften und dem stressigen Weltenretter-Kram von einst zu entfliehen.



Besagtes Bestätigungsschreiben liegt in der Spiele-Packung. Als Kopierschutz dabei ist außerdem die Anleitung für den fliegenden Teppich, auf dem sich Ernie samt seiner Studentenverbindung auf den Weg macht, so dass der Uni-Schauplatz der Vorgänger nur ganz kurz eine Rolle spielt. Wer diese wichtige Unterlage nicht zur Hand hat, wird im Spiel nicht besonders weit kommen. Doch auch Raubkopierer können sich laut Meretzky in wenigen Schritten ein eigenes Exemplar der Beilagen erstellen: Spiel beenden, Disc in Laufwerk A einlegen, „Format A:“ tippen und ENTER drücken. Er denkt eben an alle.



*Der Teppich samt Flugsteuerung*

Der Flug verläuft allerdings auch mit der Bedienungsanleitung nicht verlustfrei. Während seine Studentenfreunde friedlich schlummern, muss Ernie das komplette Gepäck Stück für Stück vom Teppich werfen, um einen tödlichen Unfall zu verhindern - und so kommen sie ohne Klamotten, Geld und vor allem Bier im Ferienressort an. Quasi das



Problem Nummer eins. Außerdem gerät die Gruppe mit der Studentenverbindung Getta Lotta Yu aneinander, die leider aus sehr durchtrainierten und motivierten Kerlen besteht. Problem Nummer zwei. Und obendrein entsteht daraus ein Wettkampf, der diese Rivalität beenden soll: Wer alle Aufgaben erfüllt, wird „King of the Beach“, während sich die andere Gruppe jahrelang nicht mehr am Strand blicken lassen darf.<sup>18</sup> Die geheimnisvolle Frau, die die Wettbewerbe vorschlägt und überwachen wird, nennt sich „The Judge“ und ist ein hervorragendes Beispiel für den bei Spellcasting 101 eingeführten Playboy-Test.

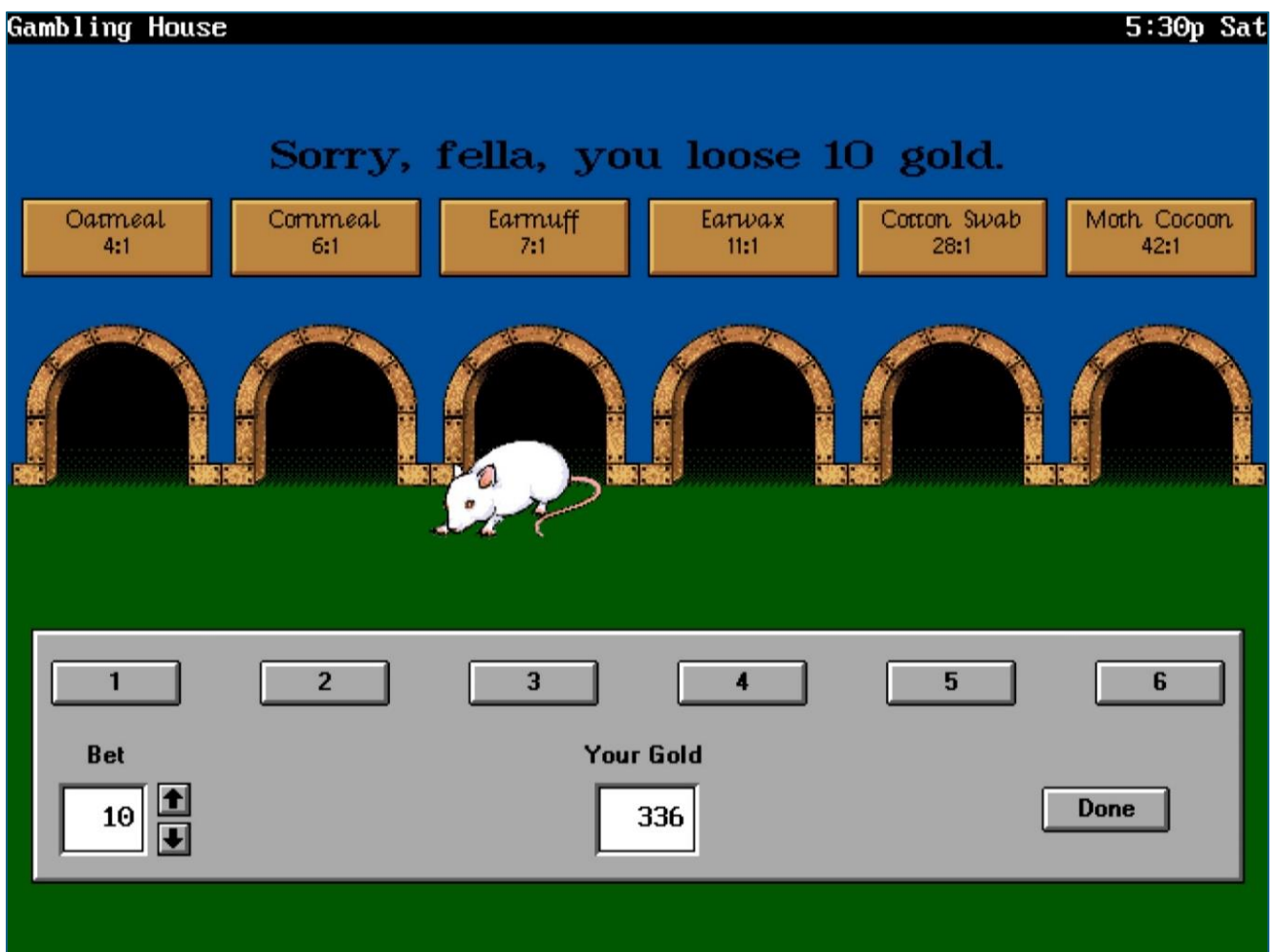
Moe, Chef unserer Studentenverbindung, schlägt eine Arbeitsteilung vor. Ernie soll sich um die magische Unterstützung bei den Wettkämpfen kümmern, während Moe Damen für die Party organisiert. Offensichtlich schätzt er Ernies Chancen in diesem Bereich eher gering ein. Es scheint, als habe Eaglebeak über seine Erfolge in den beiden Vorgängerspielen geschwiegen.

---

<sup>18</sup> Da waren sie wieder, meine drei Probleme...



Leider gibt es in **Spellcasting 301** Minispiele, die den Spielfluss auflockern sollen – und das nicht zwangsläufig tun. So müssen wir uns im Casino Geld erspielen, indem wir beim Roelotto<sup>19</sup> Geld auf Mäuse setzen. Ernie kann dieses Spiel jedoch nicht magisch manipulieren, so dass es ein reines Glücksspiel ist, bis er das benötigte Geld beisammenhat. Und abwechslungsreich ist es nun wirklich nicht, einer Maus dabei zuzusehen, wie sie aus einem von sechs Löchern krabbelt. Es gibt im Casino auch noch andere Spiele wie zum Beispiel Blockjock, doch besonders spannend ist keines davon.



*Das Mäuse-Spiel, um Mäuse zu verdienen.*

<sup>19</sup> Ja, heißt wirklich so.

Das Humorniveau des Spiels bleibt auf der Subtilitäts-Stufe der Vorgänger, also niedrig. Dennoch macht es Spaß, Fort Naughtytail und die Umgebung zu erkunden. Beispielsweise treffen wir einen maskierten Typen mit Fledermaus-Emblem, der auf eine Landkarte starrt und uns nach dem richtigen Weg nach Gotham City fragt. Unsere Auskunft, dass er sich auf einer Straße nahe Point Blather befindet, quittiert er mit einem Fluch und der Bemerkung, dass er im falschen Spiel sei.

Zur Technik: Die neue Auflösung sorgt neben mehr Text auch für eine leicht geänderte Optik bei den Schaltflächen und der Karte. Alles wirkt nun weniger verspielt und erinnert an ein Anwendungsprogramm. Fast scheint es, als hätte sich Legend hier an die Windows-Optik angelehnt - auch, wenn das Spiel für MS-DOS erschienen ist. Gleich geblieben sind dagegen wieder die zeitkritischen Rätsel, die für eine Neustart-Garantie sorgen, sowie der Naughty Mode, den natürlich sowieso nie jemand aktiviert hat<sup>20</sup>.

### **Der Eiserne Vorhang fällt**

Selbstverständlich gehört das Lösungsbuch auch bei diesem Spiel mit zum humoristischen Gesamtpaket. Denn erst mit diesem dritten Spiel wurde deutlich, was Steve Meretzky hinter all den kleinen Gags versteckt hatte. Erfahrenen Adventure-Spielern hätte diese Doppelbödigkeit natürlich von Anfang an bewusst sein müssen, war doch schon sein alter Infocom-Titel **Leather Goddesses of Phobos** eine Metapher für die Ausbeutung albanischer Minenarbeiter. Und natürlich musste ein hochpolitischer Mensch wie Meretzky seinen Kommentar zum Zusammenbruch des Ostblocks abgeben:

*Die Spellcasting-Reihe enthält zahllose Metaphern für die sowjetischen Wirren, auch wenn sie erst mit der Veröffentlichung dieses dritten Spiels der Reihe transparent werden. Kann irgendjemand daran zweifeln, dass Joey Rottenwood, mächtig*

---

<sup>20</sup> hüstel

*und bedrohlich und doch letztlich ohnmächtig, eine Metapher für die kommunistische Bürokratie ist? Kann die Campus-Zeitung mit ihrer verdrehten Syntax etwas anderes sein als eine vereinfachte Darstellung der sowjetischen Propagandamaschine?*

*Ein weiterer Beweis dafür ist der Name der Hauptfigur selbst: Eaglebeak<sup>21</sup>! Der Adler ist das offizielle Symbol der amerikanischen Macht, während der Bär das Symbol der sowjetischen Stärke ist. Mit der Verwendung von Eaglebeak für die triumphierende Hauptfigur schwelgt Meretzky eindeutig im Triumph des Adlers (der in „Eaglebeak“ unangetastet bleibt) über den Bären (der zu „beak“ korrumpiert wird).*

Das Feuilleton folgte dieser Einschätzung von Professor Rettenmund G. Hotairballoon nahezu einstimmig. So drechselte Richard Eisenmenger in Power Play 12/92 den Satz

*Wer Textadventures mag, gerne ein paar nette Grafiken entdeckt und Spaß an witzigen englischen Texten hat, wird erstklassig mit Spring Break bedient.*

Er vergab 81 Prozent auf der nach oben geschlossenen Spielspaßwertung. Einzig Joachim Nettelbeck mischte seiner Lobeshymne etwas sauren Wein bei, als er in PC Joker 06/92 zusammenfasste:

*Ein bisschen haben die Späße um Mr. Eaglebeak im dritten Aufguss schon an Originalität eingebüßt. Story und Gags sind etwas alberner als bei den ersten Teilen der Serie. Bloß ist das nun wirklich kein ausreichender Grund, auf die Freuden des Strandlebens zu verzichten.*

Trotz dieser etwas kleinlichen Kritik schoss er seine Wertung mit 83 Prozent in noch höhere Sphären als Eisenmenger. Ein Mysterium.

---

<sup>21</sup> Adlerschnabel

Eventuell hat er aber auch das Spiel in doppelter Geschwindigkeit rückwärts gespielt und ist seither vom Teufel besessen.

### **Das war's. War's das?**

Der Serientradition folgend wurde im dritten Teil bereits **Spellcasting 401: The Graduation Ball** angekündigt. Soweit wir wissen und nach allem, was in Interviews zu lesen ist, gab es allerdings nie mehr als den Namen. Meretzky dazu:

*Es war definitiv als Quadrologie geplant, da es sich bei Universitäten allgemein um vierjährige Studiengänge handelt. Das vierte Spiel sollte am Ende von Ernies Abschlussjahr stattfinden und **Spellcasting 401: The Graduation Balls** heißen. Aber **Spellcasting 301** verkaufte sich so schlecht, dass Legend kein viertes Spiel machen wollte - und tatsächlich überhaupt keine weiteren Abenteuerspiele mit dieser Grafik-Engine.*

Man beachte die leicht unterschiedliche Schreibweise: Am Ende von **Spellcasting 301** wird auf den „Graduation Ball“ verwiesen, Meretzky und ein später gestartetes Kickstarter-Projekt<sup>22</sup> sprechen jedoch von „The Graduation Balls“.

### **Die alternative Realität**

Auch für **Spellcasting 301** reichte Meretzky einen Entwurf ein, der nur in Teilen umgesetzt wurde. Datiert auf den 10. Oktober 1991 spricht er direkt zu Beginn vom dritten Teil der Quatrologie – war also noch guter Dinge für die Serie.

Auch hier starten Ernie und seine Verbindungs-Kollegen vom Universitätsgelände mit einem magischen Teppich Richtung Fort Naughtytail. Ebenso kommt es am Strand zur Konfrontation mit den durchtrainierten Herren von Getta Loda Yu, die Ernie zu einem Wettbewerb herausfordern. Hier geht es allerdings darum, einen

---

<sup>22</sup> Das Projekt wurde vorab gestoppt. Ob es an fehlendem Zuspruch oder an der mangelnden Lizenz lag, lässt sich nicht mehr feststellen. Vermutlich die zweite Variante.

bösartigen Stier zu töten, der sein Versteck in einer Berghöhle nur alle zehn Jahre verlässt.

Obwohl die gegnerische Verbindung siegesicher scheint, entführt sie in der nächsten Nacht die meisten Kollegen von Ernie, so dass dieser gemeinsam mit seinem verbliebenen Freund Sid Danceswithsheep zunächst auf Befreiungs-Tour gehen muss. Meretzky beschreibt diese vier Abschnitte nicht ausführlich, wollte sie aber ähnlich wie die Inseln aus **Spellcasting 101** in beliebiger Reihenfolge lösbar machen. Angedacht waren ein großes Anwesen, eine Bergbau-Siedlung, ein Fischerdorf und eine Unterwasser-Stadt. In jeder dieser Passagen befreien Ernie und Sid jeweils einen Verbindungsbruder. Erst dann soll es dem Stier an den Kragen gehen.

Der Weg zur Höhle ist mit Fallen gespickt, so dass die geretteten Mit-Studenten Mann für Mann zurückbleiben. Nur Ernie und Sid erreichen das Ziel und stehen dem beeindruckenden Biest gegenüber. Ab dieser Stelle ist der Entwurf wieder ganz nah am endgültigen Spiel und die letzte Konfrontation spielt sich teilweise wortgleich zum Entwurf.

Die einzelnen Gebiete mit den entführten Verbindungs-Brüdern sind im Entwurf noch nicht ausgearbeitet. Auffällig ist aber schon hier, dass der Strand und die ganze Spring Break-Thematik in dieser frühen Phase nur die Klammer für die Geschichte gewesen wäre, während Ernie die meiste Zeit auf Rettungsmission gewesen wäre.

Wann Steve Meretzky diese Fassung zu den Akten gelegt hat, ist in den Unterlagen leider nicht vermerkt. Auf den 10. Juni 1992 datiert ist allerdings eine Auflistung der erreichbaren Wettbewerbspunkte für die Strand-Spiele, die im ersten Entwurf noch nicht enthalten waren.

Meretzky hatte für das Spiel einiges an Zeitschriften-Ausschnitten gesammelt, die ihm einen guten Eindruck von Spring Break vermittelt haben dürften. Zum Beispiel erwähnt die Esquire vom April 1992, dass 1991 ganze 1284 Festnahmen in Daytona Beach mit Spring Break in Verbindung standen. Wer neue Partyspiele sucht, wird in diesem Artikel ebenfalls fündig, weil ihm sechs verschiedene Trinkspiele wie zum Beispiel Beer Bond und Belly-Bottom Shot erklärt werden. Außerdem findet sich dort ein Foto, das stark an die auf Seite 57 abgebildete Dame erinnert und als Vorlage oder Inspiration gedient haben dürfte. Außerdem lernt der geneigte Leser, dass Fort Lauderdale, dessen Name unschwer als Vorlage für das Spiel diene, Ende der 1980er Jahre genug von Spring Break hatte. Zwar brachte die Party sehr viel Geld innerhalb weniger Wochen ein – doch die Aufräumarbeiten danach waren die Mühe irgendwann nicht mehr wert. Deshalb zog die Ferien-Party weiter die Küste entlang – und in Fort Lauderdale traut sich die Stadt wieder, zum Beispiel öffentliche Toiletten zu sanieren.

Mit **Spellcasting 301** legte Steve Meretzky sein für einige Jahre letztes Legend-Spiel vor. Doch einige Jahre später wird er noch einen Abstecher in Rollenspiel-Gefilde machen – auch, weil seine Vorschläge für weitere Adventures nicht aufgegriffen wurden.



...and by a surprise liaison with Hillary Tickingclock, the young and, er, eager wife of doddering Housemaster Otto Tickingclock.

*Der Vorspann gibt sich alle Mühe*



*Die einzige Legend-Packung, die querformatig gestaltet wurde. ( Oliver Knagge / Deutsches Videospielemuseum)*

## Spellcasting: Party Pak (1993)

1993 schob Legend diese Sammlung der Spellcasting-Trilogie in die Regale. Zwar inhaltlich alter Wein, aber auf neuem Datenträger: Dies war die erste CD-ROM-Veröffentlichung der drei Spellcasting-Teile. Außerdem liefen die Programme nicht mehr nur auf DOS: Nun konnte Ernie seine Abenteuer auch auf Linux, Windows und dem Mac erleben.

Ein Redakteur der Zeitschrift PC Joker stellte in der Ausgabe 03/94 die Sammlung unter dem Namen **Spellcasting Triple Action** vor – obwohl ihm der Name bei drei Adventures auch etwas seltsam vorkam. Außerdem behauptete der namentlich nicht genannte Schreiber, dass die Spiele **Spellcasting 101** bis **103** [sic] enthalten seien. Einzig vertrauenswürdig dürfte die Wertung sein: „Super“.

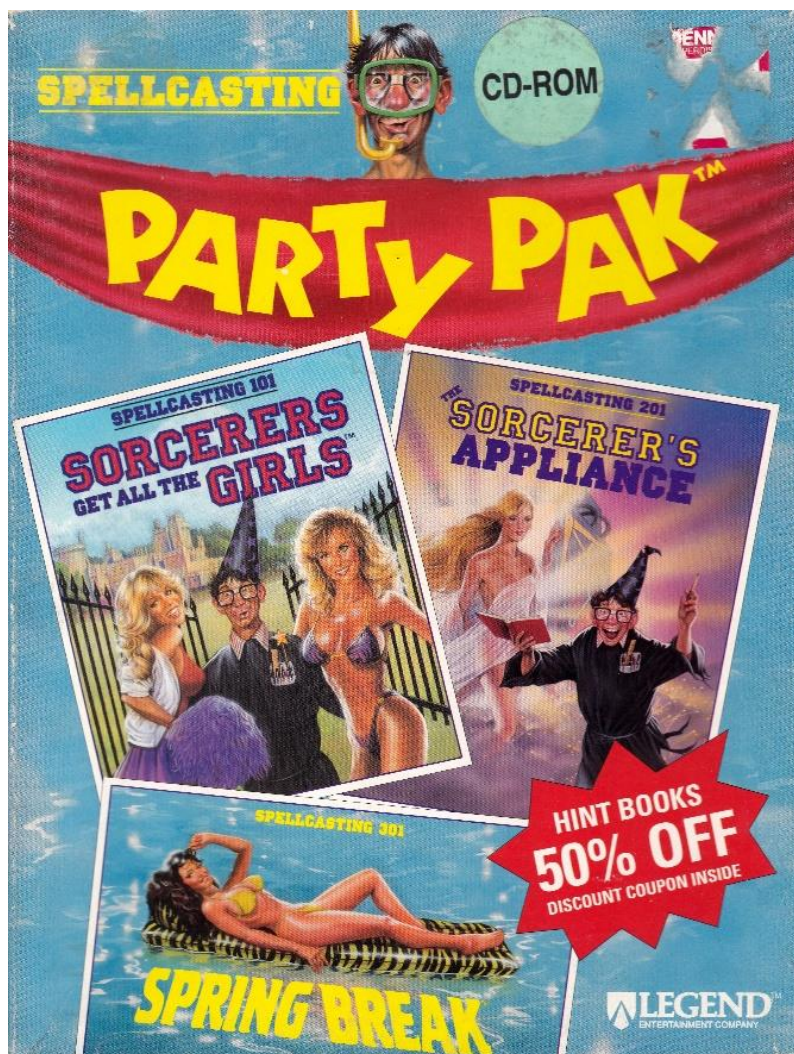
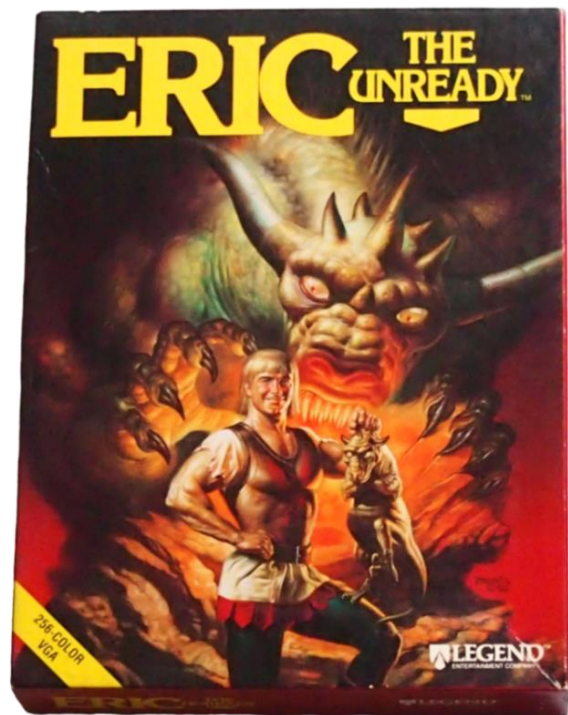


Bild: Christian Schmidt



## Eric the Unready

Nachdem Bob Bates den angedachten **TIMEQUEST-**Nachfolger zu den Akten gelegt hatte, sprang er 1993 mit seinem zweiten Legend-Spiel auf den Meretzky-Humor-Zug auf. Eventuell weil dieser nach **Spellcasting 301** die Reihe nicht weiterführte, sondern für Activision an **Leather Goddesses of Phobos 2** werkelte und Legend damit ein Humor-Vakuum hinterließ. Bates ergriff die Gelegenheit beim Schopfe und tauchte in seine ganz eigene Version des Mittelalters ein.

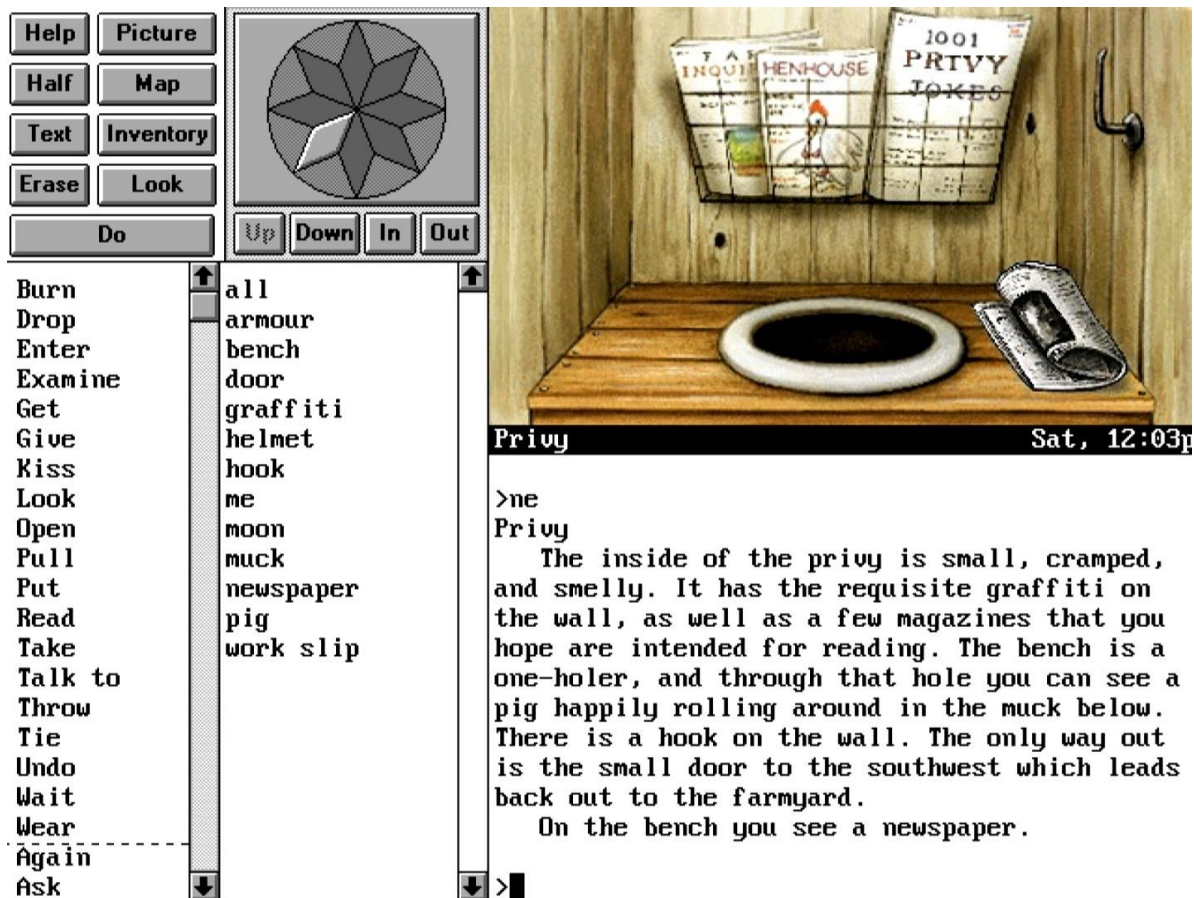


Wie so viele große Geschichten beginnt auch die Saga des tapferen Ritters **Eric the Unready** eher klein und unscheinbar. Allerdings nicht „in einer Höhle in der Erde“ und er erwachte auch nicht eines Morgens aus unruhigen Träumen und fand sich in seinem Bett zu einem ungeheuren Ungeziefer verwandelt. Nein, Erics Abenteuer beginnen mit einem Missverständnis, einer Farmerstochter, einem Schwein und einem Plumpsklo. Zuvor zeigt bereits das Intro, dass er ein wenig tollpatschig ist, aber erst knietief im Dreck kann er beweisen, was in ihm steckt: nicht viel.

Diese erste Sequenz besteht nur aus einer Handvoll Bildschirmen und ein paar kleinen Rätseln, die auch Adventure-Neulinge noch gut lösen können. Erics Auftrag: Ein Bauer möchte, dass der Ritter seine Tochter rettet. Sie sei in ein Schwein verwandelt worden und habe sich in die Grube unter dem Plumpsklo zurückgezogen. Das allein ist schon kaum zu glauben – doch zusätzlich bietet das Spiel obskure Situationen im Übermaß.

Zum Beispiel kann sich Eric selbst töten. Das Spiel versucht zwar noch, ihn mit den Worten „Aber ohne dich wäre die Geschichte völlig uninteressant. Willst du wirklich sterben?“ davon abzubringen, möglich ist es dennoch – und das Spiel vorbei. Oder wer unbedingt möchte, kann dort unten unter dem Plumpsklo „eat shit“ eingeben. Es folgt eine wunderbare Szene:

*Aus dem Nirgendwo erscheint ein Kellner, baut einen eleganten Tisch und ein Service für eine Person auf. Er entzündet die Kerzen und sagt: „Unsere Spezialitäten heute sind Notdurft-Pastete, Kacke unterm Glas, gerösteter Stuhlgang, Brokkoli und Fäkalien-Florentiner. Beim Wein hätten wir.. hätten wir..“ Er unterbricht sich mitten im Satz und schlägt sich mit der flachen Hand gegen die Stirn. „Oh Götter, wir haben keinen Wein mehr. Sie können keine Scheiße essen ohne Wein! Es ist mir so peinlich.“ Er packt alles wieder zusammen und verschwindet.*



Ob die "Henhouse" auch den Playboy-Test bestehen muss?

Eric rettet das Schwein und muss nach einem herzhaften Kuss feststellen, dass es eben doch ein *Sus scrofa domesticus*<sup>23</sup> und keine verzauberte *filia agricolae*<sup>24</sup> ist. Dennoch ist seine erste Aufgabe gelöst. Nicht unbedingt zu seiner Zufriedenheit, doch solch ein Rückschlag hält ihn natürlich nicht auf. Schon bald erhält er von der Ritter-Gewerkschaft den Auftrag, Prinzessin Lorealle zu retten, die von finsternen Schergen entführt wurde. Seine Mit-Ritter sind empört, dass dieser Auftrag ausgerechnet an Eric geht. Schließlich genießt er nicht den besten Ruf in seiner Zunft. Warum also gebührt ihm die Ehre?



Schnell wird dem Spieler klar, dass Königin Morgana - Lorealles Stiefmutter - hinter der Entführung steckt, weil sie das Reich selbst regieren und modernisieren möchte. Damit das gelingt, hat sie die Chef-Gewerkschafter bestochen, den unfähigsten Ritter aus ihren Reihen auszuwählen. Um sicher zu gehen, sendet die Königin uns ihren Liebhaber Ritter Pectoral hinterher, um Eric durch einen „Unfall“ aufzuhalten.

Eric findet schnell heraus, dass Prinzessin Lorealle in dem finsternen Hexenschloss der Schwester von Königin Morgana gefangen gehalten wird. Um sie zu befreien, benötigt Eric fünf Gegenstände: die Heugabel des Damokles, den Halbmondschlüssel Armageddons, das blutige Steak der Ewigkeit, das Brecheisen der Apokalypse und den Bolzenschneider des Jüngsten Gerichts. Jeder dieser Gegenstände stellt eine eigene Aufgabe dar, die abgeschlossen werden muss, bevor das Spiel zum nächsten Abschnitt kommt. Dies sorgt aus Designer-Sicht dafür, dass sich die Ereignisse gut aufeinander aufbauen lassen. Andererseits schränkt das auch den Bewegungsradius der Figur ein, da während einer solchen Suche nur

---

<sup>23</sup> Hausschwein

<sup>24</sup> Bauerstochter

bestimmte Bildschirme erreichbar sind. Ist ein Gegenstand gefunden, folgt ein Abschlussgag auf Erics Kosten, eine Zeitung mit seinen jüngsten Erfolgen wird eingeblendet und der nächste Tag mit der nächsten Suche nach dem nächsten Gegenstand in einer neuen Gegend beginnt.

### **Ritter aus Leidenschaft**

**Eric the Unready** hat wie Bates' früheres Infocom-Spiel **Arthur - The Quest for Excalibur** einen mittelalterlichen Hintergrund. Bates hatte zur Recherche viele „klassische“ Fantasy-Romane gelesen und sich auch mit der Historie beschäftigt, doch dieses Mal waren gute Witze wichtiger als eine konsequente Weltgestaltung. So gibt es einen modernen Vergnügungspark samt eines Stein-Händlers, dessen Gebaren ein wenig an Stan aus **Monkey Island** erinnert. Oder einen Bereich, in dem das Spiel kurz auf einen reinen Text-Modus springt und die Anfangs-Sequenz aus **Zork** nachbaut<sup>25</sup>. Oder einen Magier, der lieber Football-Spiele anschaut, als sich selbst an der Prinzessinnen-Rettung zu beteiligen. Liebhaber möglichst vieler Referenzen kommen auf ihre Kosten, andere Spieler stoßen hier schnell an ihre Grenzen. **Monkey Island** hat einen noch offensichtlicheren Auftritt mit einem vierköpfigen Affen und auch **Star Trek** wird großflächig abgehandelt. Zum Beispiel steuert Eric ein Floß der Constellation-Klasse durch einen Sumpf. Das Gefährt hat Impulskraft, heißt im Spiel „NCC-1071“ und ab und zu gibt es Warnungen wie „Warbird enttarnt sich am Backbord-Bug! Oh! Alarm aufheben! Es ist nur ein Pelikan!“

Mittendrin gibt es einen Abschnitt, der ohne solche Anspielungen auskommt. Diese Szene zeigt, dass Bates-Humor auch ohne das Drumherum hervorragend sein kann – und sie gefällt mir prompt am besten im ganzen Spiel.

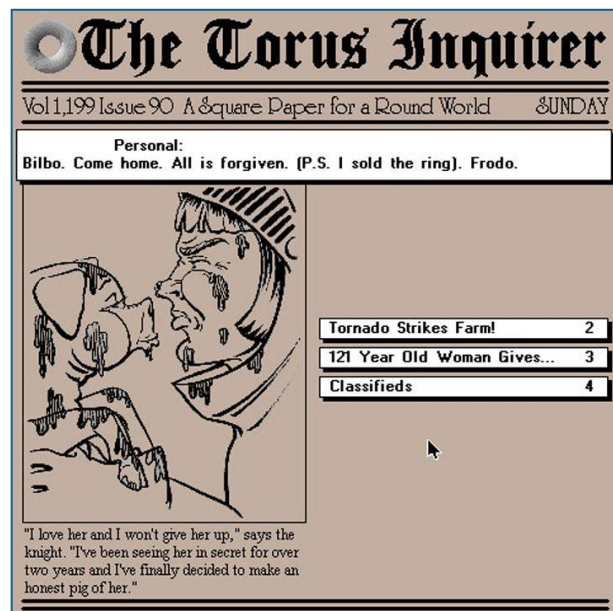
---

<sup>25</sup> Später wird das „Not so great Underground Empire“ erwähnt.



Später im Spiel kommt Eric auf eine Insel, die an die Fernsehserie **Fantasy Island** erinnert. Die Serie lief in den USA von 1977 bis 1984, war also schon einige Jahre alt, als dieses Spiel erschien. Dennoch dürfte die Verwandlung des Insel-Besitzers in Khan aus **Star Trek** damals noch etwas leichter nachvollziehbar gewesen sein, da das Gesicht von Ricardo Montalbán präsenter war.

In der vorhin erwähnten Zeitung gibt es neben kurzen Beschreibungen von Erics Abenteuern auch einen Kleinanzeigen-Teil, in dem zum Beispiel ein gewisser Ebenezer S.<sup>26</sup> eine kaum gebrauchte Kinder-Krücke anbietet. Oder ein C. Robin 100 Hektar Waldland verkaufen möchte. Derzeit würden dort zwar noch ein paar Wildtiere leben, doch die könnten problemlos verscheucht werden. Die Menge an Anspielungen wirkt, als habe Bob Bates hier einfach alles in das Spiel gepackt hat, was sich seit Infocom-Tagen aufgestaut hatte. Auf der Packungs-Rückseite heißt es dazu:



*Jeder Spieler findet mindestens einen Lieblingsfilm, eine TV-Show oder ein Abenteuerspiel, das von Bob Bates' Feder getroffen wurde.*

<sup>26</sup> Kein Schreibfehler von mir. Der Name steht so im Spiel. Bei Dickens heißt der Mann natürlich Ebenezer Scrooge.

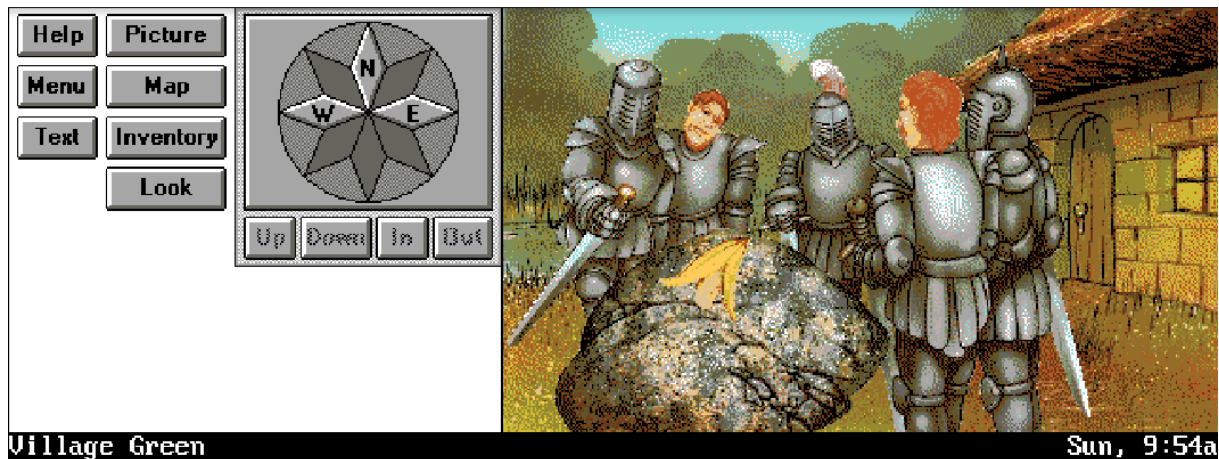
Der Humor quillt diesem Spiel also an allen Ecken und Enden aus dem Programm-Code. Doch zum Glück vernachlässigt Bates die Rätsel nicht. Sie sind zwar nicht immer logisch, aber immer lösbar. Das liegt auch daran, dass Bates nach **TIMEQUEST** bewusst ein einfacheres Spiel designen wollte. Eric the Unready verzichtet daher auch auf die zeitbasierten Rätsel. Ausgleichen sollte dies wohl Ritter Pectoral. Er verfolgt Eric auf Geheiß der Königin und begrenzt damit Erics Züge. Tatsächlich habe ich allerdings nicht erlebt, dass er ihn eingeholt hätte oder dies in der Story eine Rolle spielt.

Das Spiel bietet einige Mini-Games, die der Spieler gewinnen muss. Unter anderem gibt es ein Memory- und ein Hütchen-Spiel. Richtig schwierig wird aber nur die Jeopardy-Variante namens „Wheel of Torture“, in der unter Zeitdruck Multiple Choice-Fragen aus Kategorien wie „Places to avoid“ oder „Weapons beginning with 'B'“ und natürlich „More weapons beginning with 'B'“ beantwortet werden müssen.

*Donner ist...*

- 1. Das Geräusch, das der Magen des Himmelsgottes macht.*
- 2. Das Geräusch, wenn die Götter bowlen.*
- 3. Das Geräusch, das beim einhändigen Klatschen entsteht, wenn es die Hand von Rumpelfaust, dem Gott des Geräusches ist.*

Auch ein wenig Selbstreferenz erlaubt sich **Eric the Unready**. Wenn unser Held an einer Stelle die Banane nicht wie gewünscht aus dem Stein zieht, sondern sie mit einem Zauber aus der **Spellcasting**-Reihe belegt, kommt es zu folgender Szene:



Village Green

Sun, 9:54a

>foy banana

A hazy image of Steve Meretzky floats in the air before you. The image speaks: "If you want to play one of my games, why don't you BUY it instead of messing around with weenie games like this one?"

A much clearer image of Bob Bates appears in the air next to the obviously inferior Meretzky projection. "Beat it!" the second image says. "And don't swipe any of my game code while you're on your way out."

Meretzky's image fades. Bates' image lingers a moment, looks around to make sure nothing is missing, and then disappears.

*Vierte Wand hin oder her: Das ist witzig geschrieben.*

Und weiter gehts. Denn Eric hat nicht nur eine Prinzessin zu retten. Er muss auch seine Welt davor bewahren, eine riesige Shopping-Meile mit angrenzendem Wohngebiet zu werden. Alleine schafft er das sicher nicht. Ich helfe ihm gerne.



Mit Eric hatte Bob Bates eine Kehrtwende hin zu mehr Humor hingelegt. Bedenkt man, dass **TIMEQUEST** seine ureigene Idee war, verwundert ein wenig seine Aussage aus einem Interview mit Adventure Classic Gaming:

*Eric The Unready ist mein Liebling, weil ich irre viel Spaß beim Schreiben hatte. Ich erinnere mich deutlich, dass ich viele Nächte hintereinander mitten in der Nacht wach war und über die seltsamen Antworten, die ich nach seltsamen Kommandos eingebaut hatte, vor mich hin gackerte. Mein Ziel war es, den Spieler immer für seine Kreativität zu belohnen. Je seltsamer sein Input war, desto mehr wollte ich ihn belohnen. Das konnte ich in meinen anderen Spielen nicht, weil Comedy nicht im Vordergrund stand. In Eric konnte ich so viel Spaß haben, wie ich wollte - und das hatte ich. (Adventure Gaming Classics 2001)*

Volker Weitz vergibt in der Power Play 04/93 satte 85% und schreibt:

*Für mich ist der unfertige Eric ganz klar das bisher beste Produkt der Legend-Crew - mehr ist aus dem leicht angestaubten Genre nun wirklich nicht mehr rauszukitzeln.*

Joachim Nettelbeck zeigt sich nicht ganz so begeistert und vergibt 74% samt seiner Begründung

*Wer also mit den Monty Pythons aufsteht, mittags über die Witze der Kollegen lacht und sich abends ein Video von Steve Martin reinzieht, wird begeistert sein - der Rest der Welt sollte diese abenteuerliche Überdosis Humor mit der gebotenen Vorsicht genießen.*

Die beiden vermutlich wichtigsten Wertungen wurden aber direkt auf der Rückseite der Packung gedruckt. Ein gewisser Larry Laffner wird dort mit den Worten zitiert: „Ich habe gelacht, bis mir die Hose rutschte!“, während ein Guywood Threepbrush konstatiert: „Mehr Spaß als ein Fass voller Affen!“



## Gateway II: Homeworld (1993)

Im Dezember 1993 setzten Mike Verdu und Glen Dahlgren **Frederic Pohl's Gateway** fort. Das Cover gibt sich allerdings keine Mühe, diesen Aspekt in den Vordergrund zu stellen: Der Name des Welten-Erfinders ist verschwunden und **Gateway II** steht nur klein über dem eigentlichen Titel: **Homeworld**.



Foto: Oliver Knagge / Deutsches Videospielemuseum

Wie schon im Vorgänger teilten sich Michael Verdu und Glen R. Dahlgren die Geschichte auf. Die ersten beiden Abschnitte, „The Escape“ und „The Artifact“ stammen von Verdu, „Rescue“ und „Homeworld“ von Dahlgren. Der dritte Neu-Designer des ersten Teils, Michael Lindner, arbeitete währenddessen an **Companions of Xanth**. Da Dahlgren wieder das Ende der Geschichte schrieb, fragte ich ihn, ob er diese Teile einer Story besonders mag und ob er sich hierfür freiwillig gemeldet hat:

*Nein, ich glaube, Mike (der ursprüngliche Gateway-Fan) hatte den Anfang für sich beansprucht. Ich war weder in der Lage, mich zu wehren, noch war ich besonders unglücklich. Ich hatte Ideen über die Heechee und wollte ihre Heimatwelt erforschen. Den Namen „Homeworld“ habe übrigens ich mir ausgedacht. Das war keine einfache Diskussion.*

Ausgehend vom Einleitungstext im Handbuch scheinen die Autoren ihr Erfolgsgeheimnis gut erkannt zu haben:

Wir haben versucht, einen Kommentar von Glen Dahlgren und Mike Verdu zu bekommen, aber sie haben immer noch diesen glasigen Blick, der nur davon kommen kann, dass sie zu viele Nächte auf einen Computerbildschirm gestarrt haben – aufgeputzt von zu viel Cola und zu viel Essen mit zu wenigen Vitaminen. Sie antworteten mit etwas, von dem wir glauben, dass es Heechee-Phrasen sind, bevor sie rückwärts in ihre großen Stapel von Pizzaschachteln und Papieren fielen.

Also, während sich unsere geschätzten Autoren erholen: Im Namen von dem, was von der Firma übrig ist, hoffen wir aufrichtig, dass Sie dieses Spiel genießen. Basierend auf den allgemein begeisterten Reaktionen auf das erste Spiel, **Frederik Pohl's Gateway**, haben wir versucht, Ihnen mehr von dem zu geben, was Ihnen besonders gefallen hat - Weltraumabenteuer, exotische neue Welten und atemberaubende Special Effects. Wir hoffen, dass es uns gelungen ist.

„Mehr von dem, was Ihnen besonders gefallen hat.“ Das fasst **Homeworld** gut zusammen. Zusammengefasst werden im Handbuch auch die Ereignisse des ersten Spiels. Dann setzt die Story zehn Jahre nach den Ereignissen von **Frederik Pohl's Gateway** auf der Erde ein.

## Fred vom Jupiter

Ein riesiges Raumschiff taucht in unserem Sonnensystem auf. Es ist über sechs Kilometer lang und ignoriert alle Kommunikations-Versuche. Während die Menschheit in Panik verfällt, genießt der Held des Vorgänger-Spiels seinen komfortablen Ruhestand. Doch er wird in die Geschehnisse hineingezogen: Die Gateway Corporation kontaktiert ihn. Sie möchte mit einem Raumschiff zu diesem riesigen Artefakt fliegen und dort Kontakt herstellen. Die ursprünglich vorgesehene Botschafterin wurde von einer gefährlichen Sekte umgebracht - und nun sollen wir innerhalb von ein paar Stunden den Ersatz-Botschafter mit unseren Erlebnissen aus dem ersten Teil auf alle Eventualitäten vorbereiten. Dieses Vorhaben bringt die Sekte auch auf unsere Spur. Wir sind hier nicht mehr sicher.

Das Spiel legt von Beginn an ein hohes Tempo an den Tag. Führt der Vorgänger erst geruhsam mit vielen Gesprächen durch die Station, geht es hier schnell ums Überleben. Nach einer hektischen Flucht auf ein Militärgelände tauchen dort die Terroristen der Sekte auf und töten alle, derer sie habhaft werden. Die einzige Flucht-Chance bietet sich mit dem Raumschiff, dessen automatische Betankung und Start der Spieler aktivieren muss, bevor er erwischt wird. Legend schafft es hier meisterlich, trotz des eigentlich behäbigen Textadventure-Genres, eine Dringlichkeit zu vermitteln, die auf den Spieler abfärbt. Ein wenig fühlt sich der Spieler wie bei „Stirb langsam“: Während der Flucht vor den Sekten-Soldaten knistern immer wieder Nachrichten durch das Funkgerät, das wir einem Toten abgenommen haben. Sie sind ihm auf den Fersen sind. Jetzt hör ich sie. Sie kommen. Sie kommen, dich zu holen. Doch sie werden dich nicht finden<sup>27</sup>. Hoffentlich.

---

<sup>27</sup> Musik-Gag: Check!

Nach einer abenteuerlichen Flucht landet der Spieler auf dem Artefakt und kommt damit vom Regen in die Traufe. An Bord bleibt er nicht lange allein: Er rettet eine verletzte Frau namens Diana Tolson, die ihm von ihrem Schicksal erzählt. Vor Monaten traf sie zusammen mit ihrem Partner Jack auf dem Schiff ein. Dieser jedoch wurde bald darauf von einer großen metallenen Spinne brutal getötet. Seitdem war Diana alleine auf dem Schiff gefangen und ist froh, nun einen Gefährten zu haben. Weitere Erkundungen führen zu weiteren beunruhigenden Erkenntnissen: Jack und einige andere Glücksritter wurden nicht nur getötet - nein, ihr Selbst lebt digital im Computer des Artefakts weiter. Mit diesen Abbildern kann sich der Spieler in Multiple-Choice-Dialogen unterhalten. Doch das ist nicht immer einfach: Einige dieser Gesprächspartner sprechen eine andere Sprache oder haben keine Lust, Fragen zu beantworten.



*Die Dialoge sind teilweise sehr lang*

Viele dieser Gespräche sind für das Spiel nicht zielführend, schaffen aber doch eine beklemmende Atmosphäre. So viele tote Menschen, so viele Schicksale. Eine Frau namens Miki Akiro kann immerhin weiterhelfen: Das Artefakt-Schiff stammt von den Heechee und Miki hat ihre Zeit im Computer-RAM genutzt, um einen Sabotage- und Fluchtplan zu entwickeln. Endlich eine Chance!

Das riesige Schiff ist aber nicht nur von einem Computer und einer Roboter-Spinne bevölkert. Die Heechee haben hier eine Art Zoo mit unterschiedlichen Rassen aufgebaut, die in ihrem jeweiligen Bereich eingepfercht sind. Im Spiel sorgt dies wie die Koordinaten-Flüge des Vorgängers für Abwechslung in der Darstellung. Aber mit der Erkundung dieser „Welten“ und dem Kampf gegen die Artefakt-KI ist gerade mal die Hälfte des Spiels erreicht. Denn die Phönix-Sekte samt ihrer Menschheits-Vernichtungspläne hat natürlich nicht aufgegeben. Und was hat es mit dieser mysteriösen „Homeworld“ im Titel des Spiels auf sich? Fragen über Fragen, deren Antworten und der Weg dorthin sich auch heute noch lohnen. Das Spiel ist hervorragend geschrieben und bietet bei aller Abwechslung einen leuchtend roten Faden, der jeden geneigten Spieler durch die Geschichte zieht.

## **Die Presse**

Volker Weitz war in seinem kurzen Test leicht enttäuscht von **Gateway II**:

*Im Grunde bietet man uns einen langweiligen Neuaufguss der gleichen Storylinie. Wer also den ersten Teil von **Gateway** bereits kennt, muss nicht unbedingt wieder zum Händler rennen.*

Dennoch war ihm das Spiel noch 79 Prozent wert. Mit 60 Prozent wertet Petra Maueröder in der PC Games 11/93 schlechter und begründet dies so:

*Die Puzzles sind zwar (im Nachhinein betrachtet) eigentlich immer recht logisch aufgebaut, aber ein **Larry-** oder **Monkey***

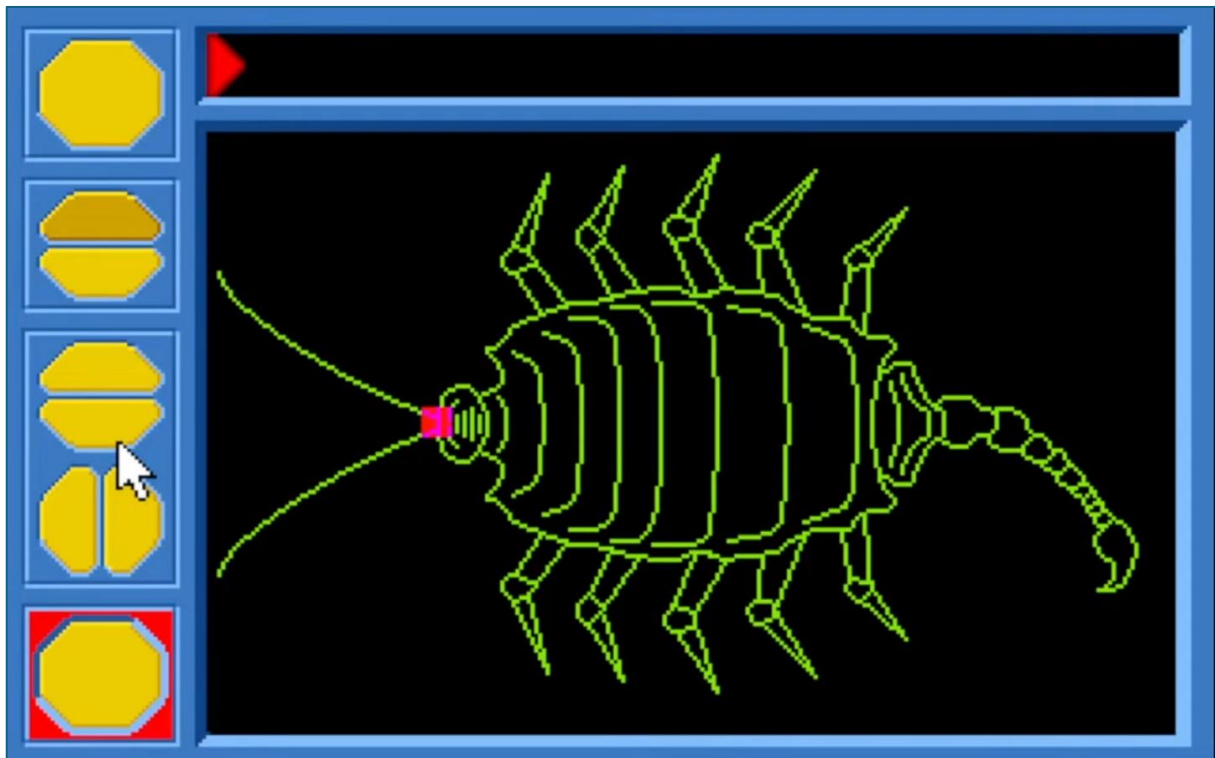
*Island-Spieler mit Schulenglisch-Kenntnissen wird bald mit fliegenden Fahnen zu seinen Lieblingen zurückkehren.*

Ich kann beide Wertungen nicht nachvollziehen, denn **Homeworld** ist eine konsequente Weiterentwicklung des ohnehin schon gelungene Vorgängers. Eventuell war 1993 die Zeit für Textadventures einfach vorbei und die Presse dürstete es nach anderen Spielprinzipien.

„Dank“ der Lizenz-Problems sind beide **Gateway**-Spiele digital käuflich nicht zu erwerben. Vom ersten Teil erschien 2017 ein inoffizielles Remake. Es nutzt zwar die Originaltexte und -musik samt der (vergrößerten) Grafiken, stellt allerdings die Bedienoberfläche auf Point and Click um. Ich bevorzuge das Original in seiner Text-Präsentation. Wie legal die Produktion dieser Version war, kann ich nicht beurteilen. Sie ist zum Zeitpunkt der Drucklegung noch problemlos im Netz zu finden.

Die Lizenz-Vereinbarung über zwei Spiele im Gateway-Universum war erfüllt. Aber gab es während der Entwicklung die Überlegung, eventuell doch noch einen dritten Teil zu machen? Dazu Glen Dahlgren:

*Wir wussten nie genau, was wir nach Abschluss eines Projekts tun würden. Wir hatten eine Reihe von Lizenzen in der Schublade, für die wir nie Spiele gemacht haben. Wenn du dir das damalige Marketingmaterial ansiehst, wirst du **Ringworld** entdecken und noch andere, aus denen nichts geworden ist. Die Wahrheit war, dass wir uns auf die Leidenschaft des Designers verlassen haben. Als ich mit **Gateway II** fertig war, wollte ich neue Sachen machen, die mich interessierten. Man gab mir eine Liste mit potenziellen Lizenzen, aber ich lehnte alle ab, um mich dem **Rad der Zeit** zu widmen, das ich mit großer Freude an Land gezogen und entwickelt habe (auch wenn das unser Unternehmen von Adventures zu Ego-Shootern hin verändert hat).*



In diesem Minispiel verändert der Spieler die Genstruktur einiger Wesen.

Help	Picture		
Half	Map		
Text	Inventory		
Erase	Look		
Do	Up Down In Out		

Examine  
Take  
Drop  
Open  
Close  
Look  
Read  
Put  
Yes  
No  
Wait  
Undo  
Save  
Restore  
Restart  
Quit  
Activate  
Again  
Ask  
Attach  
Attack

all  
Bedroom  
blue coverall  
books  
control unit  
Foyer  
lamp  
Living Room  
me  
potted plant  
PV console  
shelves  
trash  
vase  
waste basket  
white sofa  
windows

**Living Room** Sat, 8:00a

**Living Room**  
This is one of your primary residences, a ninety-fifth floor penthouse unit in the BaySide Condo Building in San Francisco. The living room of your condo is furnished in a clean, uncluttered way. A white sofa faces the ubiquitous PV console. Next to the PV is the SmartBuilding control unit that regulates everything from temperature to the resupply of your kitchen. The bedroom is to the southwest and the foyer is to the southeast.  
You see a control unit, a PV console and a waste basket here.  
In the waste basket you see some trash.

- MORE -

## >restart

Mit **Gateway II** beendete Legend Entertainment, der einzig legitime Erbe von Infocom, die Textadventure-Ära. Die Themen waren vielfältig: Es gab Humor, es gab Klamauk, es gab Spannung, es gab Abenteuer. Und auch wenn in den letzten Programmen mit Mini-Spielen und animierten Zwischen-Sequenzen das Multimedia-Zeitalter Einzug hielt, sind diese Spiele doch im Kern die Nachfolger von **Colossal Cave** und **Zork**. Dass diese Art von Spiel auch Bob Bates am Herzen liegen, zeigte er 2017, als er mit **Thaumistry - In Charm's Way** ein neues Textadventure produzierte.

Ohne Blick auf die Verkaufszahlen: Noch einige Spiele in diesem klassischen Stil wären schön gewesen. **Spellcasting 401** und ein **TIMEQUEST**-Nachfolger waren angedacht, doch der Markt verlangte mittlerweile andere Spiele.

Glen Dahlgren erinnert sich an die Umbruchszeit:

*Mike Verdu und ich haben **Homeworld** absichtlich als kurzfristige Überbrückung entwickelt, um uns Zeit für die Entwicklung der neuen Schnittstelle/Engine für **Xanth** zu verschaffen. Ich hatte das Gefühl, dass wir der **Gateway**-Geschichte mit diesem Projekt gerecht wurden, obwohl wir es in sechs Monaten produzierten (ich kann nicht glauben, dass wir das geschafft haben) - und es gab mir mehr Zeit, als Designer zu wachsen, bevor ich mein eigenes Projekt mit der neuen Benutzeroberfläche in Angriff nahm.*

Leider ist nicht bekannt, wie teuer die Entwicklung der hauseigenen Engine war. Bedenkt man aber, dass Bob Bates ursprünglich Infocom für zehn Spiele jeweils 100.000 Dollar Lizenzgebühren angeboten hat, ist es ein Treppenwitz der Geschichte, dass die eigene Oberfläche nach gerade einmal drei Jahren in Rente geschickt wurde. **Gateway II** war vermutlich für Jahrzehnte das letzte kommerziell in einer Box



ausgelieferte Textadventure. Das Genre war mit diesem Spiel offiziell Firmen-Geschichte. Dank umtriebiger Hobby-Entwickler wurden zwar weiterhin Textadventures entwickelt, auf dem kommerziellen Markt waren allerdings andere Spiele gefragt.

Legend Entertainment selbst hatte mit dem bereits erwähnten **Companions of Xanth** schon einen Monat vor **Gateway II** die Zukunft ihrer Adventure-Sparte veröffentlicht.

## Companions of Xanth (1993)

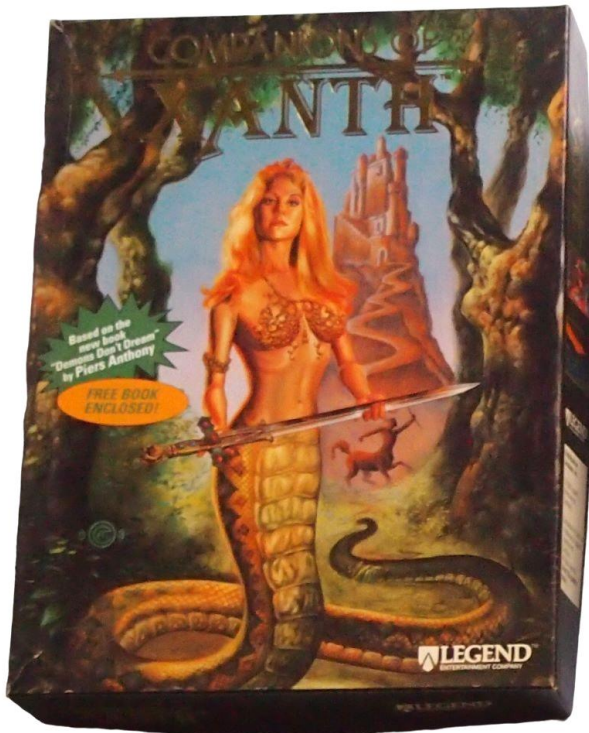


Foto: Oliver Knagge / Deutsches Videospielemuseum

1993 konnte sich Legend Entertainment den geänderten Marktbedingungen nicht mehr in den Weg stellen, weshalb im November dieses Jahres mit **Companions of Xanth** eine neue Phase ihrer Spiele-Entwicklung eingeleitet wurde: Ihr erstes Spiel mit einer grafischen Oberfläche.

Designer Michael Lindner stemmte nach seinem Debut **Frederik Pohl's Gateway** zum ersten Mal eigenverantwortlich ein Spiel, auch wenn Bob Bates in den Credits als „Lenker und unterstützender Game

Designer“ gelistet wurde. Erneut designte Lindner an einer Lizenz entlang: Als bekennender Fan der Buchreihe konnte er die Fantasy-Welt Xanth verarbeiten. Parallel zum Spiel arbeitete Piers Anthony, der Autor der Bücher, am 16. Band seiner Reihe namens „Demons don't dream“, der gleichzeitig als Grundlage des Adventures dienen sollte.

Das Buch dreht sich um zwei Kinder, die durch ein Computerspiel namens **Companions of Xanth** in Anthonys' magische Welt gezogen werden und dort Abenteuer erleben. Die beiden ziehen mit ihren jeweiligen ortskundigen Gefährten durch die Lande und jagen einem lange Zeit nicht näher genannten Preis hinterher<sup>28</sup>. Erschienen ist der Band im Januar 1993 und als im November 1993 das Spiel erschien, griff es die Idee auf und versetzte den Spieler in die Rolle von Dug, dem Jungen aus dem Roman. Die Anfangsszene in beiden Medien ist sehr ähnlich gehalten:

---

<sup>28</sup>Es kann nur einen geben.

Dug sitzt in seinem Zimmer vor dem Computer, als er von seinem Freund Ed angerufen wird. Dieser schlägt ihm eine obskur anmutende Wette vor: Er schicke Dug gleich ein Päckchen mit dem neu erschienenen Computerspiel namens **Companions of Xanth** vorbei, das dieser unbedingt ausprobieren solle. Dug ist bekannt dafür, Spiele nicht zu mögen, doch Ed ist überzeugt davon, dass es in diesem Fall anders sein wird. Er ist sich sogar so sicher, dass er Dug sein Motorrad schenken will, falls dieser auch bei **Companions of Xanth** abwinkt. Falls unser Protagonist aber Gefallen an dem Spiel finden sollte, bekommt Ed von ihm die Erlaubnis, seine Freundin zu einer Verabredung einzuladen. Kein Problem für Dug, da diese Freundin kurz vor Spielbeginn die Beziehung sowieso beendet hat. Im Buch bietet er seine Freundin Pia sogar ohne Not selbst an, weil er seinen Freund nicht ernst nimmt. So oder so: Die Wette gilt – wie auch der Spieler trotz Multiple-Choice-Optionen letzten Endes nur die Möglichkeit hat, Eds Idee zuzustimmen.

Kurz darauf findet Dug das Päckchen mit dem Spiel auf seiner Türschwelle und installiert es auf seinen PC. Wenn er denn weiß, dass in den 1990er Jahren die Laufwerksklappe noch verriegelt werden muss – eine Hürde, an der ich ein paar Minuten lang gescheitert bin.

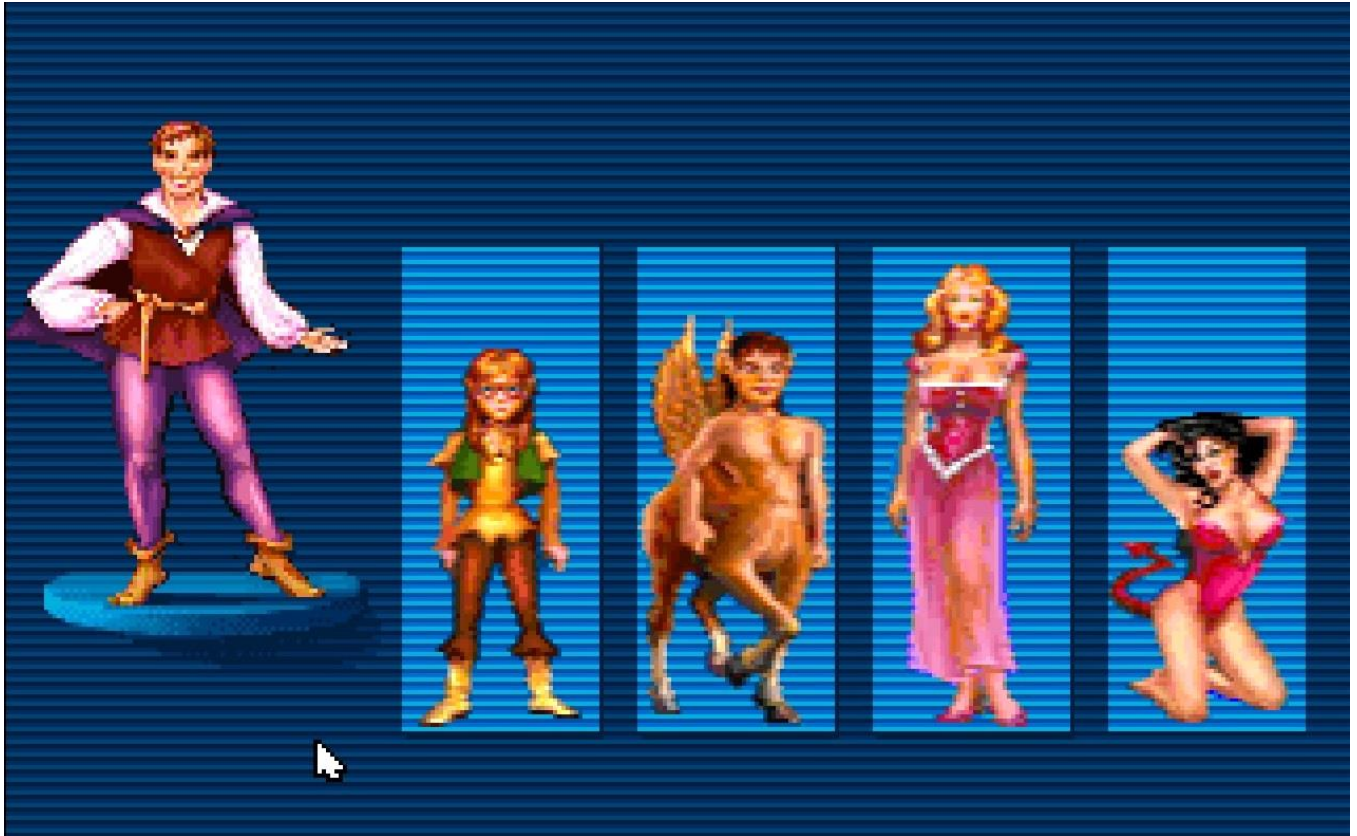
Ist das Spiel im Spiel endlich gestartet, taucht auf dem Bildschirm ein Männchen namens Grundy auf. Dieser grüßt freundlich und stellt den Spieler vor eine Wahl: Dug darf sich einen von vier Gefährten erwählen, um in Xanth nicht alleine vor sich hin zu rätseln. Zur Auswahl stehen höchst unterschiedliche Gestalten. Das reicht von einem menschlichen Wesen namens Jenny<sup>29</sup> über einen Zentauren und eine Dämonen-Lady im knapp geschnittenen Einteiler hin zu Nada Naga, einem Mischwesen aus Schlange und Frau. Es gibt keinen Hinweis auf eventuelle Vorteile einer bestimmten Figur (außer, dass Letztere auf

---

<sup>29</sup> Basierend auf einer echten Xanth-Liebhaberin, mit der Piers Anthony Briefkontakt hatte.

dem Cover des Spiels abgebildet ist), also kann die persönliche Vorliebe entscheiden. Oder?

Leider nein: Wer Xanth nicht mit Nada als Begleiterin betritt, hat das



*Grundy stellt uns die möglichen Spielbegleiter vor*

Spiel nach wenigen Klicks im nächsten Raum bereits verloren. Grundy verhöhnt Dug, dass er beim nächsten Versuch weiser wählen sollte. Dann darf der Spieler neu laden. War das ursprünglich anders gedacht? Sollten vier verschiedene Lösungswege angeboten werden? Bedenkt man, dass Lindner das Spiel nahe an den gerade in der Entstehung befindenden Roman angelehnt hat, ist dies nur schwer vorstellbar.

Im Buch warnt Grundy an dieser Stelle vor „falschen Gefährten“, die Dug ins Verderben stürzen könnten. Eventuell versuchte Michael Lindner, die Konsequenz einer solchen „falschen“ Wahl darzustellen, ohne zu viel Entwicklungszeit darauf zu verwenden. Spaßig ist dies nur leider nicht. Andererseits ist Lindners Entscheidung für eine einzelne Gefährtin verständlich: Nadas spezielle Fähigkeiten werden in einigen

Rätseln so bewusst eingesetzt, dass drei völlig anders gestaltete Lösungen nur mit viel Aufwand programmierbar gewesen wären. Da die Buchvorlage allerdings mehrere Gefährten anbot, musste Lindner dies ins Spiel einbauen.

Vielleicht ging Lindner auch einfach davon aus, dass jeder Spieler automatisch die bereits aus den Büchern bekannte Nada Naga wählen würde. Sie tauchte zuvor in mal kleineren, mal größeren Rollen in zehn Bänden auf. Auch in der Buchvorlage wählt Dug Nada Naga – und das aus für fünfzehn Jahre alte Jungs verständlichen Gründen. Diese kann der Spieler im beigegeführten Roman gerne nachlesen. Am Charakter liegt es jedenfalls nicht. Wer allerdings wie ich seine ersten Companion-Erfahrungen ohne dieses Buch-Vorwissen gemacht hat, wird unweigerlich vor den Kopf gestoßen.

Nachdem sich Dug ganz und gar freiwillig Nada als Begleiterin ausgesucht hat, betritt er Xanth – und das im wörtlichen Sinne. Weil er aber nicht an die reale Existenz dieser magischen Welt glaubt, erscheint er dort als Computer-Bildschirm, der nicht selbst eingreifen kann. Er ist auch nicht der einzige Mensch, der in Xanth gelandet ist. Ein Mädchen namens Kim ist ebenfalls dort und jagt mit ihrem eigenen Gefährten einem zuerst nicht näher genannten Preis hinterher<sup>30</sup>. Sie ist allerdings in ihrer realen Gestalt unterwegs und Dug auch sonst einige Schritte voraus. Was beide nicht ahnen und wir als Spieler in Zwischensequenzen erfahren: Die beiden Dämonen X(A/N)th und E(A/R)th<sup>31</sup> streiten sich um die Vorherrschaft in Xanth und lassen ihre jeweiligen unwissenden Champions für sich wettstreiten.

Bei seltenen Gelegenheiten begegnen sich Kim und Dug im Laufe der (recht linear erzählten) Geschichte. Den größten Teil Xanths erkundet der Spieler jedoch alleine mit Nada Naga. Und zu erkunden gibt es einiges. Denn Anthony und damit auch Lindner setzen auf Abwechslung - und auf Wortspiele. Viele, viele Wortspiele. Zum

---

<sup>30</sup> Der Gewinner bekommt ein zufälliges Talent zugeteilt.

<sup>31</sup> „Xanth“ und „Earth“, verstehen Sie? Ach, trotzdem nicht lustig? Ja, kann ich verstehen.

Beispiel gilt es recht früh im Spiel, ein friedliches Dorf von einem Censor-Ship befreien, das auf dem nahe gelegenen Fluss ankert. Unterhaltungen sind schwierig, da die Dialoge dank dieser Zensur teilweise ausgepiept werden. Die Lösung (solution) dieses Rätsels ist eine solution (Flüssigkeit), die ihr in einem Eimer transportieren müsst. Besagten Eimer könnt ihr treten, also die Redewendung „kick the bucket“<sup>32</sup> in die Tat umsetzen. Und zack ist das Spiel vorbei, weil in Xanth nichts sprichwörtlich, sondern alles wortwörtlich gemeint ist.

Um diese Lösung zu bekommen, sucht Dug in typischer Adventure-Manier (aber mit Xanth-Touch) die einzelnen Zutaten, führt einen langen Dialog mit der männlichen Fairy Nuff und befreit das Dorf schließlich vom Censor-Ship. Einige Regionen, die Dug besucht, wirken wie auf der Erde, andere wiederum bedienen sich aus der Fantasy-Schatztruhe. Und dann wartet noch der gute Zauberer Humfrey auf uns. Langweilig wird es Dug und Kim hier nicht.

### **Neue Optik, alter Komfort**

Trotz der neuen graphischen Präsentation schlägt ein typisches Legend-Herz in der Engine-Brust. Mit Automap-Funktion und Undo-Button oder der Kompassrose versuchen Michael Lindner und sein Team, das Spiel so zugänglich wie möglich zu machen. Fährt der Mauszeiger über einen Gegenstand, schlägt das Spiel direkt die wahrscheinlichste Eingabe vor. Alternativ können die Befehle aus den angezeigten Verben und den Gegenständen in Inventar und Bild zusammengeklickt werden. Ihr könnt auch jederzeit mit Nada sprechen, indem ihr „Talk to“ drückt und dann ihr Portrait wählt. Außerdem gibt es das Com-Pendium, ein integriertes Nachschlagewerk, in dem der Spieler jederzeit blättern kann. Auf beiden Wegen erhaltet ihr wertvolle Hinweise für Rätsel. In der CD-ROM-Fassung sind alle Gespräche vertont - wobei Dug selbst stumm bleibt. Alle Stimmen sind sauber aufgenommen und recht passend,

---

<sup>32</sup> Ebenso umgangssprachlich übersetzbar mit „Den Löffel abgeben“

allerdings wirken ihre Sätze für heutige Ohren teilweise abgelesen, während andere Sprecher mit Übereifer bei der Sache sind. Michael Lindner ist selbst Teil dieses Ensembles. Er spricht das Eye behind the door – und gehört zur übereifrigen Sorte.

## Wortspiele

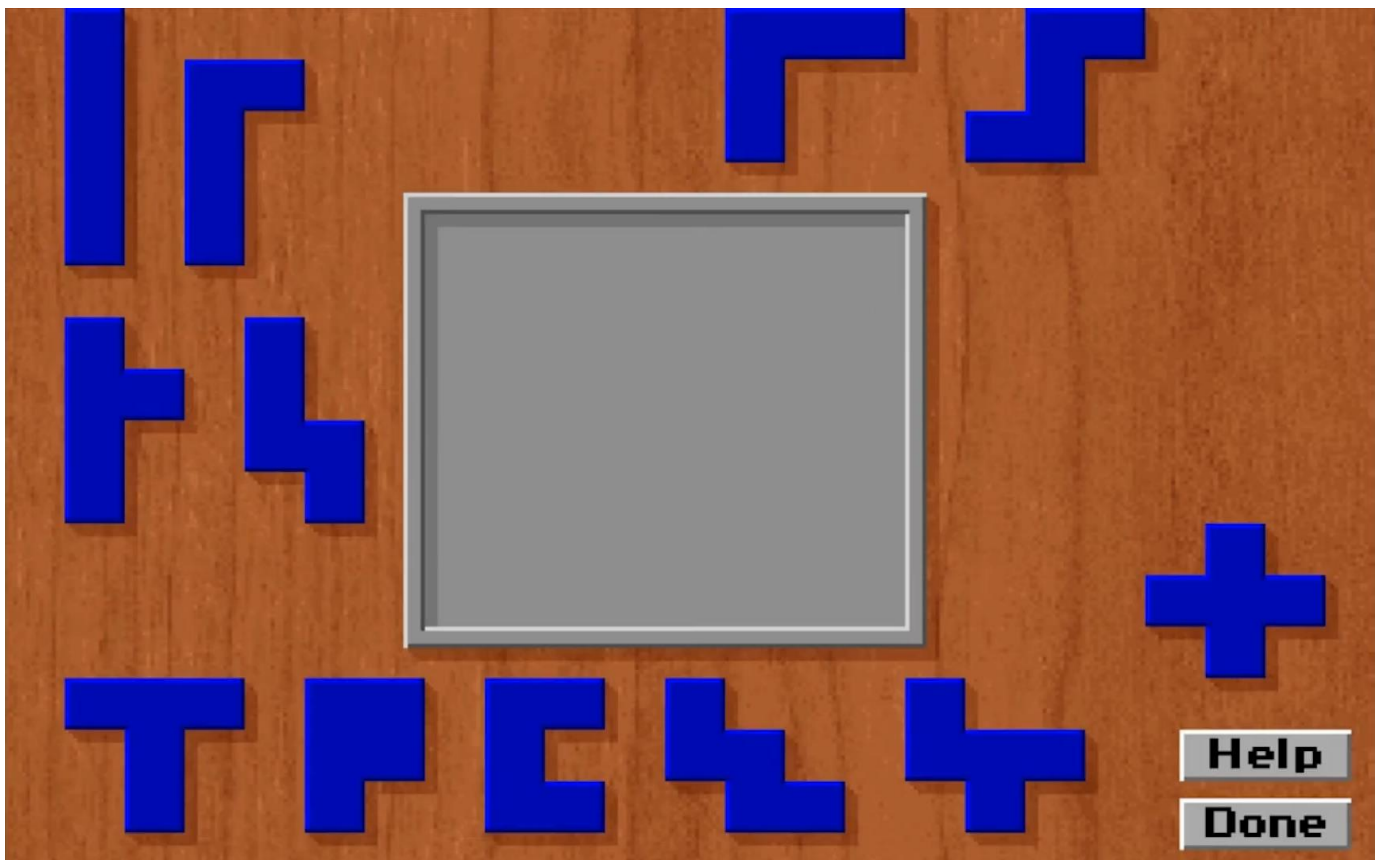
Wie jedes gute Adventure lebt **Companions of Xanth** von der Rätselgüte. Da sie der Buchvorlage folgend häufig auf Wortspielen beruhen, kann dies bei Nicht-Muttersprachlern schnell zu Verständnisproblemen führen. Ein schönes Beispiel aus den Büchern ist die „catastrophe“ - Eine Plakette mit einem Katzenhintern darauf. Fragezeichen? Ich auch. Die Auflösung lautet „cat-ass-trophy“. Oder küssende Tulpen, weil „tulips“ auch „two lips“ ausgesprochen werden könnte. Eine Humor-Untergrenze gibt es in Xanth offensichtlich nicht. Die deutschen Buchausgaben scheitern gnadenlos an solchen Wortspielen, aber Übersetzer Ralph Tegtmeier gibt sich alle Mühe. Die vorhin erwähnt „Fairy Nuff“ wird zu „Fee Err“<sup>33</sup>, das „Cencor-Ship“ ein Schiff namens „Zensur“. Neben der Übersetzung von Fantasy-Romanen schrieb Tegtmeier unter anderem eine Aleister Crowley-Biografie und Bücher über Magie. Außerdem ist er Mitbegründer zweier magischer Verbindungen: Der „Fraternitas Saturni“ und der „Illuminaten von Thanateros“. Der Mann hat vielseitige Interessen.

Die Wortspiele in **Companions of Xanth** machen einige Rätsel für Nicht-Muttersprachler zu einem Ratespiel. So spuckt ein Com-pewter (jawoll, ein Wortspiel!) einzelne Buchstaben aus und stellt ein Rätsel. Zum Beispiel fragt es nach einer xanthischen Frucht, die Blindheit verursachen kann. Dazu gibt es das Hinweiswort „seat“. Füttern wir den Com-puter mit dem Buchstaben „D“, kommt als Lösung „Blind Dates“ heraus. Ja, „seat“ durcheinander gewürfelt plus ein „D“ ergibt „Dates“, schon klar. Nur das englische Wort für „Datteln“ war in meinem Wortschatz nicht enthalten. Jetzt schon.

---

<sup>33</sup> Mit ein wenig Fantasie wird daraus „Fair“

Glücklicherweise sind die Minispiele weniger wortspiellastig. Hier gibt es zum Beispiel Streichholz-Puzzle, in denen einzelne Hölzchen entfernt werden sollen. Oder Spiele, in denen aus mehreren Einzelteilen ein größeres Objekt zusammengesetzt wird. Doch sie sind nur eine kurze Aufmunterung, bevor es mit Wortspielereien und -rätseln weitergeht. Oder mit Witzen wie „Du ahnst nicht, wie viele Krähen ihr Leben für diese Stange gelassen haben“, wenn wir ein Brecheisen, also eine crowbar bekommen.



*Help !?!*



Humor ist selbstverständlich Geschmackssache. Doch für deutschsprachige Spieler wage ich die Aussage, dass niemand dieses Spiel ohne Komplettlösung<sup>34</sup> durchgespielt hat. Und dies trotz der - wie oben schon angeklungen - wirklich gelungenen Steuerung, die vieles vereinfacht.

## Das Drumherum

Die schicke Verpackung ist prall gefüllt. Da die Spiele-Box, die Dug im Spiel erhält, eine gepixelte Variante der „echten“ Verpackung ist, wird in der Anleitung extra noch auf folgendes hingewiesen:

*Zusätzlich zu diesem Handbuch sollte Ihr Spielpaket die folgenden Elemente enthalten: Set mit vier 3-Zoll-High-Density-Disketten, Garantiekarte und das Taschenbuch „Demons don't Dream“ von Piers Anthony. Ihr Spielpaket enthält **nicht** die 3-D-Brille oder das Com-Pendium, die im fiktiven Spiel innerhalb des Spiels vorkommen.*

Besagte Anleitung hat auch keine Angst vor großen Zahlen, denn für die Installation wird folgendes geraten:

*Make sure you have at least 8,000,000 bytes of free space on your hard drive.*

Wer das Glück hat, eine vollständige Fassung des Spiels sein Eigen zu nennen, findet in der Packung auch – wie gerade in der Anleitung erwähnt - den der Geschichte zugrunde liegende Roman. Im Buch sind Dug und Kim fast gleichwertige Protagonisten. Abwechselnd beschäftigt sich ein Kapitel mit Dug und Nada, bevor sich im nächsten Kapitel Kim und ihr Companion Jenny durch die Welt von Xanth schlagen. Diese Abschnitte fehlen zu großen Teilen im Spiel oder sind zu Zwischensequenzen degradiert worden. Leider sind Letzere nicht in der hübsch gezeichneten Grafik gehalten, sondern in schlecht

---

<sup>34</sup> Oder kompletten Haarverlust



gealterten digitalisierten Videoschnipseln, denen die Auflösung des Jahres 1993 nicht guttut.

Erledigt Dug seinen Auftrag in Xanth, landet er wieder in seinem Zimmer vor dem Computer und wird von einem

Telefonanruf überrascht. Dieser Zirkelschluß zum Anfang hin ist hübsch gemacht und der nun folgende Abspann belohnt in der CD-ROM-Fassung mit einigen launigen Outtakes der Sprecher-Aufnahmen.

Das fantastische Cover der Box, das subtil Richtung Nada Naga verweist, stammt von Cathleen Thole, die sich in den letzten Jahren eher Richtung Kinderbuch-Illustration orientiert hat. Sie hat aber auch Artworks zum Beispiel zu **Star Wars Galaxies** beigesteuert und zählt neben Marvel und DC auch Verlage wie Barnes & Noble und Simon & Schuster zu ihren Kunden.



*Xanth bleibt Xanth wie es singt und lacht*

## What might have been

Auf der Legend-Seite (Stand Januar 1997) wurde **Companions of Xanth** als „Legends populärstes Spiel“ bezeichnet. Außerdem wurde als zukünftiges Projekt der Titel **Magic of Xanth** angekündigt, über den in einem späteren Kapitel noch zu lesen sein wird. Auch sonst hatte Legend noch einiges vor:

*Legend hat bereits gezeigt, welch großen Einfluss bekannte Lizenzen auf dem Markt haben können, und das Unternehmen arbeitet mit einigen der weltweit meistverkauften Fantasy- und Science-Fiction-Autoren zusammen. Künftige Titel werden auf den Werken von Terry Brooks (**Shannara II**), Robert Jordan (**Wheel of Time**), John Saul (*The Awakening*), Piers Anthony (*Magic of Xanth*), Robert Heinlein (*The Moon is a Harsh Mistress*) und Spider Robinson (**Callahan's Crosstime Saloon**) basieren. (Legend Entertainment 1997)*

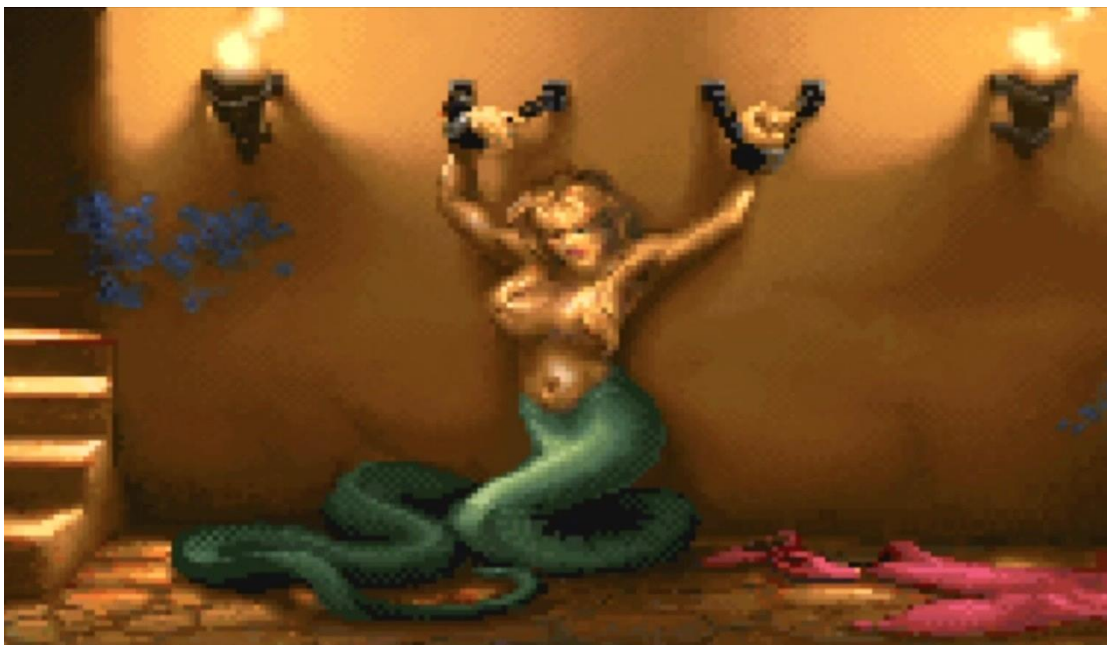
Die Presse konnte mit dem neuen Legend-Stil nur bedingt etwas anfangen. So vergab Petra Maueröder in der PC Games 08/94 70 Punkte und schrieb:

*Per Maus klicken Sie sich zusammen mit Ihrer Begleiterin Nada Naga durch die Xanth-Welt, halten hier ein Schwätzchen mit einem Eimer, basteln dort ein Katapult und erfreuen sich an den spektakulären Wortspielen, wie sie zurzeit nur Legend in dieser Perfektion beherrscht.*

Heinrich Lenhardt postulierte mit einer Wertung von 63 Punkten in der PC Player 01/94:

*Vom kleinen Hersteller feiner Text-Adventures zum Produzenten von Grafik-Mittelmäßigkeiten – irgendwie habe ich mir Legends neues Spielsystem eindrucksvoller vorgestellt. Voll überzeugen kann eigentlich nur die Bedienung.*

Wer wäre ich, dass ich Meister Lenhardt widersprechen würde? **Companions of Xanth** macht seinen Job als Umsetzung der Xanth-Welt hervorragend, aber spielerische Einschränkungen im Vergleich zu den Textadventures aus dem Hause Legend sind natürlich nicht von der Hand zu weisen. All die vielen Möglichkeiten, unsinnige Dinge auszuprobieren, sind stark zurückgefahren. Und der Fokus auf die typischen Anthony-Wortspiele macht es mir unmöglich, einfach nur die Story zu genießen. Englische Muttersprachler werden hier mehr Spaß haben.



## The Lost Adventures of Legend (1996)

Die bisher aufgeführten Spiele wurden in der Sammlung **The Lost Adventures of Legend** zusammengefasst. Hier sind alle Text-Adventures, die Legend mit der firmeneigenen Engine erstellt hat, versammelt. Extras sind in der Packung nicht enthalten, dafür bietet die CD-ROM die Windows-Versionen der Spiele. Das mitgelieferte Booklet bietet die Hints und Antworten der ursprünglichen Handbücher samt der Dinge, die als Kopierschutz fungieren. Die Lösungsbücher, die bei den Homeworld-Spielen mitgeliefert worden waren, sind bei den Lost Adventures nur als PDF auf die Disc gepresst worden.

Auf besagter Disc war noch ein wenig Platz, so dass noch Demos der Spiele **Death Gate**, **Shannara**, **Mission Critical** und **Superhero League of Hoboken** mitgeliefert werden. Zusätzlich enthalten ist noch ein wenig Humor – schließlich gibt es davon bei Legend-Adventures so wenig davon. Daher werden bekannte Bugs mit folgenden Worten angekündigt:

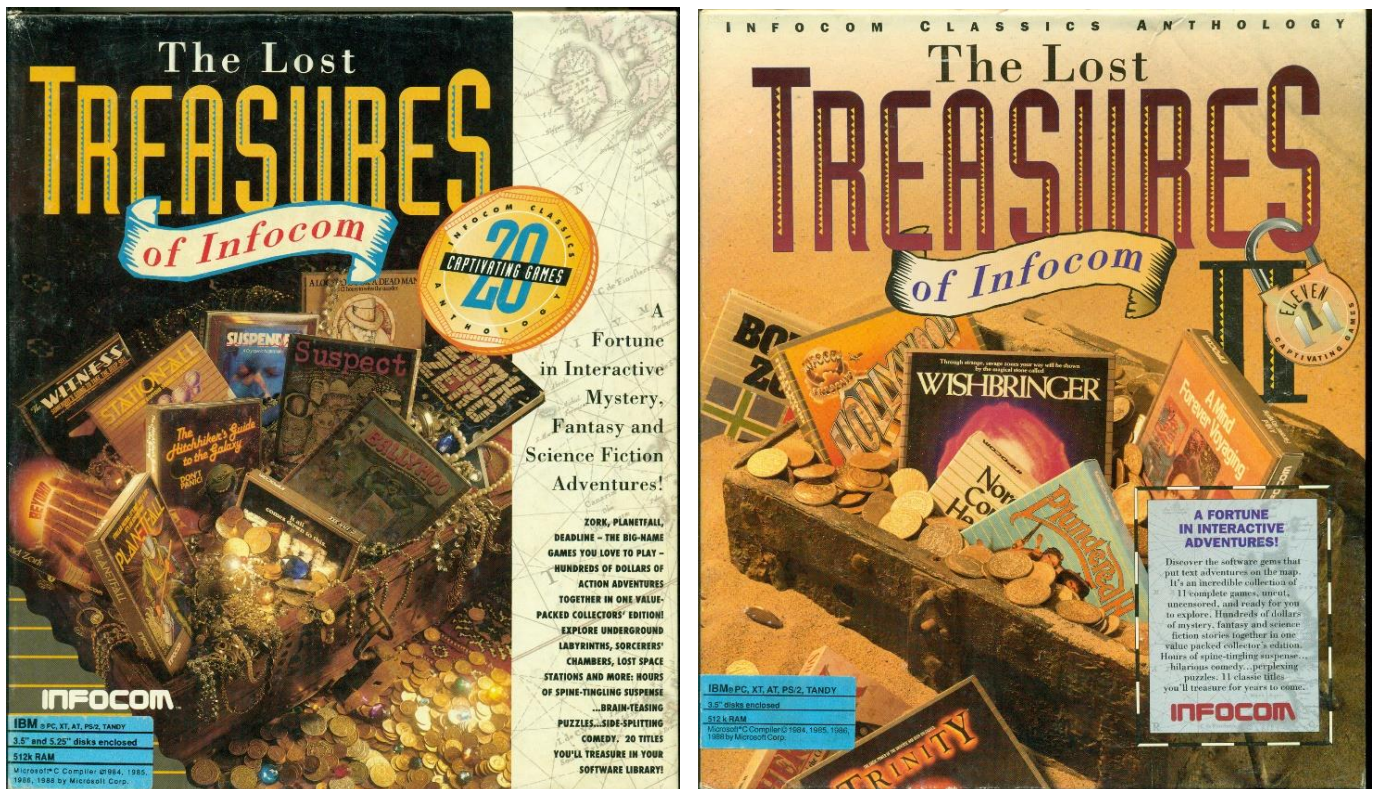
*So schwer es auch zu glauben ist: In einigen Spielen der Lost Adventures lauern ein oder zwei winzig winzig winzig kleine Bugs. Natürlich wirst du nie über sie stolpern. Falls aber doch, würdest du Folgendes finden:*

Und dann folgen einige wenige Bugs. Wenn das wirklich alle sind, die in den jeweiligen Spielen lauern, ist das beeindruckend. Ich selbst habe nie einen gefunden. Hier einige schöne Beispiele:

### **Spellcasting 301: Spring Break**

*Du wirst feststellen, dass die Terrine oder der Topf leer sind, wenn du sie ANSIEHST. Wenn du sie allerdings untersuchst, sind sie voll Wasser. Dies ist ein Paradoxon, das wir absichtlich eingebaut haben und das wir in **SPELLCASTING 901** erklären werden, das im Herbst 2032 erscheinen wird.*

Wenn du versuchst, die Mädchen zur Party zu bringen, bleibt das Spiel hängen. Um sie zur Party zu bringen, gib ihnen den Leitungsdetektor. Sie tauchen dann von selbst auf. Dieser Fehler war nicht im Originalspiel enthalten; wir haben ihn speziell NUR in DEINE Kopie des Spiels eingebaut. Warum? Weil wir unbezähmbare Scherzkekse sind. Aber bring es nicht in den Laden zurück; wir haben auch in die Kopien aller anderen einen ebenso unangenehmen Fehler eingebaut. Dass eine vergleichbare Sammlung einer anderen Firma 1991 auf den Markt kam und **The Lost Treasures of Infocom** hieß, war sicherlich Zufall.



(Bildquelle: Christian Schmidt)



(Bildquelle: Christian Schmidt)

## Death Gate (1994)



Das atmosphärische Titelbild wird von vielen Informationen verdeckt. (Foto: Oliver Knagge, Deutsches Videospielemuseum)

Was **Companions of Xanth** für Michael Lindner war, war **Death Gate** für Glen Dahlgren. Hier durfte er erstmals in kompletter Eigenverantwortung ein Projekt entwickeln. Auch er hatte eine Wunschlizenz, die Legend Entertainment ihm sichern konnte. Nach zwei Science-Fiction-Ausflügen sehnte sich Dahlgren nach Abwechslung und da kam ihm ein Fantasy-Großwerk gerade recht: **Death Gate**, eine Romanreihe des Autoren-Paars Margaret Weis und Tracy Hickman. Nach zwei Science-Fiction-Ausflügen sehnte sich Dahlgren nach Abwechslung und da kam ihm ein Fantasy-Großwerk gerade recht. Wie es so schön im Handbuch heißt:

*Glen Dahlgren ist kein echter Patryn-Kriegsherr, aber er spielt einen im Spiel. Wenn er in seiner Freizeit nicht gerade Menschlaven zerquetscht oder verlorene mystische Künste erforscht, beutet er sich entweder selbst aus oder schreibt*



*Abenteuerspiele (was so ziemlich das Gleiche ist). Er war Co-Autor der Legend-Spiele **Frederik Pohl's Gateway** und **Gateway 2: Homeworld**, bevor er erkannte, dass das Schreiben von Science-Fiction normalerweise eine gewisse Neigung zur Wissenschaft erfordert. Mit **Death Gate** hat Glen ein Genre gefunden, in dem er sich viel mehr zu Hause fühlt, weil er mit Magie alles wegerklären kann.*

Tracy Hickman hatte mit seiner Frau Laura zuvor bereits **Dragonlance** aus der Taufe gehoben, das in den Jahren zuvor schon von einigen Computerspielen als Grundlage genutzt wurde. Die heutzutage vermutlich bekanntesten Vertreter sind die Goldbox-Titel von SSI: **Champions of Krynn**, **Death Knights of Krynn** und **The Dark Queen of Krynn**. Dahlgren hatte sein Augenmerk stattdessen auf den sich aktuell in der Entstehung befindlichen **Death Gate**-Zyklus gerichtet, da dieser seiner Meinung nach wegen seines zersplitterten Welt-Designs perfekt für ein Adventure geeignet sei.

## **Größenwahn**

Im Gegensatz zu Frederik Pohl, der sich für die beiden auf seinen Werken basierenden Spiele praktisch nicht interessierte, waren Hickman und Weis begeistert von der Idee und standen dem Design-Team jederzeit für Fragen zur Verfügung. Das war umso wichtiger, weil Dahlgren einen großen, leicht überambitionierten Traum hegte: Basierten die **Gateway**-Spiele im Kern „nur“ auf der Welt, die Pohl erschaffen hatte und folgte **Companions of Xanth** der Geschichte eines einzelnen Bands aus der Buchreihe, wollte Dahlgren den kompletten Zyklus in seinem Spiel abbilden. Ein kleiner Vergleich: *Demons don't dream*, das Xanth-Buch, ist 304 Seiten lang. Alle sieben **Death Gate**-Bände zusammen kommen auf 3204 Seiten. Nicht, dass Dahlgren das damals schon so genau wissen konnte. Denn zum Zeitpunkt der Entwicklung waren erst fünf der sieben Bände erschienen und er

musste für das Ende des Zyklus auf Informationen der Autoren zurückgreifen.

Man könnte also an dieser Stelle überrascht einen Schritt zurückweichen und bewundernd „Was für eine Aufgabe!“ ausrufen. Oder aber man macht sich Gedanken, wie durchführbar so ein Plan ist. Dahlgren selbst erinnert sich in seinem hervorragenden Blog-Eintrag über die Entstehung des Spiels an diese Zeit:

*Sogar andere Designer bei Legend waren etwas verwirrt von meinen Absichten. Mein Chef Mike Verdu sah mich etwas seltsam an, als ich sagte, ich wolle das Spiel **Death Gate** nennen. Er fragte: „Warum nicht Dragon Wing? Das ist das erste Buch, richtig?“ Ich schüttelte nur den Kopf. Er verstand die Größe dessen, was ich geplant hatte, nicht und es dauerte lange, bis er daran glaubte (was er schließlich tat, als er das gesamte Design sah). (GlenDahlgren.Home.Blog)*

Um die schiere Größe des Vorhabens umzusetzen, löste sich Dahlgren von der Vorlage: Er übernahm zwar Figuren, Orte und Ideen der Bücher, verdichtete diese aber und nahm sich die Teile, die er für seine Geschichte brauchte. Durch diese Vorgehensweise fehlen zwar viele Landstriche, Erlebnisse und Figuren der Vorlage, doch der grundsätzliche Weltenbau blieb erhalten und damit auch die Vorgeschichte der Welt. Wer die Romane nicht gelesen hat, bekommt zu Beginn des Spiels alles Wichtige erklärt.

## **Die Geschichte**

Einige tausend Jahre vor dem Beginn der Spiel- und der Roman-Geschichte stritten die Sartan und die Patryn um die Vorherrschaft auf der Erde. Beide Völker waren dank ihrer Fähigkeiten den anderen Bewohnern weit überlegen. Doch sie hatten jeweils eigene Vorstellungen, wie sie dies nutzen könnten: Während die Patryn die Absicht hatten, die anderen typischen Fantasy-Völker zu unterjochen, strebten die Sartan ein gemeinschaftlich-friedliches Miteinander an.

Der Streit eskalierte und infolgedessen explodiert im Intro des Spiels unsere Erde in vier große Stücke, die durch den Weltraum fliegen. Schuld daran sind die Sartan, die ihre Streitigkeiten mit den Patryn endgültig beilegen wollen, deshalb das Weltensiegel der Erde zerbrechen und so die Völker dank des zerstörten Planeten endgültig voneinander trennen möchten. Zusätzlich sperren sie die unliebsamen Nebenbuhler um die Vorherrschaft in ein tödliches Labyrinth. Seltsamerweise versetzen sich die Sartan danach in Stasis und überlassen die neu geschaffenen Teilreiche sich selbst.



*Die Übersichtskarte von Arianus. Freigeschaltete Orte werden nach und nach eingezeichnet.*

Die Welt von **Death Gate** besteht aus fünf Reichen: Arianus, die Welt der Lüfte und Heimat der Zwerge. Pryan, die Welt des Feuers oder auch der Energie. Abbarach, die Welt aus Stein und Chelestra, die Welt des Wassers! Die fünfte Welt ist das Labyrinth, das Gefängnis der Patryn.

Um ihm zu entkommen, müssen die Patryn diverse Tore überwinden - und dies ist vor einiger Zeit Lord Xar, dem derzeit mächtigsten Zauberer seines Volkes gelungen. Nun residiert er im Nexus und studiert Bücher, um die alte Stärke und auch das Wissen seines Volkes wieder zu erlangen. Diese schöne Umgebung wurde von den Sartan geschaffen, um den dann geläuterten Patryn eine neue Heimstatt zu sein. Stattdessen sitzt nun dort Lord Xar alleine fest und steigert sich immer weiter in die Wut auf seine Peiniger hinein. Laut seiner Erzählung haben die Sartan nur deshalb die Erde zerstört, weil sie im Begriff waren, gegen die Patryn zu verlieren - und er möchte genug Macht anhäufen, um den alten Kampf wieder aufzunehmen.

Diese Informationen werden in den Büchern nach und nach enthüllt. In einem Adventure muss die Geschichte aber schneller vermittelt werden. Also beginnt das Spiel damit, dass der junge Patryn Haplo frisch dem Labyrinth entkommen ist. Nachdem er sich ein wenig erholt hat, ruft Lord Xar ihn zu sich. Der nun folgende Dialog ist wichtig für den Stimmungsaufbau und enthält viele Informationen. Aber er ist lang. Wer jede mögliche Gesprächsoption mit Lord Xar anklickt - was wegen der Hintergrundgeschichte ratsam ist - und die Sprachausgabe nicht abbricht, ist 23 Minuten und 22 Sekunden<sup>35</sup> lang beschäftigt. Für heutige Spieler ein sehr langsamer Spielbeginn. Dazu Dahlgren:

*Ich habe in meiner frühen Karriere nicht annähernd so viel redigiert, wie ich sollte. Wenn ich mir die Menge des Textes in diesem Spiel ansehe, stelle ich fest, dass ich ihn heutzutage stark gekürzt hätte. Abgesehen davon hat das Publikum, das diese Spiele damals gespielt hat, aber gerne gelesen. Wir haben von den Kunden keine Rückmeldung bekommen, dass wir sie zwingen, zu viel zu lesen.*

Auch im späteren Spielverlauf bleiben die Gespräche ausufernd. Sie sind allerdings hervorragend geschrieben und bis auf wenige

---

<sup>35</sup> Ungefähr 50 TikTok-Videos

Ausnahmen auch wunderbar vertont. Ausgerechnet unser Haplo ist leider ein hervorragendes Beispiel dafür, warum in anderen Spielen die eigene Figur gerne stumm bleibt, denn seine Fragen betont er im Kontext des Gesprächs meistens falsch. Was schade ist, weil er mich jedes Mal wieder aus der Geschichte reißt. Gesprochen wurde er von David DeBoy, dessen weitere Credits überschaubar sind. So steuerte er Sprache zu **Morrowind**, **Hammer & Sickle**, **Star Trek - Legacy** und **Star Trek - Conquest** bei. Hauptberuflich ist er Schauspieler und dort in diversen Serien als Gaststar unterwegs. Außerdem arbeitet er als Motivationstrainer und hat 1981 mit „Crabs for Christmas“ den örtlichen Weihnachtshit für Baltimore geschrieben.<sup>36</sup>

Natürlich entsendet Lord Xar den jungen Haplo auf die oben angesprochenen Welten. Die Aufgabe des Patryn ist logisch: Er soll die vier Weltensiegel-Teile finden und zu Xar bringen. Parallel soll er sein Wissen in der Kunst der Zauberei erweitern, das den Patryn in der Gefangenschaft so gut wie verloren ging. Wenn dies geschafft ist, kann Xar die Zusammenführung der Welten unter seiner Herrschaft beginnen: Die Reformation. Dann endlich kann Lord Xar über die vereinten Völker regieren. Ob das eine selbstlose Idee des schlecht gelaunten Herrn ist, sei dahingestellt.

## **Das Spiel**

Die anderen Welten erreicht Haplo mithilfe eines fliegenden Schiffes. Um in diese neuen Umgebungen vorzudringen, benötigt er jeweils eine Rune, die wir auf den Steuerungsstein unseres Fluggeräts zaubern müssen. Rune und Zauberspruch der ersten Welt verrät uns Xar in dem Gespräch zu Beginn und eröffnet dadurch den Weg in Richtung Arianus. Von dort aus erspielt sich Haplo seinen Zugang zu den weiteren Welten.

---

<sup>36</sup> Die Geschichte rund um den Song hat er später in dem Buch „I gave Baltimore Crabs! (for Christmas)“ aufgeschrieben.

Dank der Element-Schwerpunkte sehen diese Welten wie auch ihre Bewohner sehr unterschiedlich aus. Neben den bereits erwähnten Patryn, Sartan und Zwergen gibt es noch Elfen, Drachen, überdimensionale Insekten, Menschen und seltsame Mischungen aus Eichhörnchen und Hunden. Selbstverständlich bietet diese Fantasy-Welt auch einen Zauberer. Wir treffen ihn auf Pryan und er hört auf den Namen Zifnab. Oder Fizban. Oder Zanfib. Je nachdem, welche Weis/Hickman Romanreihe ihr gerade lest. Drei verschiedene Namen für die gleiche Figur? Oder drei verschiedene Zauberer, deren Namen aus der gleichen unvollständigen Scrabble-Packung gezogen wurden? Der Autor selbst hat es in *The Annotated Dragonlance Chronicles* 1999 folgendermaßen aufgeschlüsselt:

*Die Antwort ist, dass Fizban ein verrückter Zauberer ist, der urheberrechtlich geschützt im Besitz von TSR<sup>37</sup> ist, während Zifnab ein völlig anderer verrückter Zauberer ist, der Margaret und mir gehört. Übrigens haben weder Fizban noch Zifnab irgendeine Beziehung zu Zanfib – einem verrückten Zauberer aus unserer **Starshield**-Serie. Ich hoffe, ich habe das ein für alle Mal geklärt.*



Zifnab scheint das Autoren-Ventil zu sein, um Popkultur-Referenzen in die **Death Gate**-Welt einzubauen, denn er ist offensichtlich ein wenig verrückt und stellt sich gerne auch mal als James Bond vor.

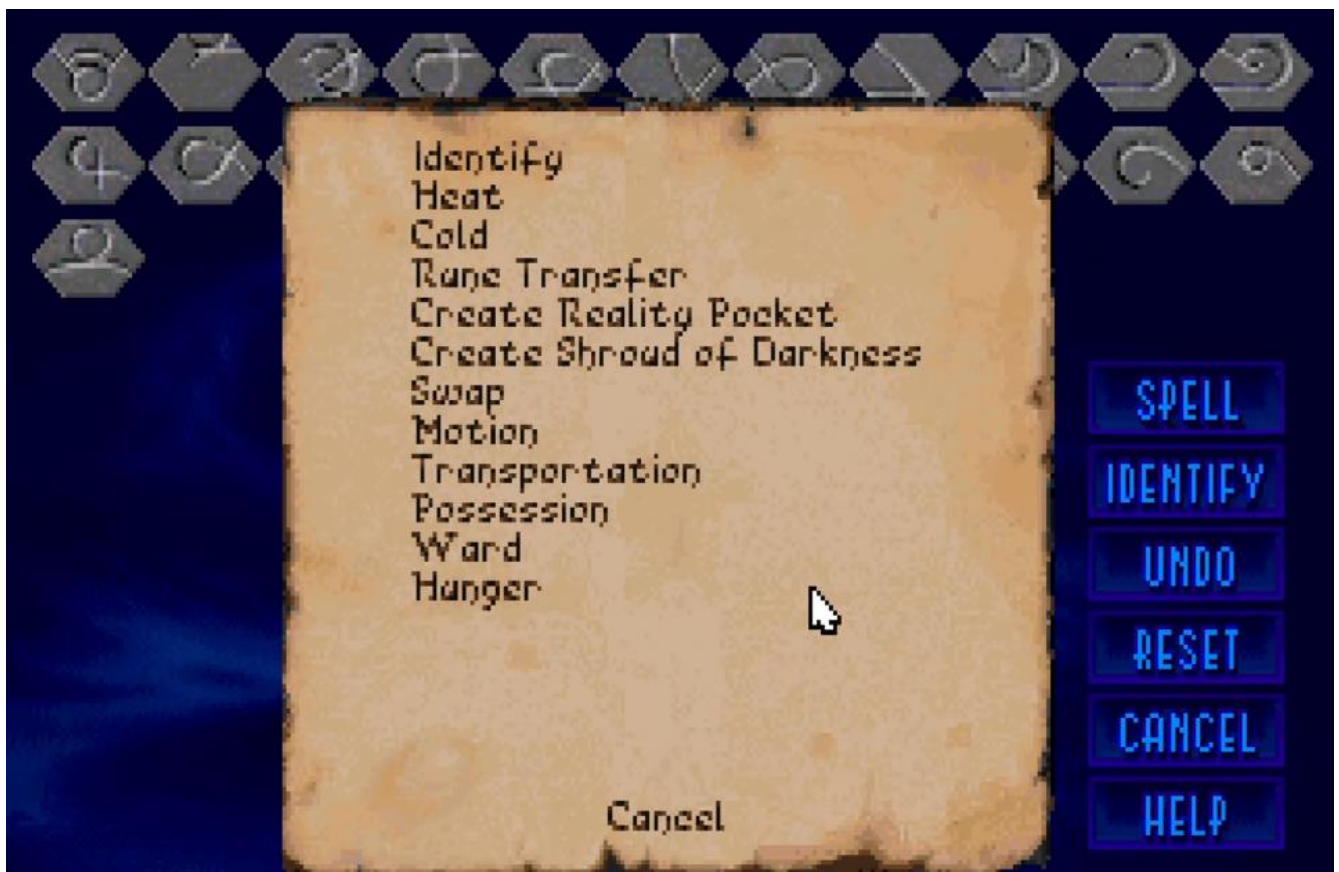
## Magie

Die Magie im **Death Gate**-Zyklus wird über Runen gewirkt, die in unterschiedlichen Zusammenstellungen unterschiedliche Dinge bewirken. Haplo beginnt das Spiel bereits mit Sprüchen, die Kälte und Hitze erzeugen. Zusätzlich lehrt ihn Lord Xar einen Identifizierungs-Zauber und den äußerst wichtigen Spruch für den Runen-Transfer. Im

---

<sup>37</sup> Publisher, der die Rechte an Dungeons & Dragons und damit den Drachenlanze-Romanen hält.

Laufe des Spiels kommen durch Gespräche und gelöste Aufgaben weitere Runen und Sprüche hinzu, die in einem eigenen Bildschirm angezeigt werden. Haplo kann die gefundenen Runen auf einem Hexfeld-Raster auch selbst zusammenfügen und hoffen, dass er dabei einen neuen Zauber findet. Doch in den meisten Fällen ruft Haplo einfach das Runen-Menü aus, wählt einen Zauber und die Runen fügen sich wie von Zauberhand zusammen. **Death Gate** bietet auch viele Möglichkeiten, die Sprüche an unpassenden Stellen auszuprobieren und Dahlgren scheint viel Mühe darauf verwendet zu haben, humorvolle Antworten zu liefern. Allerdings sind die Runen wegen ihres eigenen Menüs immer zwei bis drei Klicks entfernt.



Das Magie-System

## Rätsel? Welche Rätsel?

Adventures leben bekanntlich von Rätseln. Doch bei **Death Gate** konzentrierte sich Dahlgren mehr auf die konsequente Umsetzung der Roman-Welt. Im Vergleich mit den bisher erschienenen Legend-Titeln wirken die Knobeleyen einfacher. Wiederum Dahlgren in seinem Blog:

*Ich habe Rückmeldungen gesehen, dass einige Spieler die Rätsel von **Death Gate** einfacher fanden als in einigen anderen Adventure-Spielen. Ich behaupte, dass die Rätsel nicht unbedingt einfacher sind. Sie sind einfach fair. Sie sind so konzipiert, dass sie logisch sind und durch den Kontext unterstützt werden. Das war mir in der Designphase sehr wichtig, weil ich die Alternative gesehen hatte.*

Diese Alternative war **Dragon Lore - Die Legende beginnt** aus dem Hause Cryo Interactive. Das 1994 erschienene Spiel scheint Dahlgren inhaltlich nicht besonders beeindruckt zu haben (dennoch war es mit ca. 300.000 verkauften Exemplaren ein weit größerer Erfolg als die Legend-Spiele). Viele der Puzzles waren mit spieleigenem Wissen nicht lösbar und verkamen zu stupiden Versuch-und-Irrtum-Klickereien. Nach ein paar Stunden mit **Dragon Lore** lautete sein Fazit:

*Die Rätsel waren schrecklich, unlogisch und unfair. Ehrlich: Dies ist das einzige Spiel, bei dem ich jemals die Diskette aus dem Laufwerk des Computers genommen und an die Wand geworfen habe – kurz nachdem ich herausgefunden hatte, dass die Lösung eines Rätsels, an dem ich ewig feststeckte, nichts mit Logik zu tun hatte.*

Dies sollte bei **Death Gate** nicht passieren. Bevor die erste Zeile Code geschrieben wurde, erarbeitete Dahlgren das vollständige Design des Spiels. In dem bereits erwähnten Blogeintrag sind auf 59 handschriftlichen Seiten Teile davon zu sehen. Beispielsweise gibt es einen verworfenen Teil auf Arianus oder einen Entwurf eines Produktions-Schemas über 32 Wochen Entwicklungszeit hinweg.



Neben den genretypischen Inventar- und Dialog-Rätseln gilt es auf Arianus, das Rohrleitungssystem der großen Maschine namens Kicksey-winsey<sup>38</sup> in einer Art Verschiebe-Spiel zu flicken. Oder ein Puzzle mit Steinpfeilen, die richtig angeordnet werden müssen. Um diese Sachen realisieren zu können, musste das Legend-Team die Engine entsprechend erweitern, wie auch die Dialog-Optionen und die im Spiel integrierten umfangreichen Bücher zusätzliche Programmierstunden bedeuteten. Arbeit, die sich gelohnt hat, denn diese Bücher integrieren sich wunderbar ins Spiel - und auch die Minispiele fallen nicht unangenehm auf.

Die Rätsel von **Death Gate** sind logisch aufgebaut und mit ein wenig Grips (und aufmerksamer Lektüre der Dialoge) lösbar. Bis auf das abschließende Rätsel, von dem Dahlgren selbst sagt, dass es gegen einige seiner Design-Prinzipien verstoße. Doch sicher ist der Spieler in **Death Gate** bei aller Logik dennoch nicht: Es gibt immerhin 62 Möglichkeiten, um zu sterben. Doch wie so oft in Legend-Spielen ist der Undo-Button nur einen Mausklick entfernt und erlaubt Selbstversuche mit Haplo. Außerdem sind viele dieser Tode so gestrickt, dass der Spieler Warnungen ignorieren und sich bewusst in die Klinge stürzen muss.

Wie bei vielen anderen Spielen gibt es in **Death Gate** Punkte für erreichte Zwischenziele und am Ende eine Gesamtpunktzahl. Dahlgren wollte allerdings jedem Spieler, der das Ende erreichte, das Glücksgefühl nicht trüben. Daher wird unabhängig vom tatsächlichen Ergebnis folgendes eingeblendet:

---

<sup>38</sup> ja, wirklich

*Du hast **Death Gate** beendet. Du hast die Reiche vor einem schlimmeren Schicksal als dem Tod bewahrt. Und während du all dies erledigt hast, hast du 1500 von 1500 Punkten erreicht. Glückwunsch!*

Ich habe Glen Dahlgren gefragt, ob es nie Rückfragen gab, warum jeder Spieler die volle Punktzahl erreicht:

*Nope. Ich habe in meinem Blog-Artikel erklärt, warum ich das getan habe, und ich glaube nicht, dass es jemals jemandem klar geworden ist, bevor ich es enthüllt habe.*



*Die SVGA-Bilder sind sehr gut gealtert.*

## Die Technik

Wie schon die **Companions of Xanth** nutzt **Death Gate** eine grafische Oberfläche mit anklickbaren Verben auf der linken Bildschirmseite. Eine Kompassrose ermöglicht die Fortbewegung, das Inventar am unteren Bildschirmrand bleibt übersichtlich. Der augenfälligste Unterschied ist die erhöhte Auflösung. Denn **Death Gate** nutzt als erstes Legend-Spiel SVGA. Die daraus resultierende Auflösung von 640 auf 480 Bildpunkte nutzt das Spiel weidlich aus und präsentiert sich auch heute noch (bis auf einige animierte Zwischensequenzen) äußerst ansehnlich. Parallel ist auf der CD-ROM auch eine MCGA-Auflösung in 320 auf 200 Bildpunkten enthalten, die im Vergleich allerdings schlechter gealtert ist.

In seinem Blog geht Glen Dahlgren auch auf die einzelnen Künstler und die begrenzten Möglichkeiten ein, weitere Zeichner zu finden. So heuerte er für **Frederik Pohl's Gateway** eine Zeichnerin an, die bei späteren Legend-Titeln noch eine größere Rolle spielen wird:

*Tatsächlich habe ich die Gelben Seiten aufgeblättert und unter „Künstler“ nachgesehen. Ein Anruf, den ich tätigte, war bei Kathleen Bober, die diese Geschichte über ihren Eintritt in die Spielebranche immer noch erzählt.*

Für **Death Gate** übernahm Bober erstmals die Audio-Produktion, aber natürlich benötigte Dahlgren weitere Unterstützung. Viele der neu angeheuerten Künstler arbeiteten nicht digital, so dass zum Beispiel die Hintergründe, die David Cherry schuf, eingescannt werden mussten.

Fred Devita war ein weiterer Neuzugang. Ursprünglich sollte er wie alle anderen Künstler komplette Räume entwerfen. Also Hintergrund, Gegenstände und die dort agierenden Figuren. Laut Dahlgren war Fred bei Hintergrund-Grafiken vergleichsweise langsam, dafür stach die Qualität seiner Figuren die aller anderen Künstler aus. Fred Devita

wurde daher exklusiv für die Protagonisten des Spiels abgestellt und schuf einige wunderschöne Grafiken.

Eine davon stellt Lord Xar dar. Als Überraschung für Glen Dahlgren besorgte sich Fred Devita von dessen damaliger Freundin ein Foto des Designers und nutzte es als Vorlage für den Patryn-Fürsten. Dahlgren war von diesem Vorgehen nicht begeistert, aber eine gealterte Version des Bilds schaffte es dennoch ins Spiel - und die ursprüngliche Variante wird in den Credits eingeblendet, wenn Dahlgrens Name erscheint. Devita besorgte sich ebenfalls ein Photo, das besagte Freundin zeigt und erstellte nach dieser Vorlage das Bild der Prinzessin auf Pryan.



*Glen Dahlgren in den Credits (links) und im Spiel (rechts, SVGA)*

Einen kleinen, vielleicht romantisierten Einblick in die Art und Weise, wie Legend Entertainment geführt wurde, verdanken wir ebenfalls Fred Devita, der an diesem Projekt als freischaffender Künstler arbeitete. Zu Beginn seiner Anstellung arbeitete Fred wie oben geschrieben an vollständigen Räumen. Er brauchte recht lange und natürlich schlichen sich, da er nicht vor Ort arbeitete und anhand von

groben Skizzen arbeitete, immer wieder Fehler ein. Da Legend Entertainment aber nicht nach Arbeitszeit, sondern nach fertig gestellten Räumen zahlte, wurde es finanziell eng für Devita. Eines Tages sagte er wie nebenbei zu Dahlgren, dass er Insolvenz anmelden müsse, aber natürlich trotzdem weiter an dem Spiel arbeiten würde. Glen war geschockt. Dass die Arbeit für Legend einen Menschen in die Armut treiben könnte, bestürzte ihn. Sein Budget war allerdings ausgereizt. Er ging zu Mike Verdu, um über die Situation zu sprechen. Verdu war sofort damit einverstanden, Devitas' Gehalt zu verdoppeln. Wieder ein Zitat aus Dahlgrens Blog:

*Das machte mich fassungslos. Ich wusste, dass das nicht in mein Budget passen würde, aber Mike hat es einfach erweitert. Er war bereit, die richtige Entscheidung zu treffen. Ich wusste in diesem Moment, dass ich für die richtige Person im richtigen Unternehmen arbeite. Ich rannte zum Telefon. Es war wunderbar, Fred davon erzählen zu können.*

Nicht so romantisch waren die Folgen der Spiele-Entwicklung für Glen Dahlgren selbst. Im schon mehrmals zitierten Blog schreibt er:

*Gegen Ende von **Death Gate** hatte ich mich in einem Hotelzimmer verschanzt, das nur eine kurze Autofahrt von der Scheune entfernt war, die wir als Sprachaufnahme-Studio nutzten. Tagsüber wies ich die Schauspieler an, die Zeilen aus dem Spiel vorzulesen. Und die ganze Nacht über habe ich Fehler im Code behoben. Schlafmangel, Überarbeitung und wochenlange Abwesenheit von allem, was ich kannte, forderten ihren Tribut. Ich wurde paranoid. Ich wurde krank. Ich bin fast völlig zusammengebrochen.*

In einem weiteren langen Eintrag über die Entwicklung des Spiels **The Wheel of Time** erinnert er sich noch einmal zurück an die Entwicklungszeit von **Death Gate**:

*Legend war kein großes Unternehmen. Das Entwicklungsteam bestand nur aus ein paar Leuten, die durch freie Mitarbeiter*

*ergänzt wurden: das war zwar mühsam zu managen, aber auf lange Sicht kostengünstiger. Am Ende haben wir das gesamte Spiel für weniger als 300.000 Dollar produziert. Dafür bekommt man heutzutage nicht einmal mehr eine Eröffnungssequenz. (GlenDahlgren.Home.Blog)*

### **Was sagt der Designer, was die Presse?**

Glen Dahlgren zeigt sich im Hintbook sehr enthusiastisch, wenn es um die Entwicklung des Spiels geht:

***Death Gate** war sowohl das anstrengendste als auch das befriedigendste Projekt, an dem ich jemals gearbeitet habe. Es war das bis dato ehrgeizigste Projekt von Legend; es erforderte mehr Ressourcen und technischen Fortschritt als alle anderen Spiele der Firma zuvor.*

*Meiner Meinung nach sind die meisten Spiele von Anfang an beschnitten – besonders aus Sicht des Designers. Ihre Vision ist durch fehlende Geldmittel, fehlendes Talent, fehlende Leitung, fehlenden Speicherplatz, fehlende Zeit (soll ich weitermachen?) beschädigt. Ich habe Variationen dieser Einschränkungen zuvor in unterschiedlichem Maße erlebt. Jedes Produkt hat diese Probleme. Aber als sich **Death Gate** zu entfalten begann, lösten sich diese Hindernisse auf.*

Die schreibende Zunft war relativ positiv gestimmt: In der PC Player 01/95 vergab Jörg Langer 82 Prozent und kommentierte:

*Um **Death Gate** zu genießen, sollten Sie angesichts der häufigen Gespräche und Bücher gut Englisch können. Zudem sind einige der Puzzles sehr schwer - niemals aber unfair. Für mich ist **Death Gate** der Beweis, dass die guten alten Textadventures noch nicht tot sind - auch wenn bei diesem Spiel kein einziges Wort eingetippt wird.*

Etwas weniger begeistert war Volker Weitz in der Power Play 02/95. Seine 74 Prozent begründete er so:

*Mag die Buchvorlage noch so gehaltvoll und spannend sein: als Computerspiel bleibt nur ein schwacher Abglanz der fantastischen Herrlichkeit... Was mir hingegen die Stimmung vermiest, ist die unglaubliche Geschwätzigkeit im Spiel. Da muss man sich durch Unmengen von überflüssigen, völlig humorlosen Menüweisheiten wühlen, bis man zufällig den richtigen Satz anklickt und damit eine gewichtige Aktion auslöst.*

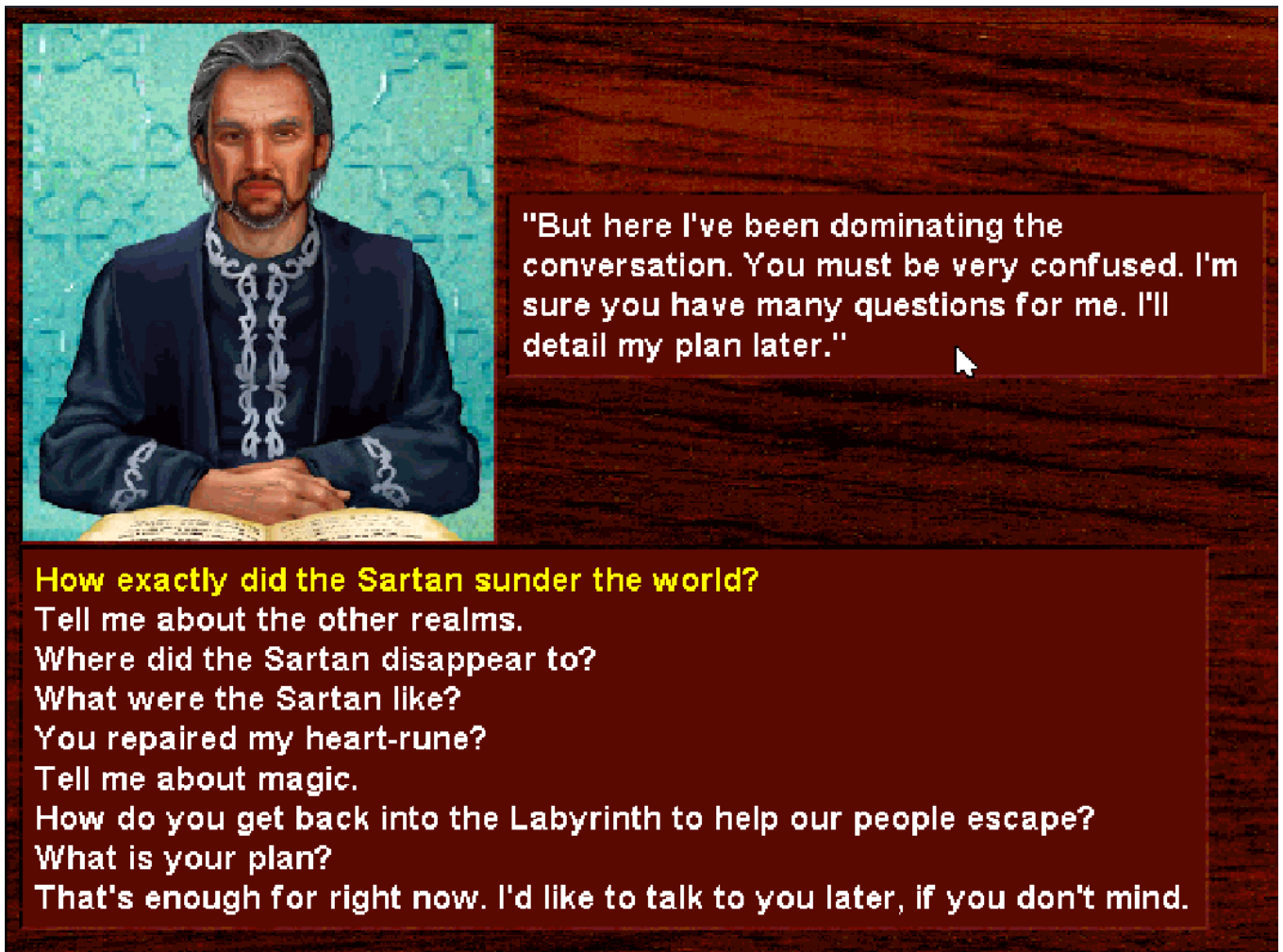
### **Was fällt denn da aus der Schachtel?**

Die Packungsbeilagen waren im Vergleich zu bisherigen Legend-Titeln dünn. Dafür konnte **Death Gate** mit einer exklusiven Kurzgeschichte von Weis, Hickman und Kevin Stein punkten, die mit gerade einmal 14 Seiten allerdings nur ein kurzer Fanservice ist. „Forever Falling“ konzentriert sich auf die Vorgeschichte von Lady Ciang, einer Assassinen-Anführerin aus dem Buch-Zyklus. Entsprechend bietet die Geschichte keinerlei Anhaltspunkte, um Rätsel im Spiel zu lösen. Dennoch ist es wie im Vorwort stolz vermerkt „a little bit of extra magic“.

**Death Gate** war einer der wenigen Titel von Legend Entertainment, der auf der Plattform GoG erhältlich war. Leider wurde das Spiel nach wenigen Monaten kommentarlos von der Seite genommen wurde. Seither gibt es keine legale Möglichkeit, den Titel digital zu erwerben und es bleibt nur der Griff zur Box.

**Death Gate** erschien in den USA im November 1994 und war bereits das vierte Spiel, das auf einer Buchlizenz von Random House basierte. Schon während der Entwicklung des Adventures ging der Verlag noch einen Schritt weiter und investierte 2,5 Millionen Dollar in Legend Entertainment. Erstmals hatte Legend nun etwas Geld zur Verfügung,

um auch auf dem CD-ROM-Markt mit den größeren Firmen mitzuhalten.



"But here I've been dominating the conversation. You must be very confused. I'm sure you have many questions for me. I'll detail my plan later."

**How exactly did the Sartan sunder the world?**

Tell me about the other realms.

Where did the Sartan disappear to?

What were the Sartan like?

You repaired my heart-rune?

Tell me about magic.

How do you get back into the Labyrinth to help our people escape?

What is your plan?

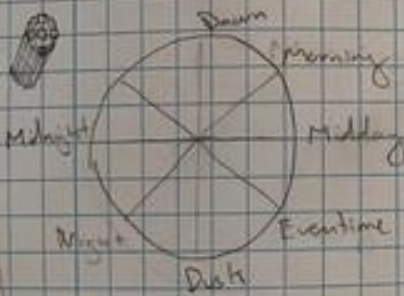
That's enough for right now. I'd like to talk to you later, if you don't mind.

*Das einführende Gespräch mit Lord Xar entleert ein Füllhorn an Informationen.*



- 22) You use your ship and go to King Stephen's
- 23) You show ring to guards. They escort you to throne room
- 24) Talk to King. He tells you
  - a) Can't attach Drevlin elves are too concentrated
  - b) You must get the elves to leave
  - c) Only good Elf is a dead elf
- 25) Trian looks embarrassed.
- 26) Guards escort you out.
- 27) You find Trian's window
- 28) Use ? to open bar (branch or stick)
- 29) See Trian come in, remove tapestry, unroll it on wall, cast spell. It creates reality. He enters tapestry, then comes out, rolls up tapestry, puts it away & leaves.
- 30) Enter through window
- 31) Put tapestry up on wall
- 32) Cast spell on tapestry
- 33) Enter door, into jail. Discover captured elf wizard
- 34) Give him wine from elven ship
- 35) He tells you about plack of darkness to shroud glowing statuettes. Involves black cloth + darkness spell
- 36) Return to Drevlin
- 37) Get handkerchief from Limbeck's quarters. It's white
- 38) Put it in into jar in Limbeck's work room.
- 39) Cast darkness spell on black handkerchief
- 40) Go to wizard's quarters.
- 41) Put shroud on statuettes.
- 42) Forced to run into galley. Elfes run from control room
- 43) Captive shows you the way into storeroom.
- 44) You discover fireworks stuff in storeroom.
- 45) When elves call out for 'silent running' because they are entering human space.
- 46) You fire off the flames, humans see it and take over the ship, take you back to Stephen.
- 47) Outscreen: Stephen tells you that there's no way that you'll be able to work the KW without the manual. The Ballroom is the only place to do this.
- 48) Stephen's men take you, in the elven ship, to Skungrah
- 49) You find something to open strongbox in storeroom. ring stuff
- 50) Get uncut gems from strongbox.

- 15) After done w/ treasure room, guards (and initial assassin) rush in. They are going to kill you, but you remove the gems from the pedestal, transporting everything back into limbo. That's why he can now leave the Brotherhood.
- 16) Street rat wants to leave Shurvash, wants to live in human realm. That and a share of treasure. Taken as a slave by the eves, he escaped here. Perhaps current leader of the ship will adopt him.
- 17) Office is initiation room. Window that shows phase of moon.
- 18) Safe is a clock, on the Shurvash home mantle piece. It opens part of the fireplace serves to reveal the diary. A book is also there, on the mantle piece, among letters. A bookmark indicates a poem, with passage in English. The clock has one hand, and indicates time of the day rather than numbers. The poem = the combination to open the safe.



He walks  
 Poem: Dawn to Dusk  
 (Something like) Midday to Midnight  
 And returns at eventime

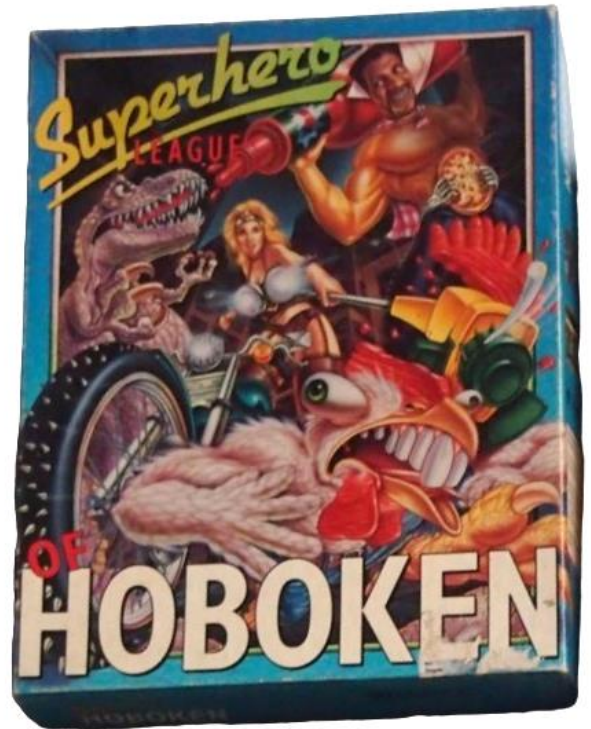
read medieval equivalents

- The clock will obviously be wrong, and be the same in the painting as in real life.
- 19) There is a window in the initiation room, but you can't reach it. Have to move a table and stand on it. You can make out that the moon is right behind the shutters, through the cracks.
- 20) Perhaps the old, "stay left the key in the lock" routine. Put the shirt underneath the door and poke the hole with the stick. Draw back the shirt w/ key. Key may also work w/ other door.
- 21) Fox books show the outside and click on both marks to speed to special section. [Diary will have 2]
- 22) Street rat gives you a lock-pick device. (When you use it on first door, + have actions gets you in. (Like in actual book). Or the door in the Brotherhood, you must reproduce those noises in order to open the door.

## Superhero League of Hoboken (1994)

Seit Firmengründung hatte sich Legend Entertainment auf Textadventures konzentriert. Doch im Laufe der Jahre schrumpfte der Markt in diesem Segment trotz der durchgehend hohen Qualität der Legend-Spiele und die Firma begann, ihre Formel zu erweitern. Mit **Companions of Xanth** und **Death Gate** entstanden Adventures mit einer neuen graphischen Oberfläche und mit **Superhero League of Hoboken** traten einige Recken in den Ring, von denen die Welt bis dato noch nicht wusste, dass sie sie brauchte. Dass sie ihre Heldentaten nicht nach dem Muster

„Benutze Hitzeblick mit Stahltür“ oder „Ziehe enge Leder-Klamotten an und betrachte dich bewundernd im schimmernden schwarzen Lack deines Autos“ vollbringen würden, war Steve Meretzky, dem Schöpfer des Spiels von Anfang an klar. Sieben Jahre, bevor das Spiel erschien.



*Disk-Fassung (Oliver Knagge / Deutsches Videospilmuseum)*

### Super-Hero League of America

Ehe Meretzky als Freiberufler für Legend Entertainment arbeitete, erdachte er einige der besten Textadventures der Firma Infocom. Unter anderem **Planetfall**, **A mind forever voyaging** und **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** entsprangen seiner Feder. Mit den **Leather Goddesses of Phobos** legte er den Prototypen für den Pennäler-Humor seiner **Spellcasting**-Serie vor.

1987, nachdem er **Stationfall** abgeschlossen hatte, verteilte er acht Ideen im Infocom-Team, die er für ein nächstes Spiel hatte und bat um Rückmeldungen. Auf der Seite Internet Archive<sup>39</sup> sind alle acht Kurzentwürfe samt Kommentaren der Kollegen zu finden. Neben einer **Interactive Bible**, für die sich Steve schon die Werbeanzeigen vorstellt („Spiel das Buch!“ oder „Hast du dir schon immer gedacht, dass Gott es versaut hat? Dann versuch es selber!“) schlägt er auch ein Mystery-Spiel unter dem Schlagwort **Mini Mysteries** vor, das vier kürzere Geschichten in unterschiedlichen Zeiten bündeln würde. Einer der Handlungsstränge war auf einem Kreuzfahrtschiff angesiedelt, so dass Meretzky vorsorglich Recherche-Bedarf an Bord anmeldete. Western-Comedy, die Titanic<sup>40</sup>, **Zork Zero**... Und mittendrin bietet er die Super-Hero League of America (der Bindestrich verlor sich im Laufe der Entwicklungs-Jahre) an. Er schreibt dazu:

*Als Marvel Comics fragte, ob wir an einer Zusammenarbeit interessiert wären, dachte ich, Steve, Kumpel, Freundchen, du könntest dir viel interessantere und seltsamere und lustige Superhelden ausdenken als diese abgenutzten langweiligen Marvel-Comics-Superhelden. Wie Farm Stand Man, der sich in jedes Gemüse verwandeln kann, das mit einem Vokal beginnt. Dr. Mademoiselle Mozzarella, die den Belag auf jeder Pizza erkennen kann, bevor die Schachtel überhaupt geöffnet wird! Dies wäre ein Spiel im Stile des Hitchhikers / Rashomon, in dem du einen von einem halben Dutzend Superhelden deiner Wahl spielen könntest. Die Geschichte würde etwas anders sein, je nachdem, welche du wählst. Wenn du Annelid Man wählen würdest (der mit jedem Mitglied der Wurmfamilie kommunizieren kann), würdest du nicht so viel Respekt genießen wie Dr. Asphalt (der achtspurige Highways verschlingen kann), und die anderen Superhelden*

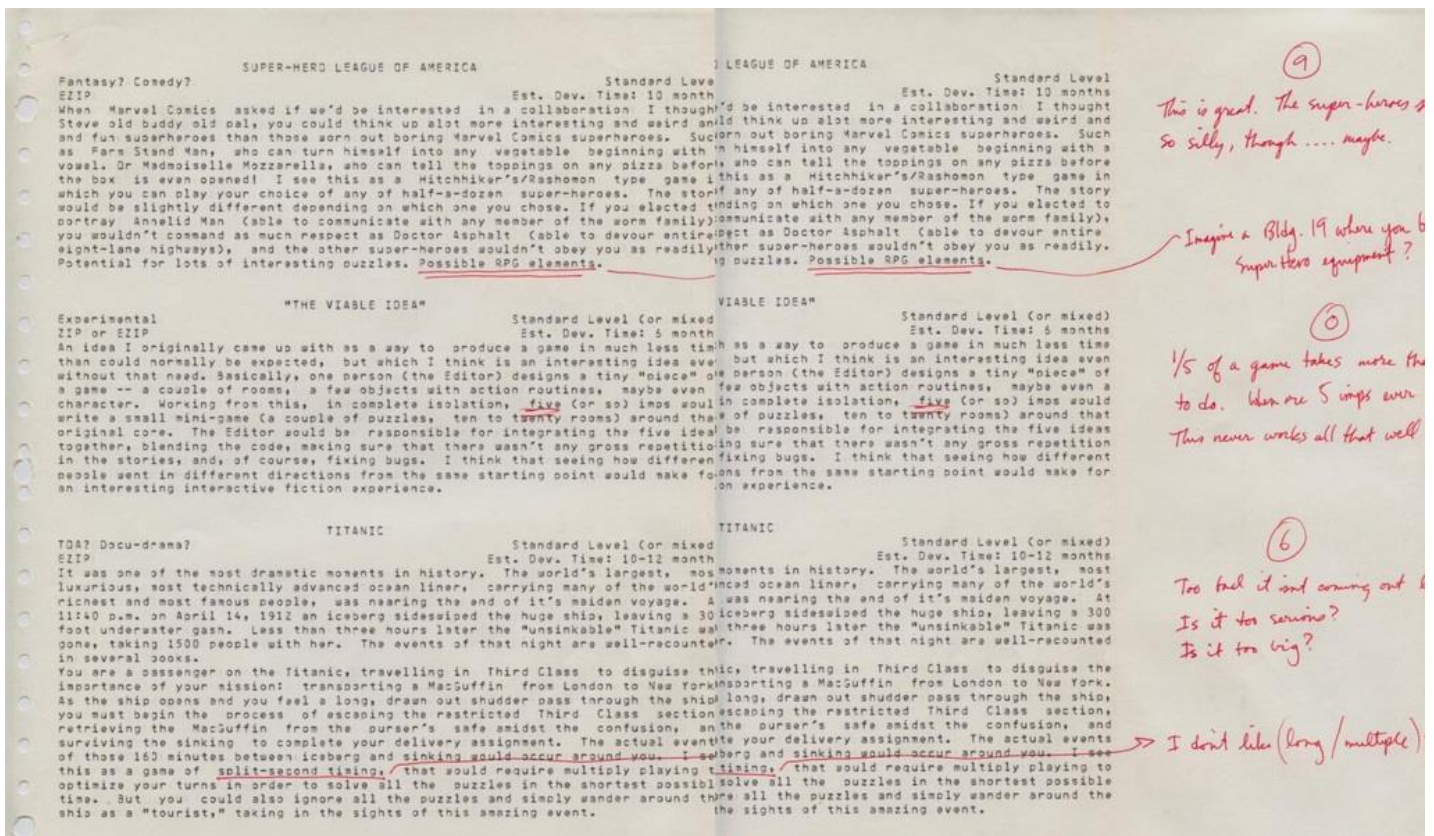
---

<sup>39</sup> <https://archive.org/details/InfocomCabinetZorkZero/page/n11/mode/2up>

<sup>40</sup> Das Spiel blieb lange auf Meretzky's Agenda und er schlug es immer wieder vor.

würden dir nicht so bereitwillig gehorchen. Potenzial für viele interessante Rätsel. Mögliche RPG-Elemente. (Internet Archive)

Die Team-Reaktionen reichten von „Sounds fucking great“ bis „Sounds too bizarre“. Letzten Endes entschied er sich für **Zork Zero** und legte die anderen Ideen beiseite. Super-Hero League of America blieb aber in seinem Hinterkopf.



Meretzky's erste Beschreibung einer Super-Hero League – Übersetzung siehe Zitat (Quelle: Internet Archive)

Auch andere Designer hatten damals neue Ideen<sup>41</sup>. Es gibt ein Memo von Bob Bates, in dem er sich gegen Ende der Entwicklung von **Arthur - The Quest for Excalibur** Gedanken über sein nächstes Spiel machte. Ursprünglich wollte er seine Trilogie von Spielen rund um „Immortal Legends“ mit einem Spiel über Robin Hood krönen, doch er stieß auf ein technisches Problem:

*Ich erinnere mich daran, dass eine Sache besonders an mir nagte: Jedes Spiel über Robin Hood musste Bogenschießen und damit*

<sup>41</sup> <https://archive.org/details/InfocomNotesOnPotentialGames>

*Pfeile beinhalten. Aber wie unterscheidet man Pfeile in einem Textadventure?*

*>Take arrow. „Which arrow do you mean – the first arrow, the second arrow...?“ oder genauso lächerlich „the red arrow, the blue arrow, the green arrow...“?*

Daher schlug er am 12. September 1988 einen Nachfolger zu **Leather Goddesses of Phobos** vor - der wiederum aus der Idee einer Persiflage des Zauberers von Oz in Südkalifornien entstanden war. Es waren wilde Ideen-Zeiten... In **The Invasion of the Leather Goddesses** würde der Spieler eine bevorstehende Übernahme der Erde durch die Außerirdischen aufhalten müssen, indem er die vorab geschickten Aufklärerinnen verführt. Wie Bates im Memo ausführt, sollte Sex in diesem Nachfolger eine größere Rolle als im ersten Teil spielen und die Story das Südkalifornien der 1980er Jahre persiflieren – doch die Idee wurde nicht weiterverfolgt und das Spiel **Leather Goddesses of Phobos 2: Gas Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X**<sup>42</sup>, das Steve Meretzky 1992 für Activision schrieb, griff die Bates-Ideen nicht auf. Nach diesem Spiel kam Meretzky dann auf seine Helden-Idee von 1987 zurück.

### **Superhero League von wo?**

Das Cover des Spiels deutet schon die Stoßrichtung des Titels an: Ernstgenommen wird bis auf die Spielmechanik nichts. Meretzky suchte seiner Superhelden-Truppe einen Standort jenseits von New York oder San Francisco. Abseits, aber nicht abwegig. Eine kleine Stadt, die immer im Schatten ihres Nachbarn liegt; Hoboken.

Am Hudson River gelegen, bietet die Stadt einen hervorragenden Blick auf die Skyline von New York. Auf der anderen Flussseite locken das Empire State Building, Greenage Village und der Times Square, hüben

---

<sup>42</sup> Ja, der Titel ist lang. Den Rekord hält allerdings ein japanisches Spiel: 336 Zeichen (inklusive Leerzeichen und Satzzeichen)

schlägt Google Maps Einkaufszentren, eine Kletterhalle und das Hoboken Historical Museum vor.

Hoboken bietet einige Persönlichkeiten, die dort geboren wurden. Frank Sinatra dürfte der bekannteste Prominente sein<sup>43</sup> – gefolgt von Pia Zadora. Wer ein wenig über die Karte stromert, entdeckt auch einen Laden namens „Pilsener Haus & Biergarten“, in dem deutsche Biere wie Hofbräu Original Lager oder Weihenstephaner Hefeweißbier (für 18 Euro den Liter) ausgeschenkt werden. Auch Kölsch ist für zehn Euro für den halben Liter im Angebot. Hoboken mit seinen 60.000 Einwohnern mag also ein guter Ort zum Leben sein<sup>44</sup> - aber auf der anderen Seite des Zauns ist das Gras immer grüner beziehungsweise der Beton am anderen Ufer des Hudson Rivers etwas weniger grau. Der perfekte Ort für eine Liga von Superhelden, die den großen Sprung an die Spitze nicht geschafft haben.

Ein weiterer Grund laut Meretzky:

*Es gibt einfach bestimmte Wörter, die von Natur aus lustig klingen. Hoboken ist meiner Meinung nach eines davon. Mel Brooks hat „Buick“ als Beispiel für ein lustiges Wort angeführt. Manche denken, dass bestimmte Buchstaben lustiger sind als andere. Ich denke, es ist schwer zu definieren ... man weiß einfach, ob etwas lustig ist oder nicht. Ich denke, das ist der Grund, warum Bugs Bunny immer Dinge sagte wie: „Das sieht nicht nach Pismo Beach aus... Ich glaube, wir sind in Albuquerque falsch abgebogen ...“*

## **Marvel und DC? Adventure und RPG!**

Als Meretzky nach seinem Activision-Abstecher wieder für Legend Entertainment arbeitete, legte er den am Ende von **Spellcasting 301** - Spring Break angekündigten Nachfolger zu den Akten. Ob der eher zähe Verkauf des dritten Teils der Zauberer-Serie verantwortlich war

---

<sup>43</sup> Sein Name zierte vor Ort ein Park und ein Fußballplatz.

<sup>44</sup> (bis auf das Kölsch...)

oder die Lust auf etwas Neues? Vielleicht mit Ausnahme von **Lane Mastodon vs. the Blubbersmen**, seinem letzten Werk für Infocom, hatte er immer reine Adventures entworfen. Nun wollte er seine alte Idee auszugraben und zwei Worte des Infocom-Entwurfs mit Leben füllen: „Mögliche RPG-Elemente“<sup>45</sup>.

Allerdings modifizierte er nun sein Infocom-Konzept. In dem umfangreichen Buch „Game Design: Theory and Practise“ von Richard Rouse III geht Meretzky in einem Interview auch auf die Entstehung der **Superhero League of Hoboken** ein:

*Ursprünglich hatte ich vor, daraus ein vollwertiges Rollenspiel zu machen. Aber Legend hatte noch nie etwas gemacht, das kein normales Abenteuerspiel war. Daher war die Firma nervös, und ich konnte sie nur davon überzeugen, es zu einem Rollenspiel/Adventure-Hybriden zu machen.*

Das war Neuland für den Designer. Zwar gab es in Infocom's **Beyond Zork** rudimentäre Rollenspiel-Anteile wie steigerungsfähige Charakterwerte, aber daran hatte er nicht mitgearbeitet. Das Prinzip „Rollenspiel“ war ihm aber sehr vertraut:

*Ich hatte eine ganze Menge RPGs gespielt... **Wizardry** und **Ultima** und, besonders einflussreich auf Hoboken, die **Might and Magic-Spiele**.*

Dies erwähnt er auch in den Entwürfen aus den Jahren 1989 (für Infocom) und 1992 (für Legend):

*Nachdem ich mit Zork Zero fertig war, habe ich mich in ein großes RPG-Gelage gestürzt. Doch zwei fand ich seltsam: Jedes RPG, das ich ausprobierte, hatte eine (in unterschiedlichem Maße) fehlerhafte und unfreundliche Benutzeroberfläche. Und Keines hatte auch nur die geringste Spur von Humor. Ich beschloss, dass ich versuchen wollte, beide Sachen besser zu machen.*

---

<sup>45</sup> RPG = Role-Playing Game = Rollenspiel



*Außerdem sind die meisten erfolgreichen RPGs im Fantasy-Genre angesiedelt - mit einigen Abstechern in anderen Genres. Dieser endlose Marsch von Trollen, Orks, Drachen, Zauberstäben und Heilzaubern verleiht diesen Rollenspielen ein Gefühl von betäubender Gleichförmigkeit. Ich fand, dass das Superhelden-Genre eine großartige Möglichkeit ist, viele der fantastischen Elemente zu erhalten, die Fantasy so attraktiv machen, aber alles mit einem anderen Dreh zu versehen, der dem Spiel eine erfrischende Note gibt.*

Im Laufe der nächsten Monate feilte Meretzky an seinem Entwurf, der sich allerdings nur noch in Feinheiten änderte. Er hatte schon früh den richtigen Ton für das Spiel gefunden. Doch für die Legend-Engine waren Rollenspiele Neuland. Zusätzlich verzahnt **Superhero League of Hoboken** zwei nahezu voneinander getrennte Spiele miteinander: Der Adventure-Teil steht fast unabhängig neben dem Rollenspiel-Part und nur die erzählte Geschichte hält alles zusammen. Vielleicht auch deshalb dauerte die Entwicklung mit 18 Monaten vergleichsweise lang.

## **Die Zukunft**

Das Intro des Spiels zeigt uns die drastische Zukunft unserer Erde. In zweihundert Jahren wird sich die Welt gewandelt haben: Massen an Fast-Food- und sich zersetzenden Nintendo-Packungen haben für einen steigenden Meeresspiegel und den Zerfall zivilisierten Lebens gesorgt. In der Bevölkerung gehen Mutationen sprunghaft nach oben - selbstverständlich nicht unbedingt immer zum Guten. Ein Glück, dass sich auf dem amerikanischen Kontinent die Streiter des Guten zu Superhelden-Teams zusammenschließen, um ihre Kräfte für die Gerechtigkeit einzusetzen. Leider gibt es auch innerhalb solcher Strukturen eine soziale Rangordnung. Zivilisations-Verfall hin oder her: Je uncooler die Superkräfte, desto weniger bekannt die Stadt, in der

der Held seine Festung der Einsamkeit<sup>46</sup> errichtet. Und das führt uns natürlich nach Hoboken.



Die Stadt liegt nun nicht mehr nur am Ufer des Hudson, sondern teilweise unter Wasser. Vom Hauptquartier aus sieht man die zerfallende Skyline Manhattans. Zeit für die Superhelden-Liga, sich zu formieren und erste Aufträge in Empfang zu nehmen. Im Aufenthaltsraum heuert der Spieler die gewünschten Team-Mitglieder an und rüstet sie aus. Haupt-Held von Hoboken ist Crimson Tape, dessen Spezial-Fähigkeit (schicke Organisationsschemata erstellen) so ziemlich die nutzloseste aller



Heldenfähigkeiten sein dürfte. Dazu kommen noch Kämpfen wie Iron Tummy (kann problemlos Unmengen von scharfem Essen verschlingen), Captain Excitement (strahlt eine solch lethargische Aura aus, dass er Gegner in Tiefschlaf versetzen kann) oder Princess Glovebox, die Landkarten wieder zusammenfalten kann<sup>47</sup>. Die meisten dieser Helden-Kräfte werden im Adventure-Teil genau einmal gebraucht. Im Rollenspiel-Bildschirm können diese Superkräfte ebenfalls ausgewählt werden, um im Kampf zu unterstützen. Außerdem können die Helden



im Spielverlauf noch weitere Superkräfte erhalten, indem sie unterschiedliche Getränke schlucken. Diese haben so schillernde Farben wie türkis, Zitrone, rotbraun oder blutfarben<sup>48</sup> und verschaffen der Truppe neue Möglichkeiten. Zum Beispiel können sie dann Dinge rosten lassen oder Wassertreten. Letzteres klingt unspektakulär, spart aber Zeit und Geld, weil die Helden nicht ständig gewisse Stellen

---

<sup>46</sup> So einsam ist Superman dort gar nicht. Unter anderem waren schon Lois Lane, Batman, Robin, Supermans Adoptiveltern, Jimmy Olsen, Supergirl, Lana Lang und in einer Geschichte sogar alle Einwohner von Metropolis zu Besuch.

<sup>47</sup> Zu Zeiten der patentierten Falk-Faltung wäre sie die perfekte Beifahrerin gewesen

<sup>48</sup> Für Männer: blau, gelb, braun und rot

auf der Karte mit Fähren überqueren oder Umwege in Kauf nehmen müssen.

Oberhalb des Aufenthaltsraums verteilt Matilda, der treue Zentralrechner der Superhero League, die Aufträge. Das Spiel vergibt immer eine Handvoll Aufgaben gleichzeitig. Wenn die Truppe diesen Stapel abgearbeitet hat, kommt ihr jedes Mal ihre Nemesis, Doctor Entropy, in die Quere. Der Kastenteufel heckt ein ums andere Mal neue finstere Pläne aus, die die Superhero League immer aufs Neue verhindern - die spielerisch aber auch keine großen Hürden darstellen.

Wer wie ich keinen naturwissenschaftlichen Hintergrund hat und sich bei dem Namen nicht vor Lachen krümmt: Laut Study Smarter ist die Entropie eine physikalische Größe, welche die Unordnung in einem Teilchensystem beschreibt. Oder mit den Worten des Bösewichts selbst: „Entropy always increases, you know.“

Die Aufträge sind vielfältig gestaltet. Zum Beispiel betet die Bevölkerung einen Computer an, auf dessen Bildschirm ein Feuerwerks-Screensaver zu sehen ist. Nun funktioniert er aber nicht mehr richtig und der Priester ist verzweifelt: Entweder wird ihn die Kultgemeinde teeren und federn oder (noch schlimmer) er muss sich eine richtige Arbeit suchen! Ein Glück, dass der Heldengruppe der danebenstehende riesige Blumentopf verdächtig vorkommt. An sich nehmen darf sie ihn zwar nicht, aber dass er zerbricht, kann der Priester nicht verhindern. Und siehe da: Im Inneren versteckt sich ein riesiger Magnet! Damit ist der Bann gebrochen. Der Bildschirm zeigt wieder das Feuerwerk und der Priester ist sich sicher, dass die Ernte reichhaltig und die Frauen fruchtbar sein werden.

Für andere Rätsel im Spiel benötigt die Truppe Gegenstände, die sie bei Händlern kaufen muss. Zum Beispiel kann sie eine wild gewordene

Herde Schafe nur mit dem entsprechenden Spray vertreiben. Um die passenden Händler zu finden, müssen sich die Helden wiederum über die - leider nicht besonders hübsche - Landkarte bewegen und die Gegend erkunden. Dort kommen die erwähnten Rollenspiel-Elemente zu ihrem Recht. Denn auf der Karte kommt es zu Zufalls-Begegnungen mit Gegner-Horden, die automatisch in einen Kampf münden.



### **Lex Luthor, der Joker und Vulture**

In diesem Szenario gibt es keine Standard-Bösewichter. Statt Soldaten, Wölfen oder Räuberbanden bekommt es unsere Truppe mit unterschiedlichen Mutationen zu tun, die sich im Laufe des Spiels auch ändern. Gibt es zu Beginn eher mutierte Menschen, tauchen später auch Pflanzen oder Maschinenwesen als Gegner auf. Hier eine kleine Auswahl:



- Der Löwenzahn aus der Hölle setzt seine Samenkapseln als tödliche Geschosse ein.
- Die Terrible Two sind emotional (und körperlich) im Kleinkindalter stehen geblieben und neigen zu Wutanfällen.
- Die Anwälte sind im Vergleich zu unseren heutigen Modellen nicht besonders mutiert. Abstoßend, heimtückisch und tödlich.
- Der Food Processor ist eine mörderische Kreuzung aus einer Küchenmaschine und einem Textverarbeitungssystem.



- Die Ameisen aus der Hölle sind so groß wie eine Kuh und tragen Vergrößerungsgläser, mit denen sie Sonnenstrahlen auf euch bündeln.

# COMBAT

SEM  
12/16

Robot	10/25
Killer Bees	12/12
Killer Bees	12/12
Robot	25/25

Attack	Shoot	Captain Excitement	15/18	5/15	SLIGHT Boo Boo
Instant	Quick	Mdm. Pepperoni	17/17	2/15	GOOD
Superman	Block	The Human Shrub	2/15	17/17	ALMOST WASTED
Kibbitz	BEG	Doctor Hiccups	10/10	19/21	GOOD

Robot hiccups for 15 damage!

# COMBAT

SEM  
12/16

ATTACK	INSTANT	SUPER	KIBBITZ	BEG
SHOOT	QUICK	BLOCK	RUN	

Sheep from Hell gets sheared!  
25 damage.

Zwei frühe Entwürfe für den Kampfbildschirm. (Courtesy of the Department of Special Collections, Stanford University Libraries.)

Natürlich werden unsere Helden in Kämpfen auch verletzt. Wer einen Kampf überlebt, bekommt Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Wessen Gesundheitswert dagegen auf null fällt, geht leer aus. Erholen können sich die Recken nicht auf der Karte, sondern sie müssen auf einem der Spezialfelder (Marktplätze, U-Bahn-Stationen, Lagerhallen...) rasten. Das funktioniert nur drei Mal hintereinander, danach müssen sie in ihr Hauptquartier zurück, um die Rastfunktion aufzufüllen. Eile mit Weile heißt also das Erkundungs-Motto. Hat die Truppe genügend Aufträge erfüllt und Dr. Entropy in die Schranken verwiesen, bekommt sie eine Nachricht aus dem Büro des Superhelden-Liga-Commissioners, der zur Beförderung gratuliert. Stück für Stück steigen die Helden im Rang auf und arbeiten sich in der Liste der besten (oder bekanntesten) Helden-Vereinigungen voran. Außer der Befriedigung des besseren Platzes regnet es noch Erfahrungspunkte und vor allem wird pro Level-Aufstieg ein zusätzlicher Platz in der Kampf-Gruppe freigeschaltet.

Ich schrieb vorhin von Rätseln, aber im Vergleich zu den bisherigen Legend-Titeln handelt es sich um die Einsteiger-Variante. Viele der Situationen (wie obiges Beispiel mit dem Magneten) lassen sich mit einem einzigen Gegenstand oder einer einzigen Superhelden-Kraft lösen. Laut Meretzky war das ganz bewusst so designt:

*Da es sich um einen Adventure/RPG-Hybriden handelte, gingen wir davon aus, dass viele der Spieler Rollenspieler wären, die mit Adventures wenig Erfahrung hätten. Und viele andere Spieler wären Adventure-Spieler, die mit Rollenspielen keine Erfahrung haben würden. Also habe ich mich bemüht, die Rätsel sehr einfach zu machen - und wir haben versucht, die Benutzeroberfläche der RPG-Elemente so einfach und benutzerfreundlich wie möglich zu halten. (Game Design – Theory & Practice 2005)*

## Furious Floppy und Commander CD-ROM



#39 Albinos Dino

Kinetic Arts lieferte diesen und weitere Entwürfe. Leider stehen die Namen der Künstler nicht im begleitenden Fax. (Courtesy of the Department of Special Collections, Stanford University Libraries.)

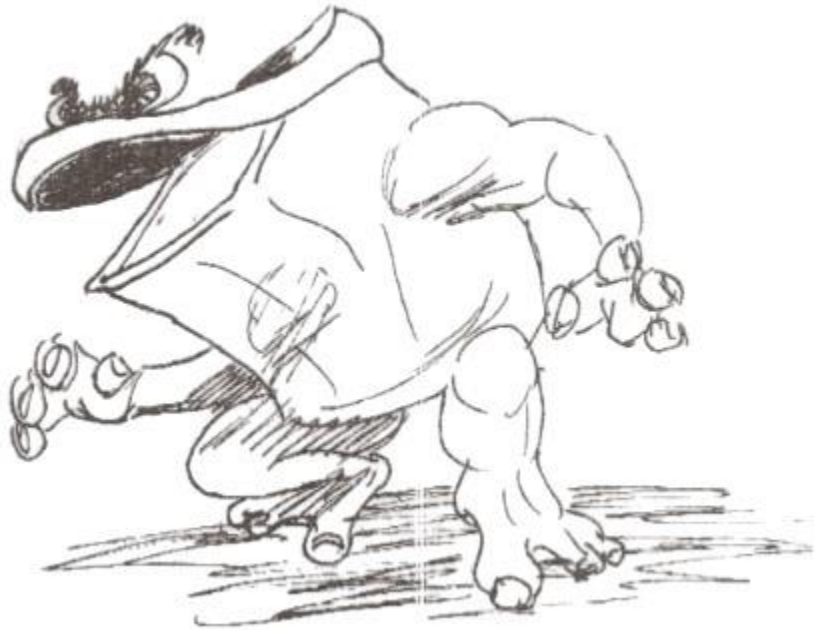
Das Spiel erschien 1994 für MS-DOS auf 3.5" Floppy Disk und kurz darauf in einer CD-ROM-Fassung. Diese zweite Version bot Sprachausgabe auf Soundblaster-Karten, ist ansonsten aber inhaltsgleich. Mit einer solchen Soundblaster-Karte spielte der Titel in der Disketten-Fassung neben der Musik immerhin auch Effekte ab.

Das Spiel kam mit unterschiedlichen Cover-Motiven auf den Markt. In einem Interview mit der PC Joker 07/08 1995 sagte Bob Bates auf die Frage, ob neue Großtaten von Steve Meretzky zu erwarten seien:

*Ehe wir über die Zukunft nachdenken, muss erst mal die Vergangenheit vollständig bewältigt sein. Eben erst ist die CD-Version seines **Superhero League of Hoboken** erschienen, für das wir das Cover der Floppy-Fassung neu gestalten mussten. Es war einfach zu euro-avantgardistisch; in den USA konnte sich keiner so recht vorstellen, was für ein Spiel das sein soll - beim simpleren Motiv der CD dürfte das hingegen auf Anhieb klar werden.*

Ob das neue, „simplere“ Cover nicht dank all der abgedruckten Zitate einschlägiger Zeitschriften ebenso unrund wirkte, sei mal als These in den Raum gestellt.

Das Spiel sollte nach der ursprünglichen Planung viel früher erscheinen, verschob sich aber aus unterschiedlichen Gründen um ein Jahr. Laut Meretzky waren andere Legend-Titel, die vor der Superhero League erscheinen sollten, nicht pünktlich und dadurch verschob sich auch der Termin für sein eigenes Spiel.



*Courtesy of the Department of Special Collections, Stanford University Libraries.*

Gleichzeitig hatte er Probleme damit, der Engine die RPG-Elemente abzutrotzen. Ein hinzugezogener Programmierer<sup>49</sup> lieferte keine Ergebnisse, so dass Legend-intern alles neu programmiert werden musste. Das Handbuch listet gleich vier Namen auf, die für das Rollenspiel-Interface zuständig waren. Dazu Meretzky:

*Es war ein VGA-Spiel. In der Zwischenzeit war aber alles Super-VGA geworden. Als es herauskam, sah es also sehr veraltet aus. Ich erinnere mich an ein anderes Spiel, das zur gleichen Zeit herauskam: **Colonization**. Ich habe es gespielt und war schockiert, wie schrecklich es aussah. Ich bin sicher, dass die Erfahrung für Leute, die Hoboken zum ersten Mal sahen, sehr ähnlich war. (Game Design – Theory & Practice 2005)*

---

<sup>49</sup> Sein Name wird nirgendwo erwähnt und Meretzky offenbarte ihn auch im Interview nicht.



Den Schlusspunkt setzten die beiden Comic-Giganten Marvel und DC. Laut der Webseite The Digital Antiquarian schickten die beiden Firmen eine Unterlassungserklärung an Legend. Sie behaupteten, ein eingetragenes Warenzeichen für die Bezeichnung „Superhero“ auf allen Publikationen zu besitzen. Legend Entertainment einigte sich mit ihnen darauf, nur noch die bereits produzierten Exemplare abzuverkaufen und keine neuen Exemplare zu produzieren. Angeblich wurden deshalb noch nicht einmal 10.000 Exemplare verkauft. Steve Meretzky scheint diese Entwicklung nicht bekannt zu sein. In „Game Design: Theory and Practice“ sagt Meretzky:

*Es hat sich nicht besonders gut verkauft. Ich glaube nicht, dass es mehr als 20.000 bis 25.000 Exemplare waren. Und das war schon enttäuschend, denn ich entwickelte lange daran. Sicherlich länger als bei allen anderen Spielen, die ich für Legend gemacht habe. Und es bekam ziemlich gute Kritiken, also waren die Verkaufszahlen schon sehr enttäuschend.*

### **The Superhero League of Spiele-Wertungen**

Die deutsche Presselandschaft jubelte verhalten: „Manual Miracle“ Mick Schnelle vergab in der PC Joker 09/94 satte 85% und schrieb

*Die Superhero League of Hoboken hat sich ihren Hit redlich verdient, vor allem, wenn der Humor des Spielers auf etwa derselben schrägen Ebene liegt wie Monty Pythons oder Spitting Image.*

Volker Weitz, „The Weitz-Man“, ist nur teilweise überzeugt:

*Trotz Charakterwerten, Rundenkampf und massenweise Firlefanz mit Gegenständen und Superkräften, bleibt der Rollenspielteil nur witziges Beiwerk ohne spielerische Herausforderungen*

Dennoch adelt er das Spiel mit 85 % und der Plakette „Besonders empfehlenswert“.

„Masked Mustache“ Heinrich Lenhardt moniert in der PC Player 09/94:

*Verzweiflung löst die Tatsache aus, dass bei einigen Missionen bestimmte Reihenfolgen eingehalten werden müssen, die man erst durch leidvolles Ausprobieren rausbekommt. Ebenfalls weniger nett: Wenn man sich an einen Zielpunkt vorgekämpft hat, um festzustellen, dass man jetzt wegen eines fehlenden Talents zurückmuss, um einen Superhelden auszuwechseln.*

Diese Torturen sind ihm nur 70 Prozentpunkte wert.

### **Zwei Seelen schlagen, ach, in meiner Brust**

Die Prämisse des Spiels mit der Vermählung eines Adventures und eines Rollenspiels hat grundsätzlich funktioniert. Das Spiel lebt, atmet und funktioniert. Dennoch sind es zwei voneinander getrennte Teile, zwischen denen der Spieler hin und her springt. Der offensichtlichste Hinweis darauf ist, dass die beiden Inventare voneinander getrennt sind. Die Ausrüstung, die wir finden oder kaufen, ist nur im Rollenspiel-Teil relevant, während gefundene Gegenstände zur Rätselsuche im Adventure-Bildschirm auftauchen. Und dass die verbesserten Fähigkeiten der Recken nur im Rollenspiel eine Rolle spielen, ist eine vertane Puzzle-Chance. Festzuhalten bleibt: Das Spiel funktioniert dennoch sehr gut - und mit wirklich guten Englisch-Kenntnissen samt Popkultur- und Sportwissen der USA der 1990er Jahre kommen Spieler aus dem Schmunzeln nicht mehr heraus.

### **Steve Meretzky has left the building**

**Superhero League of Hoboken** blieb das letzte Spiel, das Meretzky für Legend Entertainment entwickelte. Zwar stellte das Ende dieses Spiels in guter alter Meretzky-Manier den Nachfolger Entropy's Revenge in Aussicht, aber konkrete Pläne gab es nicht. Nach fünf Jahren als Freischaffender, der ohne direkte Verbindung zum Rest des Teams arbeitete, wollte Meretzky lieber wieder eine richtige Firma haben. Er kontaktierte Mike Dornbrook, wie er ein Infocom-Gewächs, und gründete mit ihm gemeinsam die recht kurzlebige Firma Boffo Games. Dritter im Bunde war ein Freund aus MIT-Tagen, den Meretzky wegen

Zeitdrucks als Helfer bei der **Superhero League** angeheuert hatte. In einem Interview mit CDMag.com erzählt Meretzky über die Schwierigkeiten, denen sich Boffo Games immer wieder gegenüber sah:

*Diese eine Erfahrung war ein hervorragender Ausblick darauf, wie die gesamten dreieinhalb Jahre bei Boffo aussehen würden. Wie ein Publisher nach dem anderen entweder unterging oder sich mitten im Projekt neu organisierte oder seine Meinung änderte... Handshake-Deals kamen nicht zustande, unterzeichnete Absichtserklärungen wurden nicht zu Verträgen. (CDMag.COM 2000)*

Die erhoffte Rettung für Boffo war die Entwicklung eines Adventures für PC und Playstation für MGM Interactive. Kein Problem für Meretzky. Doch dann wollte MGM lieber ein **Tomb Raider**-ähnliches Spiel. Also zurück ans Reißbrett. Plötzlich sollte das Spiel nicht mehr für den PC erscheinen, sondern sich komplett auf die Playstation konzentrieren. Im nächsten Schritt stellte MGM fest, dass Boffo ja gar keine Erfahrung mit der Plattform oder dem gewünschten Genre habe und zog den Stecker. Zwar hatte Boffo im Gegensatz zu früheren Vereinbarungen dieses Mal einen richtigen Vertrag und wurde von MGM ausbezahlt, aber die Pechsträhne hielt weiter an, so dass nach einigen Monaten der Firma das Geld ausging und sie schließen musste.

**Superhero League of Hoboken** ist eines der wenigen Legend-Spiele, dass problemlos digital bezogen werden kann. Sowohl auf GoG als auch auf Steam steht der Titel für wenige Taler im digitalen Schaufenster. Selbst Linux-Benutzer können sich mittlerweile Doctor Entropy in den Weg stellen.

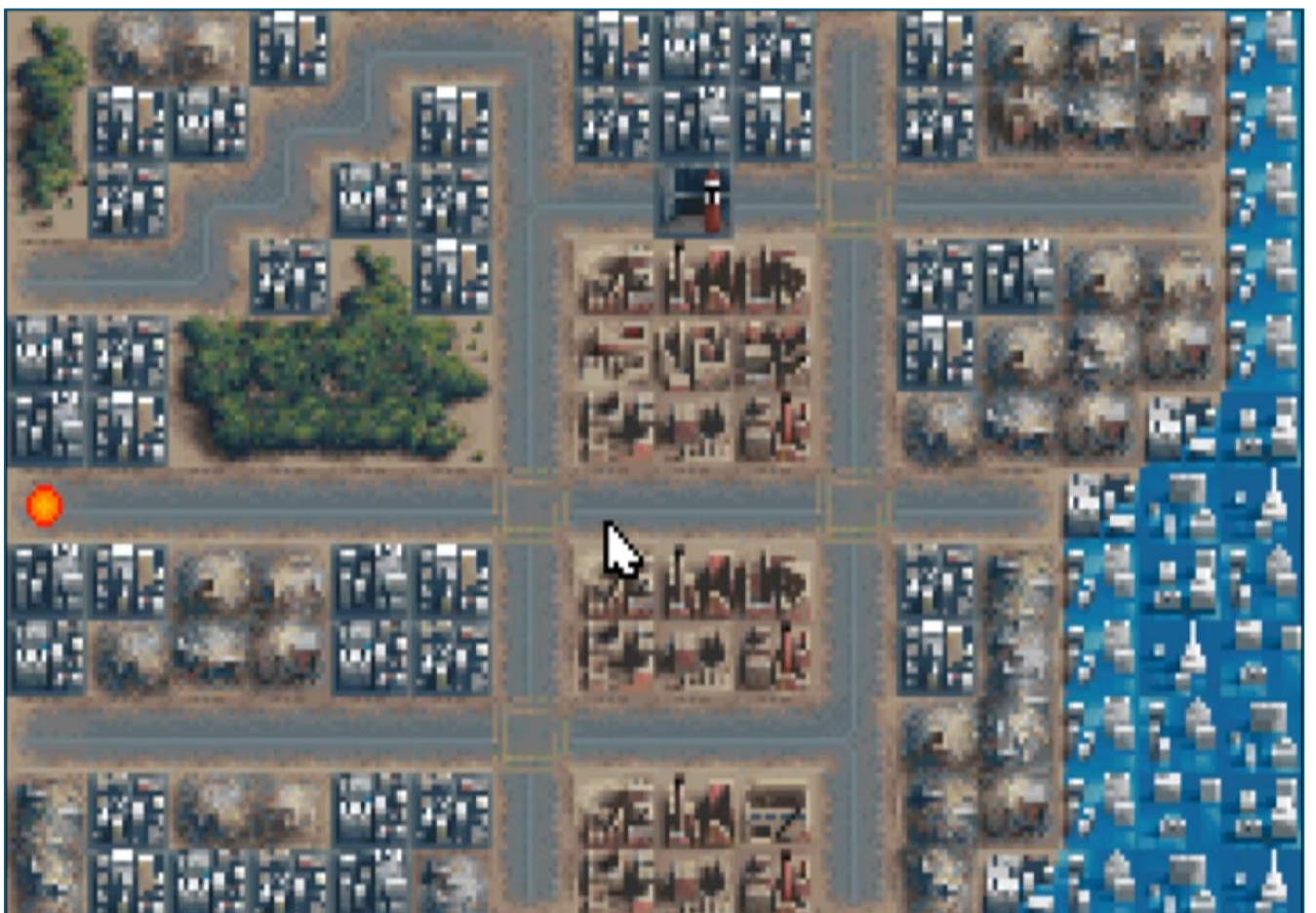
Zwar war wie bereits erwähnt **Superhero League of Hoboken** die letzte Veröffentlichung Steve Meretzkys bei Legend, doch am guten

Willen beider Seiten lag es nicht, wie ihr im nächsten Kapitel lesen werdet.





Der Kampfbildschirm



Die Reise-Karte. Der orangene Punkt stellt unsere Gruppe dar.

Take  
Put  
Look at  
Rest  
Wait  
Look



Navigation controls: a directional pad with a white arrow pointing down, and buttons labeled WAIT, REST, and UNDO.

the South Pacific photo spread, and became such an instant collectors item that truckloads of the issue were being hijacked before they could make their deliveries to newsstands. The SLS members seem very absorbed by the magazines; in fact, it appears that none of them have eaten, bathed, or changed their clothes in several days. You see a wooden crate here.

Anatomische Studien. Ob die Bilder alle den Playboy-Test bestehen würden?

Take  
Put  
Look at  
Rest  
Wait  
Look



Navigation controls: a directional pad with a white arrow pointing down, and buttons labeled WAIT, REST, and UNDO.

Oh, there are all sorts of salves and ointments and potions and pills. Here's a typical bottle: "Ground Hedgehog Vertebrae. Cures backaches, ingrown toenails. Do not ingest more than 4 doses in a 24-hour period. If pain persists, consult shaman."

Die medizinische Versorgung lässt zu wünschen übrig.

**Bob -**

**Here, per your request, is the latest version of Hoboken for you to play, so that you can discuss it intelligently when I see you next week (if that's not expecting too much).**

**Also, you'll find a disk with all the code nicely zipped up; this should be handed to the Superhero League of Legend archivist for safekeeping.**

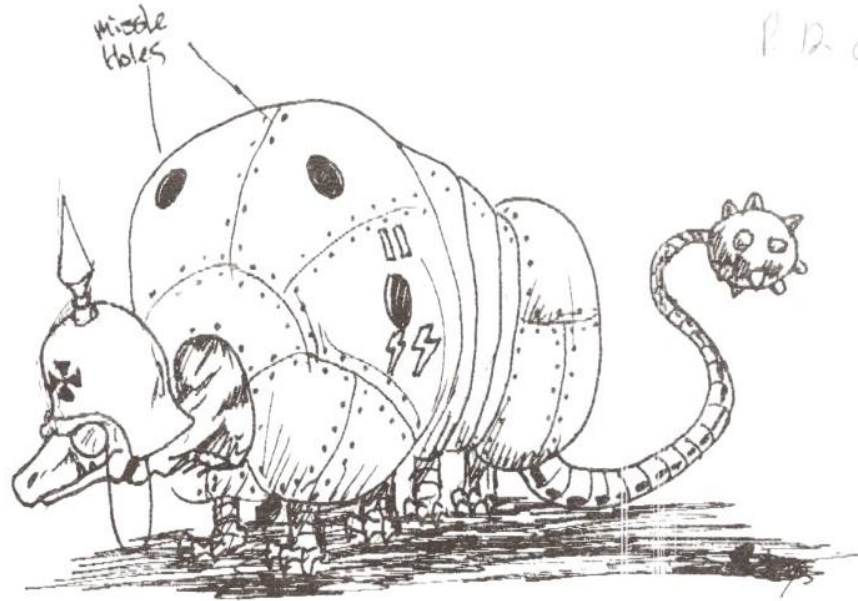
**One new command that is VERY useful is the "weapons" command.**

**There's a cheat command, "[HEAT 2", which advances you one level. You can use this (once the game stalls out near the beginning of Level 4) to see the missions and briefings for the higher levels.**

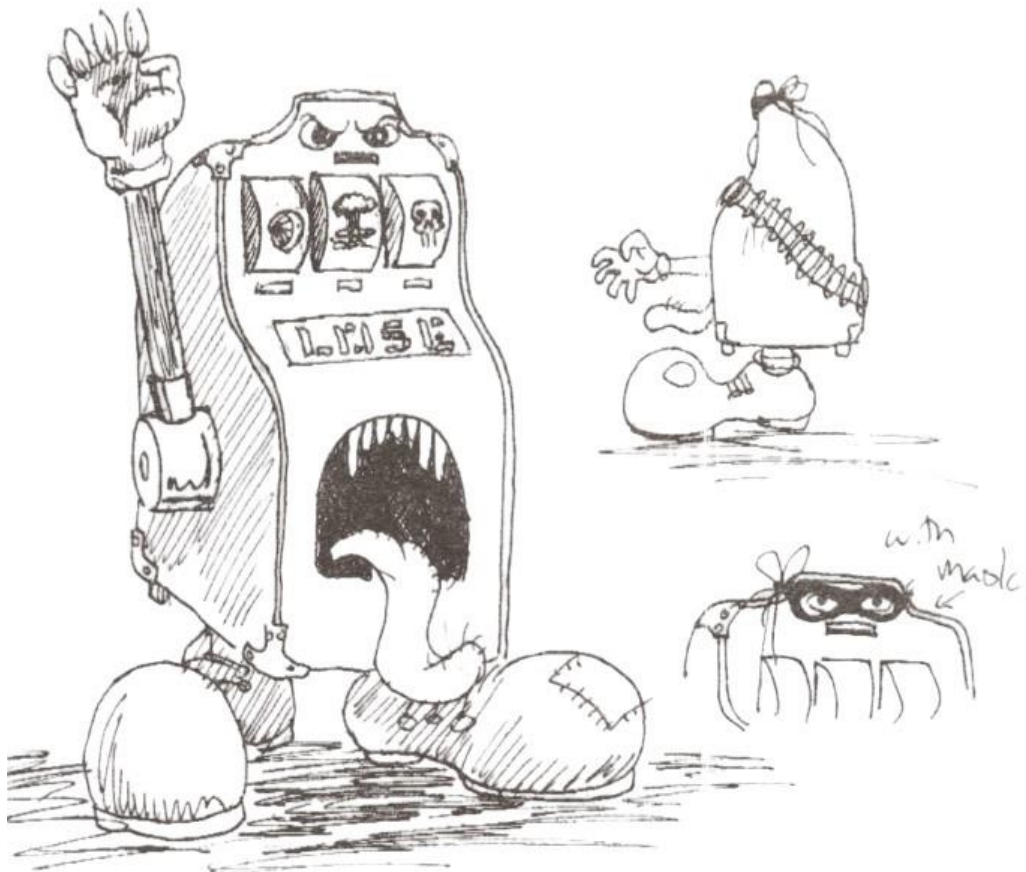
**- Steve**

**P.S. Have you heard about the bizarre new eye disease that you can get from prolonged exposure to PC monitors? It causes people to see uniform printing as a series of wildly mixed fonts and styles. I don't know about you, but I'm going to limit my PC exposure to 10 hours/day. No sense fucking around with your eyesight, no siree!**

*Fax von Meretzky an Bates. Die Stimmung scheint gut gewesen zu sein. (Courtesy of the Department of Special Collections, Stanford University Libraries.)*



# 12 ~~Armed~~ Armageddon Armadillo (8 legs)



# 17 one armed Bandit

Courtesy of the Department of Special Collections, Stanford University Libraries.



## Magic of Xanth

Steve Meretzky hatte nach Jahren der Freiberuflichkeit die Firma Boffo Games mitbegründet. Doch der Kontakt mit Legend Entertainment war weiterhin gegeben – und als diese Firma ihm anbot, ein neues Spiel im Xanth-Universum zu entwickeln, sagte er zu. Da er allerdings nichts mit der Entwicklung von **Companions of Xanth** zu tun hatte und auch ansonsten keine Berührungspunkte mit den Büchern gehabt hatte, musste er sich erst in die Materie einarbeiten. Er las einige Bände der Reihe sowie den 1989 erschienenen Visual Guide to Xanth. Danach erstellte er eine Liste der wichtigsten Xanth-Charaktere und schickte Ende Dezember 1995 mehrere Varianten einer sich abzeichnenden Story für das neue Spiel in die Legend-Büros: **Magic of Xanth**. Die Geschichte hat inhaltlich keinen Bezug zu den Geschehnissen der **Companions of Xanth**, wie das in der Buchreihe auch oft der Fall ist.

Hauptfigur des Entwurfs ist Wayne Gibbus, ein junger Mann Mitte 20. Sein bisheriges Leben verlief so ereignislos, wie es in den amerikanischen Vororten laut Film und Fernsehen immer ist. Doch als sich wundersame Ereignisse in ganz Amerika häufen<sup>50</sup>, wird er in eine unglaubliche Geschichte hineingezogen. Eines Tages stehen Bundesbeamte vor der Tür und tischen ihm eine geradezu unglaubliche Geschichte auf: Die Menschen, die er für seine Eltern gehalten hat, hatten ihn als kleines Kind adoptiert. Seine leiblichen Eltern waren Einwanderer, die kurz nach der Einreise gestorben sind. Und: Seine Familie und er stammen aus dem magischen Land Xanth. Die dort existierende Magie sickert in unsere Welt ein und sorgt für all die seltsamen Vorkommnisse. Er soll zusammen mit zwei anderen ehemaligen Xanth-Bewohnern in das magische Land reisen, die Ursache für den Magie-Ausbruch finden und ihn stoppen, bevor unsere Welt völlig auseinanderbricht.

---

<sup>50</sup> Zum Beispiel tauchen in der texanischen Stadt Corpus Christi die Körper jeder toten Person auf, die Christie hieß.

Seine beiden Gefährten sind Cosmo Knott und Luna Brimming. Cosmo ist 29 Jahre alt. Er strandete vor 15 Jahre mit seinem Vater auf dessen Fischerboot an unseren Gestaden. Wie der damalige Sturm das Boot von Xanth zu uns transportiert hat, ist nie geklärt worden. Im Vergleich zu Wayne hat Cosmo selbstverständlich stärkere Erinnerungen an Xanth - aber leider auch ein streitsüchtiges Naturell. Eventuell trifft die Truppe in Xanth auf Cosmos Mutter<sup>51</sup>, die damals nicht mit im Boot saß.

Luna ist erst 20 und verließ Xanth mit ihrer Familie, als sie acht Jahre alt war. Sie ist wie Wayne eine Waise. Ihr Vater arbeitete als Briefträger und wurde von einem Hund zerfleischt<sup>52</sup>, während ihre Mutter bei einer Schießerei im Briefverteilungszentrum von einem unzufriedenen Kollegen getötet wurde.

In Xanth angekommen, steht die kleine Truppe direkt einem Drachen gegenüber. Zwar überlebt sie den Kampf, verliert dabei allerdings einen Großteil der mitgebrachten Ausrüstung. Immerhin bleibt der kompassartige Gegenstand in Waynes Besitz, der zur Quelle der Magie zeigt. Denn dort vermuten die Behörden unserer Erde die Ursache der Schwierigkeiten.

Während ihrer Reise stellt die kleine Gruppe schnell fest, dass auch in Xanth Probleme herrschen. Auch hier hat die Magie unkontrolliert zugenommen, so dass viele von Xanths Bewohnern die Reise der Fremden aus Mundania<sup>53</sup> gutheißen und unterstützen.

Die Gruppe sollte laut diesem ersten Entwurf auf bis zu sechs Mitglieder anwachsen können. Leider bietet Meretzky hier aber keine Vorschläge, welche Xanth-Bewohner Teil dieses Teams werden könnten. Wie genau die Reiseroute aussehen sollte, ist im Entwurf ebenfalls noch nicht festgehalten, aber irgendwann erreicht die

---

<sup>51</sup> Ihr magisches Talent: Kuchen backen ohne Ofen

<sup>52</sup> Was tragisch ist, weil sein magisches Xanth-Talent war, dass er Haustiere beruhigen konnte. Leider funktionieren diese Talente nur in Xanth und nicht bei uns.

<sup>53</sup> Die magie-unbegabte Welt außerhalb Xanths

Gruppe den Ursprung des Magie-Lecks: Den Dämonen X(A/N)th. Wobei: Das stimmt nicht ganz. Denn X(A/N)ths Bruder ist bei ihm eingezogen und die vereinte Magie sprengte im Laufe der letzten Monate alle magischen Dämpfungsfelder, so dass die Magie ungehindert durch Xanth und nun auch in unsere Welt sickern kann.

X(A/N)th ist das Schicksal der Bevölkerung leider herzlich egal. Doch glücklicherweise ist er von seinem Mitbewohner mittlerweile so genervt, dass er ihn unbedingt loswerden möchte. Falls Wayne und seine Helfer dies schaffen, wären gleichzeitig die Welten gerettet. Aber wie vertreibt man ein Dämon?

Überliefert sind zwei Entwürfe von Meretzky. Die aktuellste Fassung von 27. Dezember 1995 enthält die Bruder-Storyline. Fünf Tage zuvor war die Ursache der Magie-Schwierigkeiten noch eine Ehefrau. X(A/N)th hatte in dieser Fassung geheiratet. Leider verlaufen die ersten Ehe-Wochen nicht so glücklich wie erhofft, so dass auch hier die Dämpfungsfelder gesprengt werden. Die Lösung dieser Fassung wäre gewesen, die beiden Dämonen in die Flitterwochen zu schicken. Handschriftliche Notizen weisen aber schon darauf hin, dass Meretzky selbst mit dieser Variante nicht glücklich war. Neben anderen Varianten wie dem Besuch der Mutter taucht hier schon der Bruder auf, der schließlich bei X(A/N)th einzieht.

Da Wayne, Cosmo und Luna bereits in jungen Jahren Xanth verlassen haben, ist ihre eigene magische Fähigkeit noch unbekannt. Im Laufe des Spiels hätte jeder der Drei seine Begabung entdeckt. Meretzky hat in seinem ersten Entwurf auch einige Vorschläge parat:

- Verkleinerung: Meretzky formuliert hier einige Ideen. Zum Beispiel kann eine verkleinerte Gruppe mit kleineren Wesen sprechen. Oder sie kann leichter transportiert werden. Andererseits wäre eine kleinere Party anfälliger für Angriffe von ansonsten ungefährlichen Gegnern.

- **Kombinationsgabe:** Eine typische Wortspiel-Xanth-Fähigkeit. Damit können zwei Gegenstände zu einem dritten Gegenstand verschmolzen werden, der Eigenschaften der beiden ursprünglichen besitzt. Das mitgelieferte Beispiel zeigt, dass Meretzky das durchaus weit fasst. So wird aus einem Nickelpede - einem kleinen wurmähnlichen Tier mit Greifzangen - und einer Briefmarke ("stamp") eine Stampede, mit der Monster überrollt werden können.
- **Magische Dämpfung:** Innerhalb eines gewissen Umkreises dämpft diese Fähigkeit alle magischen Effekte - natürlich auch die der eigenen Gefährten
- **Wahrheits-Sager:** Der Besitzer dieser Fähigkeit kann andere Charaktere dazu zwingen, die Wahrheit zu sagen. Praktisch bei unlauteren Gesellen, die einen in die Falle locken möchten.
- **Wiederbelebung:** Der Name ist Programm. Diese Fähigkeit kann aber nur innerhalb von fünf Minuten nach dem Ableben gewirkt werden - und sie funktioniert nur bei Wesen, die von einem schweren Gewicht erschlagen wurden.
- **Lufterfrischer:** Hiermit wird die Luft in einem geschlossenen Raum erneuert und verhindert fürs Erste, dass jemand erstickt.

Steve Meretzky hatte nicht nur den hier zusammengefassten Entwurf geschrieben. Er hat auch bei einer externen Grafikfirma bereits einen Kostenvoranschlag eingeholt. Dort ging er von ungefähr 80 Schauplätzen, 100 Inventar-Gegenständen und 25 Charakteren aus, die dargestellt werden sollten. Außerdem stellte er die vage Anfrage, wie teuer kurze 3D-Clips werden würden, die im Spielverlauf eingestreut werden sollten. Dies alles klingt nach einem typischen Legend-Adventure Mitte der 1990er Jahre. Dafür spricht auch die Bitte, sich bei

Vorschlägen für die Benutzeroberfläche an Titeln wie **Companions of Xanth** zu orientieren. Wäre es also ein reinrassiges Adventure geworden? Wie passt die sechsköpfige Heldengruppe in dieses Schema? Hätte es doch einen Rollenspiel-Bildschirm wie bei **Superhero League of Hoboken** gegeben? Obwohl die Verkäufe dieses Spiels den Erwartungen nicht gerecht wurden?

Rückmeldungen von Seiten Legends sind in Meretzky's Unterlagen leider nicht enthalten. Bob Bates erinnerte sich gar nicht mehr an das Spiel und Steve Meretzky selbst konnte mir auf Nachfrage nur ein paar Files, aber kaum Erinnerungen schicken. Immerhin hatte er mit seiner Firma Boffo Games bereits einen Zeitplan erstellt: Mit einem Produktionsstart am 15. Dezember 1995 und der Gold-Disk-Abgabe am 15. September 1996 war der beabsichtigte Entwicklungszeitraum knapp bemessen. Selbst ein Budget über 750.000 Dollar war bereits genehmigt worden und eine vorläufige Planung von Meretzky wäre 5.000 Dollar günstiger gewesen. Es bleibt also Spekulation, warum dieses Spiel nicht weiter produziert wurde. Eventuell zeichnete sich einfach ab, dass diese Art von Spielen nicht genug Umsatz bringen würden, denn nach der Einstellung **Magic of Xanth's'** kamen nur zwei weitere Adventures aus dem Hause Legend Entertainment auf den Markt.

#	Due Date	Design & Engineering	Art & Audio Production
0	15. Dez 95	Project Start	
1	01. Jan 96	Status Report Story Line Rough Geography	
2	01. Feb 96	Status Report Final Geography One-half Puzzles Rough Character List Special Interfaces Designed Game Executable: Shell Only	
3	01. Mrz 96	Status Report Final Puzzles Final Character List Rough Object List Game executable: 25% alpha complete Souce Code	Concept Art finalized
4	01. Apr 96	Status Report Final Character Interactions Final Object List Game Executable: 50% alpha complete Source Code	One-third Rooms Special Interfaces, Draft
5	01. Mai 96	Status Report Game Executable: 75% alpha complete Source Code	Two-thirds Rooms One-Half Stamps & Animations
6	01. Jun 96	Start Alpha testing (w/some placeholder art, and no audio)	All Rooms Complete Music Composed
7	01. Jul 96	Status Report	All Art Complete & Integrated (including: special interfaces, buttons, icons, etc) All Audio Recorded
8	01. Aug 96	Status Report Start Beta Testing (with all resources integrated)	All Audio Digitized and Integrated Sound Effects Added
9	01. Sep 96	Status Report Beta update (if needed)	
10	15. Sep 96	Gold disk: code release to duplication	

*Meretzky's Zeitplan für Magic of Xanth (Genehmigung durch Steve Meretzky)*

## Titanic

Aus dem Dezember 1995 stammt ein weiterer Entwurf von Steve Meretzky. Es scheint eine sehr arbeitsreiche Zeit für ihn und Boffo Games gewesen zu sein: Zu diesem Zeitpunkt hatte die neue Firma ein einziges Spiel, **Hodj 'n' Podj** veröffentlicht und benötigte dringend Aufträge. Das zweite Spiel, das unter Boffo-Flagge veröffentlicht wurde,<sup>54</sup> erschien erst 1997. Da aber auf die ein oder andere Weise Geld verdient werden musste, schlug Meretzky der Firma Brøderbund ein Spiel vor, mit dessen Thema er sich schon seit Infocom-Tagen beschäftigt hat: Der Titanic.

Nun würde dieses Kapitel nicht existieren, wenn der Titel nicht bereits zuvor ein Legend-Adventure hätte werden können. Ich hatte Steve Meretzky gefragt, ob er zu Spellcasting-Zeiten noch andere Titel vorgeschlagen hatte:

*Klar... Hoboken, was dann ja auch produziert wurde. **Hodj 'n' Podj**, von dem Legend dachte, es läge zu weit außerhalb ihres Fachgebiets. Das machte ich dann kurz darauf, nachdem ich mein eigenes Studio, Boffo Games, gegründet hatte. Und das Titanic-Spiel, das ich wahrscheinlich als nächstes bei Infocom gemacht hätte, wenn die Firma nicht geschlossen worden wäre. Aber Legend dachte, dass sich niemand für die Titanic interessierte. (Natürlich wurde der Titanic-Film 5 Jahre später zum erfolgreichsten Film aller Zeiten, und ein Titanic-Adventure war das zweiterfolgreichste Spiel des Jahres, nach **Myst**...)*

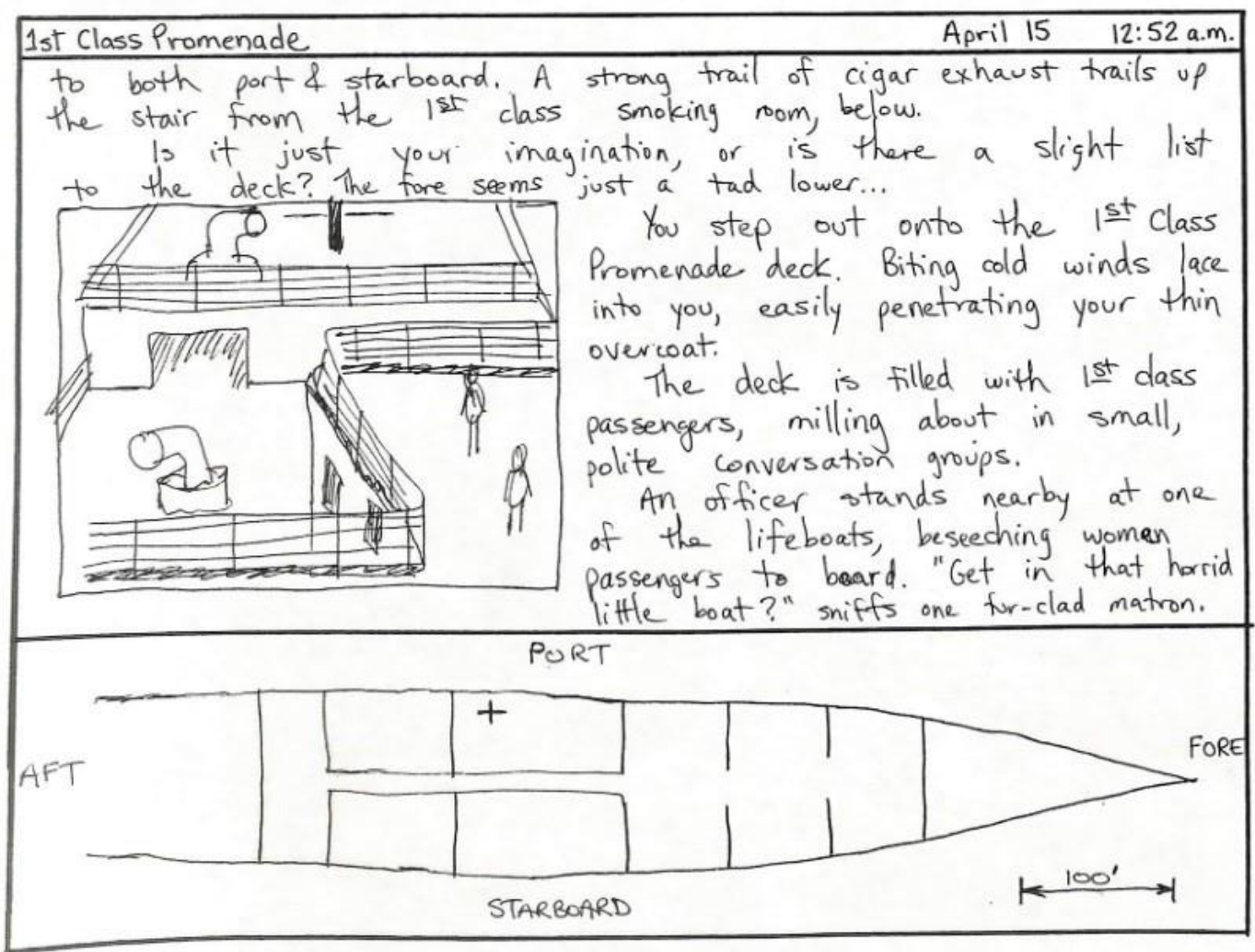
Der berühmte Titanic-Film kam 1997 in die Kinos. Das Spiel **Titanic: Adventure in Time** mit seinen fünf Millionen Exemplaren Absatz erschien im Oktober 1996. Und der von Meretzky erwähnte Legend-Entwurf stammt aus dem Jahre 1991 – allerdings übernimmt er große

---

<sup>54</sup> Space Bar

Passagen des ursprünglichen Konzepts, das Meretzky 1989 bereits Infocom vorgeschlagen hat.

Im Grunde schlägt Meretzky ein interaktives Buch vor. Der Spieler soll die letzte Nacht der Titanic in Echtzeit erleben und alle verfügbaren Informationen im Rahmen dieses Computerspiels serviert bekommen. Die ursprüngliche Infocom-Fassung geht noch von einzelnen Schwarz-Weiß-Bildern aus, bei der Legend-Version schwebt Meretzky bereits eine CD-ROM vor. Er beschreibt auch den Bildaufbau:



Entwurf von Steve Meretzky (Courtesy of the Department of Special Collections, Stanford University Libraries).

Ganz oben in der Statuszeile finden sich der aktuelle Standort und die Uhrzeit. Das untere Drittel des Bildschirms zeigt den aktuellen Abschnitt des Schiffsplans. Dies dient einerseits zur Orientierung,



ersetzt andererseits allerdings auch die klassische Legend-Kompassrose. Der Großteil des Bildschirms beschreibt in Bild und Text den aktuellen Raum. An Bildmaterial herrscht kein Mangel und Meretzky möchte hier so viele Originalbilder wie möglich verwenden. Wohlgemerkt: 1991.

Immer wieder kommt Meretzky auf den knapp drei Seiten des Entwurfs darauf zurück, dass sein Vorschlag kein Adventure wäre. Schlicht, weil es in der Spielsituation nicht genügend Handlungsmöglichkeiten für den Spieler gäbe. Vor allem das vorgegebene Ende würde dem Spielspaß einen Riegel vorschieben. Denn die historischen Ereignisse sollten auf jeden Fall unangetastet bleiben.

So faszinierend die Idee dieser frühen Multimedia-CD-ROM sein mag: Als CEO einer Spielefirma wie Legend hätte ich diesen Vorschlag wohl auch abgelehnt. Erst der Brøderbund-Entwurf von 1995 erweiterte die Grundidee „Titanic“ beträchtlich und machte ein Spiel daraus. Denn hier mischt Meretzky zwei historische Begebenheiten mit viel Fantasie:

Einerseits geht es um die Jungfernfahrt des Passagierdampfers Titanic. Das luxuriös ausgestattete Schiff legte am 10. April 1912 in Southampton ab und kollidierte auf dem Weg nach New York kurz vor Mitternacht am 14. April mit einem Eisberg. Die Schäden waren so enorm, dass das als unsinkbar geltende Schiff knapp drei Stunden später sank<sup>55</sup> und über 1500 Passagiere in den Tod riss.

Dieses Ereignis verknüpft Meretzky mit dem Diebstahl der Mona Lisa im Jahre 1911. Damals versteckte sich der Handwerker Vincenzo Peruggia über Nacht in einem Schrank des Louvre, löste das Bild aus dem Rahmen und spazierte am nächsten Tag damit aus dem Museum. Dies ist natürlich nur möglich gewesen, weil das Bild gerade einmal 77 auf 53 cm groß ist. Peruggia versteckte das Bild über zwei Jahre lang in seiner Wohnung, bis er es im Dezember 1913 an einen italienischen

---

<sup>55</sup> Diese Behauptung hatte die damalige Presse aufgestellt, nicht die Erbauer des Schiffs.

Kunsthändler verkaufen wollte. Dieser täuschte Interesse vor und konnte das Bild inspizieren. Nachdem feststand, dass dies tatsächlich das Original war, konnte Peruggia von der Polizei festgenommen werden. Nach einer Rundreise durch einige italienische Städte wurde die Mona Lisa wieder an den Louvre übergeben, während Peruggia zu sieben Monaten Gefängnis verurteilt wurde.

In Meretzky's Fassung ist der Diebstahl des Gemäldes das Werk einer dreiköpfigen Gruppe im Auftrag eines ominösen Kriminellen, der Marqués genannt wird. Sie stehlen das Bild und möchten mithilfe eines nachgemachten Schlüssels entkommen – doch dieser passt nicht. Panisch beginnen die Diebe, den Türknauf abzuschrauben. Ein zufällig ebenfalls vor Ort beschäftigter Klempner öffnet ihnen hilfsbereit die Tür und damit verschwindet das Bild wie in der Realität für die nächsten Jahre aus der Öffentlichkeit. Die Frage ist nun: War das Bild tatsächlich die ganze Zeit in Paris in einer kleinen Wohnung versteckt? Oder war es auf dem Weg nach New York, um an einen reichen Amerikaner verkauft zu werden?

## **Das Spiel**

An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Rolle des unglückseligen Klempners. Er hat nach dem Diebstahl seine Arbeitsstelle verloren und ist nun Weinkellner an Bord der Titanic. Im frühen Spielverlauf erfährt er, dass ein Passagier einen ungewöhnlichen Gegenstand in einem der Schiffstresore deponiert hat. Einige Nachforschungen später ist klar: Die Mona Lisa ist an Bord – und der Marqués mit ihr. Verständlich, dass der Klempner seinen Ruf wiederherstellen möchte. Sein Plan ist, den genauen Aufenthaltsort des Bilds in Erfahrung zu bringen und dann den Kapitän zu informieren. Nächste Schritte: Triumphaler Empfang in New York, Empfänge, Champagner, Ruhm. Doch der Eisberg hat andere Pläne mit dem Schiff.

Meretzky formuliert drei Phasen für das Adventure:

1. Informationen über das Bild und seinen Aufenthaltsort sammeln.

2. Das Gemälde aus dem Safe entwenden
3. Vor dem Marqués fliehen und die nächsten Stunden überleben.

Zuletzt sollte der kühne Klempner in einer Cutscene an Bord der Carpathia<sup>56</sup> in New York ankommen. Doch seine Freude wäre nur von kurzer Dauer, da das Gemälde ja historisch korrekt 1913 in Italien sein muss. Auf welche Weise die Mona Lisa wieder verschwindet, schildert Meretzky allerdings nicht in seinem Entwurf. Die Spieldauer setzt der Designer mit voraussichtlich 20-30 Stunden an –verblüffend lang für ein Adventure.

Der technische Teil des Brøderbund-Entwurfs dürfte sich stark von den früheren Infocom- und Legend-Entwürfen unterscheiden: Meretzky spricht hier von einem „*cinematic, first person adventure game with detailed, 3D rendered environments.*“ Die Charaktere sollten vor Bluescreen gefilmte Schauspieler sein, während die Hintergründe der einzelnen Decks anhand der vorhandenen Photographien der Titanic möglichst realistisch dargestellt werden sollten. Was allerdings sowohl in dieser 3D-Umgebung als auch in Legends Engine funktioniert hätte, sind die Rätsel. Meretzky schlägt in seinem Entwurf einige Situationen vor:

- Wie öffnet man den Safe, in dem die Mona Lisa aufbewahrt wird?
- Wie schützt man das Gemälde vor Feuchtigkeit?
- Wie schmuggelt sich der Spieler in eines der Rettungsboote? Oder könnte er alternativ aus Schiffsteilen ein eigenes Boot bauen?

Besonders interessant ist die Idee, die Auseinandersetzung mit dem Marqués auf einen Kampf Mann gegen Mann zusteuern zu lassen. Denn hier schlägt Meretzky auch vor, dass sich der Kampf auf den

---

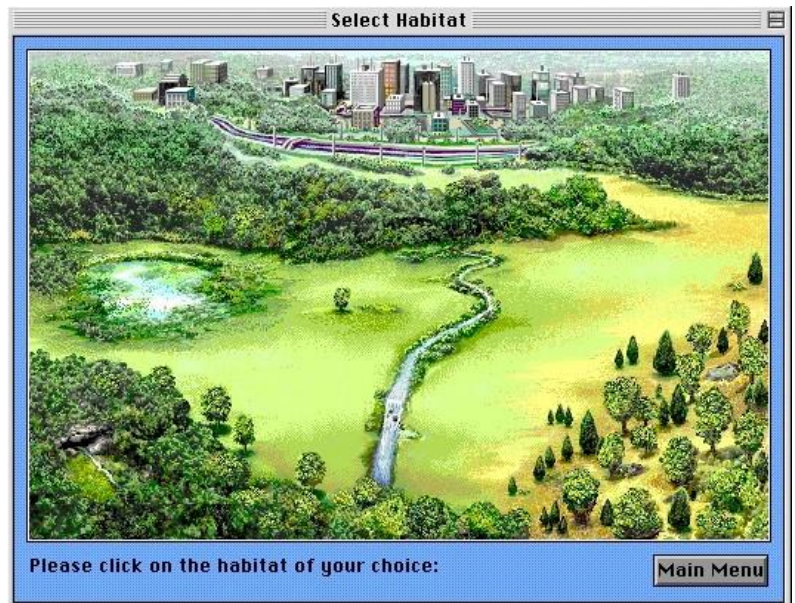
<sup>56</sup> Das Schiff, das 705 überlebende Passagiere gerettet hat.

Eisberg verlagern könnte, von dem der Spieler dann nach seinem Sieg auch wieder irgendwie entkommen müsste.

Wie dem auch sei: Auch diese Idee von Steve Meretzky blieb leider im Entwurfs-Stadium stecken und wird wohl nicht mehr verwirklicht werden.

## Habitactics (1995)

Legend Entertainment hat neben den Spielen, die in den Handel kamen, auch einige Edutainment-Titel für Firmen und Behörden entwickelt. **Habitactics** war der erste dieser Titel. Ich fragte Bob Bates, warum sich seine Firma in diesem Bereich engagierte. Seine für mich überraschende Antwort:



*Wir haben sowohl das Missouri-Projekt (**Habitactics**) als auch das Department of Justice-Projekt (**Quandaries**) ins Leben gerufen, weil wir eine glänzende Zukunft für Spiele als Mittel zur Erziehung und zum Lehren sahen. Es stellte sich heraus, dass wir unserer Zeit voraus waren – „ernsthafte“ Spiele sind heutzutage eine riesige Industrie. Damals dachten wir, wir könnten eine solche Abteilung innerhalb des Unternehmens gründen, aber wir mussten feststellen, dass unsere Mitarbeiter viel lieber an Mainstream-Spielen arbeiteten, und so gingen wir in diese Richtung.*

Lead Designer für den Titel, der 1995 erschien, war Michael J. Lindner, der bereits für **Spellcasting 101** Musik beisteuerte und bei Legend bis zu **Callahan's Crosstime Saloon** (1997) in unterschiedlichen Bereichen tätig war. Er war auch einer der drei Neu-Designer, die drei Jahre zuvor **Frederik Pohl's Gateway** aus der Taufe hoben.

**Habitactics** wurde nur für den Apple Macintosh veröffentlicht und ist ein Lernprogramm für Kinder zwischen acht und dreizehn Jahren. In zwei unterschiedlichen Modi dreht sich alles um die Tier- und Pflanzenwelt Missouris:



*Das kurze Spiel*

Im „kurzen Spiel“ kann der Spieler Pflanzen und Tiere, die in Missouri beheimatet sind, ihren jeweiligen Lebensräumen zuordnen. Fühlen sich Eichhörnchen eher in Flüssen, in Höhlen oder in Wäldern wohl? Der Spieler kann sich kurze Hilfe-Texte anzeigen lassen, die eindeutige Hinweise liefert. Dazu gibt es Video- und Audio-Clips, um die Tiere richtig zu sehen und zu hören. Ein klassisches Lernspiel, das mit viel multimedialem Aufwand produziert wurde.

Im „langen Spiel“ kommt die Taktik aus dem Spiel-Namen zu ihrem Recht. Die Spieler müssen das Land rund um eine größere Stadt so verändern, dass die Natur auch weiterhin eine Chance



hat. Wer auf monokulturelle Pflanzen und Tiere setzt, hat schon verloren. In sechs verschiedenen Lebensräumen soll eine gute, am besten natürlich die optimale Mischung an Lebewesen angesiedelt werden. Zum Beispiel müssen die Spieler Kühe einzäunen, damit die Natur auf der dann brachliegenden Grünfläche ungestört leben kann. Und selbst dort kann es vorkommen, dass vorhandene Natur zerstört werden muss, um eine ökologisch sinnvollere Lebensumgebung zu schaffen.

1998 wurde das Spiel von der Wildlife Society mit einem Preis in der Kategorie „Conservation Education Award“ ausgezeichnet<sup>57</sup>. Zielgruppe und Inhalt sind natürlich nicht mit dem typischen Legend-Spieler kompatibel. Habitactics ist in keinem Moment eine komplexe Simulation, die langfristig motiviert. Dennoch bietet es einen liebevollen Blick auf die Natur – und hat auch einige humorvolle Momente zu bieten, wie diese Bilder zeigen.

<sup>57</sup> <https://wildlife.org/conservation-education-award/>



*Wir sind auf einem guten Weg. Der Fluss ist schon sauber und hat viele verschiedene Bewohner...*



*... doch dann explodiert er, weil wir ihn begradigen wollten.*



## Shannara (1995)

Legend Entertainment war zeitlebens ein vergleichsweise kleines Studio. Grafiken und in vielen Fällen auch die Musik wurden von externen Firmen geliefert. Doch die wenigen Angestellten, die Legend hatte, waren sehr lange dort beschäftigt: Bis auf wenige Einzelfälle prägten die fünf Designer, die bisher im Buch erwähnt wurden, die Produktpalette des Unternehmens. Die erste der beiden Ausnahmen von der Regel findet sich bei **Shannara**.

Dieses Spiel erschien 1995 und war die Adventure-Umsetzung einer Fantasy-Buchreihe<sup>58</sup>. Bates war mit seinem Edutainment-Programm **Quandaries** für das Justizministerium beschäftigt, Meretzky wollte nach Jahren der Homeoffice-Arbeit wieder ein eigenes Studio und der Rest der Designer-Crew war bereits mit unterschiedlichen Projekten

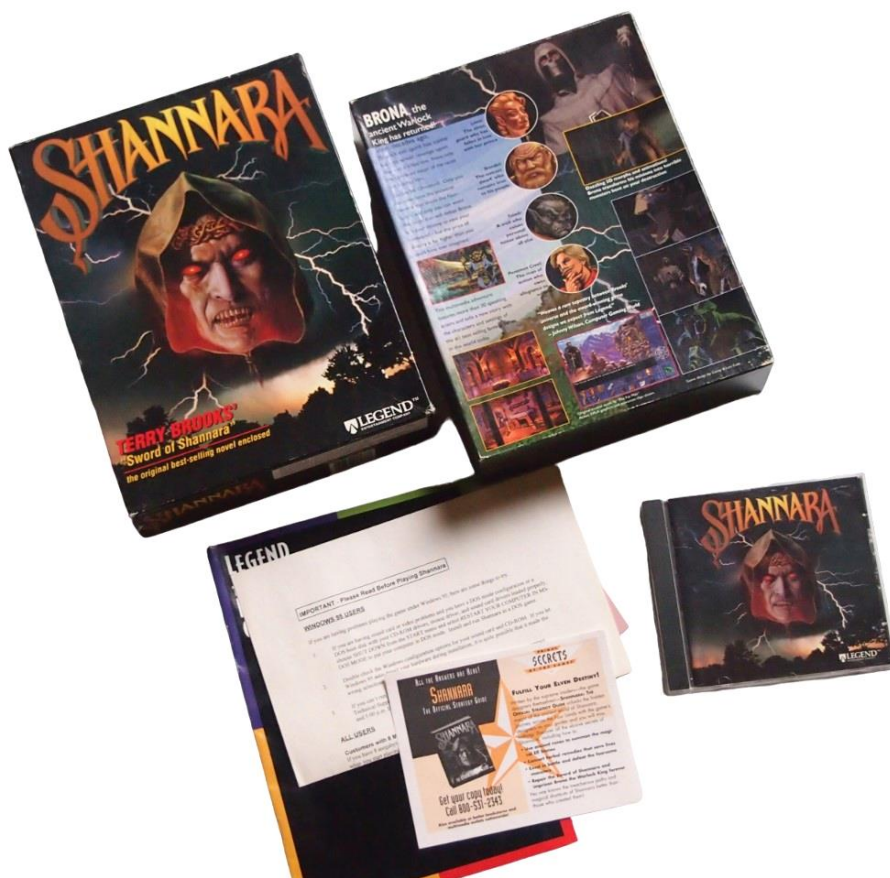


Foto: Oliver Knagge / Deutsches Videospilmuseum

<sup>58</sup> Überraschung!

beschäftigt. Ein Glück für Legend, dass zu diesem Zeitpunkt ein langjähriges Designer-Ehepaar nach 17 Spielen, an denen sie bei Sierra On-Line in den unterschiedlichsten Positionen mitgewirkt hatten, in schwierige Fahrwasser geriet: Lori Ann Cole und Corey Cole.

### **Working in a Cole-mine**

Die beiden hatten ihren Einstand als Spiele-Designer mit **Quest for Glory - So you want to be a hero**, einem Adventure mit einigen Rollenspiel-Elementen. Neben Fortsetzungen dieses Titels waren die Coles auch federführend an **Mixed-up Fairy Tales** oder an **Castle of Dr. Brain** beteiligt. Außerdem lieh Lori ihre Stimme in **King's Quest 5 - Absence makes the Heart go yonder!** Königin Isabella. Sie waren also ein fester Bestandteil der Sierra-Erfolgsgeschichte. 1992 schloss Ken Williams mit dem Entwickler-Paar einen neuen Vertrag über drei Spiele ab. **Quest for Glory 4 - Shadows of Darkness**, dessen Entwicklung teilweise sehr gehetzt ablief, war der erste Titel dieser Vereinbarung.

Als Quest for Glory 5 in die Design-Phase eintrat, sollte das Budget im Vergleich zum Vorgänger um 20 Prozent gekürzt werden. Das lag nicht an aus dem Ruder gelaufenen Vorstellungen der Coles: Sierras neuer Finanzchef Michael Brochu setzte zu diesem Zeitpunkt grundsätzlich die Schere an und machte keine Ausnahmen. Die Cole-Produktionen waren allerdings im firmeninternen Vergleich schon immer günstig. Corey Cole schätzt, dass sie ungefähr 30 Prozent billiger waren als andere Sierra-Spiele - und **Quest for Glory 4** machte mit seinen 750.000 Dollar Produktionskosten da keine Ausnahme. Einen gleichwertigen Nachfolger für die nun genehmigten 600.000 Dollar konnten sie sich aber nicht vorstellen. Ken Williams kündigte als Reaktion den Drei-Spiele-Vertrag - und die Coles standen auf der Straße.

Einige Jahre zuvor hatten sie auf der Games Developer Conference in San Francisco Bob Bates kennen gelernt. Und da sie von Anfang an auf einer Wellenlänge zu senden schienen, war ein Spiel für Legend

Entertainment eine logische Wahl. Umgekehrt konnte Legend die eigenen Reihen mit erfahrenen Designern verstärken. Bates bat die Coles also, ihm zehn Ideen für das nächste Projekt zu geben - die er dann durch die Bank höflich ablehnte, da Legend bereits ein Team suchte, das die Umsetzung der Fantasy-Buchreihe **Shannara** stemmen könnte. Die Coles waren nicht überrascht, dass ihre Ideen abgelehnt wurden. Dieses Procedere ist ihrer Aussage nach in der Branche gang und gäbe.

Wie begeistert Corey und Lori Ann von der Buchvorlage waren, ließen sie The Digital Antiquarian wissen:

*Sowohl Lori als auch ich hatten Das Schwert von Shannara (den ersten Band der Reihe) im College gelesen, und wir waren nicht beeindruckt. Wir hielten es für eine offensichtliche Herr der Ringe-Kopie... Wir entschieden uns jedoch, das Buch noch einmal zu lesen. Meine revidierte Meinung war, dass das erste Drittel des Buches eine offensichtliche Kopie war, aber danach betrat das Buch Neuland und wurde zu einem eigenständigen Werk. Vermutlich dachte Brooks als angehender Schriftsteller, dass der beste Weg, ein so erfolgreiches Buch wie Der Herr der Ringe zu erschaffen, darin bestand, mehr oder weniger dasselbe Buch erneut zu schreiben. Aber im Laufe der Zeit entwickelte er seine eigene Autorenstimme und wurde ein viel stärkerer Schriftsteller. (The Digital Antiquarian 2021)*

## Die Lücke im Lebenslauf

Das Spiel nutzt die Lücke zwischen den ersten beiden Romanen der Reihe namens **Das Schwert von Shannara** und **Die Elfensteine von Shannara**. Die Hauptfigur im zweiten Roman ist der Enkel des Helden des ersten Bands - die dadurch entstandene Generationen-Lücke bot sich für das Spiel an, ohne mit zu vielen Geschehnissen der Romane zu kollidieren. Die Coles studierten die beiden Bände intensiv, entwickelten ihre Geschichte und ließen sich diese von Terry Brooks absegnen. Brooks selbst erinnert sich nicht daran. Er sagte im Interview mit Lightspeed Magazine:

*Die Sache ist die, dass ich mich früher ausschließlich auf Bücher konzentrierte, weil ich ein großer Buchliebhaber bin. Also widmete ich mich dem Buchmaterial und bei allem anderen sagte ich einfach meinem Agenten oder meinem Lektor: „Mach, was du denkst. Du kümmerst dich darum. Erzähl mir nichts davon“, und dann entschieden sie. Das zeigt wahrscheinlich, wie naiv ich bin, aber es war mir einfach egal, und ich interessiere mich immer noch nicht für Vieles außerhalb der Bücher... (Lightspeed 2012)*

Wer auch immer die Story des Spiels tatsächlich freigegeben hat: Die Coles hatten mit der Welt von **Shannara** Schwierigkeiten, wie sie im Interview mit Adventuregameclassic erzählten:

*Terrys Serie war sehr ernst und so mussten wir auf unsere üblichen Wortspiele und humorvollen Charaktere verzichten. Bei der Entwicklung der Rätsel haben wir direkt mit Bob Bates zusammengearbeitet, der selbst eine beeindruckende Liste an Adventures designt hat. Dadurch fühlt sich das Spiel ganz anders an als die Glory-Serie. (Adventure Gaming Classics 2003)*

## Far away

Die Coles arbeiteten mit der Firma Triton Interactive zusammen. Deren Gründer war (wie einige seiner Angestellten) ebenfalls ein Sierra-Veteran. Seine Ludographie begann 1983 mit **Troll's Tale** und endete bei Sierra nach **Conquests of the Longbow - The Legend of Robin Hood**. Erst gründete er mit weiteren ehemaligen Sierra-Mitarbeitern die Firma Tsunami Media, die er allerdings bald wieder verließ, um Triton Interactive zu gründen. Bob Bates war mit dieser Konstellation nicht glücklich: Heitman und sein Team würden mit der Legend-Engine arbeiten und Bates wollte verhindern, dass Teile dieser Software in anderen Produkten von Triton Interactive verwendet werden könnten. Zusätzlich war Bates nach einem Besuch vor Ort nicht begeistert von den bisherigen Fortschritten.

Um die Wogen zu glätten, gründeten die Coles ein eigenes Team namens FAR Productions<sup>59</sup>, arbeitete unter diesem Namen jedoch weiter in den Triton-Firmenräumen mit den gleichen Leuten wie bisher. Entsprechend holprig ging die Produktion weiter. Ein Grund dafür war die räumliche Entfernung: Die Coles und Triton Interactive waren an der Westküste beheimatet, Legend Entertainment lag auf der anderen Seite des Kontinents in Virginia. Eine enge Zusammenarbeit war damit schwierig. Bob Bates sagte der PC Joker 1995:

*... sie leben ja in Kalifornien und damit am anderen Ende des Kontinents. Auf jeden Fall gehen sie mit viel Liebe zum Detail ans Gamedesign heran, und was sie bisher geliefert haben, gefällt mir sehr.*

Dies mag nur eine höfliche Marketing-Aussage gewesen sein. Denn es gab Abstimmungsprobleme: Bates und Legend Entertainment kamen von den Textadventures, die Coles aus der Grafikadventure-Entwicklung. Bates liebte es, den Spieler für abseitigere Eingaben und Versuche mit einem interessanten Text zu belohnen, Lori Ann Cole hielt

---

<sup>59</sup> Benannt nach ihrem Haus „Flying Aardvark Ranch“

dies für Zeitverschwendung, die die Spieler von den wichtigen Dingen ablenken würde. Bates griff daher auf einen weiteren ehemaligen Sierra-Angestellten zurück: Josh Mandel. Dieser war zuvor als Betatester bei **Mission Critical** beschäftigt und wurde nun dem **Shannara**-Projekt zugeteilt. Er erinnert sich:

*Am Ende schrieben sie [die Coles] hauptsächlich den Text für den „kritischen Pfad“ durch das Spiel. (Der „kritische Pfad“ sind die genauen Aktionen und Dialoge, die der Spieler ausführen muss, um das ganze Spiel durchzuspielen). Also kam Bob Bates zu mir und sagte: „Dieses Spiel braucht noch viel mehr farbigen Text“ – das heißt, Text, der Aktionen und Erkundungen abdeckt, die nicht zum Kritischen Pfad gehören. Er sprach darüber, wie viel Humor für diese Sachen angemessen wäre, weil ich einen humorvollen Ton anschlagen wollte.*

*Ich habe mit Corey nicht viel über diese Arbeit gesprochen. Es gab bei dem Projekt große Spannungen, was – glaube ich – an den Ideen der Coles lag, die im Widerspruch zu Bobs und Mikes Vision stand. Ich glaube, Corey war unzufrieden damit, dass ich in vielen meiner Texte Humor verwendet habe. Er war davon ausgegangen, dass Legend ein nicht humorvolles Spiel erwartete. Und nun kam ich und schrieb humorige Texte, als Corey und Lori ausdrücklich davon abgehalten wurden. Alles in allem weiß ich, dass die Coles nicht begeistert waren, mich an dem Spiel arbeiten zu lassen, aber das Spiel brauchte definitiv viele dieser farbigen Texte. Ich war ein relativ neuer Mitarbeiter und hatte nicht das Gefühl, in der Position zu sein, über irgendetwas diskutieren zu können. Ich habe ich nur versucht, das zu tun, was meine Vorgesetzten von mir erwartet haben.*

Ein weiteres grundlegendes Problem in der Entwicklung: Die Coles wollten in der Tradition ihrer erfolgreichen **Quest for Glory**-Reihe erneut Rollenspiel-Elemente einbauen. Dazu gehörte von Anfang an

ein eigenständiger Kampf-Bildschirm, der im Hause Legend Entertainment auf wenig Gegenliebe stieß. Als Kompromiss wurde er „bis auf weiteres“ im Spiel belassen – was dazu führte, dass an ihm im Laufe der Entwicklung nur wenig gearbeitet wurde und am Ende die Zeit fehlte, an ihm zu feilen.

Umgekehrt hatte auch Bob Bates ein Anliegen, das er gegenüber den Entwicklern nicht fallen lassen wollte: Seiner Meinung nach gehörte kurz vor das Finale des Spiels eine tief emotionale Szene, die dem Spieler eine schwere Entscheidung auferlegt. Eine Entscheidung, bei der keine der Optionen offensichtlich „richtig“ ist. Hier sollte es kein schwarz oder weiß geben.

Die Coles waren nicht begeistert. Während sie den Großteil der Geschichte entwarf und schrieb, blieb Lori Cole diese Szene lange schuldig. Bates aber sprach sie immer wieder erneut darauf an, so dass sie schließlich die Sequenz entwarf, die bis heute vielen **Shannara**-Spielern am besten in Erinnerung geblieben sein dürfte.

Als weiteres Hindernis im Entwicklungsprozess stellte sich die Qualitätskontrolle im Hause Legend Entertainment heraus. Die jeweils aktuelle Programm-Version musste auf CD-ROM gebrannt und per Post verschickt werden. Kamen diese Fassungen dann bei Legend an, funktionierten manche der Scheiben in den Tester-Rechnern, manche nicht. Die Beta-Tester meldeten wegen der langen Versandwege Bugs an die Entwickler zurück, die in der Zwischenzeit schon längst behoben worden waren. Außerdem konnte das Programmier-Team während des Brenn-Vorgangs nicht weiterarbeiten, weil das ganze System zu fragil war und abstürzen konnte.

Bob Bates war entsetzt, als er sich den Zustand der Entwicklung im Oktober 1995 vor Ort ansah. Neben anderen Baustellen war der Kampf-Bildschirm noch nicht fertig, die Tagebuch-Einträge funktionierten noch nicht, der Komponist hatte noch keine Musik abgegeben und das Ende des Spiels war noch nicht eingebaut. Das alles

fünf Wochen vor der allerletzten Deadline, um das Spiel noch rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft auszuliefern. Um den Termin zu halten, wurden sämtliche Teammitglieder nach Virginia geflogen und von Legend Entertainment-Angestellten unterstützt. Am 13. November war die Master-Version fertiggestellt, aber der Preis war hoch. Bates:

*Dem Team wurde irreparabler Schaden zugefügt. Seitdem haben wir nicht mehr zusammengearbeitet. (The Digital Antiquarian 2021)*

## **Das Schwert von Shannara Teil 2**

Das Spiel beginnt mit einem Render-Intro: Ein böser Geist wird beschworen, ein Schwert namens Shannara wird zerstört und eine Art Gnom entpuppt sich als Gestaltwandler. Der Boden für ein großes Abenteuer ist bereitet – doch Spieler ohne Kenntnis der Vorlage haben nach diesem Video nichts verstanden. Immerhin ist es stimmungsvoll inszeniert.

Das Spiel wechselt in die Adventure-Grafik und versetzt die Spieler in die Gestalt ihres Alter Egos:

Jak Ohmsford sitzt nach einem Streit mit seinem Vater am Ufer eines Bachs und hängt seinen Gedanken nach. Plötzlich wird die friedliche Szenerie zerstört: Ein Monster greift Jak an, gegen das er im Kampf keine Chance hat. Doch ein mysteriöser Fremder namens Allanon kommt ihm zu Hilfe, der ein alter Weggefährte seines Vaters Shea (der Hauptfigur des ersten Romans) ist. Er warnt uns, dass unser Heimatort Shady Vale bald von Monstern überrannt werde. Er selbst möchte Jaks Vater warnen, während er den jungen Mann nach Osten in das Königreich Leah schickt, um den dortigen Herrscher zu alarmieren. Laut Allanon wird dies nach Shady Vale das zweite Ziel sein. Der Geist des ehemaligen Druiden und jetzigen Dämonenlords Brona manifestiere sich wieder und niemand sei mehr sicher. Vor allem nicht Jaks Vater, der ihn damals besiegt habe.



In diesem kurzen Abschnitt werden verschiedene Spielmechaniken eingeführt: Zum einen ist **Shannara** ein weiteres klassisches Legend-Adventure mit Grafiken, Inventar und Kompass-Rose. Dort findet die Story statt, dort gibt es Rätsel, dort laufen die Dialoge ab.

Da dies ein Spiel der Coles ist, gibt es zusätzlich einen eigenständigen Kampfbildschirm. So etwas gab es schon bei Steve Meretzky **Superhero League of Hoboken**. In beiden Spielen sind diese Spielmechaniken fast vollständig unabhängig voneinander. Doch **Shannara** geht einen Schritt weiter: Der Kampfbildschirm ist graphisch losgelöst von der Adventure-Oberfläche - und der Grafikstil wechselt in diesem Abschnitt.



Der Kampfbildschirm

Setzt das Abenteuer-Spiel auf zeitlosen Pixellook, so sind die Kampf-Gegner in gerendertem 3D dargestellt. Dies hat zwei Nachteile: Zum einen ist das Fenster recht klein, zum anderen sehen die Gegner hier völlig anders aus als in der „Haupt“-Grafik.

### Kämpfen oder Weglaufen?

Zusätzlich dürfte **Shannara** das einzige Spiel sein, das in seinem Handbuch ausführlich alle Feinheiten des Kampfs erklärt, dann aber empfiehlt, genau diesen Auseinandersetzungen aus dem Wege zu gehen:

*Auch wenn es im Spiel Kämpfe gibt, sollten diese nach Möglichkeit vermieden werden. Kämpfe sind gefährlich! Die einzige*

*Belohnung für einen gewonnenen Kampf ist, dass Ihr Charakter überlebt und die Mission fortsetzen kann.*

Zusätzlich sind die Auseinandersetzungen auch schlicht langweilig. Das Spiel gibt sich Mühe, eine taktische Tiefe anzudeuten: Die grundsätzlichen Aktionen Angriff, Rückzug und Verteidigung werden noch ergänzt durch die Möglichkeit, euren Teammitgliedern oder der ganzen Gruppe Anweisungen zu geben. „Greife den stärksten Gegner an“. „Schütze mich“. „Schnapp dir den Feind, der dir am nächsten steht“. Eine größere Auswirkung auf den Ausgang des Kampfs konnte ich zwar nicht feststellen, doch Strategie-Profis holen hier vielleicht etwas mehr Spielspaß raus.

Corey Cole selbst begründet den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe so:

*Die feindlichen Streitkräfte sind riesig und unsere hoffentlich realistischen Charaktere sind keine Superhelden. Ihr Ziel ist es, die Karte zu durchqueren und dabei so wenig wie möglich zu kämpfen. Kämpfen sie, ist das riskant und zehrt an den Kräften der Gruppe. Denk an die Hobbits gegen die Ringgeister auf der Wetterspitze: Sie hatten keine Chance. In dieser Situation sind Jak und Shella gegen die Streitkräfte von Brona. (The Digital Antiquarian 2021)*



Um noch eine weitere Ebene ins Spiel zu bringen, bereist Jak die einzelnen Orte über eine Landkarte, die der Spieler von oben betrachtet. Außer Monstern und damit verbundenen Kämpfen ist nichts darauf zu entdecken. Immerhin sieht Jak die Gegner

in dieser Ansicht bereits frühzeitig und kann sie umgehen. Genau das macht die Gruppe auch mit Gebirgen oder Flüssen, bis sie am Ziel ihrer

Reise ankommen. Klingt aufregend? Dann habe ich das falsch beschrieben. Die Karte sieht weder ansprechend aus noch bietet sie spannende Entscheidungsmöglichkeiten. Es wirkt, als sei sie nur im Spiel, um ein weiteres Feature bewerben zu können.

### **Nach Osten - stets nach Osten**

Nach seinem ersten Kampf reist Jak auf der Karte Richtung Osten. Dort trifft er Shella, die Tochter von Menion Leah – dem Herrscher, den Jak warnen soll. Sie kennen sich noch aus Kindertagen, doch ist aus dem Mädchen mittlerweile eine Frau geworden. Als Jack sie findet, steckt sie unter einem umgestürzten Baum buchstäblich in der Klemme. Jak befreit sie und sie revanchiert sich direkt, indem sie ein Monster erschießt. Sie verspricht, uns sicher zu ihrem Vater zu bringen. Dank ihrer Scout-Fähigkeiten sei das kein Problem. „Wenn du so gut bist, warum liegst du dann unter einem Baum begraben?“ steht in den Dialogen in diesem Moment leider nicht zur Auswahl. Auf der Landkarte ist sie aber tatsächlich nützlich, weil sie dort die Monster früher entdeckt, die die kleine Gruppe dann umgehen kann.



Jak und Shella erreichen die Stadt Leah und damit das erste größere Adventure-Gebiet. Die Stadtwache hat direkt schlechte Nachrichten: Shellas Vater ist schwer erkrankt. Schnell stellt sie fest, dass er vergiftet wurde. Der kräuterkundige Mann vor Ort kann ein Gegenmittel brauen; natürlich fehlen ihm aber Zutaten, die Jak mit ein wenig Rätselei beschaffen und Shellas Vater das Leben retten kann. Jak, Shella und (wie aus dem Nichts) Allanon versammeln sich um sein Bett. Jak wird von Allanon weitergeschickt, Shella geht gegen den Willen ihres Vaters mit und am Ende dieses Abschnitts stellen wir noch den Giftmischer, der sich als der Gestaltwandler aus dem Vorspann entpuppt - was natürlich in einen dieser grauenhaften Kämpfe mündet.

### **Stärken und Schwächen**

Nach diesem Prinzip arbeitet auch der Rest des Spiels: Über die Landkarte erreicht Jak den nächsten Schauplatz, dort tummeln sich auf wenigen Bildschirmen eine Vielzahl an Rätseln und Gesprächen, eine Person jedes Abschnitts entpuppt sich als der Gestaltwandler, Allanon taucht auf, gibt dem Helden den nächsten Reisepunkt vor und weiter geht es auf der Landkarte.

Da Jak immer Anweisungen bekommt, wohin er als nächstes gehen soll (und die Karte keine abweichenden Überraschungen bietet), sind die Wege reine Spielzeitstreckung. Natürlich könnte sich die Heldengruppe auch in Kämpfe gegen Monster stürzen, aber da dies keinerlei spielerischen Nutzen und im schlimmsten Fall den Tod eines Party-Mitglieds zur Folge hat, umgeht sie früher oder später die einzige Abwechslung auf der Karte weiträumig. Dieses Spielelement ist schlicht nicht zu Ende gedacht.

Ganz im Gegensatz zur Geschichte, denn die Figuren wachsen einem im Laufe der Zeit ans Herz. Jak trifft auf andere Völker wie Zwerge und Trolle, bekämpft Rassismus und andere Ungerechtigkeiten und durchkreuzt immer wieder Bronas Pläne. Nicht ohne gewisse Schwierigkeiten und schwerwiegende Entscheidungen, die ihm in

einer schönen Sequenz kurz vor Ende die Tragweite seiner Handlungen vor Augen führt. Da es sich bei Shannara aber um ein geradliniges Spiel ohne verzweigte Handlungsbäume handelt, konnte Jak beziehungsweise der Spieler auch nicht anders handeln. Es gibt keine alternativen Lösungswege und die Endsequenzen unterscheiden sich nur in einigen Punkten. Am besten, der Spieler sieht das Abenteuer als spielbares Buch, bei dem er die Hindernisse aus dem Weg räumen muss. Freiheiten wie in Rollenspielen gibt es hier nicht - aber die erwartet auch kein Adventure-Spieler. Und spätestens an einer dramatischen Stelle, die ich nicht vorab verraten möchte, hat jeder Spieler einen Kloß im Hals. Die Wahl zwischen Pest und Cholera dürfte hier niemandem leichtgefallen sein.



*Shella hat recht. Leider ist Shannara zu linear, um daran etwas zu ändern.*

**Shannara** erschien zuerst in einer Disketten-Fassung und später auf CD-ROM. Die auffälligste Änderung ist die hervorragend gelungene Sprachausgabe, aber auch in den einzelnen Bildern gab es nun ein paar Animationen und zusätzliche Render-Sequenzen, die teilweise allerdings sehr statisch sind.

Das Cover-Motiv für das Spiel zauberte Boris Vallejo auf die Box. Der Mann ist auch heute noch aktiv und vertreibt auf seiner Internetseite handsignierte Drucke einzelner Bilder<sup>60</sup>. Bekannt sind auch seine Filmplakate zu Titeln wie **Wir sind die Griswolds** und seine **Star Wars**-Poster.

In der Spiele-Packung enthalten ist der erste Roman der Buch-Reihe, **Das Schwert von Shannara**. Der interessierte Spieler bekommt auf diese Weise sehr viel Vorgeschichte präsentiert und Random House dürfte mit angefütterten Fans ein paar Buch-Verkäufe generiert haben. Immerhin soll **Shannara** 100.000 Exemplare verkauft haben - für Legend-Verhältnisse ein Hit.

Als kleiner Treppenwitz der Geschichte darf gelten, dass laut der Seite The Digital Antiquarian die angedachten Entwicklungskosten von **Shannara** bei 362.000 Dollar lagen und die letztlichen Kosten bei 528.000 Dollar. Das ist nicht mehr weit weg vom genehmigten Budget für ein **Quest for Glory 5**, das die Coles bei Sierra damals abgelehnt haben. Natürlich lassen sich die Animationen und Schauplätze der **Quest for Glory**-Reihe nicht einfach mit der Sprachausgabe und den Render-Schnipseln von **Shannara** aufrechnen, aber vielleicht wäre ein **Quest for Glory 5** doch für die genehmigten 600.000 Dollar möglich gewesen wäre? Wir werden es nie erfahren.

---

<sup>60</sup> Zum Beispiel gibt es ein wunderbar kitschiges Bild von Buffy und Angel zu bestaunen. Oder Her Happiness, das eine fast nackte Frau auf einem Tiger mit Schmetterlingsflügeln zeigt

## Man spricht deutsch

Shannara ist eines der wenigen Spiele der Firma, die eine deutsche Version spendiert bekommen haben. Wenn man Bob Bates' Äußerung aus einem Interview in der PC Joker 07/08 1995 wörtlich nimmt, waren auch weitere Spiele zur Übertragung angedacht:

*Grundsätzlich bleiben wir bei der durchdachten Maussteuerung nebst SVGA-Grafik und Sprachausgabe, auch wenn natürlich immer weiter am Spielkomfort gefeilt wird. So sollen demnächst für den deutschen Markt perfekt übersetzte Versionen erscheinen, wobei wir wissen, was wir unserem guten Ruf schuldig sind - wer aus der Tradition von Parser-Adventures kommt, wird sich auch in anderen Sprachen nur mit korrekten Satzstrukturen zufriedengeben! (PC Joker 1995)*

Grundsätzlich ist die Übersetzung sehr gelungen. Ob nun „Schady Vale“ eine gute Übersetzung für „Shady Vale“ ist, überlasse ich dem Urteil jedes einzelnen Spielers. Und dass der Legend-typische „Undo“-Knopf nun mit „Storno“ betitelt ist, ist Gewöhnungssache. Aber nicht wurden die Texte übersetzt - auch die Sprachausgabe wurde mit erstklassigen Sprechern auf Deutsch neu aufgenommen. Wie stolz Legend Entertainment (oder der deutsche Vertrieb) auf diese Version war, zeigt sich in der Werbung. In der überladenen Anzeige, die ausgerechnet die 3D-Sequenzen (und die Animationen) lobt, werden auch die Synchronstimmen von Sean Connery (Gerd Günther Hoffmann) und Robert Redford (Rolf Schult) herausgehoben. Das sind zwar die bekanntesten Stimmen in der Vertonung, aber auch die anderen Damen und Herren machen einen richtig guten Job.

# Wer nicht lesen will, soll spielen.

PC CD-ROM  
Mit SVGA-  
Grafik!

JETZT IM HANDEL! KOMPLETT IN DEUTSCH!

Virgin  
INTERACTIVE  
entertainment



LEGEND™  
ENTERTAINMENT COMPANY

HOTLINE 040/33113 INTERNET: www.legent.com

Nur Sie können Terry Brooks' sagenumwobenes Reich der Elfen und Druiden vor Brona – dem Magier aus der Geisterwelt – retten. Fantastische 3-D-Sequenzen und märchenhafte Animationen entführen Sie in eine Welt jenseits der Zeit. Ihre einzigen Vertrauten: die Synchronstimmen von Sean Connery und Robert Redford. Falls Sie nichts für andere Welten übrig haben, blättern Sie doch ein bißchen im Schultatlas, alter Globetrotter.

# SHANNARA

80%, PC Player 2/96

Copyright © 1995 Legend Entertainment Company. All rights reserved. Shannara is a trademark of Legend Entertainment Company. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Die deutsche Werbeanzeige (Foto: Christian Beuster)



## Schnelle gegen Schnelle

Warum die Anzeige allerdings mit der 80 Prozent-Wertung der PC Player wirbt, bleibt ihr Geheimnis. Dort hat Jörg Langer neben lobenden Worten auch einige Kritikpunkte ausgemacht:

*Stellenweise nervt ... das mehrmalige Umschalten zwischen Gesprächs- und Spielbildschirm, oft kann man dem Programm beim Grafikaufbau zusehen... Die meisten Rollenspiel-Elemente sind im Übrigen eher Blendwerk - auf der Karte darf man nicht wirklich frei herumlaufen, das nächste Ziel ist immer vorgegeben... [Doch] wenn Sie schon den Vorgänger **Death Gate** mochten, oder sich allgemein für anspruchsvolle Fantasy-Kost interessieren, können Sie deshalb beruhigt das Goldsäckel zücken.*

Einen Vergleich über die Jahrtausende hinweg erlaubt der doppelte Mick Schnelle. In der PC Joker 02/96 vergab er 85% und begründete diese so:

***Shannara** ist Computer - Literatur im besten Sinne und damit nicht nur für Kenner der Romanvorlagen ein unbedingt empfehlenswertes Fantasy-Abenteuer.*

Sein einziger Kritikpunkt im Test ist die nicht immer perfekte Verbenliste.

Einen Blick zurück warf Schnelle dann im Jahrbuch 2016 der Retro Gamer. Im Rahmen eines Klassiker-Checks bereiste er erneut die vier Reiche und war im Großen und Ganzen immer noch begeistert:

*Die Coles hatten zwar bei der Verschmelzung von Rollenspiel und Adventure (inklusive Party und Kampfsystem) weitestgehend versagt, dafür aber ein Spiel geschaffen, das bis heute im nach wie vor so sträflich vernachlässigten Storydesign Maßstäbe setzte... [**Shannara** ist] das einzige Spiel überhaupt, das uns zu einem kleinen Tränchen verführte, als... nein, kein Spoiler. Aber unbedingt spielenswert.*

## Noch mehr Bücher

In dem oben erwähnten Joker-Interview wurde Bob Bates auch nach weiteren Plänen befragt. Er wirft schon einmal einen Blick hinaus auf spätere Jahre - und damit auf weitere Kapitel dieses Buchs:

*Bevor wir uns an ein zweites Spiel zu Anthony Piers' Saga oder dem **Death Gate** von Weis und Hickman machen, wird **Shannara** von Terry Brooks versoftet. Seine Fantasy-Bestseller erscheinen ja in den USA bei Random House, und da dieser weltgrößte Buchverlag an meiner Firma beteiligt ist, kann der Nachschub an guten Romanvorlagen als gesichert gelten. **Wheel of Time** von Robert Jordan ist z.B. für eine Versoftung ebenso im Gespräch wie Spider Robinsons **Callahan's Crosstime Saloon**.*

Im Gegensatz zu manch anderen Ankündigungen wurden diese Spiele später auch tatsächlich verwirklicht. Bates hatte 1995 allerdings noch vorgehabt, **Wheel of Time** als traditionelles Adventure zu entwickeln. Über das stattdessen entstandene Spiel sprechen wir später noch ausführlich.



Die vier Lande. Wir starten in Shady Vale und kommen dann ganz schön rum.

## Mission Critical (1995)

1995 war Legend Entertainment eine etablierte Firma, die seit Jahren Spiele in guter bis hervorragender Qualität auf den Markt brachte. Die Verkaufszahlen spiegelten dies allerdings nie wider: 100.000 verkaufte Exemplare wie bei **Shannara** waren schon ein großer Erfolg. Ziehen wir zum Vergleich **Wing Commander 3** heran, das zwischen 1994 und 1995 700.000 Exemplare verkauft hat, dürften Bob Bates und Mike Verdu als Geschäftsführer von Legend ihre eigenen Schlüsse gezogen haben. Oder, um im Adventure-Genre zu bleiben, schauen wir auf die Verkaufszahlen des Render-Spiels **Myst**. Der Titel verkaufte bis Ende des Jahres 1994 über 500.000 Exemplare und zog sogar noch an: Im Frühsommer 1995 waren bereits über eine Million Schachteln über die Ladentheke gewandert. Selbst das separat erhältliche Lösungsbuch verkaufte sich über 300.000-mal. Vergleichbare Absätze generierte auch **The 7th Guest**, das sich zeitweise sogar noch besser als **Myst** verkaufte.

Am Genre schien es also nicht zu liegen, dass Legend Entertainment immer noch keinen großen Hit hatte. Ihre letzten Titel boten mit ihren CD-ROM-Fassungen auch gelungene Sprachausgabe und kurze Render-Filmchen – doch mit der technischen Brillanz der Konkurrenz konnten sie nicht mithalten. Mit dem Geld, das der Verlag Random House in die Firma investiert hatte, war nun vielleicht die Zeit für einen großen Sprung gekommen.

### Adventures - The Next Generation

Mike Verdu hatte bereits mit den beiden Spielen zu Frederik Pohls Gateway-Romanen seine Leidenschaft für Science-Fiction gezeigt. Nun ermöglichten ihm die schnelleren Rechner, der CD-ROM-Speicherplatz und nicht zuletzt die finanzielle Zuwendung von Random House einen großen Technik-Sprung nach vorne. In einem Interview mit *The Digital Antiquarian* führte er aus:

*Es ging darum, die nächste Generation von Abenteuerspielen mit immersiven Umgebungen zu erschaffen. Bei einem Textadventure ist die Welt in deinem Kopf: Sie entsteht durch die Worte, die wir Dir vorgeben. Wir haben dem Bild, das die Worte in deinem Kopf formte, Bilder hinzugefügt. Doch ich habe immer davon geträumt, dich tatsächlich in die Welt zu versetzen und das Spiel zu einem völlig immersiven Erlebnis zu machen. (The Digital Antiquarian 2021)*

Für heutige Ohren sind solche Sätze nicht rein positiv belegt. Nach dem unglaublichen Erfolg von **Myst** versuchten Konkurrenz-Studios, dessen Faszination zu kopieren. Dabei schufen sie ein Sammelsurium an leb- und phantasielosen langweiligen Welten, das Render-Adventures ein schlechtes Image beschert hat. Doch mit Mike Verdu hatte Legend einen Designer, der bei aller Technik-Begeisterung die Geschichte in den Mittelpunkt stellen wollte:

*Der kreative Geist, der mich leitete, bestand darin, eine vollständige 3D-Welt zum Leben zu erwecken und darin dann eine Geschichte zu erzählen.*

Auch wenn die Präsentation des Spiels sich von den bisherigen Legend-Spielen unterschied:

*Ich wollte ein echtes Legend-Adventure erschaffen, das zufällig in dieser erstaunlichen, immersiven Umgebung spielt ... Es war mein Versuch, dieses umfassende Erlebnis zu kreieren und es nicht nur auf die Manipulation von Objekten zu beschränken. Das war mein Versuch, **Mission Critical** von **Myst** und anderen ähnlichen Produkten zu unterscheiden. (The Digital Antiquarian 2021)*

Alle Spiele der **Myst**-Machart haben eine Gemeinsamkeit: Sie sind relativ menschenleer. Vorergerendete Umgebungen sind in den Anfangsjahren für solche Interaktionen nicht geeignet. Der Urvater hatte allerdings einen Ausweg gezeigt, wie dennoch eine Bindung aufgebaut werden konnte - und spätere Spiele wie **Timelapse** und

**Mission Critical** kopierten ihn: Audio- und Videoschnipsel brachten die Geschichte voran und boten gleichzeitig etwas Bewegung auf dem Bildschirm. In **Mission Critical** gibt es neben dem ungefähr zehn Minuten langen einführenden Film auch einige Einsprengsel mit Schauspielern zu sehen, die die Story vorantreiben. Und das Setting des Adventures sorgt dafür, dass die genre-typische Leere Teil der eigentlichen Spielwelt ist.

### **Robocop-Klingonen**

Werbung und Verpackung des Spiels stellten neben der vorgerenderten 3D-Optik vor allem diese Live-Action-Sequenzen in den Mittelpunkt. **Wing Commander 3** hatte im Vorjahr mit Mark Hamill gezeigt, wie ein bekannter Genre-Name ein Spiel veredeln konnte. Auf einen ähnlichen Effekt setzte Legend Entertainment.

*Ich wusste, dass es auf dem Markt viele Spiele gab, die in etwa so aussahen. Also dachte ich darüber nach, einen Schauspieler zu besetzen, der einen Bezug zu der Geschichte haben würde, die wir erzählten. Die Leute würden in diesem Zusammenhang über den Schauspieler nachdenken und sagen: „Oh, ich verstehe, was für eine Geschichte das sein wird.“ Ich habe versucht, eine Abkürzung zu finden, um zu vermitteln, worum es ging. (The Digital Antiquarian 2021)*

Diese wichtige Vermittler-Rolle fiel Michael Dorn zu, dessen bekannteste Figur der Klingone Worf aus diversen **Star Trek**-Serien ist. Er spielte aber auch eine kleine Rolle im ersten Rocky-Film, eine wiederkehrende Nebenfigur in der Serie CHiPs und ist Computerspiel-Freunden auch als Sprecher des Dr. John in **Gabriel Knight - Sins of the Fathers** bekannt. Laut Mike Verdu flog das Team den Schauspieler nur für ein bis zwei Tage für die Dreharbeiten ein, so dass Michael Dorns einzige auffindbare Interview-Erinnerung zum Spiel nicht sehr ergiebig ist:

*Wir [Star Trek: Das nächste Jahrhundert] endeten im Jahr 1994. Wir drehten sehr schnell einen Film und hatten die Gewissheit, dass wir danach einen weiteren Film machen würden. So ging mein Leben weiter. Zurück in der Schauspielwelt mit Vorsprechen und so. Dann, im Jahr 1995, nur ein kurzes Jahr später, drehte ich in Baltimore für ein Videospiel mit dem Titel **Mission Critical**. Im Hotel erhielt ich einen Anruf von Rick Berman. Rick und ich verstehen uns gut. Wir reden und er sagte: „Michael, ich möchte dich etwas fragen: Was würdest du davon halten, zurückzukommen und deinen Charakter in **Deep Space 9** erneut zu spielen?“ (Trek News 2012)*

Auch wenn seine Rolle im fertigen Spiel recht klein war: Seinen Auftrag, die Spielwelt zu vermitteln, erfüllte Dorn problemlos. Auf dem Cover wird groß mit ihm und der Serie, die ihn bekannt gemacht hatte, geworben. Und mit Patricia Charbonneau und ihrem bekanntesten Film **Robocop 2**<sup>61</sup>. Natürlich hatte Legend Entertainment nicht die finanziellen Möglichkeiten von Origin Systems (dank der Übernahme durch Electronic Arts) bei **Wing Commander 3**. Die Auftritte der Schauspieler fallen also im Vergleich sehr viel kürzer aus und rahmen hauptsächlich das Spiel ein.



*Michael Dorn und Patricia Charbonneau in der Intro-Sequenz*

---

<sup>61</sup> In Deutschland bis 2014 indiziert. Die gekürzten FSK16-Fassungen schnitten bis zu 18 Minuten aus dem Film.

Die Produzentin des Spiels, Kathleen Bober, erinnert sich auf ihrer eigenen Webseite gerne an das Spiel zurück. Ihren beruflichen Einstieg bei Legend hatte Bober als Airbrush Artist bei **Frederik Pohl's Gateway** im Jahre 1992. Mit **Death Gate** und **Superhero League of Hoboken** verschoben sich ihre Aufgaben in den Audio-Bereich, weil dank der CD-ROM als Speichermedium Sprachausgabe relevant wurde. Sie selbst schreibt in ihrem Blog:

*Ich wechselte in die Rolle des Multimediaproduzenten - vor allem, weil anfangs niemand bei Legend etwas über Video- und Audioproduktion wusste und ich bereit war, diese Aufgabe zu übernehmen. Es war hilfreich, dass ich Kontakte in der Schauspiel-Community der Region DC hatte und auch mit einigen Audio-/Videoproduktionsfirmen zusammengearbeitet hatte.*

*Mein Höhepunkt war die Arbeit an **Mission Critical** mit Michael Verdu. Im Dezember 1994 gab er mir ein Skript für die Intro-Sequenz des Spiels und sagte so etwas wie: „OK, du hast gesagt, du willst dieses Ding produzieren... Was können wir machen?“ Ich hatte von diesen Sachen keine Ahnung. Aber wegen Michaels Vision und Führungsqualitäten war ich wild entschlossen, meinen Teil dazu beizutragen, damit es ein großartiges Spiel wird.*

*Full-Motion-Video in Spielen war zu dieser Zeit ein absolutes Novum, also mussten wir selbst herausfinden, wie wir es anstellen müssen - es gab nicht viele Leute, die wir um Rat fragen konnten. Ich bin sehr stolz darauf, dass das Spiel mehrere Auszeichnungen erhalten hat, darunter Best Introduction und Adventure Game of the Year von Computer Game Review. (kathleenbober.com 26. September 2016)*

Neben der Herausforderung, erstmals mit echten Schauspielern zu drehen, forderte auch der Rest des Spiels eine neue Herangehensweise. Denn erstmals musste das Spiel vollständig designt sein, bevor die Programmierer und Grafiker an die Arbeit gehen konnten. Bei den älteren Legend-Spielen konnten die Spiele noch bis kurz vor Schluss relativ einfach geändert werden. Ein paar Zeilen Text hier, ein geändertes Puzzle da, eventuell noch einen kleinen Auftrag an einen Künstler, um eine Grafik zu ändern. Einen fertig gerenderten Raum bei **Mission Critical** ändern zu lassen, war sehr viel teurer - vom Zeitaufwand ganz abgesehen.

Mike Verdu ist sich sicher, noch nie so gut vorbereitet gewesen zu sein, bevor auch nur eine Zeile Code geschrieben wurde. Dennoch war das kleine Team von Legend gegen Ende am Limit. Mike und seine Kollegen arbeiteten die Nächte durch oder schliefen unter ihren Schreibtischen. Ob es sich gelohnt hat? Nun, schauen wir uns das mal an.

### **Worum geht es?**

Die Handlung von **Mission Critical** setzt im Jahre 2134 ein. Die Menschheit liegt bereits seit Jahrzehnten im Bürgerkrieg. Die konkurrierenden Seiten sind UN und Allianz. Und nein: Die Vereinten Nationen sind in diesem Szenario nicht die Guten. Im verzweifelten Versuch, den Status Quo zu erhalten, verknöcherte diese Organisation immer mehr zu einem Fortschritt verhindernden Koloss. In der Allianz sammeln sich aufständische Nationen (selbstverständlich auch die freiheitsliebenden USA) und Weltraum-Kolonien, um sich zu wehren.

Bei Spielstart sieht es nicht gut aus für die Allianz. Die beiden Allianz-Schiffe SV Jericho und USS Lexington sind nun allerdings auf dem Weg zum Planeten Persephone, um ein kürzlich gefundenes Alien-Artefakt zu bergen, von dem sie sich Vorteile im Kriegsverlauf erhoffen. Vor Ort lauert jedoch schon die UN in Gestalt der UHS Dharma den Schiffen auf. Die Crews der Allianz werden gefangen genommen, zerstören aber in einer Selbstmord-Mission die Dharma und die Jericho mittels einer



eingeschmuggelten nuklearen Bombe. Dabei werden auch die Allianz-Schiffe stark in Mitleidenschaft gezogen.

Zurück bleibt ein einzelnes Crew-Mitglied versteckt an Bord der Lexington. Es soll die Lexington nach der Explosion reparieren und die Mission zu Ende zu führen. Dass der Spieler in diese Rolle schlüpft, ist logisch. So verbringt er die erste Zeit nach dem dramatischen Intro damit, durch die Decks des Schiffes zu laufen und Teile für die Reparatur von anderen Teilen zu finden. Dazwischen geschoben sind einige Mini-Spiele, mit denen er zum Beispiel die Reaktor-Temperatur wieder in den Griff bekommen muss oder eine Transmitter-Verbindung herstellt. Für eine Reparatur begibt er sich auch kurz auf die Schiffshülle. Im Laufe der ersten Spielstunden findet er auch eine VR-Anlage, die ihn mit dem bisher nur rudimentär vorhandenen Hintergrundwissen

des Konflikts ausstattet. Wer bis dahin noch nicht wusste, wofür er kämpft, hat nach der Präsentation namens „Why we fight“ keine Fragen mehr.



*Ausschnitt aus "Why we fight"*

Ungefähr die ersten zwei Drittel des Spiels finden an Bord der Lexington statt. Grafisch ist das Spiel für ein Adventure dieser Zeit sehr gelungen. Schön gerenderte Umgebungen samt hervorragender Bedienung und sparsam eingesetzter Sound-Effekte sorgen für eine tolle Atmosphäre - wenn man denn mit der Prämisse, allein an Bord eines großen Raumschiffs zu sein, umgehen kann. Denn bei aller Liebe für Kamerafahrten und Technik: Was bei **Mission Critical** fehlt, sind Dialoge. Im Laufe der Geschichte finden wir Zettel und Logbücher der mittlerweile verstorbenen Besatzungsmitglieder, aber die spärlichen

Informationen reichen nicht aus, um eine Bindung zu ihnen aufzubauen. Denn bis auf die Schauspieler in den bereits erwähnten Video-Sequenzen sind unsere Kameraden gesichtslos. Keine Familienbilder an den Wänden ihrer Räumlichkeiten. Keine Stimme bei den Logbuch-Einträgen. Dialoge sind auf diese Weise nur mit dem Schiffcomputer möglich und so fallen natürlich auch bestimmte Puzzle-Arten weg. Übrig bleiben Inventar-basierte Kopfnüsse, die allerdings gut funktionieren. Selten einmal muss der Spieler den Bildschirm absuchen, um wichtige Gegenstände zu finden. Und alles, was sich an Bord befindet, ist in sich logisch. Kein technischer Hokusfokus, kein Technobabble<sup>62</sup> wie bei Star Trek.

### **Aller guten Dinge sind drei**

Obwohl das Spiel in der Zukunft spielt, bemühte sich das Team, eine realistisch wirkende Raumschiff-Umgebung zu erzeugen. Wieder Michael Verdu:

*Ich habe versucht, die Wissenschaft hinter den Schiffssystemen so realistisch wie möglich darzustellen. Ich habe viel darüber nachgedacht, wie ein tatsächlicher Kampf im Weltraum aussehen könnte. Er würde sicherlich nicht von Menschen ausgefochten werden; vermutlich würde Drohnen aufeinander losgehen. Die Schiffe sind eigentlich nur Drohnenträger. Sie schicken die Drohnen los, um den Kampf zu entscheiden, und sobald der Kampf beginnt, sitzen die Menschen einfach nur da und sagen: „Oh Gott, ich hoffe, das läuft gut für uns!“ (The Digital Antiquarian 2021)*

Grob unterteilt sich das Spiel in drei Abschnitte. Den Spielstart an Bord der Lexington samt der darauf folgenden Versuche, das Schiff erfolgreich zu fliegen, habe ich oben geschildert. Doch dass das Adventure nach einigen Puzzle-lastigen Stunden plötzlich ein Echtzeit-

---

<sup>62</sup> Teilweise erfundene Fachbegriffe werden so lange aneinandergereiht, bis jedem Zuschauer klar ist, dass hier etwas extrem kompliziert ist.

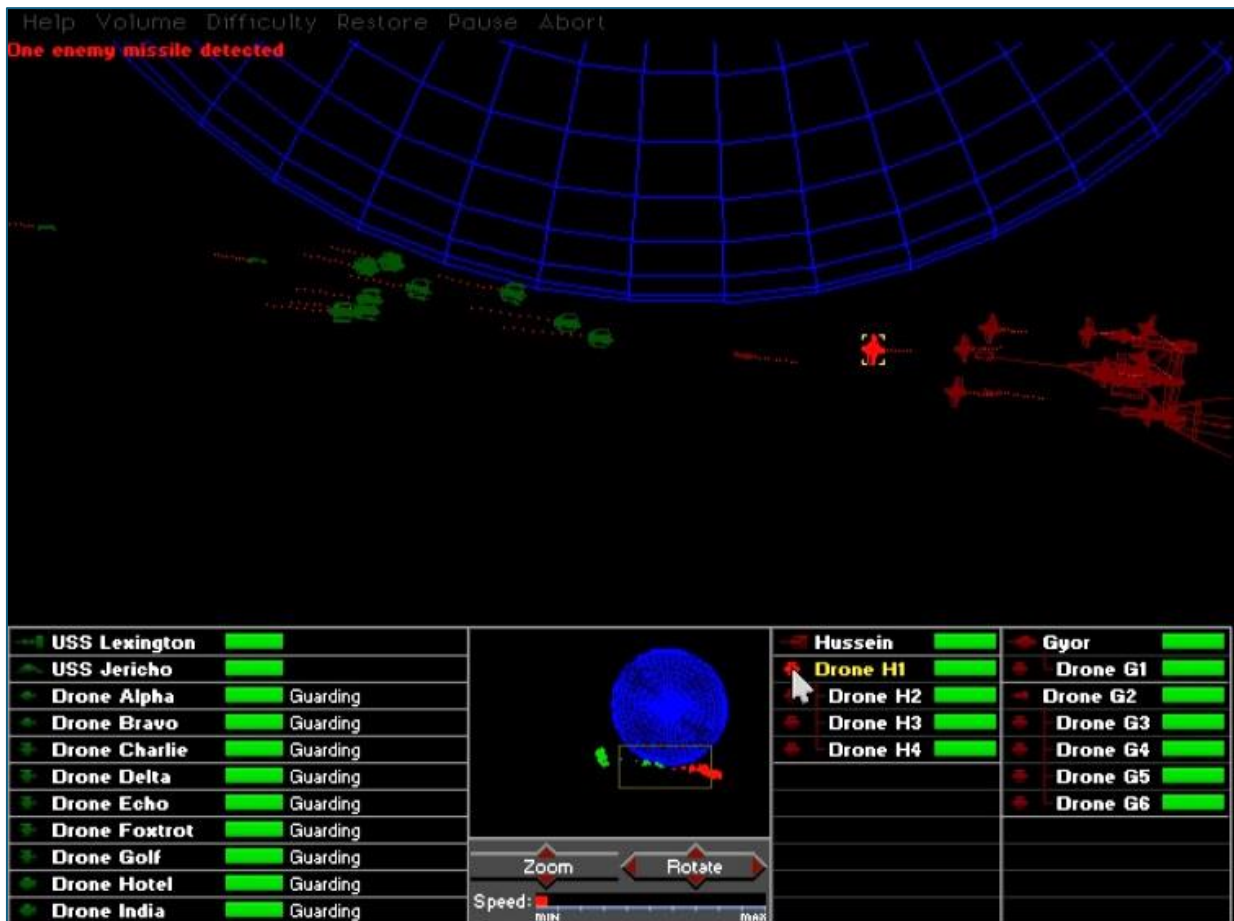
Strategiespiel einführt, kommt unerwartet. Das geschieht, wenn die Reparaturen so weit fortgeschritten sind, dass die Allianz zum Gegenschlag ausholen kann. Hier kommt der erwähnte Drohen-Kampf zum Tragen.

Mike Verdu bricht an dieser Stelle das bisherige „Gut“ und „Böse“ auf, das uns auf der Lexington bisher vermittelt wurde. Der Spieler erfährt, dass die Piloten, die die Drohnen fernsteuern, mit bewusstseinsweiternden Drogen vergiftet werden, um effektiver zu sein.

Man kann sich darüber streiten, ob ein neues Spielprinzip mitten in der Geschichte eine gute Design-Entscheidung ist. Vor allem, weil dieser Echtzeit-Ausflug auf der Packung mit keinem Wort erwähnt wird. Es gibt auch keinen Screenshot, der die Aufmerksamkeit darauf hätte lenken können. Selbst die offizielle Webseite hüllt sich in Schweigen und erwähnt Raumschiffkämpfe nur im Zusammenhang mit „Nonstop Adventure!“. Dieser Abschnitt geht auch weit über die Minispiele hinaus, die Legend gerne in die Produkte gepackt hat und dürfte ein Wagnis gewesen sein. Eingebaut ins Spiel ist er jedoch hervorragend: Unser namenloses Besatzungsmitglied muss erst seinen Vorgesetzten, den es per Übertragung erreicht, davon überzeugen, dass es der Aufgabe gewachsen ist. Dann heißt es üben. Acht unterschiedliche Szenarien bereiten auf den eigentlichen Kampf vor und erklären bei Bedarf alles genau.

Die Darstellung der Kampfbildschirms bricht mit der bisherigen Grafik und stellt die Raumschiffe und Drohnen in Gitter-Optik dar. Da der Spieler diese Kämpfe von der taktischen Station der Brücke aus steuert, passt das hervorragend. Mike Verdu war und ist Fan von Taktik-Spielen - nur Bob Bates war von der Entscheidung, ein komplett anderes Genre in das Adventure zu integrieren, nicht überzeugt. Denn würde jeder Käufer eines Abenteuerspiels auch Interesse an und Talent für Echtzeit-Taktik haben?

Der Kompromiss war die Einführung eines wählbaren Schwierigkeitsgrads: In der einfachsten Stufe spielen sich die Trainingsmissionen und später die Schlachten von allein. Der Computer steuert alles und der Spieler schaut nur zu.



Die taktische Ansicht

## Life on Mars?

Nach einigen Schlachten und einer anschließenden schicken Render-Sequenz wechselt das Spiel wieder in den Adventure-Modus. Kurz darauf verlässt der Spieler das Schiff und setzt seinen Fuß auf den Planeten Persephone. Der Wechsel der Grafiken ist willkommen, doch die schlauchartigen Gänge der Lexington wechseln nur zu ähnlich engen Wegen auf der Planetenoberfläche. Die musikalische Untermalung dagegen ist in diesem Abschnitt erstklassig. Die ersten Schritte auf dem Planeten werden durch Donnerschläge, dunkle Synthi-Klänge und unser Atemgeräusch untermalt. Gänsehaut pur.

Noch faszinierender allerdings ist, dass das Spiel nach all der langwierigen Raumschiff-Repariererei plötzlich inhaltlich anzieht. Denn Persephone ist nur der Auftakt für ein großes Finale, das allerdings einen spielmechanischen Preis hat: Ist im langen ersten Teil von **Mission Critical** noch jeder kleine Fortschritt mühsam errätselt worden, zählt gegen Ende mehr die Geschichte und weniger der Weg dorthin.

### Wie es weiterging

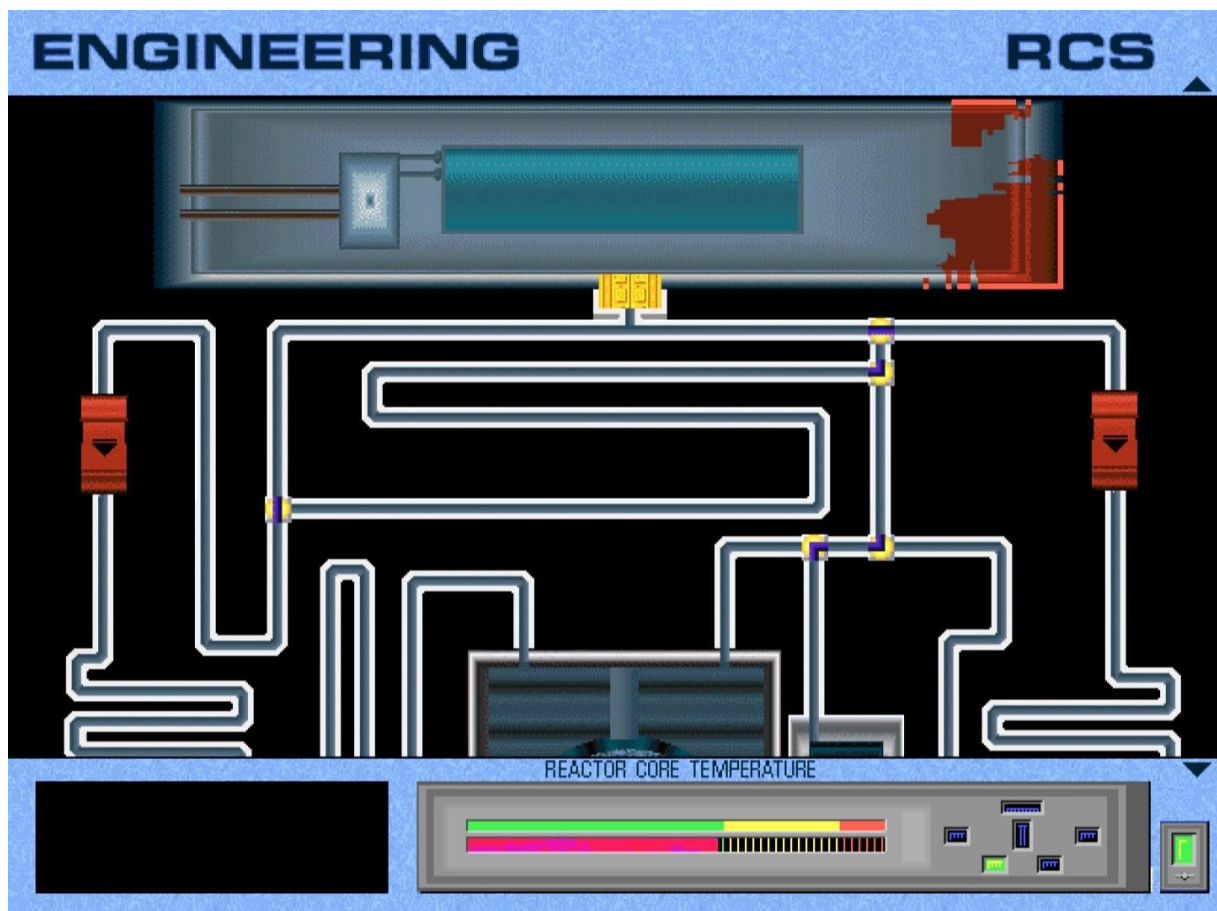
**Mission Critical** war ein Entwickler-Schritt nach vorne. Die gerenderten Umgebungen, die Dreharbeiten mit den Schauspielern - doch hatte sich der finanzielle und zeitliche Aufwand gelohnt? Nun, auch hierauf hat Mike Verdu eine (ernüchternde) Antwort an The Digital Antiquarian gegeben:

***Mission Critical** verkaufte keine unglaublichen Mengen – vielleicht 70.000 Exemplare, was bedeutete, dass es wahrscheinlich bestenfalls die Gewinnschwelle erreichte. Random House war enttäuscht. Die Hoffnung war, dass es uns aus der Umsatz-Spanne von 30.000 bis 100.000 herauskatapultieren würde. Aber wir haben das Dreifache des Budgets ausgegeben und im Wesentlichen das gleiche Ergebnis erzielt. So gesehen war es ein Misserfolg. (The Digital Antiquarian 2021)*

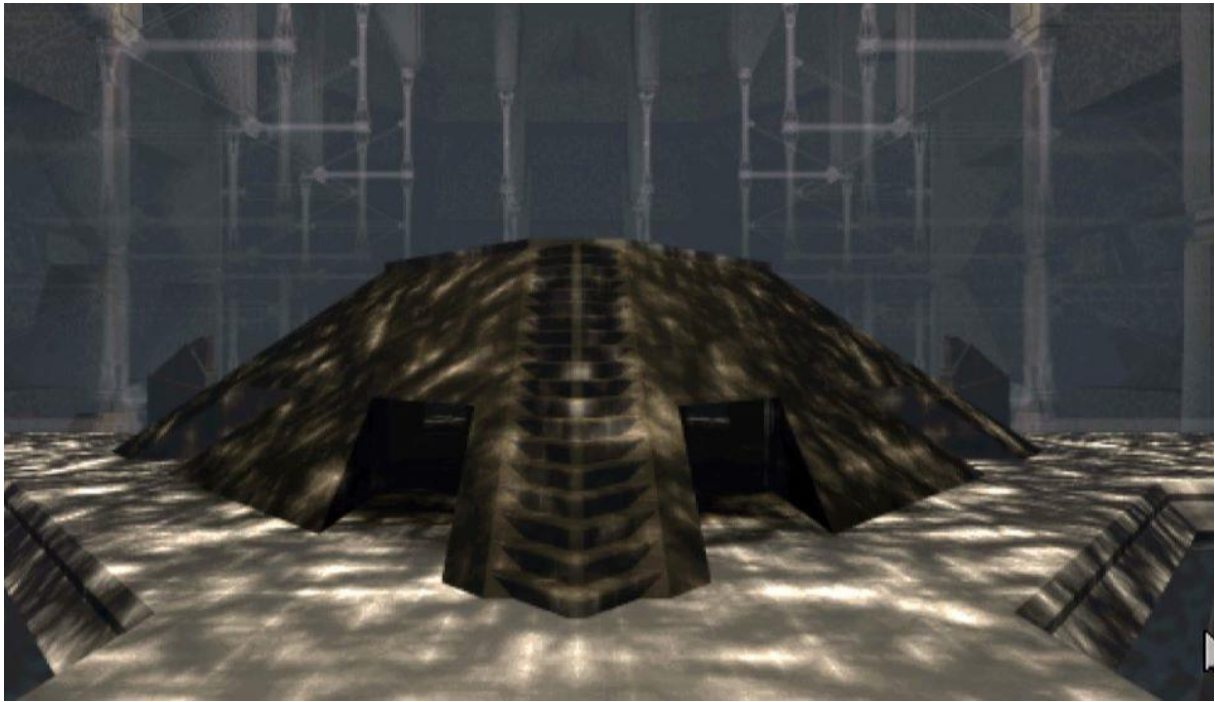
Ob es an fehlendem Verkaufs-Erfolg lag oder an anderen Faktoren: **Mission Critical** wurde wie viele andere Legend-Spiele nicht fortgesetzt. Stattdessen erschien 1996 der von Paul Chafe verfasste Roman **Mission Critical: Death of the Phoenix - A Novel**, der in der gleichen Welt spielt, die Ereignisse des Spiels aber nur am Rande aufgreift. Das Buch ist heute nur noch antiquarisch erhältlich.



*Der Aufzug verbindet die meisten Decks*



*Auch in Mission Critical gibt es Minispiele*



*Sie kommt spät, aber sie kommt: die graphische Abwechslung*



*Foto: Oliver Knagge / Deutsches Videospilmuseum*

## Die Wertungen

*Ermüdungserscheinungen werden hier vor allem dadurch hervorgerufen, dass man seitenlange Dossiers in anspruchsvollem Englisch lesen muss und sich in der verworrenen Handlung trotzdem nur schwer zurechtfindet. Hinzu kommt, dass die Rätsel wirklich tückisch sind und so mancher Hinweis verloren geht, weil es keine Möglichkeit gibt, die Dialoge in den Videosequenzen zu Untertiteln.*

Wer so enttäuscht klingt wie Mick Schnelle in der PC Joker 01/96 vergibt natürlich bei allen spielerischen Qualitäten nur 66 Prozent.

Für die PC Player 02/96 freut sich dagegen Jörg Langer mit einer Wertung von 78 Prozent über das Alleinstellungsmerkmal des Spiels:

*Bei **Mission Critical** stimmen Technik, Aufmachung und Story. Doch leider holt sich der Spielwitz in der sterilen Kälte des Alls einen Schnupfen, der sich erst nach der Hälfte des Programms wieder verflüchtigt. Dann folgt mit der gelungenen Taktiksequenz ein absolutes Novum im Genre. Von diesem Intermezzo an gewinnt die Handlung deutlich an Rasananz, die einzelnen Szenen werden immer kürzer.*

Eine etwas andere Art von Wertung bekam das Spiel bei cdmag.com: **Mission Critical** verpasst im Jahre 2000 den Einzug in die dortige Liste der 10 wichtigsten Grafikadventures nur knapp. Steve Bauman ist voll des Lobes:

*Eine tolle Handlung, hervorragende Rätsel und eine hervorragende taktische Kampf-Engine (!) machten dies zum besten der vielen hochwertigen Adventure-Angebote von Legend. (CDMag 2000)*

Meine eigene bescheidene Meinung? **Mission Critical** ist ein fantastisch designtes Spiel, wenn man die sterile Umgebung akzeptieren kann. Ich war ständig hin und her gerissen zwischen



Spannung und... nun, Langeweile war es nicht. Doch ich bin ein großer Freund von Dialogen - und die gibt es in diesem Szenario natürlich nicht. Es sei denn, die Aussagen des Bordcomputers zählen dazu. Die Umgebungen sind hervorragend in Szene gesetzt - aber es sind nun einmal größtenteils sterile Raumschiff-Kojen. Die Rätsel sind logisch nachvollziehbar – und das ist bei einem Adventure natürlich das Wichtigste. Auf die Echtzeit-Einlagen hätte ich allerdings leicht verzichten können. Einziger grober Design-Schnitzer: Bei Videos und Audio-Logs gibt es keine Untertitel. Das erschwert das Verständnis und damit das Spiel unnötig, weil natürlich auch dort wichtige Informationen vermittelt werden. Was wir im Laufe des Spiels über die anderen Besatzungsmitglieder lernen, lässt den Konflikt auch in einem anderen Licht erscheinen. So erfahren wir, wer die Besatzung der Lexington verraten hat - aber auch, dass diese Person gute Gründe dafür hatte. Alles in allem: Ein klarer Daumen nach oben für jeden, der gerne puzzelt.

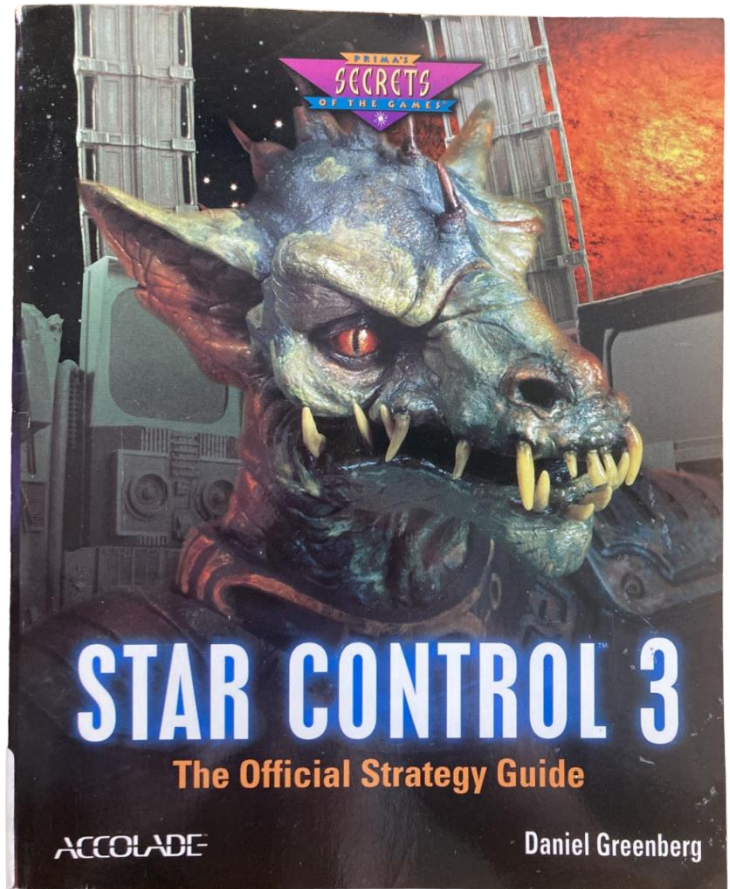
## Star Control 3 (1996)

Bis 1996 boten einige Adventures von Legend Entertainment neben der Rätselkost eingestreute Minispiele. Mit **Superhero League of Hoboken** und **Mission Critical** wagten zwei Titel sogar die Kreuzung mit einem zweiten Genre. Doch erst 1996 brach Designer Michael Lindner aus dem Genre-Gefängnis aus und brachte mit **Star Control 3** ein Echtzeit-Strategiespiel auf den Markt. Leser dieses Buches reiben sich nun verwundert die Augen und blättern hektisch vor und zurück: „Wo

sind denn Teil eins und zwei?“ Nun, dafür gehen wir ein paar Schritte zurück, beschirmen die Augen und blicken in die Vergangenheit.

### Der Weltraum - unendliche Weiten

1990 brachte die kleine Firma Toys for Bob den Titel **Star Control** auf den Markt. Einer der Gründer war Paul Reiche III. Er hatte in den Jahren zuvor Klassiker wie **Archon** und **Mail Order Monsters** designt und (während er eigentlich an den Postmonstern werkeln sollte) an dem Weltraumspiel **Starflight** gearbeitet. Zweiter Gründer war Fred Ford, dessen Programmierer-Karriere bei der Firma Magicsoft nach einigen Handheld-Titeln ausgebremst wurde, weil der Firma das Geld ausging. Danach arbeitete er eine Zeit lang für verschiedene Firmen im Grafikbereich, bis er wieder in die Spieleentwicklung zurückkehren wollte. Er suchte über Freunde einen Designer, mit dem er



zusammenarbeiten könnte - und landete bei Paul Reiche III., der gleichzeitig umgekehrt einen Programmierer suchte.

In ihr erstes gemeinsames Spiel **Star Control** floss die Vorliebe der beiden für Science-Fiction - auch gespeist von Reiches' Erfahrungen mit **Starflight** - und das Spielprinzip von **Archon** - was sich auch in der Abkürzung des neuen Spiels, nämlich StarCon, widerspiegelt.

Die Menschheit wird direkt bei ihrem ersten Kontakt mit Außerirdischen in einen interstellaren Konflikt zwischen der friedliebenden Allianz und den bösen Ur-Quan gezogen. Bereits in dieses erste Spiel der Reihe bietet Raumschiffkämpfe und einen Strategie-Teil – auch wenn die Kämpfe klar im Mittelpunkt stehen.

Die Fortsetzung **Star Control 2** erschien 1992 und baute das kleine Weltraumkampf-Spiel groß aus. Versteckte sich die Story des Vorgängers noch hauptsächlich im Handbuch, wurde dem Spieler hier ein ganzes Universum zu Füßen gelegt, in dem er Abenteuer erleben konnte. Petra Maueröder leitete ihren Test in der PC Games 02/93 mit folgenden Worten ein:

*Es gibt Computerspiele, die es allen recht machen wollen und sich deshalb ganz schwer in ein bestimmtes Genre einordnen lassen. Meist entsteht dann ein Sammelsurium an Spielideen, von denen keine überzeugt. Accolade beweist mit Star Control 2 eindrucksvoll, dass es auch anders geht.*

In der Praxis bedeutet dies, dass um den Weltraumkampf des Vorgängers herum eine reichere Spielerfahrung gebaut wurde. Der Kampf-Kern wurde beibehalten, aber der Kontakt mit den Aliens wurde dank der unterschiedlichen Rassen und ihrer Besonderheiten viel wichtiger, die Suche nach Rohstoffen ein bedeutender Bestandteil der Universums-Erforschung. Die Sprachausgabe und die Musik von **Star Control 2** samt der bunten Darstellung der einzelnen Völker sorgte für Entdecker-Laune. Aus dem Kampfspiel wurde ein Erkunder-Adventure.

Durch diesen weitaus größeren Umfang wurde die veranschlagte Entwicklungszeit überzogen. Accolade war nicht bereit, die zusätzlichen Monate zu finanzieren, so dass das Team aus eigener Tasche die letzten sechs Monate bis zum Release überbrückte. Angeblich flohen Ford und Reiche nach Alaska, damit ihnen Accolade nicht die unfertige Version aus den Fingern reißen konnte, allerdings verbannten beide diese Variante der Geschichte in das Reich der Sagen.

### **Und wo steckt Legend Entertainment?**

**Star Control 2** verkaufte sich solide, doch erst im Laufe der Jahre erlangte der Titel seinen heutigen Status. Fans und Kritiker betrachten diesen Serien-Eintrag als den besten Teil der Reihe. Wer Artikel oder Videos zur Entstehung konsumiert, spürt das berühmte Herzblut, das die Entwickler im Übermaß vergossen haben. Als Accolade also an Reiche und Ford herantrat, um einen Nachfolger zu entwickeln, hätte das eine sichere Sache sein müssen. Doch überraschenderweise lehnte Toys for Bob ab. Eventuell, weil ihnen das gleiche Budget wie für **Star Control 2** in Aussicht gestellt wurde. Angesichts der schlechten Erfahrungen mit diesem Geldbetrag eine verständliche Entscheidung. Stattdessen heuerte Accolade die Firma Legend Entertainment an – der Erzählung nach, weil deren Co-Chef Bob Bates auf einer GDC erzählt hatte, was für große **Star Control**-Fans in seiner Firma beschäftigt seien.

Der Produzent von **Star Control 3**, George MacDonald, erzählte im Interview mit ogr.com, dass Accolade die Firma auch aus anderen Gründen schon im Blick hatte:

*Accolade hatte bereits eine Beziehung zu Legend, da wir zu dieser Zeit deren Hauptvertriebshändler waren. Wir hatten eine sehr enge Beziehung zu ihnen, wir kannten ihre Produkte und wir kannten ihre Leute. Da Paul Reiche und Fred Ford nicht verfügbar waren, weil sie bei Crystal Dynamics waren, wussten wir, dass wir jemand anderen finden mussten - und Legend hatte die besten*

*Geschichtenerzähler der Branche. Es war ein Nervenkitzel für sie, denn **Star Control 2** war in ihren Büros ein großer Erfolg, so wie **DOOM** bei vielen Software-Entwicklern. Also begannen wir mit ihnen zu reden und konnten von ihrer Begeisterung profitieren. (Ogr.com 1997)*

Die Firmen-Vergangenheit als – wie MacDonald es nannte – Geschichtenerzähler war ein enormer Vorteil: **Star Control 2** faszinierte (auch) wegen seiner vielen Dialogen mit den Alien-Rassen und der Entdeckung all der kleinen Geschichten. Ein Nachfolger durfte in diesem Bereich nicht zurückstecken.

Mike Verdu, CEO von Legend, erinnert sich:

*Ich war ein großer **Star Control 2**-Fan und drängte sehr darauf, dass Legend den nächsten Teil der Serie entwickelt. **Star Control 2** hatte ein fesselndes und unterhaltsames Gameplay, aber auch ein Universum voller wunderbarer Charaktere und Geschichten. Ich dachte, Legend könnte sein erzählerisches Flair in dieses Universum einbringen und ein neues Spiel entwickeln, das all die farbenfrohen Außerirdischen zum Leben erweckt. Ich habe mich bei Accolade dafür eingesetzt, dass wir eine Chance auf die Fortsetzung bekommen. Erst hegte ich die Hoffnung, dass die ursprünglichen Designer einbezogen würden, aber das geschah dann leider nicht.*

## **Die Entwicklung**

Ohne Paul Reiche III und Fred Ford mussten Accolade und Legend Entertainment ein neues Team für **Star Control 3** zusammenstellen. George MacDonald und Michael Lindner übernahmen gemeinsam die Leitung des Spieldesigns, das Programmiererteam wurde von Legend-Veteran Mark Poesch geleitet und Lindner führte zusammen mit dem freiberuflich arbeitenden Daniel Greenberg das Schreiber-Team. Letzterer hatte zuvor bereits für SSI an **Al-Qadim: The Genie's Curse** und **EntoMorph: Plague of the Darkfall** gearbeitet. Nach **Star Control**

**3** schrieb er unter anderem die Dialoge für **Star Trek: Starfleet Academy** und das Script von **Star Trek: Elite Force II**. Außerdem war er 1988 an einem unveröffentlicht gebliebenen Science-Fiction-Titel von Infocom beteiligt.

Den umfangreichsten Einblick in die Entwicklung von **Star Control 3** liefert uns dieser Daniel Greenberg gleich selbst. In dem von ihm geschriebenen offiziellen Strategie-Führer gibt es auf den letzten Seiten einen Abriss über die Entwicklungsmonate: Als Erstes legte Mike Verdu die grobe Richtung des Spiels fest. Michael Lindner und Daniel Greenberg trafen sich daraufhin mit Reiche und Ford, die Ihnen die noch offenen Enden und Andeutungen in **Star Control 2** zusammenfassten. Denn in **Star Control 3** sollten möglichst alle größeren Story-Löcher des Vorgängers geschlossen werden.

### **Hyper! Hyper!**

**Star Control 3** sollte spielmechanisch an den Vorgänger anschließen: Es sollte einerseits als Abenteuerspielplatz funktionieren, aber geneigten Spielern auch die Möglichkeit des arcadigen Actionspiels eröffnen. Dieser zweite Teil nannte sich in **Star Control 2** noch SuperMelee<sup>63</sup> und wurde in HyperMelee<sup>64</sup> umbenannt. Die Erkundung des Universums sollte wieder eine Mischung aus dem ständigen Gefühl von Gefahr und humorvollen Momenten bieten. Ändern wollte das neue Team allerdings der Spielabschnitt gegen Ende, der mit seinem langatmigen Tagebau langweilen konnte.

Das Star-Control-Universum bot mittlerweile eine Vielzahl an außerirdischen Bewohner. Zwölf der Alien-Rassen des Vorgängers würden auch in **Star Control 3** einen Auftritt haben, zwölf neue Völker sollten sie ergänzen. Um sicher zu gehen, dass das Team auch wirklich den Geist des Vorgängers einfangen würde, wurde eine „Spiel-Bibel“ erstellt, in die neben den bisherigen Handbüchern und Entwürfen auch

---

<sup>63</sup> Raumschiff-Kämpfe mit bis zu 14 Schiffen pro Team, in denen nacheinander Eins gegen Eins gekämpft wird.

<sup>64</sup> Genau das Gleiche. Bis auf eine optionale Pseudo-3D-Ansicht.

Anregungen und Kritik der Star Control-Community einfließen. George MacDonald erinnert sich, dass der Ordner, in dem die Mails und Briefe gesammelt waren, mindestens sechs Zentimeter dick war. Ideen waren also reichlich vorhanden, so dass laut Strategie-Guide im fertigen Spiel 24 unterschiedliche Geschichten gleichzeitig in **Star Control 3** erzählt werden. Man muss sie nur finden.

Nachdem im Vorfeld so viele Gedanken in das Spieldesign geflossen waren, konnten sich Lindner und MacDonald endlich um den wichtigsten Aspekt der Entwicklung kümmern: die Darstellung der Aliens<sup>65</sup>.

### Heut tanzen alle Puppen

**Star Control 2** bot bei Begegnungen mit fremden Völkern handgezeichnete Aliens - wie auch der Rest des Spiels Pixelgrafik zeigte. Für den Nachfolger war eine andere Optik vorgesehen: Die Schiffe sollten gerenderte 3D-Objekte sein. Wenn aber hier nicht mehr gepixelt wurde, mussten sich auch die Außerirdischen verändern. George MacDonald spricht im ogr-Interview darüber:

*Wir hatten drei Möglichkeiten. Eine davon war eine handgezeichnete Animation wie in **Star Control 2**. Mir gefiel die skurrile Atmosphäre, die sie hatte, aber mit gerenderten Raumschiffen und fotorealistischen Planeten passte sie nicht wirklich. Eine andere Möglichkeit war die 3D-Darstellung der Außerirdischen, aber bis auf ein paar Ausnahmen habe ich keine guten organischen 3D-Kreaturen gesehen. Es ist machbar, aber schwierig - und sieht normalerweise aus wie Plastik.*

*Also sprachen wir mit SOTA (der Effektfirma State Of The Art), gingen zu ihnen und baten um eine Probe. Sie arrangierten ein Fotoshooting mit einer Miniatur, die sie für einen anderen Film gemacht hatten. Es war sogar besser, als wir erhofft hatten. Diese*

---

<sup>65</sup> Späßle gmacht.

*kleinen Details! Zum Beispiel die Art und Weise, wie sich ein Teil des Gesichts bewegt, nur weil sich ein anderer Teil gerührt hat. Es gibt einfach Dinge, die Animatronik im Gegensatz zu die 3D-gerechneten Objekten kann. Nur kristalline oder roboterhafte Aliens haben wir gerechnet, da das Rendering dort gut funktioniert. (ogr.com 1997)*

Wie stolz das Team auf das Ergebnis war? Nun, von den zwölf Seiten zur Entstehungsgeschichte, die Daniel Greenberg geschrieben hat, beschäftigen sich neun mit den Puppen und ihrer Vertonung. Für heutige Augen ist diese Begeisterung nicht leicht nachvollziehbar, weil die Auflösung des Spiels den Detailgrad der Puppen nicht widerspiegeln kann.

In der PC Gamer vom Dezember 1995 gibt es einen langen Bericht<sup>66</sup> über das Spiel mit einigen Bildern von den Puppen und Entwürfen. Auch hier wird die Effekte-Firma SOTA erwähnt, die zu diesem Zeitpunkt seit fünf Jahren existierte. Zu den bisherigen Meriten gehörten Filme wie **Predator** und **Der Indianer im Küchenschrank** sowie diverse TV-Serien. Später konzentrierte sich Firmengründer Jerry Macaluso auf Action-Figuren von Porno-Stars, **Street-Fighter**-Kämpfern, **World of Warcraft** und Johnny Cash. Aber zurück zu **Star Control 3**:

Aus Beschreibungen der Designer entstanden erst Tonmodelle. Waren diese für alle Beteiligten zufriedenstellend, wurden die mechanischen „Skelette“ konstruiert und mit Latex-Schichten überzogen. Einige der Aliens sahen hervorragend aus, andere Puppen wie die Owa kamen laut Greenberg wegen des engen Zeitplans zu kurz. Besagten Plan durchkreuzten auch technische Schwierigkeiten, da einige Modelle anfällig für Ausfälle waren. Parallel erschuf ein zweites Team die Hintergrund-Sets in kleinerem Maßstab. Ja, auch diese Kulissen waren

---

<sup>66</sup> [https://archive.org/details/UneditedPCGamer\\_marktrade/PC\\_Gamer\\_019u/page/n177/mode/2up](https://archive.org/details/UneditedPCGamer_marktrade/PC_Gamer_019u/page/n177/mode/2up)



real und zwischen einem und drei Meter hoch, während die Puppen Lebensgröße hatten.

Um die Bewegungen der Puppen steuern zu können, nutzte das Team eine Software, die auch für die Steuerung von Disneylands Splash Mountain verwendet wird. Wichtig war, dass die Figuren nach einer abgespulten Bewegung wieder ihre ursprüngliche Position einnahmen, um spätere Varianten nahtlos einblenden zu können.

Im nächsten Schritt wurden die gefilmten Clips digitalisiert und mit den Hintergründen abgemischt. Doch Grafiken alleine reichen für die Illusion einer lebenden Kreatur nicht aus. Ebenso wichtig waren die Sprecher, die die Puppen mit ihren Stimmen zum Leben erwecken sollten. Diese Aufgabe löste für Legend Entertainment erneut Kathleen Bober als Synchronregisseurin.

Ihrer Aufgabe als Voice Actor Director blieb sie bis 2003 für **Unreal 2** treu. **Star Control 3** war ihr viertes Legend-Spiel, für das sie die Stimmen suchte (und selbst eine Rolle sprach). Es war ihr bis dahin umfangreichstes Projekt. Dazu noch einmal George MacDonald:

*Kathleen Bober arbeitete sehr eng mit Daniel Greenberg zusammen. Daniel hatte sehr genaue Vorstellungen davon, wie die Rollen klingen sollten. Einige waren einfacher zu besetzen als andere. Manche der Schauspieler konnten den außerirdischen Tonfall sofort treffen, andere brauchten eine Weile. Es hatte ewig gedauert, jemanden für den P'Kunk zu finden. Die Frau, die den Syreen<sup>67</sup> sprach, sollte es schließlich auch probieren. Nach fünf Minuten hatte sie es getroffen.*

*Wir haben versucht, seltsame Akzente zu vermeiden und stattdessen den Charakter durch die Betonung zum Ausdruck zu bringen. Bis auf wenige Ausnahmen haben wir auch versucht, elektronische Verzerrungen zu vermeiden. Der Ur-Quan brauchte*

---

<sup>67</sup> Jacqueline Underwood, die später in drei weiteren Legend-Spielen sprach.

*Hall. Wir hatten 18 verschiedene Synchronsprecher mit über 11 Stunden Audio-Sprache im Spiel. Es war sehr wichtig, es richtig zu machen. (Ogr.com 1997)*

Ursprünglich angekündigt wurde **Star Control 3** im Frühjahr 1995 und sollte noch im gleichen Herbst erscheinen. Das war ein wenig zu optimistisch gedacht. Das Spiel war in seiner Entwicklung doch größer als ursprünglich veranschlagt - und die Filmaufnahmen dauerten doppelt so lange wie ursprünglich angenommen. So erschien es erst am 31. August 1996. Den nahezu bugfreien Zustand verdankt das Spiel laut MacDonald dem Lead Tester Daniel Tyrrell, der vierzehn Wochen lang 300 Kilometer von zuhause entfernt praktisch bei Legend Entertainment gewohnt und unzählige Stunden in das Spiel gesteckt habe<sup>68</sup>.

### **Was tun, sprach Zeus**

Gerne wird heutzutage von der guten alten Zeit erzählt, in der Handbücher noch die Dicke eines Telefonbuchs hatten und haarklein die Feinheiten des Spiels erklärten. Es geht allerdings auch kürzer: Die Erklärfibel von **Star Control 3** kommt mit 54 Seiten aus, von denen sage und schreibe elf Blatt für Beschreibungen der Raumschiffe, sechs für die Alien-Rassen und vier Seiten für die Installation der unterschiedlichen Versionen verwendet werden. Es bleibt also nicht viel Platz, um diesen Brocken von Strategiespiel zu erklären. Weshalb das Handbuch das einzig Richtige macht und es gar nicht erst versucht.

Stattdessen werden viele der Aktionen über Mouseover oder das ICOM erklärt - eine Art In-game-Datenbank, die gleichzeitig auch an einigen Stellen die Story vorantreibt. Ich bin in dieser Beziehung altmodisch<sup>69</sup> und hätte lieber ein richtiges Handbuch, das mir mehr als die Schaltflächen samt Namen und Kurz-Erklärung bietet. Wer sich wie ich genre-fremd im Stile eines verängstigten Rehs dem Programm nähert,

---

<sup>68</sup> Tyrrell wird in den Credits zusätzlich als Assistant Producer geführt.

<sup>69</sup> Hey, ich schreibe ein Buch über 30 Jahre alte Spiele.

wird gnadenlos von den Scheinwerfern erfasst und überfahren. Bis auf ein paar Bilder und rudimentäre Anweisungen, wie die ersten Schritte im Spiel aussehen könnten, erfährt der geneigte Spieler im Handbuch nichts. Veteranen des Vorgängers werden hier weniger Probleme haben, doch Neueinsteigern empfehle ich den Genuss eines unaufgeregten Let's Plays, das die Grundlagen erklärt.

Hat der Spieler die Einstiegshürde übersprungen, bietet Star Control 3 im Grunde zwei Spielmodi. Der HyperMelee ist ein kurzweiliger Raumkampf-Simulator, der den SuperMelee des Vorgängers beerbt. Das Herzstück des Spiels nennt sich dagegen Adventure Modus und knüpft mit seiner Geschichte an den Vorgänger an:

Kurz nach dem Ende von **Star Control 2** sind Hyperraum-Reisen plötzlich nicht mehr möglich. Die Verbindungen über weite Strecken sind gekappt und die einzelnen Weltraum-Rassen wieder voneinander abgeschnitten. Ein Glück, das die Menschheit es schafft, ein Schiff mit einem experimentellen Warpblasen-Transportsystem zu bauen. Der Spieler wird einem einzelnen Kolonie-Schiff ins All geschickt. Seine Missionsziele: Wiederherstellung der Hyperraum-Reisen, Kolonisierung des Kessari-Quadranten, Kontaktaufnahme mit fremden Wesen. Wichtige Grundregel:

*Lebewesen sollten andere Lebewesen niemals ohne Grund angreifen. (Star Control 3 Handbook)*

Begegneten uns die ersten Außerirdischen im Vorgänger erst auf Pluto, so haben sie sich dieses Mal schon auf dem Mars festgesetzt und greifen uns beim ersten Kontakt direkt an. So viel zur Regel. Den darauffolgenden Raumkampf gewinnt der Spieler auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe automatisch.

Zunächst ist es wichtig, auf den Planeten Kolonien aufzubauen. Diese versorgen die hoffentlich entstehende Flotte mit Treibstoff, Forschungsergebnissen und Rohstoffen. Da jede Planetenoberfläche unterschiedlich beschaffen ist, sind die Lebensbedingungen für die

Rassen natürlich mal mehr, mal weniger gut geeignet. Es ist also nicht nur interessant, sondern auch wichtig, den Weltraum weiter zu erkunden und mehr und mehr Rassen auf unsere Seite zu ziehen. Mehr Rassen bedeuten wiederum mehr Raumschiffe, die uns zur Verfügung stehen. Und das wiederum...

Hier beginnt eine große Spirale, die den Spieler tief in den Kaninchenbau ziehen kann - wenn er denn grundsätzlich mit einer solchen Spielmechanik und vor allem mit den humorigen Dialogen etwas anzufangen weiß. Ich muss zugeben, dass ich nicht weit genug vorgedrungen bin, um dies für mich abschließend zu sagen. Dass die Seite GameSpot im Jahre 2000 das Ende von **Star Control 3** zu einem der zehn enttäuschendsten Enden aller Zeiten kürte, mag zwar etwas hart erscheinen (denn hauptsächlich wird hier die Präsentation bemäkelt), aber seid dennoch gewarnt:

*Nach dem Sieg gibt es keine Zwischensequenz und auch keine lustige Verabschiedung mit den einzelnen Alien-Rassen. Stattdessen besteht das Ende nur aus einer Reihe von Standbildern und Lauftext. Das ist kein Ende, das des Namens **Star Control** würdig ist. Es ist eine Travestie und der letzte Sargnagel für ein Spiel, das ein beliebtes Erbe hätte fortsetzen können, wenn sich das Entwicklerteam nur die Zeit genommen hätte, ein lohnendes Ende zu gestalten. (GameSpot, 08. April 2000)*

## **Macht auf der Bühne Licht**

Das Schicksal der Puppen lässt einige Internet-Nutzer nicht los. Auf Reddit fahndete der User ajshell1 nach dem Verbleib, doch leider ohne Erfolg. Der Reddit-Thread ist seit einigen Jahren nicht bespielt worden, aber vielleicht tauchen die Originale der Puppen doch eines Tages in einer Lagerhalle auf. Mike Verdu erinnert sich gerne an sie:

*Ich liebte die Puppen und dachte, sie wären eine zeitlose Version der außerirdischen Rassen. Die niedrige Auflösung schmerzt. Ich denke, die Puppen hätten in HD genauso gut ausgesehen und das*

*einzigartige Erscheinungsbild hätte dafür gesorgt, dass das Spiel mit der Zeit nicht veraltet wirkte.*

## **Die Wertungen**

Im Laufe meiner Recherchen habe ich oft gelesen, dass das Spiel 1996 positiv aufgenommen wurde und erst im Laufe der Jahre in der Spielergunst weit hinter den überlegeneren zweiten Teil zurückgefallen wäre. Dagegen sprechen einige (deutsche) Besprechungen, die ich gefunden habe.

So begründet Joachim Nettelbeck in der PC Joker 01/97 zu seiner Wertung von 62%:

*Für den dritten Teil der SF-Saga wurden Alienmasken gebastelt und vor dem Bluescreen gefilmt – bloß, um am Ende Videosequenzen zu haben, die auch nicht überzeugender wirken als die gezeichneten Portraits des Vorgängers... Absolutes Highlight sind dabei einmal mehr die sarkastischen Dialoge mit den Außerirdischen, während die Steuerung manchmal etwas umständlich arbeitet.*

Härter ins Gericht geht Jörg Langer in der PC Player 01/97. Seine Zwei-Sterne-Wertung begründete er mit diesen Worten:

*Mit Ausnahme der Gespräche fährt Accolade schlichteste Grafik auf, um sein Nadel-im-Heuhaufen-Geschehen zu verkaufen. Die Online-Hilfe nach dem nächsten Ziel befragen, Artefakte finden, mit Volk X reden, Schiffe upgraden – das ist so ziemlich alles, was man machen kann. Die Raumkämpfe könnten von einem Hobby-Programmierer stammen und sind oft nach drei Sekunden vorbei.*

Die hohen Wertungen finden sich anderswo. So vergab GameSpot 9 von 10 Sternen und schrieb

*Tatsache ist, dass es sich bei **Star Control 3** im Grunde um zwei Spiele in einem handelt. Wenn Sie das Spiel endlich gelöst haben und der Adventure-Aspekt keine Herausforderung mehr darstellt,*

*können Sie immer noch Ihre eigenen Flotten anpassen und im Hyper-Modus gegen den Computer oder einen Freund über das Netzwerk spielen. Dies könnte einer der besten Titel sein, die dieses Jahr herausgekommen ist.*

*Wenn Sie zu den Spielefans gehören, denen es nichts ausmacht, ein zurückgezogenes Dasein in Ihrem Zimmer zu führen, bis in die frühen Morgenstunden Raumschiffkapitän zu spielen, sollten Sie sich dieses Spiel zulegen.*

Meine Lieblings-Besprechung trägt den wundervollen Titel „Star Control 3 is a beautiful trainwreck“<sup>70</sup> und fasst Für und Wider des Titels schön zusammen. Außerdem endet sie mit den Worten

*Ich mag die Puppen aber immer noch. Puppen machen Spaß. Mehr Spiele sollten Puppen verwenden.*

Wertungen sind aber nur eine Seite der Medaille. Hat es sich für die Firma denn gelohnt, die Serie zu übernehmen? Die bisherigen Spiele von Legend Entertainment verkauften zwischen 30.000 und 100.000 Exemplaren über ihre gesamte Lebenszeit. Letzteren Wert übersprang **Star Control 3** bereits nach zwei Monaten, wie Accolade stolz verkündete<sup>71</sup>. Dennoch führten die Zahlen nicht zu weiteren Fortsetzungen durch Legend, obwohl diese bereits vor Veröffentlichung des Spiels indirekt in diversen Interviews angekündigt wurden.

## **Und ich?**

Eine ausgefeilte eigene Wertung muss ich schuldig bleiben. Ich habe einige Anläufe genommen, um mit dem Spielprinzip warm zu werden - allein es war mir nicht vergönnt. Es liegt an mir, **Star Control 3**, nicht an dir. Aus zweiter Hand kann ich berichten, dass das Spiel bei Menschen, die heutzutage von **Star Control 2** auf den Nachfolger

---

<sup>70</sup> <https://www.otherstrangeness.com/2022/12/29/star-control-iii-is-a-beautiful-train-wreck/>

<sup>71</sup> <https://web.archive.org/web/19971012045355/http://www.pcgamer.com/news/news1125.html#0>

wechseln, gnadenlos durchfällt. Die gute Geschichte und die Komfort-Verbesserungen wiegen die Änderungen an der Mechanik nicht auf. Menschen, die die Reihe erst mit **Star Control 3** entdeckt haben, gehen mit dem Spiel weniger hart ins Gericht und berichten von spaßigen Spielstunden. Ich habe mich ebenfalls am Vorgänger versucht und kann verkünden: Wer zu dem Genre keinen Zugang hat, wird mit beiden Spielen gleich wenig anfangen können. Aber selbst ich habe die Dialoge geliebt! Wenn ich denn mein Schiff endlich wieder ein Stück weiter in die Weiten des Weltraums steuern konnte.

Ein weiterer Teil der Serie war Legend Entertainment und Michael Lindner nicht vergönnt. Der Designer arbeitete noch an **Callahan's Crosstime Saloon** und wandte sich der Juristerei zu. 2001 eröffnete er seine eigene Kanzlei. Seit dem 01. Oktober 1015 ist er Richter am Fairfax County General District Court.

Im Januar 1998 kündigte George MacDonald **Star Control 4** an, das sich ganz auf den actionreichen Kampf konzentrieren sollte. Dieser Titel sollte ohne Legend Entertainment entwickelt werden. Da der Entwicklungs-Fortschritt im Laufe des Jahres wohl auch unbefriedigend war, kam die Übernahme Accolades durch Atari im Jahre 1999 für das Spiel einem Todesstoß gleich. **Star Control 4** verschwand vom Radar.

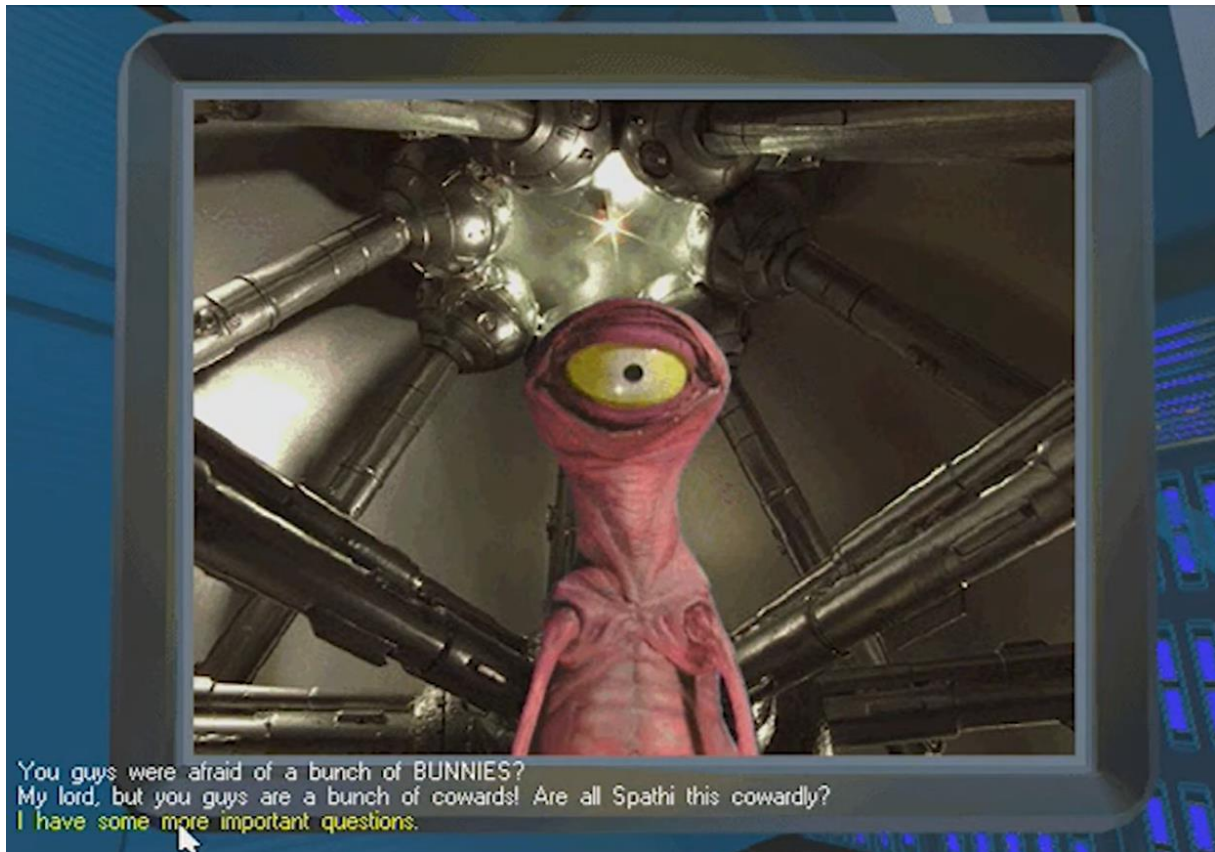
Fortgesetzt wurde die Serie dann erst 2018, wieder von einem neuen Team: Stardock Entertainment brachte mit **Star Control - Origins** ein Prequel auf den Markt. Das Team hatte nach Ataris Bankrott die Markenrechte und das **Star Control 3**-Material gekauft, aber da Reiche und Ford die ursprünglichen Rechte an den ersten beiden Teilen (aber nicht an der Marke) hielten, konnte Stardock nicht auf deren Lore zugreifen. Zusätzlich begann die neue Firma, die ersten beiden Teile ohne Einwilligung von Toys for Bob digital über GoG zu verkaufen. Dass dieses Vorgehen vor Gericht endete, dürfte niemanden überraschen. Mittlerweile sind die Fronten geklärt. Als Teil der Einigung liefert Stardock-Chef Brad Wardell Honig seiner eigenen Bienen an Paul

Reiche, der wiederum daraus hergestellten Met an Wardell liefert. Es hätte schlimmer ausgehen können.

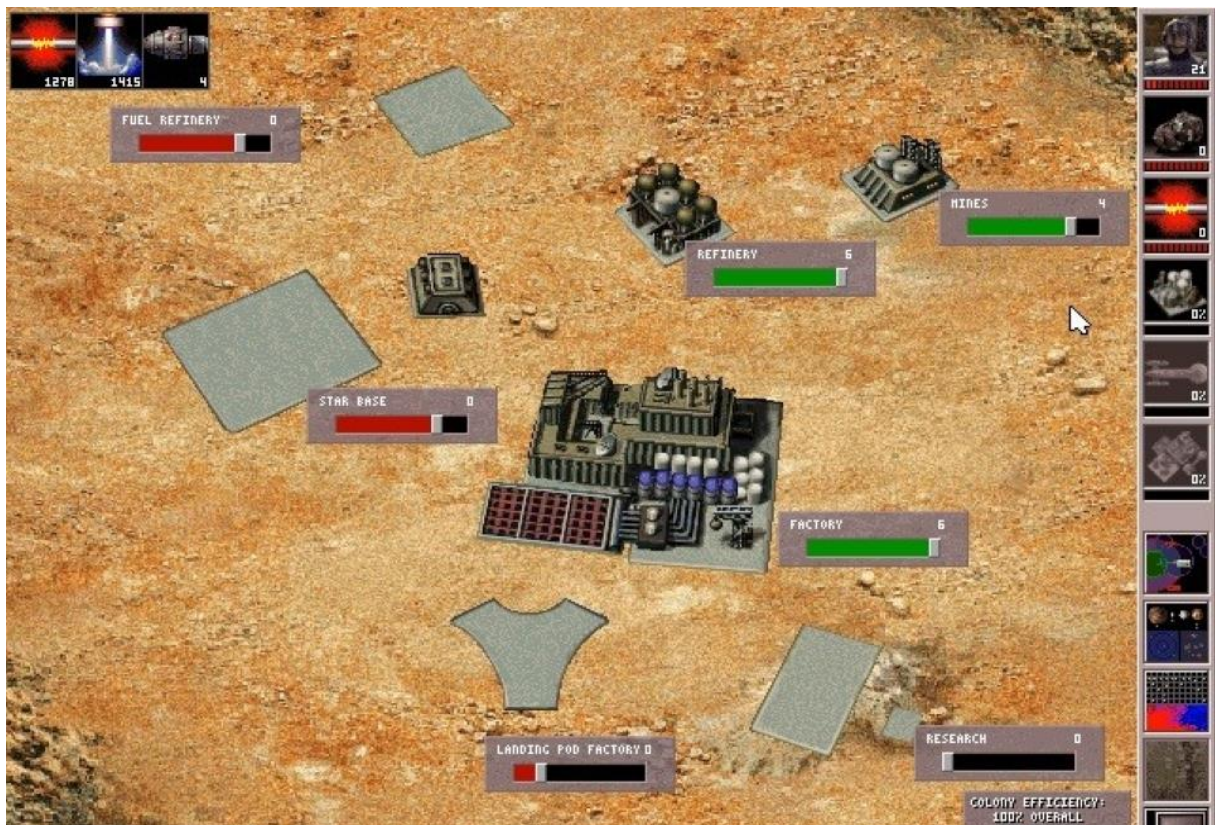
Bereits zuvor, Anfang der 2000er Jahre, fielen die Rechte an den ersten beiden **Star Control**-Spielen an ihre Schöpfer Paul Reiche III und Fred Ford zurück. Was sie nicht zurück bekamen, war der Name **Star Control**. Statt sich an einem neuen Spiel zu versuchen, legten die beiden ein kostenloses Remake von **Star Control 2** vor: **The Ur-Quan Masters**. Der offene Quellcode des Spiels sorgte seitdem dafür, dass der Titel regelmäßig an neue Systeme angepasst wurde. Im Frühjahr 2024 erschien die aktuelle Version unter dem Namen **Free Stars: The Ur-Quan Masters**.

Paul Reiche III und Fred Ford arbeiten zum Zeitpunkt der Drucklegung an einem Nachfolger der Reihe. **Free Stars: Children of Infinity** sammelte auf Kickstarter mit einer ausführlichen und schön gestalteten Kampagnen-Seite über 680.000 Dollar ein. Laut den Entwicklern ist das Spiel schon seit 2021 in der Entwicklung, so dass die angedachte Veröffentlichung im Mai 2025 nicht gänzlich unrealistisch ist.





Die fertige Spathi-Puppe im Spiel.



Die erste Kolonie. Das Saatkorn, aus dem ein riesiges Reich entstehen kann. Außer, ich bin der Spieler an der Tastatur.

## Quandaries (1997)

**Quandaries** (zu Deutsch: Zwickmühlen) taucht selten in Legend-Rückblicken auf. Dabei hat Bob Bates viel Zeit in den Titel investiert: Über einen Zeitraum von fünf Jahren (von 1992 bis 1997) entwickelte er dieses Multiple Choice-Spiel im Auftrag des Ethikbüros des Justizministeriums. Auf einer Regierungs-Internet-Seite ist die Rede von vier Jahren, doch interessanter ist das dort veröffentlichte Budget:

*Janis Sposato, stellvertretende Generalstaatsanwältin für Recht und Politik, hatte 1993 die Idee zu **Quandaries**, als sie ihre Kinder mit einem Computerlernspiel spielen sah. Das Ethikbüro beauftragte Legend Entertainment aus Chantilly, Virginia, mit der Entwicklung des Ethikspiels. Die Entwicklung kostete 250.000 Dollar und dauerte vier Jahre. (govexec.com, 16. Oktober 1997)*

**Quandaries** wurde zu Schulungszwecken eingesetzt: Der Titel sollte den Mitarbeitern des Ministeriums das Rüstzeug für den jährlich zu absolvierenden Ethik-Test vermitteln<sup>72</sup>. Auf den offiziellen Markt

kam es daher nie. Was schade ist, weil **Quandaries** überraschend humorvoll ist. Und dies, obwohl sich der Spieler nur durch hunderte Fragen samt verzweigter Antworten die Karriere-Leiter hinaufklickt.



<sup>72</sup> Auf einer Regierungsseite heißt es dagegen, dass jeder Mitarbeiter pro Jahr eine einstündige Ethikschulung erhalten soll und diese mit Quandaries abgegolten sei. Klingt realistischer.

Wer sich durch alle Dilemmata<sup>73</sup> durchgebissen oder -laviert hat, sollte eine große Ministeriums-Karriere vor sich haben.

Anfangs entscheidet sich der Spieler für einen Karriere-Weg. Zur Auswahl stehen

- Einwanderungs-Beamter
- Computer-Assistent
- College-Praktikant
- U.S. Marshal

Sollte die Sache gut laufen, winkt allerdings bald eine Beförderung und damit ein weiterer Berufszweig. Das Spiel startet an unserem jeweiligen Arbeitsplatz früh morgens. Wie in den frühen Legend-Adventures gibt es auch hier einen Tagesablauf samt ablaufender Uhr. Als Einwanderungsbeamter darf sich der Spieler morgens am Schreibtisch entscheiden, ob er erst seinen Posteingang, seinen Terminkalender oder das Telefon bearbeitet – oder alles ignoriert und in die Cafeteria läuft. Sollte er deshalb eine Besprechung verpassen, die in seinem Kalender vermerkt war, gibt es eine Rüge des Vorgesetzten. Außerdem kommt es regelmäßig zu Situationen, in denen Menschen mit euch interagieren - und die nach den ethischen Vorgaben des Justizministeriums im Stile eines Multiple Choice-Tests gelöst werden sollten.



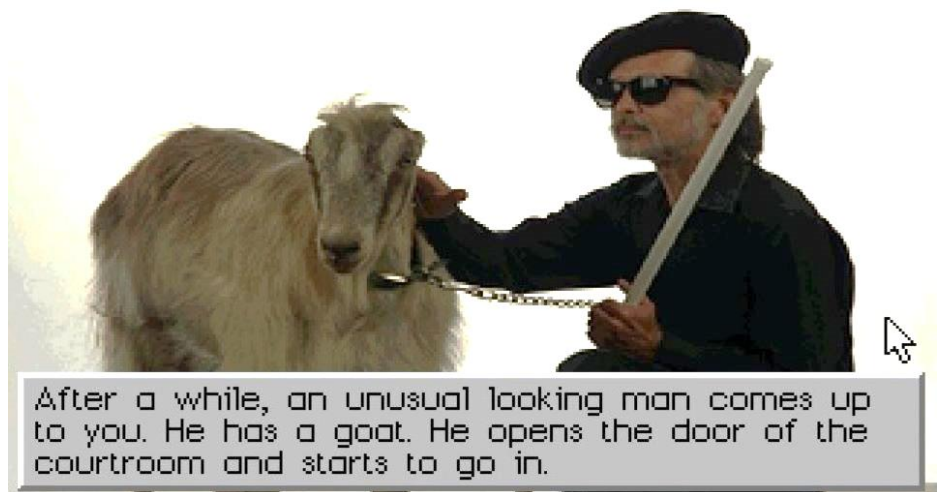
Bei aller Grafik klingt das nach einem trockenen und nicht besonders abwechslungsreichen Programm. Dennoch ist es dank der unterschiedlichen Start-Positionen sowie der Chance, bei guten

<sup>73</sup>Anscheinend sind sowohl „Dilemmas“ als auch „Dilemmata“ die korrekte Pluralform.

Leistungen innerhalb der Abteilung aufzusteigen, erstaunlich motivierend. Was mich bei diesem „Spiel“ aber überrascht, war der Grad an humoristischen Einlagen, die Bates eingebaut hat. Zum Beispiel findet der Spieler nach einem Restaurant-Besuch in seiner Brieftasche Geheimdienst-Pläne für die Invasion in einen kleinen Inselstaat. Offensichtlich wurden zwei Geldbörsen vertauscht. Was jetzt? Neben der offensichtlich richtigen Wahl, das FBI zu informieren, könnte er auch zurück ins Restaurant gehen und dort lauthals fragen, wem diese Invasionspläne gehören. Auf dem Bildschirm gibt das Programm nur die Rückmeldung, dass diese Antwort falsch war und erklärt dann lang und breit samt zitierter Paragrafen, was richtig gewesen wäre. Doch mit ein bisschen Fantasie entsteht ein schönes Kopfkino:

*"Entschuldigen Sie, gehören Ihnen diese geheimen Invasions-Pläne? Nicht? Vielleicht ihrer hübschen Tochter? Oh, das ist Ihre Frau? Auch nicht? Ach, eine gute Bekannte..."*

Oder folgende Situation: Der Spieler soll in einem Gerichtsgebäude den Zugang zu einem Gerichtssaal bewachen, als plötzlich ein verdächtig gekleideter Mensch mit einer Ziege auf



ihn zukommt und Einlass begehrt. Es entspinnt sich ein längerer Dialog, in dem er den Spieler davon überzeugen möchte, dass die Ziege in Wirklichkeit ein Hund und außerdem ein wichtiger Zeuge in dem Prozess sei. Wird der Mann nicht eingelassen, drückt er dem Spieler die Leine in die Hand und geht. Alleine mit dem Paarhufer im Flur,

bieten sich wieder mehrere Optionen. Zum Beispiel kann das Tier im Gerichtssaal als Zeuge präsentiert werden. Oder der Spieler setzt seinen Vorgesetzten darüber in Kenntnis, dass er gerade seine Vorliebe für den Beruf des Ziegenhirten entdeckt habe und mit sofortiger Wirkung kündige.

Des Rätsels Lösung? Völlig egal! **Quandaries** meldet zurück, dass es sich nur einen kleinen Spaß erlaubt habe und bittet uns, eigene Nachforschungen anzustellen, weil das erlaubte Verhältnis zwischen Bundesbeamten und Ziegen zu komplex sei, um es im Rahmen des Spiels zu erklären. Es empfiehlt die Lektüre von Volume IX des Federal Register, das „Goats and you: Ethics on the hoof“ überschrieben sei.

Die Menschen, die auf den digitalisierten Bildern zu sehen sind, sind keine Schauspieler. Stattdessen durften Mitarbeiter des Ministeriums vor die Linse. Interessant ist die Frage, wie freiwillig sie hier mitgemacht haben<sup>74</sup>.

### **Ein Antrag auf Erteilung eines Antragformulars**

Die üblichen bürokratischen Verzögerungen sorgten zusätzlich dafür, dass Bob Bates in den fünf Jahren der Entwicklungszeit nur sporadisch an **Quandaries** gearbeitet hat. Doch welcher Aspekt in der Entwicklung war für ihn besonders herausfordernd?

*Die wohl größte Schwierigkeit bestand darin, den Unterhaltungsaspekt des Spiels im Auge zu behalten und gleichzeitig mit Kunden umzugehen, die Anwälte sind. Konventionelle Humortechniken werden in einem behördlichen Umfeld nur ungern eingesetzt. Normalerweise ist Humor grenzüberschreitend (also etwas, das moralische oder soziale Grenzen verletzt), aber hier wurden viele Witze einfach nicht genehmigt.*

---

<sup>74</sup> Ob die Ziege ebenfalls im Ministerium angestellt war, wird in dem Artikel leider nicht erwähnt.

Selbstverständlich sollten die dargestellten Situationen außerdem zwar Probleme wie sexuelle Belästigung ansprechen, aber den Spieler nicht in die Situation bringen, so etwas selbst zu tun. Wie kann man unter solchen Umständen kreativ sein?

*Für mich funktionierte es, die Reglements zu lesen und Szenarien zu erfinden, in denen die Spieler die Möglichkeit hatten, das „Richtige“ zu tun, aber sie auch zu unterhalten, wenn sie das „Falsche“ taten. Denn natürlich besteht ein Teil des Spaßes in jedem Spiel darin, das „Falsche“ zu tun - nur um zu sehen, was passiert).*

Ich hatte mich gefragt, wie groß Bobs Anteil an der Entwicklung war. Schließlich konnte das Ministerium kaum erwarten, dass er sich all diese Vorschriften durchliest. Nun...:

*Während das Spiel entwickelt wurde, um die Anforderungen der Regierung an „Ethikschulungen“ zu erfüllen, basierte der Inhalt tatsächlich auf den „Standards of Conducts“. Dies ist ein Dickicht von Regeln und Gesetzen, die das Verhalten von Bundesbediensteten regeln. Ich musste mich also erst einmal ganz genau mit ihnen vertraut machen.*

Um dies nachvollziehen zu können, habe ich diese Regularien online aufgerufen und versucht, sie zu lesen<sup>75</sup>. Danach hatte ich noch viel mehr Respekt vor Bates' Arbeit. Recherche ist das eine, aber sich als kreativer Mensch durch solche Kataloge zu wälzen und daraus ein motivierendes Spiel zu bauen, ist eine bewundernswerte Leistung.

Diese Leistung hat er nicht nur einmal erbracht. In einem Interview mit [gamedeveloper.com](http://gamedeveloper.com) anlässlich der Entwicklung seines Kickstarter-finanzierten Textadventures **Thaumistry** blickte Bates zurück:

*Ich entwarf **Quandaries**, ein Ethik-Schulungsprogramm für das Justizministerium, und das stellte sich als interessantes Projekt*

---

<sup>75</sup> Wer Einschlafprobleme hat, kann folgende Seite versuchen: <https://www.law.cornell.edu>

*heraus. Später entwarf ich als Berater ein Spiel, um Analysten bei der CIA kritisches Denken beizubringen. Eine große Herausforderung bei einem Serious Game besteht darin, es unterhaltsam zu halten und damit gleichzeitig etwas beizubringen. Die Regierung als Ganzes ist nicht für ihren Sinn für Humor bekannt, und die Navigation in diesen Gewässern ist schwierig. (Game Developer 2017)*

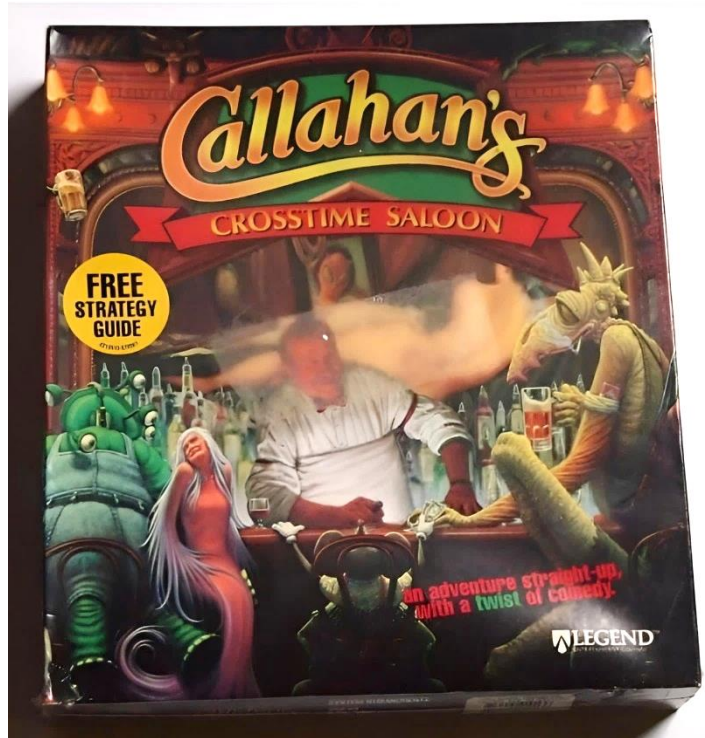
Das in diesem Zitat erwähnte Spiel für die CIA dürfte **Project Raven** sein, aber mehr als der Name ist nicht bekannt - und selbst dieser taucht nur auf Bates' eigener Webseite und einem Interview mit Adventure Gamers auf. Auf letzterer Seite erzählt Bates von einem weiteren Übungs-Programm:

*Ich entwickelte ein Spiel über sexuelle Belästigung für ein Unternehmen namens HCCS. Das Schwierigste an der Entwicklung dieses Spiels war es, Situationen darzustellen, in denen Belästigung vorkommt und erkennbar ist, ohne dass die Szenarien selbst anstößig sind. Und es versteht sich wohl von selbst, dass es ziemlich schwierig ist, in ein Spiel mit diesem Thema Humor einzubauen! (Adventure Gamers, 03. Januar 2017)*

Auch dieses namenlos gebliebene Spiel fand nie seinen Weg nach draußen. Doch wer weiß, was die Zukunft bringt.

## Callahan's Crosstime Saloon (1997)

Am 16. April 1997 erschien **Callahan's Crosstime Saloon**, das vorletzte Adventure der Firma Legend Entertainment. Im Vergleich zu anderen Titeln des Legend-Katalogs wie **Eric the Unready** oder **The Wheel of Time** ist es heutzutage recht unbekannt. Woran das liegt? Ich versuche, die Gründe in diesem Kapitel herausarbeiten. So viel sei vorab verraten: An der Qualität des Titels lag es nicht.



Quelle: Oliver Knagge / Deutsches Computerspielmuseum

Für die Entwicklungsgeschichte dieses Spiels verlassen wir gedanklich Virginia, den Firmensitz von Legend, und fahren einmal quer durch die USA, bis wir in Oakhurst 42 Stunden später wieder aus dem Auto steigen. Gleichzeitig sind wir auch ein paar Jahre in die Vergangenheit gesprungen. Da Zeitreisen auch zum Spielkonzept gehören, passt das hier ganz gut.

Also: Oakhurst, Kalifornien. Hier arbeitet Josh Mandel für Sierra Online an Klassikern wie **Pepper's Adventures in Time**, **Laura Bow in The Dagger of Amon Ra** und **Space Quest 4 - Roger Wilco und die Zeitspringer**. Außerdem trägt er seit längerem auch die Idee mit sich herum, aus einer eher unbekannteren Roman-Serie ein Adventure zu basteln. Im Interview mit interactfiction sagte er:

*Ein Jahrzehnt lang hatte ich das Gefühl, dass die Callahan's Crosstime Saloon-Bücher eine tolle Vorlage für ein Abenteuerspiel sein würden. Sierra lehnte „Callahan“ ab, da sie zu diesem Zeitpunkt versuchten, ihre eigenen Charaktere zu etablieren. Sie*



*wollten keine Charaktere verwenden, die sie lizenzieren müssten.  
(Interactive Fiction 1997)*

## **Sierra On-Line**

Die Ursprünge dieser Kurzgeschichten-Serie finden sich im Heft Analog Science-Fiction and Fact<sup>76</sup>, in dem die frühen Stories rund um die fiktive Bar Callahan's Place und ihre Stammgäste veröffentlicht wurden. Ab 1977 kamen einige der Geschichten gesammelt in Buchform auf den Markt und mit **Callahan's Con** erschien 2003 das bis heute letzte Buch - wobei die Kurzgeschichten im Laufe der Zeit von Romanen abgelöst wurden. Zum Inhalt komme ich gleich noch, aber wir wollen Josh Mandel nicht aus den Augen verlieren. Der kannte die Geschichten rund um die Bar seit den späten siebziger Jahren und hoffte seitdem auf die Chance, dafür ein Spiel zu entwickeln, aber Sierra blieb auf Firmen-Linie. Was sich dagegen änderte, war der dortige Führungs-Stil:

Der Verkaufserfolg des Adventures **Myst** sorgte bei Sierra für ein Umdenken. Die bisherigen Spiele verkauften normalerweise mindestens 100.000 Exemplare und weit darüber hinaus, aber **Myst** bewies, dass auch Millionen Schachteln über die Theken wandern könnten. Sierra stellte also in den nächsten Monaten und Jahren immer neue Manager ein, die neue Methoden propagierten und bald wieder gingen, weil alle neuen Ansätze nicht funktionierten. So jedenfalls erinnert sich Mandel im Video-Interview mit Matt Barton<sup>77</sup> an diese Zeit.

Während der unerfreulich verlaufenden Produktion von **Space Quest 6 - Roger Wilco in The Spinal Frontier** verließ er Sierra (auch wegen Vertragsunstimmigkeiten im Stile von „Hey, it's business“) und heuerte bei Legend an. Deren Mitgründer Bob Bates kannte er, seit er Betatester für dessen Infocom-Adventure **Sherlock - The Riddle of the**

---

<sup>76</sup> Monatlich erscheinendes Magazin, das seit 1930 bis heute erscheint. ([www.analogsf.com](http://www.analogsf.com))

<sup>77</sup> Matt Chat 121/2011

**Crown Jewels war**<sup>78</sup>. Mandels erster kleiner Einsatz erfolgte bei **Mission Critical**, bei dem er in den Credits mit „zusätzliche Tests“ aufgeführt ist. Für **Shannara** steuerte er – wie im entsprechenden Kapitel beschrieben - bereits einiges an Text bei.

## **Belgariad**

Sein erstes eigenes Projekt sollte auf der fünfteiligen Buchreihe **Belgariad** von David Eddings basieren – einer klassisch gestrickten Fantasy-Story, die sich wie so viele andere Serien dieser Zeit sehr eng an J.R.R. Tolkien anlehnt. Mandel arbeitete monatelang eine Geschichte aus, schickte sie Eddings und dieser lehnte umgehend ab:

*Eddings schickte uns [den Vorschlag] zurück und erklärte verärgert, dass er nicht wolle, dass Kinder in seinem Universum herumlaufen und sich gegenseitig schlagen und erschießen. Er habe kein Interesse. Ich vermute, dass Eddings' Wahrnehmung aller Computerspiele durch Nintendo-Spiele oder **Wolfenstein** oder so etwas geprägt war, denn mein Vorschlag war ein reines Adventure und in keiner Weise ein Actionspiel.*

Für dieses Buch hat mir Mandel sehr umfangreich und wahnsinnig nett auf meine Fragen geantwortet. Ich hatte ihn gefragt, ob sein Spiel denn sehr von den Büchern hätte abweichen sollen:

*Mein **Belgariad**-Design war im Grunde ein interaktiver Ansatz für das erste Buch der Reihe. Ich habe zwar ein paar neue Nebencharaktere eingeführt, aber keiner davon war für die Handlung sehr wichtig. Sie waren nur dazu da, das Design funktionieren zu lassen.*

*Ich war sehr enttäuscht, als Eddings das Design beiseite wischte, ohne es überhaupt zu prüfen! Ich hatte viel darüber nachgedacht und viel Arbeit darauf verwendet, das Design wie eine **Belgariad**-*

---

<sup>78</sup> Woran sich Bob Bates allerdings nicht erinnert.

*Welt wirken zu lassen. Dass er es sofort verwarf, weil er die Natur eines Abenteuerspiels nicht verstand... das gab mir natürlich das Gefühl, dass ich viel Zeit und Mühe verschwendet hatte.*

Als kleine Rache für die verlorene Zeit gibt es eine Stelle im fertigen Spiel, bei der Mandel gleich zwei Fantasy-Autoren veralbert. In einem Raumschiff entdeckt der Spieler eine Datei, die mit folgenden Worten beschrieben wird:

*Eine interessante Auswahl an Erden-Literatur, darunter „Tolkien? Nie von dem gehört“ von Robert Eddings und David Jordan.*

Nachdem das **Belgariad**-Projekt nun offiziell gescheitert war, erfragten Bob Bates und Mike Verdu, welche Autoren sich Josh Mandel stattdessen für eine Adaption vorstellen könnte. Er schlug seine beiden damaligen Favoriten vor: Spider Robinson und Dean Koontz. Legend Entertainment entschied sich für die erste Option und besorgte Mandel die Rechte. Er war am Ziel.

### **Legends Arbeitsprozesse**

Mandel stellte bei Legend allerdings eines fest:

*Das Unternehmen war sehr klein. Ich glaube, ich war etwa der 13. oder 14. Mitarbeiter. Es gab keine Künstler, keine Musiker, und als ich in das Unternehmen kam, war ich der einzige Designer dort, der seine Arbeit nicht selbst programmieren konnte. Es war also unangenehm. Lange Zeit hatte ich das Gefühl, dass ich überfordert war und dass meine geringere Bandbreite an Talenten problematisch war, weil es mir schwerer fiel, zu kommunizieren. (Adventure Gamers 2013)*

Trotz dieser Schwierigkeiten war er begeistert: Legend konnte im technischen Bereich nicht im Konzert der großen Konkurrenz mitspielen; doch der Wille, diesen Nachteil mit gutem Design auszugleichen, war immer spürbar:

*Wir hatten regelmäßig Treffen, bei denen fast das gesamte Unternehmen eingeladen wurde, um das Spieldesign zu überprüfen und auseinanderzunehmen. Es war viel disziplinierter und anspruchsvoller als bei Sierra, wo im Wesentlichen jeder Designer ohne Input von anderen Designern tat, was er wollte. Wenn ein Sierra-Spiel in die Betatestphase kam, war das vielleicht das erste echte Feedback, das der Designer zu seiner Arbeit bekam. Bei Legend mussten wir bereit sein, alle unsere Designentscheidungen auf der Grundlage der Story und der Rätselkonstruktion zu verteidigen - nicht nur auf Grundlage ihrer Kosten.*

Da Mandel von Sierra kam und dort mit einer völlig anderen Software gearbeitet hatte, musste er ein neues Procedere finden, um mit seinem Team zu arbeiten:

*Wir haben einen sogenannten „Pseudo-Code“ erstellt, der es mir ermöglichte, in vielerlei Hinsicht so zu arbeiten, wie ich es von Sierra gewohnt war und gleichzeitig den Programmierern bei Legend half.*

*Bei einer Gelegenheit hatte einer der Programmierer das System nicht verstanden und jedes einzelne Objekt in seinem Abschnitt (ich glaube, es war die Pjotr-Geschichte) „benutzbar“ gemacht. Das heißt, man konnte auf alles klicken und es ins Inventar packen. Natürlich musste die komplette Arbeit also noch einmal gemacht werden!*

Zwar zog er von Kalifornien an seine neue Wirkungsstätte, schrieb allerdings einen Großteil seiner Texte auf einer eigens angemieteten Ranch. Er spricht in diversen Interviews sehr offen von der depressiven Phase, die er zu dieser Zeit hatte. In seinem Adventure Gamers-Interview fasst er es am besten zusammen:

*Ich schrieb **Callahan's** trotz all seiner Witze und optimistischen Themen in einer der dunkelsten Phasen meines Lebens. Ich war*

*lähmend deprimiert, absolut unsicher bei jedem Wort, das ich schrieb und bei jeder Entscheidung, die ich traf. Ich hatte mich auf einer 11 Hektar großen Farm im ländlichen Virginia ziemlich gut isoliert. Der Großteil des Spiels wurde dort geschrieben.*

*Ich richtete mich in einem „Sky Chair“ (einem schlingenähnlichen Stuhl, der von der Decke hängt) ein und befestigte einige Seile im Haus, damit ich das Garagentor von dort aus öffnen und schließen konnte (damit ich meinen Hund ins Haus und aus dem Haus lassen konnte). Mit meinem Laptop saß ich Tag und Nacht auf diesem Stuhl, schrieb und schlief und stand nur auf, wenn es unbedingt sein musste. Ich bin sicher, es war die Hölle, mit mir zusammenzuarbeiten, weil ich einen sehr engen Blickwinkel hatte: Ich habe mich so sehr in das Spiel gestürzt, weil es das Einzige war, was ich vollenden wollte. (Adventure Gamers 2013)*

Mir gegenüber ergänzte Josh:

*Die meiste Arbeit habe ich auf der Ranch erledigt, die ich damals gemietet hatte. Aber es gab Zeiten, in denen ich ins Büro ging. Wir gingen die neuesten Grafiken von Kinetic Arts<sup>79</sup> und die Musik durch und ich machte mir Notizen. Alle waren sehr kooperativ, und ich danke dem gesamten Team von Legend dafür, dass es geholfen hat, das Spiel so zu gestalten, wie es sich schließlich präsentierte.*

*Jemand aus dem Team - Kathleen Bober, glaube ich – erkannte, dass Kinetic Arts Kunstwerke von Norman Rockwell und aus anderen Quellen verwendete, um sie in das Spiel zu integrieren. Das war aus urheberrechtlicher Sicht ein großes Problem. Wir hätten in große Schwierigkeiten geraten können, wenn das Spiel mit dem urheberrechtlich geschützten Artwork einer anderen Person ausgeliefert worden wäre!*

---

<sup>79</sup> Ein externes Team – aber auch die Bezeichnung einer Kunstform, in der Bewegung ein wichtiger Bestandteil des Kunstwerks ist.

*Bei den Grafiken überprüfte ich meistens die reingekommenen Sachen und gab direkt Rückmeldungen an Kinetic Arts wie zum Beispiel: „Dieses Detail muss an diese Stelle im Bild“ und so weiter. Ich drängte sie auch, andere Dinge einzubauen, die sie sich selbst ausdachten. Als Vorlage verwendete ich die Splash-Seiten des MAD Magazine aus der Frühphase seiner Fernseh- und Filmsatiren. Dort gab es hunderte kleine Details, die man entdecken und über die man lachen konnte. Deshalb habe ich sie immer dazu ermutigt, noch mehr „Kram“ hinzuzufügen.*

*Jim Montanus und ich haben viel Zeit damit verbracht, an der Steuerung des Raumschiffs zu arbeiten, das der Spieler mit Noah steuert. Sie musste logisch und konsistent sein und die Symbole mussten vermitteln, was passieren würde, wenn man die Tasten drückte.*

## **Spider**

Der Autor der Kurzgeschichten rund um Callahan's Place heißt Spider Robinson – wobei „heißt“ schon einmal falsch ist. Seinen richtigen Vornamen hält der Autor nämlich eisern unter Verschluss<sup>80</sup>. Über den Ursprung von „Spider“ sagte er:

*Über den Namen hat ein Gremium entschieden. Hört sich doch auch so an, oder? Ich war immer als „Robbie“ bekannt: eine vererbte Abkürzung meines Nachnamens. Und eines Tages hatte ich die Nase voll davon, „Robbie“ genannt zu werden, weil das ein kindischer Name für einen Studenten war. Also habe ich alle meine Freunde wissen lassen, dass ich einen neuen Namen haben wollte. Sie berieten einige Tage lang und kamen dann zurück und sagten: Dein Name ist „Spider“. Natürlich habe ich nach dem Grund gefragt, und jeder von ihnen hatte eine andere Erklärung. (January Magazine)*

---

<sup>80</sup> Angeblich lautet er Paul.

In Deutschland sind nur wenige seiner Werke erschienen. So gab es zwei schmale Bände zur Spielvorlage, in denen einige der Kurzgeschichten versammelt sind. Wer also das komplette Werk genießen will, sollte der englischen Sprache nicht abgeneigt sein - und Wortspiele mögen. Ja, bei diesem Stichwort werden (eventuell schlechte) Erinnerungen an **Companions of Xanth** wach, doch Robinson bewegt sich auf einem anderen Niveau. Weitere Kurzgeschichten schrieb er zu Mindkiller und Stardance, während es nur wenige Romane von ihm gibt. Empfehlenswert ist seine Essay-Sammlung **The Crazy Years: Reflections of a Science Fiction Original**, in der er befreit von allen Story-Fesseln die unterschiedlichsten Themen der 1990er-Jahre beleuchtet.

### **The place to be**

Was ist aber denn nun Callahan's Bar? Nun, im Grunde handelt es sich um eine ganz normale Kneipe. Mal abgesehen davon, dass die Beleuchtung sehr viel heller als in solchen Etablissements üblich ist, weil der Betreiber dunkle Bars nicht mag. Dass jedes Getränk gleich viel kostet,<sup>81</sup> würde ich mir auch in anderen Bars wünschen. Im Kamin landen jeden Abend dutzende von leeren Gläsern, die die Gäste, begleitet von einem Trinkspruch, beherzt hineinwerfen. Aber vor allem ist Callahan's Bar ein Laden, in dem jeder über seine Probleme reden kann - und ihm tatsächlich zugehört wird. Wie es so schön in der ersten Geschichte namens „Der Typ mit den Augen“ heißt:

*Callahan verliert laufend Stammkunden. Nachdem sie lange genug bei ihm aufgekreuzt sind, stellen sie fest, dass sie keinen Kummertrunk mehr brauchen. Um so einen Saloon handelt es sich.*

Nicht Alkohol ist die Lösung. Sondern die Gemeinschaft.

---

<sup>81</sup> 50 Cent - die Geschichten sind eben schon älter

Wie bereits erwähnt: Die Callahan-Geschichten sind kurz und relativ unzusammenhängend. Das Stammpersonal bleibt im Großen und Ganzen gleich, doch neue Gäste tauchen mit neuen Sorgen auf und nach einer Weile wieder ab. Ein perfektes Szenario für ein Adventure<sup>82</sup>. Josh schrieb mir:

*Ich wollte, dass der Kurzgeschichtencharakter des Spiels direkt an den Kurzgeschichtencharakter der Callahans-Bücher anknüpft. Natürlich hat Spider seitdem auch Romane über die Bar herausgebracht, aber damals war die einzige Möglichkeit, etwas über Callahan zu lesen, die Kurzgeschichten.*

*Ich dachte, dass der episodische Charakter des Spiels es mir ermöglichen würde, mehr Charaktere und Orte vorzustellen, als ich es sonst tun könnte. Der Charakter der Bücher ermöglichte es mir auch, mich jeweils auf ein oder zwei Charaktere zu konzentrieren und Geschichten speziell über sie zu erzählen. Der Einzige, den ich ausgelassen habe, war Doc, denn wie ich während der Entwicklung der Geschichten erfuhr, schrieb Spider bereits eine „Origin“-Story für Doc und ich wollte mich da natürlich nicht dazwischen drängeln. Da die Geschichten in den Büchern außerdem kurz waren, gab es für mich viele natürliche Unterbrechungen im Spielgeschehen, die es dem Spieler ermöglichten, eine Story zu Ende zu spielen und dann eine neue Story zu beginnen, ohne sich an alles erinnern zu müssen, was zuvor passiert war ... „Kapitelumbrüche“, wie wir das nannten.*

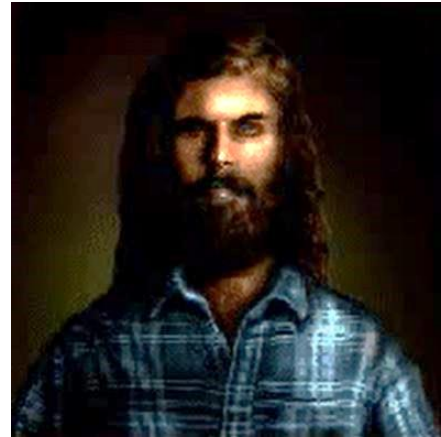
---

<sup>82</sup> Oder eine Vorabendserie. Cheers!

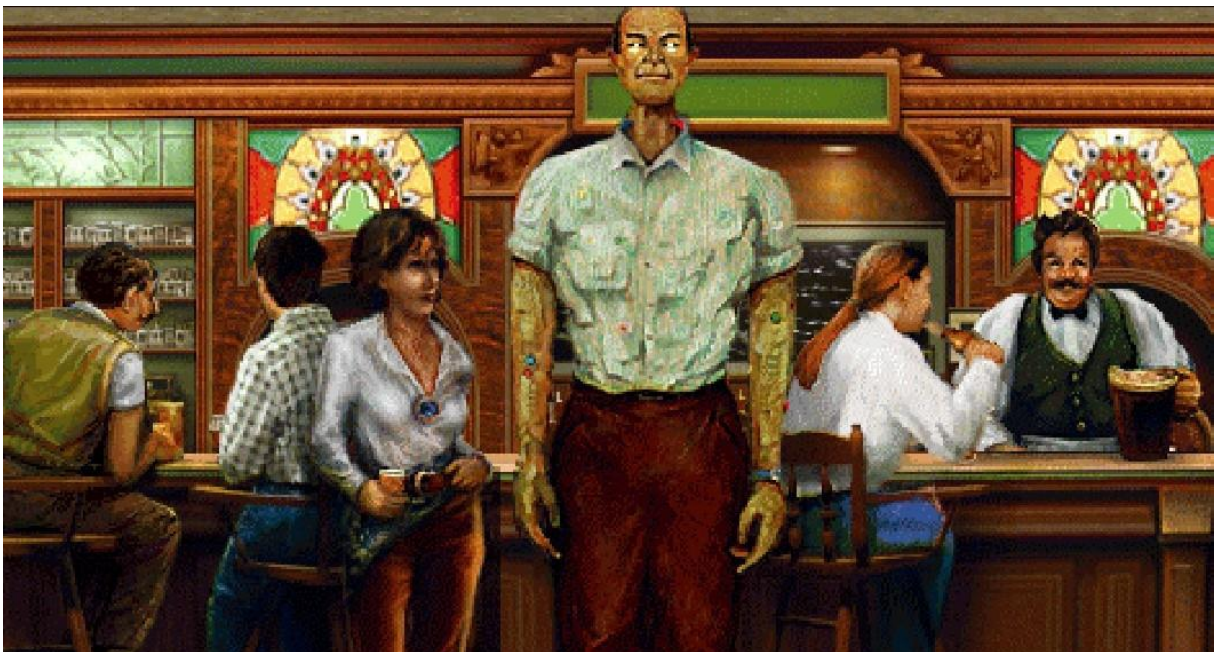


## My name is Jake

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Jake Stonebender. Er ist einer der Stammgäste bei Callahan's und in den Kurzgeschichten häufig der Erzähler. Jake ist Folksänger und hat wegen selbst reparierter Bremsen seine Familie verloren, aber das spielt im Adventure keine Rolle. Durch seine Augen schaut sich der Spieler in der Bar um, wo sich ein Sammelsurium an Gestalten tummelt - alte Bekannte aus den Büchern ebenso wie einige Neuzugänge. Letzteres ist praktisch, denn auf diese Weise kann Jake dem neuen Callahan's-Gast namens „Biker Dude“ einige Bräuche dieser Bar erklären, die aus den Büchern bekannt sind. Der „Schnelle Eddie“ sitzt am Klavier und spielt auf Wunsch einige eigene Songs zur Untermalung. In Wirklichkeit hören wir hier Spider Robinson selbst – und das echt nicht schlecht. Unter den Gästen findet sich auch Doc Webster, der neben einer Tafel wartet und das Adventure damit einläutet, dass er wunderbare neue Rätsel - zehn an der Zahl - auf Lager hat. Das ist in Callahan's Bar völlig normal, denn am Mittwoch - und das ist heute - ist Rätselabend.

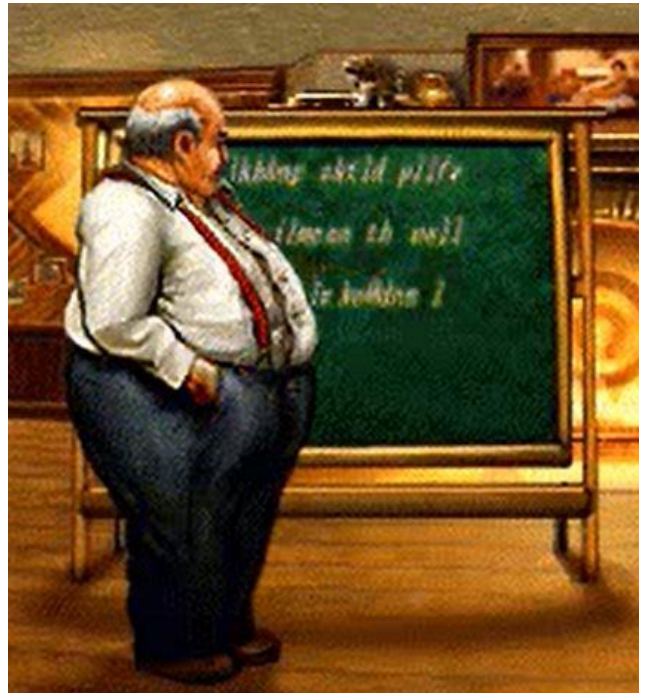


*Jakes Portrait*



*An der Bar, an der Bar, warum stehen die da?*

Thema der heutigen Runde sind Bandnamen - und die Art und Weise, wie **Callahan's Crosstime Saloon** mit Worten umgeht, wird direkt deutlich. Zum Beispiel müssen wir den Namen einer Band erraten, deren Namen sich aus folgenden Beschreibungen beziehungsweise Synonymen herleiten lassen soll: „Broth“, „Paddle“ und „Vagabond“. Mein Lösungsansatz war, dass ich bei „Vagabond“ auf „Tramp“ gekommen bin und den Rest geraten habe, denn



statt eines glatten „Supertramp“ kommt natürlich „Soup“, „Oar“, „Tramp“ raus. Ein wenig schleifen und polieren, dann ist die Lösung sonnenklar. Ob das für einen Muttersprachler einfach ist, kann ich nicht beurteilen. Ich für meinen Teil hatte reichlich Probleme bei Sachen wie „Slender projectiles“ und „Legend“<sup>83</sup> - und das ist noch eines der leichteren Rätsel. In praktisch jeder Besprechung und jedem Kommentar zu dem Spiel wird dieser Anfang gerüffelt. Denn diese Rätselrunde ist kein netter Bonus, sondern muss vollständig gelöst werden, damit die Geschichte weitergeht. Da startet man ein neues Spiel und kommt direkt aus dem ersten Raum nicht raus?

Natürlich habe auch ich Josh Mandel gefragt, ob ihm dieses Problem damals schon klar war:

*Wenn ich gewusst hätte, wie sehr das Eröffnungsrätsel die Spieler ausbremsen könnte, hätte ich es vielleicht später im Spiel platziert. Aber da so viele von Spiders Geschichten diese Rätselart enthalten, hielt ich es für eine gute Einführung in die Charaktere und die Wortspiel-Stimmung bei Callahan's.*

---

<sup>83</sup> Achtung, Lösung: „Arrows“ und „Myth“ ergeben Aerosmith

Wer diese Hürde überwunden hat, dem steht die Welt offen. Und das (fast) buchstäblich, denn da sich Mandel bei den einzelnen kürzeren Abenteuern auf ein bis zwei Figuren konzentrieren konnte und die Geschichten in sich abgeschlossen sind, führt jedes Abenteuer in eine gänzlich andere Umgebung. Neben Manhattan, dem südamerikanischen Dschungel oder dem Weltraum besucht der Spieler auch ein rumänisches Gruselschloss oder die Zukunft. Josh Mandel holte viel aus der ursprünglichen Idee heraus:

*Ich wollte die Bar als „Drehscheibe“ für die verschiedenen Geschichten nutzen, aber ich hatte das Gefühl, dass es visuell sehr statisch werden würde, wenn ich viel Zeit in der Bar selbst verbringe. Und während ich an den Geschichten arbeitete, dachte ich an alle möglichen Arten von interessanten Umgebungen, die sich aus der Tatsache ergeben könnten, dass die Gäste der Bar so unterschiedliche Hintergründe hatten. Deshalb wollte ich diese Chance voll ausnutzen.*

Neben den fantasievollen Umgebungen und Geschichten bleiben auch einzelne Begegnungen im Gedächtnis. Wie die mit dem Kellner, der nicht einfach nur hilfsbereit sein möchte. Nein, er möchte doch bitte (auf eigenen Wunsch) zuerst brutal verhöhrt werden. Wir versuchen es mit einem „Indian Burn“ - einer Technik, die auf meinem Schulhof „Brennnessel“<sup>84</sup> hieß - aber damit ist der junge Mann nicht zufrieden. Stattdessen wirft er sich gegen Wände und Tische und schlägt sich selbst ein paar Mal, bis er endlich erschöpft und blutend bereit ist, uns zu helfen.

Oder die Stelle, in der das Spiel einen Rätsel-Gang zurückschaltet und folgende Botschaft einblendet:

*Hinweis: Im folgenden Gespräch wurden jeglicher brillante Witz und leichtfertige Kommentare entfernt und durch schlichte Darlegungen und allzu offensichtliche Hinweise ersetzt, damit Sie*

---

<sup>84</sup> Die Haut auf dem Unterarm mit beiden Händen fest in gegensätzliche Richtungen ziehen.

*sehen können, was Sie mit einem billigeren Computer-Abenteuerspiel von geringerer Qualität vorgesetzt bekämen.*

Genau das passiert im nächsten Dialog auch: Die Lösung des „Rätsels“ wird nicht nur direkt verraten. Nein, die Charaktere unterhalten sich noch darüber, dass die „Lösung“ ja ganz offensichtlich sei - und wiederholen sie erneut ausufernd.

Die an allen Ecken und Enden lauernden Wortspiele sind witzig und niveauvoller als die des ähnlich veranlagten **Companions of Xanth**, doch das macht die darauf basierenden Rätsel nicht leichter. Zum Glück gibt es aber auch viele Kopfnüsse<sup>85</sup>, die auf Standard-Inventar-Basteleien basieren oder mit ein wenig Grips problemlos lösbar sind.

### **Musik von ...?**

Die Umgebungsgrafiken sind in 360 Grad drehbar. Können wir durch eine Tür oder eine Straße in eine Richtung gehen, verändert sich der Cursor, der ansonsten nur über interessanten Gegenständen den Namen einblendet. Nach einem Klick wird ein kleines, kontextsensitives Menü eingeblendet - oder der Spieler wählt einen Inventar-Gegenstand aus und versucht sein Glück damit. Verben sind vollständig von der Bildschirm-Oberfläche verschwunden. Die große Fläche im unteren Bildbereich wird nur für Texte verwendet.

Die Sprachausgabe ist hervorragend gelungen und die einzelnen Sprecher machen einen hervorragenden Job. Musikalisch sind einige schmissige Melodien dabei, an anderen Stellen kommt mir der Klangteppich ein wenig beliebig, allerdings nie störend vor. Dazu noch einmal Josh Mandel:

*Ich habe mit einem ehemaligen Sierra-Komponisten zusammengearbeitet, dessen Werk ich immer geliebt habe. Er brauchte sehr, sehr wenig Anleitung, weil er wusste, was mir gefiel. Ich bedauere nur, dass er ein hervorragendes Intro-Stück*

---

<sup>85</sup> Ein seltsames Wort für ein schwer zu knackendes Rätsel, oder?

*komponiert hat, wir aber am Ende stattdessen einen von Spiders Titeln verwendet haben, und ich weiß, dass er davon enttäuscht war.*

In den Credits ist der besagte Sierra-Komponist aufgeführt: Alan Kennedy<sup>86</sup>. Dies ist ein Pseudonym von Ken Allen (Komponist von zum Beispiel **King's Quest V**), der sich an diese Episode bei der Kickstarter-Kampagne für sein Album **Under the Half Dome** erinnert, das trotz erfolgreicher Finanzierung nie erschien:

*Mitte der 90er Jahre erhielt ich einen Anruf von meinem guten Freund Josh Mandel. Er entwickelte ein Spiel und wollte wissen, ob ich gerne die Musik dazu machen würde. Natürlich! Das Problem war aber, dass ich bei einer anderen angestellt war, also musste das unauffällig ablaufen. Er war einverstanden.*

*Ich arbeitete also in den nächsten Wochen nach Feierabend an den Stücken, die im Spiel vorkamen. Alle Dateien wurden verschickt, ich bekam einen Scheck und wir waren fertig. Dann, als das Spiel noch in der Produktion war, bekam ich einen Anruf. Es war Josh.*

*„Ken?“*

*„Yepp.“*

*„Ich habe schlechte Neuigkeiten.“*

*Ich dachte: Was jetzt? Hatte mein Arbeitgeber herausgefunden, dass ich schwarzarbeite? Hatten sie irgendeine Art von Rechtsanspruch auf meine Arbeit erhoben? Was war los?*

*„Wir haben das von dir geschriebene Titelthema gegen eine Aufnahme von Spider Robinson ausgetauscht. Er wollte den Intro-Song für das Spiel selbst machen.“ sagte Josh verlegen. Ach, das ist alles, dachte ich bei mir.*

---

<sup>86</sup> Hat sich bei so offensichtlichen Pseudonymen nie eine der betroffenen Firmen gemeldet?

*„Ähm, okay“. Ich versuchte, nicht zu erleichtert zu klingen.  
(Kickstarter 2013)*

### **Grab the money and run**

Im Laufe der Legend-Geschichte hatten die Rechte-Inhaber unterschiedliche Herangehensweisen an so ein Lizenzspiel. Einige wollten in alles einbezogen werden und sich jede Zeile vorlegen lassen. Andere wiederum vergaben die Lizenz, interessieren sich nicht für das Ergebnis und heuchelten dann bei Erscheinen Begeisterung. Und dann gab es da noch Spider Robinson. Der schreibt im Vorwort zum Hint Book:

*Als Legend Entertainment die Rechte an Callahan's kaufte, wollte ich nur das Geld einsacken und das Resultat ignorieren.*

Klingt lustig, war aber ernst gemeint. Noch gehörte Spider also zu Kategorie zwei der Rechte-Inhaber. Was ihn aber umgestimmt hat und warum er im Spiel sogar selbst zu hören ist, erzählte mir Josh:

*Spider vertrat zunächst die Einstellung: „Solange der Scheck gedeckt ist, könnt ihr machen, was ihr wollt.“ Aber ich hielt ihn trotzdem auf dem Laufenden, da ich wissen wollte, ob ich etwas tat, was seiner Meinung nach zu untypisch war. Als wir darüber sprachen, dass er Musik für das Spiel machen sollte, war er sofort interessiert. Und als wir ihm erzählten, wie hoch das Budget war und dass er die Musiker auswählen konnte, mit denen er zusammenarbeiten wollte (und die innerhalb unseres Budgets lagen), war er begeistert. So konnte er mit einem seiner Idole in der Musikwelt, Amos Garrett<sup>87</sup>, zusammenarbeiten. Ich glaube, wir hatten das Budget für fünf Songs. Nach der Veröffentlichung des Spiels brachte Spider eine limitierte CD mit den Songs des Albums raus.*

---

<sup>87</sup> US-amerikanisch-kanadischer Blues- und Jazzmusiker

Auch abseits der Musik war der Autor am Ende doch vom Spiel fasziniert: Sowohl Spider Robinson als auch Josh Mandel berichten davon, dass Mandel mit einem Laptop und dem fertigen Spiel bei Robinson auftauchte. Sie spielten **Callahan's** in einer sehr langen Tages-Sitzung (Spider spricht von 14 Stunden inklusive zweier Pinkelpausen) durch. Für einen nicht spiele-affinen Autoren eine beachtlich lange Zeit.

### **Ja und dann?**

Nach der Entwicklung des Spiels verließ Josh Mandel die Firma wieder. Legend war seiner Einschätzung nach konstant in Geldnöten – und da er mangels entsprechender Kenntnisse nicht bei anderen Projekten als Programmierer aushelfen konnte, wollte er nicht einfach nur laufende Kosten anhäufen:

*Es schien, als würde nacheinander jeder Designer an die Reihe kommen - und mein nächster Versuch läge weit in der Zukunft. Ich wusste zwar, dass ich bei Text und Dialogen helfen konnte, wie ich es bei **Shannara** getan hatte. Doch ich konnte nicht bei der Programmierung aushelfen, was die Stärke aller anderen war.*

Verkaufszahlen liegen leider nicht vor, aber das Spiel verkaufte sich nach übereinstimmenden Berichten nicht besonders gut. Ursprünglich sollte das Spiel von Legend selbst auf den Markt gebracht werden. Während der Entwicklungsphase orientierte sich die Firma allerdings um und vergab die Vertriebsrechte an Take Two. Mandel vermutet, dass sich beim Publisher niemand die Mühe gemacht hatte, wenigstens einmal die CD ins Laufwerk zu schieben und sich das Produkt mit eigenen Augen anzusehen. Wahrscheinlich wurde aus dem „Saloon“ des Titels abgeleitet, dass es sich um ein Spiel im Wilden Westen handeln müsste. Das Marketing konzentrierte sich auf dieses Setting samt Anzeigen mit Saloon-Türen. Zusätzlich lieferte Take Two zunächst eine verbuggte Beta-Version statt des fertigen Gold Masters aus.

Noch einmal Josh Mandel im Interview:

*Ich glaube, die Leute bei Take Two waren die mit Abstand zynischsten Menschen, mit denen ich je zusammengearbeitet habe. Man muss schon große Verachtung für Spiel und Kunden empfinden, um **Callahans Crosstime Saloon** als Western-Spiel zu veröffentlichen und zu bewerben, weil sich niemand im Unternehmen die Mühe gemacht hat, es vor der Veröffentlichung zu spielen – oder auch nur zu fragen, worum es geht. Sie haben sich nur den Namen angesehen. (Adventure Gaming Classics 2001)*

Mir gegenüber ergänzte er:

*Insgesamt machten sie sehr wenig Werbung, so dass ich nach der Veröffentlichung des Spiels viele Leute traf, die noch nie davon gehört hatten. Ich glaube nicht, dass die Art und Weise, wie sie das Spiel veröffentlicht und beworben haben, richtig war. Daher war ich sehr verärgert.*

Die Jahre nach seinem Legend-Abstecher arbeitete Josh Mandel als Freelancer und schrieb unter anderem Dialoge für **Jagged Alliance 2**, eines der **Carmen Sandiego**-Spiele und einen Strategie-Führer zu **Police Quest - SWAT 2**. Außerdem arbeitete er an einigen Lern-Programmen im Gesundheitsbereich und brachte hier das Kinder-Abenteuer **The Adventures of D.M. Dinwiddie, Physician-In-Training** heraus. Er war also an vielen Spielen beteiligt, dennoch sagt er:

*Am stolzesten bin ich auf **Freddy Pharkas** und **Callahan**. Es gibt jedoch Elemente bei beiden, die ich ändern würde. Ich wollte nie den ganzen Fäkalhumor in Freddy haben, weil ich dachte, **Blazing Saddles** hätte das Thema mit der Furzszene am Lagerfeuer perfekt abgedeckt. Und ich hatte damit gerechnet, dass ich bei **Callahan's** die Chance bekommen würde, die Gags und Wortspiele auszusortieren, die nicht zu meiner Zufriedenheit funktionierten. Aber es blieb keine Zeit. (Just Adventure 1999)*



Im Handbuch von **Callahan's Crosstime Saloon** schreibt er:

*Der Beweis für Spiders Theorie – dass Wunder geschehen können und geschehen – finden Sie hier: ein millionenschweres Adventure über Freude, Schmerz und Freundschaft. Dass es überhaupt produziert wurde, ist ein Wunder. Dass es mit so viel Sorgfalt und Schönheit hergestellt wurde, ist kein Wunder. Es ist das Ergebnis der harten Arbeit einer Gruppe von Einzelpersonen, die ihren eigenen Tisch bei Callahan's verdienen. Sie haben erstaunlichen Mut bewiesen, dieses Spiel zu unterstützen. Sie mussten sich auch mit meinem obsessiven Perfektionismus abfinden. Wenn ich könnte, würde ich ihnen das Purple Heart<sup>88</sup> verleihen.*

In einem Interview mit The Virtual Broomcloset geht Mandel noch auf den Humor des Spiels ein, auf den er besonders stolz ist:

*Mir gefällt die Tatsache, dass die Witze nicht alle von den drei überstrapazierten Themen der meisten Computerspiele abhängen: Blut, Fäkalien und verschiedenen Geschlechtsflüssigkeiten. (wiw.org September 2000)*

## **Die Wertungen**

In der PC Player 06/97 zeigte sich Monika Stoschek enttäuscht:

*So richtig legendär ist es nicht, was Legend da aus den Kultbüchern von Robinson herausgekitzelt hat... Die einzelnen Aufgaben sind halbwegs logisch und auch für Einsteiger geeignet. Nervig fand ich, dass die Reihenfolge genau eingehalten werden muss<sup>89</sup>... Der Abschluss ist das Wortpuzzle am Anfang, bei dem mal egal ist, wie man was reinschreibt, dann aber wieder völlig logische Einträge ungültig sind. Ohne Lösungsheft wäre das Abenteuer für die meisten zu Ende, ehe es richtig angefangen hat, da man um dieses Rätsel nicht herumkommt. Für einen solchen*

---

<sup>88</sup> Orden der amerikanischen Streitkräfte, der im Kampf verwundeten Soldaten verliehen wird.

<sup>89</sup> Nicht ganz nachvollziehbar, da die ersten drei Episoden unabhängig voneinander gestartet werden können.

*Patzer sind drei Sterne zwar noch gnädig, aber weil es danach ganz brauchbar weitergeht, auch gerechtfertigt.*

Three out of five ain't bad - aber so richtig gut leider auch nicht.

Mit 70 von 100 Punkten urteilt die Power Play 06/97 ähnlich harsch:

*Wenn ich „CCS“ mit drei Attributen charakterisieren müsste, so wären dies „leselastig“, „humorvoll“ und „antiquiert“. Denn nur noch selten trifft man in einem modernen Adventure auf dermaßen ausführliche Textpassagen. gespickt mit anspielungsreichen Wortverdrehern. Nur noch selten muss man sich jedoch auch mit dermaßen rudimentärer Grafik arrangieren: Kaum eine Animation bringt Leben in die handwerklich nicht immer gut gemachten Standbilder. Nach zaghaften Video-Experimenten in **Mission Critical** besinnt sich Legend eben auf die alten Tugenden. Und die bestehen aus einer brauchbaren Story und qualitativ sowie quantitativ überdurchschnittlichem Rätselanteil, verpackt in ein Interface, das nicht minder flexibel als ein Parsersystem ist.*

Die PC Games gleichen Datums unterbietet diese Wertung locker mit 61 Punkten:

*Außer Tresen nix gewesen: Schulenglisch-Gebildete scheitern bereits am ersten Rätsel und kommen nicht einmal aus der Kneipe heraus. Wer's trotzdem schafft oder im Hintbook spickt, wird im weiteren Verlauf mit brillanten Wortspielereien und trockenem Humor verwöhnt, dass es nur so aus dem Lautsprecher staubt. Nicht ganz einfach und nur für Legend-Erfahrene empfehlenswert!*

Wobei ich den Schulenglisch-Verweis zwar nicht zurückweisen, aber dem Spiel nicht anlasten möchte.

Abschließen möchte ich dieses Kapitel mit einem Satz von Josh Mandel:

*Die Spiele von Legend Entertainment haben meiner Meinung nach nie die Aufmerksamkeit bekommen, die sie verdient hätten.*

Ergänzen kann ich nur: Das gilt besonders für **Callahan's Crosstime Saloon**. Für mich ist dies ein Höhepunkt des Legend-Schaffens. Kommt doch auch vorbei und trinkt etwas.



*Das Abenteuer ruft.*

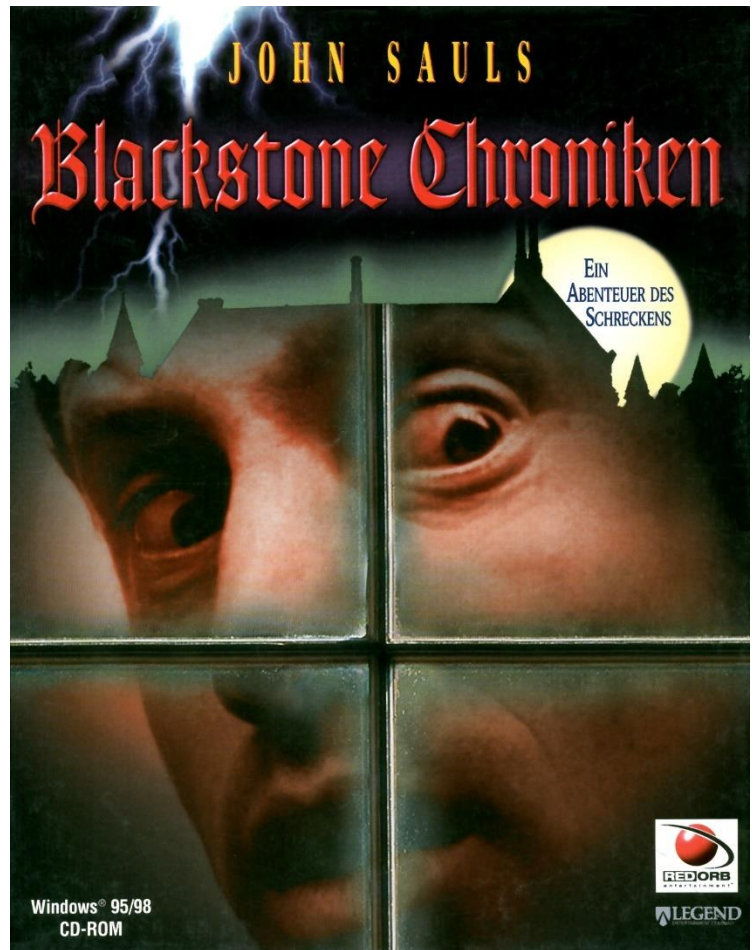


## John Saul's Blackstone Chronicles (1998)

Legend Entertainment hatte im Laufe der Jahre einige klassische Settings in Spielen verarbeitet: Science-Fiction, Fantasy, Zeitreisen, Bars und das Mittelalter. Eine verlassene psychiatrische Klinik fehlte noch. Bis zum 13. November 1998<sup>90</sup>.

An diesem Tag legte Legend Entertainment das letzte Adventure seiner Firmengeschichte vor. Beginnend mit **Spellcasting 101** hatte die Spiele-Schmiede in den letzten neun Jahren 13 Abenteuer auf den Markt gebracht, die in den unterschiedlichsten Genres

beheimatet waren. Von Textadventures über Spiele mit Maussteuerung hin zu **Myst**-artigen Grafik-Adventures nahm Legend viele Strömungen auf. Doch welche Richtung würde der letzte Eintrag in diese Geschichte einschlagen? Wie so oft basierte das Spiel jedenfalls wieder auf einer literarischen Vorlage. Dieses Mal auf einem Buch, das parallel zum Spiel geschrieben wurde. Und es ging in ein Genre, das neu für Legend Entertainment war: Horror.



*Das Cover der deutschen Ausgabe (Bild: Christian Schmidt)*

<sup>90</sup> (Dramatisches Türenquietschen)

## Das Buch

Das Buch ist für Legend-Verhältnisse kurz. In sechs dünnen Bänden schrieb John Saul zwischen Dezember 1996 und Juni 1997 teilweise parallel ablaufende Geschichten, die im Städtchen Blackstone spielen. Die dort seit vielen Jahren leerstehende psychiatrische Klinik soll einem Einkaufszentrum weichen. An und für sich eine positive Entwicklung für die Gemeinde. Doch in den einzelnen Geschichten bekommt jeweils ein Bewohner des kleinen Orts ein Päckchen, das zu diversen blutigen Ereignissen führt. Und anscheinend haben diese Geschehnisse etwas mit der alten Klinik zu tun. Im Mittelpunkt steht dabei Oliver Metcalf, Herausgeber der lokalen Zeitung Blackstone Chronicle. Wie er in das Geschehen der einzelnen Stränge passt, wird erst die letzte der Geschichten preisgeben.

Dass Stephen King mit seiner kurz zuvor erschienenen Fortsetzungsgeschichte **The Green Mile** hier Pate der Fortsetzungs-Idee war, ist offensichtlich und wird von Saul im Vorwort auch bestätigt. Denn endlich könne er seine Geschichten rund um die alte Anstalt in die richtige Form gießen. Wie auch bei King erschien später noch eine Gesamtausgabe, die mit dem ungelungenen Untertitel „Geschenke, die den Horror bringen“ auch auf Deutsch gebraucht günstig greifbar ist.

## Die Entwicklung

Im September 1994 rief Owen Lock vom Verlagshaus Random House bei Bob Bates an. Zu diesem Zeitpunkt waren der Verlag und Legend Entertainment wegen einiger Lizenz-Vereinbarungen bereits miteinander vertraut. Lock bot Bates nun eine Kollaboration mit John Saul an. Der Horror-Autor entwarf gerade seine neue Geschichte, so dass ein neues Spiel parallel entstehen könnte. Allerdings nicht direkt:

*Wir blieben 1995 weiter im Gespräch, und 1996 begann ich mit der Entwicklung des Spiels. Im Herbst dieses Jahres stimmte Random House nach dem Erfolg von Stephen Kings*

*Fortsetzungsroman **The Green Mile** zu, auch Johns Buch als Fortsetzungsroman zu veröffentlichen. (Bob Bates)*

Da Sauls Geschichten einige Jahre vor dem Spiel spielten, waren beide Autoren relativ frei in der Gestaltung. Natürlich mussten die Schicksale einzelner Personen und Orte im Laufe der Jahre dennoch zueinander passen. Saul erinnert sich im Interview mit The Computer Show:

*Einmal brannte ich ein Haus nieder, das Bob nutzen wollte. Ups! (The Computer Show 1998)*

Da das Spiel sich auf die psychiatrische Anstalt als Schauplatz beschränkt, ist diese Aussage verblüffend. Welches Haus? Die Hauptfigur beider Geschichten lebt auf dem Gelände der Anstalt in einem alleinstehenden Haus. War das vielleicht gemeint? Bates konnte hier Licht ins Dunkel bringen:

*Um Konflikte zwischen den Geschichten zu vermeiden, beschlossen wir schon früh, John über die Vorgänge in der Anstalt und in der Stadt schreiben zu lassen, während ich mich einige Jahre später mit der verlassenen Anstalt (und ihren Geistern) und der Stadt beschäftigte. Dennoch gab es unterwegs einige Überraschungen, da John von Zeit zu Zeit von seinem ursprünglichen Plan abwich und ich mein Design entsprechend anpassen musste. Ein solches Beispiel war, als John ein Haus niederbrannte, das ich nutzen wollte. Aber letzten Endes spielte das keine Rolle, denn eine Budgetänderung mitten in der Entwicklung sorgte dafür, dass ich die Häuser fallen lassen und mich auf die Anstalt beschränken musste.*

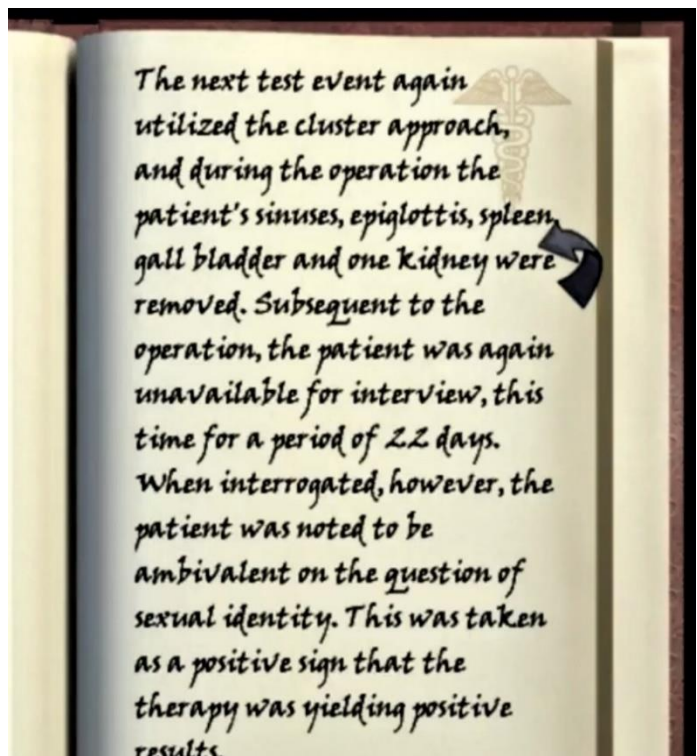
Das Spiel setzt einige Jahre nach der Buchhandlung ein, damit sich die beiden Stränge nicht in die Quere kommen. Die Einkaufszentrums-Pläne sind begraben und stattdessen wurde in dem alten Gemäuer ein Museum über die Geschichte der Psychiatrie eingerichtet, dessen Eröffnung kurz bevorsteht. Trotz des zeitlichen Sprungs tauchen Charaktere des Buchs auch wieder im Spiel auf - nur nicht unbedingt

so lebendig wie dort. Es ist zwar möglich, das Spiel ohne Kenntnis des Buchs zu spielen, aber John Saul empfiehlt im Vorwort des Handbuchs (ganz der Autor, der er ist), das Buch vorher zu lesen. Ein Wissensvorsprung für den Spieler entsteht dadurch zwar nicht, doch das Buch ist unterhaltsam geschrieben und liefert der Spiel-Geschichte viel Hintergrund-Atmosphäre.

## Das Spiel

Im Legend-Werk dringen wir in Gestalt von Oliver Metcalf – der Zeitungs-Herausgeber aus dem Buch - eines Abends in die alte Klinik ein. Sein Sohn Josh ist verschwunden. Bald wird ihm klar, dass sein eigener Vater Malcolm Metcalf dahintersteckt. Zwar ist dieser schon seit Jahrzehnten tot, aber das scheint ihn nicht von seinen Plänen abhalten zu können. Wobei lange Zeit nicht klar wird, worin dieser Plan besteht. Oliver hat sich vor Jahrzehnten geweigert, sein Erbe in der Klinik anzutreten und nun versucht Malcolm es über Zwang? Oder spielen sich diese Zwiegespräche nur in Olivers Kopf ab?

Der düsteren Geschichte folgt eine ebensolche Optik. Das Museum ist noch geschlossen und die Klinik damit menschenleer. Dennoch muss der Spieler nicht auf Gespräche verzichten, denn Oliver begegnet im Laufe der Handlung den Geistern verstorbener Patienten<sup>91</sup>. Diese sind in Multiple-Choice-Dialogen sehr gesprächig und



*Im Museum gibt es viel zu lesen.*

<sup>91</sup> Für das Budget sehr praktisch: Sie sind unsichtbar.



tragen mit ihren Geschichten viel zur Atmosphäre bei. Sie verraten uns, aus welchem Grund sie eingeliefert wurden. Und auch, mit welchen Methoden sie behandelt wurden.

Die meisten dieser Spukgestalten sind uns freundlich gesonnen. Was ein Glück ist, denn Oliver benötigt ihre Hilfe, um in der Geschichte voranzukommen. Zum Beispiel sind die Schlüssel an seinem Schlüsselbund nicht beschriftet und nur dank der Geister kann er sie nach und nach zuordnen. Viele dieser Patienten leiden auch nach ihrem irdischen Leben an ihren psychischen Erkrankungen, so dass diese Gespräche die gruselige Atmosphäre unterstreichen.

Weitere Puzzle-Teile der Vergangenheit finden sich auf den verschiedenen Tafeln zur Anstalts-Geschichte, die die Historische Gesellschaft Blackstone überall aufhängen ließ. So erfahren wir, dass Malcolm Metcalf ein brillanter Kopf und ein begabter Musiker gewesen sein muss. Doch privates Glück war ihm nicht vergönnt: Bereits drei Jahre nach der Heirat starb seine Frau bei der Geburt von Zwillingen - das Mädchen starb nur vier Jahre später. Übrig blieb Oliver.

Da die Klinik mittlerweile zum Museum umgebaut wurde, stehen in vielen Räumen Schaukästen. Die dort gelagerten Gegenstände sind ein Schatz für Adventure-Spieler. Doch leider stört beim Einsammeln das wiederkehrende Geräusch die Immersion. Es klingt mehr nach Arcade als nach verlassener Anstalt.

Olivers Weg durch die Klinik läuft gemächlich ab. Die Musik unterstreicht dies noch, indem eher Klangteppiche als Melodien ausgebreitet werden. Doch dies passt alles gut in die Geschichte. Natürlich tastet sich Oliver nur langsam und unsicher voran. Größere Schwierigkeiten sind zwar selten, aber unvorsichtig voranstürmen würde in dieser Situation wohl niemand.

John Saul selbst hat eine Erklärung für die Machart von **Blackstone Chronicles**, die er im Interview mit The Computer Show preisgibt:

*Es war nie beabsichtigt, ein „Spiel“ im üblichen Sinne des Wortes zu machen. Ich habe schon lange darüber nachgedacht, den Computer als Plattform für das Geschichtenerzählen zu nutzen. Ich hatte vor Jahren herausgefunden, dass Adventures aus einer Reihe miteinander verbundener Räume bestehen, daher schien das Setting einer psychiatrischen Klinik mit vielen Räumen für dieses Medium perfekt zu sein. Den Leiter der Anstalt als Bösewicht und seinen Sohn als Helden zu besetzen, war eine natürliche Folge. (The Computer Show 1998)*

Die Klinik bietet neben dem Erdgeschoss mit der Eingangshalle, der Küche und den Büroräumen auch einen Keller und ein Obergeschoss. Im Keller findet Oliver neben alten Blutflecken die Leichenhalle und verschiedene Therapieräume, während im Obergeschoss die ehemaligen Wohnräume der Patienten sind. Das klingt nach wenig Spielraum für ein Adventure, aber die Erkundung der Räume dauert seine Zeit und der Horror entfaltet sich langsam. Dazu wieder Bob Bates:

*Ich war noch nie ein Fan von Jump-Scare-Horror. Ich habe selbst zu schnell Angst und mag dieses Atem raubende Gefühl nicht. Aber ich wollte, wenn ich ein Horrorspiel mache, die Leute tief im Inneren erschrecken. Meiner Meinung nach war der beste Weg dorthin, den Geisterstimmen der Insassen zuzuhören, die über die schrecklichen (und echten) „Behandlungen“ sprechen, die sie ertragen mussten. So etwas wie Elektroschocktherapie und die sogenannte „Malariatherapie“, bei der ihnen Parasiten injiziert wurden. Diese lösten Fieber aus, von dem die Ärzte warum auch immer dachten, es würde sie heilen.*

*Außerdem wollte ich die Leute wissen lassen, dass die Grenze zwischen dem Aufenthalt inner- und außerhalb einer Anstalt sehr schmal war (und immer noch ist). Oft genügt eine einzige Person, um eine andere Person in eine Anstalt einzuweisen. Und wenn*

*man einmal dort ist, hat man keinerlei Kontrolle über sein Leben und es kann sehr schwierig sein, wieder herauszukommen. Das ist beängstigend.*

Für Legend-Verhältnisse sind die Puzzles spärlich eingesetzt - und noch dazu relativ einfach zu lösen. Einzig einige zeitkritische Rätsel können den Puls kurz in die Höhe schnellen lassen. Doch selbst diese Hindernisse sind umschiffbar: Einerseits kann der Spieler sich Hinweise geben lassen - oder direkt die Lösung des Rätsels erfahren. Gerne sind dies auch Sequenzen, in denen Oliver von seinem Vater ferngesteuert wird. Einer dieser Abschnitte wird durch einen Gegenstand ausgelöst, den Oliver findet. Eine Kamerafahrt später liegt er in völliger Dunkelheit in einer Dampfkammer, deren Temperatur langsam steigt. Zwar ist die Lösung recht einfach, aber die erzeugte Stimmung ist hervorragend: Während Malcolm ganz wissenschaftlich nüchtern erklärt, wie der Körper auf die Hitze reagiert, hämmert Olivers Herz immer schneller, wie auch sein Atem immer panischer wird. Leider fällt die Spannung direkt mit dem Ende dieser Sequenzen wieder radikal ab und Oliver bewegt sich durch die Gänge, als wäre nichts gewesen.

An einigen Stellen werden Bilder von Olivers Sohn Josh eingeblendet. Wie diese Verbindung funktioniert, wird nicht erklärt, aber Oliver kann hier mit Josh sprechen und versucht, ihn zu beruhigen. Do schön geschrieben diese Momente auch sind: Sie sind kurz und noch dazu vollständig geskriptet, so dass sie nicht ihre volle Wirkung entfalten können. Außerdem werden nur in diesen Abschnitten eingescannte Bilder genutzt, die stilistisch nicht zum restlichen Spiel passen wollen.

Der einfache Schwierigkeitsgrad, den **Blackstone Chronicles** hat, passt nicht zum bisherigen Werk von Bob Bates. Immerhin hatte er seine Laufbahn mit dem Willen begonnen, die schwersten Rätsel des Genres zu bieten. Alle seine bisherigen Werke waren definitiv schwerer als **Blackstone Chronicles**, weshalb ich ihn nach dem Grund für diese Entwicklung gefragt hatte:

*Dies ist Teil eines allgemeinen Trends im Adventure-Gaming, der bis heute anhält. Die Zeiten superschwerer (unfairer, wie manche sagen) Rätsel gehören der Vergangenheit an. Das habe ich zuletzt bei meinem Spiel **Thaumistry** erlebt, das ich im Laufe der Entwicklung aufgrund des Feedbacks der Tester immer einfacher gemacht habe. Ich habe **TIMEQUEST** geschrieben, um herauszufinden, ob es noch einen Markt für herausfordernde Rätsel im Infocom-Stil gibt. Es stellte sich heraus, dass es zwar immer noch Fans gibt, der moderne Spieler jedoch weniger Geduld hat, sich zurückzulehnen und über Lösungen für schwierige Probleme nachzudenken.*

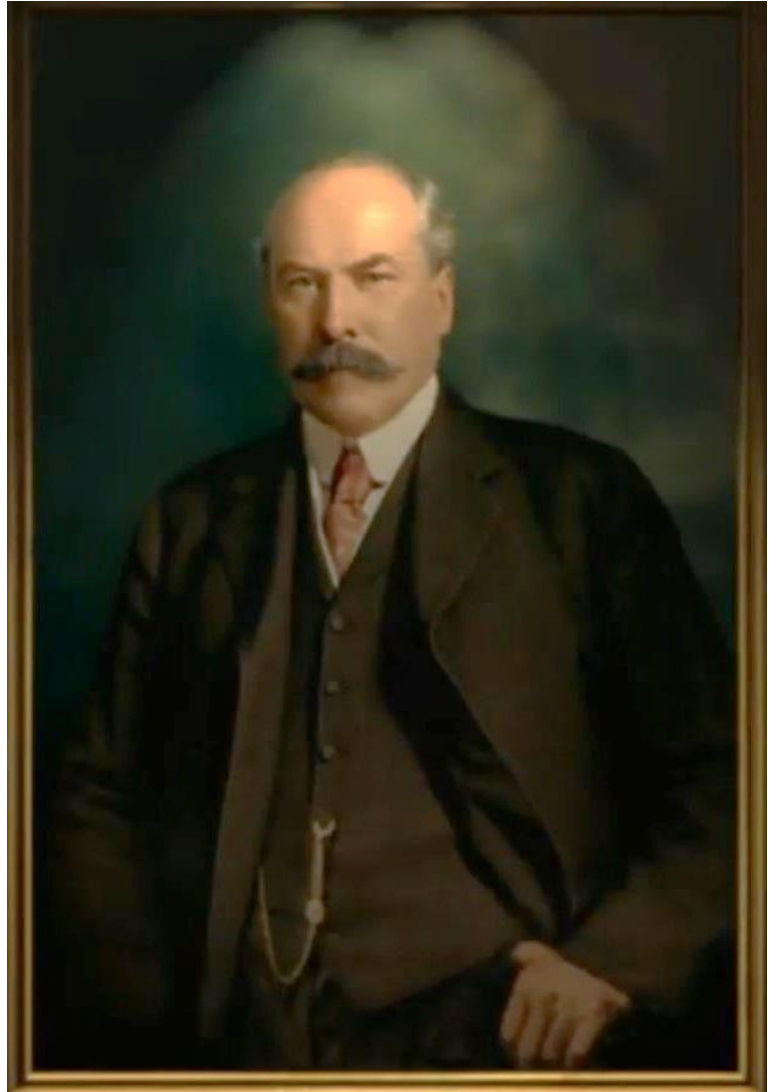
## Die Technik

**Blackstone Chronicles** folgt dem Pfad, den **Myst** in den Adventure-Dschungel getrampelt hat, fast schon sklavisch. Wie bereits **Mission Critical** bietet die Engine uns die Räume nur im 90-Grad-Winkel an. Und wie auch dort schon sind die Wege zwischen den Räumen vorberechnet und werden als Videos abgespielt. Das ist anfangs ein Atmosphäre-Plus, aber später im Spiel bin ich dankbar für die Möglichkeit, diese Fahrten abzurechnen. Vor allem, weil die Anzahl der Räume beschränkt ist und der Spieler oft durch die gleichen Örtlichkeiten kommen.

Gute Screenshots sind bei **Blackstone Chronicles** sehr schwer zu finden. Denn die dunklen Grafiken kommen nur im Spiel richtig zur Geltung. Die Optik wirkt am besten bei verdunkeltem Zimmer und laut

aufgedrehtem Klangteppich. Einzelne Bilder können das nicht vermitteln.

Bei einem Spiel mit so wenigen Protagonisten zählt jede Stimme. Und das wortwörtlich: **Blackstone Chronicles** lebt von seiner düsteren Atmosphäre, die sich zum Beispiel in den Dialogen zwischen Malcolm und Oliver aufbaut. Oder besser: aufbauen soll. Denn Olivers Sprecher schwankt zwischen übermotiviert und teilnahmslos. An keiner Stelle nimmt ihm der Spieler ab, dass er wirklich in der Geschichte drin ist. Malcolm dagegen wirkt wunderbar bedrohlich mit einem leicht spöttischen Unterton. Immer ist klar: Dieser Mann glaubt, alle Trümpfe in der Hand zu



*Malcolm taucht im Spiel nur als Portrait und als Stimme auf.*

haben. Gesprochen wird er von Henry Strozier, dessen IMDb-Eintrag beträchtlich ist. Für Legend hatte er bereits seit **Death Gate** einige Figuren vertont und wird auch in **The Wheel of Time** wieder eine gewichtige Rolle spielen. Auftritte außerhalb der Firma hatte er unter anderem in **GTA 4** und **Red Dead Redemption 2**.

## Man spricht deutsch

**Blackstone Chronicles** ist in einer vollständig übersetzten Fassung erschienen. Sämtliche Texte sind sauber übertragen - und selbst die Stimmen sind vergleichbar besetzt: Malcolm ist wunderbar, Oliver ganz klar die Nummer zwei. Die Stimmen der Geister und von Josh sind keine Highlights, zerstören die Stimmung aber auch nicht.

Während die Original-Fassung für reichlich Geld online gehandelt wird, ist die deutsche Version im Jewel-Case für wenige Euros zu haben. Und da dank des klassischen Lizenz-Problems **Blackstone Chronicles** nirgendwo digital erwerbbar ist, ist für Legend-Komplettisten dies der günstigste gangbare Weg. Allerdings ist es ratsam, das Spiel auf einem Rechner mit Windows 95 oder 98 zu starten, da die Quicktime-Videos auf neueren Betriebssystemen für Ärger sorgen.

## Die Wertungen

Dieses Kapitel hat an ein paar Stellen hoffentlich deutlich gemacht, dass **Blackstone Chronicles** ein Spiel ist, das polarisiert. Visual Novels und Walking Simulators gab es damals noch nicht, entsprechend fielen die Wertungen der Fachpresse aus.

Am unteren Ende des Spektrums findet sich Michael Trier wieder, der in der PC Joker 01/99 urteilt:

*Kakteen züchten, Füße einschlafen lassen oder Fliege im TV gucken - alles spannender als dieser Ausflug in ein verschlafenes Kuckucksnest. Zum Gruseln sind hier allenfalls die endlos vorgetragenen Texte aus Tagebüchern, Patientenakten oder psychiatrischer Fachliteratur. Und Angesichts der Trockenheit der Dialoge mit den unsichtbaren Gespenstern ehemaliger Insassen, würde Bonds Martini vor Neid die Olive aus dem Glas kicken.*

Die Folge waren 36 Prozentpunkte.

Joachim Nettelbeck ist mit seinen 58 Prozent in der Power Play 01/99 nur wenig gnädiger:

*Wer auf Plüsch und Plunder steht, mag sogar einen gewissen Gefallen an dem Game finden... Komisch eigentlich, man sollte doch meinen, dass Bob **Eric the Unready** Bates von Legend ein Profi ist, der dem Spiel etwas mehr Pep hätte verleihen können und sollen - aber vielleicht hat ja Saul persönlich seine Finger im Spiel gehabt, und der war sich möglicherweise nicht darüber im Klaren, dass Bücher Bücher und Spiele Spiele sind.*

Gamespot urteilte mit 5,5 von 10 Punkten ähnlich:

***The Blackstone Chronicles** ist kein schlechtes Spiel. Es ist einfach durchschnittlich bis mangelhaft. Die Prämisse ist großartig, die Grafik ist gut und die Rätsel sind gut integriert. Aber ein paar mehr Details in der Geschichte und den gespenstischen Charakteren hätten dem Spiel einen etwas emotionaleren Hintergrund verliehen, um einen in den Bann zu ziehen. So ist es ein wenig zu kurz, ein wenig zu einfach und ein wenig zu uninteressant, um es zu empfehlen.*

Immerhin ist die dortige User-Wertung mit 7,8 um einiges besser.

## **Der Ausblick**

Die Entwicklungs-Wurzeln des Spiels reichen bis ins Jahr 1994 und Adventures waren damals das Hauptgeschäft von Legend Entertainment. Aber die Prioritäten änderten sich. **The Wheel of Time** war auf einem guten Weg, als **Blackstone Chronicles** auf der Zielgeraden war. Noch einmal Bob Bates:

*Unsere Beziehung zu Random House neigte sich dem Ende entgegen und wir waren dabei, das Unternehmen an GT Interactive (später Atari) zu verkaufen. Wir wussten, dass wir keine klassischen Abenteuerspiele mehr entwickeln würden, und Mike Verdu war der festen Überzeugung, dass die Zukunft der*

*Branche in Multiplayer-Actionspielen lag. Daher war zu Beginn des Projekts nicht absehbar, dass dies unser letztes Adventure sein würde, aber zum Zeitpunkt der Auslieferung war es klar.*

Ist **Blackstone Chronicles** ein würdiger Abschluss der Legend Entertainment-Adventures? Nur bedingt: Die Puzzles sind zu einfach und der recht kleine Handlungsort schränkt das Gefühl, einen weiteren Meilenstein in der Story geschafft zu haben, empfindlich ein. Zu oft wandere ich durch die gleichen Räume, zu selten kommen Aha-Momente. Dazu kommt die Stimme Olivers, die regelmäßig mit ihrer Gleichgültigkeit die Atmosphäre tötet. Im Gegenzug bietet das Spiel wohligen Grusel beim Gang durch die Psychiatrie-Geschichte. Als eine Art Walking Simulator funktioniert es also sehr gut - und auf eine gewisse Weise auch als digitales Museum der psychiatrischen Behandlungsmethoden. Dennoch: Wer ein Adventure sucht, das ihn fordert, findet im Legend-Katalog viele bessere Alternativen.



*Olivers Sohn Josh in einer Zwischensequenz.*





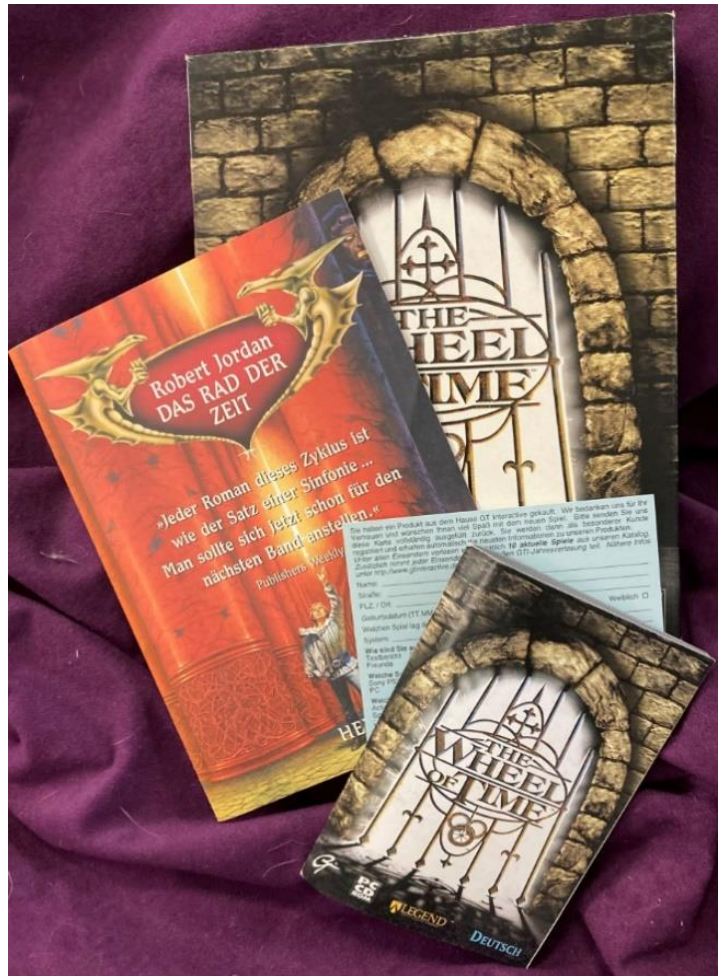
*In den Gesprächen mit den Patientinnen erfahren wir viel über ihre Leidesgeschichten.*



*Die Eingangshalle ist der erste Raum im Spiel. Wir werden ihn oft durchqueren.*

## The Wheel of Time (1999)

Legend Entertainment hatte im Laufe der Jahre einen Schwung hauseigener Designer herangezogen, die auch in technischen Bereichen wie der Programmierung aushelfen konnten. Wer also gerade kein eigenes Projekt verantwortete, half bei anderen Spielen aus – und so vergingen zwischen **Death Gate** - Glen Dahlgrens letztem Spiel als Designer - und **The Wheel of Time** einige Jahre, in denen er dennoch nicht untätig war. Er implementierte das Hilfesystem in **Mission Critical** und erstellte Skripte für **Star Control 3**. Doch nun machte er sich Gedanken über sein nächstes eigenes Spiel.



*Das Cover ist schlicht, aber eindrucksvoll*

*(Bildquelle: Computer Museum Kautzen)*

Dahlgren hatte zwei neue Leidenschaften für sich entdeckt: **Doom** und **Magic: The Gathering**. Er versuchte, sich eine Art Online-Multiplayer-Adventure vorzustellen, das diese beiden Welten vereinen könnte. Gemeinsam Rätsel lösen, über Hinweise austauschen, puzzeln – eine faszinierende Gruppenerfahrung – wenn sie denn funktionieren würde. Doch Dahlgren fand keinen geeigneten Ansatzpunkt: Im besten Falle wäre das Pacing<sup>92</sup> des Spiels nicht gut genug – und die Wahrscheinlichkeit, in eine Gruppe mit motivierten Spielern zu kommen, wäre einfach zu gering.

<sup>92</sup> Der Rhythmus der Aktivitäten und Ereignisse in einem Abschnitt

Wenn allerdings ein Miteinander ausscheidet, spricht viel für ein Gegeneinander. Was, wenn die Spieler in einer 3D-Umgebung Truppen anheuern könnten, die sie auf ihre Gegner hetzen? Sich selbst in einer Burg verschanzen, die mit eigens gebauten Fallen, Waffen und Zaubersprüchen wie in Magic verteidigen könnte?

Dahlgren hatte das Gefühl, die Idee für sein nächstes Spiel gefunden zu haben. Nun musste er nur noch die eigene Firma überzeugen...

Die Gelegenheit dazu bot sich beim nächsten Entwickler-Treffen. Mittlerweile hatte er dem Doom/Magic-Mix noch das Brettspiel Wiz-War beigemischt, in dem vier Magier sich gegenseitig Schätze vor der Nase wegschnappten. Seine Kollegen samt der Chefetage waren begeistert. Nicht aber der Verlag Random House, der sich jabei Legend Entertainment eingekauft hatte. Was sie im Gegenzug für ihre Finanzierung erwarteten, war laut Dahlgren eindeutig:

*Ihrer Ansicht nach hatten sie eine Adventure-Firma gekauft – und genau das sollten wir gefälligst produzieren.*

Sie legten ihm eine Liste ihrer verfügbaren Lizenzen vor, die ihm aber alle nicht zusagten. Stattdessen schlug er Robert Jordans Romanreihe **Das Rad der Zeit** vor. Jordan verlegte zwar nicht bei Random House, doch auf diese Weise konnte das Verlagshaus mit dem Autoren ins Gespräch kommen, was ihnen die Fremd-Lizensierung schmackhafter machte.

### **Das Hamsterrad der Zeit**

Wieder hatte sich Legend Entertainment eine umfangreiche Vorlage für ein Spiel ausgesucht: Die 14 Romane entstanden zwischen 1990 und 2013, wobei Robert Jordan während der Produktion von Band 12, Sturm der Finsternis, verstarb. Ursprünglich hatte er vor, mit diesem Buch die Reihe abzuschließen, hatte während des Schreibprozesses aber bereits bemerkt, dass die Geschichte immer umfangreicher wurde. Als ihm bewusst wurde, dass er vielleicht vor Abschluss des

Schreibprozesses sterben würde, skizzierte er die wichtigsten Handlungsstränge und erläuterte seine Vision der Geschichte seiner Frau und seinem Cousin. Einige Monate nach Jordans Tod übernahm der Autor Brandon Sanderson die Aufgabe, den Roman abzuschließen. Aus den ursprünglich veranschlagten 200.000 Wörtern wurden schließlich ungefähr 750.000, aus dem abschließenden Buch ein Dreiteiler. Wobei Jordans Umfeld davon ausgeht, dass auch der ursprüngliche Autor mehr als ein einzelnes Buch gebraucht hätte, um die Handlung zum Abschluss zu bringen. Die deutschen Ausgaben wurden wie üblich in mehrere Bände geteilt<sup>93</sup> und erst Jahre später bei Piper in der ursprünglichen Form veröffentlicht.

Hauptfigur des ersten Bands ist Rand al'Thor, der mit seinem Vater zum Dorffest nach Emondsfeld reist. Dort angekommen erfährt er von einem neu entfachten Krieg, an dem sich das Dorf aber nicht beteiligen will. Um das Dorf herum wurde Dunkle Reiter gesehen, die für Unruhe sorgen. Zurück auf dem heimischen Hof werden er und sein Vater von Trollocs, Tier-Mensch-Wesen, angegriffen. Sein Vater wird verletzt und Rand schlägt sich mit dem Verwundeten zurück zum Dorf durch, das aber nun ebenfalls angegriffen wird. Dem anschließenden Massaker entkommt Rand zusammen mit seinen Freunden nur dank der Hilfe der Magierin Moiraine. Sollten die Legenden um den Dunklen König und die Aes Sedai wahr sein? Und ist es wahr, was sein Vater ihm im Fieberwahn anvertraut hat? Ist er ein Findelkind?

Sind die ersten Bände noch stark von der klassischen Tolkien-Fantasy beeinflusst, arbeitet Jordan in den weiteren Büchern seine Welt immer weiter aus und bietet dem Leser weite Landstriche und ihre Bewohner zur Erkundung an. Erst nach über vier Millionen Wörtern findet die Saga ihr Ende<sup>94</sup>.

---

<sup>93</sup> Band 6 und Band 7 teilte Heyne sogar auf vier deutsche Bücher auf.

<sup>94</sup> 4.410.036 Wörter sind es in der englischen Ausgabe

## Ein Adventure?

Die ersten Gespräche mit Robert Jordan waren erfolgsversprechend. Der Autor war tatsächlich daran interessiert, eine Computerspiel-Lizenz zu vergeben. Doch Legend Entertainment war nicht der alleinige Interessent. Der zweite Bieter, Byron Preiss, hatte mit seiner Firma bereits einige Textadventures aus dem Science-Fiction-Bereich veröffentlicht. So gingen unter anderem die Spiele zu **Fahrenheit 451**, **My teacher is an alien**<sup>95</sup> und **Die Schatzinsel** auf sein Konto. Bei der Jordan-Lizenz stieg er allerdings früh aus dem Bieterrennen aus - eventuell suchte er nach billigeren Alternativen. Laut seiner Moby-Ludographie kam es aber nicht mehr dazu und besagtes Teacher-Spiel war sein letzter Spiele-Beitrag.

Mit der Lizenz für den ersten Band der Reihe begann Glen Dahlgren, sein Adventure zu entwerfen. Dabei orientierte er sich an seinen Erfahrungen mit **Death Gate**: Er wollte die Story erfassen und verdichten. Um den Spielfluß zu verbessern, mußte er notfalls Dinge verändern. Doch oberste Priorität hatte für ihn, der Essenz der Serie treu zu bleiben.

Die Spieler sollten mit Rand al'Thor die Hauptfigur der Romane verkörpern. Wie Dahlgren selber in seinem lesenswerten Artikel<sup>96</sup> zum Spiel schrieb:

*Es ist nicht besonders befriedigend, der Typ zu sein, der jemand anderen hilft, damit der dann die Welt rettet. Wer erinnert sich schon an ihn?*

Im Nachhinein ist er froh, dass dieser erste Entwurf abgelehnt wurde:

*Ich wäre für das ursprüngliche Adventure gekreuzigt worden: Ich erzählte die Geschichte nach. Ich nutzte Original-Charaktere. Ich veränderte Dinge! Ich beendete die Geschichte mit einer*

---

<sup>95</sup> Eine kurzlebige Science-Fiction-Buchreihe für Kinder von Bruce Coville

<sup>96</sup> <https://glendahlgren.home.blog/the-wheel-of-time/>

*Konfrontation zwischen Rand und dem Dunklen König! Was zur Hölle hatte ich mir dabei gedacht? (GlenDahlgren.Home-Blog)*

Im Nachhinein ist das natürlich eine wohlfeile Erkenntnis. Doch damals arbeitete er Monate daran, sein Konzept mit Leben zu füllen. Die ersten beiden Abschnitte, „Die zwei Flüsse“ und „Whitebridge“ designte er bereits detailliert. Die ersten kleineren Puzzles führen in die Mechanik ein, während sich Rand mit seinem Vater Tam al'Thor unterhält. Im Laufe dieses Abschnitts lernt der Spieler weitere Personen und das Kampfinterface kennen. Dahlgren hatte dafür ein innovatives Schwertkampf-System entworfen: In Third-Person-Ansicht sollten die Kämpfer die fantasievollen Kampfbewegungen des Romans auf Knopfdruck auslösen können, so dass auch reine Adventure-Spieler nicht in Verlegenheit kommen.

- 19) Rand speaks with the minstrel in a breather between songs. The minstrel asks if Rand has a request and offers to let Rand see his collection of sheet music. One of the selections has a particularly high note. Rand asks for that song. The boy questions it, stating that he's not very good at that piece, but Rand insists.
- 20) The boy plays the piece and gets stuck on the difficult note. He blows and blows and finally produces a note so high that the bottle on the gravedigger's table explodes. The barkeep sees what's happened, smiles, and asks if the gravedigger would like another bottle. The gravedigger grumbles, and then leaves to wait outside.

*Ausschnitt aus dem Adventure-Entwurf des Whitebridge-Abschnitts*

Das fertige Dokument schickte er an Robert Jordan und nutzte die folgende Wartezeit, um an der Umsetzung zu arbeiten. Diese würde länger als bisher bei Legend üblich dauern. Denn das Adventure sollte in 3D dargestellt werden. Dahlgren dazu:

*Wenn ich schon nicht meine eigene Passion zum Leben erwecken konnte, dann wollte ich wenigstens Jordans Welt in echtem 3D aufleben lassen.*

Bisherige Legend-Spiele waren für ihre ausgefeilten Geschichten bekannter als für ihre technische Brillanz. Um auf diesem Sektor mitzuhalten, fehlten die finanziellen Mittel. Der Versuch, eine Engine mit hauseigenen Ressourcen zu erstellen, kam daher von Anfang an

nicht in Frage. Stattdessen holte Dahlgren Jaimi McEntire mit dessen Engine 4DX<sup>97</sup> ins Boot. Laut Dahlgren war die Software ähnlich leistungsfähig wie die von **Doom**. Die beiden versuchten, 4DX mit einer weiteren Software (vermutlich Blazing Renderer, kurz: BRender) zusammenarbeiten zu lassen, aber die Ergebnisse waren unbefriedigend. Und als Jaimi aus persönlichen Gründen<sup>98</sup> nach einigen Monaten wieder von Bord ging, legte Dahlgren auch 4DX zu den Akten.

## Faxen

Zu dieser Zeit meldete sich Robert Jordan mittels Fax bei Legend – und er mochte das eingereichte Konzept überhaupt nicht. Ihm schien nie der Gedanke gekommen zu sein, die Lizenznehmer vorab zu fragen, welche Art Spiel sie machen wollten. Denn seine Reaktion auf Dahlgrens harte Arbeit war: Ich möchte kein Adventure. Außerdem möchte ich nicht, dass meine Figuren in diesem Spiel verwendet werden. Und mein Roman soll auch nicht nacherzählt werden. Laut Dahlgren war Jordans Nachricht zwar höflich formuliert, aber inhaltlich war seine Haltung klar.

*Es stimmt zwar, dass einige Leute gerne den Helden/die Hauptfigur der Bücher spielen würden, aber in vielerlei Hinsicht ist die wahre Hauptfigur dieser Bücher die Welt. Das häufigste Lob - in Fanbriefen, bei Signierstunden, in Rezensionen, wo auch immer - gilt dem Reichtum der Welt, der Realität der verschiedenen Kulturen und den Beziehungen zwischen ihnen... Deshalb denke ich, wir sollten die Welt als den eigentlichen Star betrachten. (Robert Jordan)*

Legend Entertainment versuchte, das Spiel zu retten. Glen Dahlgren und Bob Bates flogen zu Jordan, der sie freundlich empfing. Dahlgren

---

<sup>97</sup> Es gibt keine Auflistung, welche Spiele diese Engine verwendet haben. Sicher ist es bei Underlight, einem MMO aus dem Jahre 1998.

<sup>98</sup> Laut Dahlgren verlangte McEntires Freundin, dass sich dieser eine „richtige“ Arbeit sucht.

erläuterte sein Konzept genauer und brachte zur Rettung der Geschichte auch die Idee einer Parallelwelt ins Spiel. Als Ausblick in die Zukunft erläuterte er gegen Ende des Gesprächs noch seine ursprüngliche Zauberer-Zitadellen-Spielwelt, die für eine eventuelle Fortsetzung in Frage kommen könnte.

Ihr Gastgeber nickte häufig und Dahlgren und Bates flogen mit einem guten Gefühl zurück. Doch kurz nach ihrer Ankunft traf ein weiteres Fax ein: Jordan lehnte das Konzept immer noch ab. Damit war das Adventure gescheitert, Monate der Arbeit vergebens.

### **Zurück auf Start**

Allerdings war Jordan sehr an der ursprünglichen Idee interessiert, die Dahlgren für eine Fortsetzung ins Gespräch gebracht hatte. Dahlgren ergriff den Strohalm: Er modifizierte das Konzept, um es mit der Roman-Reihe in Einklang zu bringen. Seiner Erinnerung nach funktionierte das überraschend reibungslos. Die vier Magier des damaligen Entwurfs wurden vier Völkern der Bücher zugeordnet, die Siegel aus den Romanen ersetzten die Schätze des alten Designs.

Sein neues Design-Dokument nahm sich Jordans Vorgabe zu Herzen:

*Die Stärke der Bücher liegt in der Darstellung starker und fesselnder Charaktere in einer detaillierten und vollständig realisierten Welt. Obwohl das Spiel einige Zeit vor den Ereignissen in den Büchern spielt, enthält es einige der wichtigsten Institutionen, vertraute Charaktere und fantastische Umgebungen, die Leser der Serie sofort wiedererkennen.*

Neben diesem eher sachlichen Dokument schrieb Dahlgren etwas, das er Wheel of Time Experience nannte. Hier versuchte er, das angestrebte Spielerlebnis in eine Geschichte zu packen. Wer den ganzen Text durchliest, findet einige Übereinstimmungen mit dem endgültigen Spiel, aber auch einige nicht umgesetzte Elemente:



*Joe, Karen, Chris und ich haben uns über ein lokales Netzwerk zu einem Spiel verbunden. Nachdem sich die vier Computer synchronisiert und wir unsere VR-Headsets und Mikrofone aufgesetzt hatten, waren wir bereit. Das Programm bestimmte zufällig die Reihenfolge, in der wir unsere Charaktere auswählen würden. Ich wartete darauf, dass ich an die Reihe kam.*

*Mein Bildschirm leuchtete auf. Ich hatte das Glück, dass ich als Zweiter dran war, um meinen Charakter auszuwählen. Die einzige Person, die vor mir wählte, war Joe, und ich wusste bereits, was er nehmen würde: den Hound. Joe liebte es, böse Charaktere zu spielen, und ich muss zugeben, dass er sie gut spielte. Ein Spiel mit Joe als Hound oder Forsaken war normalerweise eine unvergessliche Geschichte. Ich hatte sicherlich nichts gegen seine Auswahl; mir gefiel der Hound sowieso nicht besonders. (GlenDahlgren.Home.Blog)*

In dieser Mehrspieler-Variante tauchen die Zitadellen wieder auf, in denen jeweils ein Magier dafür sorgen muss, dass die Gegner ihn nicht überwältigen. Natürlich hatte Dahlgren hier seiner Kreativität viel Freilauf gewährt und schon im zweiten Satz, Stichwort VR-Brillen, wird die unmögliche Umsetzung des Vorhabens deutlich. Dennoch ist es eine interessante Erfahrung, die Experience zu lesen.<sup>99</sup>

## **RandomSoft**

Ungefähr zu dieser Zeit entschloss sich Random House, die Geschäftsbeziehung mit Legend Entertainment aufzukündigen. Das Spiel, an dem Dahlgren nun arbeitete, hatte nichts mehr mit dem zu tun, woran der Verlag interessiert war. Leider gingen mit Random House auch deren Geld und deren Vertriebskanäle. Legend hatte also eine Idee, für deren Umsetzung weder das Geld noch der Publisher

---

<sup>99</sup> <https://glendahlgren.home.blog/the-wheel-of-time-experience-document/>

bereitstanden. Einziger Lichtblick war, dass Robert Jordan mit der neuen Design-Richtung einverstanden war.



Entwurf eines Darkfriend (Bildnachweis: Wheeloftime.com)

In dieser Situation startete Glen Dahlgren im April 1997 die Webseite Wheelovertime.com. Es gab kein Spiel, das er verkaufen konnte, aber er musste Aufmerksamkeit generieren - und tatsächlich wurden die Jordan-Fans schnell auf die Seite aufmerksam. Der Internetauftritt ist heute leider offline, aber dank der Wayback Machine sind die Blog-Updates immer noch aufrufbar, die Dahlgren im Laufe der Jahre verfasst hatte. Dort gibt es Einblicke in die Entwicklung und ein paar Bilder aus den Prototypen. Auch frühe Entwürfe der Figuren sind dabei. Neben der Webseite erarbeitete Dahlgren auch mit unterschiedlichen Künstlern und Architekten einige Bilder, die seine Vision greifbarer machen sollte. Kennern des Spiels werden einige Personen und Waffen bzw. Kräfte in diesen Grafiken bekannt vorkommen. Doch soweit Dahlgren bekannt war, konnte er die dargestellte Güte mit keiner Engine auf dem Markt erreichen. Und mit den vorhandenen Mitteln hatte Legend auch keine Möglichkeit, eine eigene Lösung zu entwickeln.



*Das aus dem Spiel gestrichene Monster of the Mine (Wheelovertime.com)*

## Unreal

Bei der Suche nach einer technischen Basis für **The Wheel of Time** stieß Dahlgren auf ein gerade in der Entwicklung befindliches Spiel namens **Unreal**, für das parallel eine eigene Engine entstand. Er traf sich mit Tim Sweeney (Gründer) und Mark Rein (Vizepräsident) von Epic MegaGames<sup>100</sup>, die von Dahlgrens Konzeptbildern begeistert waren. Dieser erhielt aktuelle Versionen der Engine und ihres Editors. Damit sollte er schnellstmöglich einen kleinen Prototypen seines Spiels erstellen. Ein Großteil der Legend-Leute war allerdings gerade mit Callahan's Crosstime Saloon beschäftigt, so dass Dahlgren selbst die Proto-Bilder in der Engine nachbaute und erweiterte, um ein Umgebungsgefühl zu erzeugen.

Nach Anlaufschwierigkeiten konnte Dahlgren schnell Resultate vorlegen. Auch, weil er die bereits erstellten Texturen übernehmen konnte.

Tim Sweeney zeigte sich begeistert: Seine Reaktion auf den Prototyp war „Das ist meine Engine?“ Im Nachhinein verriet er in einem Interview mit Gamedeveloper.com, dass für Epic Games die Lizenzierung an Legend Entertainment ein Rettungsring war. Die Entwicklungen der Engine und des Unreal-Spiels zehrten an den Finanzen und es sei fraglich gewesen, ob Epic alleine überlebt hätte.

*Wir nahmen die Lizenzierung zu diesem Zeitpunkt sehr ernst, weil wir damit unsere Rechnungen bezahlten. Das führte dazu, dass wir die Lizenzierung von Engines ganz anders betrachteten als Id Software es tat. Damals sagten wir, dass die Lizenzierung von Id wie eine Viertelmillion Dollar XCopy war: Du zahlst eine Viertelmillion Dollar und sie benutzen den DOS-Befehl XCopy, um dir eine Kopie des Quellcodes zu geben... und das war's. (Game Developer 2018)*

---

<sup>100</sup> 1999 wurde der Name in Epic Games geändert



Von Künstlern erstelltes Proto-Bild (Quelle: Glen Dahlgren)



Von Dahlgren in der Unreal-Engine nachgebaute Umgebung (Quelle: Glen Dahlgren)

Parallel zu dieser Entwicklung suchte Legend Entertainment dringend einen Publisher. Mit den Proto-Bildern im Gepäck klapperte Dahlgren viele Firmen ab: Microsoft, Sony, Brøderbund, Activision, Virgin und so weiter und so weiter. Doch zunächst erfolglos. Activision war zwar am Spiel interessiert, wollte aber die Wheel-Lizenz nicht haben. Dahlgren erfand also innerhalb einiger Tage eine neue Hintergrund-Geschichte samt der dazu gehörigen Fantasy-Welt. Doch der Publisher lehnte letzten Endes ab, weil er seine guten Beziehungen zu id Software und deren erfolgreicher Engine nicht gefährden wollte. Dahlgren verwarf seine neue Fantasy-Welt jedoch nicht: Er hatte vor, sie später für ein anderes Spiel zu verwenden. Doch erst Jahre später wurde daraus ein ganz anderes Medium: Sein erster Roman namens „The Child of Chaos“ samt seiner Fortsetzungen – leider ist die Reihe bis heute nicht ins Deutsche übersetzt.

Der einzige Publisher, der außer Activision Interesse bekundet hatte, war GT Interactive. Allerdings stellten sie ein Budget in Aussicht, mit dem das bisherige Konzept auf keinen Fall realisiert werden konnte. Dennoch bekam GT den Zuschlag, da einfach kein besseres (oder überhaupt ein anderes) Angebot in Sicht war. Auf der Internetseite [Wheelovertime.com](http://Wheelovertime.com) schrieb Dahlgren damals:

*Eines der letzten „Geheimnisse“ wurde enthüllt und für alle sichtbar auf den Tisch gelegt: Legend Entertainment wurde von GT übernommen. Ich habe alle möglichen Reaktionen auf diese Nachricht gesehen. Einige von euch sind vielleicht ein wenig beunruhigt. Also werde ich euch einfach meine Meinung sagen, die überhaupt nichts damit zu tun hat, dass GT mein neuer Chef ist (wirklich!): Es ist eine gute Sache. Es ist etwas, auf das sich Legend bewusst eingelassen hat; GT ist nicht gekommen und hat uns ahnungslos aufgefressen.*

*Für viele Menschen ist GT eine Naturgewalt, die nur darauf aus ist, Geld zu verdienen und sonst nichts. Manche Leute haben*

*einfach Angst vor ihnen, weil sie so groß sind. Ich streite nicht ab, dass sie groß sind. Ich werde nicht abstreiten, dass sie Geld verdienen wollen. Ich mag das an ihnen! Wenn man sich ihre Erfolgsbilanz ansieht, wird deutlich, dass sie bereit sind, Geld auszugeben, um Geld zu verdienen. Sie verstehen das Konzept der Finanzierung eines AAA-Titels. Sie verstehen den Prozess der Vermarktung dieses Titels in der Öffentlichkeit. Und sie wissen genug, um nicht zu reparieren, was nicht kaputt ist.*

*Wir haben unsere Hausaufgaben gemacht und festgestellt, dass die Entwicklungsstudios im GT-Universum ihre künstlerische Autonomie behalten. GT mag uns wegen der Arbeit, die wir geleistet haben. Sie schätzen unsere Mitarbeiter und unser Produkt sehr. Sie wollen nichts an ihren Maschinen ändern, die Magie erzeugen. Würden Sie das tun? (Wheel of Time 1999)*

Nach all der Zeit sollte aus den Konzepten und Ideen ein richtiges Spiel werden. Allerdings fehlte Dahlgren noch Personal. Um der bisherigen Entwicklungs-Geschichte treu zu bleiben, wurde sein bevorzugtes Team für die Level-Architektur<sup>101</sup> von Virgin aufgekauft und er stand mit Legends einzigem festangestellten Künstler, Paul Mock, alleine da. Ein Glück, dass sich dieser als besonders begabt herausstellte, wenn es um 3D-Entwürfe ging. Was fehlte, waren Level-Designer, die diese Entwürfe umsetzen konnten. Denn diese Fähigkeit wurde für die bisherigen Legend-Spiele ja nie benötigt. Dahlgren fing also an, sich extern umzusehen.

## **Levels**

Im November 1998 erschien **Half-Life** und bewies, dass Shooter auch mit einer im Level erzählten Story funktionieren. Doch während der Entwicklung von **The Wheel of Time** waren die bisher erschienenen Spiele eher einfach gestrickt und der Beruf des Level-Designers existierte schlicht noch nicht. Dahlgren wühlte sich durch einen Wust

---

<sup>101</sup> PanOptic

von Bewerbungen und setzte die in seinen Augen qualifizierten Leute an den damals noch sehr instabil laufenden Editor der Unreal-Engine. Er versuchte, den Designern das angedachte Spielprinzip zu erklären. Anschließend sollten sie Karten für das Spiel entwerfen, das es bisher nur in Dahlgrens Kopf gab. Da das Team über die ganze Welt verstreut war, war ein Austausch untereinander schwierig. Kein Wunder, dass zahlreiche Anwarter unter diesen Bedingungen nach kurzer Zeit das Handtuch warfen und sich zurückzogen - unter anderem auch, weil andere Firmen im aufblühenden 3D-Shooter-Markt mehr Geld boten.

Einer dieser Level-Künstler war Matthias Worch, der später doch noch zu Legend stoßen sollte. An seinen ersten Anlauf 1997 erinnert er sich in seinem Blog so:

*Das Problem war, dass ich UnrealEd nicht gerafft habe. Der Editor befand sich noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium und es fehlten viele grundlegende Feinheiten wie das Ziehen von Scheitelpunkten und Kanten oder ein Clipping-Tool. Und der CSG-Ansatz der Unreal-Engine – die Welt aus fester Materie zu schnitzen, anstatt sie im Nichts aufzubauen (wie es bei Quake der Fall war) – war mir sehr fremd. Deshalb habe ich im ersten Durchgang nie etwas für **Wheel of Time** produziert und das Projekt bald zugunsten der Vollzeitstelle aufgegeben, die mir Ritual Entertainment angeboten hat. (You got red on it, keine Datumsangabe)*

Der einzige Designer, der in Dahlgrens Augen gute Ergebnisse lieferte, war Aaron Logue. Weil er sich nicht mit den Abstürzen der Epic-Programme abgeben wollte, entwarf Logue seine Level im Quake-Editor namens „Quest“ und bastelte sich ein Tool, mit dem er sie in die Unreal-Engine übertragen konnte. Natürlich musste dort in einem weiteren Schritt alles angepasst werden, aber Stück für Stück entstand auf diese Weise ein Prototyp für GT Interactive.



Wer bis hierhin gelesen hat, wird nicht überrascht sein, dass Aaron noch vor der Fertigstellung ebenfalls aufgab. An **Wheel of Time** arbeitete er in seiner Freizeit - und das vertrug sich auf Dauer nicht mit seinem Vollzeit-Job und seinem Schlafbedürfnis. Dennoch: Der Prototyp wurde trotz dieses Rückschlags fertig.

Die Optik des Prototypen war beeindruckend. Doch die technischen Schwierigkeiten, die unter anderem mit der sich rapide ändernden Unreal-Engine zusammenhingen, waren dies ebenso. Ursprünglich sollte ein Multiplayer-Duell der Kern dieser Version sein, doch dann wurde es mehr eine Einzelspieler-Studie und der Beweis, dass der eigene Editor funktionierte. Das Gezeigte reichte GT jedenfalls aus, um der Produktion grünes Licht zu geben.

### **Ein (Meilen-)stein nach dem anderen**

Die Arbeiten liefen unter den gleichen Bedingungen wie zuvor weiter: Freie Mitarbeiter schickten Grafiken, Level, Musik und weitere Ingredienzien. Was fehlte, war ein Programm, das weit genug fortgeschritten war, um diese Teile einbauen zu können. Der bisherige Lead-Programmierer verließ das Projekt und da Legend-intern immer noch keine Kräfte frei waren, suchte Dahlgren wieder auf dem freien Markt nach neuen Leuten. Außerdem überdachte das bisherige Projekt: Bis zu diesem Zeitpunkt sollte das Spiel im Grunde ein Multiplayer-Spiel sein, das mit cleveren Bots auch dem Solo-Spieler eine Geschichte vermitteln kann. Da die künstliche Intelligenz aber immer noch zufriedenstellend funktionierte (und die dafür verantwortliche Person gerade gegangen war), plante Dahlgren um. Der Multiplayer-Part wurde um die Elemente verschlankt, die technisch am schwierigsten umzusetzen waren. Und: Es sollte einen eigenständigen Singleplayer-Modus geben, der eine richtige Story hatte.

Für einen Adventure-Designer sollte eine solche Geschichte problemlos zu schreiben sein. Doch mit seinen ersten Entwürfen war Dahlgren nicht zufrieden. Die Muse küsste ihn erst, als er im Flugzeug nach Italien nicht schlafen konnte:

*Der Flug dauerte etwa zehn Stunden. Irgendwann ging das Licht aus und die meisten Leute schliefen ein. Die Menschen, die neben mir saßen, waren so nett, mir ein Beruhigungsmittel zu geben - aber das bewirkte nur, dass ich ein bisschen benebelt war. Dann, mitten in der „Nacht“, hatte ich die Erleuchtung: Ich kannte plötzlich Elaynas Geschichte.*

*[...] Mehr von der Geschichte strömte in mein Gehirn, aber so sehr sie mir auch gefiel: Die schiere Menge beunruhigte mich. Ich hatte nämlich nichts zu Schreiben. Und ich hatte Angst, dass ich es vergessen würde, wenn ich schlief. Ich saß stundenlang da und ging die Geschichte in meinem Kopf durch und versuchte zu verhindern, dass mir etwas davon entwischte.  
(GlenDahlgren.Home.Blog)*

Als sein Sitznachbar aufwachte, bat er diesen um einen Stift und kitzelte die Grundzüge der Geschichte zehn Minuten lang auf einen Stapel Servietten. Der Blick seines Nebenmanns dürfte unbezahlbar gewesen sein.

Natürlich änderte sich im Laufe der Entwicklung noch einiges, aber Elayna und ihre Erlebnisse waren da. Das war auch ganz im Sinne von Robert Jordan, der bereits in einem früheren Brief an Legend Entertainment angemerkt hatte:

*Wenn ich Sie richtig verstanden habe, sind nur 15 % des Marktes weiblich. Aber ich denke, dass da ein gewisser Zirkelschluss besteht. Fast alle Spiele haben männliche Protagonisten, daher kaufen Frauen die Spiele nicht; Frauen kaufen die Spiele nicht,*



*daher haben fast alle Spiele männliche Protagonisten. Ich schlage keine rein weibliche Rolle vor. Nur als Option, als einer der möglichen Charaktere. Ein weiterer Pluspunkt wäre, dass Männer das Spiel sowieso kaufen, es aber eine echte Chance gäbe, eine beträchtliche Anzahl weiblicher Käufer zu gewinnen. Ausgehend von der Fanpost und wer bei Autogrammstunden auftaucht, ist etwa die Hälfte meiner Leserschaft weiblich und ebenso viele Frauen wie Männer fragen nach einem Spiel. Sowohl sie als auch die Rezensenten loben den Realismus und die Tiefe der weiblichen Charaktere; Sie sind weder „Püppchen in Kettenhemden“ noch hilflos und rettungsbedürftig. Der Punkt ist, dass die weiblichen Leser diese Charaktere wirklich mögen. Ihnen gefällt die Welt genauso gut wie den Männern - und wenn es die Möglichkeit gibt, das Spiel in einer weiblichen Rolle zu spielen, werden sich meiner Meinung nach viele dafür entscheiden. (The Great Blight 2021)*

Da die Multiplayer-Technik immer noch nicht ausgereift war, konzentrierten sich Dahlgren und sein Team auf den Solo-Teil. Mark Poesch übernahm die technische Leitung der ganzen Produktion und viele bisher freien Mitarbeiter wurden Festangestellte: Robert Wisnewski, Cindy Wentzell, Julie Aroldi und Marc Tetrault waren für die Texturen des Spiels verantwortlich. Scott Dalton, James Parkman und Warren Marshall erstellten neue Level. Ab diesem Zeitpunkt gab es ein Legend-Team für das Spiel.

Um das Budget und den Zeitplan zu entlasten, wurde ein Story-Kniff gestrichen: Eigentlich sollte die Geschichte aus zwei Blickwinkeln erzählt werden, aber die „böse“ Sicht fiel der Kürzung zum Opfer – unter anderem auch, weil Dahlgren sie noch nicht geschrieben hatte. Dennoch war das geplante Spiel zu groß, um es jemals in einem sinnvollen Rahmen umzusetzen. Es stand nicht gut um **The Wheel of Time**.

Ein Meeting zwischen Dahlgren, Mike Verdu und Mark Poesch hätte das Aus für die Solo-Pläne sein sollen, um wenigstens einen Teil zu retten: Mike Verdu wollte das bisher Produzierte zusammenkratzen und ein reines Multiplayer-Spiel rausbringen. Die Solo-Teile sollten in kleine Tutorials umgestrickt werden. Doch Glen Dahlgren konnte Mike Verdu überzeugen, durch weitere Streichungen den Solo-Teil doch noch zu retten. Schließlich war eine fesselnde Geschichte immer der Markenkern von Legend Entertainment gewesen.

Eine der wichtigsten Änderungen schildert Glen Dahlgren wieder in seinem Blog:

*Das Treffen führte zu einer klaren Vorstellung: Wir mussten die gesamte Storytelling-Erzählung des Spiels in Zwischensequenzen verlagern. Die Idee interaktiver Charaktere verschwand völlig, ebenso wie das Dialogsystem, auf dem sie beruhten. Das würde auf lange Sicht mehr Geld kosten, aber wir könnten den Aufwand auf eine Firma außerhalb von Legend verlagern, damit diese parallel die Filmsequenzen erstellen könnte. (GlenDahlgren.Home-Blog)*

Mit dem geringen Budget, das ihm GT Interactive für diese Cutscenes gewährte, konnte Dahlgren das günstigste Angebot annehmen. Teilweise war das externe Team deshalb so billig, weil sie die bereits erstellten grafischen Elemente von Legend nutzen wollten. Dennoch waren die Ergebnisse laut Dahlgren bestenfalls mittelmäßig. Da diese Szenen aber die komplette Story transportieren mussten, war das ein unhaltbarer Zustand.

Wie Glen selbst in seinem Blog schrieb:

*Wenn die Cutscenes nicht gut gemacht wären, würde niemand die Zeilen der Charaktere hören. Die Spieler wären zu sehr damit beschäftigt, über die Animation zu lachen.*

## Sequenz 2

1998 übernahm GT Interactive Legend Entertainment vollständig. Für das Spiel war das ein großer Schritt, da der Aufstieg zu einem „Eigengewächs“ für mehr finanziellen Spielraum sorgte. Nun konnte Dahlgren eine zweite Firma für die wichtigen Zwischensequenzen engagieren: Tim Miller mit seinen Blur Studios waren bei der ersten Runde schon im Gespräch gewesen, aber mit dem damaligen Budget nicht finanzierbar. Nun sollten sie mit dem Intro, der ersten und der letzten Szene besonders wichtige Sequenzen produzieren – schließlich würde selbst der unaufmerksamste Tester den Anfang des Spiels sehen.



*Elayna in einer Zwischensequenz. Mit Umhang.*

Sie schickten Dahlgren kurz darauf frühe Versionen, die weitaus lebendiger aussahen als alles, was das erste Team bisher geliefert hatte. Kurz darauf kam von diesem der nächste Schwung billig eingekaufter Ware und Dahlgren fiel auf, dass das Studio kurzerhand Elaynas Umhang komplett aus ihren Szenen verbannt hatte, weil er so schwierig zu animieren sei. Falls sie ihn doch noch einbauen sollten, sollte Legend die Hälfte des bisherigen Budgets drauflegen.

So konnte es nicht weitergehen. Blur Studios waren für den Gesamtauftrag zu teuer, doch Tim Miller war dennoch die Rettung: Er erzählte, dass im Blur-Gebäude ein neues, junges Team von Animatoren Aufträge suchte. Glen schaute sich einige ihrer bisherigen

Arbeiten an und sah viel Potential. Er sah auch den Namen des Teams, Spankhole Studios, aber darüber sah er hinweg. Irgendwas ist ja immer.

Ursprünglich sollten sie die bisher geleistete Arbeit übernehmen und verbessern. Letzten Endes hatte Spankhole allerdings doch alle Sequenzen durch ihre eigenen Versionen ersetzt - und das Ganze für weniger Geld als das ursprüngliche Team als Nachschlag für den Umhang haben wollte. Das Spiel nahm endlich Gestalt an.

Glen Dahlgrens eigener ausführlicher Bericht über die Entwicklung des Spiels bricht an dieser Stelle ab. Aber **The Wheel of Time** war endlich auf der Zielgeraden. Die Zeit bis zum Release lässt sich gut über [Wheeloftime.com](http://Wheeloftime.com) durch die Development Updates gut nachvollziehen. Zum Beispiel schreibt Dahlgren am 08. Februar 1999:

*Den heutigen Tag habe ich hauptsächlich damit verbracht, alle Karten des Spiels von Anfang bis Ende zu durchlaufen, um sicherzustellen, dass sie kompatibel und spielbar sind. Nach den ersten Karten hatte ich praktisch die gesamte Firma in meinem Büro, um das Ereignis zu verfolgen. Hier stehen immer noch verstreute Stühle und Getränkedosen herum. Wie ihr euch denken könnt, waren es sowohl die besten als auch die schlechtesten aller Zeiten<sup>102</sup>. Viele kleinere (und ein paar größere) Fehler wuselten umher und sorgten für einige lustige Stellen, aber insgesamt war es meiner Meinung nach für jeden klar, wie sehr sich die harte Arbeit der letzten Monate ausgezahlt hat. Dieses Spiel hat eine Menge atemberaubender Inhalte. Wenn man alles zum ersten Mal zusammen sieht, wird das wirklich deutlich.*

In diesem Beitrag vom 15. September 1999 kann man seine Erleichterung förmlich spüren:

---

<sup>102</sup> Auch Glen Dahlgren kennt seinen Dickens.

*Ohne zu sehr ins Detail zu gehen, sind wir nicht weit davon entfernt, diesen ungezogenen Bengel endlich in die Regale zu stellen (relativ gesehen). Wie ich dem Team intern gesagt habe, gibt es immer noch viel zu tun - praktisch haben wir nur keine Zeit dafür. Jedoch ist klar, dass das, was wir geschaffen haben, der Hammer ist. Die letzten Teile fügen sich zusammen. Und das ist auch gut so, denn nächste Woche fliege ich nach Italien, um zu heiraten.*

**The Wheel of Time** hatte bis hierhin einen langen Weg zurückgelegt. Es gab einigen Sackgassen, Rückschläge und Wirrungen, aber so ganz nebenbei haben Glen Dahlgren und seine vielen Mitstreiter ein (fast) einzigartiges Spiel geschaffen - und Dahlgren hatte noch die Zeit gefunden, in Italien kirchlich zu heiraten. Auch der Servietten-Flug ist seiner damaligen Freundin zu verdanken – wer weiß, welches Spiel wir in Händen halten würden, hätte Dahlgren auf dem Flug gut geschlafen. Auch wenn seine Verzweiflung im Laufe der Entwicklung zeitweise groß gewesen sein muss: Das Spiel war die Mühe wert.

### **Uuuuund Schnitt!**

Wie schon zuvor **Blackstone Chronicles** erschien **The Wheel of Time** in einer deutschen Fassung. Das Blut des Spiels wurde fein säuberlich aufgewischt und Kleinigkeiten entfernt: Zum Beispiel kann man in der bundesrepublikanischen Variante die Leichen von Gegnern nicht mit Feuerbällen zerlegen. Auch liegen im ersten Abschnitt keine angefressenen Leichen herum. Wer möchte, kann sich die (wenigen) Unterschiede auf [Schnittberichte.com](https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=781109)<sup>103</sup> anschauen.

Obwohl das Spiel auf einer Lizenz basiert, ist **The Wheel of Time** eines der Legend-Spiele, das digital zu erwerben ist. Nur in der blutigen internationalen Fassung, aber heutzutage sind die Spieler Schlimmeres gewohnt. Was nicht funktioniert, sind die Multiplayer-Modi. Meine Versuche, Tipps zur Server-Suche umzusetzen, liefen ins Leere. Der

---

<sup>103</sup> <https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=781109>

Solo-Modus dagegen funktioniert tadellos und macht auch heute noch Spaß. Natürlich ist die 3D-Grafik veraltet und die Spielmechanik wirkt nicht ganz frisch. Aber wenn ich mit Elayna vorankomme, sorgen die Geschichte, die Level-Architektur und vor allem die Soundkulisse immer wieder dafür, dass ich zusammenzucke. Dort vorne im Schatten leuchten grüne Augen auf. Zeit, zu speichern.

### **Hit me! Wer wertet wie?**

In der Power Play 12/99 pries Joe Nettelbeck den Fantasy-Shooter mit folgenden Worten:

*Legend Entertainment setzt Robert Jordans Fantasy-Welt in virtueller Hinsicht ein Denkmal. Die Grafik, insbesondere das Leveldesign, verdient das Prädikat „zauberhaft“- Der Spielverlauf entpuppt sich im Single-Player-Modus durchaus als abwechslungsreich, da nicht nur nonstop Monsterscharen dezimiert werden müssen. Durch Ideen wie z.B. das Spiegelbild, das unverhofft lebendig wird und einen attackiert, oder das Tutorial, das dem Initiationsritus der Aes Sedai nachempfunden ist, wird das Gameplay davor bewahrt, in die Mittelmäßigkeit abzurutschen. Der clevere Einsatz mancher Ter'Angreal-Zauber sowie die intensive Atmosphäre und die starke Storyline sorgen für ein bravouröses Shooter-Erlebnis.*

Dafür gab es sowohl in der Solo- als auch in der Multiplayer-Wertung verdiente 88 Prozent.

Auch wenn die Wertung von 78 Prozent es nicht vermuten lässt: Reinhard Fischer beschwerte sich in der PC Joker 01/2000 ausgiebig:

*Schade, dass ausgerechnet die wichtige Steuerung nicht ganz so gut gelungen ist. Zwar lassen sich Tastatur und Maus individuell konfigurieren, doch im Eifer der Gefechte ist der richtige Zauberspruch trotzdem oft schwer zu finden. Hier hilft nur das Auswendiglernen der kryptischen Icons und der wiederholte Griff*



zur Quicksave-Option. Ein weiteres Manko ist die mangelhafte Identifikation mit der Spielfigur. Mag die Technik noch so ausgereift sein, der Komplexität der Romane wird ein Egoshooter naturgemäß nicht annähernd gerecht. Ein gutes und eigenständiges Spiel also, doch kein echtes „Rad der Zeit“ für den PC - vielleicht hätten die Adventure-Schuster von Legend doch besser bei ihren Leisten bleiben sollen.

Die PC Games hielt in Heft 12/99 dagegen und jubilierte bei einer 90 Prozent-Wertung:

**Unreal** ist für mich das beste langweilige Spiel aller Zeiten: In 39 wunderschönen Levels konnte ich ballern, ballern, ballern, ohne dass ich jemals einen Gedanken an die dünne Handlung verschwenden musste. Dieses Mega-Manko haben sich die Entwickler von **Wheel of Time** offenbar zu Herzen genommen und einen der abenteuerlichsten 3D-Action-Titel des Jahres veröffentlicht. Dabei ist die atemberaubend inszenierte Odyssee der kampfkraftigen Heldin nicht das einzige Element, das den Legend-Titel von uninspiriertem Action-Einheitsbrei unterscheidet. Ein besonderes Highlight stellen für einen begeisterten Monstermetzler wie mich die gewitzt vorgehenden Gegner dar, die nicht einfach darauf warten, von Frollein Elayna weggebrezelt zu werden, sondern ihr trickreich Paroli bieten.

**STEIG EIN INS WHEEL OF TIME™**

In der Fantasy-Welt von Robert Jordans WHEEL OF TIME™  
-Romanen machst Du gleich eine Erfahrung, die Du nie vergessen wirst.

Als Einzelspieler wirst Du in eine 3D-Welt eintauchen, in der sich Dein Verstand und Deine Zaubersprüche mit der Armee des Dunklen Königs messen müssen. Du wirst packende Angriffsmethoden erlernen und entwickeln, indem Du zerstörerische Blitzeinschläge, Erdbeben und gigantische Feuerbälle heraufbeschwörst.

Im Mehrspieler-Modus wirst Du in einen wütenden Kampf geworfen, in dem die rivalisierenden Spieler wetteifern, die vom Gegner erbauten Festungen zu erstürmen. Die dort wartenden Fallen müssen umgangen werden um die Artefakte zu erobern, die das Gleichgewicht der Macht im Königreich erhalten oder es für immer zerstören können.

- Einzigartige Mehrspieler-Dynamik vom neuesten Stand der Technik. Kreiere Allianzen! Erbaue Festungen! Lerne, Artefakte zu meistern!
- Tiefgehende 3D-Szenarien mit prächtigen Grafiken.
- Die aufwendig strukturierte Welt aus Robert Jordans beliebten Romanen wird ins Leben gerufen!
- Ergreife die Macht, indem du über 40 mysteriöse Artefakte strategisch einsetzt.
- Beeindruckende Unreal-Technologie in Echtzeit mit hoch auflösenden Grafiken.
- Baue architektonisch spektakuläre Kriegszitadellen mit vielseitigen Grundrissen (und versteckten Todesfallen!)

**LEGEND™**  
Entertainment Group

**game sp. s**

<http://www.ginteractiva.de>

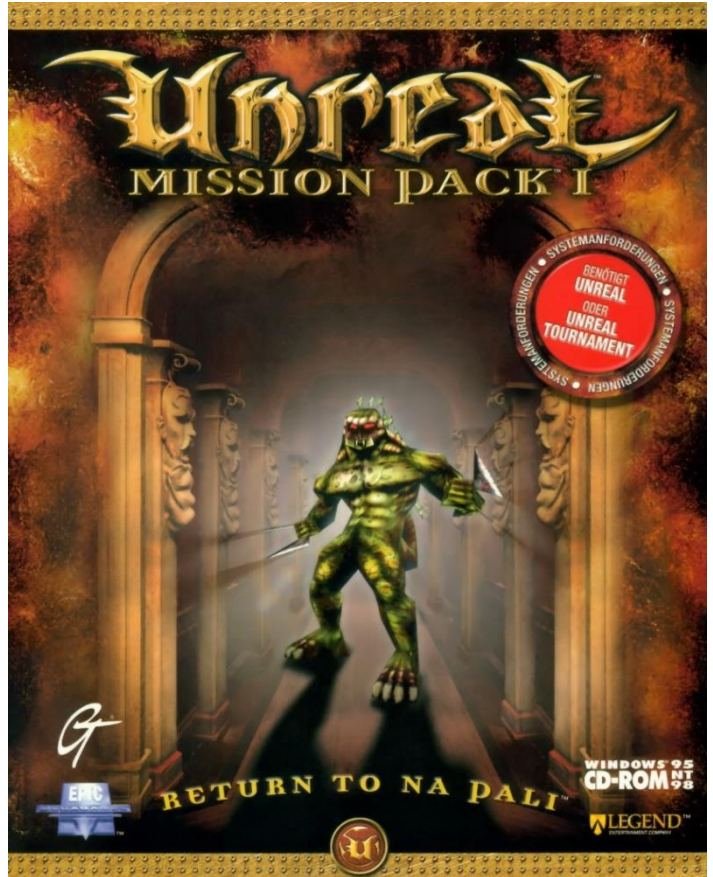
[www.wheeloftime.com](http://www.wheeloftime.com)

USC  
Geprüft als  
16 Jahren  
altersgeeignet

"Steig ein ins Wheel of Time"... (Computer Museum Kautzen)

# Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali (1999)

Bereits ein paar Monate vor **The Wheel of Time** zeigte Legend Interactive eine erste Kostprobe ihrer Fertigkeiten mit dem Unreal Editor: GT Interactive hatte sie damit beauftragt, ein Addon für den äußerst erfolgreichen Shooter zu basteln, der der Engine ihren Namen gab. Im Juni 1999 erschien das **Unreal Mission Pack 1 – Return to Na Pali**. Es war schnell verdientes Geld und ein schnell gemachter Job, da das Spiel (wie der Name schon verrät) viele Umgebungen, Gegner und Waffen des



Bildquelle: Christian Schmidt

Hauptspiels wieder verwendet. Außerdem verarbeiteten Mike Verdu und sein Team auch Grafiken und Level, die für das Hauptspiel erstellt und nicht genutzt worden waren, natürlich ergänzt um eigene Ideen.



Die drei neuen Waffen enttäuschen etwas, da sie hauptsächlich Abwandlungen bereits bestehender Modelle sind. Die Level sind größtenteils kleiner

als die des Hauptspiels. Doch alles in allem war Return to Na Pali mehr

vom Gleichen. Neuzugang Matthias Worch erinnert sich in seinem Blog:

Als Missionspaket sollte Na Pali kein neues Spiel sein. Es sollte eine Erweiterung und eine Hommage an das Originalspiel sein. Das bedeutete, zu verstehen, was das Original-**Unreal** so erfolgreich gemacht hatte:

- schöne Grafiken und Effekte
- riesige Außenanlagen
- fesselnde Mittelalter-/Science-Fiction-Atmosphäre
- großartige Gegner-KI
- epischer (no pun intended) Maßstab in den Umgebungen

Meine Maps erreichen nicht das epische Gefühl, das viele der ursprünglichen **Unreal**-Karten hatten. Vieles davon hing mit meiner damaligen Sicht der Dinge zusammen: Ich wollte die Dinge (im Kontext des Spiels) so „realistisch“ wie möglich halten, und das führte zu vielen Räumen in menschlicheren Größen. (Matthias Worch)

Vielleicht auch deshalb war Thomas Werner in der PC Player 08/99 nur bedingt begeistert:

*Lieblos wirkende Geschichte, ... Leveldesign macht einen bemühten Eindruck, ...keiner der spektakulären Einfälle, die ich an Unreal so schätzte.*

Das konnten nicht mehr als 68 Punkte werden.

Der Gamestar-Test fiel mit 88 Punkten weit positiver aus, den Vogel schießt aber die Internetseite Gamesfirst.com ab, die dem Mission Pack fünf von fünf Sternen verleiht und dies mit den Worten begründet:

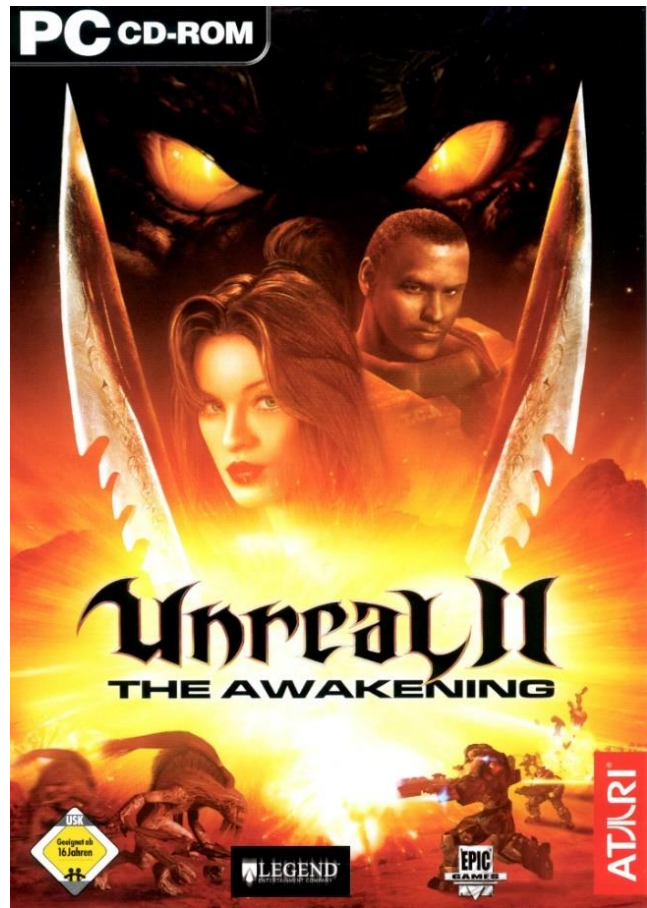
*Das Erste, was Ihnen an der **Unreal**-Erweiterung auffällt, ist die Tatsache, dass es zwischen den einzelnen Levels eine Erzählung Ihres Charakters in Form eines Logbucheintrags gibt. Zusammen*

*mit der Erzählung gibt es 3 neue Waffen, einschließlich eines Raketenwerfers, eines Granatwerfers und eines Karabiner-Sturmgewehrs. Ich muss sagen, dass sich die neuen Waffen viel befriedigender anfühlen als die früheren Waffen, die **Unreal** zur Verfügung gestellt hat.*

Entgegen der vielversprechenden Ziffer „1“ im Titel blieb es bei dieser einen Missions-CD für **Unreal** – obwohl noch einige Level aus der ursprünglichen Entwicklung übrig waren und immer noch auf eine zweite Chance warten. Legend immerhin hatte seine Visitenkarte abgegeben und Epic gab nach **The Wheel of Time** grünes Licht für ein weiteres Spiel mit ihrer Engine.

## Unreal II: The Awakening

Im Dezember 1998, während der Entwicklung von **The Wheel of Time**, hatte GT Interactive neben anderen Firmen Legend Entertainment für rund 2 Millionen Dollar übernommen. Doch bereits 1999, rund um die Veröffentlichung des Multiplayer-Shooters **Unreal Tournament** wurden sie selbst vom französischen Publisher Infogrames aufgekauft. Im Mai 2003 benannte sich Infogrames in Atari um -vermutlich, weil dieser Name in den USA mehr Klang hatte und die Namensrechte seit der Übernahme der Hasbro-Computerspiel-Abteilung ebenfalls im Konzern waren.



*Bildquelle: Christian Schmidt*

Abseits dieser geschäftlichen Entwicklungen setzte sich Legend Entertainment daran, den Nachfolger des erfolgreichen Shooters **Unreal** zu produzieren. Wobei in der Zwischenzeit mit **Unreal Tournament**, **Unreal Tournament 2003** und **Unreal Championship** (der UT-Umsetzung für die Xbox) die Marke im Mehrspieler-Bereich bereits ausgebaut worden war. Nun sollte ein starkes Solo-Spiel, das aber dennoch Mehrspielern einen Modus liefern würde, den Erfolg des Vorgängers toppen.

### Wer – Wie – Was

Für ein Spiel von Legend Entertainment ist die einleitende Story recht kurz gehalten: Acht Jahre nach dem Ende der Strider-Kriege nahm die Erde ihre Expansion in den Weltraum wieder auf. Die Zentralregierung wurde im Laufe der Zeit allerdings immer schwächer und

Großkonzerne übernahmen die Erforschung und Ausbeutung neuer Planeten. Jedes dieser Unternehmen unterhielt eine private Truppe von Söldnern, um seinen Interessen durchzusetzen. Macht ersetzte Recht.

In **Unreal II: The Awakening** übernimmt der Spieler John Dalton, einen Marschal der Terranischen Kolonialbehörde. Die TCA ist eine unterbesetzte Polizeitruppe, die in den äußeren Bereichen des Weltraums patrouilliert. Ihre Aufgabe ähnelt der eines Marschals im Wilden Westen – sie ist die einzige Vertreterin der staatlichen Ordnung und hat die Aufgabe, den Frieden in einem riesigen und unkontrollierbaren Gebiet zu wahren.

Natürlich bleibt es nicht bei Patrouillen-Flügen. Während der nächsten Stunden besucht Dalton mehrere Welten, gerät mit mehreren Fraktionen aneinander und versucht sich als Held. Denn wie es auf der deutschen Verpackung so unnachahmlich heißt: „Nur Sie können das Awakening verhindern.“

### **Die Legend-Besatzung**

Mit **Return to Na Pali** und **The Wheel of Time** hatte Legend ein mittlerweile erfahrenes Unreal Engine-Team aufgebaut, das auch **Unreal II** stemmen sollte. Paul Mock übernahm als Art Director und im Leveldesign-Bereich konnte Mike Verdu auf das Stammteam setzen, das sich bei **Wheel of Time** langsam gefunden hatte: Scott Dalton, Matthias Worch, James Parkman und Grayson Edge. Künstlerischer Neuzugang war Dawid Michalczyk, dessen Einflüsse sich vor allem bei den Fahrzeugen und Gebäuden zeigen. Anthony Pereira leistete als Konzeptkünstler hervorragende Arbeit. Vier Komponisten steuerten Kompositionen bei, darunter LucasArts-Veteran Clint Bajakian und Jeremy Soul.

Doch trotz der bisher gesammelten Erfahrungen war die Arbeit nicht einfach: Parallel zur Entwicklung des Spiels arbeitete Epic an der nächsten Engine-Iteration. Selbstverständlich sollte ein Vorzeigespiel

wie **Unreal II** auf dieser Fassung basieren. Doch ständig tauchten neue Unstimmigkeiten auf, weil Features doch oder noch nicht so funktionierten, wie sie es sollten. Niemand bei Legend wusste, ob die angedachten (und in Interviews bereits angekündigten) Elemente am Ende im Spiel sein würden oder ob die Arbeit daran verlorene Zeit war. Glen Dahlgren schreibt dazu in seinem Blog:

*Der hohe Bekanntheitsgrad des Projekts führte zu einer sehr frühen Pressearbeit. Diese Interviews gingen auf Features ein, die wir zu diesem Zeitpunkt nicht hätten preisgeben dürfen, darunter Fraktionen, die der Spieler unterstützen oder gegen die er arbeiten konnte (was das Ende beeinflussen würde), dynamische Gespräche, mobile Verteidigungsanlagen, fahrbare Fahrzeuge und einen Mehrspielermodus... (Glen Dahlgren)*

Die ständigen Verzögerungen aufgrund der parallelen Engine- und Spielentwicklung untergruben Stück für Stück die Motivation. Mike Verdu wollte sich aus der Leitung zurückziehen und bat Glen Dahlgren, die weitere Produktion zu überwachen. Glen stimmte unter der Bedingung zu, dass er sich nicht in die Bereiche Design und Grafik einmischen müsse. Die ursprüngliche Richtung hatte Verdu festgelegt und Dahlgren wollte nicht in die Situation kommen, mitten in der Entwicklung Elemente in Frage stellen zu müssen. Es gab zu diesem Zeitpunkt innerhalb des Teams sowieso schon Spannungen zwischen den Konzeptzeichnern und den Level-Designern. Letztere veränderten Grafiken nach ihrem Gutdünken, um sie an die angedachte Level-Struktur anzupassen - was teilweise stark von den ursprünglichen Entwürfen abwich. Dahlgren wollte hier als neuer Team-Leiter nicht noch Öl ins Feuer gießen.

## Diener zweier Herren

Eine zusätzliche Herausforderung während der Produktion war die Firmenkonstellation zwischen Infogrames und Epic. Letztere hatte sich vertraglich zusichern lassen, bei jedem Detail das letzte Wort zu haben. Aus ihrer Sicht eine weise Entscheidung: **Unreal II** sollte als Nachfolger ihres erfolgreichen Shooters auch gleichzeitig das Flaggschiff für die Vermarktung ihrer Engine werden. Infogrames wiederum wollte das Spiel fertig und in die Regale der Händler geliefert bekommen. Denn im Gegensatz zu Epic kostete sie jeder Entwicklungstag Geld.

Die Schere wurde angesetzt - und die weiter oben angesprochenen, viel zu früh verkündeten Features wurden fast alle gestrichen. Auch der Multiplayer-Modus fiel den Kürzungen zu Opfer, da er überraschenderweise die größten technischen Schwierigkeiten machte. **Unreal II** war damit das erste (und einzige) Spiel der Franchise ohne Mehrspieler-Anteil. Warum Epic dieser Kürzung zustimmte, ist nicht bekannt. Da gleichzeitig die Unreal Tournament-Reihe den Multiplayer-Bereich bereits abdeckte, war ihnen eventuell ein Einzelspieler-Erlebnis wichtiger.

Dahlgren verteidigte diese Kürzungen in einem Interview mit BeyondUnreal:

*Es hängt immer davon ab, welchen Hut ich gerade trage. Als Designer wäre es schön gewesen, das zu machen, aber als Projektleiter war es die einzige richtige Entscheidung. Das Unreal-Franchise war zu diesem Zeitpunkt schon aufgestellt: **Unreal Tournament** war ihr Hardcore-Multiplayer-Franchise, **Unreal** war ihre Einzelspieler-Reihe zum Geschichtenerzählen. Warum also gegeneinander antreten? Aus der Sicht eines Projektleiters war ich sehr froh, mich auf das konzentrieren zu können, was dieses Spiel gut machen wollte. Bei **WoT** haben wir wirklich versucht, zwei Spiele zu entwickeln, Einzelspieler und Mehrspieler, wie jedes andere Spiel dieser Richtung damals. Es wäre schön gewesen, sich*



*auf eines dieser beiden Dinge konzentrieren zu können. (Beyond Unreal 2002)*

Mike Verdu zog sich noch weiter aus dem Projekt zurück und Glen Dahlgren war nun in der Position, in der er nie sein wollte: Er musste die bisher vorhandenen Teile sichten, Kürzungen vornehmen und neue Elemente einfügen, um ein Spiel daraus zu machen.

*Ich bin ein Erzähler. In **Wheel of Time** habe ich alles geskriptet, bevor meine Level-Designer unsere Level erstellt haben. Ich habe die Dialoge geschrieben und die Rätsel entworfen... Als ich mir die **Unreal II**-Level ansah, wurde mir klar, dass sie diese Aufmerksamkeit noch brauchten. Also habe ich von hinten nach vorne gearbeitet. Anstatt das Erlebnis zu entwerfen und die Level darauf aufzubauen, habe ich die Umgebungen, die ich hatte, genutzt und sie mit Gründen gefüllt, um in den Leveln voranzukommen zu wollen: interessanten Erzählungen, Missionszielen, Rätseln und filmischen Momenten.*

Einer dieser filmischen Momente lehnt sich stark an die berühmte Szene des ersten **Unreal** an, in dem der Spieler erstmals auf einen Skaarj<sup>104</sup> trifft: Stück für Stück gehen in einem langen, engen Gang die Lichter aus, ein Knurren ertönt und plötzlich greift er an. Nur im Kugelhagel erkennt der Spieler kurz seinen Gegner und lernt direkt, die riesige Gestalt zu fürchten.

Natürlich gab es keine Möglichkeit, diesen ersten Moment ein zweites Mal zu erschaffen, aber die ähnlich aufgebaute Aufzug-Szene im ersten **Unreal II**-Level sorgt bei neuen Spielern für einen Adrenalin-Schub und bei Kennern des ersten Teils für eine der wenigen Verbindungen

---

<sup>104</sup> Ein reptiloider Außerirdischer. Groß, schlecht gelaunt und stark.

zwischen den beiden Spielen. Bis auf ein paar Namen und Gegner ist **Unreal II** ein eigenständiges Spiel, das kein Serienwissen voraussetzt.



SKARRT CONCEPT 01  
(NO ARMOR)

Konzeptzeichnung von Anthony Pereira

Bildquelle: <https://glendahlgren.home.blog/unreal-2/>

Schließlich verließ Mike Verdu Legend Entertainment endgültig. Bob Bates übernahm die Aufgabe, den Figuren Hintergrund-Geschichten zu verleihen und schrieb viele der Dialoge. Ein Krisentreffen zwischen Infogrames, Epic und Legend führte dazu, dass selbst der Engine-Lieferant einem Zeitplan bis zur Veröffentlichung zustimmte. Das Spiel war auf der Zielgeraden.

Zu welchem Zeitpunkt die Kampagne von geplanten 20-25 Stunden, die Verdu in einem Interview angegeben hatte, auf ungefähr 10 Stunden gekürzt wurde, ist nicht bekannt - aber sehr viel Arbeit von sehr vielen Leuten blieb ungenutzt auf der Strecke. Eventuell war der Plan, diese für ein mögliches Addon weiter zu verwenden. Wer Interesse an diesen gekürzten Elementen hat, dem bietet sich eine wunderbare Übersicht auf der Seite [unreal.fandom.com](https://unreal.fandom.com)<sup>105</sup>. Unter anderem fielen drei Alien-Rassen und mindestens sieben Karten unter

<sup>105</sup> [https://unreal.fandom.com/wiki/Cut\\_content\\_of\\_Unreal\\_II](https://unreal.fandom.com/wiki/Cut_content_of_Unreal_II)

den Tisch. Erhalten blieb dagegen das Raumschiff unseres Helden, das für einen Shooter eher ungewöhnlich war.

### **We all live in a grey spaceship**

Unreal II bietet dem Spieler mit dem Raumschiff Atlantis einen Hub-Bereich, in dem John Dalton mit seinen Crewmitgliedern plaudern kann und für die nächste Mission gebrieft wird. Im Grunde wie bei **Wing Commander** - nur in frei begehbarem 3D.

Auf der Brücke trifft Dalton seinen Navigator Ne'Ban, der der Atlantis vor Beginn dieser Mission neu zugeteilt wurde. Im oberen Stockwerk liegen außerdem die Quartiere der Crewmitglieder. In seinem eigenen Raum stellt John Denver die Souvenirs (und auch ein Haustier) aus, die er im Laufe des Spiels automatisch erwirbt.

Im unteren Deck befinden sich die Waffenkammer und der Briefing Room. Waffenspezialist Isaak berichtet dort begeistert von den Vorteilen und den Schuss-Modi der einzelnen Waffen. Macht er das gerade nicht, stichelt er vermutlich gegen Aida, das dritte Besatzungsmitglied. Die beiden sind einander nicht grün - und im Laufe des Spiels erfahren wir über die Gespräche auch langsam, was der Grund dafür ist. Aida wiederum ist erster Offizier an Bord der Atlantis, brieft den Spieler und hält während der Missionen per Funk Kontakt mit ihm.

Der Großteil des Spiels ist darum bemüht, sich militärisch zu geben und mit dicken Rüstungen zu prahlen. Selbst die später auftauchenden Liandri Angels - von Geburt an ausgebildete Kriegerinnen - tragen Ganzkörper-Rüstung. Okay: figurbetonte Rüstung - aber immerhin. Doch Aida ist optisch ein Ausreißer. Sie stolziert trotz ihres militärischen



*Aida*

Hintergrunds in enger Lederhose und mit knappem Top durch das Schiff.

Diese Figur scheint nur im Spiel gelandet zu sein, um im Stile von Lara Croft auf Zeitschriften-Covern zu landen. Was schade ist, weil ihre erdachte Vita und die Dialoge gut geschrieben sind. So findet sich in ihrem Quartier unter anderem ein 3D-Schachbrett, da sie schon als Kind überragende geistige Fähigkeiten gezeigt habe.

### **Wie spielt es sich?**

Das Intro überrascht. Denn statt einer Erzählung, die uns in die Handlung einführt, bekommen wir grafische Elemente, gute Musik und die Firmen-Logos vorgesetzt. Glen Dahlgren hatte zwar eine andere Einführung geplant, die aber aus Kostengründen nicht produziert wurde - und stattdessen gab es diese zwar schick gemachte, aber auch langweiligere Lösung. Immerhin entschädigt das Spiel direkt danach mit einem Flug über eine Planetenoberfläche, bis die Kamera durch das Fenster einer militärisch aussehenden Einrichtung schwebt. Hier übernimmt der Spieler seinen Charakter, John Dalton. Einer der Game-Designer (Vorname: Scott), trägt den gleichen Nachnamen, was im Laufe der Monate auch auffiel. Die Figur sollte vor Veröffentlichung noch umbenannt werden. Allerdings funktionierte der Name im Spiel gut, weshalb er doch nie ersetzt wurde.

John Dalton ist in seiner Rolle als Weltraum-Marshal nicht glücklich. Er wünscht sich seine Wiederaufnahme bei den Marines, weil er nicht mehr am Rande der Galaxis Routine-Aufträge erledigen möchte<sup>106</sup>. Er braucht Action - und wie das so ist mit Wünschen, bei denen man vorsichtig sein soll: Die bekommt er. Ein Notruf lockt ihn und seine Crew auf den Planeten Sanctuary, auf dem die bereits aus **Unreal Tournament** bekannte Liandri Mining Corporation ein Alien-Artefakt gefunden hat. Dieses hat ihnen leider kein Glück gebracht: Außerirdische überfielen die Anlage und töteten fast alle Arbeiter.

---

<sup>106</sup> Er selbst spricht von „Babysitting“

Mehr als diese letzte Information ist im Notruf nicht enthalten. Dalton macht sich mit einem Shuttle auf, um in der Anlage nach dem Rechten zu sehen.



*Schon der erste Level zeigt weite Landschaften. Und Gegner.*

Bereits im diesem ersten Level lässt **Unreal II** seine Grafik-Muskeln spielen. Die Weitsicht in den Außenbereichen ist beeindruckend und die Innen-Level sind schön gestaltet. Wobei von Anfang an selbst in größeren Arealen der Weg vorgezeichnet ist. Sei es durch Dialoge, Wegweiser oder NPCs, die vorausweisen. Das stört aber nicht. **Unreal II** ist ein stimmungsvolles Spiel, das dank seiner Inszenierung nie zu einer reinen Ballerbude verkommt. Die geskripteten Sequenzen und vor allem die Soundkulisse sind hervorragend. Einem genre-erfahrenen Spieler, der sich auf den Shooter-Aspekt konzentrieren möchte, wird im Laufe der Handlung allerdings zu wenig Action geboten.

Bei seiner Veröffentlichung wurde **Unreal II** von der Presse und den Spielern hervorragend angenommen. Erst im Laufe der Zeit wurden dem Spiel die kurze Spielzeit und der den Spielfluß bremsende Hubbereich auf der Atlantis stärker angekreidet. Matthias Worch sieht es im Abstand der Jahre so:

*Das Problem bei all dieser technischen und visuellen Neuerungen? Es war sehr leicht, sich in den Details zu verlieren und nicht das große Ganze zu sehen. Ich denke, wenn man **Unreal II** etwas vorwerfen kann, dann die Tatsache, dass alle großartigen Teile, die das Spiel ausmachen – Grafik, KI, Story, XMP-Gameplay – nicht zu einem zusammenhängenden und fesselnden Einzelspieler-Erfahrung zusammengefügt wurden. (Matthias Worch)*

Als kleines Schmankerl hatte sich Infogrames dafür entschieden, den guten Namen der Marke für ein finanzielles Experiment zu nutzen. **Unreal II - The Awakening** wurde 10 Dollar teurer angeboten als damals üblich. Dennoch war es neben **Enter the Matrix** und **Neverwinter Nights** eines der drei Spiele, die in Deutschland 2003 mehr als 100.000 Exemplare absetzen konnten.

Die hierzulande erschienene Fassung hat eine eigene Sprachausgabe bekommen, die nicht besonders gut bei den Käufern ankam - mit heutigen Ohren ist sie allerdings nicht schlecht. Zusätzlich wurden wieder Bluteffekte und einige andere Elemente aus dem Spiel entfernt. Mit die auffälligste Änderung sind die langen Spieße, um die herum in der Original-Fassung Totenköpfe liegen und auf denen ein frischer Kopf thront. In der deutschen Version steht nur eine Stange funktionslos in der Gegend herum. Eine vollständige, aber relativ kurze, Auflistung der Änderungen findet sich bei [Schnittberichte.com](https://www.schnittberichte.com)<sup>107</sup>.

---

<sup>107</sup> <https://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=3298>

## Der Test vom Schützenfest

Dirk Gooding spendierte in der PC Games 11/02 dem Spiel 92 Prozentpunkte und schrieb:

*Mir ist egal, was andere schreiben - ich persönlich hatte mit keinem Ego-Shooter der letzten zwölf Monate so viel Spaß wie mit **Unreal II**. Weil jeder Level und jede Mission etwas Neues bieten, treten die sonst üblichen „Ach, das kenn ich doch schon alles“-Spielphasen gar nicht erst auf. **Unreal II** bleibt einfach die ganze Zeit über frisch und spannend.*

In dem langen Test ist auch ein großes gerendertes Ganzkörperbild Aidas abgedruckt<sup>108</sup>.

Nur wenig schlechter wertete Gamestar mit 89 Prozent:

*Ohne Hänger oder nervige Rätseleinlagen kämpfe ich mich durch prima gestaltete Levels, freue mich über größtenteils clevere Gegner und viele geskriptete Ereignisse. Nur eines stört mich an der für Shooter-Verhältnisse überdurchschnittlich guten Story: Dadurch, dass gleich mehrere Parteien hinter den Artefakten her sind, fehlt ein klares Feindbild.*

Und was wäre ein Shooter ohne eine Besprechung der PC Action, die mit 88 Prozent hier das Schlusslicht des Triumvirats bildet:

*Hah! Genau das Richtige, um den Raketenwerfer auf Betriebstemperatur zu halten! **Unreal II** bedient sich schamlos bei Science-Fiction-Klassikern wie Star Wars oder Aliens und greift gute Ansätze aus **Half-Life** (deeeuuutsch), **Serious Sam** oder **Elite Force** auf. Und wissen Sie was? Das ist gut so! Heraus kommt nämlich ein Actionspiel der Spitzenklasse. Was ich vermisse, ist ein kleiner Hinweis auf den großen Unbekannten, der im Hintergrund die Fäden zieht. Wer sind meine Hauptgegner? Warum mähe ich massenweise Geisterkrieger, Skaarj und den*

---

<sup>108</sup> Ich glaube, es wirkt schon.

*ganzen Schmonz nieder? Bis kurz vor Ende des Spiels tappe ich völlig im Dunkeln.*

## **Multiplayer**

Parallel zu **Unreal II** hatte Legend Entertainment kein weiteres Projekt in der Entwicklung. Es gab zwar verschiedene Ideen, aber keine davon wurde weiter verfolgt beziehungsweise war Atari von keinem dieser Vorschläge überzeugt. Glen Dahlgren selbst hatte zwei Entwürfe zu zwei Spielen namens **Endgame** und **Deadline** ausgearbeitet, über die gleich noch zu lesen sein wird. Da jedoch kein Vorschlag freigegeben wurde, arbeitete Legend erneut am Multiplayer-Modus.

Das Team ging davon aus, dass Atari während der Entwicklung jederzeit einschreiten könnte. Also achteten die Legend-Leute darauf, dass der Titel so früh wie möglich spielbar sein sollte, um ihn jederzeit auf den Markt zu bringen. Er sollte auf keinen Fall wie bei **Wheel of Time** oder **Unreal II** erst am Ende der Entwicklung funktionieren.

Die Erweiterung hört auf den Namen **XMP**<sup>109</sup> und ist ein teambasierter Shooter. Die aus dem Hauptspiel bekannten Artefakte müssen vom jeweils anderen Team erbeutet werden. Treibstoff für die eigenen Fahrzeuge gibt es nur, wenn die auf der Karte verteilten Generatoren von der eigenen Seite beherrscht werden. Besagte Generatoren sorgen auch für die Energie der Waffen und erweitern die Bewegungsmöglichkeiten der Spieler. Drei Klassen (Ranger, Tech und Gunner) stehen ebenso zur Auswahl wie drei Fahrzeuge. Das Spiel bietet keine Bots, was vermutlich an der knappen Entwicklungsdauer liegt, denn bereits am 9. Dezember 2003 veröffentlichte Legend Entertainment den Download, an dem bis zur Schließung des Studios weitergearbeitet wurde. Interessant: Auf der offiziellen Seite steht explizit, dass der Download nicht von Atari Tech Support unterstützt wird. Andererseits konnte Legend Atari davon überzeugen, eine neue

---

<sup>109</sup> eXtended MultiPlayer – EMP war schon besetzt.



**Unreal II**-Version inklusive des Multiplayer-Ablegers zu veröffentlichen.

Leveldesigner Matthias Worch verließ die Firma nach der Entwicklung von **Unreal II**, hat aber natürlich auch eine Meinung zu **XMP**:

*Diesmal gab es keine gemischten Gefühle bezüglich des Endprodukts: **XMP** rockte! Es wurde vielleicht etwas von **Unreal Tournament 2004** in den Schatten gestellt, aber allen, die **XMP** spielten, gefiel es. Es hatte eine ganze Reihe innovativer Multiplayer-Funktionen. Es gab Fahrzeuge, platzierbare Hindernisse, viele neue Taktiken und Gameplay-Momente und es war kostenlos. Dagegen konnte man schlecht etwas sagen!*

War die PC Action beim Hauptspiel noch voll des Lobes, so landet der Multiplayer-Nachzügler mit 76 Prozent im abgeschlagenen Mittelfeld:

*Ehrlich gesagt habe ich mir von **Unreal II XMP** mehr erwartet. Der Artefakt-Modus ist sicherlich sehr interessant, aber so recht wollte beim Daddeln der Funke nicht überspringen. **Unreal II XMP** spielt sich nämlich beinahe so zäh wie **Planetside**. Was sich die Entwickler bei den Fahrzeugen gedacht haben, bleibt mir ein Rätsel. Wenn Sie als Fahrer an die Kanone wollen, müssen Sie erst aussteigen. Darunter leidet der Spielfluss.*

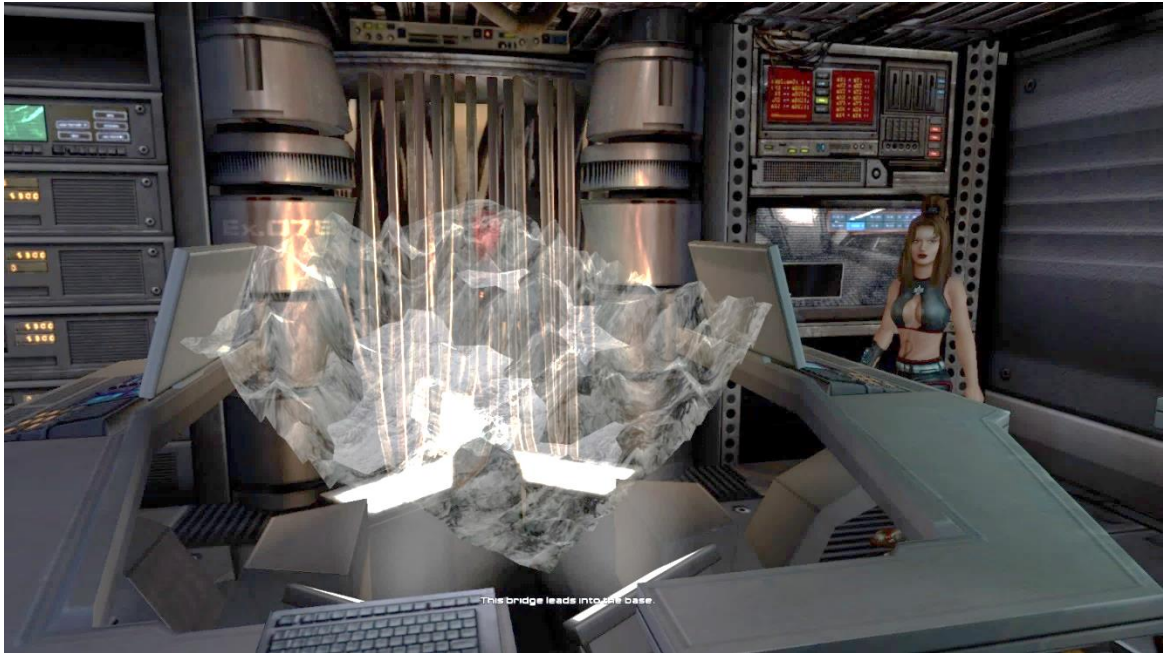
## Online hört Dich niemand schießen

Keiner der vorgestellten oder erwähnten **Unreal**-Teile, die ich erwähnt habe, kann man digital erwerben. Epic zog in einer größeren Aktion<sup>110</sup> bei 17 älteren Titeln den Unterstützungs-Stecker und entfernte die Spiele im gleichen Zug von ihrer Plattform. Davon betroffen war auch das komplette **Unreal**-Franchise, das seitdem nicht legal zu beziehen ist. Außer per physischer Packung, die außerdem im Regal schick aussieht. Wer es schafft, das Spiel auf

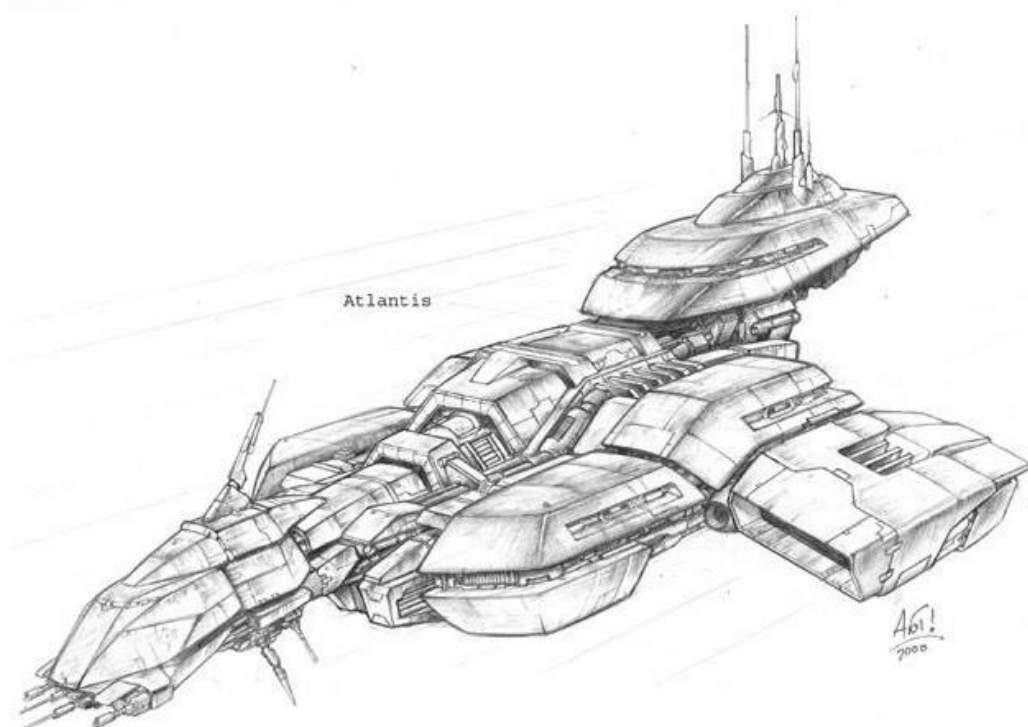
---

<sup>110</sup> <https://www.epicgames.com/site/en-US/news/epic-is-turning-off-online-services-and-servers-for-some-older-games?sessionInvalidated=true>

modernen Betriebssystemen zu starten, kann auf der Seite von Matthias Worch auch noch einen der Schere zum Opfer gefallenen Level namens Solaris Base<sup>111</sup> herunterladen. Natürlich bietet er keine Skripte, die eine Story vorantreiben würden, aber eine halbe Stunde Spielspaß ist enthalten.



*Briefing an Bord der Atlantis*



<sup>111</sup> <http://www.worch.com/2004/06/07/solaris-base/>

## Terminator 3: Rise of the Machines

Bereits 2001 steuerte Bob Bates Gedanken und Texte zu **Terminator – Dawn of Fate** bei, das federführend von Paradigm Entertainment entwickelt wurde. Der Titel ist ein Prequel zu den bis dahin erschienenen zwei Filmen und leitet am Ende der Story in den ersten Film über.

Beschränkte sich Bates' Mitwirkung hier auf Schriftverkehr, war der Anteil von Legend Entertainment an dem 2003 erschienenen Titel **Terminator: Rise of the Machines** um einiges größer. Federführende Entwicklerfirma war das kalifornische Black Ops Entertainment, die bis dahin unter anderem die beiden Film-Versoftungen **007: Tomorrow never dies** und **007: The World is not enough** geschultert hatten. Für Infogrames war das Team also eine logische Wahl. Doch die Entwicklung schleppte sich dahin und als im Sommer 2003 der Film ohne begleitendes Spiel erschien, sollte unter allen Umständen der DVD-Erscheinungstermin im November gehalten werden. Infogrames / Atari zog Bilanz und suchte innerhalb des Konzerns Firmen, die in den fehlerbehafteten Bereichen Unterstützung leisten konnten, um das Spiel bis dahin auf den Markt zu bringen.

Liest man die folgende Auflistung, dann stellt sich die Frage, wie weit die Entwicklung bisher überhaupt gediehen war: Shiny Entertainment übernahm die Kampfsequenzen, für die laut eines IGN-Vorabberichts vom 26.08.2003 die **Enter-the-Matrix**-Kampf-Engine in den Terminator-Code integriert wurde. Melbourne House entwarf die Soundkulisse und Legend Entertainment arbeitete an den Waffenmodellen und -effekten.

Besonders groß war die Begeisterung innerhalb der Teams angeblich nicht, einem unter Zeitdruck stehenden und in Schwierigkeiten steckenden Projekt zugeteilt zu werden. Innerhalb von Legend gab es Vorbehalte, da sie bereits schlechte Erfahrungen mit **Enter the Matrix** gemacht hatten: Während zwei Legend-Programmierer bei Shiny aushalfen, wurde ihr Heim-Projekt, der XMP-Multiplayer-Modus von

Unreal 2, immer weiter eingedampft, so dass sie sich für ihre Hilfe bestraft vorkamen. Solch ein Eindruck sollte bei dem Terminator-Projekt auf keinen Fall wieder entstehen. Außerdem hatte Legend Entertainment im 3D-Bereich bisher nur mit der Unreal-Engine gearbeitet – die hauseigene Black Ops-Engine, die für **Fugitive Hunter** entwickelt wurde, war ihnen fremd.

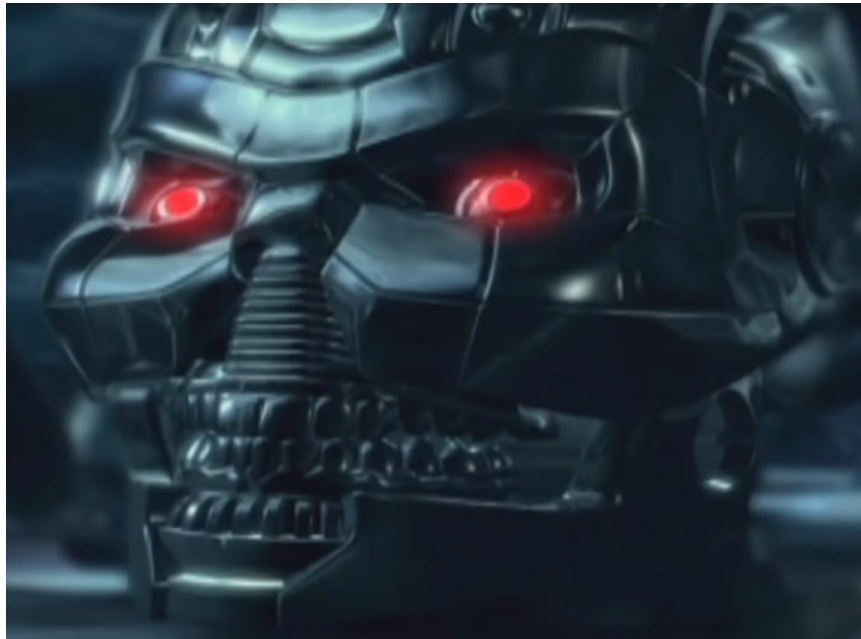
Eine weitere Schwierigkeit war die räumliche Trennung: Sehr viel weiter konnten die Firmensitze von Legend und Black Ops nicht auseinander liegen. Dennoch unterstützte Legend die Entwicklung mit sechs Mann, sowohl von Virginia aus als auch vor Ort in Kalifornien. Bates flog regelmäßig hin und her und siedelte am Ende der Entwicklung mit seiner ganzen Familie für einen Monat nach Los Angeles um.

Die Koordinierung der vier Teams und weiterer hinzugezogenen Programmierer muss eine ganz eigene Herausforderung gewesen sein. So entwarf und implementierte Legend das HUD für die Nahkämpfe mit dem Hauptgegner des Films, dem Terminator TX. Dennoch musste sich Legends Paul Mock dafür mit Shiny absprechen, die den eigentlichen Kampf in ihrer Engine choreographierten.

Um überhaupt ein fertiges Produkt abliefern zu können, das durch die Sony-Qualitätsprüfung kommen würde, wurde das Spiel um einige bereits gebaute Level gekürzt und das restliche Spiel so gut es ging poliert. Den von Atari angepeilten DVD-Termin konnten die Teams dank ihrer großen Kraftanstrengung im Sommer und Herbst 2003 halten. Glücklicherweise scheint allerdings keiner der Beteiligten mit dem Spiel zu sein. Schließlich ging es unter Druck nur noch darum, **Terminator 3** durch die Qualitätsprüfung zu bekommen.

## Der Anti-Terminator-Terminator

Das Spiel beginnt mit einer schön gerenderten Sequenz, die wie auch die Filmreihe in einem Schwenk zwischen den Zeitebenen wechselt und den Zukunfts-Kampf zwischen Skynet und den Resten der Menschheit



zeigt. Außerdem sehen wir, warum wir gleich in die Haut eines Schwarzenegger-Terminators schlüpfen werden. Am Ende dieser Sequenz steht der Terminator in einem unterirdischen engen Gang, der bald in die Kanalisation mündet.

An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Kontrolle. Dass diese Umgebung dazu geeignet ist, Terminator 3 direkt strahlen zu lassen, kann in der Entwicklung niemand ernsthaft geglaubt haben. Dennoch gibt sich das Spiel redlich Mühe, mit zerstörbaren Säulen und ein wenig graphischer Abwechslung die Schlauchlevel nicht zu langweilig zu gestalten. Aber trotz fest implantierter Geschütze und vielen Explosionen bleiben Keller und Kanalisation naturgemäß trist. Auch spätere Level bleiben schlauchig, allerdings wechselt das Spiel ungefähr nach der halben Spielzeit die Zeitebene und der Terminator wird in die Film-Gegenwart geschickt. Dies sorgt vor allem im Bereich der Farben für Abwechslung.

Die immer wieder eingestreuten Nahkämpfe wirken vor allem dank der Soundkulisse sehr wuchtig. Die Kamera hat mit den 3D-Umgebungen häufiger Probleme, doch alles in allem sind diese Abschnitte solide Prügel-Kost ohne Überraschungen. Auch hier sind Teile der Umgebung wie zum Beispiel die Regale in der Tierarztpraxis zerstörbar. Unser



Arnold-Terminator erleidet in diesen Kämpfen sichtbaren Schaden. Im Laufe der Zeit ist vom klassischen halben Metall-Gesicht bis zum Metall-Bein alles zu bewundern, was man aus den Filmen kennt.

In den Shooter-Passagen reißt die KI der Gegner und der eigenen Hilfstruppen keine Bäume aus, ist aber ordentlich genug, um in einem Schlauchlevel-Shooter ohne größere Aussetzer zu funktionieren. Die Steuerung auf Playstation 2 und Xbox ist ungenau, weshalb das Zielen schwerfällt. Als Gegner tauchen selbstverständlich verschiedene Terminator-Modelle auf. Stellt im Film ein einziger dieser Kampfroboter ein schwer zu überwindendes Hindernis dar, fegen wir im Spiel mit wenigen Schüssen jeden Gegner beiseite. Hier prallen Film und Ego-Shooter-Notwendigkeiten aufeinander.

Immerhin punktet der Titel mit einem erstmals eingescannten Arnold Schwarzenegger und seiner Stimme. In einem Interview mit IGN erklärte er:

*Ich wurde schon oft gebeten, Videospiele zu machen. Ich dachte immer: Das sieht nicht aus wie ich, das ist nicht mein Gesicht. Früher [.....] haben sie vielleicht 1.500 Polygone oder so genutzt. Sie hatten immer diese quadratischen, seltsam aussehenden Dinger und die Körper sahen auch nicht echt aus. Also habe ich mich immer davon ferngehalten. Ich dachte, es ist besser, sich nicht einzumischen, wenn es nicht wie ich aussieht oder es dem Film nicht gerecht wird. Jetzt haben sie 5.000 Polygone - oder manchmal in den Filmszenen sogar 50.000 Polygone. Das Abbild ist viel genauer und wenn man es anschaut, wird es wirklich lebendig. Es ist eine wahre Freude, das zu sehen und zu spielen. (IGN 05.12.2003)*

Eine wahre Freude sind auch die Bonus-Inhalte, die auf der Spiele-DVD enthalten sind: Konzeptzeichnungen des Films und des Spiels, Interviews mit Cast und Crew (die natürlich sehr Marketing-lastig sind) und geschnittene Film-Szenen. Letztere sind allerdings auch auf der Film-DVD zu finden – die auf jeden Fall im Vergleich zum Spiel der bessere Zeitvertreib ist. Oder die beiden im Spiel freischaltbaren Atari-Klassiker Centipede und Missile Command.



Die Presse hatte weniger Freude am fertigen Spiel. Für GameChronicles.com traf Mark Smith am 27.01.2004 die vernichtende Aussage:

*Rise of the Machines isn't the worst Xbox game I've ever played but it's in the bottom ten.*

In der deutschen Presse liefert die Computer Bild Spiele 01/2004 mit 67 Punkten die mit Abstand gnädigste Besprechung, konstatiert aber:

Solide und akzeptabel: Mehr Gutes lässt sich über Terminator für Playstation 2 eigentlich nicht sagen.

Im Frühjahr 2004 verkündete Atari, dass die Firma sich zukünftig wieder mehr um eigene Marken kümmern möchte. Nachdem mit **Terminator 3: Rise of the Machines**, **Mission: Impossible – Operation Surma** und **Enter the Matrix** gleich drei Filmumsetzungen mittelmäßige Wertungen einfuhren, mag dies vor allem nach dem Terminator-Entwicklungs-Desaster eine gute Entscheidung gewesen sein.





Kate Brewster	-(cont'd)-(muffled, not really intelligible)- You can't do this! Help! HELP!		US_BRE-CN-025	Wild lines - No ADR
<b>Script 4 CGI (version 2)</b>				This scene takes place in 2003. John Connor is about 25 years old.
Kate Brewster	What the hell is going on?		US_BRE-CN-026	Wild lines - No ADR
Kate Brewster	-(cont'd)- Let me out!		US_BRE-CN-027	Lip Synch needed - synch with CGI images
Kate Brewster	Stop the car! The police are chasing us!		US_BRE-CN-028	Lip Synch needed - synch with CGI images
John Connor	Sorry -- I can't!		US_CON-CN-005	Lip Synch needed - synch with CGI images. Use same number of syllables as US
Kate Brewster	What did you do to tick off the cops?		US_BRE-CN-029	Lip Synch needed - synch with CGI images
Kate Brewster	-(cont'd)- They're chasing you with a crane!		US_BRE-CN-030	Lip Synch needed - synch with CGI images
<b>TERMINATOR 3 Level 5 Road Chase</b>				This scene takes place in 2003. Kate Brewster is about 25 years old.
Kate Brewster	-(O.S.)- Look out!		US_BRE-IG-021	Wild lines - No ADR
Kate Brewster	-(O.S.)- They're coming closer!		US_BRE-IG-022	Wild lines - No ADR
Kate Brewster	-(O.S.)- They're gonna hit us!		US_BRE-IG-023	Wild lines - No ADR
Kate Brewster	-(O.S.)- Watch out!		US_BRE-IG-024	Wild lines - No ADR
Kate Brewster	-(O.S.)- Hey, who's driving that thing?		US_BRE-IG-025	Wild lines - No ADR
Kate Brewster	-(O.S.)- What're they doing?		US_BRE-IG-026	Wild lines - No ADR
Kate Brewster	-(O.S.)- They're fighting each other!		US_BRE-IG-027	Wild lines - No ADR
<b>Level 06.1 LA Battlefield - The Valley</b>				
Terminator as Tech Com Off	SkyNet attack repulsed. Repeat, SkyNet attack repulsed, all SkyNet units destroyed. Open main tunnel access.	110	US_TO1-IG-001	Wild lines - No ADR
Tech-Com Soldier #4	Access granted.	15	US_TC4-IG-015	Wild lines - No ADR
<b>Level 06.2 L.A. Battlefield - Hollywood</b>				
Internal Guidance Voice	Destroy all Tech-Com missile batteries and ammunition stockpiles as well as their ECM transmitter. Upon completion, infiltrate Tech-Com access tunnel.	151	US_IGV-IG-063	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Located Tech-Com missile batteries.	35	US_IGV-IG-064	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy Tech-Com ammo supply.	29	US_IGV-IG-065	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy all Tech-Coms missile batteries.	40	US_IGV-IG-066	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy all Tech-Coms missile batteries.	40	US_IGV-IG-067	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Search and destroy all Tech-Coms forces at this location.	57	US_IGV-IG-068	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Booby traps detected. Scan for location.	41	US_IGV-IG-069	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy Tech-Com ECM transmitter.	33	US_IGV-IG-070	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Infiltrate Tech-Com access tunnel.	34	US_IGV-IG-071	Wild lines - No ADR
<b>Level 06.3 L.A. Battlefield - Downtown L.A.</b>				
Terminator as Tech Com Sol	SkyNet attack repulsed. Repeat, SkyNet attack repulsed, all SkyNet units destroyed. Open main tunnel access.	110	US_TS2-IG-039	Wild lines - No ADR
Tech-Com Soldier #4	Access granted.	15	US_TC4-IG-016	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Clear insertion point of all Tech-Com gun emplacements, then proceed to Lading Zone Alpha. Neutralize all Tech-Com threats at Landing Zone Alpha then infiltrate main Tech-Com base.	181	US_IGV-IG-072	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy all Tech-Com missile batteries.	39	US_IGV-IG-073	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Located Tech-Com missile batteries.	35	US_IGV-IG-074	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy Tech-Com ammo supply.	29	US_IGV-IG-075	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy all Tech-Coms missile batteries.	40	US_IGV-IG-076	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy all Tech-Coms missile batteries.	40	US_IGV-IG-077	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Search and destroy all Tech-Coms forces at this location.	57	US_IGV-IG-078	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Booby traps detected. Scan for location.	41	US_IGV-IG-079	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy Tech-Com ECM transmitter.	33	US_IGV-IG-080	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Infiltrate Tech-Com access tunnel.	34	US_IGV-IG-081	Wild lines - No ADR
Internal Guidance Voice	Destroy all Tech-Com gun emplacements in building ahead of you.	63	US_IGV-IG-082	Wild lines - No ADR

Ausschnitt aus dem Game Script des Intros (mit Genehmigung von Bob Bates)

## >close doors

Weiter vorne im Buch zitierte ich aus einer Präsentation für Aktionäre. Schon damals, kurz nach dem Firmenstart hatte Legend Entertainment Schwierigkeiten, das Geschäft auf tragfähige Säulen zu stellen. An einigen Stellen auf den letzten Seiten dürfte deutlich geworden sein, dass diese Situation abgesehen von kurzen Erholungsphasen nie langfristig besser wurde. Dennoch: Das Ende der Firma kam überraschend.

Am 16. Januar 2004 schrieb Maarten Goldstein im Forum der Seite Shacknews:

*Laut einer E-Mail, die wir gerade von einer glaubwürdigen Branchenquelle erhalten haben, wurde der **Wheel of Time**- und **Unreal II**-Entwickler Legend Entertainment heute von Atari geschlossen. Wenn wir weitere Informationen erhalten, werden wir euch darüber informieren.*

Noch am gleichen Tag kommentierte Glen Dahlgren dort:

*Auch wir sind sehr traurig darüber, dass dies passiert. Es war für uns alle eine ziemliche Überraschung. Legend hatte viele talentierte Leute und es ist verdammt schade, dass wir nicht zusammen sein werden, um unser nächstes Spiel zu machen. Ich freue mich zu sehen, dass sich die Menschen an unsere Wurzeln erinnern. Ich habe **Gateway I & II** und **Death Gate** lange vor **Wheel of Time** und **Unreal II** entworfen (oder mitgestaltet) und die alten Abenteuer haben einen festen Platz in meinem Herzen. Danke für die Unterstützung. (Shacknews 2004)*

Atari selbst hatte zu diesem Zeitpunkt öffentlich noch nichts verlautbaren lassen. Die Internetseite Gamespot sah diesen Foreneintrag ebenso und versuchte, von Atari ein offizielles Statement zu bekommen. Was sie bekamen, war ein offizielles Hinhalten:

*Auf Anfrage von GameSpot wollte ein Atari-Sprecher die Schließung weder bestätigen noch dementieren. „Darüber müssen Sie mit der PR-Abteilung des Unternehmens sprechen“, sagte der Sprecher, der sich anhörte, als würde er körperlich vom Telefon zurückweichen. „Dazu kann ich nichts sagen.“ Er gab uns dann die E-Mail der einzigen Person, die dazu Stellung nehmen konnte – einer Führungskraft, die praktischerweise in Ataris New Yorker Büro ansässig war, das wegen des Feiertagswochenendes bereits geschlossen hatte. Allerdings ist es kein gutes Zeichen, dass die Website von Legend am Freitagabend plötzlich offline genommen wurde. (Gamespot 2004)*

Ein offizielles Statement von Atari ist nicht zu finden. Im Internet zitieren diverse Seiten zwei immer gleiche Ausschnitte, so dass es vermutlich ein paar bedauernde Zeilen gegeben haben wird:

*... purely a business decision.*

*Legend had recently completed its only current project and had no new projects in the pipeline.*

Ein vollständiger Text ist nirgendwo zu finden. Doch so oder so: Legend Entertainment war ab diesem Zeitpunkt Geschichte. Natürlich stimmte es: Ein offizielles Projekt war gerade nicht in der Entwicklung. Dies lag aber nicht an fehlenden Versuchen von Seiten Legends. Allein Glen Dahlgren hatte zuletzt zwei weitere Spiele entworfen und Design-Dokumente eingereicht, doch Atari reagierte nur verhalten und genehmigte keinerlei Produktionen.

## Endgame

Aus dem Jahre 2001 stammt das Design von **Endgame**, dessen Prämisse kurz zusammengefasst „The Running Man in Disneyland“ lauten könnte.

Der Spieler schlüpft in die Rolle von Lieutenant-Colonel Frost. Er ist der neueste Teilnehmer einer brutalen Gameshow. Seine Ziele: Überleben, Rache und Entkommen. Denn in der dichten Hintergrundgeschichte muss er am Bildschirm miterleben, wie eine unfreiwillige Teilnehmerin in der Show stirbt. Seine Frau. Getötet von ehemaligen Kameraden seiner Militäreinheit, die sich nun als Privatarmee dieser Spielshow angeschlossen haben. Wobei ein Funken Hoffnung weiter glimmt: Bei genauerer Betrachtung der Fernsehbilder sieht es so aus, als könnte Frosts Frau überlebt haben.



Er muss selbst in die Arena, um sich zu vergewissern und sie vielleicht retten zu können.

Der Park setzt sich aus Arenen zusammen, die von unterschiedlichen Themen wie Horror oder Western inspiriert sind. Mit einer schwachen Startwaffe kämpft er sich durch die animatronischen<sup>112</sup> Gegner, bis er in einen Bereich eindringen kann, in dem ihm unterschiedliche Aufgaben gestellt werden. Diese Challenge Domes gipfeln im Kampf

---

<sup>112</sup> Mechanisch, elektronisch oder pneumatisch gesteuerte Figuren. Gibt es oft in Freizeitparks.



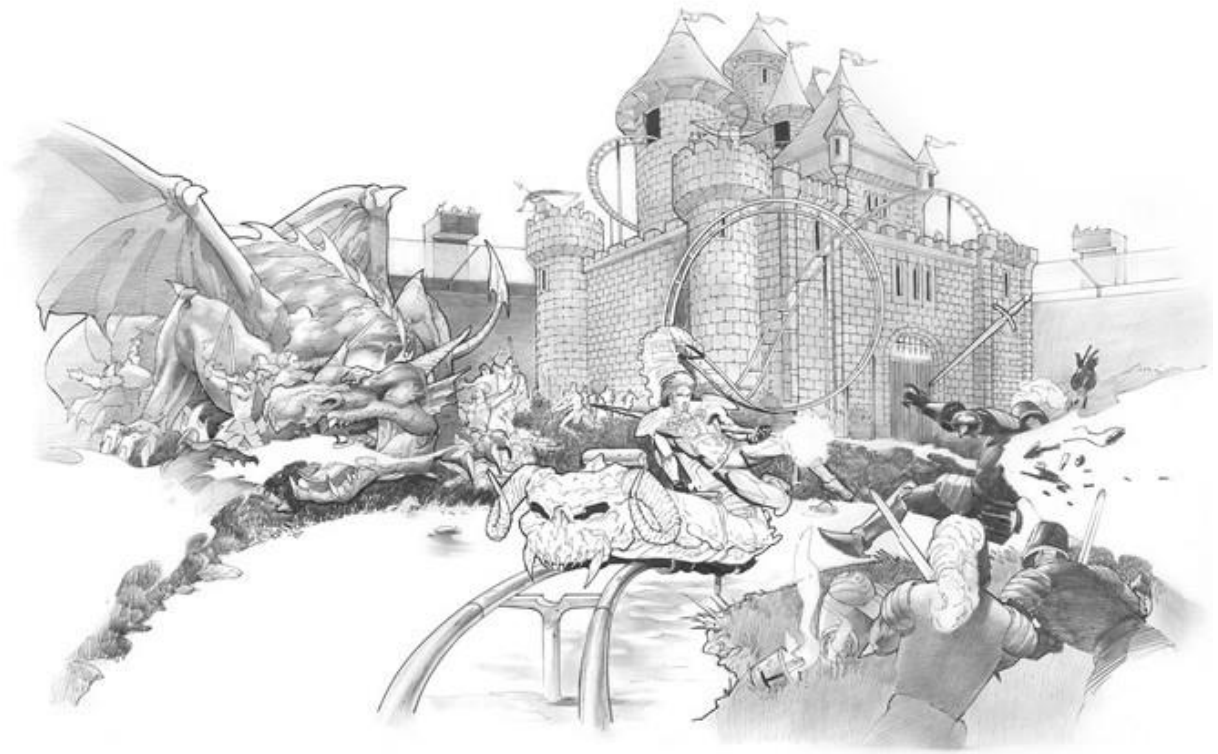
gegen den jeweiligen menschlichen Champion, bevor es in den nächsten Bereich geht. Logisch, dass diese Bossgegner allesamt Mitschuld am Schicksal von Frosts Frau tragen.

Am Ende des Spiels gilt es, dem Park zu entfliehen. Das alles sollte wie eine überzogene Spielshow aufgebaut sein. Samt Glücksrad, das die nächste Arena bestimmt und einem Kommentator, der die Geschehnisse aus dem Off begleitet. Ebenso sollte es Einspieler der Gegner geben, die unseren Helden immer wieder verhöhnen.

Wie viele Features des Entwurfs tatsächlich im Spiel geblieben wären, ist eine spannende Überlegung. Unter anderem gab es die Idee, in einem zusätzlichen Fenster immer wieder Werbespots und Propaganda einzuspielen, kurze Dokumentationen über den Beginn der Show oder eine Art Talkshow mit den Gegnern. Hervorragendes Schnitt-Material, wenn die Produktion zu teuer geworden wäre. Gleichzeitig allerdings ein Atmosphäre-Plus.

Laut Entwurf war Endgame in erster Linie als Einzelspieler-Titel geplant, bot mit seinen Arenen aber auch genügend Potential für Multiplayer-Partien. Ein interessanter Modus namens „Steal the Show“ konzentrierte sich auf die Prämisse der im Netz übertragenen Gameshow: Die Spieler konkurrieren um „Face-Time“: Zeit, in der die Kamera nur auf sie gerichtet ist. Die Spieler können nur dann zu Stars werden, wenn sie die aufregendsten Aktionen ausführen: spektakuläre Kills, geschaffte Ziele und gewagte Stunts - vor allem mit Fahrzeugen. Solange der Spieler vor der Kamera bleibt, bekommt er Punkte. Doch erst nach dem Ende der Show wird abgerechnet. Derjenige gewinnt das Spiel, der die meiste Zeit vor der Kamera verbracht hat.





*Alle Artworks aus Endgame mit Genehmigung von Glen Dahlgren abgedruckt*

# DEADLINE

CONCEPT DOC

V.1





## Deadline

2003 legte Dahlgren noch den Entwurf eines weiteren Shooters namens **Deadline** vor. Im Gegensatz zu den abgesperrten Arenen in **Endgame** sollte dieses Spiel eine offene Welt bieten.

Der Welten-Entwurf nimmt Bezug auf den Film **Minority Report** und zeigt eine saubere Stadt in der nahen Zukunft, in der es aber auch Bereiche gibt, in denen sich die Abgehängten der Gesellschaft und die Unterwelt zusammenrotten.



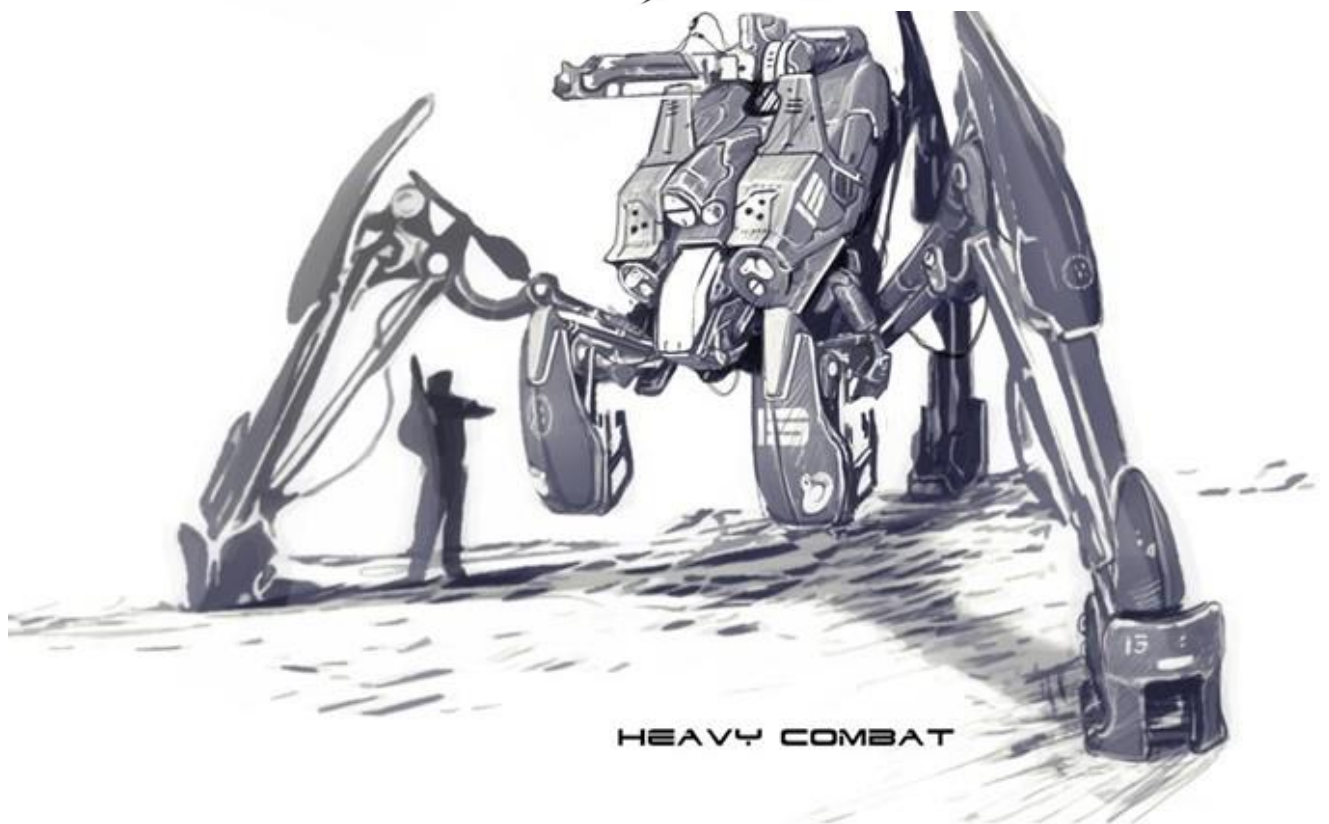
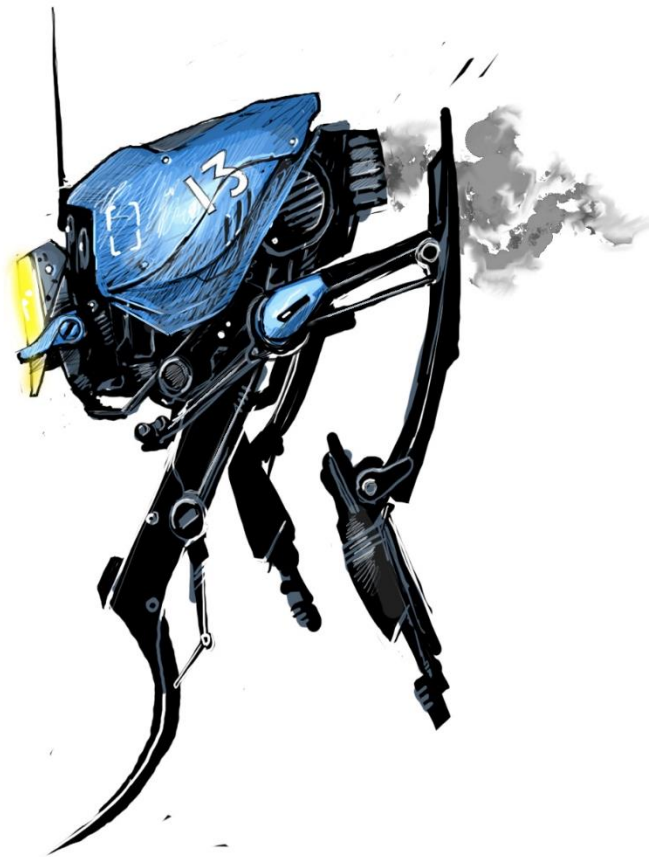
Die Ordnung dieser Stadt wird aufrechterhalten durch RIGs, Roboter unterschiedlichster Größe und Bewaffnung. Ihre Aufgaben reichen von der Müllbeseitigung bis zur Bombenentschärfung und wegen dieser Vielfältigkeit sind sie aus dem Straßenbild nicht wegzudenken. Einzigartig in dieser Zukunfts-Vision: Menschen können ihr Bewusstsein in einer dieser RIGs übertragen, wenn sie den Zugangscode der entsprechenden Maschine kennen. Natürlich hat die Wirtschaft die Vorteile dieser Maschinen schnell erkannt, so dass auch Privat-RIG-Armeen durch die Straßen patrouillieren.

Wie schon **Endgame** bietet auch **Deadline** eine Rache-Geschichte: Hier versucht der Spieler in Gestalt eines begabten Hackers, den Tod seines Bruders aufzuklären. Dieser wurde von einem außer Kontrolle geratenen RIG getötet. Während er sich in der Hierarchie der Stadt hocharbeitet und immer stärkere RIGs in Besitz nehmen kann, entdeckt er eine groß angelegte Verschwörung. Denn es scheint, dass sein Bruder sehr einflussreichen Leuten im Weg war.

Das System der Inbesitznahme der RIGs sorgt in der Theorie für eine Vielzahl an Kampf-Möglichkeiten. Dahlgren erläutert das an einem Beispiel: Der Spieler könnte einen Gegner mit automatisierten Suchraketen beschießen, die diesen überallhin verfolgen. Wehrt der Widersacher sich mit einer Umprogrammierung der Raketen, so dass sie nun den Spieler-RIG verfolgen, könnte der Spieler im Gegenzug ein schnelles "Tausch"-Projektile abfeuern, das sein Bewusstsein mit dem des Kontrahenten tauscht. Und während der Spieler gemütlich im gerade noch gegnerischen RIG sitzen, explodiert das Bewusstsein des Gegners im alten Kampfgefährt.



Neben dem Einzelspieler-Modus war auch ein umfangreicher Multiplayer-Modus samt Splitscreen und ein Koop-Modus geplant. Auffällig an der Präsentation von Deadline ist, dass sie Konsolen in den Mittelpunkt rückt. Dahlgren erwähnt das 2001 für die Xbox erschienene Halo und führt im Zusammenhang mit der Art der Kämpfe aus, dass Controller die perfekte Steuerung bieten würden.



*Alle Artworks von Deadline mit Genehmigung von Glen Dahlgren abgedruckt*

## >shut doors

Keines der vorgestellten Projekte wurde von Atari weiterverfolgt. Weshalb schließlich der Tag kam, an dem Legend Entertainment geschlossen wurde. Glen Dahlgren erinnert sich:

*Die Zeichen standen einige Wochen vor der Schließung nicht gut. Wir konnten kein grünes Licht für ein Konzept bekommen, und das Management schien sich nicht dafür zu interessieren, was wir taten (in dieser Zeit haben wir Unreal II XMP entwickelt und ausgeliefert). Die Botschaft lautete einfach „Durchhalten“. Als Teil der Legend-Führung fiel es mir wirklich schwer, die Moral aufrechtzuerhalten - aber da Legend mein erster Job war, konnte ich nicht glauben, dass es zu Ende gehen könnte, ungeachtet all der Warnzeichen.*

*Eines Abends erhielt ich eine Nachricht von Bob Bates, dass ein Mann von Infogrames/Atari in der Stadt sei und er uns am nächsten Tag schließen würde. Es war eine harte Nacht, denn ich wusste, dass alle anderen am nächsten Morgen feststellen würden, dass sie ihren Lebensunterhalt nicht mehr bestreiten konnten. Außerdem war meine Frau mit unserem zweiten Kind schwanger, und das machte die Zukunft ziemlich ungewiss.*

*Es war nicht nur das Ende eines Jobs, sondern das Ende einer besonderen Zeit für uns alle. Wir haben den größten Teil unserer Zeit, unserer Inspiration und unserer harten Arbeit in die Schaffung wunderbarer Erlebnisse für unsere Spieler gesteckt. Daran erinnert zu werden, dass am Ende des Tages nicht nur alles nur ein Geschäft war, sondern dass wir darin (in den Augen von Atari) versagt hatten, war niederschmetternd.*



*Der Tag, an dem Legend Entertainment geschlossen wird. Im Bild Harry Glands von Atari und betroffene Gesichter.*

Damit war Legend Entertainment von einem Tag auf den anderen Geschichte. Aber was für eine! Die Wandlung von einer reinen Textadventure-Firma über die mittlere Phase mit Genre-Mix-Experimenten und den späteren Shootern (plus ein reinrassiges Strategiespiel mit Star Control 3) war rasant, aber immer auf hohem Niveau. Keine der Buch-Umsetzungen wirkt wie das Klischee eines typischen Lizenz-Produkts. Der Wille zur Qualität - und vor allem zur Geschichte – ist in jedem einzelnen Spiel spürbar. Die Firma hätte es sich bei den Entwicklungen so viel einfacher machen können, aber dann wäre es eben nicht Legend Entertainment gewesen. Und wir wären um viele spannende Spielerfahrungen ärmer.

Die Bilder auf den folgenden Seiten stammen von Glen Dahlgren und zeigen Legends Büroräume während der Entwicklung von Unreal II.











## Anhang 1: Interview Bob Bates

Eine der tollsten Erfahrungen bei der Recherche zu den Spielen war der Mail-Kontakt mit Bob Bates. Er beantwortete mir jede Frage in einer Ausführlichkeit, die ich nicht erwartet hatte.

Die hier folgenden Fragen und Antworten stammen aus unserem Mailverkehr. Viele der Zitate habe ich in den jeweiligen Kapiteln verwendet, andere waren so lang, dass ich sie der besseren Lesbarkeit wegen gekürzt hatte. Der Natur des Mailverkehrs ist geschuldet, dass diese Fragen und Antworten nicht wie ein Interview gegliedert waren. Ich habe ich bemüht, hier nach Chronologie und Zusammenhang zu ordnen.

You started your career with a few games for Infocom. I found your treatment about The Invasion of the Leather Goddesses from 1988 while I searched for Steve Meretzky's first draft Superhero League of America. And I never heard or read about your attempt to do a Goddesses-Sequel. Do you remember the reaction of Infocom? Did you want to do that game on your own?

*As the development of Arthur was winding down in mid-1988, I was casting about for my next project. My original plan was to have the "Immortal Legends" series consist of 3 games – Sherlock, Arthur, and Robin Hood. The more I thought about Robin Hood, however, the more I worried about it. I remember that one problem in particular nagged at me – any game about Robin Hood would have to involve archery, and therefore arrows. But how do distinguish between arrows in a text adventure? (>Take arrow. "Which arrow do you mean – the first arrow, the second arrow...?" or the equally ridiculous, "the red arrow, the blue arrow, the green arrow..."?)*

*So I proposed a few other game ideas to Infocom, the strongest of which was a Wizard of Oz parody, set in Southern California. We kicked that idea around for a while, and Infocom came back and suggested that I drop the Oz portion of the idea, but keep the Southern California setting, and perhaps do the game as a sequel to LGOP.*

*So I worked on that for a few months, but then Infocom got the license to the James Cameron movie The Abyss and they asked me to switch over to that project. And that's what I was working on in May of 1989 when Infocom shut down.*

I read the interview with Steve Meretzky in "Game Design" where he says that you started to design the Legend-Interface for Infocom's unfinished Abyss-game. I always thought that it was part of the Legend-start after Infocom's shutdown. Do you remember anything about this?

*I did start to design The Abyss for Infocom. It was the game I was working on when the Boston office was shut down in May of 1989. (Technically, Infocom itself was not shut down then, as some people write. The Boston office was closed, the Imps were all laid off, and a few management people moved to California. My contract as an outside developer was terminated).*

*At the time, the Abyss project was very hush-hush. I had a numbered copy of the movie script and had gone to South Carolina where they were filming it to meet James Cameron. But I was under strict NDA, and never said anything publicly about this until years later.*

*As for the project itself I have read that there was even a very early working copy of the game out there somewhere, but I have never followed up on that. (But the source code is available at: <https://github.com/historicalsourc/abyss> . And there is a*

*discussion about getting it up and running here:  
<https://intfiction.org/t/recompiling-z6-files/46861/4> )*

*With regard to the interface, I do have a copy of a January 1989 email from me to a producer at Infocom that mentions the new interface: „The first thing I would like to do is show you our progress to date on the general interface. This will be the first fully-parser-capable game that can be played quickly and conveniently from the mouse. We have already implemented "smart" menus that put up appropriate prepositions when the player selects a verb. Over the weekend we hope to get the object menus working in a similar fashion.“*

*So this does look like an ancestor of the Legend interface.*

I read about a "Playboy test" for the pictures for Spellcasting 101 and that it was your idea. Is that true? Everything that could be on the cover of a Playboy is fine?

*The "Playboy test" is real, and it was my idea. My notion was that you could go into any store and in the rack of magazines, there would be some that had brown paper wrapping covering nude models, but Playboy magazine was never wrapped. The models were always clothed, albeit suggestively, and the "Playboy test" became an easy way for me to convey what I wanted without going into a potentially offensive listing of what was NOT allowed.*

Why did you write TIMEQUEST with capital letters?

*I don't remember why I made it all caps, but I remember that it was important to me at the time, and that I always refer to the game using all caps.*

You started a TIMEQUEST 2 but I read that you put it aside because of bad sales of the first one. Was there more than a first idea for the second game? Would it have been a story with a new hero and a new antagonist?

*There were lots of ideas for a TIMEQUEST sequel, but none of them ever gelled into something actionable. The closest I got to that was to consider locations that had as much mythical/legendary significance as historical interest, something I may yet return to someday – although probably not as a time travel game.*

I read that you were the one who got the license for the two Gateway-games and that it was relatively easy. Can you imagine why that was?

*It's \*possible\* that I'm the one who negotiated the Gateway license, but I doubt it. It was Mike Verdu, my partner, who was the big fan of the Gateway books, and he is the person who handled the business side of most of our author relationships. I did do a few, but I don't remember negotiating for Gateway. Mike Verdu would know for sure. I do have timelogs from that era, but they are in paper form, tucked away in a hard-to-reach part of the garage attic. It would take hours to dig them out.*

Frederik Pohl's Gateway was developed by three new designers while you did some sort of oversight. How can I imagine that? Did they come to you with questions? Or did you keep checking the progress?

*The first several games at Legend were designed by either Steve Meretzky or me. We knew as a company that we need to create more games than just Steve or I could make. So we decided to "grow" additional internal design capability. We created a game that had sections that were relatively independent of each other. The Gateway license lent itself perfectly to that structure. The designers were Mike Verdu, Glen Dahlgren, and Michael Lindner. The way it worked was that I would sit with each designer and go*

*over their ideas, but they were responsible for writing their own section. I helped out on puzzle design, and most likely did the final editing. The experiment was enormously successful. Mike went on to co-design Gateway II with Glen Dahlgren, and then do Mission Critical on his own. Glen did not just Gateway II with Mike, but also Death Gate, and then he spearheaded Legend's way into first person shooters by heading up Wheel of Time, and then Unreal2. Michael Lindner wrote Companions of Xanth, and then was the lead on Habitactics and Star Control 3.*

Was the Legend-Engine easy to program? Did the three of them first have to learn how to program it, or was it more intuitive?

*The Legend Engine was originally written in C. We later re-did it in C++, but that was around the time of the Blackstone Chronicles (which is why I didn't code that game). I don't remember if Mike learned to code or whether he relied completely on Duane Beck. Glen and Michael were both programmers and were certainly capable of coding. The manual is ambiguous. It reads*

*Design and Implementation of Part I: Gateway Prospector.....Mike Verdu, Duane Beck*

*Design and Implementation of Part II: Other Worlds.....Michael Lindner, Bob Bates*

*Design and implementation of Part III: Endgame.....Glen Dahlgren, Bob Bates*

Steves Superhero-idea seems to be from 1987. Did he came up with it to Legend after finishing his own Goddesses-sequel? Or did Legend ask him to do something else than pure adventures?

*Steve always has a bagful of game ideas that he'd like to do "some day." I don't remember why we didn't do a Spellcasting 401 game. It could have been that sales in the series were declining. Or Steve could have simply gotten tired of working in that world.*

Habitactics and Quandaries. I'd like to know why Legend did those two programs. My theory is, that the investment of American Systems Corporation in Paragon allowed the company to get government contract. But maybe you could lighten up my dark?

*Habitactics was developed mostly by Michael Lindner. Here is an online description of the game, which will give you an idea of the tactics involved: „Habitactics is a colorful new CD-ROM game for ages 8 through 13 - or adults who are kids at heart. It's two conservation games in one. In the short game, you match Missouri plants and animals to their most important habitats. Special video and sound clips let you see and hear the animals in action. In the long game, you're challenged to conserve land near a city. Biodiversity is the key - it's up to you to enhance the variety of life that's found in each of the six habitats by using the best tools possible.“*

*We started both the Missouri project (Habitactics) and the Department of Justice project (Quandaries) because we saw a bright future for games as a way to educate and teach. It turns out we were ahead of our time – “serious” games are now a huge industry. Back then, we thought we could form an educational division within the company, but it turned out that our employees much preferred working on mainstream games, and so that's the direction we took.*

*The Habitatics game did win the 1998 Wildlife Conservation Education Award, however, so at least we know we did a good job of it. <https://wildlife.org/conservation-education-award/>*

*As for Quandaries, the game took several years to develop. This was mostly because of the bureaucracy of dealing with the United States Government on the administrative side, and the trickiness of the material we were teaching on the content side. While the game was developed to satisfy the Government's "Ethics Training" requirement, the content was actually based on the "Standards of Conduct" regulations. This is a thicket of rules and laws governing the behavior of Federal employees. So first I had to become familiar with them in great detail.*

*The ethics rules condensed here include the conflict of interest statutes found at 18 USC §§ 202 to 209, Executive Order 12674 on Principles of Ethical Conduct as amended by EO 12731, the Uniform Standards of Ethical Conduct for Employees of the Executive Branch at 5 CFR Part 2635, Department of Justice regulations at 5 CFR Part 3801 that supplement the uniform standards, and additional Department regulations at 28 CFR Part 45, and Executive branch-wide standards of conduct at 5 USC § 735. You can google these to dig into them if you'd like.*

*Probably the biggest challenge was keeping the \*entertainment\* side of a game in mind, while dealing with clients who are lawyers and who are leery of using conventional humor techniques in a government setting. Normally, a lot of humor is transgressive (defined as something that "violates moral or social boundaries"), but as you can imagine, a lot of jokes simply did not get approved.*

*Another challenge was creating situations for the players to respond to that were not themselves violations of the rules. As an example, think of trying to teach someone not to engage in sexual*



*harassment without presenting the situations in which such harassment might be an option.*

*So the way it worked was for me to read the regulation and invent scenarios where the players had the option to do the “right” thing, but also to entertain them when they did the “wrong” thing (because, of course, part of the fun of any game is doing the “wrong” thing just to see what happens).*

*I started working on the game in 1992, but because of the bureaucratic stops and starts, the game did not ship until 1997. I certainly wasn't on it full-time during that entire time, but it did occupy me sporadically throughout development. You can see a contemporaneous review here: <https://www.govexec.com/federal-news/1997/10/justice-makes-ethics-a-game/4555/>*

*Although the article says that DOJ came up with the idea in 1993, I know for sure I was working on it starting in 1992.*

Blackstone Chronicles: Who came up with the idea of developing the game alongside the books? I guess that meant a tight development window, too?

*In September of 1994, I got a call from Owen Lock at Random House asking if we would be interested in collaborating with John Saul. Legend had not closed the investment deal with Random House at the time, but we were already discussing the possibility of working with various authors. We kept talking through 1995, and things heated up in 1996 when I started designing the game. In the Fall of that year, following on the success of Stephen King's Green Mile serial novel, Random House agreed to release John's book as a serial as well. John's is an enthusiastic gamer, and his idea from the very beginning was that the novel and the game would be developed side-by-side.*

How involved was John Saul in the game design? I read an old interview with him and sometimes it sounds like he was part of the design and then there are parts where he says that you and him talked about your stories so that they fit together. He says that one time you wanted to use a house in your design that he burned down in his story.

*John and his partner Mick Sack and I worked very closely together throughout the project, but there were times when we were each off in our separate world. We decided early on to avoid story clashes by having John write about the goings on in the asylum and the town, while I dealt with the abandoned asylum (and its ghosts) and the town several years later. But there were nevertheless a few surprises along the way as John veered off from his original plan from time to time and I had to adjust my design accordingly. One such example was when John did burn down a house I planned to use. But that didn't matter in the end, because a budget change midway through development meant that I had to eliminate the houses and concentrate only on the asylum.*

Horror has not been represented in your work so far. How hard was it to get into that mood?

*I have never been a fan of jump-scare horror. I'm too easily scared myself, and I don't enjoy that heart-stopping sensation. But I decided that if I was going to do a horror game, I wanted to scare people deep down. I thought the best way to do that was to hear the ghost voices of the inmates talk about the horrific (and real) "treatments" they endured, like electroshock therapy and so-called "malaria therapy," where they were injected with parasites to induce a fever that doctors somehow thought would cure them. Furthermore, I wanted to let people know that the line between being inside and outside an asylum was (and still is) very thin. In many places, it only takes one person to commit another*

*person to an asylum, and once inside you have zero control over your life and it can be very difficult to get out. That is truly scary.*

The game has a lot of atmosphere, but relatively few and rather easy puzzles (especially compared to Timequest). Was that intentional to reach a larger audience?

*This is part of an overall trend in adventure gaming that still continues to this day. The days of super-hard (and some say unfair) puzzles are in the past. I experienced that most recently with my game, Thaumistry, which I made easier and easier throughout the course of development as a result of feedback from testers. I wrote TIMEQUEST specifically to find out if there was still a market for Infocom-style challenging puzzles. It turns out that while there are still fans of that style, the modern gamer has less patience to sit back and think about solutions to difficult problems.*

Blackstone Chronicles was the last Legends adventure. Was that already clear during development? Or were there other plans?

*By the time Blackstone was finishing up, we were already well along with Wheel of Time using the Unreal engine. Our relationship with Random House was coming to an end, and we were in the process of selling the company to GT Interactive (later Atari). We knew that we wouldn't be developing classic adventure games anymore, and Mike Verdu felt very strongly that the future of the industry was in multiplayer action games. So it may not have been clear at the beginning of the project that this would be our last adventure game, it certainly became clear by the time we shipped.*

The game was released in a fully German localized version. Do you happen to know how that came about? Did you expect more sales when it came to horror so you localized the game?

*In the end, the game was done as a development deal with Mindscape, who were very keen on localizing the game in French and German. I don't think it was because it was a horror game. I think it was a combination of capitalizing on John Saul's name, and their overall desire to have their games reach the broadest possible market.*

## Anhang 2: Interview Glen Dahlgren

Auch Glen Dahlgren war so freundlich, mir ausführlich auf meine Fragen zu antworten. In den einzelnen Kapiteln habe ich viel davon zitiert, hier ist allerdings alles komplett:

After your studies you started as a programmer at Legend. As far as I've seen, Timequest was your first game there. What was this early phase in the company like?

*It was very small. I was actually employee number 1 (although I think they changed that later and gave the honor to Duane Beck). This was right after they changed the name from Gameworks (I believe because Broderbund had the trademark) and merged with ASC. It was my first job so I was really just feeling my way, and I think they were, too. But because the company was so small, there was plenty of need for someone to fill. I ended up doing a lot of tasks, like QA, sound effects, art, and design that wasn't strictly expected from a programmer, but those were things I'd done on my own for a while.*

You had already programmed adventures for the TRS-80 before your studies and your job at Legend. Has this game genre (and, in view of your current books, fantasy) always been your hobby?

*Definitely. In high school, I played D&D and made adventure modules. That translated directly to the kind of games I made for the Tandy Color Computer. I liked doing that so much (making game for other companies to sell) that I made my own company while in college and sold games out of my dorm room. When I graduated, I had no idea you could actually make a living doing this. I turned down a really attractive offer from BellCore (sister company to Bell Labs) that would have paid me to go to graduate school in order to work for Legend. I've never looked back.*

Can you tell me, who Arfing Dog is? Or if it was just one person or a bunch of people who did music for the games under that name? Bob Bates remembered that it was just one guy and ment that you could know his name.

*Arfing Dog was a local composer friend of Michael Lindner. His first name is Charlie, but I cannot remember his last name. If you have contact info for Michael, he would definitely be able to give you more information about him.*

After two games where you mainly programmed, you became co-designer at Frederik Pohl's Gateway. How did that come about? Did you apply for it?

*Legend needed designers. We actually looked a lot at bringing in other designers from the then-defunct Infocom, but they didn't work out for one reason or another. When the Gateway opportunity presented itself, Mike Verdu helmed that project, but he was a novice designer as well, so he put out the call internally in the company to try a hand at designing for this project. It was definitely an experiment, but born out of need. A lot of us ended up contributing. Some times it worked out, others didn't. The ones who found traction were Mike Verdu, Michael Lindner, and me.*

Did you find the transition from programming to design easy?

*I was young and had some learning to do, but I had been designing for years and, honestly, it was a better fit for me than programming. My education actually had a lot of diverse training, such as literature, theater, and art in addition to coding, so I got to apply all of that to being a creative director on a game. That said, my technical background helped a lot too, because when I was leading projects, I could still communicate with the engineers and understand the limitations of what was possible and not. I'm a creative guy, and I don't think I would have lasted in a pure programming job forever.*

If I have understood correctly, the last sections of the game were written by you (Design and Implementation part III). How can I imagine the collaboration with the other two designers, Mike Verdu and Michael Lindner? After the rough story was divided into three parts: How did you ensure that the parts continued to fit together?

*We had design meetings where we'd go over all our sections of the game and get feedback from each other and Bob Bates, who had the most design experience in the company by far. I actually designed a version of the end that I scrapped after getting feedback and ended up making something I liked a lot better. While I suggested some framework ideas to hold it all together (with the Assassins), Mike Verdu understood that the "fly somewhere and have a compartmented adventure" model worked really well for multiple designers, and it did. We had very few puzzles that required stuff from one world to be used in another, which also meant that it was more non-linear, which people liked.*

You are also listed in the credits with Sound Effects, System Programming, Music Composition, AdLib Transcriptions and Additional Testing. Approximately how many people were working at Legend at that time - and how many of those people had a regular working day?

*Not too many, although I can't remember the exact number, maybe twelve or so? There were a lot of long hours early on, but I was just out of college, so that was definitely the time to crunch in my life.*

I was also able to talk to Josh Mandel about his great game Callahan's Crosstime Saloon and he wrote me that all the designers at Legend were also programmers, except for him. Do you think it was a coincidence that Legend had so many programmers who were also interested in storytelling? Or was the company a magnet for such

people right from the start because of Bob Bates and Steve Meretzky and their history as Infocom designers?

*Bob and Steve had experience implementing their own designs, so I believe that's who they thought designers were—perhaps because it was the Infocom model. I think when we looked at bringing in outside designers, they definitely felt that it was good for designers to have that ability, so it might have informed who they chased after.*

Relatively few of your credits are in the graphics area. In the case of Eric the Unready, however, the graphics and artwork are probably yours. How did that come about?

*I'm not a fantastic artist. I actually did some work in TIMEQUEST cleaning up some pieces, but while I did all my own art for the Tandy CoCo games I made, my skills did not match the artists Legend was working with. That said, I found a talent in sourcing and working with artists as an art director. So in Eric (some) and all my own projected, I directed and managed the art effort. Death Gate and Wheel of Time were the projects I was most proud of art-directing.*

One of your credits for Spellcasting 301 is "Codemasters". What is that?

*Probably Steve's idea of a title for a programmer.*



Homeworld was the last Legend game with the classic look. When during development did you realize this? And how did you feel about this development?

*Yes. Mike Verdu and I developed Homeworld intentionally as a short schedule bridge to give us time to develop the new interface/engine for Xanth. I felt we did the Gateway property justice with that project even though we produced it in six months (I can't believe we pulled that off)—and it gave me more time to grow as a designer before taking on my own project using the new UI.*

The Homeworld manual said: „Based on the generally enthusiastic response to the first game, Frederik Pohl's Gateway, we've tried to give you more of what you really loved - space adventures, exotic new worlds and stunning special effects.“ Was that your original approach? You also had a license for two games. So was it already clear during development that you wouldn't continue the story after this game?

*We never knew exactly what we were going to do after finishing a project. We actually lined up a number of licenses we never actually made games for. If you see the marketing materials at the time, you'll see Ringworld on there and a couple of others maybe that didn't turn into anything. The truth was that we relied a lot on the passion of the designer. When I was done with Gateway II, I made a push for a crop of new properties that I loved. I was actually given a list of potential licenses but turned them all down to pursue the Wheel of Time, which I was extremely happy to land and then make (even though it completely changed our company from making adventure games to first person shooters).*

As in the predecessor, you took over the final part of the story. Are you more interested in finishing things off?

*No, I think that was Mike (who was the original Gateway fan and the co-studio head) laying claim to the front. I wasn't in a position to push back, nor was I particular unhappy. I had ideas about the Heechee and wanted to explore their homeworld. I came up with the name, btw. That wasn't an easy discussion.*

The (German) press found the game less good compared to its predecessor (which I can't understand). What is your own opinion of the game?

*I actually felt it had a stronger overall story, perhaps because it didn't rely on the piecemeal adventures to build a product. And as I recall, most press compared it favorably to the original game. If the German press didn't like it as much, I don't think I knew that.*

I counted pages for my article on Death Gate back then: Demons don't dream with 304 pages against 3204 pages of Death Gate (although the last two books hadn't even been written yet). Did you want to put the entire story into a game from the beginning or did this idea grow during the design phase?

*It was the intention from the beginning. You can read all about my mindset at the time in the behind-the-scenes article I wrote about Death Gate at [www.mysterium.blog](http://www.mysterium.blog)*

You say on your website that Mike Verdu was initially unable to comprehend the size of your idea and first had to be convinced. Weren't there also financial considerations at some point? One game for each book would probably generate more sales than a game for the entire series.

*I don't believe so. We had a license for the entire series, so it was purely a creative decision. That said, we deferred a lot to the passions of the designer, and if we wanted to do a sequel, I might*

*have made one that was still in the spirit of the original works but with a completely new storyline. We were not thinking about these projects as seeds for series. After each one, we moved onto another property.*

And a little more numerical material: The conversation with Lord Xar at the beginning of the game took me 23 minutes and 22 seconds. Have you considered shortening or splitting it up?

*I didn't edit nearly as much as I should in my early career. I look at the overall amount of text in that game and realize that nowadays, I would have cut it down a lot. That said, the audience for those games at that time actually enjoyed reading. We didn't get any pushback from customers about forcing them to read too much.*

Has one of the players ever complained about every other player getting the full 1500 points as well?

*Nope. I explained why I did that in the article, and I don't think anyone ever realized it before I revealed it.*

You were involved in Star Control 3 as a programmer. Of course, Legend had already programmed some mini-games for earlier games, but this was a completely different game to the usual adventures. Did Legend write new code from scratch?

*I think we started with some legacy code provided by Accolade (for the ship to ship battles). It definitely didn't use the same engine as anything we'd made before that. By the way, I also helped out on that project by writing dialog. It wasn't my game, but I tried to help however I could.*

Do you remember the last Legend days? Was there an official statement from Atari? I haven't found anything on the net. Just an article from Gamespot that they don't get a statement. And of course your comment on Shacknews.

*I do remember the last days of Legend. The signs weren't good for some weeks before the closure. We couldn't get traction to green light any concept, and management didn't seem to care what we were doing (which is when we made and shipped Unreal 2 XMP). The message was simply "hold on." As part of Legend's leadership, I found it really difficult to keep moral up—but given that Legend was my first job, I couldn't believe that it could end, regardless of all the warning signs.*

*One night, I got a message from Bob Bates that Infogrames/Atari's hatchet man was in town and he'd be closing us down the next day. It was a rough night, knowing that everyone else would discover their livelihoods would disappear the following morning. Also, I personally had a wife pregnant with our second child and this made the future quite uncertain.*

*It was not just the end of a job, but the end of a special time for all of us. We poured most of our time, our inspiration, and our hard work into creating wonderful experiences for our players. To be reminded that not only was it all just a business at the end of the day, but that we had failed at it (in Atari's eyes), was devastating.*

## Anhang 3: Interview Josh Mandel

Josh Mandel war nur kurze Zeit bei Legend Entertainment, hatte aber trotzdem spannende Geschichten zu erzählen.

I wanted to ask you about your first works for Legend if you remember your involvement with Mission Critical and especially Shannara. How did you come to help out there with additional text? And were you still living in Oakhurst at that time? I assume you moved to the farm later?

*I worked for Sierra in Oakhurst up until April of 1994, and then I moved to Centerville in Virginia and that's when I started working at Legend. I moved to the farm after some months in Centerville, and I don't think that was until Callahan's had started up. Shannara and Mission: Critical were both pre-Callahan's for me, as well as I can remember.*

*Mission Critical was Mike Verdu's game and was already in production by the time I got to Legend. I had very little to do with it, honestly -- I'd just begun at Legend and they needed beta testers. So all I really did on Mission Critical was to test the game in advance of its being released. As I recall, it was in very good shape already and my bug reports were very short.*

*Shannara was a different story. It was being designed by Corey and Lori Cole, whom I knew well from Sierra On-Line, and I'm not sure what state the game was in when I started at Legend. I seem to remember that Lori was working on the game primarily from their home in Oakhurst, while Corey would occasionally show up at the Legend offices in Virginia. I don't know the details -- I didn't ask, and nobody volunteered to fill me in -- but there was some sort of dispute between the Legend management and the Coles, and they ended up mostly writing the text for the "critical path" through the game. (The "critical path" refers to the exact actions*

*and dialogue the player needs to perform to work all the way through the game, but not anything more.) So Bob Bates came to me and said, "This game needs a lot more "color" text" -- that is, text to cover actions and exploration that the player CAN do but which is not critical path stuff. He talked about how much humor would be appropriate for these messages, since my inclination was to make them funny.*

*I didn't discuss this work with Corey very much. It seemed apparent that there was a great deal of tension on the project, owing -- I think -- from the Coles' intentions with the game conflicting with Bob and Mike's vision for it. I believe Corey was unhappy that I used humor in many of the messages I wrote, since his understanding was that Legend expected it to be a non-humorous game, and here I was using humor when Corey and Lori were explicitly told not to.*

*All in all, I know the Coles were not thrilled to have me work on the game, but the game definitely needed a lot of this color text, and I was a relatively new employee and I did not feel like I was in any position to argue about it, I was just trying to do what my bosses expected of me. The odd thing is that, back when the Coles and I were working at Sierra, my department was told to do a Dr. Brain sequel, and the Coles felt that that was wrong and they should rightfully be the ones to work on any sequels, and that I was "stabbing them in the back" by agreeing to do the sequel. (I sympathized with that point of view -- they created the series -- and I knew that Sierra was having Product Design produce the sequel instead because it was cheaper to have us do it than to pay the Coles appropriately. But as the head of the Product Design department, I had to pick and choose my battles with management -- and there were many such battles -- and this was not one of the battles I felt I could win and refusing to do the game was not going to be in the best interests of the employees*

*in my department. I knew that, had I refused to do the Dr. Brain sequel, they simply would've fired me and had someone else from the department do the work.)*

Immediately after starting the game Callahan's Crosstime Saloon, there is the board puzzle. Is that how you wanted to introduce the characters? I think it's funny, but it slows you down a bit at first.

*If I had known how much the opening puzzle might slow players down, I might have chosen to put it later in the game. But since so many of the stories have these puzzles, I figured it would be a good introduction to the characters and the pun-related mood at Callahan's.*

Did you come up with the episode structure to tie into Robinson's short stories?

*Yes, I intended the short-story nature of the game to tie in directly with the short-story nature of the Callahan's books. Of course, since then, Spider has come out with novels about the place, but at the time, the only way to read about Callahan's was through the short stories. And I thought that the episodic nature of the game would allow me to introduce more characters and places than I otherwise might to. The character-driven nature of the books also allowed me to focus on one or two characters at a time, and tell stories particularly about them. The only one I missed out on was Doc, because as I learned during the development of the stories, Spider was already writing an "origin" story for Doc and I obviously didn't want to interfere with that. Plus, because the stories in the books were short, that gave me a lot of natural breaks in the action that would allow the player to finish one game and then start a new game without having to remember everything that had come before... „chapter breaks“ as we called them.*

You were new to the company and have no programming experience. Was it difficult for you to get used to the Legend system?

*I had a lot of difficulty adapting to the Legend way of doing things. Just about everyone at Legend, with the exception of the support staff (QA, administration, publicity), was a programmer, and they were used to working from documents that were clearly laid out with programming in mind. What we ended up doing was creating what we called „pseudo-code,“ which allowed me to work in many ways the way I had gotten used to (from Sierra) but which still aided the programmers. I remember one time when one of the programmers didn't really understand the system, and he made every single object in his game (I believe it was the Pyotr story) „takeable“, that is, you could point at anything and it would go into your inventory. Obviously that work all needed to be redone!*

Do you remember if your Belgariad idea would have retold the book's story? Or would there have been other characters?

My Belgariad design was basically an interactive approach to the first book in the series. I did introduce a few new side characters, but none of them were very important to the plot. They were there just to make the design work intelligently. I was very disappointed when Robert Eddings tossed the design aside without even reviewing it! I had put a lot of thought and work into making the design feel like a Belgariad world, and to have him dismiss it out of hand because he didn't understand the nature of an adventure game...that naturally made me feel that I had wasted a good amount of time and effort!



Spider Robinson originally wanted nothing to do with the game. How did you get him to contribute the songs anyway?

Yes, Spider initially took the attitude that "as long as the check clears, do whatever you want." But I kept him in the loop anyway as I wanted to know if I was doing anything that he felt was too out-of-character. When we talked about having him do some music for the game, he was instantly interested. When we told him what the budget was, and that he could choose any musicians to work with that were within our budget, he was ecstatic, because it meant he could work with one of his idols in the music world, Amos Garrett. We had the budget for, I think, five songs. After the game was released, Spider put out a limited-edition CD of the songs on the album.

Unlike the short stories, most of the game takes place outside. Did you have any plans to include the bar more? As I said, I'm not through with the game yet, so maybe I'm missing something here.

As someone who had worked in the game design industry a good deal before, I knew that a lot of the game would have to take place outside of the bar. I wanted to use the bar as a "hub" for the different stories, but I felt that spending a lot of time in the bar itself was going to become very static visually, and as I worked on the stories, I thought of all kinds of interesting environments that could come out of the fact that the bar's patrons were from such widely varied backgrounds. So I wanted to take full advantage of that opportunity.

You wrote the game single-handedly on your ranch. How did you interact with the rest of the team? Did you set guidelines for how you want the graphics and sound to be?

*I did do most of the work on the ranch I was renting at the time. But there were times I would go into the office, and we would go over the most recent artwork from Kinetic Arts, and the music, and I would give notes and so on. (So would the rest of the team; we were very collaborative there, and I should give credit to the whole team from Legend for helping shape the game as it finally turned out.) In fact, it was one of the others -- Kathleen Bober, I think, but I don't remember for sure -- who realized that Kinetic Arts was using artwork from Norman Rockwell and other sources to incorporate into the artwork, which was a big problem from a copyright standpoint. We could have found ourselves in big trouble if the game had shipped with someone else's copyrighted artwork! Jim Montaunus and I spent a lot of time working on the controls for the spacecraft that you pilot with Noah. They had to be logical and consistent and the icons had to do a fair job of communicating what would happen when you pressed the buttons. With the artwork, I would mostly review the submissions and give notes back directly to Kinetic Arts -- saying "we have to have this detail here," and so on, and also push them to include other things that they themselves came up with. I used, as a model, splash pages from MAD Magazine, usually at the beginnings of their TV and movie satires, in which there were just a hundred little details one could look at and get a laugh from. So I was always encouraging them to add more "stuff."*

*For the music, I worked with an ex-Sierra composer whose work I always loved. He needed very, very little direction, because he knew what I liked and I knew what he liked. My only regret is that he composed an introductory piece that was excellent, but we*

*ended up using one of Spider's track instead, and I know he was disappointed in that.*

Unfortunately, the publisher messed up the marketing. How do you deal with such disappointments? Or is a game ticked off for you when you hand it in?

*When it came to the marketing and release of the game, I was frankly furious and there was little anyone could do or say to make me feel better. They had released a beta version of the game, rather than the "gold master," so we immediately had to put out a patch to fix the problems in the beta. And they had never bothered to actually PLAY the game, so they heard the word "saloon" in the title and all their advertisements had an Old Western feel to them that was completely inappropriate. For better or worse, they did very little advertising overall, so once the game came out, I came across a lot of people who had never even heard about it. I don't think there was very much right about how they publicized and released the game, so I was very disgruntled.*

*And because of the structure of the company, I knew that it was going to be years before I got to design another game for them - - it was like every designer got a turn, and my turn wasn't going to come up for a long time. While I knew I could help out with text and dialogue, as I did on Shannara, I wasn't going to help with the programming, which was everyone else's strong suit. And I also knew the company was in poor financial straits. So rather than draw a salary, which I knew the company could not easily afford, I simply resigned and went freelance. And I've been freelance ever since.*

## Anhang 4: Interview Steve Meretzky

Ein Buch über die Spiele von Legend Entertainment kommt natürlich nicht ohne Antworten von Steve Meretzky aus. Neben einigen Unterlagen, die er mir schickte, gab er mir diese Antworten:

After the end of Infocom, you decided to work freelance. Was there a particular reason for this?

*When Activision shut Infocom down, I tried looking for other full-time work, but there wasn't much game development in Massachusetts, and we didn't want to move -- my wife had a job in the Boston area, we had a small child, and another on the way. For a while, it looked like I was going to open a Boston-area studio for Sierra, but then they decided that letting anyone outside of Coarsegold CA have access to their development system would be a breach of security. Sounds crazy, but Ken Williams (founder/CEO of Sierra) was kind of paranoid. For example, he wouldn't let any of his employees attend the GDC. Anyway, it didn't look like there were any employment opportunities for me, so I went in the freelance direction.*

Did the Spellcasting idea come from you? Or was it a collaboration between you and Legend Entertainment?

*No, that was what Legend wanted me to make. Not Spellcasting specifically, but something in the spirit of Leather Goddesses. Leather Goddesses had been my most successful game during the second half of the 80's, and they thought that soft of ribald sexy theme was a recipe for success.*

Was Spellcasting 401 really planned? Or was the trilogy over for you after 301?

*Yes, it was definitely planned to be a quadrology, since universities are general four-year experiences. The fourth game was going to take place at the end of Ernie's senior year, and was going to be called "Spellcasting 401: The Graduation Balls". But 301 sold poorly enough that Legend didn't want to do a fourth game, and in fact didn't want to do any more adventure games in that engine at all.*

Do you remember who Arfing Dog was? Bob wrote to me that he remembers no name but that it was really just one guy.

*No idea... Legend handled that; I had no contact with them.*

I love the humor of the manuals. In the credits there is no writer listed so did you write them?

*Yes, I wrote all the manuals, and also all the hintbooks. I particularly liked the intro I wrote for the Spellcasting 201 hintbook.*

How difficult was the switch from Infocom to Legend? Both in terms of the software and the freelance work?

*Not too hard. The Legend system was modeled after the Infocom system, so the logic was similar. I did have to learn a new programming language, C. But that wasn't too hard. The bigger problem was that I was 500 miles away from Legend's offices, so when any problems cropped up, things had to be handled remotely ... and modems in those days were VERY slow. It would take more than an hour to download or upload a build of the game.*

Was there a kind of Playboy-Test for the text of the Spellcasting-games, too?

*There was only one significant disagreement that I recall, which was over the lyrics of The Sorcerer's Rap in S101. I agreed to delete one stanza.*

Did you pitch other ideas to Legend than Spellcasting 101?

*Sure... Hoboken, which ended up happening, of course. Hodj 'n' Podj, which Legend thought was too far afield of their expertise, and which I did shortly thereafter after starting my own studio, Boffo Games. And the Titanic game, which I probably would have made next at Infocom, were it not for the shutdown. But Legend thought that no one was interested in the Titanic. (Of course, 5 years later, the Titanic movie became the highest-grossing movie of all time, and a Titanic-themed adventure game was the second-highest grossing game of the year, after Myst...)*

What do you think of the mini-games that are included in many Legend games? In your opinion, do they liven up the game or take the player out of the story?

*I think they were a plus to the user experience, but probably not enough of a plus given how much work they involved, since they were all one-offs, rather than being built within the existing engine.*

Superhero League of Hoboken is based on an old Infocom idea. Did you stumble across it again by chance years later? Or had you been planning to realize the game for some time?

*Oh, no, I never stopped thinking about that idea, and pushed it hard at Legend. They finally agreed to it, as long as it was an adventure-RPG hybrid, rather than a pure RPG.*

By the way, I love your idea of the Interactive Bible from the Infocom days. Did you continue in this direction?

*No, I never pursued that very far or put a lot of thought into it.*

Superhero League has a large role-playing component. Was it difficult for you to familiarize yourself with this area?

*No, I'd played quite a lot of RPGs ... Wizardry and Ultima and, especially influential on Hoboken, the Might and Magic games.*

How did you decide on Hoboken as the location for the Superhero League? I looked at it on the map and I can understand it, but were there other candidates?

*There are just certain words that inherently sound funny. Hoboken is one of those, IMO. Mel Brooks has cited "Buick" as an example of a funny word. Some think that certain letters are funnier than others. I think it's hard to define... you just know that something is funny or isn't funny. I think it's why Bugs Bunny was always saying things like, "This doesn't look like Pismo Beach... I think we took the wrong turn at Albuquerque..."*

## Danksagung

Am Ende dieses Buchs möchte ich mich bei Bob Bates, Mike Verdu, Glen Dahlgren und Josh Mandel bedanken, die mir meine vielen Fragen beantwortet haben. Ohne ihre Antworten wäre das Buch gar nicht möglich gewesen. Sie haben in Unterlagen und Gedächtnissen gewühlt und ausführlich korrespondiert. Damit hatte ich im Vorfeld nie gerechnet und bin sehr dankbar. Ich werde nie vergessen, dass Bob Bates' Reaktion auf meinen ersten Artikel „Mein Partner bei Legend hieß übrigens Mike Verdu und nicht Mike Perdu“ war. Stundenlang Fehler gesucht und dann so einen Leichtsinn-Vertipper...

Danke auch an die Mitarbeiter der Stanford University, die mir die dort lagernden Unterlagen von Steve Meretzky eingescannt und geschickt hat. Verständlicherweise limitiert die Uni den Zugang auf 100 Seiten pro Anfrage, doch in diesem Zusammenhang geht mein Dank an die fleißigen Helferlein, die mich hier mit weiteren Scan-Anfragen unterstützt haben.

Ebenfalls bedanken möchte ich mich bei Oliver Knagge vom Deutschen Videospielemuseum, Andreas Zahrl vom Computer-Museum Kautzen, Christian Schmidt und Karl Dick für ihre Packungs-Bilder.

Ein Dankeschön geht an Roland Austinat für die von ihm lektorierten Seiten. Die Aufgabe war wegen meiner ständigen Umschreibung sicherlich nicht einfach. Deshalb geht jeder Fehler, der in diesem Buch ist, nicht nur inhaltlich, sondern auch grammatikalisch auf meine Kappe.

Und Danke natürlich an dich, den geduldigen Leser, die diese Reise mit mir unternommen hat. Ich hoffe, du hast dich ebenso wenig gelangweilt wie ich.

Jürgen Hüsam



## Verweise

*Adventure Gamers*. 3. Januar 2017. <https://adventuregamers.com/articles/view/31062>

*Adventure Gamers*. 4. März 2013. <https://adventuregamers.com/articles/view/24002>

*Adventure Gaming Classics*. 12. Februar 2001.  
<https://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/168/>

*Adventure Gaming Classics*. 8. September 2003.  
<http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/208/>

*Beyond Unreal*. 15. 11.2002  
[https://web.archive.org/web/20021122175350/http://www.beyondunreal.com/content/articles/35\\_3.php](https://web.archive.org/web/20021122175350/http://www.beyondunreal.com/content/articles/35_3.php)

*CDMag*. 29. Januar 2000. [http://www.cdmag.com/articles/025/186/adventure\\_feature.html](http://www.cdmag.com/articles/025/186/adventure_feature.html)

*CDMag.COM*. 23. 11.2000 [http://cdmag.com/articles/030/176/meret\\_inter.html](http://cdmag.com/articles/030/176/meret_inter.html)

*DanielGreenberg.com*. <https://www.danielgreenberg.com/game-resume/>

*Game Developer*. 14. Februar 2017. <https://www.gamedeveloper.com/design/bob-bates-i-thaumistry-i-is-an-experiment-in-reviving-text-based-games>

*Game Developer* 09. Januar 2018. <https://www.gamedeveloper.com/design/classic-tools-retrospective-tim-sweeney-on-the-first-version-of-the-unreal-editor#close-modal>

*Gamesfirst.com*. Ohne Datumsangabe.  
[http://www.gamesfirst.com/reviews/tom/na\\_pali/na\\_pali.htm](http://www.gamesfirst.com/reviews/tom/na_pali/na_pali.htm)

*Gamespot*. 08. April 2000.  
[https://web.archive.org/web/20091128064824/https://www.gamespot.com/features/tenspot\\_badendings/9.html/](https://web.archive.org/web/20091128064824/https://www.gamespot.com/features/tenspot_badendings/9.html/)

*GameSpot*. 18. Januar 2004. <https://www.gamespot.com/articles/atari-closes-legend-entertainment/1100-6086665/>

*Glen Dahlgren - Death Gate*. <https://glendahlgren.home.blog/death-gate/>

*Glen Dahlgren*. <https://glendahlgren.home.blog/the-wheel-of-time/>

*Government Executive (govexec.com)*. 16. Oktober 1997. <https://www.govexec.com/federal-news/1997/10/justice-makes-ethics-a-game/4555/>

*IGN*. 26. August 2003. <https://www.ign.com/articles/2003/08/26/terminator-3-rise-of-the-machines-5>

*IGN* 05. Dezember 2003. <https://www.ign.com/articles/2003/12/05/t3-stars-comment-on-videogame>

*Interact Fiction*. 23. Juni 1997 <http://interactfiction.miningco.com/library/weekly/aa062397.htm>

*January Magazine*. <https://www.januarymagazine.com/profiles/spiderrobinson4.html>

*Thegreatblight.com*. <https://www.thegreatblight.com/post/the-history-of-the-wheel-of-time-video-game>

- Just Adventure.* Juni 1999.  
[https://web.archive.org/web/20010222194408/http://justadventure.com/Interviews/Josh\\_Mandel/Josh\\_Mandel\\_Interview.asp](https://web.archive.org/web/20010222194408/http://justadventure.com/Interviews/Josh_Mandel/Josh_Mandel_Interview.asp)
- KathleenBober.com.* 26. September 2016. <https://kathleenbober.com/my-start-in-the-computer-gaming-industry-with-legend-entertainment-company/>
- Kickstarter.* 29. Januar 2013. <https://www.kickstarter.com/projects/mrkenallen/under-the-half-dome-an-album-by-sierra-composer-ke/posts/394569?lang=it>
- Legend Entertainment* 1997.  
<https://web.archive.org/web/19970412091835/http://www.legendent.com/compinfo/compinfo.html>
- Lightspeed.* November 2012. <https://www.lightspeedmagazine.com/nonfiction/interview-terry-brooks/>
- Matt Chat 121.* 29. Oktober 2011. [https://www.youtube.com/watch?v=vtRifg5\\_JTI](https://www.youtube.com/watch?v=vtRifg5_JTI)
- Matt Chat 175.* 3. März 2012. <https://www.youtube.com/watch?v=xL97LQ84u3g>
- Matthias Worch.* <http://www.worch.com/portfolio/return-to-napali/>
- Ogr.com.* 27. Februar 1997. <http://www.ogr.com/specials/sc3interview.shtml>
- Online Gamine Review.* 27. Februar 1997.  
<https://web.archive.org/web/19970227071143/http://www.ogr.com/specials/sc3interview.shtml>
- PC Joker.* Juli / August 1995. <http://mirrors.ibiblio.org/interactive-fiction/infocom/articles/PCjoker95.txt>
- Richard Rouse III: Practice, Game Design - Theory &.* 2005. Plano, Texas: Wordware Publishing
- Shaknews.* 16. Januar 2004.  
<https://web.archive.org/web/20040212135906/http://www.shacknews.com/ja.zz?comments=30081>
- Stay Forever.* August 2020. <https://www.stayforever.de/sherlock-riddle-of-the-crown-jewels-a-conversation-with-bob-bates/>
- The Computer Show.* 17. November 1998.  
<http://www.thecomputershow.com/computershow/interviews/johnsaulsblackstonechron.htm>
- The Digital Antiquarian.* 19. Januar 2018. <https://www.filfre.net/2018/01/timequest/>
- The Digital Antiquarian.* 20. Januar 2017. <https://www.filfre.net/2017/01/a-time-of-beginnings-legend-entertainment-or-bob-and-mikes-excellent-adventure-game-company/>
- The Digital Antiquarian.* 07. August 2020. <https://www.filfre.net/2020/08/superhero-league-of-hoboken/>
- The Digital Antiquarian.* 17. September 2021. <https://www.filfre.net/2021/09/shannara-or-bookware-mark-2/>

*The Digital Antiquarian*. 01. Oktober 2021. <https://www.filfre.net/2021/10/mission-critical/>

*The Great Blight*. 18. Januar 2021. <https://www.thegreatblight.com/post/the-history-of-the-wheel-of-time-video-game>

*The Virtual Broomcloset*. September 2000. <https://wiw.org/~jess/josho.html>

*Trek News*. 30. August 2012. <https://treknews.net/2012/08/30/exclusive-michael-dorn-talks-tng-at-25-ds9-and-his-pitch-for-a-new-star-trek-series/>

*Wheel of Time*. 1. November 1999. [www.wheeloftime.com](http://www.wheeloftime.com)

*Wheel of Time Experience Document*. <https://glendahlgren.home.blog/the-wheel-of-time-experience-document/>

*You got red on it*. [http://75.103.100.60/wp\\_old/portfolio/wot/](http://75.103.100.60/wp_old/portfolio/wot/)

*Mit Genehmigung der Stanford University wurden Bilder aus folgenden eingescannten Ordnern abgedruckt:*

*M1730, Steve Meretzky Papers, box8 folder 10 Titanic Scenario.pdf*

*M1730, Steve Meretzky Papers, box 21 folder 6 Superhero League of Hoboken Art and Music*

*M1730, Steve Meretzky Papers, box 21 folder 5 Superhero League of Hoboken Memos*