



# Abenteuer & Phantastik

## Pompeii

Der Vesuv-Ausbruch als Historienspektakel

## Walt Disney

Saving Mr. Banks: Wie das Mary Poppins-Musical entstand

## Vampire Academy

Blutswestern im Vampir-Internat - die Autorin Richelle Mead zum Kinofilm

## 300: Rise of an Empire

Die Verfilmung von Frank Millers »Xerxes« und der Perser-Seeschlacht bei Artemision

## Point & Click-Adventures

Baphomets Fluch 5 von Fans finanziert - die klassischen Abenteuerspiele sind wieder da

Tarzan 3D - Am Set des Motion Capture-Films | The Dreamlands - Crowdfunding-Projekt zum Cthulhu Independent-Film  
Musical-Filme - Phantastik mit Tanz und Gesang für Kino & DVD | Irondead - Leseprobe von Wolfgang Hohlbein im Heft

# BAPHOMET'S FLUCH 5

## DER SÜNDENFALL



**G**eorge Stobbart wollte einen schönen Tag in Paris: vor einem idyllischen Café sitzen, Kaffee genießen und Vögel beobachten. Kurz stört ihn dabei ein Clown mit roter Nase, doch zum Glück verschwand der Spaßmacher schnell im Geschäft. Merkwürdigerweise stürmt der seltsame Gast Sekunden später mit einem Aktenkoffer in der Hand wieder heraus. Bevor George nachdenken kann, explodiert das Café. Ein Gast wird getötet. Weil Stobbart es nicht lassen kann, ermittelt er auf eigene Faust bis in die Kanalisation. Dabei lernt George die hübsche Reporterin Nicole »Nico« Colard kennen, und gemeinsam entdecken sie eine Verschwörung des Geheimbundes der Tempelritter, die den Dämon Baphomet wiedererwecken und so die Herrschaft über die Welt eringen wollen.

Mit dieser außergewöhnlichen, modernen Abenteuergeschichte im Stile von *Indiana Jones* eröffnete Revolution Software eine Adventure-Serie mit dem Original-Namen *Broken Sword*, also »zerbrochenes Schwert« - auf Deutsch: *Baphomets Fluch*. Bereits durch *Lure of*

*the Temptress* und das Science Fiction-Adventure *Beneath the Steel Sky* hatte die Schmiede von Unternehmensgründer Charles Cecil einschlägige Erfahrung in dem Genre und wusste, wie ein gutes Produkt neben den großartigen Games der erfolgreichen Konkurrenten LucasArts (*The Secret of Monkey Island*) und Sierra On-Line (*Leisure Suit Larry*) bestehen kann. Die Idee zum Spiel kam Cecil nach dem Lesen des Buches *Das Foucaultsche Pendel* von Umberto Eco, in dem es um Verschwörungstheorien und somit auch um den Templerorden geht.

*Baphomets Fluch* erschien 1996 auf mehreren Plattformen, darunter die Playstation, weil Sony das Spiel mit Begeisterung aufgenommen. Die Fans waren auch Feuer und Flamme für die ein Jahr darauf erscheinende Fortsetzung *Baphomets Fluch 2 - Die Spiegel der Finsternis*. Es gab nur wenige technische Unterschiede zwischen den Spielen. Beide haben Trickfilm-Zwischensequenzen, die von Eoghan Cahill und Neil Breen von Don Bluth Studio (*In einem Land vor unserer Zeit*, *Feivel*) stammen. 2010 veröffentlichte Cecil Re-

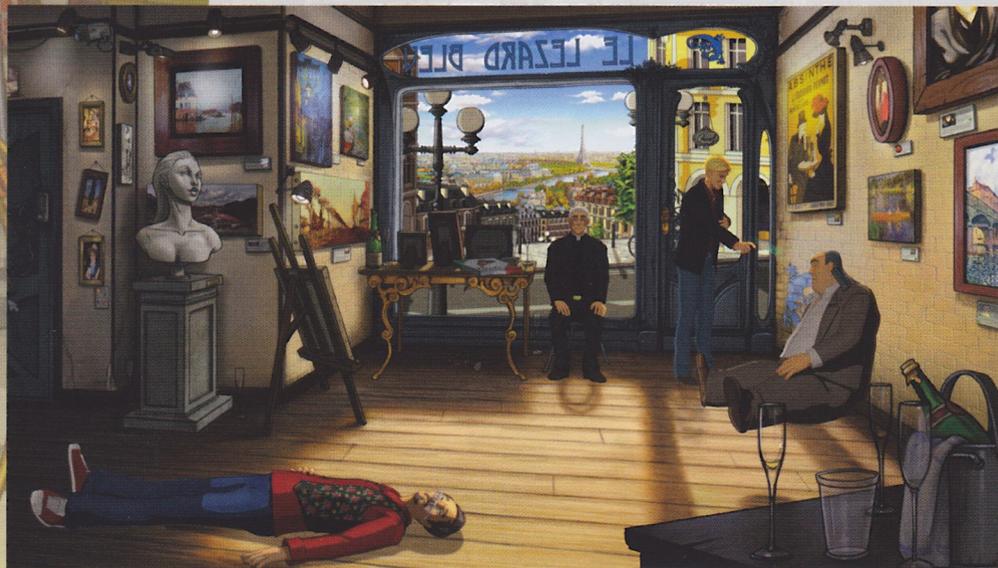
mastered Editions für PC, Handys und die Wii. Teil 1, als Director's Cut bezeichnet, erhielt neue Spielabschnitten, in denen Nico spielbar war, sowie zahlreiche neue Dialoge und moderne Features, zum Beispiel ein Tagebuch und eine Spielhilfe. Dazu kamen überarbeitete Figurenzeichnungen besonders für die Großansichten, die von Dave Gibbons (*Watchmen*) stammen.

Der zweite Teil *Die Spiegel der Finsternis* beginnt dramatisch. Als George und Nico einen Mittelamerika-Spezialisten, den Professor Oubier, besuchen, wird Nico von einem Maya-Krieger entführt und George gefesselt in einem brennenden Haus mit einer giftigen Vogelspinne zurückgelassen. Erneut stecken die beiden in einem mystischen Abenteuer, das sie durch die halbe Welt bis zu Ruinen der Maya führt. Natürlich mischen auch die Tempelritter wieder mit, so dass man bereits bekannte Orte erneut aufsucht. Viele Fans bezeichnen *Die Spiegel der Finsternis* als das am besten gelungene Adventure der Reihe.

## Neues

Der dritte Teil, *Der schlafende Drache*, erschien sechs Jahre später 2003 für eine neue Konsolengeneration. Charles Cecil wollte neue Spieler finden und entwickelte das Adventure-Genre weiter: weg vom zweidimensionalen Zeichenstil und hin zu 3D. Dazu kamen Elemente des Action-Adventures wie Kletter- und Schleicheinlagen sowie das Verschieben von Kisten, um ein Rätsel zu lösen. Modern waren damals Quick Time Events, in denen man während Zwischensequenzen eine bestimmte Taste drücken musste, um eine Aktion auszulösen, zum Beispiel den Gegner zu treffen. Ansonsten blieb es bei den üblichen Rätseln - aber die Spieldauer war deutlich größer.

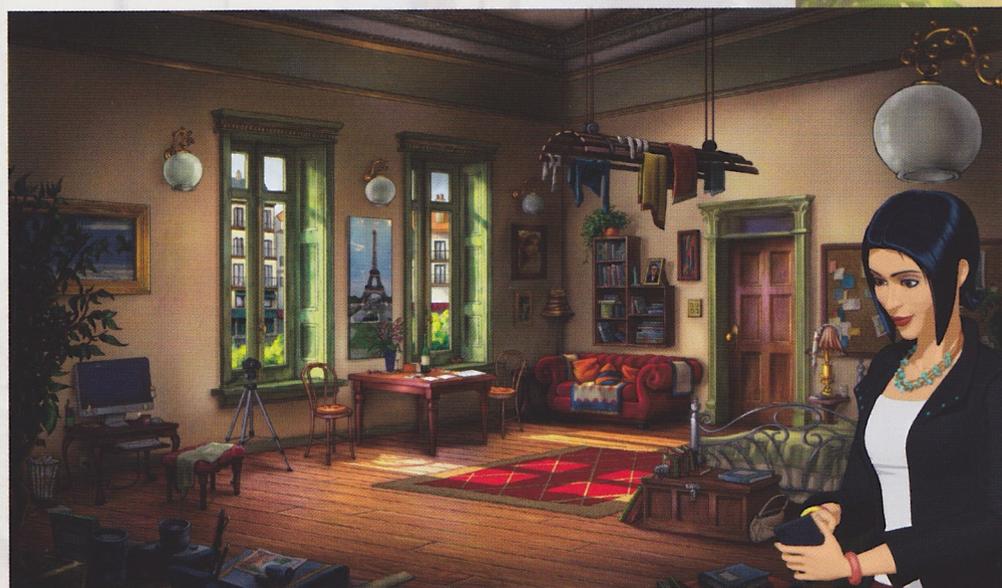
Auch *Der schlafende Drache* beginnt dramatisch. George reist in den Kongo,



doch ein Sturm beschädigt sein Flugzeug, woraufhin es abstürzt. Zu allem Überfluss findet er seinen Klienten ermordet in dessen Forschungseinrichtung auf. Gleichzeitig kontaktiert ein Hacker Nico, der das sogenannte Vornich-Manuskript entschlüsselt hat. Offenbar steht der Weltuntergang bevor, weshalb sie den Hacker aufsucht - und auch ihn tot auffindet. Beide Ereignisse führen die unfreiwilligen Helden Nico und George zusammen. Sehr zu ihrem Erstaunen steckt erneut der Templerorden hinter den Geschehnissen.

*Der schlafende Drache* war weitaus cineastischer und dramatischer inszeniert, doch hatten Fans Schwierigkeiten, sich an den actionreicheren Spielablauf zu gewöhnen. Einige störten sich auch an den vielen Schieberätseln, andere an den Schleicheinlagen. Deshalb setzte Cecil 2006 bei *Der Engel des Todes* auf modernes, realistisches 3D statt des bekannten Comic-Looks. Man musste seltener klettern und weniger Kisten schieben, und der PC war wieder eine wichtige Plattform. In der Geschichte durfte George im Vatikan und gegen die Mafia nach einem biblischen Artefakt suchen, hinter dem schon Indiana Jones her war - nach der Bundeslade: In Georges heruntergekommenem Kautionsbüro erscheint die hübsche, blonde Anna Maria und bittet ihn, ein altes Manuskript zu entziffern. Weil seine Beziehung zu Nico zerbrochen ist und sie schon lange keinen Kontakt mehr hatten, verliebt sich George in die Fremde. Als er sie in ihrem Hotel aufsuchen will, ist sie verschwunden. Umgehend macht er sich auf die Suche und muss auch Nico um Hilfe bitten.

Den Fans war Nicos Auftreten zu kurz, obendrein endet *Der Engel des Todes* für Adventures ungewöhnlich: Anna Maria stirbt in Georges Armen. Das eigentliche Spiel war durchweg spannend und gelungen, aber in dieser Zeit hatten es Adventures besonders schwer. Shooter waren in Mode. Die gesunkenen Abverkäufe schoben eine Fortsetzung in weite Ferne. Zwischenzeitlich interessierten sich einige Studios für eine Verfilmung von *Baphomets Fluch*, doch dazu kam es nie. 2008 erschien aber das Fanprojekt *Baphomets Fluch 2.5 - Die Rückkehr der Tempelritter*: Sieben Jahre lang hatten Fans mit Einverständnis von Revolution Software daran gearbeitet, eine Geschichte in ähnlicher Graphik wie *Der Spiegel der Finsternis* zu erzählen: George erfährt durch ein Telegramm von Ni-



cos Tod. Aufgewühlt reist er nach Paris, um dem auf den Grund zu gehen. Prompt gerät er in die Rachepläne der Neo-Templer.

Die Welt ist reif für Teil fünf. Charles Cecil kündigte im August 2012 über die Finanzierungs-Plattform Kickstarter Teil fünf an und erhielt großen Zuspruch. Die Backer auf der Internetplattform stellten Cecil über 800.000 Dollar zur Verfügung und wurden nicht enttäuscht. Das Spiel erschien in zwei Episoden, im Dezember 2013 kam Episode eins *Der Sündenfall* als digitaler Download für verschiedenste Plattformen, vom PC über die PS Vita bis hin zum iPad. Einige Wochen später folgte Episode zwei.

*Der Sündenfall* beginnt in der Bildergalerie »Le Lézard Bleu«, wo sich George Stobart und Nico Collard nach Jahren der Trennung zufällig begegnen. George ist für seinen Arbeitgeber vor Ort, der die Bilder versichert hat. Nico soll über die kleine Ausstellung berichten. Beide durchleben in diesem schönen und doch merkwürdigen Moment alte Gefühle und Erinnerungen. Unerwartet erscheint ein Motorradfahrer mit einem Helm und einer Pizzaschachtel in der Hand in der Galerie. Während die Besucher noch glauben, der Fahrer habe sich in der Tür geirrt, zieht er eine Waffe, erschießt den Galeriebesitzer und stiehlt eines der Bilder von der Wand. Während sich Nico an die Verfolgung des Mörders macht, ermittelt George vor Ort. Neugierig nimmt er alles unter die Lupe und findet Unstimmigkeiten. So war das gestohlene Bild »La Maledicció« welches den biblischen Sündenfall von Adam und Eva zeigte, vom Künstler El Serp (auf Deutsch: die Schlange), nicht das Wertvollste unter den Exponaten - doch aus-

gerechnet bei diesem Kunstwerk waren die Drähte der Alarmsicherung durchgeschnitten. Der Gast Pater Simeon behauptet, das Bild sei ein Werk des Teufels. Als dann der unfähige Polizist Auguste Navet unfassbarer Weise Nico als Mörder verdächtigt, weiß George, dass er selbst den Fall lösen muss. Und vielleicht kommt er so Nico wieder näher.

Beide Episoden sind auch für sich allein spielbar. Nach dem Diebstahl eines ungewöhnlichen Bildes, welches alte Geheimnisse mit sich trägt, geht es um biblische Motive und um die Gnostiker, eine frühe Sekte von christlichen Mystikern. Wunderbar mischt *Der Sündenfall* Wirklichkeit in die Erzählung. Als George muss der Spieler Mord und Diebstahl durchschauen, wobei man auch Nico spielen kann. Menü und Steuerung sind wahlweise klassisch, wie bei der Urfas-





sung von Teil eins, oder modern, im Stile des Director's Cut. Die Mouse-Icons verändern sich über benutzbaren Objekten. In liebevoller Weise hat der Spieler viele Objekte zum Anklicken und Ansehen bekommen.

Graphisch erfreut man sich an detaillierten handgezeichneten 2D-Hintergründen, auf denen 3D-modellierte Charaktere agieren. Dies erinnert an die Cellshading-Figuren von *Runaway* (Péndulo Studios). Die Figurenmodelle entsprechen dem Geist der Spielreihe und wirken auch modern. Dank flüssiger Animationen passt alles zusammen. Nico sah noch nie so hübsch und sexy aus. Musikalisch und soundtechnisch hat Komponist Barrington Pheloung The-

men der Vorgänger genutzt. Auch bei der Synchronisation hat man im Englischen und Deutschen die Sprecher der Vorgänger verpflichtet. So wird George erneut von Alexander Schottky (Englisch: Rolf Saxon) eingesprochen. Nur für Nico stand Franziska Pigulla nicht mehr zur Verfügung, doch Petra Konradi verfügt über eine sehr ähnliche Stimme.

Alles zusammen macht das Adventure zu einem gelungenen Ganzen, mit klassischem Charme. *Baphomets Fluch 5* hat alles, was die Serie erfolgreich gemacht hat. Es erfüllt die Wünsche der Fans, ist aber auch offen für neue Elemente und Möglichkeiten. Die Rätsel sind nicht übermäßig schwer, und es macht Spaß, in sechs bis acht spaßigen

Stunden alles zu erkunden und auszuprobieren sowie Figuren aus den vorherigen Spielen, darunter Lady Piemont wiederzusehen. Schöne Bezüge zu älteren Spielen sind zum Beispiel die Buntglasfenstertür des Blumenladens neben der Galerie, wenn man daraufklickt, bekommt man einen Geschmack von *Beneath the Steal Sky*. Und wer wissen möchte, was Nico wirklich für George empfindet, der sollte ihr den Diamantring geben.

Es lohnt sich, großartige Adventure-Serien fortzusetzen, wenn sie eine fesselnde gute Geschichte besitzen. So haben George und Nico eine wunderbare und abenteuerliche Zukunft vor sich.

Sascha Leupold

In allen *Baphomets Fluch*-Spielen haucht Alexander Schottky mit seiner markanten Stimme der Hauptfigur George Stobbert Leben ein. Der ausgebildete Schauspieler wirkt in zahlreichen Fernsehfilmen mit, darunter *Sk-Babies*, *Tatort* und *Nikola*, sowie in kleineren US-amerikanischen Filmproduktionen. Weiter hat er in den Spielen *Monkey Island 3*, *X - Beyond the Frontier* und *The Moment of Silence* gesprochen. Inzwischen wohnt er im US-Bundesstaat Kalifornien. Extra für *Baphomets Fluch 5* wurde er nach Hamburg ins Studio von toneworkx GmbH eingeflogen, wo ihn NAUTILUS-Mitarbeiter Sascha Leupold zu einem gemütlichen Plausch traf.

■ Sie haben diese bekannte Serie über viele Jahre begleitet und mit Ihrer Stimme geprägt ...

Ich finde das nach wie vor super. Ich weiß noch, wie der erste Teil 1996 in Düsseldorf aufgenommen wurde. Es ist eindrucksvoll zu sehen, wie viele Menschen *Baphomets Fluch* bis heute mögen und dass noch immer Interesse fürs Spiel da ist. Ich bekomme selbst jetzt noch ein bis zwei Mails im Monat von Spielern, die mir dafür danken, weil sie mit dem Spiel aufgewachsen sind und jetzt erwachsen sind und es ihren Kindern geben.

■ *Baphomets Fluch* wird oft zusammen mit Adventures wie *Monkey Island* erwähnt.

Das ehrt absolut. Ich habe vor zwei Wochen, bevor ich nach Hamburg geflogen bin, eine Mail von einem Fan erhalten, in der stand, dass er *Baphomets Fluch* immer genossen habe und meine Stimme in Teil eins und zwei besser gefunden hat als in drei und vier, und ob ich jetzt nicht Teil fünf so aufneh-

## »EINE TOUR DE FORCE, ABER ES MACHT SPASS« HELD GEORGE

INTERVIEW MIT ALEXANDER SCHOTTKY

men könnte wie die ersten (lacht). Ich fand das so toll, dass ich für ihn eine persönliche Aufnahme eingesprochen und gefragt habe: »Ist das so, wie du es dir vorgestellt hast?« Und als Antwort kam begeistert: »Ja, das ist so richtig.«

■ Es muss eine Ehre gewesen sein, extra für die Aufnahmen nach Deutschland geflogen zu werden?

Auf jeden Fall. Aber es ist auch verständlich, man wollte mit einem deutschen Studio für die Sprachaufnahmen zusammenarbeiten. Schließlich sind noch mehr Sprecher dabei. Es wäre zu auseinandergerissen, hätte ich meine Aufnahmen in Amerika gemacht. Die Regie wäre dort anders, es hätte nicht harmoniert. Aber so war es schön, die gleichen Menschen zu treffen, mit denen man bereits vor Jahren schon einmal gearbeitet hat - das kommt bei Schauspielern selten vor.

■ Wie kamen Sie damals zur Sprechrolle von George?

Ich hatte zu der Zeit sehr viele Sprachaufnahmen für Werbung und Spiele gemacht. Teil eins wurde in Düsseldorf aufgenommen. Die haben wohl für sich ein Casting gemacht, und als ich dann dort war, hat alles gepasst (lacht).

■ Und dazu hatten Sie in Franziska Pigulla als Nico eine großartige Partnerin - sie war die Stimme von Scully (Akte-X).



Die ich ja leider bis heute nie kennengelernt habe, da sie ihre Aufnahmen woanders gemacht hat. Von da an habe ich immer meine Aufnahmen alleine gemacht, die ja der größte

Teil waren. Im Gegensatz zu damals habe ich heute ein paar Sprecher kennengelernt, die mit im Spiel sind. Was für mich selbst sehr schön war, war, dass ich vor einigen Jahren Rolf Saxon, Georges englische Stimme, kennengelernt habe. Wir witzelten, dass es cool wäre, wenn wir uns gegenseitig in die anderssprachigen Spiele einbauen würden. Aber das hat bisher nicht hingehauen (lacht).

■ Konnten Sie sich auf George vorbereiten?

Jetzt sprich mal, hieß es (lacht). Ich als Sprecher habe den Text kurz vor den Aufnahmen erhalten. Es gibt andere Sprecher, die wollen das ganze Skript vorher lesen. Ich will es gerne frisch haben. Ich habe mich auch sonst bei Werbung oder Hörspielen nicht vorbereitet, für mich macht das keinen Sinn; die Rolle entsteht vor dem Mikrophon und nicht irgendwo in einem Zimmerchen.

■ Wie wichtig ist die Regie?

Antje Roosch ist fantastisch. Natürlich hatte jeder Teil vorher durch die unterschiedlichen Studios verschiedene Regisseure. Der erste Teil ist ohne Regie

aufgenommen worden, was damals gang und gäbe war, man hat einfach drauflosgelegt. Dementsprechend sind die Resultate der Spiele der Zeit damals unterschiedlich ausgefallen. Wir haben hier ein gutes Team, die toneworkx-Leute, so dass *Baphomets Fluch 5* absolut bahnbrechend wird. Die letzten Tage haben wir uns oft kaputtgelacht.

Ich bin immer wieder überrascht, wie viel Augenmerk auf Qualität gelegt wird: in Studios wie toneworkx und bei Regisseuren wie Antje. Das sind Leute, die ihren Job leidenschaftlich machen. Ich habe mich gefreut, hierherzukommen und 6000 Lines bzw. Dialoge einzusprechen. Wir haben in drei Tagen etwa 225 Seiten aufgenommen. Es ist eine Tour de Force, aber es hat so viel Spaß gemacht, dass man das nicht merkt. Das verdanke ich auch dem Team.

■ Fordern Synchronaufnahmen zu Games anders?

Ja und nein. Ich finde den George einfach zu sprechen; er hat meist seine Gedankenstimme, auch wenn er Objekte kombiniert, und die klingt immer gleich. Er sieht einen Knopf und sagt sachlich: »Das ist ein Knopf.« Dann gibt es die Dialoge, und die Antje macht das super, indem sie mir die Partner reinspricht, und ich kann auf sie reagieren. Während die anderen Sprecher meist meinen Gegenpart hören.

Es gibt im Spiel Standorte, sei es das Café in Paris oder Nicos Wohnung. Viele davon kenne ich, und mir sind auch die wiederkehrenden Figuren wie die Blumenfrau Fleur in Erinnerung geblieben. Mir werden die Standorte gezeigt, und ich lerne alle anderen Charaktere anhand von Beschreibungen kennen. Es ist wie bei der typischen roten Clowns-

nase aus Teil eins, wo George alle über sein Inventar ausfragt. Ich weiß noch, wie viele Menschen ich über Clowns-nasen ausgefragt habe. Jetzt geht es um andere Dinge, aber es ist ebenso lustig. Es gibt einige klasse Überraschungen,

wenn man verschiedene Kombinationen klickt, die nicht so normal sind. (Lacht) probiert es einfach aus.

■ Was für eine Beziehung haben George und Nico?

Ich will jetzt nichts verraten. Aber ich denke, dass George schon immer an Nico interessiert war. Sie gefällt ihm, und es wird von Spiel zu Spiel mehr. Ob sie zusammenkommen, erfährt man in Teil fünf, sechs ... oder doch sieben?

■ Danke für das schöne Gespräch.

War mir eine Freude.

Das Interview führte

Sascha Leupold

**A**ls Mitgründer des Spieleentwicklers Revolution Software ist der Brite Charles Cecil der Kopf hinter deren Spielen, insbesondere hinter den Adventures *Lure of the Temptress*, *Beneath the Steel Sky* und der Reihe *Baphomets Fluch*. Nach Jahren der kreativen Pause hat er mit seinem Team das Adventure *Baphomets Fluch 5 - Der Sündenfall* fertiggestellt. Bei einer Präsentation in einem Hotel in Hamburg konnte NAUTILUS-Mitarbeiter Sascha Leupold mit dem sympathischen Briten bei einem kleinen Snack über die Reihe *Baphomets Fluch* sprechen.

■ Wie fing es mit *Baphomets Fluch 5* an?

Vor fünf Jahren war Revolution Software in finanziellen Schwierigkeiten. Da fragte man uns, ob wir nicht unsere alten Adventure-Games für mobile Geräte umsetzen wollen. Zu unserer Überraschung verkauften sich unsere Games großartig und erhielten viel Lob. Es gab eine Werbeaktion, und zu unserem Erstaunen hatte *Baphomets Fluch 2,5* Millionen Downloads. Wir stellten fest, dass sich die Spielewelt geändert hatte und wieder Interesse am Adventure-Genre bestand, weshalb wir Anfang 2012 beschlossen, ein neues *Baphomets Fluch* zu entwickeln. Wir entschieden uns für die Kickstarter-Kampagne und drehten ein kurzes, lustiges Intro-Video.

Über viele Jahre hat Revolution Software Erfahrung mit Produzenten, Entwicklern und Vertrieben gesammelt, die wir nutzen wollten. Anders als zu meinen Anfängen, als ich mein erstes Spiel 1981 für den Sinclair ZX-81 schrieb - es war ein Text-Adventure mit dem Titel: »Adventure B« (später als *Inca Curse* veröffentlicht, Anm. d. Red.). Ich war achtzehn zu der Zeit und neu in der Branche, so dass mir eine ganze Menge Leute erst einmal etwas beibringen mussten. Mein Wortschatz war beschränkt, und von meinem Satzbau will ich gar nicht reden. Schau ich heute zurück, ist es erstaunlich, dass man mein Game überhaupt spielen konnte. Aber es fand Anklang, und so kamen Händler, Vertriebe usw. direkt zu mir. Das habe ich vermisst. Als wir jetzt die Kickstarter-Kampagne begonnen haben, traten wir auf

diese Weise direkt mit den Spielern in Kontakt. Zuerst waren wir alle skeptisch, weil viel Negatives herumgeistert, doch schnell hatten wir 15.000 Backer, und die Spieler waren alle positiv. Sie steckten uns mit ihrer Begeisterung sogar an.

■ Warum gibt es Teil fünf in zwei Episoden?

Ein Grund war die Länge des Spiels. Du kannst Episode eins von *Der Sündenfall* in sechs bis acht Stunden durchspielen. Ich wollte diese Art von Spielteilung schon immer mal ausprobieren, weil es mich ärgert, dass zahlreiche Spieler die Spiele einfach nicht beenden. Wenn die Spielzeit maximal acht Stunden beträgt, können sie es am Wochenende durchspielen. Ich hoffe, so die Erwartung in ihnen zu wecken, dass sie vier Wochen später die zweite Episode mit Begeisterung angehen.

Der Erfolg der Kampagne gab uns die Möglichkeit, das Spiel umfangreich zu gestalten. Wir wollten uns Zeit nehmen, es ordentlich zu beenden.

■ Ist es umfangreicher als die anderen *Baphomets Fluch*-Spiele?

Schwere Frage (überlegt). Es ist länger als *Der Spiegel der Finsternis*. Aber auch der *Director's Cut* von Teil eins war sehr lang. Schwierig zu sagen, weil jeder



Spieler ganz unterschiedlich spielt.

■ *Der Sündenfall* ist sehr detailreich.

Danke. Wir haben da mittlerweile eine große Ver-

antwortung. Du wirst es nicht glauben, aber einige Menschen besuchen Paris nur wegen unseres Adventures. Schau dir die Paris-Ansicht im Spiel außerhalb der Galerie an. Wir wollten den örtlichen Straßen-, Haus- und Geschäftsstil einfangen, im Hintergrund siehst du die Kirche *Sacré-Cœur de Montmartre*. Leider bemerkten dies 95 Prozent der Spieler nicht, aber die 5 Prozent, die es mit Begeisterung sehen, spornen uns an.

Als wir mit Kickstarter begannen, kam der Kommentar, dass im Werbevideo das Kinn von George anders als früher aussehe. Und das stimmte. Also ging ich zum Character Designer und ließ das ändern. Es ist für uns sehr wertvoll, so aufmerksame Fans zu haben. Wir haben aber vorher gesagt, dass wir nicht alles beachten können, was sich Spieler wünschten. Im Gegensatz zu *Double Fine*, die gesagt haben: »Wir entwickeln das Adventure mit euch«, haben wir nur gesagt, dass wir uns die Gedanken der Spieler gerne anhören. So wurde an uns herangetragen, die Figuren mit einem dynamischen Schatten zu versehen, der sich dem jeweiligen Licht anpasst. Dies haben wir getan. Es ist ein

zweischneidiges Unterfangen, einerseits lieben und brauchen wir das Feedback, andererseits müssen wir auch einfach entscheiden, wie wir es machen. Es war uns wichtig, die Menschen grundsätzlich zu fragen: Wie mögen sie Hinweise? Was mögen sie nicht an der Serie? So kommt viel Feedback zusammen, aus dem wir aber das wirklich Konstruktive herausfischen müssen.

■ Abgesehen von moderner Graphik scheinen George und Nico nicht verändert zu sein.

Sie leben in einer zeitlosen Welt, sie sind nicht älter geworden, und auch die Figuren um sie herum nicht. Aber die Technologie um sie herum ist auf dem heutigen Stand. Beim ersten Teil nutzten sie noch ein Funktelefon von Bauarbeitern, heute haben sie ihr eigenes Smartphone. Man schlug uns vor, George ein paar Jahre älter zu machen, aber dann hätten wir das immer beachten müssen und die Zeitlosigkeit verloren. Die beiden kennen halt das Geheimnis der ewigen Jugend (lacht).

■ Die Animationen sind damals von Hand erstellt worden.

Eigentlich animieren wir noch immer von Hand. Aber wir nutzen auch die Motion Capturing-Technik, um besser und flüssiger zu sein und Bewegungen zu ermöglichen, die per Hand nur schwer zu machen sind.

■ Sind gute Rätsel schwer zu entwickeln?

Das kommt aufs Game an. Bei *Monkey Island* sind die Rätsel mit Witz und Slapstick verbunden. Unsere Rätsel mussten logisch sein, das ist schwerer zu entwickeln. Um sein Ziel zu erreichen, muss der Spieler sich durchfragen und suchen, dadurch erhält er etwas, was er wiederum benutzen muss.

■ Danke für den besonderen Einblick.

War mir ein Vergnügen. Gerade weil ihr in Deutschland so eine schöne Adventure-Kultur habt, bin ich gem hier.

Das Interview führte

Sascha Leupold

