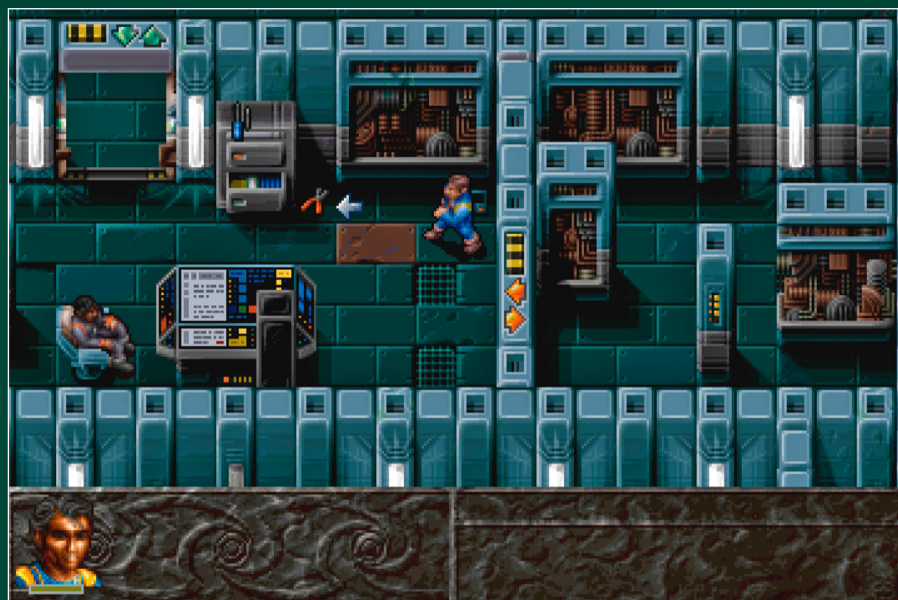


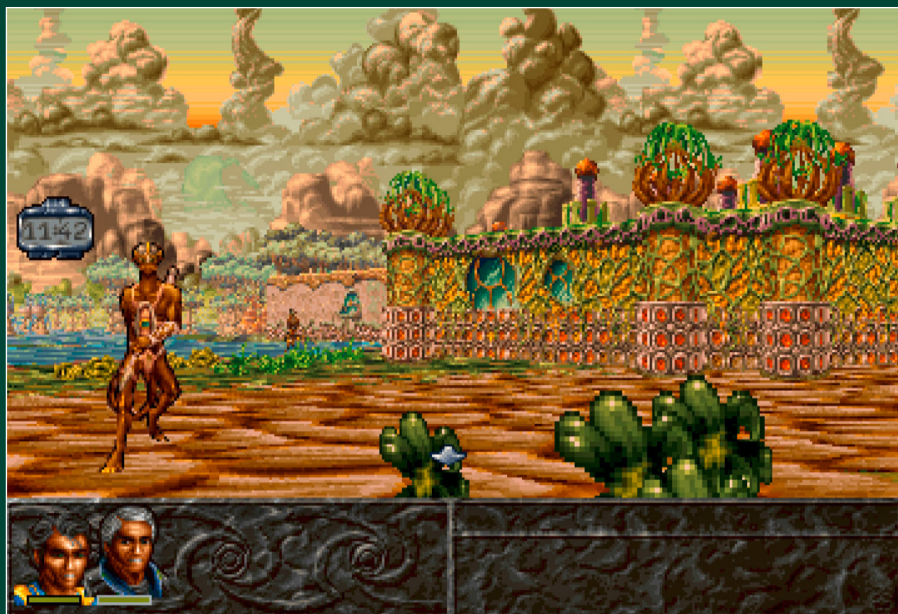
(Beinahe) 25 Jahre Albion

NACKTE MIEZEN UND TAPFERE MUSKELKATER

Fantastisch frische Fabelwelt: Harald Fränkel will herausfinden, wie ein unkonventionelles, sehr katzenhaltiges deutsches Rollenspiel in den 90ern Genrefans verzauberte – und was der weltberühmte Regisseur James Cameron damit zu tun hat. Von Harald Fränkel



Albion startet auf dem Raumschiff Toronto. Der Spieler steuert zunächst nur Tom Driscoll. Auch in Häusern kommt die isometrische Perspektive zum Einsatz.



Städte erlebt der Spieler in der Ich-Perspektive. Die Ortschaft Jirinaar erinnert an das Aquarell eines durchgeknallten Malers im psychedelischen Farbenrausch-Modus.

Rollenspiele aus dem Ein-Euro-Shop gehen so: Der lausige Helden-Azubi mit den haarigen Füßen / aufgepumpten Oberarmen / spitzen Ohren (Nichtzutreffendes bitte streichen!) gründet ein SEK / eine Selbsthilfegruppe / ein Kasperltheater-Ensemble, wandert wochenlang durch die Walachei, trägt einen magischen Ring zu einem feuerspeienden Schicksalsberg / findet ein sechshundertsechszigteiliges Solinger Schwertsplitterset / schnitzt aus einer dämonischen Lendenwirbelsäule den Heiligen Arschgeigentöter-Elfenbogen +10 und killt letztlich Sauron / Diablo / Horst / Kevin / die bösen Ehrlich Brothers. Happy End.

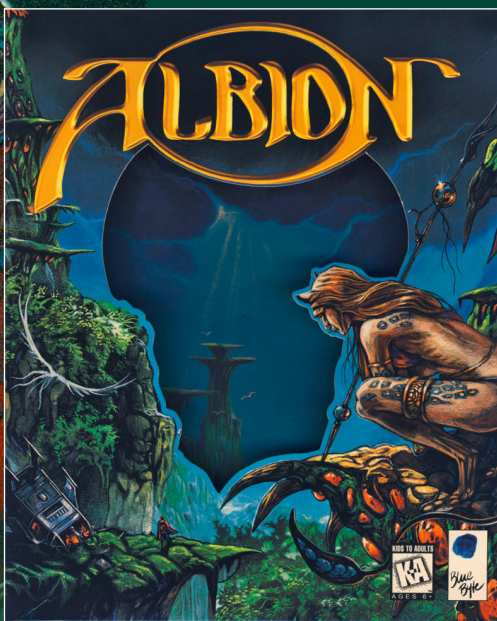
Genau das wollten die Albion-Entwickler nach ihren indirekten Vorgängerspielen Amberstar und Ambermoon (1992/1993) nicht noch einmal: Sie hatten Bock auf einen Science-Fiction-Fantasy-Hybriden, eine im Wortsinn tierische Fabelwelt mit Anleihen aus der keltischen Mythologie. Der damalige Projektleiter Erik Simon und der Programmierer Jurie Horneman fanden die »High-Fantasy und ewig gleichen Welten, Rassen und den Schnapp-dir-das-mächtige-Artefakt-und-niete-den-Schurken-um-Storys« Mitte der 90er nur noch ermüdend.

Dungeons but no Dragons

»Ich kann mich nicht an bestimmte Quellen als Inspiration erinnern, es gab aber schon

Fake News go home!

Natürlich haben wir auch für diesen Artikel unendlich brillant recherchiert. Dabei kam heraus, dass Albion gar nicht anno 1995 erschienen ist, wie alle behaupten. Man stelle sich an dieser Stelle bildlich vor, dass wir besonders hochmütig und abfällig auf Wikipedia und Mobygames.com herablicken. Der Projektleiter von Albion schwor auf seinen Goldhamster, dass das Spiel erst Anfang 1996 in die Welt kam. Er weiß nämlich noch genau, dass sie das Weihnachtsgeschäft verpasst hatten. Deshalb steht diese Retrospektive nun auch unter der Hauptschlagzeile »(Beinahe) 25 Jahre Albion«. Was sind wir unfassbar gewitzt!



Schon die Albion-Packung macht klar, warum das Spiel an »Avatar – Aufbruch nach Pandora« erinnert, den Kino-Blockbuster von Regisseur James Cameron. Alles ist so blau!

damals viele faszinierende Bücher, die nichts mit Elfen, Zwergen und Drachen zu tun hatten. Also bauten wir unsere eigene Welt und versuchten, ein erwachseneres Thema in den Mittelpunkt zu rücken wie etwa die drohende Zerstörung der Natur auf dem Planeten Albion«, verrät mir der heute 56-jährige Erik Simon. Dumm, dass es seinerzeit Fridays for Future noch nicht gab, dann wären von dem ambitionierten Titel eventuell Stückzahlen verkauft worden, wie er es verdient hätte. Unter den damaligen Bedingungen geriet Albion stattdessen zum vielleicht unbekanntesten bekannten Rollenspielklassiker der Geschichte. Heutzutage gehen selbst die schnarchigsten Katzenbilder im Internet viral, früher war Felis silvestris catus leider noch nicht so »nice«.

Was blieb, ist eine kleine, dafür aber nahezu ekstatische Fanbasis. »Albion hält sich nicht an Genrekonventionen. Das polarisiert, nicht anders als bei Filmen und Büchern«, weiß Erik Simon und fährt fort: »Albion kam raus, als das Rollenspielgenre generell am Boden lag. In den Popularitätskurven, die die meisten Genres durchlaufen, haben wir leider eine absolute Talsohle erwischt. Vielleicht vermissten die Leute aber wirklich einfach nur ihre Elfen.«

Ein Hauch von Meditation

Als Verfasser dieser Zeilen muss ich gestehen, dass auch ich Albion verpasst habe. Eventuell, weil mich die üblichen Verdächtigen ablenkten, namentlich z.B. Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge. Ja, ich fühle mich beinahe ein bisschen schuldig. In Vorbereitung auf diesen Artikel holte ich die verpasste Reise aber nun für ein verbessertes Karma nach. Ich löste bei GOG.com für rund fünf Euro eine Eintrittskarte und machte eine spannende, in Teilen aber auch verstörende Erfahrung. Albion ist chillig. Immer wieder hatte ich das Gefühl, auf der Couch in einer psychiatrischen Anstalt zu liegen, den sphärischen Klängen keltischer Instru-



In der Wildnis ändert sich die Perspektive erneut: Die Kamera zoomt raus. In dieser Szene wandern drei Helden und zwei Monster (links oben) über die 2D-Karte.



Die Gegner in den 3D-Dungeons attackieren in Echtzeit. Die anschließenden Rundenkämpfe finden auf einer fünf mal sechs Felder großen 2D-Spielfläche statt.

mentalstücke lauschend, die mich einer totalen Tiefenentspannung zuzuführen versuchten. Professor Dr. Lockerschraube hatte für die Sitzung sogar seinen Minibrunnen angeschmissen, der für weitere Beruhigung sorgen sollte. Ganz ehrlich, ich glaube, die Entwickler haben einen Wasserfetisch. Ständig plätschert irgendwas. Ich rate jedenfalls, vor dem Spielen die Toilette zu besuchen.

Ist das alles nur geklaut, eh-oh, eh-oh?

Wer den Kino-Blockbuster »Avatar« von James Cameron kennt, weiß bereits viel über Albion. Bei der Story des Spiels geht es darum, dass im 23. Jahrhundert die Rohstoffe der Erde erschöpft sind, was die Menschheit dazu treibt, andere Planeten auszubeuten. In einem Fall reist das Raumschiff Toronto zu einer paradiesischen Welt, die unter anderem von einem humanoiden, katzenartigen Alien-Volk bevölkert ist.

Als Vorhut soll der Pilot Tom Driscoll den Planeten erkunden. Nachdem sein Shuttle abstürzt, retten ihm die Ureinwohner das Le-



Erik Simon, damals der Projektleiter von Albion, lebt heute auf Malta. Er arbeitet an »interessanten Projekten«, über die er »wie immer natürlich nichts verraten darf«.

ben. Er begreift, dass sein Volk die Welt der Iskai rücksichtslos zerstören würde. Daraufhin schlägt er sich auf deren Seite. Es sei an dieser Stelle erwähnt, dass Cameron im August 1996 das erste Mal kundtat, »Avatar« zu verfilmen und die Entwicklung von Albion schon zwei Jahre vorher begann – insofern



Nachdem Tom und sein Begleiter Rainer mit dem Shuttle auf den fremden Planeten gestürzt sind, herrscht dank Heilerin Gira erstmals akuter Nippelalarm.



So sehen die Charakterbildschirme aus. Unter dem großen Porträt lassen sich weitere zwei Seiten mit Werten und Fähigkeiten aufrufen. Rechts oben: das Inventar.

dürfte im Zweifel klar sein, wer von wem geklaut hat. (Zwinkersmiley!)

Verstört hat mich zum einen Toms erster Begleiter. Der heißt Rainer wie mein Vater. Rainer ist so nützlich wie eine Hämorrhoid. Ich denke wehmütig zurück an Mud aus Gothic. Den konnte ich wenigstens subtil wegmobben, indem ich ihm die Fresse polierte. Rainer bleibt. Lange. Bei Kämpfen stirbt er schneller als Cindy aus Marzahn in einem veganen Restaurant. Außerdem irritierte mich, dass die Brüste der Iskai-Catwomen übereinander statt untereinander liegen und die Bikini-Tops auf Halbmast hängen. Lasst das nicht Guido Maria Kretschmer sehen!

Ich tu alles für die Katz!

Albion hat mir aber nicht nur die befremdlichste Nipplegate-Erfahrung seit dem Great-Giana-Sisters-Cover und der Prostituierten-Szene aus dem Film »Total Recall« beschert: Es ist großartig, wie sich die Kultur, die Fauna und auch die Flora des Planeten anfühlen. Lebendig nämlich, obwohl die Entwickler sie aus nüchterner Maschinensprache formten. Zugegeben: Hinter der Fassade lauern weite Laufwege, und ich muss nicht nur ohne Karte in der Wildnis überleben, sondern auch durch endlose Textwüsten reisen. Wer sich auf das entschleunigte Gameplay einlässt, erlebt dafür auf fünf großen Kontinenten faszinierende Fremdartigkeit – Adelpa aus Outcast lässt grüßen! Ich habe relativ schnell gerne alles für die Katz getan. Extrem wichtig ist, aufmerksam zu spielen, um keine wichtigen Informationen zu verpassen. Mangels Tagebuchfunktion fühlt man sich sonst schnell im falschen Film.

Die glorreichen Neun

Auf dem Weg zum taffen Helden-Sixpack treffe ich auf acht Charaktere, die Tom potenziell begleiten können und wie er nicht erwürgelt werden, sondern vorgefertigt sind. Da wären etwa der flinke Muskelkater Drirr, ein Iskai-Krieger, und der taubstumme Druir.

Interview

Der Niederländer Jurie Horneman war Hauptprogrammierer für Amberstar und Ambermoon. Später hatte er unter anderem sogar bei Max Payne 2 seine Finger im Spiel. Mit uns sprach er über die Liebe zu Albion und die Tücken der Technik.

GameStar: Die PC Games bewertete Albion seinerzeit zurückhaltend, mit 70 von 100 Punkten. Es gab viel Technik-Schelte. Was sagst du als Programmierer dazu?

Jurie Horneman: Da ich mich an diese Kritik nicht erinnern kann, wird sie mir damals ziemlich egal gewesen sein. Heute, 25 Jahre später, ist das immer noch so [grinst]. Spiele zu machen, erfordert Kompromisse. Bei einem Titel, dessen Entwicklung zwei Jahre dauert, in einem Umfeld, das sich damals technisch extrem schnell weiterentwickelte, konnte man nicht in allen Bereichen an der Spitze liegen. Das war auch nicht unser Ziel.

Sondern?

Eine anspruchsvollere Welt und Story, ähnlich dem, was wir an damaligen Science-Fiction- und Fantasy-Geschichten mochten. Für

»Marion Zimmer Bradley als Inspiration«

Jurie Horneman (48) lebt heute in Kanada und entwickelt noch immer Spiele. An welchem AAA-Titel er aktuell arbeitet, ist top secret.



mich war Marion Zimmer Bradleys Roman »Die Nebel von Avalon« eine große Inspiration. Die keltischen Anleihen und die Magierin Harriet stammten indirekt aus diesem Buch.

Auf was bist du bei Albion besonders stolz?

Auf die Welt und die Story. Viele Leute kontaktieren uns bis heute wegen ihrer schönen Erinnerungen an das Spiel. Ursprünglich war Albion für den Commodore Amiga geplant, entwickelt in 68000-Assemblersprache. Als Commodore Mitte 1994 zusperkte, wechselten wir fliegend zu DOS und C. Ich bin stolz, dass wir das Spiel trotz dieser Umstellung fertiggestellt haben.

de Mellthas. Okay, der keltische Knilch will irgendwann mit der barbusigen Magier-Mieze Sira durchbrennen, aber auch das macht Albion interessant: die Spielfiguren.

Last but not least warten Rundenkämpfe, Rätsel und eine intriganten- und wendungsreiche Story, die unter anderem erklärt, warum auf dem Planeten auch Menschen leben. Klar, gerade die in der Ich-Perspektive spielbaren 3D-Abschnitte von Albion sehen heute schwer nach Kreidezeit aus. Da wirken Monster schon mal so grobklotzig, als habe der dreijährige Justin aus Posemuckel eine Niere aus Lego Duplo nachgebaut. Die liebevoll handgemalte Pixeloptik ist aber stilischer, charmant und auffällig farbenprächtig.

Ein Miezepeter in Katerstimmung

An einer Stelle hab ich mir gewünscht, die Entwickler direkt in ein Pur-Konzert verbannen zu können: Ich durchstöberte einen Keller unter einem Miezhaus und stellte fest, dass meine Recken mal wieder Rücken hatten, was in Albion bedeutet, dass die Damen und Herren keinen Millimeter mehr laufen. Also flog die schwere Spitzhacke aus dem Inventar. Schade, dass ich das Dingsens ziemlich genau 4,37 Meter weiter für einen verschütteten Stollen gebraucht hätte. Und blöd, dass weggeworfene Gegenstände entmaterialisieren. Aufheben ist also nicht! Spielstand laden war angesagt.

Apropos: In Albion ist Geld schwerer als jeder Plattenpanzer. Das kann ebenfalls zu Missmanagement führen. Jajaja, dieser Umstand lässt sich wohl damit erklären, dass in der ökologischen Nische des gemeinen Kelten noch kein Papiergeld erfunden war, ganz zu schweigen von EC-Karten. Abgesehen davon habe ich es schon geschafft, in Skyrim ein einzelnes purpurnes Nirnwurzblatt zu pflücken, um gewichtsbedingt sofort paralyisiert zu sein. Vielleicht leide ich ja an Traglast-Legasthenie. Vielleicht kann mir aber auch ein Physiker erklären, ob es realistisch ist, wieder laufen zu können, nachdem man das einzelne Nirnwurzblatt verzehrt hat.

Das große Mausmassaker

Albion ist für ein Spiel recht sozialkritisch. Die Geschichte um ein indigenes Volk, dem die Unterdrückung droht, erinnert an die europäischen Kolonien in Afrika und die amerikanischen Ureinwohner. Doch trotz oder gerade wegen des ernststen Themas liefert der Titel – ist man sich der Sperrigkeit bewusst – noch heute großes Unterhaltungspotenzial. Mir ging nur die brutal umständliche Steuerung richtig auf den Sack, die zu einem wahren Rechtsklick-Massaker führt. Warum habt ihr das getan, Erik? Warum nur? »Mitte der 90er begannen Entwickler ja erst, die ganzen Komfortfunktionen zu erfinden, die heutzutage Standard sind. Frag doch mal Ferdinand Porsche, warum sein Siebzigerjahre-911er keine Servolenkung hat!« Das werde ich tun, falls ich mal eine Retrospektive über NFS: Porsche schreibe, verehrter Erik, bis dahin vielen Dank für Albion! ★

Die Welt in den 90ern

Als Albion Anfang des Jahres 1996 erschien, stand es neben Klassikern wie Duke Nukem 3D (29. 1.), Wing Commander 4 (12.2.) und Civilization 2 (29.2.) in den Läden.

Alle diese Spiele waren Opium fürs Volk, was wiederum der Titel eines Musikalbums ist, das die Toten Hosen produziert hatten. Es schoss am 12. Februar auf Platz 1 der deutschen Charts und löste Made in Heaven von Queen ab. Bei den Singles rockten besonders Gangsta's Paradise von Coolio, Earth Song (Michael Jackson) und Lemon Tree (Fools Garden).

Das Drama »Dangerous Minds: Wilde Gedanken« mit Michelle Pfeiffer und die Komödie »Männerpension« mit Til Schweiger, Heike Makatsch, Marie Bäumer und Detlev Buck lockten Anfang 1996 besonders viele Zuschauer in die deutschen Kinos (Rang 4 beziehungsweise 6 der Jahrescharts). Die Macher der Fighting-Game-Adaption »Mortal Kombat« mit Christopher Lambert feierten mehr als nur einen Achtungserfolg: Ihr (eher semibrillantes) Werk kostete 18 Millionen US-Dollar, spielte weltweit aber über 120 Millionen Dollar ein.

Literaturfans kauften sich in jenen Tagen vor allem zwei Romane: »Die Erben des Medicus« (Noah Gordon) und »Der Pferdeflüsterer« (Nicholas Evans).

Zur TV-Berieselung trug ab 8. Januar auch ein gewisser Johannes B. Kerner bei, der durch die gefühlt tausendste tägliche Talkshow der Neunziger führte. Noch ein bisschen unnützes Wissen: Der viermillionenfach abonnierte YouTuber ConCrafter ist genauso alt wie Albion.



Die Nutzer der IMDB-Datenbank bewerten den Film »Mortal Kombat« mit 5,8 von 10 Punkten. Im Hintergrund: der »Highlander«-Darsteller Christopher Lambert als Lord Raiden.



Duke Nukem 3D war in Deutschland bis zum Jahr 2017 indiziert. Unser Screenshot stammt aus der »20th Anniversary World Tour«-Fassung, ist also nicht ganz original.



Campino und die Toten Hosen schafften es 1996 mit Opium fürs Volk auf Platz 1 der Albumcharts. Foto: Wikipedia/Poison Bild & Text / Copyright: CC BY 2.0



Zufallsbegegnung in der Wildnis: Diese Nashorn-Werwolf-Krokodil-Whatever-Viecher, Krondir genannt, hauen kräftig zu, sind aber verhältnismäßig langsam.