ZU BESUCH BEI... TELLTALE GAMES

Das Adventure ist tot, es lebe das Adventure! Oder: Wie ehemalige LucasArts-Entwickler dem Markt ein Schnippchen schlagen wollen.

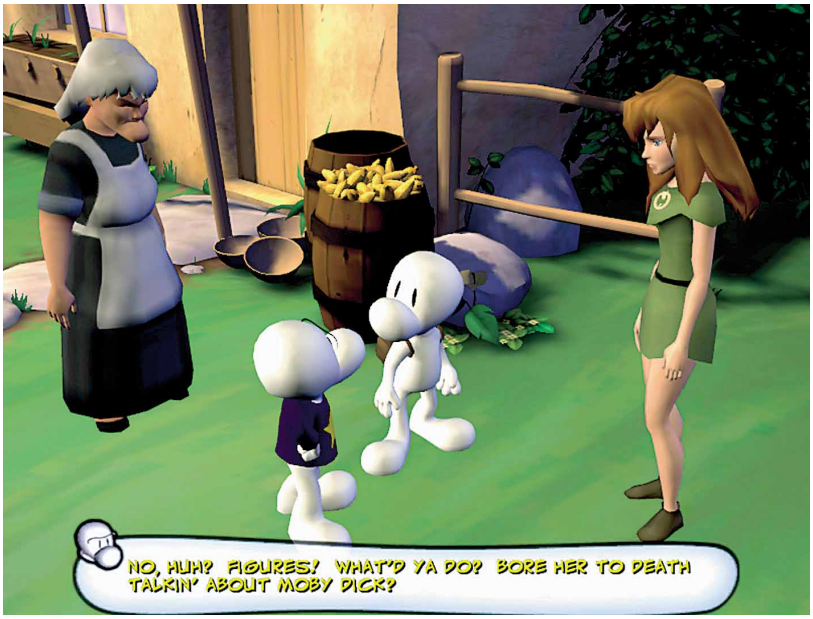
Wer erschoss John F. Kennedy? Wurde Elvis Presley von Aliens entführt? Und warum produziert LucasArts keine Grafikadventures mehr? Zumindest die dritte Frage können wir beantworten: zu wenig Chancen auf einen Massenmarkterfolg. Obendrein verließen kreative Köpfe wie Ron Gilbert, Tim Schafer, Dave Grossman und viele andere mehr die Firma, um eigene Entwicklungsstudios zu gründen. Eines davon heißt Telltale Games und will dem Adventure-Genre mit häppchenweise im Internet veröffentlichten Spiel-Episoden neues Leben einhauchen.

Neue Firma, neues Glück?

»Irgendwann kommt der Zeitpunkt, an dem es nicht mehr besonders aufregend ist, schon wieder ein Star-Wars-Actionspiel zu produzieren«, grinst Dan Connors, Mitbegründer und Chef von Telltale Games. Der Mann war elf Jahre bei LucasArts und weiß, wovon er spricht. Sein letztes Projekt, **Sam & Max 2: Freelance Police**, wurde im März 2004 gestoppt – und damit auch alle Chancen, bei LucasArts in naher Zukunft an einem Adventure zu arbeiten. Connors kündigte und gründete einen Monat später mit zwei Ex-Kollegen Telltale Games. Als eigenständige Firma, spezialisiert auf die Produktion von episodenhaften, storybasierten Spielen. War das in der heutigen Zeit von Entwicklerpleiten und -übernahmen der richtige Schritt? »Sicher ist es bequemer, unter den Fittichen eines Publishers zu sitzen«, grübelt Connors. »Doch das bedeutet auch, dass der letztendlich das Sagen hat, was die Spiele angeht, im Extremfall sogar deren Einstellung. Als unabhängiger Entwickler müssen wir für unsere Investoren alle Pläne mit verlässlichen Zahlen belegen. Das sorgt dafür, dass wir uns ständig darauf konzentrieren müssen, was wir für unsere Spiele wirklich erreichen wollen.«

Adventures am Ende?

Fast alle Telltale-Titel setzen auf bekannte Lizenzen, etwa die TV-Serie **CSI** und die Comic-Reihen **Bone** und **Sam & Max**. Aber: Ist ein Spiel wie **Bone** wirklich dazu geeignet, den Adventure-Markt aufzurollen? Zumindest in Deutschland ist der Bekanntheitsgrad der neunbändigen Saga eher gering. »Es gibt immer noch eine weltweite Adventure-Fangemeinde«, verteidigt Connors die Firmenpolitik. »Und mangelnde Aufgeschlossenheit gegenüber neuen Charakteren und Geschichten kann man den Spielern nun nicht gerade vorwerfen – unserer Meinung nach spricht Bone mit seinem schrägen Humor auch deutsche Abenteurer an.« Gibt es überhaupt noch einen Markt für klassische Adventures? »Das ist wohl die Lieblingsfrage aller Journalisten«, lacht Dan Connors. »Wenn sich keiner mehr für Adventures interessieren würde, warum fragt dann jeder immer wieder danach? Die Leute reden noch heute über die Helden und Spiele der LucasArts-Glanzzeiten. Wenn es uns gelingt, unsere Charaktere genauso mit Leben zu erfüllen, ist das Genre noch lange nicht tot. Natürlich wollen wir alte Adventures nicht einfach nachbauen, das würde heute keiner mehr spielen. Eine Woche lang an einem Puzzle festhängen und nicht weiterkommen? Da muss in der Spielwelt schon etwas mehr los sein.«



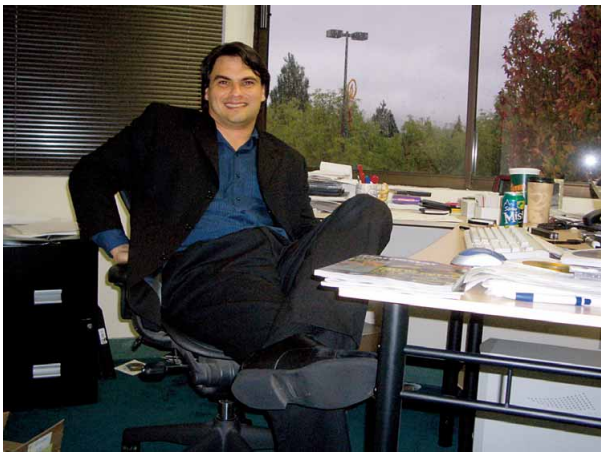
Telltales Debut-Adventure Bone ist der erste Teil einer ganzen Serie, die nach und nach über das Internet veröffentlicht werden soll. Ebenfalls in Entwicklung: Sam & Max 2 in Episodenform.

ENTWICKLER-INFO: TELLTALE GAMES

In knapp zwei Jahren veröffentlichte Telltale Games aus dem kalifornischen San Rafael bereits zwei Titel: das Pokerspiel Telltale Texas Hold'em und das Adventure Bone: Out from Boneville zum gleichnamigen Comic-Epos von Jeff Smith. Wie alle Eigenentwicklungen bietet Telltale beide Titel über die Firmenwebsite www.telltalegames.com an. Damit es den rund 20 Telltale-Designern, -Künstlern und -Programmierern nicht langweilig wird, arbeiten sie derzeit für Ubisoft an einem Abenteuer zur Krimi-Hitserie CSI, an einem zweiten Teil von Bone und der Fortsetzung des Adventure-Klassikers Sam & Max – in enger Zusammenarbeit mit deren geistigem Vater und Zeichner Steve Purcell, der auf Telltales Webseite derzeit animierte Comics seiner Helden veröffentlicht.

Zu schwer oder zu leicht?

Einer, der für lebendige Charaktere, Dialoge und Puzzles sorgen soll, ist Dave Grossman. Er arbeitete als Autor und Designer an den ersten zwei **Monkey Island**-Titeln, erfand und produzierte zusammen mit Tim Schafer **Day of the Tentacle** und entwickelte als freier Schreiber die Geschich-



Dan Connors ist der Chef von Telltale Games. Deswegen trug er für unseren Besuch dieses treffliche Jackett, um angemessen »geschäftlich« auszusehen.

Dave Grossman, der mit Tim Schafer bei LucasArts den Klassiker Day of the Tentacle erdachte, demonstriert seine famosen Jonglierkünste.

ten für Spiele wie **Total Annihilation** und einige **Pyjama Sam**-Adventures. Nach Einsätzen bei Disney, Mattel, Fisher Price und Lego ist er nun bei Telltale und muss sich Fragen wie dieser hier stellen: Die wenigen Rätsel in **Bone** waren nicht besonders schwierig – Absicht? »Durchaus. Wir wollen keine Rätsel, die nur mit maximalem Kopfzerbrechen lösbar sind«, antwortet Dave Grossman. »Das macht keinen Spaß. Bei uns sollen Gespräche mit den Spielfiguren und das Erleben der Geschichte für Spaß und Unterhaltung sorgen.« Sind Adventure-Experten demnach mit Telltale-Spielen unterfordert? »Nicht alle unserer Spiele werden so leicht wie Bone sein, das sich eher an ein Massenpublikum richtet«, kündigt Grossman an. Der Schwierigkeitsgrad eines Adventures bleibt obendrein eine Herausforderung. Ob die Balance eines 3D-Shooters stimmt, können die Entwickler selbst in Testsitzungen herausfinden und entsprechend nachbessern. Adventure-Designer kennen jedoch schon die Lösungen aller Rätsel und wissen nicht, ob sie von den Spielern als zu schwer oder zu leicht empfunden werden. Dave Grossman dazu: »Meine Philosphie ist: Wenn unsere Testspieler an einer Stelle festsitzen, war nicht das Puzzle zu schwer – es gab zu wenige Hinweise.« Viele Spielefans verlieren irgendwann das Interesse an ihrem Hobby oder haben einfach keine Zeit mehr dafür. Ist das der Lauf der Dinge? »Wenn sie das Interesse verloren haben, weil die Spiele nicht gut genug waren, müssen wir einfach bessere Spiele entwickeln«, sagt Grossman. »Und wenn es eine Zeitfrage ist – unsere Spiele sind ja kürzer als die meisten anderen.«

Hi-Tech? Nein danke!

Kühne Pläne, spannende Rätsel – doch ohne eine entsprechende Engine haben wir bis jetzt nur ein Textadventure. Auftritt Kevin Bruner, dessen erster Job das Reparieren von Videospielautomaten war. Der Programmierer von **Grim Fandango** und **Star Wars: Obi-Wan** arbeitete danach mit Dan Connors am schließlich eingestellten **Sam & Max 2: Freelance Police**. »Das Schöne hier bei Telltale ist, dass die meisten von uns schon lange in der Spieleindustrie arbeiten«, sagt Kevin Bruner. »Und alle haben Lust darauf, mal etwas Neues zu probieren. Sowas wie Spiele im Episodenformat zum Herunterladen.« Online will Telltale Spieler erreichen, die nicht regelmäßig die Regale eines Softwareladens durchforsten, und ihnen durch die Episodenform schmackhafte Download-Happen anbieten. »Dadurch sind die Spiele auch schneller fertig. Wir verbringen nicht drei Jahre unseres Lebens mit einem Titel, dessen Erfolg keiner so richtig vorhersagen kann«, fügt Bruner hinzu. »Stattdessen können wir bei der Arbeit an den Nachfolgeprodukten innerhalb weniger Monate auf Feedback reagieren.« Diese Reaktionen sind allerdings eher inhaltlicher Natur: »Unsere Programmierer verbringen ihre Zeit nicht damit, über Partikeleffekte nachzudenken«, erklärt Kevin Bruner. »Die meisten schreiben Tools, mit denen wir Dialoge noch einfacher implementieren oder die Spielwelt mit noch mehr Details ausstatten können.« Wer nach den allerneuesten Shadern und Normal Maps sucht, guckt also in die Röhre? Bruner wird energisch: »Das macht doch nicht den Spielspaß aus! Ich habe noch nie jemand sagen hören: ›Das Spiel war durchwachsen, aber diese minimalen Ladezeiten, die waren super!‹ Wenn eines unserer Spiele eurer neuen Grafikkarte 1.000 Frames pro Sekunde in 2.048 mal 2.048 Pixeln entlockt, haben wir wirklich etwas falsch gemacht.«

Die Nagelprobe

Telltale Games erinnert an ein Entwicklungsstudio der frühen 90er Jahre. Hier arbeitet jeder, egal ob Designer, Programmierer, Grafiker oder Dialogschreiber, mit voller Leidenschaft an »seinem« Spiel – anders als in vielen Spielefabriken, in denen die Mitarbeiter sich so stark spezialisieren, dass sie erst im Handbuch lesen, an welchem Titel sie eigentlich mitgewirkt haben. Nach dem enttäuschend kurzen und eher anspruchslosen Erstling **Bone** wird der erste Test für Telltale Games **Sam & Max 2**: Gelingt den Entwicklern der Zielgruppen-Spagat zwischen Newcomern und alten Hasen? Zu wünschen wäre es Dan, Dave, Kevin & Co., denn in Zeiten von endlos wiedergekäuten Serien und uninspirierten Weltkriegs-Shootern sollten wir für jeden unabhängigen Entwickler mit Visionen dankbar sein. RA

Technik-Guru Kevin Bruner verrät uns das Geheimnis seiner Programmierkunst: große Mengen der Cola-Brause Dr. Pepper.

Zeitreise in die 90er Jahre: In diesem Raum arbeitet die komplette Telltale-Belegschaft an insgesamt drei neuen Spielen.