



Hall of Fame

Might and Magic

Wie Might and Magic zu einer der besten Rollenspielserien aller Zeiten wurde - und innerhalb weniger Jahren in der Versenkung verschwand. Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special

A

ls Jon Van Canegham zur Party kommt, sind die anderen Gäste schon ziemlich beschwipst. Richard Garriott mixt gerade sein fünftes **Ultima**, Andrew Greenberg und

Robert Woodhead schlürfen an ihrem vierten **Wizardry** und Michael Cranford ist auch schon beim zweiten **Bard's Tale**. Wir schreiben das Jahr 1986 und Computer-Rollenspiele sind so hipp wie VHS-Kassetten und Modern Talking. 25 Jahre später wird man diese Zeit als »goldene Rollenspiel-Ära« bezeichnen, aber ihre Protagonisten sind längst zu Fußnoten der Geschichte geworden. Michael Cranford leitet inzwischen

eine Webdesign-Agentur, Robert Woodhead vertreibt japanische Anime-Serien und Andrew Greenberg arbeitet als Rechtsanwalt. Nur Richard Garriott schillert immer noch durch die Branche, ein liebenswürdiger Exzentriker, der sich ein Schloss mit Geheimgängen bauen lässt, als sechster Weltraumtourist überhaupt ins Weltall fliegt und allenthalben prächtig kaschiert, dass sein letztes relevantes Spiel (**Ultima Online**) mittlerweile auch schon 16 Jahre auf dem Buckel hat. Die goldene Rollenspiel-Ära hat ihre Kinder gefressen – keiner von ihnen, nicht einmal Garriott, dessen aktuelles Kickstarter-Projekt **Shroud of the Avatar** frappierend an längst vergangene Tage er-

innert, spielt in der Spiele-Industrie des Jahres 2013 eine tragende Rolle. Nur Jon Van Canegham, der Mann, der 1986 beinahe zu spät zur Party gekommen wäre. Heu-

Wo kaufen?

Falls Sie keine Lust haben, auf dem Dachboden oder bei Ebay zu stöbern, dann legen wir Ihnen das **Might and Magic 6-Pack** von gog.com ans Herz. Darin enthalten sind – der Titel sagt es ja schon – die ersten sechs Serienteile. Das **Might and Magic 6-Pack** kostet 10 US-Dollar und läuft unter Windows 7 und Windows 8 problemlos.



Journalistin »Scorpio« genoss im dritten Serienteil einen unvorteilhaften Gastauftritt.

te verantwortet er für EA die Marke **Command & Conquer**. Damals programmiert er das erste **Might and Magic**.

Dies ist keine Cinderella-Story. Jon Van Canegham wird sich nie ein Schloss mit Geheimgängen bauen oder ins Weltall fliegen. Seine Spiele verkaufen sich ordentlich, aber selten ausgezeichnet. **Might and Magic: The Secret of the Inner Sanctum** entwickelt und vertreibt er in Eigenregie – kein Publisher will den Titel kaufen, der Markt scheint gesättigt, es gibt ja schon **Ultima** und **Wizardry** und **Bard's Tale**, und das Rollenspiel des jungen Kaliforniers wirkt auf den ersten Blick wie ein uninspirierter Aufguss von hinreichend bekannten Konzepten. Mit seinem rundenbasierten Kampfsystem, den archetypischen Rassen und Klassen sowie der klassischen Kachel-Struktur (die sechsköpfige Party bewegt sich quadratweise durch die Spielwelt) ist das erste **Might and Magic** unverkennbar ein Kind seiner Zeit. Wenn überhaupt, dann muss man die Originalität in der Geschichte suchen: Was beginnt wie eine 08/15-Fantasy-Quest, sechs Helden ergründen das Geheimnis eines mysteriösen Heiligtums, nimmt plötzlich eine überraschende Science-Fiction-Wendung, die prompt zum Markenzeichen der gesamten Serie wird. In der gleichen Liga wie die **Ultima**-Reihe spielt **Might and Magic** trotzdem; Jon Van Canegham ist kein Richard Garriot, kein begnadeter Geschichtenerzähler, der seine Welt bis ins kleinste Detail zu Ende konzipiert. Er ist Programmierer, ein Sid Meier, wenn man so möchte, und die große (und oft sträflich unterschätzte) Leistung seiner Spiele besteht darin, dass man auch dann unverschämt viel Spaß damit haben kann, wenn man jeden Dialog und jedes Textfenster ungelesen beiseite klickt.

Als **Might and Magic 2: Gates to Another World** 1988 erscheint, ist es nicht nur ein Komplexitätsmonster (es gibt so viel zu entdecken und zu tun, dass die Party im Spielverlauf buchstäblich an Altersschwä-

che sterben kann) und revolutioniert nebenbei das Automapping, sondern löst auch einen bemerkenswerten Konflikt zwischen Van Canegham und einer damals populären Spielekritikerin aus. Nachdem »Scorpio« (ein Pseudonym; ihr richtiger Name wurde nie bekannt) im inzwischen eingestellten US-Magazin »Computer Gaming World« einen kritischen, aber sachlich nicht falschen Test zu **Might and Magic 2** veröffentlicht, fühlt Jon Van Canegham sein Werk böswillig missverstanden und revanchiert sich drei Jahre später auf eine Weise, die man mit viel gutem Willen als »kindisch« bezeichnen könnte. In **Might and Magic 3: The Isles of Terra** verpasst er Scorpio einen unfreiwilligen Gastauftritt: als aufgedunsene, grotesk übergewichtige Karikatur einer affektierten Frau – das Ganze in 256 unvorteilhaften Farben, denn mit dem dritten Teil führen Jon Van Canegham und sein Studio New

World Computing den VGA-Look ein; 1991 keine Selbstverständlichkeit. **The Isles of Terra** räumt zwar durchgehend hohe Wertungen ab (vielleicht möchten die Tester zukünftige Gastauftritte vermeiden), verkauft sich aber nur schleppend. Van Canegham wird die mageren Absatzzahlen später an den veränderten Marktbedingungen festmachen: Zum Releasezeitpunkt etabliert sich der PC gerade als Spiele-Plattform, während der Amiga unter zahllosen Raubkopien buchstäblich zusammenbricht. Einen nicht ganz unerheblichen Teil dürfte allerdings auch die Umsetzung für das Super Nintendo beitragen. Die nämlich geht so gründlich in die Hose, dass New World Computing jahrelang einen weiten Bogen um sämtliche Heimkonsolen machen wird. Neben zahlreichen technischen Problemen (unter anderem ist die SNES-Version geradezu unspielbar träge) hauen insbesondere die Nintendo-Zensoren ordentlich auf den Putz. Blutbeschierte Waffen? Das geht so nicht, das Blut muss weg, notfalls auch die ganze Axt. Ein Barkeeper, der das Bier vom Tresen wischt? Soll halt Limonade wischen! Die harmlose Statue einer angedeutet nackten Göttin? Schnell, jemand muss ihr einen pinken Bikini anziehen!

Kindische Retourkutsche

Mehr als Might and Magic

In seinen Anfangsjahren entwickelte New World Computing nicht nur **Might and Magic**. Wir stellen vier bemerkenswerte Klassiker des Studios vor, die heute (beinahe) in Vergessenheit geraten sind.

Nuclear War (1989)



Im bitterbösen Rundenstrategiespiel übernehmen wir Ronnie Raygun, Infidel Castro oder Mao the Pun und erklären anderen Ländern den Atomkrieg.

King's Bounty (1990)



Der geistige Vater von **Heroes of Might and Magic** vereinte schon zu Beginn zu der 90er-Jahre klassische Rundenstrategie mit Rollenspiel-Elementen.

Tunnels & Trolls (1990)



Eines der besten und komplexesten Rollenspiele seiner Zeit, das nie jemand gespielt hat. Vielleicht lags am zeigefingerzerstörenden Icon-Interface.

Planet's Edge (1991)



Im Sci-Fi-Rollenspiel **Planet's Edge** verschwindet nach einem missglückten Experiment der ganze Planet Erde – und wir müssen ihn zurückholen.

Das Remake



Mit **Might and Magic 10 Legacy** hat Ubisoft vor einigen Wochen die Wiedergeburt der klassischen Rollenspiel-Serie angekündigt. Entsprechend klassisch geht's dann auch beim Remake zur Sache: Die vierköpfige Party bewegt sich kachelweise durch die Spielwelt, gekämpft wird in altmodischen Runden, spielerisch orientiert sich der deutsche Entwickler Limbic Entertainment an **Might and Magic 4** und **Might and Magic 5**. Erscheinen soll das Erbe (so die deutsche Übersetzung von »Legacy«) Ende dieses Jahres übrigens ausschließlich als Download-Titel.



Wie alles begann: Das erste Might and Magic war ein Kind seiner Pixel-Zeit.

der neue Inhaber auch nicht auf Rosen gebettet. Zu Beginn der 90er-Jahre hatte sich 3DO mit der gleichnamigen Heimkonsole einen sündhaften teuren Flop geleistet. Das Unternehmen von EA-Gründer Trip Hawkins überlebt sein Konsolen-Waterloo zwar, hat aber einen Großteil seines Kapitals verbrannt und richtet sich nun als klassischer Publisher neu aus. Rund 18 Millionen US-Dollar lässt 3DO für New World Computing springen, und zunächst sieht alles nach einer perfekten Beziehung aus. Als **Might and Magic 6** im Frühjahr 1998 erscheint, hinkt es dem technischen Standard zwar um ein paar Monate hinterher, gehört inhaltlich aber zu den besten Rollenspielen seiner Generation – auch wenn es im GameStar-Test mit 73 Punkten deutlich zu schlecht wegkommt, diesen Schuh müssen wir uns im Nachhinein anziehen. In gewisser Hinsicht ist **Might and Magic 6** das **Skyrim**, bevor es **Skyrim** gibt: Der Autor dieser Zeilen jedenfalls nicht vergessen, wie er nach etlichen Stunden endlich seinen ersten Flugzauberspruch wirken durfte und staunend feststellte, dass es in dieser 3D-Welt fast keine künstlichen Grenzen gab; das Fliegen war nicht bloß ein Gimmick, eröffnete nicht bloß neue Gebiete – es war eine der süßesten Belohnungen, die je ein Spiel vergeben hatte. Zugegeben: **Might and Magic 6** erzählt nun wirklich keine großartige Geschichte, und es ist verflucht schwierig, die eigene Heldengruppe ins Herz zu schließen, wenn die verfügbaren Portraits aussehen, als habe sich jemand am Faschingsdienstag mit einer Polaroid-Kamera durch den Swingerclub geknipst, aber nicht zuletzt deshalb ist es so wunderbar sinnbildlich für eine Reihe, deren Schöpfer im vergangenen Jahr sagte: »Der Trend hin zu Spielfilmen beunruhigt mich. Ich will Spiele spielen und sie mir nicht anschauen.«

Schon ein Jahr später geht's mit **Might and Magic 4: Clouds of Xeen** weiter. Die ungewöhnlich kurze Entwicklungsdauer ist schnell erklärt: Engine, Interface und Gameplay bleiben nahezu identisch. Erst 1993 folgt mit **Might and Magic 5: Darkside of Xeen** der eigentliche Clou.

Wer beide Titel besitzt, kann sie zu einem einzigen Spiel kombinieren: **World of Xeen**. Dabei werden nicht nur neue Quests, Gebiete sowie ein zusätzliches Ende freigeschaltet – es entsteht auch ein geradezu absurd gewaltiges Rollenspiel, in dem man sich monatelang verlieren kann. Inzwischen allerdings hat sich der PC fest als Spiele-Plattform etabliert und tritt eine so noch nie dagewesene Technologiewelle los. Nach rund zwei Jahren ist die Engine von **Might and Magic 3** schon hoffnungslos veraltet. Während **Might and Magic 5** notgedrungen auf die überholten Kacheln zurückgreifen muss, um die Kompatibilität mit dem Vorgänger zu gewährleisten, geht's bei **Ultima Underworld** oder einem gewissen Shooter von ID Software längst fließend und in Echtzeit-3D zur Sache. Außerdem ist die Rollenspiel-Konkurrenz in diesen Jahren erdrückend. Zwischen 1992 und 1993 erscheinen neben **Ultima Underworld** und **Ultima Underworld 2** auch noch **Ultima 7: The Serpent Isle**, **Lands of Lore**, **Wizardry 7**, **Betrayal at Kronedor**, **Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklin-**

ge oder **Eye of the Beholder 3**, um lediglich eine kleine Auswahl zu nennen. Für PC-Rollenspieler sind es fette Jahre, aber New World Computing gerät langsam in die finanzielle Schieflage, auch weil **World of Xeen** in der CD-ROM-Version nicht zum erhofften Erfolg wird.

Das Resultat: Jon Van Caneghem mottet die überholte Engine endgültig ein und entwickelt stattdessen das von zeitgenössischen Beobachtern vielleicht meistunterschätzte PC-Spiel der Neuzeit. Es verkauft sich leidlich gut, erhält wohlwollende Wertungen im 60er- und 70er-Bereich und soll an dieser Stelle nur kurz angerissen werden, weil es seinen eigenen Artikel verdient. Sein Name ist **Heroes of Might and Magic**.

Das Skyrim vor Skyrim

Erst 1996 beginnen Jon Van Caneghem und New World Computing mit der Arbeit an **Might and Magic 6: The Mandate of Heaven**. Im Juli des gleichen Jahres übernimmt Publisher 3DO das Studio und beendet damit die finanzielle Schieflage – jedenfalls vorerst. Denn obwohl der Deal genug Geld in die Kasse spült, um ein sechstes **Might and Magic** zu produzieren (es halten sich hartnäckige Gerüchte, dass New World Computing vor der Übernahme schlicht nicht genug Reserven hatte, um ein modernes 3D-Rollenspiel selbst zu finanzieren), ist

Was bei **Might and Magic 3** noch als tolle VGA-Optik gefeiert wurde ...



... war bei **Might and Magic 4** schon beinahe hoffnungslos veraltet.



Im zweiten Teil konnten Helden durchaus auch an Altersschwäche sterben.

Es folgt der tiefe Fall: 3DO braucht Geld – und **Might and Magic** ist nicht nur die naheliegende Melkkuh, sondern auch die einzige. Schon ein Jahr später erscheint der siebte Teil. Unter Fans gilt **For Blood and Honor** als letzter spielenswerter Ableger; ein Urteil, das eigentlich den Vorgänger adelt, denn New World Computing muss aus Zeitgründen die ohnehin angestaubte Engine recyceln und viele Gameplay-Mechaniken unverändert übernehmen. Trotzdem gelingt den Entwicklern ein kleines Kunststück: Sie führen mit dem siebten Teil nicht nur unterschiedliche Lösungswege für die Hauptstory ein, sondern bereichern ihn auch um eines der vergnüglichsten Minispiele der PC-Geschichte: **Arcomage**. Das ebenso simple wie spannende Kartenspiel im Stil von **Magic: The Gathering** kommt so gut an, dass 3DO umgehend einen eigenständigen, aber erfolglosen Ableger produzieren lässt. Heute verkaufen sich **Arcomage**-Klone auf den mobilen Plattformen übrigens wie warme Semmeln.

Mit **Might and Magic 8: Day of the Destroyer** erreicht die Reihe dann ihren vorläufigen Tiefpunkt. Diesmal können die dezenten Neuerungen (so kommen Drachen als neue, aber schlecht ausbalancierte Rasse hinzu, und zu Spielbeginn kann nur noch ein Charakter eigenhändig erschaffen werden) nicht kaschieren, dass 3DO das gleiche

Blöde Gesichter, großartiges Spiel: **Might and Magic 6** ist ein oft unterschätzter Genre-Meilenstein.



Wer den vierten und fünften Teil besaß, durfte beide zu **World of Xeen** zusammenfügen.



Spiel zum dritten Mal unters Volk jubeln will. Die Engine riecht inzwischen schimmelig, und wer die beiden Vorgänger kennt, kommt sich vor, als würde ihm jemand eine Stadtführung durchs eigene Wohnzimmer geben. Immerhin: Erst ein Jahr zuvor haben Jon Van Canegham und New World Computing mit **Heroes of Might and Magic 3** einen beeindruckenden Erfolg hingelegt. Auch wenn es 3DO zu Beginn des neuen Jahrtausends nicht unbedingt blendend geht und das Zugpferd **Might and Magic** innerhalb von drei Jahren in einen komatösen Zustand geprügelt wurde – noch ist genug Zeit und Substanz vorhanden, um den Kurs zu korrigieren.

Zwei Jahre später ist New World Computing tot. In den vergangenen 24 Monaten hat sich 3DO eine so atemberaubende Reihe von strategischen Fehlentscheidungen geleistet, dass man beinahe Vorsatz wittern könnte. Während Jon Van Canegham an

Riecht inzwischen schimmelig

den **Heroes Chronicles** (selbstständig lauffähige **Heroes 3**-Kampagnen für ein Casual-Publikum, die wie Blei in den Regalen liegen bleiben) oder dem Geldgrab **Legends of Might and Magic** arbeitet, ein **Counter Strike**-Klon im Fantasy-Setting, den niemand haben will, werden die Brot-und-Butter-Serien an neue Designer übergeben. **Heroes of Might and Magic 4** floppt zuerst; dem eigentlich gar nicht schlechten Nachfolger gelingt das zweifelhafte Kunststück, so viel zu ändern, dass viele Fans dankend abwinken – aber nicht genug, um neue zu gewinnen. Vor einem ähnlichen Problem steht auch **Might and Magic 9**: Es ist zu hässlich und zu sperrig, um im Jahr 2002

ernsthaft gegen **Gothic 2** oder **Morrowind** zu konkurrieren – aber zu wenig **Might and Magic**, um diese Nachteile mit Oldschool-Charme wieder wettzumachen. New World Computing und 3DO haben so konsequent am Publikum vorbeientwickelt, dass Ende 2002 die Pleite besiegelt ist. Der Ausverkauf geht schnell: Ubisoft erwirbt die Rechte an **Might and Magic** für ein Butterbot und wird in Zukunft zwei **Heroes**-Ableger veröffentlichen, die trotz ordentlicher Kritiken nie mehr an die alte Popularität anknüpfen können. Jetzt also soll ein neues **Might and Magic** folgen, entwickelt in Deutschland (siehe Extrakasten).

Und Jon Van Canegham? Der Mann, der 1986 beinahe zu spät zur Party gekommen wäre, macht es wie Richard Garriott und heuert zunächst bei NCSoft an. Danach sammelt er Investment-Kapital in Höhe von 100 Millionen Dollar, um den MMO-Publisher Trion (**Rift**) zu gründen, bevor er schließlich zu EA wechselt, wo er das neue **Command & Conquer** verantwortet. Man kann Jon van Canegham manches nachsagen, einen Hang zur gemeinen Retourkutsche, das Fehlen jenes einen unvergesslichen Spiels, das Garriott in den Weltraum beförderte, aber seine Standhaftigkeit muss man bewundern. Unter den Tisch getrunken hat ihn niemand. JG