



Legendäre Studios: Interplay

AUFSTIEG UND FALL(OUT)



Das Interplay-Team Mitte der 80er-Jahre, Brian Fargo ist als Dritter von links zu erkennen.



Brian Fargo heute in seinem Büro bei inXile Entertainment, wo Wasteland 2 produziert wurde. Die Vitrine enthält zahlreiche Interplay-Spiele.

Weltuntergangsstimmung aus Südkalifornien: Die Geburtswiege der Fallout-Serie bescherte uns schon in den 80er-Jahren Rollenspiel-Klassiker wie Wasteland und The Bard's Tale. Interplay gelang der rasante Aufstieg vom kleinen Entwickler zu einem der führenden PC-Spiele-Publisher, der mit Lizenzen wie Star Trek spielte und jungen Studios wie Blizzard oder Bioware zum Durchbruch verhalf. Von Heinrich Lenhardt

Zarte 20 Jahre war Brian Fargo alt, als er 1983 Interplay Productions gründete. Doch zu dem Zeitpunkt hatte der Hobbyprogrammierer und erklärte Fantasy- sowie Science-Fiction-Fan schon einiges mitgemacht: mit 18 ein Spiel veröffentlicht und die erste Firma gestartet, diese dann für 5.000 Dollar an seinen Schulfreund Michael Boone verkauft. Als dieser spontan aus dem Softwaregeschäft ausstieg, waren die Mitglieder des kleinen Boone-Programmierteams arbeitslos. Doch der findige Fargo zog rasch Auf-

tragsarbeiten vom Lexikon-Verlag World Book Encyclopedia an Land: »Ich konnte Interplay als Firma starten, weil es einen Vertrag gab, Lernsoftware zu entwickeln. Das war nicht direkt das, was ich machen wollte, aber es bezahlte die Rechnungen.« Was er machen wollte, das waren natürlich Computerspiele.

Schon als Teenager tummelte sich Brian Fargo in Spielhallen und an »Dungeons & Dragons«-Tischen, zuhause zockte er mit den frühen Konsolen Magnavox Odyssey und Atari 2600. Gleichzeitig war er in den

Sportteams seiner Schule erfolgreich, als Football-Spieler und Leichtathlet. Seine Laufleistungen waren so verheißungsvoll, dass ein Trainer in ihm gar einen Olympia-Kandidaten witterte. Fargo war ein Multitalent – und auch seine Firma Interplay wurde zum Hansdampf in allen Gassen. Ein wichtiger Schritt dahin war der 1.500 Dollar teure Apple-II-Computer, den Fargos Familie 1979 anschaffte. Mit dem Gerät konnte er nicht nur spielen, sondern auch selber entwickeln, und sei es nur in Basic: »Das hat mir die Au-



Brian Fargo verkaufte 1982 sein Basic-Abenteuerspiel The Demon's Forge im Selbstvertrieb. Bei der Entwicklung half ihm D&D-Spielgenosse Michael Crawford, der spätere Hauptprogrammierer von The Bard's Tale. 2011 recycelten Fargo und inXile den Spielnamen im Actiontitel Hunted: The Demon's Forge (unten).





gen geöffnet«. Er war fasziniert von Sierras frühen Hi-Res-Adventures wie *The Wizard and the Princess*, sein eigenes Abenteuerspiel taufte er auf den Namen *The Demon's Forge*. Er bat einen Kumpel um eine Assembler-Grafikroutine, lizenzierte eine kitschige Fantasy-Artwork und gab eine Anzeige im Magazin *Softalk* auf. Die Disketten für seine etwa 500 Käufer koptierte Fargo in Handarbeit.

Abenteuer mit Activision

Berühmt wurde Interplay vor allem als Rollenspiel-Geburtswiege. Drei der beliebtesten Serien entstanden im Hauptquartier in Irvine, südlich von Los Angeles: *The Bard's Tale* (1985), *Wasteland* (1988) und *Fallout* (1997). Doch die ersten Spiele des jungen Studios gediehen im Adventure-Genre. Fargo hatte immer noch sein Jugendwerk *The Demon's Forge* als Vorzeigeprodukt. Das war gut genug, um den Branchenriesen Activision zu überzeugen, einen 100.000 Dollar schweren Deal mit Interplay abzuschließen. Denn nach dem Absturz des Atari-Videospielmarktes drängte Activision in den boomenden Heimcomputer-Sektor, brauchte dazu aber dringend geeignete Produkte – zum Beispiel *Adventures*, so wie Sierra und Infocom das erfolgreich vorgemacht hatten. Das erste Interplay-Spiel war 1984 der Amnesie-Krimi *Mindshadow*, gefolgt von den Abenteuern *The Tracer Sanction* und *Borrowed Time*. Als die ab 1985 auch auf dem C64 erschienen, waren viele Spieler begeistert. Weniger wegen des Parsers, der die englischen Texteingaben mühsam interpretierte – da spielte Interplay nicht in der Infocom-Liga. Aber die Spiele waren hübsch anzusehen und komfortabel, mit Funktionstastenbelegung, schnellen Quicksaves und eingebauter Tippfunktion. Die flott aufgebauten Grafiken hatten sogar einige kleine Animationen. Sie waren das Werk von Dave Lowery, der später als Storyboard-Künstler Hollywood-Karriere machte und für Regisseure wie Steven Spielberg arbeitete. Lowerys bewegte Bilder waren auch das Sahnehäubchen bei Interplays erstem Riesenhit: einem Wizardry-Verschnitt,

der unter dem Arbeitstitel *Shadow Snare* entwickelt wurde und das junge Studio über Nacht zur festen Rollenspiel-Größe machte.

Ein Barde schließt die Lücke

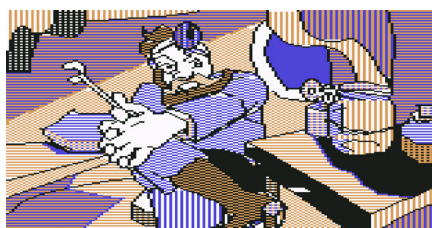
»Einer meiner ersten Pitches für *The Bard's Tale* lautete: Lass uns so etwas wie *Wizardry* in Farbe machen und auch auf den Commodore bringen«, erinnert sich Fargo an die Entstehung von Interplays erstem Rollenspiel. Das Vorbild war ein Dauerbrenner in den US-Verkaufscharts, doch sein Anbieter Sir-Tech machte keine Anstalten, eine C64-Version zu veröffentlichen. Auch bei Adventure-Partner Activision blitzte Interplay mit seinem Rollenspiel-Projekt ab: Diese Art von Produkt sei zu nischig, außerdem störte man sich daran, dass Interplay zwei (!) 5,25-Zoll-Disketten für sein Epos benötigte. Welch astronomische Produktionskosten! Der junge Activision-Konkurrent Electronic Arts teilte diese Bedenken nicht, nahm das Spiel unter Vertrag und fokussierte die Marketingkampagne auf den Barden-Charakter. Der eigentliche Seriennamen *Tales of the Unknown* rückte in den Hintergrund, die geplanten Fortsetzungen »*The Archmage's Tale*« und »*The Thief's Tale*« wurden zugunsten von *The Bard's Tale 2* und 3 gestrichen. Nicht, dass jemand auf die Idee kommt, die Spieleindustrie sei damals weniger fortsetzungsgetrieben gewesen als heute.

The Bard's Tale erschien zuerst auf dem Apple II, dessen Besitzer schon Monate vor der später legendären C64-Version durch die Dungeons von Skara Brae crawlten, ganze Abende mit dem Charakterwerte-Auswürfeln der perfekten Party verbrachten, bei jeder zufälligen Monsterbegegnung den Atem anhielten und Karopapier mit Labyrinth-Umrissen bekritzelten. Als dann 1986 die C64-Fassung erschien, kam in Europa eine ganze Generation auf den Dungeon-Crawler-Geschmack. Wie viel sich *The Bard's Tale* bei Sir-Techs *Wizardry* abguckt hatte, kriegten deutsche Rollenspieler kaum mit, denn das gab's ja nur für teure Apple- und IBM-Geräte. So wirkte der geradlinige, kampflastige Spielablauf frisch und spannend, war leichter zugänglich als die ambitionierte Weltsimulation eines *Ultima 4*. *The Bard's Tale*, ein Computer-Rollenspiel für die Massen. Die guten Verkaufszahlen überraschten, flugs wurden zwei Nachfolger entwickelt. Doch ausgerechnet der triumphale Abschluss der Trilogie sorgte für folgenreichen Knatsch zwischen Interplay und Electronic Arts.

Wasteland geht unter

Während Interplay bei den *Bard's-Tale*-Fortsetzungen seine Fantasy-Erfolgsformel routiniert wiederholte, arbeitete das Team an einem innovativen neuen Rollenspiel namens *Wasteland*. Mutanten statt Orks, Gewehre statt Schwerter, komplexes Skill-System statt

Die 20 wichtigsten Interplay-Spiele



Mindshadow (1984)

Das erste Interplay-Spiel war eine Auftragsarbeit für Activision. Robert Ludlums »Bourne«-Romane inspirierten zur Gedächtnisverlust-Story, illustriert durch flott aufgebaute Bilder. Textparser und Puzzles sind nichts Weltbewegendes, dennoch ein glückliches Debüt.



Borrowed Time (1985)

Von den insgesamt vier Activision-Adventures ist dieser Krimi noch erwähnenswert. Anklickbare Worte helfen bei der Bildung von Kommandoeingaben, eine Vorstufe des modernen Point&Click. Die Geschichte um Privatdetektiv Sam Harlow ist zudem recht witzig.



Da Publisher Electronic Arts mehr Umsatz für sein Quartalsergebnis brauchte, wurde Wasteland 1988 bereits kurz nach The Bard's Tale 3 veröffentlicht – und ging prompt im Schatten des prominenten Fantasy-Kollegen unter.

Zaubersprüche – und dann war da noch die offene Spielwelt, ein kühner Gegenentwurf zur Bard's-Tale-Linearität: »Vielleicht wird mich irgendwann jemand korrigieren, aber ich glaube, dass es in gewisser Weise das erste Open-World-Spiel war«, meint Fargo, »man konnte herumwandern und Dinge in beliebiger Reihenfolge erledigen«. Wasteland war ein ebenso mutiges wie faszinierendes Stück Software, aber zunächst kein kommerzieller Erfolg, denn EA veröffentlichte es nur einige Wochen nach Bard's Tale 3. »Eines unserer eigenen Spiele hat uns da geschadet«, klagt Fargo, der Neuling ging im Schatten der bekannten Hit-Marke unter. Schuld am unglücklichen Release-Timing war der schnöde Umsatzzahlen-Druck bei Electronic Arts: »Ich hatte vier Jahre lang an Wasteland gearbeitet und die mussten irgendwie ihr Quartalsergebnis schaffen«, lacht Fargo heute – 1988 fand er diese Entscheidung weniger lustig. Zudem wollte er mehr Geld vom Erfolg der Spiele sehen, die sein Studio entwickelte. Also stieg Interplay selber ins Publishing-Geschäft ein – und Electronic Arts war deshalb so angefahren, dass ein weiteres Bard's Tale abgeschossen wurde.

Aus Barden werden Drachen

1989 war das vierte Fantasy-Rollenspiel nämlich schon fast fertig, doch die Bard's-Tale-Markenrechte gehörten Electronic Arts. Wie konnte Fargo es nur wagen, aus seinem Ent-



Unter dem wuchtigen Activision-Logo steht bescheiden »designed by Interplay Productions«. Nach einigen Lernsoftware-Auftragsarbeiten war das Adventure Mindshadow die erste Spielveröffentlichung des jungen Studios.

wicklungsstudio einen Konkurrenten im Publishing-Geschäft zu machen? Zur Strafe musste er das geplante Bard's Tale 4 kurzerhand umbenennen, die Namenswahl fiel auf Dragon Wars. Fantasy-Künstler Boris Vallejo steuerte eine Artwork mit Muskelmann, Biki-Amazone und mächtigem Drachen bei. Interplay-Programmierer Bill Heineman machte Fargo auf ein nicht ganz unwesentliches Detail aufmerksam: »Dir ist schon klar, dass es in der Story keine Drachen gibt?« In letzter Minute wurde die Handlung noch überarbeitet, im fertigen Spiel sind die Feuerspucker dennoch auffällig dünn gesät.

Während Barden zu Drachen umgeschult wurden, erschien bereits 1988 die erste Interplay-Eigenveröffentlichung. Das war ausnahmsweise kein Rollenspiel, sondern ... Schach?! Das klang ebenso langweilig wie überflüssig, mit Fritz oder Chessmaster gab es schon reichlich Schachprogramme. Doch Battle Chess setzte nicht so sehr auf überragende Spielstärke, sondern den Charme seiner Grafik: Das Schlagen einer Figur wird von witzigen Animationen und Soundeffekten begleitet, welche die audiovisuellen Stärken des Commodore Amiga ausnutzen. Vor allem die PC-Umsetzung erwies sich als Goldgrube, wie sich der spätere Black-Isle-Studioleiter Feargus Urquhart erinnert: »Battle Chess warf mit OEM-Verträgen eine abartige Menge Geld ab. Computerhersteller wie Dell und Compaq suchten nach Software, die sie ihren PCs bei-



Unter dem Arbeitstitel Shadow Snare entwickelte Interplay einen Wizardry-Klon, den Activision ablehnte. So wurde Electronic Arts zum Publisher der Bard's-Tale-Trilogie.

packten. Damals zahlten sie etwa fünf, sechs Dollar pro Kopie, die sie mit einem Rechner verkauften. Interplay verdiente damit viel Kohle.« Und Battle Chess ist noch in zweiter Hinsicht historisch bemerkenswert. Zum einen gilt es als eine der lachhaftesten Indizierungen in der Geschichte der Bundesprüfstelle. Ein Schachspiel auf den Index als höchster Ausdruck deutscher Zensurgründlichkeit. Schuld waren die Todesanimationen, weil da auch mal Pixel-Gliedmaßen abgetrennt werden, freilich im betont unrealistischen Comicstil. Zum anderen gehörten C64- und Windows-Umsetzungen von Battle Chess zu den ersten Auftragsarbeiten eines neuen, kleinen Spielestudios, das in der Interplay-Nachbarschaft im süd-kalifornischen Orange County entstanden war. Diese Firma nannte sich Silicon & Synapse – heute besser bekannt als Blizzard.

Tanz auf vielen Hochzeiten

Nicht einmal zehn Jahre war es her, seit Fargo in der Interplay-Anfangsphase hinter jedem Entwicklungsjob herjagte. Mit dem erfolgreichen Einstieg ins Publishing-Geschäft wurde die Firma selber zum Auftraggeber, um den Handel mit mehr Ware bestücken zu können. Silicon & Synapse durfte nach diversen Konvertierungen auch bald Originalspiele für Interplay produzieren, Titel wie das Action-Puzzlespiel The Lost Vikings (1992) oder Rock'n Roll Racing (1993). Fargo



The Bard's Tale (1985)

Nach heutigen Maßstäben umständlich und bockschwer, aber auf dem C64 war's die perfekte Dungeon-Crawler-Einstiegsdroge. Skara Brae und seine gefährliche Unterwelt machten süchtig. Höhepunkt der Trilogie war Bard's Tale 3 von 1988 (mit innovativem Automapping!).



Wasteland (1988)

Simple Runden-Kämpfe mit animierten Gegenbildchen erinnerten an The Bard's Tale, aber ansonsten war alles ganz anders in der betörenden, verstörenden Endzeit-Welt. Klassenloses Skill-System und Entscheidungen mit Konsequenzen: Eindeutig der Opa der Fallout-Serie.



Battle Chess (1988)

Interplays Debüt als Publisher war »nur« eine aufwändig animierte Schachvariante, aber ungemein erfolgreich. Vor allem dank lukrativer OEM-Deals wurde der massenmarkt-freundliche Titel ein Hit. Bis heute lächerlich: die Indizierung von Battle Chess in Deutschland.

Pleiten & Pannen



Total Recall (1990)

Was macht man nicht alles für Geld, zum Beispiel eine dumpfe Action-Prügelei im Auftrag von Acclaim. Interplay programmierte dieses NES-Spiel zum gleichnamigen Schwarzenegger-Film. Heraus kam eine Art Double Dragon für Arme, spielerisch uninspiriert und wegen dubioser Kollisionsabfrage frustrierend.



The Lord Of The Rings Vol. I (1990)

Von Wasteland ins Auenland: Die Tolkien-Umsetzung ist eine interaktive Einschlafhilfe, bei der wir mit einer Hobbit-Horde durch eintönige Landschaften zuckeln. Die Missionen sind müde, die Kämpfe entbehren jedweder Spannung. 1992 quälte sich Teil 2 in die Regale, auf den Abschluss der Trilogie wurde verzichtet.



Stonekeep (1995)

Der Dungeon Crawler ist als Zwei-Mann-Projekt geplant, soll neun Monate dauern und 50.000 US-Dollar kosten. Letztlich zieht sich die Arbeit fünf Jahre hin und beschäftigt rund 200 Mann – Kostenpunkt: fünf Millionen, anderthalb davon flossen ins Realfilm-Intro. Spielerisch ordentlich, finanziell ein Desaster.



VR Baseball '97 (1997)

In Deutschland bekamen wir wenig von Interplays VR-Sportserie mit, da hier viele Titel unter Namen wie Actua Hockey oder ran Soccer liefen. Der Versuch, mit EA Sports zu konkurrieren, war ebenso rührend wie hoffnungslos. Nicht mal für die VR-Baseball-Simulationen konnte sich der US-Heimatmarkt erwärmen.



Descent to Undermountain (1997)

Verkehrsunfall in den Forgotten Realms: Hat es je eine schlechtere Ehe gegeben als die aus Descent-3D-Technologie und D&D-Fantasy? Die Steuerung ist umständlich, der Spielablauf zäh, die Grafik auch nach 1997er-Maßstäben missraten. Schade, unter dem Technologiemüll liegt ein passables Rollenspiel begraben.



Star Trek: New Worlds (2000)

Föderation, Klingonen und Romulaner sind unter die Basisbauer gegangen. Das Echtzeitstrategie-Spielprinzip passt nicht zur Trek-Lizenz – und das ist das geringste Problem. Es hapert bei KI, Grafik und Bedienung; dass man während einer Mission nicht speichern darf, bringt selbst emotionslose Vulkanier zur Weißglut.

wollte das Studio gar kaufen, doch dessen Gründer Allen Adham, Mike Morhaime und Frank Pearce lehnten ab. Blizzard war nicht das einzige berühmte Studio, dem Interplay auf die Sprünge half. Das Bioware-Debüt Shattered Steel, Die By The Sword von der heutigen Black-Ops-Fabrik Treyarch und die Descent-Reihe vom späteren Volition (Saints Row) waren alle »published by Interplay«.

Mitte der 90er-Jahre tummelte sich Interplay dann in so ziemlich jedem Genre: Strategie, Abenteuer, Action, mit Clayfighter gab

es sogar ein Prügelspiel auf Konsolen. Die Zusammenarbeit mit externen Studios wurde forciert, zugleich auch intern fleißig entwickelt, insbesondere Lizenztitel. Nachdem Nintendo in einer schwachen Stunde die Lizenz für sein Firmenmaskottchen rausgerückt hatte, entstand der Schreibmaschinen-Lehrkurs Mario Teaches Typing – zweifellos das bizarrste Produkt der Interplay-Geschichte. Die Raumschiff-Enterprise-Lizenz sorgte dagegen für eine Rückkehr in Adventure-Gefilde. Mit dem Textparser von Mindshadow

hatten die TV-Serien-mäßigen Episoden von Star Trek 25th Anniversary nichts mehr zu tun, Kirk, Spock und McCoy gehorchten zeitgemäßer Point&Click-Maussteuerung.

Im Februar 1994 begann dann bei Interplay die Ära des großen Geldes. Im Februar steckte der Medienkonzern MCA erstmals einen Millionenbetrag in die Firma, im Juni 1996 betrug MCAs Investment bereits über 50 Millionen Dollar. Mit der aufgefüllten Kriegskasse wurde nicht nur der Star-Trek-Deal verlängert, Interplay sicherte sich auch



Neuromancer (1988)

Interplay traute sich etwas mit dem Spiel zu William Gibsons Cyberpunk-Roman. Der ungewöhnliche Mix aus Adventure und Rollenspiel macht uns zum Daten-Cowboy in Chiba City. Die Story wechselt zwischen Realwelt-Stadt und Cyberspace, in dem wir KIs bekämpfen.



Dragon Wars (1989)

Dieser Titel hätte das vierte The Bard's Tale sein sollen, doch Knatsch mit Markeninhaber Electronic Arts sorgte für eine Wandlung zum ersten (und letzten) Dragon Wars. Traditionelles Fantasy-Rollenspiel mit größerem Grafikfenster, neuem Skill-System und vertraut simplen Kämpfen.



Bard's Tale Construction Kit (1991)

Dieser Nachtrag zur Fantasy-Trilogie enthält neben einem neuen Kurz-Szenario auch Tools, um eigene Labyrinth, Monster und Abenteuer zu erfinden. Die Eigenbau-Rollenspiele sind auch alleine lauffähig. Der Baukasten ist ein gefundenes Fressen für kreative Barden-Nostalgiker.

Lizenzen der D&D-Welten Forgotten Realms und Planescape – eine wichtige Grundlage für spätere Rollenspielhits wie Baldur's Gate (1998) und Torment (1999). Doch zuvor wurde das Genre von einem Außenseiter belebt, dessen Auswirkungen wir bis heute spüren.

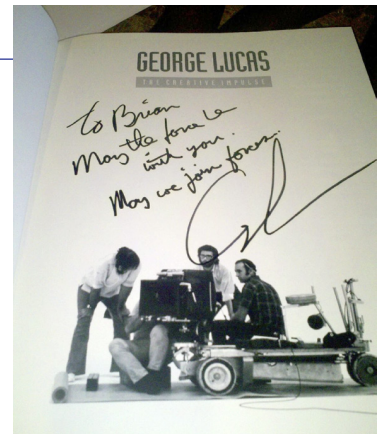
Von Feierabend-Pizza zu Fallout

Anfang 1994 begann der Interplay-Programmierer Tim Cain still und leise an einer Engine für ein neues Projekt zu arbeiten, zu dem es zunächst weder Plan noch Budget noch Personal gab: »Ich war gerade mit einem Spiel fertig geworden und hatte nun die Aufgabe, Installationsroutinen und Audio-Code für andere Titel zu programmieren. Da blieb genug Zeit, um nebenbei an einer Engine zu arbeiten. Streng genommen waren's sogar drei: eine Voxel-Engine, eine 3D-Engine mit Software-Rendering und natürlich die isometrische Engine, aus der dann Fallout wurde«. Fallout. Eine Legende. Und ein Spiel, das es eigentlich gar nicht geben dürfte, so improvisiert war seine Entstehung und so zahlreich die Widrigkeiten, die seine Existenz bedrohten. Tim Cain tüftelte im ersten halben Jahr alleine an der Technologie. Am Feierabend lockte er Kollegen mit Pizza in den Konferenzraum, um über Spielideen zu spinnen. Als er die ersten beiden Mitarbeiter zugeteilt bekam (»beide mit dem Namen Jason«), stand noch nicht einmal das Genre fest. Der Grafiker-Jason musste sich monatelang die Zeit mit der Gestaltung von Bäumen und Felsen vertreiben (zu dumm, dass es für die Bäume im Endzeit-Szenario dann wenig Verwendungsmöglichkeiten gab).

Ende 1994 gab es einen ersten Prototyp der Engine und die Spielidee nahm Gestalt an, das Team wurde allmählich auf etwa 15 Leute aufgestockt. Ein düsteres Rollenspiel mit schwarzem Humor sollte es werden, aber das Szenario war zunächst unklar. Es gab schon zu viele Fantasy-Spiele, deshalb lieber etwas mit Zeitreisen und einer Alien-Invasion? Letztendlich entschied man für sich ein Endzeit-Szenario, eine grimmige Welt nach einem Atomkrieg. Viele Teammitglieder waren Fans der »Mad Max«-Filme und hey, es gab ja schon mal ein Interplay-Rollenspiel

Die Beinahe-Fusion mit Lucasfilm Games

Die Spielgeschichte wäre anders verlaufen, wenn Brian Fargo Ende 1992 bei einem Angebot seines Idols George Lucas schwach geworden wäre. Der Plan: Interplay sollte mit Lucasfilm Games fusionieren und hätte dadurch Zugriff auf die Star-Wars-Lizenz bekommen. Doch Fargo scheute vor dem Deal zurück, denn er wollte nicht die Unabhängigkeit seines Unternehmens verlieren, wie er gegenüber GameStar erklärt: »George Lucas hatte mich für ein dreistündiges Meeting auf die Skywalker-Ranch bestellt, um die Integration von Interplay bei Lucasfilm Games zu besprechen. Ich hätte die vereinte Gruppe leiten sollen. In der ersten Stunde stand ich voller Ehrfurcht vor dem Helden meiner Jugend. Aber dann musste ich realistisch überlegen, ob es geschäftlich sinnvoll wäre, das Schicksal meiner Firma in die Hände von jemand anderem zu legen. Trotz meiner Hochachtung und Fanboy-Veranlagung musste ich nein sagen.«



Nach einem Treffen mit Brian Fargo schrieb ihm George Lucas diese Buchwidmung: »Möge die Macht mir dir sein. Mögen wir uns zusammenschließen.«

in einer ähnlichen Welt – nennen wir das neue Projekt doch Wasteland 2! Dummerweise saß Electronic Arts auf den Namensrechten und machte wenig Anstalten, diese herauszurücken. Die größte Gefahr drohte dem Projekt jedoch durch Widerstand in der eigenen Firma: »Die Marketing-Abteilung wollte unser Spiel abschießen«, erinnert sich Tim Cain. »Interplay hatte 1994 die Forgotten-Realms- und Planescape-Rechte erworben. Wir wurden wie ein B-Produkt behandelt, und man hatte Sorge, dass wir den D&D-Spielen Konkurrenz machen würden.« Cain rettete Fallout, indem er ins Büro von Brian Fargo ging, seinen Prototypen zeigte und den Interplay-Chef anflehte, das Spiel leben zu lassen. Der Engine-Prototyp war krude, aber er ließ Fargo das Potenzial der Spielidee erahnen. Fallout durfte weiterleben – aber war noch nicht in Sicherheit.

Murks mit GURPS macht SPECIAL

Nach dem Riesenerfolg von Diablo drängte Interplays Marketing-Abteilung darauf, aus Fallout ein Echtzeit-Multiplayer-Rollenspiel zu machen, »deshalb saß ich in einer Menge Meetings«, seufzt Cain. Und dann drohte ein Rechtsstreit zum Beginn des dritten Entwicklungsjahrs: Fallout hatte das Regelwerk des Pen&Paper-Rollenspiels GURPS von Steve Jackson Games lizenziert. Doch dort hatte

man Probleme mit der Gewaltdarstellung, vor allem die Hinrichtung im Intro wurde kritisiert. Auch der Grafikstil und die heute so kultige Figur des Vault Boy stellte der Lizenzpartner infrage. »Es war zu spät, um all das noch zu ändern. Daher dachte ich, dass unser Spiel gestorben sei«, erinnert sich Cain. Das Team entschied sich für die Brachialrettung: »Wir haben GURPS rausgerissen, Skills und Kampfsystem wurden binnen zwei Wochen neu designt und programmiert.«

Aus der Regelwerk-Not machten die Fallout-Entwickler eine Tugend. Brian Fargo regte ein komplexeres Talentssystem an, einen Tag später hatte Lead Designer Chris Taylor sich die Perks ausgedacht. Jetzt fehlte nur noch ein schnittiger Name. Tim Cain erzählt: »Ich reihte die Anfangsbuchstaben der sieben Attribute aneinander und kam so auf ACELIPS. Der Name hielt sich genau einen Tag, dann kam unser Designer Jason Suinn an und meinte: »Dir ist schon klar, dass du aus diesen Buchstaben auch das Wort SPECIAL bilden kannst?« Das fanden alle erheblich besser.« Improvisiert wurde auch bei den Begleitern: Die waren eine späte Idee, die alle im Team toll fanden, für eine richtige KI war aber keine Programmierzeit mehr. Also pfriemelte man Begleiter durch Skripts ins Spiel, was zu Verhaltensfehlern wie dem Schießen im Burst-Modus führte. »Das ist



Star Trek 25th Anniversary (1992)

Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise in sieben kompakten Adventure-Episoden. Nicht nur nach Vulkanier-Maßstäben logische Rätsel und tolle Trek-Atmosphäre machen die Einsätze von Kirk, Spock & Co. vergnüglich. Einziger Nerv: die Weltraum-Actionsequenzen.



The Lost Vikings (1992)

Nach diversen Konvertierungsjobs durfte die Blizzard-Keimzelle Silicon & Synapse auch eigene Spiele für Interplay entwickeln. Im putzigen Puzzle-Plattformers wechseln wir zwischen Erik, Baleog und Olaf, um durch Einsatz ihrer Spezialtalente den Ausgang zu erreichen. Feine Idee.



Buzz Aldrin's Race Into Space (1993)

Von Interplays Strategie- und WiSim-Versuchen (Castles, Rags to Riches) blieb das Wettrennen um die erste Mondlandung am angenehmsten in Erinnerung. Auf US- oder Sowjetseite erforschen wir Technologien, bilden Astronauten aus und bejubeln gelungene Raketenstarts.



Die drei Fallout-Väter Leonard Boyarsky, Jason Anderson und Tim Cain Anfang 2000 im Büro ihres eigenen Studios Troika.



Das erste Fallout ist 1997 eine ebenso humorvolle wie faszinierende Rollenspiel-Alternative zur klassischen Fantasy.

mir schon etwas peinlich«, gesteht Tim Cain. Am Ende wurde Fallout mit Klebeband und Spucke zusammengeklebt, das Endresultat nach dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit konnte sich dennoch sehen lassen: Eine offene Spielwelt fasziniert mit verschiedenen Missions-Lösungswegen und moralischer Freiheit, wie Tim Cain betont: »Du kannst gut oder böse sein, es gibt viele Grauzonen-Quests – und du musst mit den Folgen deiner Entscheidungen leben.«

In vielerlei Hinsicht war das 1998 veröffentlichte Fallout 2 das ausgereifere Spiel, weil die Entwickler auf Engine, Welt und Spielsystemen des innovativen Vorgängers aufbauen konnten. Tim Cain und seine Fallout-Kollegen Jason Anderson und Leonard Boyarsky hatten Interplay früh während der Entwicklung des Nachfolgers entlassen, was Cain nicht bereut hat: »Klar, ich hätte gerne Fallout 2 fertig gemacht, aber es war schon in vollem Gang und in guten Händen. Ich wollte etwas Neues probieren, das Rollenspiel Arcanum. Sieben Jahre lang konnte ich meine eigene Firma Troika leiten.« Fallout 2 erschien 1998 unter dem neuen Label Black Isle, so der Name von Interplays Rollenspiel-Abteilung, die von Feargus Urquhart gemanagt wurde. Noch erfolgreicher war dann der nächste Titel des Labels, der bei einem kanadischen Studio entstand, das von spieleverrückten Ärzten geleitet wurde – Bioware.

Wettbieten ums Doktoren-Rollenspiel

Interplay hatte sich bereits Mitte der 90er Jahre die Vertriebsrechte an Biowares Debütspiel gesichert, einem Mech-Actionspiel namens Shattered Steel. Feargus Urquhart betreute den Titel als Producer und freundete sich mit den Bioware-Gründern Ray Muzyka und Greg Zeschuk an. Die zeigten ihm ab 1995 Prototypen eines Online-Rollenspiels mit dem Arbeitstitel Battleground Infinity. Die erste Demo konnte Urquhart wenig beeindrucken: »Es sah noch nicht so toll aus.« Doch bei der Vorführung einer späteren Version machte es bei ihm klick: »Ich kann mir das als D&D-Spiel vorstellen, würdet ihr das machen wollen?«, fragte Urquhart die Bioware-Chefs. »Sie antworteten: ›Ja, das wäre toll, aber ihr müsst euch beeilen.« Sie hatten nämlich auch Angebote von Westwood und Sir-Tech.« Mit der D&D-Lizenz konnte Urquhart Bioware locken, musste aber noch intern um das Rollenspiel kämpfen, das unter dem Namen Baldur's Gate berühmt werden sollte. »Das war so Anfang 1996, ich war noch nicht Abteilungsleiter und mein damaliger Vorgesetzter sah nicht, wie toll dieses Spiel kombiniert mit D&D sein könnte. Also ging ich zu unserer Marketingchefin, erklärte ihr alles und zeigte eine Demo auf dem PC eines Programmiers. Sie rief gleich Brian Fargo dazu, rekapitulierte meinen Vortrag und dann sagte Brian nur: ›Ruf [Bioware] an

und mach einen Vertrag.« So kam Baldur's Gate ins Rollen«. Der ursprüngliche Titel von Baldur's Gate wurde als Technologie-Name aufgegriffen; Interplay lizenzierte die Infinity-Engine für Inhouse-Produktionen wie Planescape Torment und Icewind Dale.

Icewind Dale statt Fallout 3

Ein drittes Fallout wurde gleich nach Erscheinen von Teil 2 geplant, aber Interplay konnte sich dafür keine neue Technologie leisten: »Black Isle brachte eine Menge Geld, aber Interplay selbst ging es nicht gut. Die Firma brauchte einen weiteren Erfolg, und wir waren besorgt, was passieren würde, wenn wir nicht schnell ein Produkt auf den Markt bekommen«, erinnert sich Feargus Urquhart. »Wir hatten uns eine 3D-Engine namens NDL angesehen und damit frühe Prototypen für Fallout 3 gebaut, das war Anfang 1999. NDL war aber nur ein Renderer, alles andere mussten wir selber bauen. Ich fragte Brian: ›Sollen wir das tun? Oder wäre es besser für die Firma, ein Spiel zu machen, das eine sichere Sache ist?« So setzten wir das Fallout-3-Team an die Infinity-Engine, um eine Dungeon-Crawl-Version von Baldur's Gate zu entwickeln. Das fanden alle sinnvoll, schließlich hatten sich sowohl Baldur's Gate 2 als auch Icewind Dale gut verkauft.« Ironie des Schicksals: Als Bethesda 2008 Fallout 3 von Grund auf neu entwickelte, wurde dafür die Gamebryo-Engine



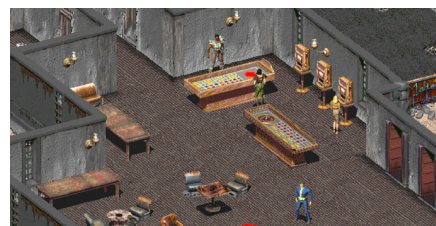
Rock'n Roll Racing (1993)

Das zweite Action-Rennspiel von Silicon & Synapse (Vorgänger RPM Racing erschien nicht in Europa). Munteres Rundkursgeknurre mit Extrawaffen, Auto-Tuning und coolem Rock-Soundtrack, inspiriert von Racing Destruction Set. Betont unrealistisch, zu zweit aber sehr Spaßig.



Descent (1994)

Was haben wir damals über dieses innovative 3D-Actionspiel gestaunt! Statt eines weiteren Doom-Klons gab's Raumschiffgefechte in 3D-Tunnelsystemen. Auch der Netzwerk-Modus beeindruckte. Der Nachfolger von 1996 ist gelungen, während Descent 3 (1999) enttäuschte.



Fallout (1997)

Zynisch, brutal, humorvoll und offen war diese Endzeitwelt, die kein klares Gut-Böse kannte und uns regelmäßig zum Staunen, Lachen oder Fluchen brachte. Der Nachfolger von 1998 hatte weniger Macken, aber das Original hinterließ jenes »Das ist mal was ganz anderes«-Gefühl.

Da liegt der Hund begraben: Das sagt der Insider

Feargus Urquhart jobbte neben dem Studium bei einer Pizza-Kette, als er 1991 von einem Kumpel aus seiner D&D-Spielrunde diesen heißen Tipp erhielt: Eine örtliche Spielefirma namens Interplay suchte noch Tester. Aus dem Ferienjob wurde eine lange Karriere, Feargus übernahm 1996 die Leitung der Rollenspiel-Division Black Isle. 2003 gründete er dann mit vier weiteren Interplay-Flüchtlingen Obsidian Entertainment.



GameStar: Feargus, wie waren deine ersten Jahre bei Interplay?

Feargus Urquhart: Die Zeit von 1991 bis 94 war ganz anders als die von 1994 bis 97, Interplay veränderte sich sehr. Als ich 1991 dort anfang, war man immer noch in der Übergangsphase vom Entwickler zum Publisher. Auf mich wirkte Interplay damals wie ein Haufen Leute, die irgendwie in einem Büro aufkreuzen und beruflich Spiele machen. Da gab's schon schräge Gestalten, zum Beispiel den Typ, der grundsätzlich nur nachts arbeitete. Bevor das große Battle-Chess-Geld reinkam, konnte es schon mal passieren, dass dein Schreibtisch nur drei Beine hatte, das vierte war ein Betonblock. An meinem ersten Arbeitstag stellte ich fest, dass es für drei Tester genau zwei Bürostühle gab. Glücklicherweise war eines der zu testenden Spiele ein Modul für den Game Boy, mit dem konnte man sich auch auf den Boden setzen. Es gab keine klaren Arbeitsabläufe, die Leute werkten vor sich hin, und irgendwie kam am Ende ein Spiel dabei raus. Aber damals arbeiteten vielleicht drei, vier Leute an einem Spiel, alles war noch nicht so kompliziert; wir waren alle am Lernen. Mitte der 90er-Jahre wurde die Firma dann größer und alles viel ernster.

Dann kam es auch zur internen Aufteilung in Abteilungen für bestimmte Spielgenres. Wie war das bei Fallout und Baldur's Gate?

Ich übernahm Black Isle im April 1996, Fallout wurde 18 Monate später veröffentlicht. Eigentlich hätte es ja schon Ende 96 herauskommen sollen. Wir versetzten einige Leute aus anderen Abteilungen ins Fallout-Team. Ich bin heute noch überrascht, dass sich letztlich alles so gut zusammenfügte. Wir waren sehr stolz auf das Spiel und hofften, dass es auch anderen Leuten gefallen würde – das war der ganze Geschäftsplan. Auch später bei Baldur's Gate



Fallout in einer Fantasy-Welt: Torn war eines der ambitioniertesten Black-Isle-Rollenspiele.

gab es nicht viel Marketing oder Marktforschung. Ich hatte vorab mit Chris Parker, einem der Producer, über Verkaufszahlen gesprochen: »Mann, wenn wir 250.000 Stück verkaufen könnten, das wäre irre!«. Und dann sind es einige Millionen geworden.

Planescape Torment ist heute auch so ein Kultspiel, verkaufte sich aber mies, oder?

Jetzt muss ich mal mit diesem Mythos aufräumen, der sich über die Jahre gebildet hat. Der geht, glaube ich, auf ein Gespräch mit Chris Avellone zurück, der mich mal fragte, wie gut sich Torment verkauft habe. Und ich sagte ihm, es lief recht gut, nicht so gut wie Baldur's Gate, aber das hatten wir auch nicht erwartet. Unglücklicherweise schien daraus der Eindruck zu entstehen, dass Torment kommerziell floppte, was nicht der Fall war. Bis heute hat es sich vermutlich millionenfach verkauft und war bestimmt profitabel, die Entwicklung kostete nur drei bis vier Millionen Dollar.

Interplay wollte aber keinen Torment-Nachfolger machen?

Nein, weil das Torment-Team nicht gleich Torment 2 machen wollte. Sie versuchten sich an einem Spiel namens Torn, das nie erschien. Wir hatten es als Fantasy-Fallout bezeichnet: Es hatte das Fallout-Spielsystem und eine tolle Ästhetik. Leider trafen wir eine schlechte Entscheidung und wählten die Littech-Engine. Die konnte vieles nicht, was wir brauchten, und das Projekt geriet ins Stolpern. Wir starteten Anfang 2000 und brachen es nach der E3 2001 ab.

Dann war da noch Baldur's Gate 3: The Black Hound. Daran hattet ihr ein Jahr entwickelt, bevor Interplay die D&D-Lizenz verlor ...

Interplay verlor die Lizenz, weil sie nicht bezahlt hatten. Es gibt da viele Spekulationen über die Beweggründe. Ich glaube, dass man die Wahl hatte, die Lizenz zu behalten, um noch anderthalb Jahre in Baldur's Gate 3 zu stecken und es zu veröffentlichen. Oder man handelte sich aus der Vereinbarung heraus, verlor somit die Lizenz und Baldur's Gate 3, was langfristig günstiger sein könnte. Es war schade, denn wir hatten für The Black Hound an einer neuen 3D-Engine gearbeitet, die gut vorankam und wirklich fantastisch aussah.

Warum sind bei Interplay so viele große Rollenspiele entstanden?

Interplay machte Rollenspiele, weil Brian Fargo sie liebend gerne selber spielte. Ein Beispiel: Ich war beim Einkaufen, als wir gerade Icewind Dale rausgebracht hatten. Da klingelte mein Handy und Brian war dran. Er steckte in einem Level fest und kam nicht weiter. Ich sagte ihm, er müsse nach einem Schalter an einer Säule Ausschau halten. Und er antwortete: »Oh, jetzt habe ich's. Und hey, das ist nicht super-klar, das müsst ihr ändern!« Ich wette, dass Brian von allen Chefs der großen Publisher aus den 90er-Jahren derjenige war, der die Spiele seiner eigenen Firma am meisten selber gezockt hat.



Starfleet Academy (1997)

Wenn man die Star-Trek-Lizenz hat, will man das Weltraum-Actiongenre nicht kampflös X-Wing und Wing Commander überlassen. Bemerkenswert waren die speziell fürs Spiel gedrehten Filmszenen mit William Shatner und anderen Stars der TV-Serie.



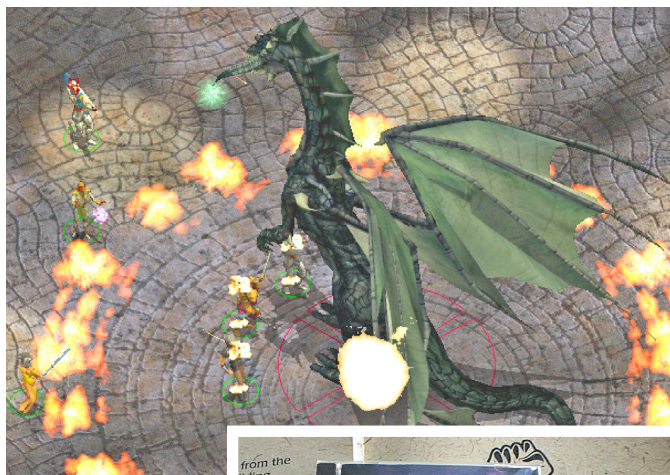
Baldur's Gate (1998)

Bioware setzte den neuen Standard für Rollenspiel-Epen. Die pausierbaren Echtzeit-Kämpfe mischen Taktik und Action, dazu gibt's eine Top-Story mit unvergesslichen Helden, komfortable Bedienung und liebevolle Pixelgrafik. Der Nachfolger von 2000 ist dann sogar noch größer.

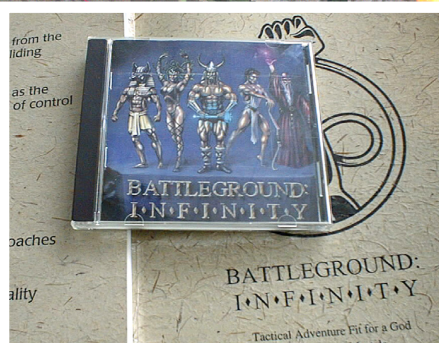


Planescape Torment (1999)

Im Vergleich zur klassischen Fantasy wirkte das Planescape-Universum frisch und fremdartig. Mit bizarren Charakteren und anspruchsvoller Story bietet Torment ein ganz eigenes Rollenspiel-Erlebnis. Man muss aber eine Vorliebe dafür haben, stattliche Textmengen zu lesen.



Auch Westwood und Sir-Tech waren an Bio-ware's Rollenspiel-Prototypen Battleground Infinity interessiert. Letztendlich konnte Interplay die Kanadier mit der D&D-Lizenz locken, das fertige Spiel nannte sich Baldur's Gate.



Interplay tanzte Mitte der 90er-Jahre auf allen möglichen Genre-Hochzeiten und hat eines der merkwürdigsten Mario-Spiele auf dem Gewissen: den PC-Schreibmaschinen-Lehrkurs Mario Teaches Typing.

verwendet. Diese war aus der NDL-Grafik-technologie hervorgegangen, mit der Interplay zehn Jahre vorher experimentiert hatte.

Der Absturz: »Wir verloren unseren Fokus«

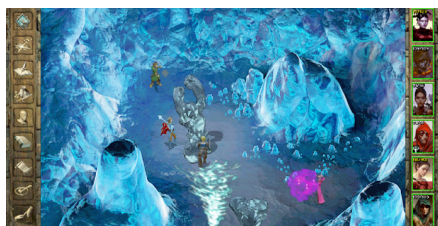
Solche Rollenspiel-Rettungsaktionen konnten den finanziellen Absturz von Interplay nicht aufhalten. »Wir verloren unseren Fokus, und ich gebe niemandem die Schuld dafür; ich habe diese Fehler gemacht«, resümiert Brian Fargo. »Ironischerweise schädete uns der eigene Erfolg, eine Zeitlang hatte es in jeder Kategorie geklappt. Zum Beispiel machten wir ein Billardspiel namens Virtual Pool, das Ding verkaufte 400.000 Stück. Also sagten wir uns: Hey, lasst uns mehr Sportspiele entwickeln! Mario Teaches Typing verkaufte sich 750.000 Mal, also hieß es Hey, wir sollten mehr Lernsoftware machen! Und als es dann nicht mehr gut lief, ging's gleichzeitig in allen Bereichen schief, es war brutal. Aber ja, hätten wir damals nicht unseren Fokus verloren, wer

weiß – vielleicht wäre Interplay heute so ähnlich wie Blizzard.« Nicht nur erfolglose Produktionen wie VR Sports belasteten die Bilanzen, auch teure Studiozinkäufe zahlten sich nicht aus: 1995 hatte Interplay 47 Millionen Dollar für Shiny Entertainment hingelegt, doch Dave Perrys Studio konnte nie an seinen frühen Erfolg mit dem Regenwurm-Jump&Run Earthworm Jim anknüpfen. Das abgedrehte Actionspiel MDK lief zwar ordentlich, der Shooter Messiah und das Echtzeit-strategiespiel Sacrifice enttäuschten aber. 1999 verschaffte sich Fargo etwas finanzielle Luft, indem er dem französischen Publisher Titus ein Interplay-Aktienpaket für 10 Millionen Dollar verkaufte. Im August 2001 übernahm Titus die Aktienmehrheit, ein Jahr später schied Interplay-Gründer Brian Fargo im Streit, Hervé Caen wurde neuer CEO.

Interplays Rollenspiel-Erbe

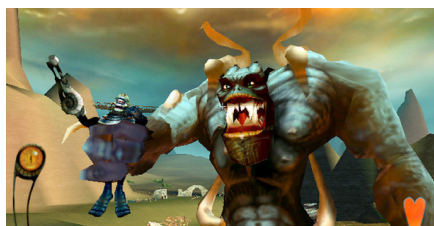
Interplay existiert heute vornehmlich auf dem Papier. 2004 machte die Firma Schlag-

zeilen durch den Verkauf der Fallout-Rechte an Bethesda-Eigner ZeniMax. Nach langer Streiterei um die Reche an einem Fallout-MMO (Kurzfassung: Interplay verliert) wurde 2012 ein Comeback des Black-Isle-Labels angekündigt, aber es folgten weder Produkte noch weitere Informationen. Das wahre neue Black Isle ist ohnehin das 2004 gegründete Obsidian Entertainment, wo unter Leitung von Feargus Urquhart Veteranen wie Tim Cain arbeiten – unter anderem am hervorragenden Pillars of Eternity. Auch Brian Fargo wird auf angenehme Weise von seiner Vergangenheit eingeholt. Seine Firma inXile Entertainment erwarb die Rechte zweier klassischer Interplay-Rollenspielmarken von Electronic Arts. So konnte 2014 Wasteland 2 veröffentlicht werden, und The Bard's Tale 4 soll 2017 folgen. Und auch an »Van Buren« hält Fargo die Rechte – zur Erinnerung: So lautete der Arbeitstitel von Fallout 3. Manchmal dauert es eben einige Jahrzehnte, bis man an seine Heldenwurzeln zurückkehren darf. ★



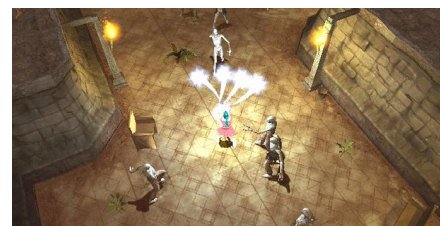
Icewind Dale (2000)

Bei Interplay wurden Zeit und Geld knapp, statt einer neuen Engine für Fallout 3 wurde deshalb diese Adaption von Biowares Infinity-Technologie entwickelt. Das Ergebnis ist eine Art Baldur's Gate light mit weniger Story und einer hohen Dichte an herausfordernden Kämpfen.



Giants: Citizen Kabuto (2000)

Actionspektakel mit drei Protagonisten. Erst ballern wir mit Baz und seiner Söldnerbande, dann ist die zauberhafte Delphi dran, schließlich stapft man als Riese Kabuto los. Zensiert wurde auf beiden Seiten des Atlantiks: grünes Blut in Deutschland, Busen in den USA.



Baldur's Gate: Dark Alliance (2001)

Action-Rollenspiel für Konsolen, das weniger ans »echten« Baldur's Gate und vielmehr an die Diablo-Serie erinnert: Story und Anspruch reduziert, dafür spielt es sich flott und ist leicht zugänglich. Gut gemacht und Spaßig (wenn man das Namenssakrileg verzeihen kann).