

Steve Meretzky

DER HUMORPIONIER



Steve Meretzky brachte uns durch Floyd zum Lachen (und Weinen), heckte mit Douglas Adams eines der haarsträubendsten aller Rätsel aus und betörte unsere Sinne mit einer riechbaren Sex-Posse. GameStar unterhielt sich mit dem Altmeister des interaktiven Humors und blickt – ganz ernsthaft – auf seine Karriere zurück. Von Heinrich Lenhardt

Wer über Humor in Spielen spricht, denkt oft spontan an LucasArts, an Monkey Island, Day of the Tentacle & Co. Dabei gibt es jemanden, der den gespielten Witz schon viel früher zelebriert: Steve Meretzky. Der Altmeister des in Programmcode gegossenen Gags beschert Spielern der Achtziger und frühen Neunziger mehr vergnügliche Stunden als alle Alfs und Seinfelds zusammen. Er stellt uns den liebenswertesten Roboterclown aller Zeiten zur Seite und treibt uns mit einem Babelfisch zur Weißglut, er lässt uns den Geruch von Mottenkugeln freirubbeln und mit Superhelden in Pizzaschachteln blicken oder den Cholesterinspiegel ihrer Widersacher erhöhen. Selbst langweilige Toiletten beschreibt Steve mit Verve (»Dich fasziniert, wie wenig die Jahrtausende und kulturellen Unterschiede dem Design von Kloschüsseln anhaben konnten.«), und schreckt auch nicht davor zurück, den Spieler direkt anzusprechen (»Behalte gefälligst deinen Mauszeiger bei dir, du Grabscher!«).

Doch um ein Haar wäre all das nie geschehen! Denn mit Computern hat der junge Steve nun wirklich nichts am Hut. Das macht er lautstark klar, als sein Mitbewohner Mike Dornbrook einen Apple II auf dem Esstisch aufbaut. »Steve kam durch die Hintertür, sah den Computer und meinte nur: »Weg damit!«, erinnert sich Dornbrook. Er will seinem WG-Genossen erklären, wie man auf dem Gerät ein Spiel startet, doch Meretzky »bedeckte seine Ohren mit den Händen und begann zu schreien, damit er mich nicht hören konnte«. Meretzky's komödiantisches Talent ist also bereits 1981 stark ausgeprägt – und es soll nicht mehr lange dauern, bis er es zum Erzählen interaktiver Geschichten verwendet. Mike Dornbrook hat den Apple II angeschleppt, um Spiele für Infocom zu testen, dieses neue kleine Studio von ein paar Jungs, die er und Steve von der Uni kennen, vom Massachusetts Institute of Technology (MIT). Meretzky hat dort bereits sein Abschlussdiplom gemacht und blickt einer aufregenden Karriere im Baumanagement entgegen. Computer und Hacker straft er eigentlich mit Verachtung, aber dann findet er es doch ganz interessant, wie sein Mitbewohner am Esstisch auf Bug-Jagd geht. Die Spiele von Infocom sind interaktive Geschichten wie das Fantasy-Abenteuer Zork: Text pur, keinerlei Grafik. Gar nicht mal doof, um nicht zu sagen: verflixt spannend. Bald spielt der vermeintliche Computer-Muffel Meretzky heimlich, wenn sein Kumpel nicht zuhause



```

Mech Corridor North          Score: 24          Moves: 7873
  A B-series megafuse

>get box
Taken.

>w
Mech Corridor North

The robot you were fiddling with in the Robot Shop bounds into the room. "Hi!"
he says, with a wide and friendly smile. "You turn Floyd on
friend, yes?"

>yes
You sound rather positive.
Floyd rubs his head affectionately against your shoulder.

>look at floyd
From its design, the robot seems to be of the multi-purpose
slightly cross-eyed, and its mechanical mouth forms a lopsi

```



Infocoms Textabenteuer haben keine Grafik, dafür kuriose Packungsbeilagen, rechts die Dienstmarke aus Steve Meretzky's Debütspiel Planetfall.

ist, und hat seinen Spaß am Aufspüren von Bugs. Im Herbst 1981 zieht Mike Dornbrook nach Chicago, um an einer Wirtschaftshochschule zu studieren. Infocom braucht dringend einen neuen Tester im Raum Boston, der das anstehende Krimi-Adventure Deadline checken kann. Fragen wir doch Steve.

Science Fiction und Monty Python

Meretzky erweist sich nicht nur als sorgfältiger Bug-Jäger, sondern macht auch gute inhaltliche Vorschläge zu den Spielen. Im Sommer 1982 fragt Infocom-Mitgründer Marc Blank seinen talentierten Tester, ob er nicht mal ein eigenes Abenteuer schreiben möchte. Thematisch hat Meretzky freie Wahl, und dass dabei eine Science-Fiction-Komödie herauskommt, ist angesichts der Lesegewohnheiten seiner Jugend nicht verwunderlich: »Als ich aufwuchs, war ich vor allem Science-Fiction-Fan, zu meinen Lieblingsautoren gehörten Heinlein, Clarke und Asimov, später Niven und Card. Ich war auch ein riesiger Fan der ursprünglichen »Star Trek«-Fernsehserie.« Und dann ist da natürlich der Humor: »Auch da sind meine Inspirationen zahlreich. Woody Allen, Monty Python, Gary Larson (»The Far Side«), Bernard Kliban, die frühen Jahre von

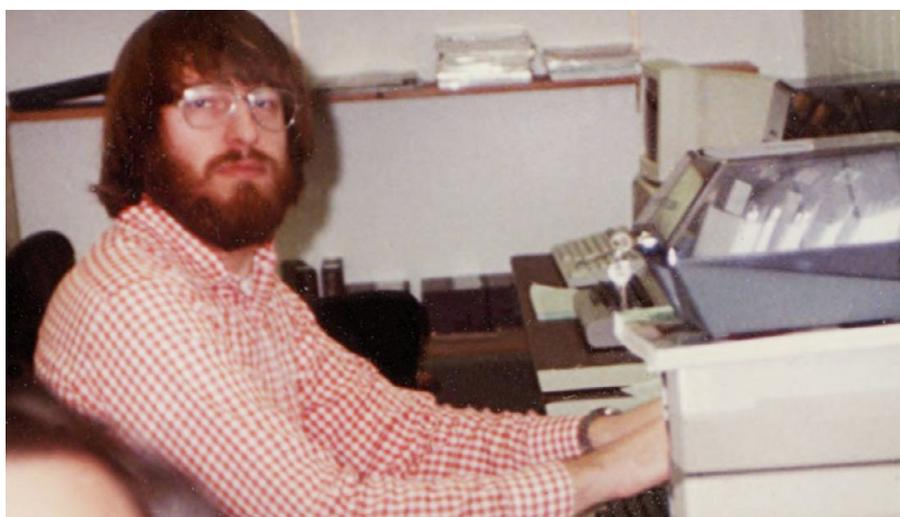
»Saturday Night Live«, Dave Barry... und in meiner Jugend das Mad-Magazin«, zählt Meretzky auf. Solche Einflüsse führen zum ersten kommerziellen Computerspiel, das so stark vom Humor geprägt ist, dass man es als interaktive SciFi-Komödie bezeichnen darf.

Sehr erfolglos

Das 1983 veröffentlichte Planetfall bringt uns zum Schmunzeln, noch bevor das Spiel überhaupt geladen ist. Infocom-Adventures haben keine Grafik, aber cleverere Handbücher und Packungsbeilagen, die sogenannten »Feelies«. Die Planetfall-Anleitung ist eine abgedrehte Rekrutierungsbrochure der Weltraumflotte »Stellar Patrol«. Spätestens beim Fragebogen für Dienstanwärter wird klar, dass wir schon mal die Mundwinkel aufwärmen sollten. Würde man, steht da, für seinen Arbeitgeber 1. sterben, 2. langsam sterben, 3. langsam und schmerzhaft sterben – oder gar 4. eine Infocom-Anleitung lesen? Der Kandidat soll »mit bis zu zehn Wörtern« seine Existenz begründen. Bei der Frage, ob man eine Sehhilfe benötigt, ist das Ankreuzkästchen für »ja« drastisch größer als jenes für »nein«. Die Dienstmarke, welche der Schachtel beiliegt, trägt

den stolzen Abteilungstitel »Einsatzgruppe für Sonderaufgaben«. Was damit gemeint ist, verdeutlicht eine Schrubber-und-Putz-eimer-Grafik: Unser Held ist Raumschiff-Bodenpfleger, drei Jahre später beginnt Roger Wilco von Space Quest auf ähnliche Weise seine Karriere. Und das Spiel Planetfall hält, was seine Packungsschätze versprechen. Es ist clever, albern und absurd, es hat grundlegende Puzzles und auch einen ungewöhnlichen Begleitcharakter, der uns an beiden Enden des Gefühlsspektrums erwischt.

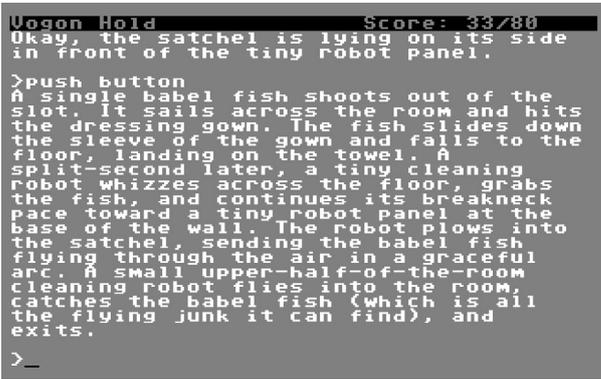
Meist schmunzelt sich der Spieler durch die Entdeckung eines stillgelegten Alien-Außenposten auf einem unbekanntem Planeten. Doch wenn sich Roboterfreund Floyd für den Helden opfert, sorgt die wunderbar kitschige Sterbeszene für feuchte Augen. Stundenlang hat uns der kindliche Begleiter mit seinem drolligen Charme amüsiert, umso unerwarteter kommt sein Ableben. Die letzten Roboterworte »Ich bin ein guter Freund, was?« treiben echte Tränen in manches Spielerauge, daran erinnert man sich noch jahrelang. Die Floyd-Wiederbelebung, die auf Wunsch der besorgten Marketing-Abteilung noch hastig



Ein Büro-Schnappschuss aus den frühen Achtzigerjahren. Steve Meretzky beginnt bei Infocom als wuscheliger Tester, bevor er mit Planetfall sein erstes Adventure schreiben darf.



1984 entsteht dieses Pressefoto für The Hitchhiker's Guide to the Galaxy mit Buchautor Douglas Adams (links) und Meretzky. Der damals brandneue Apple Macintosh wird nicht für die Entwicklung verwendet, sondern lediglich zur Dekoration auf den Schreibtisch gestellt.



Das vertrackte Babelfish-Puzzle von The Hitchhiker's Guide sorgt für so viel Gesprächsstoff, dass Infocom sogar ein T-Shirt zum Thema verkauft. Das darf man übrigens auch tragen, wenn man selber nicht auf die Lösung gekommen ist.

ans Spielende montiert wurde, schmälert die emotionelle Wucht dieses Moments nur unwesentlich. Planetfall wird ein Infocom-Adventure, über das man viel spricht und das sich gut verkauft. Es ist der Startpunkt für Steve Meretzky's jahrzehntelange Karriere als Designer. Seine nächste Infocom-Auftragsarbeit ist das enthaftere Zauberer-Adventure Sorcerer. Und als sich 1984 eine Zusammenarbeit mit Autor Douglas Adams anbahnt, um dessen Bestseller »Per Anhalter durch die Galaxis« umzusetzen, fällt die Wahl des Spieldesigners nicht schwer.

Per Anhalter in die Hitlisten

Normalerweise ist es ja so, dass eine Spielefirma Kontakt mit der Agentur eines Promis aufnimmt, um eines seiner Werke zu lizenzieren. Die Entstehung des Adventures The Hitchhiker's Guide to the Galaxy verläuft umgekehrt: Der englische Schriftsteller und Humorist Douglas Adams ist Fan der Infocom-Textadventures und lässt seinen Agenten beim Studio anklopfen. Er will bei der Adaption mit einem der Spieldesigner zusammenarbeiten – aber mit wem? »Marc Blank schlug vor, dass ich mit Douglas an dem Spiel arbeite«, erinnert sich Steve Meretzky. »Zum einen wegen des günstigen Timings (ich hatte gerade Sorcerer beendet), zum anderen, weil viele Leute der Humor von Planetfall an »Per Anhalter durch die Galaxis« erinnerte – und weil ich als einziger Entwickler so groß wie Douglas war.«

Das Scherzkeks-Duo versteht sich prächtig, Autor Adams arbeitet aktiv am Design mit: »Er erfand Puzzles und Szenen, auf die ich selber nicht in einer Million Jahre gekommen wäre. Zum Beispiel, dass das Spiel dich anlügt oder dass es ein Objekt namens »kein Tee« gibt«, berichtet Meretzky. Der Spaß am Absurden macht The Hitchhiker's Guide to the Galaxy zu einem ausgesprochen schweren Adventure. Das Babelfish-Puzzle, das einen schon kurz nach Beginn in den Wahnsinn treibt, wird so kultig, dass Infocom schließlich »I Got the Babel Fish«-T-Shirts verkauft. Man muss darin den von einem Verkaufsautomaten ausgespuckten Übersetzerfish auffangen – was einfach klingt, aber die exakt richtigen Schritte in der richtigen Reihenfolge voraussetzt. Sonst ist das Spiel vorbei. Wie es zu dem vertrackten Rätsel kam? Schon vor über 30 Jahren sorgte man sich darum, dass Computerspiele zu casual werden: »Douglas und ich hatten das Gefühl, dass Adventures ein wenig zu leicht geworden waren«, erinnert sich Meretzky. »Das erste Zork war erheblich schwieriger als die späteren Ausgaben, es war doch gerade dieses obsessive Gehirnzermartern rund um die Uhr, was die Spieler so fesselte.« Vergeblich drängen Infocoms Tester darauf, das Spiel leichter zu machen. Das knifflige The Hitchhiker's Guide wird ein Riesenhit und ver-

Meretzky will eigentlich ein Adventure über den Untergang der Titanic schreiben, übernimmt stattdessen aber Zork Zero. Trotz Einsatz von – man höre und staune! – Grafik sowie prominentem Seriennamen kann der Titel Infocom nicht vor der Schließung retten.

kauft für Textadventure-Verhältnisse enorme 400.000 Einheiten. Doch für Steve Meretzky heißt es erst einmal Schluss mit lustig.

Politik und Sexgeschneffel

Nach der aufreibenden und erfolgreichen Arbeit an The Hitchhiker's Guide hat Meretzky freie Hand für sein nächstes Spiel, in dem er sich den Frust über die Ronald Reagans Präsidentschaft vom Leib schreibt. A Mind Forever Voyaging ist eine düstere Zukunftssimulation, bei der eine Künstliche Intelligenz die Auswirkungen einer erzkonservativen Agenda erforscht. In Zehn-Jahres-Abständen schlendert der Spieler durch das Städtchen Rockvil, aus der anfangs relativ heilen Spielwelt wird allmählich eine faschistische Diktatur. A Mind Forever Voyaging hat kaum Adventure-Puzzles im üblichen Sinn und läuft nur auf Computern ab 128 KByte RAM, viel Holz für das Erscheinungsjahr 1985. Das erklärt, warum das Spiel trotz der brisanten politischen Botschaft sang- und klanglos untergeht. Doch mit seinem nächsten Adventure hat Meretzky die Lacher wieder auf seiner Seite: Er macht aus einem alten Infocom-Insiderwitz eine duftige Sexsatire.

Als Infocom 1982 seine neuen Büros bezieht, gibt man eine kleine Party für Branchenfreunde, Händler und Vertriebspartner. Auf einer Tafel ist ordentlich aufgelistet, für

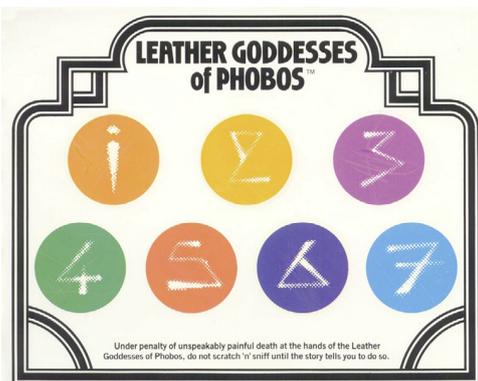
Der essenzielle Meretzky: Fünf komische Klassiker



Ein Raumschiff-Schrubber ergründet die Geheimnisse eines sterbenden Planeten. Frech sind nicht nur die humorvollen Texte, sondern auch einige nutzlose Gegenstände, die für Kupferbrechen sorgen. Die Show stiehlt der Roboter-Kindskopf Floyd, der aufgeregt wird, wenn man den Spielstand speichert: »Hui, versuchen wir jetzt etwas Gefährliches?«



Das Spiel zu einem Buch-Bestseller – da erwartet man Zugeständnisse an den Massenmarkt, aber sowohl Steve Meretzky als auch Douglas Adams haben keine Lust auf Weicheier-Puzzles. Die Adventure-Adaption von »Per Anhalter durch die Galaxis« ist atemberaubend absurd, einfallreich und herausfordernd: Eine ganze Spielergeneration verzweifelt am Babelfish.



Für die Aroma-Rubbelkarte von Leather Goddesses of Phobos wählt Meretzky besonders charakteristische Gerüche und schreibt passende Spielszenen dazu.



In den Neunzigerjahren mögen nur noch wenige Abenteuerspieler Kommandos eintippen. Meretzkys Point&Click-Versuche haben Witz, aber nicht viel Erfolg. Oben das simple Leather Goddesses 2, unten The Space Bar.

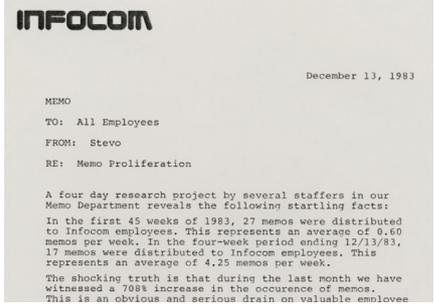
welche Computer die bisher veröffentlichten Spiele des Studios erhältlich sind. Kurz bevor die Gäste eintreffen, ergänzt der Schelm Meretzky den absurden Namen eines Fantasieprodukts, das es gar nicht gibt: Leather Goddesses of Phobos. Hastig wischt Manager Joel Berez die »Ledergöttinnen« von der Tafel, doch dieser bescheuerte Name wird zum Running Gag. Er taucht im Handbuch zum Adventure Starcross auf und erfreut sich auch als interner Arbeitstitel für neue Projekte großer Beliebtheit. Bis Meretzky nach dem Ernst von A Mind Forever Voyaging beschließt, aus dem Insider-Witz ein richtiges Spiel zu machen. Leather Goddesses of Phobos ist eine weitere Sci-Fi-Komödie mit ausgeklügelten Rätseln, auch die erotische

Das Meretzky-Archiv

Bei Steve Meretzky geht nichts verloren: Egal ob Designdokument, Presse-Clipping oder Telefonliste, so ziemlich jedes Fitzelchen aus den Infocom-Jahren 1981 bis 1987 hat der Spiele-schöpfer sorgfältig archiviert. Jason Scott, Regisseur der Textadventure-Dokumentation »Get Lamp«, wollte seinen Augen nicht trauen, als er den Schatz im Keller von Meretzkys Wohnhaus zu Gesicht bekam. Er hat mit der Digitalisierung des Materials begonnen, rund 4.000 Seiten sind bereits online: <https://archive.org/details/infocomcabinet>



Spiele-Historiker Jason Scott entdeckte das Meretzky-Archiv während der Recherche für seine Dokumentation »Get Lamp«.



Typisch Meretzky: Als Ende 1983 die Anzahl der Hausmitteilungen schlagartig wächst, schreibt er ein Memo (Was sonst?) zur »schokkierenden Wahrheit« über die »Memo-Ausuferung«.

Komponente nimmt sich nicht sonderlich ernst. Zwar darf der Spieler zum Beginn eine von drei »Unanständigkeitsstufen« wählen, doch die Geschichte um invasionslüsterne Marsmond-Amazonen ist zahmer, als der reißerische Titel vermuten lässt. Adventure-Fans können das neue Meretzky-Schmunzelwerk jedenfalls gut riechen: Der Packung liegt auch eine Rubbelkarte mit sieben Duftfeldern bei. An bestimmten Stellen im Abenteuer wird der Spieler aufgefordert, eine bestimmte Nummer anzukratzen, woraufhin dem Karton der Duft von Knoblauch, Mottenkugeln oder Leder entweicht. Klar, das ist nur ein Gimmick. Aber ein unvergessliches.

Drei magische Semester

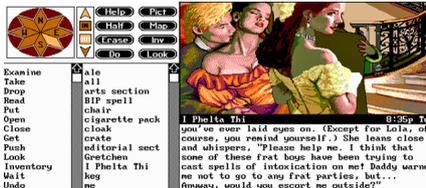
Leather Goddesses ist das letzte Infocom-Adventure, das sechsstellige Verkaufszahlen erreicht. Je grafisch leistungsfähiger die Computer werden, desto schwerer sind reine Textabenteuer an die Kundschaft zu bringen. Auch Fortsetzungen bekannter Hits schaffen die Kehrtwende nicht: Steve Meretzkys Sta-

tionfall beschert uns 1987 ein Wiedersehen mit Roboterliebling Floyd. Sein letztes Infocom-Werk Zork Zero (1988) hat sogar Grafiken und eine Automap-Funktion, doch ein Jahr später wird das Studio von Activision geschlossen. Der US-Publisher hatte Infocom 1986 erworben, nachdem der Flop des Datenbank-Programms Cornerstone (eigentlich wollte man ja ernsthafte Software entwickeln und sah Spiele nur als Sprungbrett in den Markt) die Zork-Schmiede in große finanzielle Schwierigkeiten brachte. Doch Steve Meretzky vergeht das Lachen nicht: 1990 veröffentlicht Legend Entertainment den Auftakt seiner nächsten Adventure-Trilogie, die sich über Fantasy-Klischees und den US-Hochschulbetrieb lustig macht. Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls handelt von Ernie Eaglebeak, den die Aufnahme an der Zauberer-Universität vor einer Karriere als Drachendung-Schipper bewahrt. Der Humor ist kräftig, schreckt vor keinem Wortspiel zurück und – die Ledergöttinnen lassen grüßen – mitunter wird's auch frivol. Statt ei-



Leather Goddesses of Phobos (1986)

Diesmal hat Meretzky Spaß am Sex – und trashigen Sci-Fi-Serien der 1930er Jahre. Um die Invasion der Ledergöttinnen zu verhindern, muss unser Held die Komponenten einer Abwehrwaffe besorgen. Die Texte sind ebenso lustig wie lustvoll, und auch andere Sinne werden befriedigt: An sieben Stellen greifen wir zur Aromakarte, um Düfte zu schnuppern.



Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls (1990)

Ernie Eaglebeak erforscht im ersten Unijahr das Studentenleben, so manche Kommilitonin und fünf puzzlehaltige Inseln, um die Welt Peloria zu retten. Zwei Fortsetzungen entstehen mit derselben Engine, die neben Texteintippen auch das Anklicken von Verben und Substantiven erlaubt: Spellcasting 102 (The Sorcerer's Appliance) und Spellcasting 103 (Spring Break).



Superhero League of Hoboken (1994)

Kompakte Adventure-Schauplätze wechseln sich mit Expeditionen in Rollenspielmanier ab, bei denen Feinde in Rundenkämpfen verprügelt werden. Der Mix setzt sich etwas zwischen die Genrestühle, doch selten wurde das Superheldenmetier so schön durch den Kakao gezogen. Hoboken ist dank aberwitziger Charaktere und Missionen bis heute einzigartig.



Meretzky wird 1998 von Blizzard als Designberater engagiert, um das Warcraft Adventure zu retten. Doch die vorgeschlagenen Änderungen würden zu viel Zeit und Geld kosten, das Spiel wird nie veröffentlicht.

nes einstellbaren Schwierigkeitsgrads gibt's einen Schlüpfriegkeitsregler, auf der höchsten Stufe »naughty« wollen Frauen, die bislang nur Brettspiele spielten oder Aufgaben vergaben, plötzlich unbedingt mit Ernie in die Kiste! Wie bei den Infocom-Adventures tippt der Spieler Kommandos ein. Anklickbare Substantiv- und Verb-Listen sorgen für mehr Komfort, zudem werden die Schau-

plätze als hübsche EGA-Bildchen gezeigt. Moderne Zeiten halt. Und die Bilder sind auch etwas züchtiger als die Texte. Etwas.

Superhelden-Parodie als Rollenspiel

Bei Legend erscheint auch Meretzkys nächster Zwerchfell-Anschlag, diesmal macht er sich über Superhelden und postapokalyptische Spielwelten lustig. Super Hero League of Hoboken bietet auch spielerisch etwas Neues: Adventure-Abschnitte wechseln sich mit Rollenspiel-Passagen ab, in denen der Spieler Rundenkämpfe gegen absurde Gegner wie durchgeknallte Anwälte, einarmige Banditen und Robo-Fitnesstrainer bestreitet. Es gibt herrlich bescheuerte Questziele, beispielsweise müssen wir mutierte Supertauben aufhalten, ein Blutvergießen zwischen den Elite-Unis Yale und Princeton verhindern – und Guacamole für eine Party besorgen. Unsere Partymitglieder tragen Namen wie RoboMop, Toastbuster oder The Iron Tummy, ihre Superkräfte sind adäquat schräg. So kann Captain Excitement seine Gegner zu Tode langweilen oder Mademoiselle Pepperoni das Innere von geschlossenen Pizzaschachteln erkennen.

In der Folge versucht sich Meretzky an Grafikadventures mit Point&Click-Interface. Auch die sind humorvoll, aber der Spielwitz kann sich hier nicht so frei austoben wie bei seinen Text-Klassikern. 1992 enttäuscht die spielerische Substanz von Leather Goddesses of Phobos 2, dessen Produktion unter den finanziellen Problemen von Publisher Activision leidet. Meretzky bezeichnet es als »kleines Wunder«, dass das Grafikadventure überhaupt noch erschienen ist. Mit seinem alten Wohngemeinschafts-genossen Mike Dornbrook gründet er dann das Studio Buffo Games und versucht sich 1997 an einem Abenteuer für die Myst-Generation. The Space Bar gibt sich modern, mit drei CD-ROMs füllenden Rendergrafiken und simplem Wandlencursor-Interface. Es gibt auch schräge Gags und Charaktere, aber die Anpassung an moderne Spielgewohnheiten führt nicht zu einem großen Verkaufserfolg. Noch dazu nerven diverse Bugs, und so kommt es schließlich zu Meretzkys Abschied aus dem Adventure-Genre – denn ein anderes namhaftes Projekt, für dessen Rettung er engagiert wird, wird nie veröffentlicht.

Ansichten eines Clowns: Interview mit Steve Meretzky

Dass Computerspiele clever und komisch zugleich sein können, demonstrierte Steve Meretzky bereits vor über 30 Jahren. Nach Klassikern wie Planetfall und The Hitchhiker's Guide to the Galaxy designte er die Spellcasting-Trilogie und ging mit The Space Bar hinter den Grafikadventure-Tresen. In den letzten Jahren arbeitete Meretzky im Casual-Bereich und ist heute Kreativchef bei GSN Games, einem Anbieter von Casino-Spielen. GameStar sprach mit dem Altmeister über die Rolle von Humor in Spielen und den gegenwärtigen Ernst der Branche.

GameStar: Steve, im Vergleich zu anderen Medien wie Film und TV scheint Humor bei modernen Spielen selten im Mittelpunkt zu stehen. Du hast einmal gesagt, dass »riesige Fabrikteams dem Humor nicht förderlich sind«. Sollten unsere Humorhoffnungen also auf kleinen Entwicklern und der Indie-Szene ruhen?

Steve Meretzky: Absolut. Ich sage nicht, dass es für ein Spiel mit großem Budget und großem Team unmöglich ist, witzig zu sein. Aber Humor gedeiht am ehesten in Projekten mit einem einzelnen leitenden Visionär, und diese Person muss daran interessiert sein, dem Spiel eine Humor-Komponente hinzuzufügen. Das sind also zwei Voraussetzungen, die bei »großen« Spielen eher unüblich sind, würde ich mal vermuten.

Ist die Branche heute eine ernsthaftere Angelegenheit, weil mehr Geld im Spiel ist?

Nun, die Tatsache, dass mehr Geld auf dem Spiel steht, ist ein Faktor. Aber nicht, weil Geld automatisch »professionell« oder »seriös« bedeutet. Schließlich steckt auch eine Menge Geld hinter komischen Filmen, Fernsehserien und so weiter. Das Problem lautet vielmehr: Geld = »konservatives Denken«, Geld = »Mach genau dasselbe, was andere erfolgreiche Spiele machen«. Es wird also ein sich selbst verstärkender Kreis-

lauf: Erfolgreiche nicht-humorvolle Spiele führen zu mehr nicht-humorvollen Spielen.

Was könnte noch zum Niedergang von Humor in Spielen beigetragen haben?

Humor plus Interaktivität ist einfach eine schwierige Kombination. Ein wichtiger Teil von Humor ist das Timing und ein wichtiger Teil von Interaktivität ist es, den Spielern Kontrolle über das Timing zu geben. Diese beiden Ziele stehen also im Widerspruch. Und obwohl ich Humor in Spielen befürworte, sehe ich es auch so, dass es wichtiger ist, das bestmögliche interaktive Erlebnis zu bieten als das witzigste Erlebnis.

In deinen Titeln sorgen intelligente Sätze für Humor. Heute amüsieren sich die Massen über Physikziegen sowie Slapstick-Videos. Sind wir anspruchsloser geworden?

Das frühe Spielepublikum war nur eine winzige Teilmenge der Menschheit, Early Adopter, die vielleicht schlauer sind. Jetzt ist das Spielepublikum universaler, repräsentativer für die ganze Menschheit ... und damit im Durchschnitt weniger anspruchsvoll. Aber die frühen Spieler und Leute mit ähnlichem Empfindungsvermögen gibt es ja noch. Ich denke, man kann auch heute für sie schreiben, solange man keinen Riesenerfolg à la Halo oder Candy Crush erwartet.

Hast du jemals überlegt, wieder ein reines Textadventure zu entwickeln, etwa mit Hilfe einer Kickstarter-Kampagne?

Viele Leute haben das vorgeschlagen, und ich hätte sicher meinen Spaß daran. Aber solange ich nicht meinen Hauptberuf aufgeben, habe ich nicht die Zeit dafür. Ich müsste also schon sehr davon überzeugt sein, dass ein solches Wagnis erfolgreich wäre. Und ich bin nicht überzeugt.

Wie wird ein Spiel witzig? Muss Humor von Anfang im Designfokus stehen oder kann man ihn später noch drauf sprenkeln?

Ich finde, dass ein Spiel komischer ist, wenn der Humor der Kern des Gameplay-Erlebnisses ist. Ich habe zum Beispiel vor Jahren einen Indie-Titel gespielt, in dem jeder Level voller Strichmännchen war. Um einen Level zu lösen, musstest du alle Strichmännchen verbrennen. Texte wie die Hilfe-Bildschirme oder die Level-Einführungen waren boshaft witzig. Aber obendrein wirkte die gesamte Prämisse des Spiels urkomisch (vorausgesetzt, dass du einen schwarzen und seltsamen Sinn für Humor hast). Natürlich kann man bei einer Spielproduktion später noch Humorschichten auftragen. Er wäre dann nicht so innig und vollendet, aber immer noch besser als gar kein Humor!



