



Auch ein Spiel namens *Death & Destruction* hatte Warren Spector einst geplant. Hinter dem martialischen Titel verbarg sich die Idee für einen »Verrückter-Wissenschaftler-Simulator«, der Tower-Defense und Aufbausimulation verbinden sollte. Wäre er verwirklicht worden, hätte er wohl ähnlich ausgesehen wie *Evil Genius* (Bild).

schränkten Respekt, wir alle kennen seine Erfolgsgeschichten. Gedanken ans Scheitern sind bei ihm undenkbar ... oder? Von wegen, auch Sectors Laufbahn ist mit Spielen gepflastert, die niemals erschienen sind. Während andere Entwickler gar nicht oder nur zögerlich übers Scheitern reden – und Lothar Matthäus eher ungern auf die WM 1998 angesprochen wird – plaudert Spector gerne über seine Leichen im Keller. »Es ist keine Blamage oder Schande, Spiele zu beerdigen«, meint er, »es ist Teil des Berufs.« Das musste Spector aber selbst erst lernen.

Der Ursprung

Ende der Achtziger arbeitet Warren Spector bereits in der Spielebranche, allerdings in der analogen. Nämlich bei Steve Jackson Games, dem Macher des witzigen Karten-Rollenspiels *Munchkin* und des Pen&Paper-Grundsystems *GURPS*. 1989 hat er von bedruckter Pappe die Schnauze voll, eine Mischung aus Neugier und Enthusiasmus verleitet ihn zum Wechsel zu Origin. »Ich hatte keine Erfahrung im Entwickeln von Videospiele«, erinnert er sich. »Aber das war damals normal – und egal.« Denn der 34-Jährige war kreativ. Schon bald arbeitet er an der *Ultima*-Reihe und den *Wing-Commander*-Titeln mit, produziert dann *System Shock* – alles Fantasy und Science Fiction. »Ich wollte auch etwas anderes probieren«, sagt Spector. »Ich schlug ein Wes-



Viele Konzeptbilder von Sectors nicht verwirklichten Projekten liegen heute bei Disney und den Ex-Entwicklern unter Verschluss. Jedoch existieren noch einige Bilder zu *Sleeping Giants*, die das Studio als Vorgeschmack auf den »unangekündigten Titel« präsentierte.



Warren Sectors Vorschlag für einen Cowboy-Titel wird mit der Begründung abgeschmettert, dass sich Western-Spiele nicht verkaufen. Das widerlegt *Red Dead Redemption* (Bild) Jahre später.

tern-Spiel vor.« Doch die Idee wird abgebu- gelt. »Es war das alte Argument, dass sich Western-Spiele nicht verkaufen«, sagt Spector, der heute augenzwinkernd auf *Red Dead Redemption* verweist. »Aber es mag auch an mangelnder Vorbereitung gelegen haben.« Einen Cowboy soll man steuern, es gibt Pferde, das ist das Konzept. Über eine Story oder Spielelemente hat Spector nicht nachgedacht. »Ich war naiv«, meint er. Diese erste rote Karte sieht er als Ansporn, weiter gegen den Strom anzuschwimmen. Fortsetzungen? Die können andere machen! 1991 etwa schlägt er vor, nach *Wing Commander 2* lieber Serienableger zu entwickeln. Entweder ein Raumflotten-Strategiespiel oder ein Prequel à la *No Man's Sky*, in dem man die Galaxis erkundet und Handelsrouten aufbaut. Origin ist aber besorgt, dass man die Marke überstrapaziert. Okay, denkt Spector, wie wär's dann mit etwas völlig anderem: einem Spiel über das Kentucky Derby, das berühmte Galopprennen? Man soll einen Stall verwalten, Hengste züchten und selbst zum Sieg galoppieren, Pferdeauktionen sind als interaktive Videoszenen geplant. Das soll die Keimzelle einer »Reihe von Sport-Managementspielen« werden, hofft Spector.



Die Welt von *Sleeping Giants* hätte vielfältig ausfallen sollen. Beispielsweise hätte es den Heroen, einen Magier oder Krieger, in eine verlassene Tempelstadt in einem Vulkan geführt.

Doch Origin lehnt mit einem Verweis auf die miesen Verkaufszahlen anderer Managerspiele ab. Spector und die Pferde, eine Geschichte voller Missverständnisse.

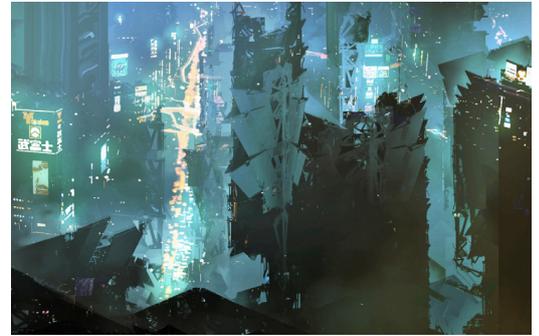
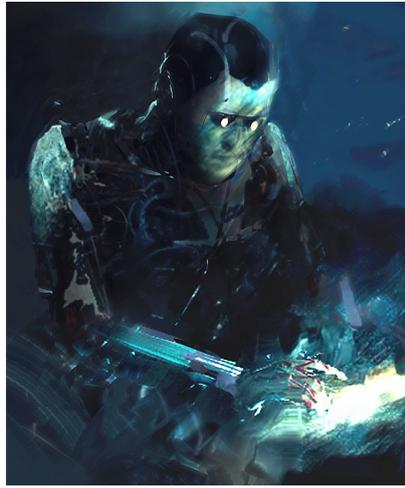
Aber er gibt nicht auf. 1994 stellt Warren Spector Troubleshooter vor, den Urvater des späteren *Deus Ex*. Er ersinnt ein Ego-Rollenspiel à la *Ultima Underworld*. Darin sollen sich Missionen auf unterschiedliche Arten lösen lassen – etwa mit Waffengewalt oder Gesprächen, aber ohne klischeehafte Fantasy oder Science Fiction. Stattdessen spielt *Troubleshooter* in der Gegenwart der 1990er. Der Spieler mimt eine Art Privatpolizisten, der auf Honorarbasis etwa die Geiselnahme einer Millionärstochter beendet. »Du hättest die Situation studiert, Karten und Fotos betrachtet und überlegt, was du tun kannst«, präzisiert Spector. Anschließend soll man sich den Weg freischießen, die Entführer lautlos überrumpeln oder eben verhandeln. »Stirb Langsam« und »Dirty Harry« waren optische Vorbilder. »*Troubleshooter* entstand aus meinem Frust über all den Fantasy- und Science-Fiction-Kram«, schmunzelt Spector. »Ich wollte ein Rollenspiel in der echten Welt.« Tatsächlich stieß die Idee auf Interesse, dennoch wurde nichts daraus. »Das hatte zwei Gründe«, offenbart der Entwickler. »Die offenen Levels, die's gebraucht hätte, waren technisch noch nicht umsetzbar. Und zweitens: Ich verließ Origin.« Von dort nimmt er seine Idee jedoch mit. Nämlich zu *Looking Glass*, für das er eine neue Zweigstelle in Austin, Texas aufbaut.



Auch ein verschneites Bergdorf hätte man besucht, um in klassischer Rollenspiel-Manier Aufträge zu erhalten, die in die Welt einführen. Wobei man letztlich auf titanenhafte Drachen getroffen wäre – die schlafenden Giganten.



Nie erschienen, aber für jeden spielbar ist Transland. Das ist ein simpler Ego-Shooter, der an Minecraft erinnert und bei Origin entwickelt wurde, um neue Möglichkeiten der 3D-Technik auszuloten. Wer bei Google nach »msdos_Transland_1996« sucht, der kann einen Prototyp finden.



So ähnlich hätte Necessary Evil aussehen könnten, der geistige Nachfolger zu Deus Ex. Die Bilder stammen vom Konzeptkünstler AJ Trahan, der an einigen Games bei Junction Point mitgearbeitet und deren Stil und Look prägte. Zuletzt arbeitete er unter anderem an Halo 4 und Metal Gear Online mit.

Treffpunkt aller Dinge

Beim neuen Studio beginnt Spector sofort mit der Arbeit, die auf einem Konzept namens »Better Red than Undead« basiert. Diesen abgedrehten Actionzirkus hat sich der spätere Bioshock-Macher Ken Levine ausgedacht, als amerikanischer Agent soll man sich durch die zombieverseuchte Sowjetunion ballern. Das erscheint dem Team jedoch zu verrückt, die Untotenhatz wird zum düsteren Mittelalter-Schwertkampfspiel Dark Camelot umgestrickt. Das soll – wie der Name dezent andeutet – im Universum der Artus-sage spielen, ohne Elfen und Zwerge, dafür mit Merlin, Lanzelot & Co. Als rebellischer Königssohn Modred metzelt man sich darin zur Thronfolge. Doch auch dieses Projekt stolpert, bevor es überhaupt in Produktion geht. Begraben wird es aber nicht, sondern umgebaut. Aus Camelot wird »Die Stadt«, aus den Rittern der Tafelrunde der Orden der Hammeriten und aus Mordred ein gewisser Garrett – Dark Camelot erhebt als Thief wieder auf.

Warren Spector versucht derweil, ein Spiel namens Junction Point anzustoßen, ein Fan-

tasy-Online-Rollenspiel einer neuen Generation. »Denn die meisten MMOs machen es einfach falsch«, zitiert er sich selbst. Auf 200 Seiten klügelt er Mechanismen aus, wie jede Heldengruppe eine eigene Story erleben kann, die sowohl die Welt als auch die Abenteuer anderer beeinflusst. Kein Spieler soll »dieselben Drachen in derselben Reihenfolge töten« wie andere. Doch Looking Glass kann das Megaprojekt nicht stemmen, weshalb es zum »einfachen« Science-Fiction-Rollenspiel schrumpft. Das soll wenigstens die Prinzipien von Troubleshooter realisieren und mit den »besten Eigenschaften von MMOs kombinieren«. Heißt: Das Tun des Spielers hätte nicht nur missionsbezogene, sondern globale Auswirkungen auf die angeblich an »Blade Runner« erinnernde Smog-und-Neon-Welt. Hätte ein Spieler in einer günstigen Situation einen NPC-Gangster eliminiert, wären andere Quests mit dem Finsterling verschwunden und dafür neue zugänglich worden. Ein MMO mit nicht-linearen Missionen? »Wir hatten viel konzipiert und auf Papier gesponnen, aber keinen Publisher

gefunden«, resümiert Spector. »Vielleicht waren wir der Zeit voraus oder es war eine doofe Idee. Wahrscheinlich Ersteres.«

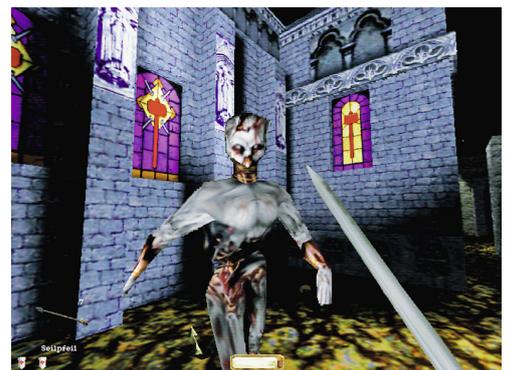
Über die Konzeptphase und längst verlorene Designdokumente kam Junction Point also nie hinaus. Wobei Warren Spector betont, dass er sich »nicht scheuen würde, das Kernkonzept nochmal aufzunehmen«. Die Option, bei Looking Glass einen zweiten Anlauf zu wagen, war ihm jedenfalls nicht vergrünnt. »Looking Glass ging das Geld aus«, trauert Spector, der das Studio in Austin schon 1997 verlässt, bevor es 2000 vollends untergeht. Ein finsterner Moment für die Spielebranche, der sich zugleich als Glücksfall erweist. Die nun arbeitslosen Entwickler formen nämlich den Bioshock-Macher Irrational Games und heuern beim Dishonored-Studio Arkane an. Und Spector selbst baut Ion Storm Austin auf, das im Jahr 2000 Deus Ex veröffentlicht. Ursprünglich hat er allerdings ganz andere Pläne – und muss erst von seinem Glück überzeugt werden.

Falsches Schicksal

Eigentlich bietet nämlich Electronic Arts Warren Spector eine Stelle und ein Team an. »Ich hatte den Stift in der Hand, setzte zur Unterschrift an – und dann rief John an«, beschreibt der 60-jährige den Moment, als ihn plötzlich der Doom-Papa und Ion-Storm-Gründer John Romero überrumpelt. Seine Zukunft und auch sein nächstes Projekt liegen da eigentlich schon auf dem Papierstapel vor ihm: »Ich sollte ein Rollenspiel zu Command & Conquer entwickeln.« Denn Electronic Arts will nach C&C: Renegade und



Kleine Ideen, die Warren angestoßen hatte, waren auch Firehose und Arthurian Legends. Ersteres wäre ein cineastisches Adventure gewesen, »nicht anders als das, was Telltale heute macht.« Zweiteres war die Idee, die Technik der Ultima-Spiele (Bild oben: Ultima 7) zu nutzen, um in historisch korrekter Manier die Sage von König Artus (links) zu erzählen. Auch Thief (rechts) begann einst als Schwertkampfspiel im Camelot-Setting.



C&C: Generäle die Marke weiter verbreitern. Konkrete Pläne gibt es zwar noch nicht, »aber ich kann sagen, dass es sich wohl sehr wie Deus Ex angefühlt hätte«, prophezeit Spector rückwirkend. »Natürlich in einer anderen Welt und mit einem stärkeren Fokus auf Feueergefachte.« Dass Spector stattdessen nur Wochen später mit einer neuen Mannschaft das Ion-Storm-Schwesterstudio hochzieht und im September 1997 das erste Designdokument zu einem Shooter – dem späteren Deus Ex – runterschreibt, ist allein Romeros Beharrlichkeit zu verdanken. »Er drängte mich zu einem Gespräch und kam am nächsten Tag mit seinem gelben Hummer vorgefahren«, lacht Spector. »Er versprach mir, ich dürfe das Spiel machen, das ich will. Dazu absolute kreative Freiheit, das beste Equipment, einfach alles. Ich hatte keine Chance.«

Nachdem der in Manhattan aufgewachsene Spielemacher mit Deus Ex einen Meilenstein abgeliefert hat, überlässt er Deus Ex 2 dem späteren Dishonored-Designer Harvey Smith. Spector selbst verlässt Ion Storm 2004 und gründet einige Monate später das Studio Junction Point – eine Anspielung auf sein altes Looking-Glass-Projekt. Der Videospielveteran geht in die Vollen und stößt gleich mehrere Projekte an, die auch über das Medium Videospiele hinausragen sollen. Gemeinsam mit Film- und Fernsehproduzenten will er transmediale Marken schaffen, die Filme, Serien, Comics und Games vereinen. Über viele Gespräche und Pläne darf er bis heute noch nicht reden. Die Frage, ob an den Gerüchten etwas dran sei, dass er schon vor 15 Jahren Episodenspiele wie jene von Telltale plante, beantwortet er aber mit einem kurzen, aber bestimmten »Ja«. Letztlich gedeiht aber nur eine seiner Film-Spiel-Vermählungen soweit, dass sie angekündigt wird. Nämlich das fast schon legendäre Ninja Gold, an dem er gemeinsam mit dem Hong-Kong-Actionguru John Woo arbeitet.

Ninjas und Gold

Ein Actionfilm und ein passendes Videospiele sind geplant, die sich gegenseitig ergänzen sollen. Die Grundidee der Handlung? Ein Ninja-Klan, eine gestohlene Schiffsladung Gold,



Warren Spectors Half-Life

Jahrelang kursierten Gerüchte, dass Warren Spector und sein Studio Junction Point an einer Zusatzepisode für Half-Life 2 sitzen. Denn schon im Dezember 2005 hat das Studio enthüllt, dass man gemeinsam mit Valve an einem Spiel auf Basis der Source-Engine arbeitet. Doch erst 2015 bestätigt Warren Spector, dass es tatsächlich ein weiteres Kapitel für Half-Life-2 war – und dass der Auftrag von Valve das junge Studio nach einigen geplatzen Deals gar vor dem Aus bewahrt hat, wofür Spector bis heute dankbar ist. Und worum ging's? »Unsere Episode sollte in Ravenholm spielen«, erzählt Spector. »Man sollte darin die Charaktere aus dem Hauptspiel besser kennenlernen.« Junction Point sollte also Storylücken schließen und offene Fragen beantworten. Seltsam nur, dass die Arkane Studios zeitweise parallel an einer Episode namens »Return to Ravenholm« arbeiteten, die sehr ähnlich klingt. Wie die beiden Kapitel verbunden gewesen wären, kann Spector nicht sagen.

Er verspricht allerdings, dass »seine« Episode »ziemlich cool« geworden wäre, vor allem dank der sogenannten Magnet Gun. »Sie war komplett anders als die bekannte Gravity Gun, aber mehr werde ich nicht sagen«, würgt Spector ab. »Ich habe immer noch den verrückten Traum, dass Valve einiges Tages etwas mit der Magnet Gun macht. Sie war wirklich Wahnsinn und hätte einzigartige Möglichkeiten eröffnet. Es wird wohl nie passieren, aber warum es endgültig tottrampeln, indem man zu viel drüber redet?« Zwei Jahre hat Junction Point in die Episode investiert. Warum nichts daraus wurde? »Das müsst ihr Valve fragen!«, lacht Warren Spector. Die Übernahme durch Disney kam zwar dazwischen, den Vertrag mit Valve hätte man aber erfüllen können. »Wir hatten den Punkt erreicht, an dem wir Valves Technologie verstanden und echt gute Arbeit ablieferten. Aber dann stellten sie alles ein. Ich bin nicht sicher, wieso. Aber letztlich war zwischen uns alles gut, und die Arbeit hat uns den Hintern gerettet. Ich kann mich also nicht beschweren.«



Statt der Gravity Gun sollte es in Warren Spectors Half-Life-2-Episode eine »Magnet Gun« geben.

Yakuza und russische Gangster treffen aufeinander! Woo soll seine Erfahrung in Sachen Action-Inszenierung ins Spiel einfließen lassen, Spector dafür als Produzent des Films fungieren. Wobei der Designer betont, dass die Story nicht so plump gewesen wäre, wie sie zuerst klingt. »Es sollte sich um einen Generationenkonflikt drehen, einen modern geprägten Sohn und einen traditionsgebundenen Vater; richtig, falsch und die Grautöne dazwischen«, beschreibt er. »Wir hatten das vollends ausgearbeitet.« Die bösen Jungs wären auch auf gewisse Weise gut, und die

guten Jungs böse. Der Spieler kann all dies zudem beeinflussen. Einige Monate lang arbeitet das Team an ersten Prototypen und Grafikgrundgerüsten, die Ex-Entwickler als »Mischung aus Metal Gear, Devil May Cry und Splinter Cell« beschreiben. Wie Spector gesteht, kommt das der Idee durchaus nahe.

Ein weiteres großes Junction-Point-Projekt heißt Sleeping Giants, ist als »episches Fantasy-Videospiel« angedacht – und kurzzeitig auch als Comic vom Batman- und Superman-Verlag DC. »Ich denke, es gab einiges, was es richtig cool gemacht hätte«, grübelt Spector. »Es sollte gigantisch werden.« So soll sich der Spieler als Magier und Krieger hochhaushohen Drachen und anderen Riesenmonstern entgegenstellen. »Mit elemen-



Auch Epic Mickey gehört, zumindest für viele Spieler, zu den unverwirklichten Visionen Warren Spectors. Denn ins Internet gesickerte Konzeptbilder zeigten ursprünglich ein düsteres und bizarres Disney-Universum. Laut Warren Spector waren viele der Bilder nie für die Öffentlichkeit und das eigentliche Spiel bestimmt. Stattdessen wollte er damit austesten, wie weit er gehen kann, bevor es Disney zu radikal wird. Das fertige Epic Mickey (rechts der zweite Teil) ist weniger abgedreht, aber laut Spector auch finsterner als »jeder im Team zu träumen gewagt hätte«.



Gemeinsam mit John Woo, dem Regisseur von Hong-Kong-Actionstreifen wie »The Killer« (links) und »A Better Tomorrow«, plante Warren Spector Ninja Gold, einen Film samt Videospiel. Schade, dass daraus nichts wurde. Der Woo-Shooter Strangehold (rechts) war 2007 durchaus ordentlich.

tarer Magie hätte man sogar die Umgebung beeinflussen können«, ergänzt er. Feuerbälle stecken Holz in Brand, Eisflüche frieren Wasserflächen ein. Sleeping Giants ist ambitioniert – und kommt recht gut voran. »Wir kamen so weit, dass ich glücklich mit der Gestaltung der Drachen und anderer Charaktere war«, erzählt Spector. »Wir hatten uns eine ganze Welt ausgemalt.« Auch das für die Magie essenzielle Physiksystem existiert bereits als Prototyp, ebenso erste Probemissionen, die an Skyrim erinnern sollen. Allerdings: »Wir arbeiteten mit unterschiedlichen Publishern immer wieder daran. Es wurde mehrmals aus unterschiedlichen Gründen eingestellt. Das hatte nie etwas mit dem Spiel oder mit uns zu tun«, beteuert Spector. »Es war einfach eine seltsame Zeit.«

Notwendige Übel

Warren Sectors interessantestes und persönlichstes Projekt ist allerdings Necessary Evil, ein Ego-Shooter-Rollenspiel. »Es entsprang definitiv dem gleichen Grundgedanken wie Deus Ex«, erläutert der Junc-

tion-Point-Gründer, der jahrelang erfolglos versucht, die Marke Deus Ex von Eidos loszueisen. Das Deus-Ex-Grundkonzept hat Eidos jedoch nicht für sich gepachtet, vieles will Spector beibehalten. Auch das Szenario soll erneut eine greifbare Zukunftsvision sein, aber »weniger düster« als Deus Ex, wie ehemalige Mitarbeiter berichten, die Necessary Evil eher mit Filmen wie »Minority Report« und »Das Fünfte Element« vergleichen. »Um 2005 dachte ich, die Verschwörungskiste sei ein Ding von gestern«, blickt Spector zurück. »Die Story sollte sich eher um die Jahrtausendwende drehen, darum, dass bestimmte Dinge ihrem Ende entgegengehen.« Die Idee, dem Spieler Freiheiten und Möglichkeiten aufzuzeigen, aber ihn hinterher auch zur Verantwortung zu ziehen, will er konsequent weiterentwickeln. Der Titel Necessary Evil soll dabei schon auf ein zentrales Element verweisen: die notwendigen Übel! Das wären die Augmentierungen, Bio-Implantate und biomechanischen Prothesen gewesen. »In der Spielwelt wären sie Fluch und Segen – wichtig, aber auch ge-

fährlich«, verrät er. »Die Menschen müssen etwas benutzen, das sie fürchten.« Das soll sich zugleich spielerisch auswirken. Weiter mag Warren Spector nicht ins Detail gehen. »Nur für den Fall, dass mir Disney die Rechte zurückgibt«, hofft er. »Ich möchte dieses Spiel immer noch machen.«

Warum aus all diesen Spielen nichts geworden ist? Zumindest für den Großteil der Junction-Point-Ära gilt laut Warren Spector: »Die wahre Antwort? Disney ist geschehen.« 2007 kauft der Micky-Maus-Konzern das Studio und all dessen Projekte. »Und komm schon, kannst du dir vorstellen, dass Disney ein dystopisches Science-Fiction-Spiel für Erwachsene macht?«, scherzt Spector. Im Januar 2013 schließt Disney Junction Point, im Mai 2016 zieht sich das Unternehmen komplett vom Publishing zurück – außer bei Mobilespielen. Das grämt Spector jedoch nicht. Er habe die Zeit mit Disney und Epic Mickey sehr genossen. Was viele der anderen Ideen betrifft: »Pech? Karma? Wer weiß. Es gab Publisher, die große Titel wollten, aber dann ihre Meinung änderten. Wir haben an Konzepten gefeilt, die so abgehoben waren, dass wir selbst daran zweifelten.« So manche Idee habe nur als ein paar Zeilen und Skizzen auf einem Notizblock existiert. So sei das nun mal. Wirklich getrauert habe er aber nur um wenige Ideen. Auch mag der Entwickler nicht spekulieren, ob Sleeping Giants oder Junction Point einen so großen Eindruck hinterlassen hätten wie Deus Ex. Das Potenzial wäre aber da gewesen. »Letztlich weißt man erst, ob aus einer Idee etwas Großes wird, wenn man eine Weile daran gearbeitet hat«, sagt Warren Spector. »Ideen sind etwas Simples. Manchmal musst du sie einfach loslassen und weitermachen.« ★



Alle unter einem Dach

Eine Sonderstellung unter Warrens Sectors nie erschienenen Spielen nimmt das »One Block Roleplaying Game« ein. Das ist mehrheitlich ein Gedankenspiel, das er seit Jahren mit sich herumträgt, aber nie umsetzen konnte. Die Idee? Ein Rollenspiel, das ausschließlich in der Kulisse von der Größe eines Appartementhauses stattfindet. Sei es ein postapokalyptischer Bunker (Bild aus der Einleitung von Fallout 3), ein kleines Raumschiff oder tatsächlich ein Wohngebäude in New York. Die einzigen Charaktere im Spiel wären die Bewohner dieses Ortes, die zugänglichen Umgebungen eben ihre Wohnungen und die Flure dazwischen. »Es ist eigentlich das Resultat der Überlegung, dass Geschehnisse spannender sein können, wenn du sie im Kleinen, aber zugleich umso tiefgründiger simulierst«, philosophiert Spector. »Es wäre das Gegenteil des Trends zu Open-World-Spielen, die immer weiter in die Breite gehen und damit zunehmend oberflächlicher werden.«

Statt Charaktere nur im Vorbeigehen zu treffen, könnte man sie im One Block Roleplaying Game bis hinab auf die psychologische Ebene durchleuchten. Wenn man etwa Blumenvasen und Möbelstücke in ihrer Wohnung verstellt, würden sie darauf reagieren, sich wundern, sich ärgern oder an ihrem Verstand zweifeln – eben je nach Figur. Man könnte sogar einen Kleinkrieg zwischen Bewohnern anzetteln. »Ich habe noch weitere Ideen«, sagt Spector. »Aber sie sind alle so unausgegoren, dass es noch keinen Sinn ergibt, darüber zu sprechen.« Er habe lediglich Ansätze für Szenarien, Situationen und Figuren. Aber jedes Mal, wenn sein Gedankenspiel ernst zu werden drohte, »kam irgendwas dazwischen«. Bislang jedenfalls. »Mit System Shock 3 ... wer weiß?«, überlegt Spector. »Da es auch eine klar abgesteckte Kulisse hat, lassen sich vielleicht einige Ideen von One Block einpflegen.«



Seit Disney seinen Rückzug aus dem Videospielgeschäft angekündigt hat, ist Warren Spector bemüht, die Rechte an Konzepten wie Necessary Evil, Sleeping Giants und Co. zurückzukaufen. Gleiches versucht Adventure-Veteran Ron Gilbert mit Monkey Island.