

DIE HEXER VON MADISON

Raven Software wird von Rollenspiel-Fans gegründet, die unter dem Einfluss von id Software auf den Shooter-Geschmack kommen. Nach einem recht braven Fantasy-Doom gelingt mit Hexen 2 eine ambitionierte Mischung aus Action, Rollenspiel und vertrackten Puzzles. Von Heinrich Lenhardt

Nur gut, dass John Romeros Freundin die regionale Tageszeitung gründlich liest. So fällt ihr eine Stellenanzeige auf, die ihren Boyfriend und dessen Kollegen von id Software verblüfft: Da sucht eine Firma namens Raven Software doch tatsächlich nach einem PC-Spieleprogrammierer. Und das ist Anfang 1992 etwas enorm Exotisches in Madison, der Hauptstadt des US-Bundesstaats Wisconsin, der eher für seine Käseerei bekannt ist. Romero beschließt, einfach mal bei diesen Raven-Burschen anzurufen – es ist der Beginn einer langen Freundschaft. »Es stellte sich heraus, dass id nur eine Meile von unserem Büro entfernt war«, erzählt der Raven-Mitgründer Brian Raffel. »Ich erinnere mich noch an den Tag, an dem John Romero, John Carmack, Adrian Carmack und Tom Hall das erste Mal bei uns vorbeischaute, das waren imposante Typen. Und es war

der Ausgangspunkt für die Entstehung von Hexen und seiner Vorgänger.« Dass dann 1997 ein Spiel namens Hexen 2 erscheint, das den Titel der ersten GameStar-Ausgabe ziert, ist auf einen irrwitzigen Zufall zurückzuführen: Selten gab es in der Spielegeschichte einen so eklatanten Fall von »zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort sein«.

Eindruck schinden mit Amiga-Grafik
Raven sitzt bis heute in Madison, doch für id bleibt es eine Zwischenstation; bloß ein halbes Jahr weilen die beiden Firmen in derselben Stadt. Dazu ist es ohnehin nur gekommen, weil id-Mitgründer Tom Hall hier mal die Universität besucht hat. 1991 schwärmt er seinen Kollegen von der Schönheit des Standorts vor, hier sollte die junge Minifirma ihre Zelte aufschlagen. Dummerweise unterschlägt Hall, wie unwirtlich der Winter

in Wisconsin sein kann. Schon im April 1992 flieht id Software ins wärmere Texas, doch die partnerschaftliche Beziehung zu Raven bleibt bestehen. Das liegt an gemeinsamen Interessen wie dem Tabletop-Rollenspiel Dungeons & Dragons sowie an gegenseitigem Respekt. Raven staunt über ids neue 3D-Technologie, und id zeigt sich von Ravens Debütspiel beeindruckt, das Electronic Arts im März 1992 für den Amiga veröffentlicht: Black Crypt ist eine hübsche Dungeonerkundung mit Echtzeitablauf. Zur Shooter-Werkstatt wird Raven erst unter id-Einfluss.

»Macht es schneller!«

»John Romero spielte oft frühe Versionen, er meinte: »Macht es schneller, packt mehr Action rein! Die Waffen müssen schneller schießen!« Unser Projekt begann als Rollenspiel, wurde aber zum Doom mit Schwertern und Armbrust«, erinnert sich Brian Pelletier lachend an die Entstehung des Vorvorgängers von Hexen 2. Pelletier fängt 1992 bei Raven an und arbeitet zunächst als Grafiker an ShadowCaster mit. Dieser von Origin veröffentlichte Mix aus Rollenspiel light und Action verwendet eine verbesserte Version der 3D-Technologie eines beschlagnahmten Nazi-Shooters. Als das in Deutschland indizierte Raven-Spiel ein Jahr später erscheint, ist id Software der Publisher. Denn Raven verwendet nicht nur die Doom-Engine von John Carmack, John Romero hat als Producer zudem starken Einfluss aufs Spielgefühl und kümmert sich auch persönlich um die Veröffentlichung der Shareware-Version: »Ich habe sie bei mir zu Hause erstellt und zuerst in eine Mailbox hochgeladen, ich glaube,



Hexen 2 ziert das Cover der GameStar-Erstausgabe.

Black Crypt

Veröffentlicht: 3/1992

Darum geht's: Schon Ravens Debüt hat Ego-Ansicht und Echtzeitablauf, orientiert sich spielerisch aber an D&D-Kampagnen und Computer-Rollenspielen wie Dungeon Master oder Eye of the Beholder. Black Crypt erscheint nur für den Amiga-Heimcomputer und nutzt dessen 64-Farben-Modus mit eindrucksvoller Grafik aus. Gesalzener Schwierigkeitsgrad und fummelige Bedienung erfordern heldenhafte Geduld.

Testzeit: »Rollenspieleinsteiger werden schnell verzweifeln, wenn sie in den verwirrenden Labyrinthen über beinharte Monsterhorden und happige Puzzles stolpern. ... Die Monster und die Verlieswände gefallen mir in puncto Farbenpracht und Abwechslungsreichtum um einiges besser als die Grafiken von Dungeon Master.« (71 von 100 Punkten in Power Play 4/1992)





Hexen 2 gibt sich bei der Story mehr Mühe als id Softwares Quake, das ausführliche Handbuch ist hübsch illustriert.

die hieß DooomsGate oder so ähnlich«, erinnert sich Romero auf seinem Blog. »Danach stellte ich die Shareware-Version auf einige FTP-Seiten, den Anfang machte da der Server der University of Wisconsin, wo wir normalerweise unsere Sachen posteten. Das war am 23. Dezember 1994 um 23:30 Uhr« – frohe Weihnachten! Während man die erste Zusammenarbeit von Raven und id noch als »mittelalterliches Doom« bezeichnen kann, ist deren Nachfolger schon etwas mutiger.

Die Fortsetzung verselbständigt sich

Eigentlich soll die Fortsetzung nicht groß von der Doom-Actionformel abweichen. Doch im Laufe der Entwicklung schleichen sich immer mehr Rollenspielelemente ein, noch dazu gibt es einen neuen Titel: Hexen. »John Romero war ein begeisterter D&D-Spieler, ich wusste also, dass er eine Rollenspiel-Vorliebe hegt«, erinnert sich Brian Raffen. »Es war

ShadowCaster

Veröffentlicht: 11/1993

Darum geht's: Nach dem beinhalten Black Crypt gerät Raven schon bei seinem zweiten Titel auf die Action-Bahn. Kein Wunder, schließlich basiert ShadowCaster auf einer verbesserten Version von John Carmacks 3D-Engine, mit der die Grafiker hübsche bunte Fantasy-Levels zaubern. Der Monster vermöbelnde Held Kirt verwandelt sich in sechs magische Kreaturen, die über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen.

Testzitat: »Tiefschürfende Rollenspiel-Elemente wurden verbannt, doch durch die kleinen, aber feinen Puzzles und das taktisch kluge Einsetzen der verschiedenen Körperformen kommt ein wenig Tiefgang ins Spiel. ... Ein kurzweiliger Action-Trip, der sich ruhigen Gewissens auf den Charme seiner fulminanten Grafik verlassen kann.« (79 von 100 Punkten in PC Player 12/1993)



seine Idee, in Hexen drei unterschiedliche Klassen anzubieten.« Es gibt auch eine neue Levelstruktur, der Spieler kehrt immer wieder in einen Zentralbereich zurück, das Hub des jeweiligen Kapitels. »Es fühlte sich wirklich wie etwas Eigenständiges an, nicht wie eine richtige Fortsetzung, sondern anders«, meint Pelletier. »Und ich glaube, es war John Carmack, der die Entscheidung traf, dass das Spiel auch einen anderen Namen tragen sollte.« Wie wäre es zum Beispiel mit ... Vorpal?

Brian Pelletier erzählt, dass John Romero bei der Namenssuche »Vorpal« vorschlägt, »wie ein Vorpal-Schwert.« Letzteres stammt ursprünglich aus einem Gedicht im Roman »Alice im Wunderland«. Letztlich heißt das Spiel aber doch anders: »Hexen war der Titel, der allen am besten gefiel. Er fing wie der Vorgänger mit einem H an, so hatte man das Gefühl, dass er immer noch zur selben Familie gehörte.« Dieser Vorschlag kommt von Brian Raffen: »Mir hat jemand mal gesagt, dass »hexen« im Deutschen so etwas wie »verfluchen« bedeutet. Und wir fanden, dass es leicht von der Zunge geht.«

Hecawas?

Weil's so schön flutscht, guckt sich John Romero gleich einen passenden Titel für den Abschluss der Trilogie aus: Hecatomb! Doch der id-Veteran ist nur noch zu Beginn der Entwicklung des dritten Serienspiels dabei, im Sommer 1996 wird er bei id Software herausgedrängt. Etwas säuerlich kommentiert er dann im Juli 1997 den endgültigen Namen jenes Spiels, das auf dem ersten GameStar-Titel landet: »Ich bin ein wenig enttäuscht, dass Hexen 2 so heißt. Ich dachte, dass Hecatomb ein wirklich toller Spielname gewesen wäre.« Der Name mag weniger originell sein, aber nach dem beachtlichen Erfolg von Hexen ist der Wiedererkennungswert der Marke wertvoll: Hätte die GameStar ihr allererstes Titelbild auch für ein Spiel namens Hecatomb geräumt? Überhaupt kann sich Brian Raffen nicht an eine langfristige Serienstrategie erinnern: »Ich wusste nicht, dass es einen Plan für eine Trilogie gab, wir sind das ein Spiel nach dem anderen angegangen. Wir mussten uns id gegenüber beweisen, und das war nicht leicht, weil sie die Messlatte



Hexen basiert noch auf der Doom-Technologie, entsprechend pixelig sehen die Monster aus.



Durch das Erreichen höherer Heldenstufen schalten wir zwei Sonderfähigkeiten frei.



Vier Klassen bietet Hexen 2. Hier stürzt sich der Paladin mit dem Vorpal-Schwert auf einen Werguar. Dieses Bild stammt aus der Steam-Version, die in Deutschland nicht erhältlich ist.

ziemlich hochgelegt hatten.« Und in den Bereichen, in denen sie nicht gar so hoch liegt, kontert Raven mit einer kreativen Alternative.

So geht das, Quake!

PC-Spieler stolpern Mitte der Neunziger an jeder Straßenecke über neue Shooter. Nach der großen Doom-Welle setzt die Polygonwelt von Quake 1996 neue Technikmaßstäbe. Doch bei aller Freude über 3D-Welt und Multiplayer-Spaß gibt es auch kleine Kritikpunkte: Der Spielablauf ist konservativ, die düstere Farbpalette eintönig und die dünne Alibi-Story lachhaft. Die Quake-Schwächen sind just die Hexen-2-Stärken: Mit vier Charakterklassen und einer Vielzahl kniffliger Puzzles gibt es mehr Anspruch. Die Handlung um die apokalyptischen Reiter von Zauberer Eidolon greift die Geschichte der Vorgänger auf. Das 56-seitige Handbuch mit

Hexen: Beyond Heretic

Veröffentlicht: 10/1995

Darum geht's: Die Fortsetzung des vorigen, in Deutschland indizierten Raven-Shooters verwendet die verbesserte Doom-Engine und traut sich spielerisch mehr Eigenständigkeit zu. Mit Krieger, Magier und Kleriker stehen erstmals Klassen zur Wahl, die jeweils über vier Waffen und Zauber verfügen. Statt einer linearen Map-Abfolge gibt es pro Kapitel einen Zentralbereich (Hub), von dem aus Levels erkundet werden.

Testzitat: »Nichts gegen die Wahl zwischen drei Spielfiguren. Doch als ›Rollenspiel-Element‹ lässt sich das schwerlich bezeichnen. Schließlich gibt es keine Entwicklung bei den Charakterwerten. ... Ansonsten schießt man sich wie gehabt durch die hübschen Levels und delektiert sich an den Effekten beim Einsatz der Magiewaffen.« (73 von 100 Punkten in PC Player 1/1996)



seinen vielen Hintergrundinfos und Zeichnungen erinnert eher an ein Rollenspiel als an einen Shooter. Und nach dem eher tristen Quake wirkt Hexen 2 wie ein Griff in die Farbtropfsammlung. Ravens Kniff: Jede der vier Spielwelten erhält ihre eigene 256-Farben-Palette, was für Abwechslung sorgt.

Jetzt zählt jedes Polygon

Als damaliger Art Director von Hexen 2 hat Brian Pelletier noch lebhaftere Erinnerungen an die Herausforderungen fürs Grafikteam: »Auf Echtzeit-3D zu wechseln, machte uns sehr nervös, denn bis zu diesem Zeitpunkt waren unsere Spiele im Grunde sprite-basiert gewesen. Und plötzlich wurden wir in eine Technologie gestoßen, bei der alles komplett dreidimensional sein musste. Eine Menge Performance- und Speicherprobleme bereiteten uns Sorgen: Wie gestaltet man einen gutaussehenden Charakter, wenn er aus maximal 300 Polygonen bestehen kann? Versucht mal, damit einen realistisch wirkenden Menschen hinzukriegen.«

Aber es gibt auch Vorteile: So hatte Raven schon bei den Vorgängerspielen 3D-Software für die Kreation der Spielfiguren benutzt und dann unterschiedliche Perspektiven der 2D-Sprites rausgerechnet. Jetzt entfällt der Aufwand, alle möglichen Ansichtsvarianten rendern zu müssen, stattdessen können die Grafiker ihre 3D-Modelle direkt in die Engine-Pipeline übernehmen. Raven profitiert auch von Erfahrungen, die das Team bei der Entwicklung von Necrodome gesammelt hat. Dieses 1996 von SSI veröffentlichte Actionspiel ist im Prinzip sprite-basiert, enthält aber auch Polygon-Fahrzeuge. »Einer unse-



Hexen 2 hat einige der schönsten Action-Schauplätze des Jahrgangs 1997, insbesondere die Ägypten-Levels sind den Raven-Grafikern gelungen.

Drei Fragen an Brian Raffel

Brian Raffel gründete 1990 mit seinem Bruder Steve das Studio Raven Software, das er heute noch als Vice President leitet. Er war der Project Director von Hexen und Hexen 2.

GameStar: Brian, woher kam eure Vorliebe für Fantasy?

Brian Raffel: Mein Bruder (und Raven-Mitgründer) Steve und ich spielten eine Menge D&D, genauso wie John Romero und John Carmack und die anderen Leute bei id Software. Ihnen gefiel, was wir mir der Fantasy unseres Debütspiels Black Crypt gemacht hatten. Deshalb schlugen sie damals vor, dass wir bei unserem nächsten Projekt Fantasy mit einem Doom-ähnlichen Setting mischen. Diese Anfangsjahre, in denen wir mit id und deren neuester Technologie arbeiteten, haben eine Menge Spaß gemacht.

Rollenspiel-Elemente sieht man häufig in modernen Actionspielen, war Hexen da ein Pionier?

Ich glaube, dass die Hexen-Spiele zu den ersten Titeln gehörten, die Rollenspiel- und Shooter-Elemente verschmolzen. Das war

wohl eine naheliegende Kombination, zu der es früher oder später kommen musste. Ich bin froh, dass John Romero uns diese Richtung aufgezeigt hat, denn so erhielt Hexen ein einzigartiges Spielgefühl.

Wie kam es zur umstrittenen Third-Person-Ansicht bei Heretic 2?

Wir wechselten zu Third-Person, um die Möglichkeiten auszuschöpfen, deinen Charakter und all seine Bewegungen zu sehen. Für Entwickler ist es wichtig, dass sich Fortsetzungen frisch anfühlen und mehr als nur eine Erweiterung sind. Damals hatten viele Teammitglieder das Gefühl, dass dies ein moderner Ansatz wäre. Für manchen haben wir uns damit zu weit vom Original entfernt, aber ich liebte es, im Multiplayer den eigenen Charakter im Kampf zu sehen.



Drei Fragen an Brian Pelletier

Brian Pelletier arbeitete von 1997 bis 2010 bei Raven Software unter anderem als Art Director von Hexen 2. Heute ist er bei Human Head Studios, das 1997 von Raven-Veteranen gegründet wurde.



GameStar: Brian, war das Fantasy-Szenario von Hexen bewusst als Kontrast zu Doom gewählt?

Brian Pelletier: Genau, wir wollten uns von Doom 2 und den ganzen anderen Shootern abheben, die zu der Zeit rauskamen. Es war für uns naheliegend, da die Raven-Gründer Brian und Steve Raffel ihre Wurzeln bei Rollenspielen hatten und verschiedene Klassen sowie einen stärkeren Puzzle-Aspekt haben wollten.

Wie hast du die Reaktionen der Fans auf Hexen 2 in Erinnerung?

Es gab zwei Lager: Die einen liebten es, weil es viele Puzzles und Rollenspiel-Elemente enthielt, ein Spiel für Denker. Und dann hattest du die Leute, die es genau deshalb nicht mochten, sie wollten, dass es mehr wie ein normaler Shooter ist. Die Meinungen waren

wirklich geteilt. Intern hatten wir das Gefühl, dass wir irgendwie unser Ziel verfehlt hatten, weil das Spiel an einem Teil der Kern-Fanbasis vorbeiging.

Welcher Abschnitt in Hexen 2 ist dein persönlicher Liebling?

Mein Lieblingsschauplatz ist Ägypten (Thysis). Da gibt es diese Zeitreise: Um Puzzles zu lösen, gehst du 1.000 Jahre in die Vergangenheit zurück und erlebst den Tempel zu seiner Glanzzeit, während er in der Gegenwart eine Ruine ist. Es hat mir riesig Spaß gemacht, den Look mit all den ägyptischen Referenzen zu entwickeln. Und meine Lieblingsklasse ist der Paladin, denn der bietet prima Kampffähigkeiten und obendrein etwas Magie.

rer Programmierer musste rauskriegen, wie wir Texturen auf diese Vehikel bekommen. Und er entwickelte auf Basis von anderer 3D-Software ein Textur-Koordinatensystem fürs UV-Mapping. Als wir die neue id-Technologie erhielten, hatten wir also schon einige Erfahrungen in dem Bereich gemacht.«

»Wir erreichten für die damalige Zeit eine tolle grafische Qualität, und es war das erste Mal, dass wir 3D-Modelle im Spiel verwendeten. Es dauerte recht lang, die Technologie zu lernen und richtig zu nutzen, aber ich liebte es, wie die Kreaturen in 3D aussahen und sich bewegten«, erinnert sich Brian Raffel an die Entwicklung. »Hexen 2 sollte spielerisch mehr Tiefe haben, mit mehr Puzzles und Rollenspiel-Elementen. Ich hatte einige Abschnitte eingebaut, in denen es mehrere Lösungswege gibt, aber kaum jemand kriegte das mit, was enttäuschend war. Im Nachhinein ist mir klar, dass die Puzzles zu kompliziert waren, dass sie vielleicht nicht so klar waren, wie ich gedacht hatte. Davon abgesehen bin ich sehr stolz auf unsere Arbeit.«

Igitt, da muss man denken!

Nein, ein übertrieben leichtes Spiel ist Hexen 2 gewiss nicht. Dass sich Raven diesmal so weit aus dem Fenster lehnt, liegt nicht zuletzt am User-Feedback zu den Vorgängern: »Ich erinnere mich, wie Brian Raffel darüber redete, was er von den Fans gehört hatte: Sie wollten mehr Rollenspiel und schwierigere Puzzles, deshalb haben wir uns darauf konzentriert«, meint Brian Pelletier. »Damit war das Rollenspiel-Nischenpublikum zufriedengestellt, aber nun gab es Kritik von den Fans purer Shooter, die das Gefühl hatten, dass Hexen 2 nicht genug Tempo hatte und man zu viel denken musste. Die Puzzles waren wirklich schwierig und ein wenig kryptisch. An eines erinnere ich mich besonders: Um ein Vergrößerungsglas herzustellen, musste man erst Sand finden, ihn schmelzen und das Glasobjekt dann noch verzubern. Oder das Rätsel, bei dem es heißt ›Bring mir Loric's Knochenmehl‹. Du findest Loric's Skelett und musst selber darauf kommen, es in einer Mühle zu zermahlen.«



Mittels Konsolenkommando lässt sich auch Hexen 2 aus der Verfolgerperspektive spielen. Doch das Spiel ist nicht darauf ausgelegt.



Ein Elfen-Rücken kann entzücken: Heretic 2 überrascht mit seiner Third-Person-Ansicht und kunterbunten Magiekämpfen.

GameStar-Tester Peter Steinlechner lobt den Anspruch der »intelligenten Rätselkost« im Testbericht von Ausgabe 10/1997. Doch ein Teil der Spieler, die das erste Hexen als flotten Shooter schätzten, sind von den Ambiti-

onen des Nachfolgers eher enttäuscht: »Wir bereuten, dass es uns nicht gelungen war, beide Zielgruppen anzusprechen«, gesteht Pelletier. Aber wenn man mit Hexen 2 ohnehin zwischen den Genrestühlen Action und



Hexen 2 lebt!

Seit Raven im Jahr 2000 den Source-Code von Hexen 2 veröffentlicht hat, arbeiten Modder unermüdlich an neuen und renovierten Inhalten fürs Actionspiel. Eines der aktuellsten Projekte ist das Missionspaket Hexen 2: Shadows of Chaos (Bild), dessen Early-Access-Version am 2. Mai 2017 erschienen ist. Shadows of Chaos bringt frische Gegner (darunter Widersacher aus den Vorgängern), überarbeitete Klassen, eine neue Handlung, große Karten und renovierte Gewalteffekte. Die Early-Access-Demo enthält drei Levels inklusive Puzzles – und sogar Koop-Unterstützung. Download und Infos gibt's unter ModDB.com/mods/hexen-ii-shadows-of-chaos. Wer das alte Hexen 2 im Multiplayer spielen möchte, sollte hingegen auf HexenWorld.org vorbeischaun: Dort gibt's Serveradressen, Turniere und News. Wohl nicht mehr weiterentwickelt wird die Doom-3-Mod Hexen: Edge of Chaos, die eine eigene Story erzählen sollte und deren Demo man unter HexenMod.com herunterladen kann.

Rollenspiel sitzt, kann man ja auch gleich noch ein bisschen Strategie hineinpacken.

Katapultierte Schafe

»Alles begann damit, dass ich sah, dass wir in Hexen 2 sowohl Katapulte als auch Schafe haben«, erinnert sich Raven-Programmierer Michael Gummelt an die Entstehung von Siegen, einem 1998 veröffentlichten Multiplayer-Modus für Hexen 2. Gummelt kriegte erst einen Animator dazu, dass der Spieler ein Schaf auf einen Katapult schubsen kann, um es als Wurfgeschoss zu missbrauchen. Dann denkt er sich: »Hey, wir könnten doch einen Modus machen, in dem man eine Burg mit Katapulten belagert.« Mit seinem teambasierten strategischen Spielablauf und der Wahl zwischen sechs ausgefeilten Charakterklassen fühlt sich Siegen wie ein Vorreiter der Online-Shooter-Trends der nächsten 20 Jahre an – selbst die erste Version von Team Fortress erscheint erst 1999. Siegen erlangt eine gewisse Kultigkeit, überfordert aber noch den Mainstream. Bei so vielen Ideen und Ansätzen fragt man sich, wie wohl ein Hexen 3 ausgesehen hätte. Doch darauf warten wir heute noch, denn auf Wunsch des neuen Eigentümers macht Raven stattdessen ein neues Heretic – und erwischt einen unglücklichen Erscheinungstermin.

»Wir wollten Hexen 3 machen«

Im Sommer 1997 kauft Activision Raven Software für ein Aktienpaket im Wert von 12,3 Millionen Dollar und beginnt umgehend, die weitere Produktstrategie zu beeinflussen. »Wir wollten Hexen 3 machen, das kannst du mir glauben. Aber das Erste, was Activision von uns nach der Übernahme wollte, war ein Heretic 2. Frag mich nicht, warum, das war ihre Entscheidung«, meint Brian Pelletier, der das Folgeprojekt als Projektleiter betreut. Nachdem die spielerischen Ambitionen von Hexen 2 manchen Shooter-Fan verschreckten, signalisiert der Markenname Heretic eine Rückkehr zu unkomplizierteren Actionfreuden, denen man auch in Activisions Marketingabteilung zugeneigter scheint.

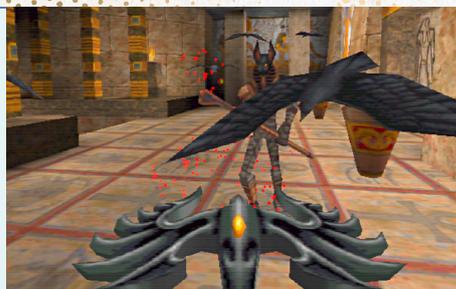
Heretic 2 wird zunächst mit der bewährten Ego-Ansicht geplant, doch irgendwie kommen da die Zaubersprücheffekte nicht voll zur Geltung, die dank der neuen 3D-Beschleunigerkarten so prächtig aussehen.

Hexen 2

Veröffentlicht: 9/1997

Darum geht's: Nicht nur wegen der neuen Quake-Engine macht die Fantasy-Actionserie einen großen Schritt nach vorne. Hexen 2 bietet auch das anspruchsvollste Design der ganzen Serie. Gleich vier Klassen stehen zur Wahl, um Monster in vier Welten zu bekämpfen und knifflige Puzzles zu lösen, die mehr Geduld und Kreativität erfordern als die Schlüsselsuche der Vorgänger. Ohne Spiel-Guide droht Sackgassengefahr.

Testzitat: »Hexen 2 ist kein fauler Zauber, sondern erfüllt die hoch gesteckten Erwartungen. Die gelungene Mischung aus Action, Adventure und Rollenspiel trifft zielgenau ins Schwarze. Intelligente Rätselkost und spannende Story ziehen den Spieler in ihren Bann, ohne von der Hauptsache – fröhlichem Monstermetzeln – abzulenken.« (85 von 100 Punkten in GameStar 10/1997)



Die Belagerungswaffen inspirieren Raven zum Multiplayer-Burgensturm im Siege-Modus.



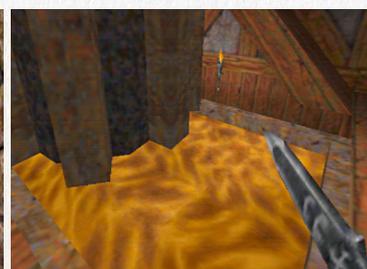
Der Stab des Set, eine Spezialwaffe des Assassinen, zerreißt Gegner mit Ketten.

»So kamen wir darauf, die Third-Person-Perspektive auszuprobieren, es sollte aber weiterhin die Ego-Ansicht als Option geben«, verrät Pelletier. »Ich erinnere mich sogar an ein Meeting mit dem Activision-Chef Bobby Kotick, der uns fragte: »Warum versucht ihr Third-Person, der Vorgänger hatte doch Ego-Ansicht?« Kotick lässt sich von den Entwicklern überzeugen, zudem hat er wohl die Verkaufszahlen von Tomb Raider im Hinterkopf. Heretic 2 verspricht, eine Lara-ähnliche Perspektive mit freier Kampfsteuerung zu kombinieren, im Gegensatz zu Tomb Raiders vereinfachtem Zielsystem. Ravens neues Werk riecht schwer nach Hit – doch es kommt zu zwei Missgeschicken.

Keine Zeit für Ego-Ansicht

Heretic 2 muss in nur neun Monaten entstehen, börsennotierte Muttergesellschaften haben schließlich gewisse Bedürfnisse: Bei Activision haben sich andere Spiele verspätet und Heretic 2 wird zur Rettung der Quartals-Umsatzzahlen gebraucht. Die daraus resultierende Hetze fordert Opfer: »Uns fehlte die Zeit, die optionale Ego-Ansicht einzu-

bauen, so wurde Heretic 2 ein reines Third-Person-Spiel«, verrät Pelletier. Das ist ebenso wenig geplant wie die Wucht eines neuen Mitbewerbers, der auf einmal das Genre dominiert: »Zwei Wochen vor Heretic 2 wurde Half-Life veröffentlicht. Und das ging natürlich voll ab, jeder redete über Half-Life, jeder zockte es. Unser Spiel ging im Schatten von Half-Life unter.« Gordon Freemans Brecheisen wird zum Sargnagel für die ganze Serie. So erhält Heretic 2 zwar positive Testberichte, von den Verkaufszahlen aber ist Activision wenig begeistert. Also strebt man einen Strategiewechsel an. Jahrelang hatte Raven Action mit Elementen von Fantasy-Rollenspielen kombiniert, doch damit ist Schluss. »Activisions Einstellung war: »Wisst ihr was? Fantasy verkauft sich nicht, Science-Fiction verkauft sich – fokussieren wir uns lieber darauf.« Das war ein Grund, warum wir nicht mit den Fantasy-Sachen weitergemacht haben«, erzählt Pelletier. Bestärkt wird diese Einschätzung durch den Erfolg von Unreal und Half-Life. Ersteres ist eindeutig SciFi, Letzteres hat immerhin Aliens und eine ferne Welt, auf der verdächtig viel gehüpft wird.



Eines der ersten verzwickten Puzzles in Hexen 2: Das Skelett des Magiers Loric möchte in der Mühle zu Knochenmehl verarbeitet werden.

Heretic 2

Veröffentlicht: 11/1998

Darum geht's: Hexens Rollenspielallüren sind manchen Shooter-Fans zu anstrengend, deshalb mottet Raven den Namen Heretic wieder aus, um eine Rückkehr zu geradliniger Action zu signalisieren. Dafür wird Ego-Traditionalisten schon acht Jahre vor Gears of War die Third-Person-Ansicht zugemutet. Mitgekriegt haben's leider nur relativ wenige Leute, da zwei Wochen vor Heretic 2 Valves Half-Life erscheint.

Testzitat: »Eingefleischte Fans der bisherigen Raven-Ausflüge nach Parthoris wird Heretic 2 verschrecken. Habe ich mich bisher durch eher düstere Levels gekämpft, fegt Corvus diesmal wie ein Wirbelwind durch ein relativ buntes, grafisch opulentes und leicht zugängliches Actionfest. Die Schulter-Perspektive ist technisch gut gelöst.« (84 von 100 Punkten in GameStar 12/1998)



Raven Software wird 1990 von den Gebrüdern Raffel gegründet und 1997 von Activision übernommen. Das Studio hat damals wie heute seinen Sitz in Madison, Wisconsin.

Bevor Raven anno 2000 mit dem hervorragenden Star Trek: Voyager – Elite Force ins All aufbricht, erregt das Studio noch Aufsehen mit einem »bodenständigeren« Shooter, der auf ein modernes Söldnersetting und extreme Gewaltdarstellung setzt. In Deutschland landet das Spiel prompt auf dem Index; selbst die um Blut- und Splattereffekte sowie Scherzens- und Todesschreie bereinigte deutsche Version darf nur an Erwachsene verkauft und nicht beworben werden. Sogar die in Gewaltfragen sonst recht entspannten kanadischen Jugendschützer stufen den Titel als »Erwachsenenfilm« ein (separate Spiele-Altersstufen gibt es nicht) und stellen ihn damit auf eine Stufe mit Pornografie. Dem weltweiten Absatz schadet das nicht, die Söldner verkaufen sich besser als Heretic-Elf Corvus. Von nun konzentriert sich Raven auf Spieladaptionen von Lizenzen, die Activision ranschafft, ebenso kompetent wie erfolgreich. Elite Force ist derart überzeugend, dass bald LucasArts anklopft und Raven eine Reihe von Star-Wars-Spielen anbietet – so entstehen Jedi Knight 2 und 3. Ist es also Zeit, alle Hoffnungen auf ein neues Hexen zu begraben? Vielleicht noch nicht.

Ravens Remaster-Erfahrung

»Über die Jahre haben uns eine Menge Leute gefragt, ob sie die Hexen-Lizenz haben und etwas damit anstellen können. Aber wir haben immer nein gesagt, weil wir das selber machen wollen« wird Brian Raffel 2014 bei USgamer.net zitiert. Die Lust auf eine Fortsetzung ist im Studio vorhanden, doch Activision hat andere Prioritäten. Raven wird mit Call-of-Duty-Zuarbeit ausgelastet, eine Rückkehr in Fantasy-Gefilde ist fraglich. Als wir anlässlich des GameStar-Geburtstags im August 2017 bei Brian Raffel nachfragen, dämpft er unsere Hoffnungen: »Es ist schön zu sehen, dass wir immer noch eine Menge Zuschriften bekommen, in denen nach Hexen und Heretic gefragt wird. Wir haben jüngst Call of Duty: Modern Warfare Remastered veröffentlicht, was eine Menge Spaß gemacht hat. Derzeit gibt es auf meiner Seite aber keine Pläne, so etwas wie ein Hexen-Remaster zu machen. Das Hexen-Universum wird in meinem Herzen immer einen beson-

deren Platz haben. Aber auch die Aufgaben, die wir aktuell haben, begeistern uns.«

Wie würde Hexen heute aussehen?

Da bleibt uns nur übrig, rein hypothetisch mit Brian Pelletier zu spekulieren, wie eine moderne Fortsetzung der Heretic-/Hexen-Serie aussehen könnte. Was den grafischen Stil angeht, würde er sich neben Spielserien wie The Witcher oder Uncharted auch die »Herr der Ringe«-Filme und die Fernsehserie »Game of Thrones« als Inspirationsquellen ansehen: »So nimmt das Publikum heutzutage Fantasy wahr.« Und wie hält er es mit der Spielperspektive? Pelletier meint lachend, dass Heretic 2 mit seiner Third-Person-Action vielleicht seiner Zeit voraus war: »Aus meiner Sicht hat die Spieler-Community Heretic 2 gemiedet, weil es nicht die gewohnte Ego-Perspektive verwendete. Die Third-Person-Ansicht ging vielen zu weit. Das wäre mein Argument, warum ein Hexen 3 die Ego-Perspektive haben sollte, denn so erinnern sich die Leute an Hexen 2: Es war ein Ego-Shooter mit Rollenspiel-Elementen, das ist also, was man machen sollte.«

Ob wir diese angedachte Fortführung jemals erleben werden? Vielleicht muss ja nur



Raven Software startet als Vierergruppe: Die Firmengründer Brian und Steve Raffel kümmern sich um Grafik, Leveldesign und Soundeffekte. Um ihr erstes Spiel Black Crypt zu entwickeln, heuern sie die Programmierer Ben Gokoy und Rick Johnson an.

jemand wieder eine Stellenanzeige im Lokalblatt schalten, um die Dinge ins Rollen zu bringen. id Software ist längst weggezogen, aber es gibt noch ein anderes Studio in Madison, Wisconsin. Human Head Studios wurde 1997 von sechs Raven-Entwicklern gegründet, die sich nach Hexen 2 selbständig gemacht haben. Seit Kurzem ist dort auch Brian Pelletier beschäftigt. Da wäre es doch wie verhext, wenn der Mix aus Shooter, Puzzles und Fantasy-Rollenspiel nicht irgendwann ein Comeback erleben würde – hoffentlich nicht erst in 20 weiteren Jahren. ★



Der Crusader von Hexen 2 ist ein hammerharter Typ, doch diese Medusa dürfte ihn die letzten verbleibenden Lebenspünktchen kosten.