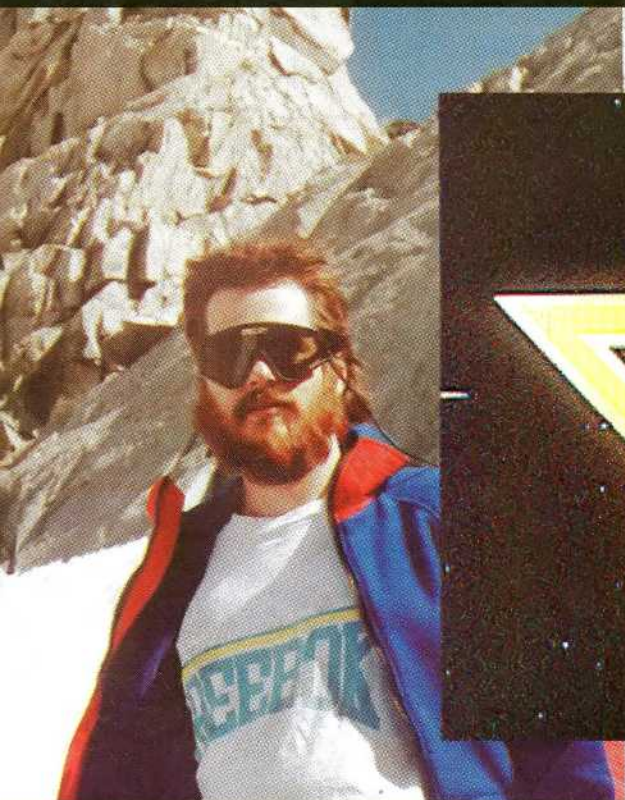




Wer in der letzten Ausgabe den Test zu „Space Quest V“ gelesen hat, mußte unweigerlich über ein Kurzinterview mit Star-Designer Mark Crowe stolpern. Doch erstens ist kurz halt kurz, und zweitens ist Mark nur die eine Hälfte der berühmten „Two Guys from Andromeda“...

Das Gegenstück nennt sich bekanntlich Scott Murphy, allerdings hat er das dynamische Duo zwischenzeitlich verlassen. Doch wir konnten die beiden Solisten wieder vereinen — zumindest für dieses Gespräch. Ehe wir nun mit den Sierra- bzw. Dynamix-Zugpferden und Vätern des interplanetaren Saubermanns Roger Wilco über ihre Trennung, ihr Privatleben sowie alte und neue Projekte plaudern, seien zur Einstimmung noch ein paar Hintergrundinfos verraten: Mark ist 34 Jahre jung, von Geburt Kalifornier und Kunststudent von Berufung. Nach ein paar Jobs als Bühnenbildner hat sich Sierra seiner erbarmt und betraute ihn mit ungewöhnlich seriösen Aufgaben wie etwa dem Artwork für die Verpackungen. Der mittlerweile 38-jährige Scott hingegen verdiente nach einem Studium in „Liberal Arts“ mit so nahrhaften Tätigkeiten wie dem Kochen seine Brötchen — bis Ken Williams (Roberta Williams Gatte, seines Zeichens Oberboß von Sierra) ihn zunächst als Diskettenkopierer einstellte...

?: Demnach seid ihr beide von Anfang an Arbeitskollegen; nicht etwa alte Freunde aus dem Sandkasten?

SM: Wie kommst du denn darauf? Ken mußte uns erst ein paar Wochen lang in einen Raum zusammensperren! Damals werkten wir ein wenig an „The Black Cauldron“ mit, dem Spiel zum Disney-Film, an dem auch Al Lowe beteiligt war. Mit der Zeit stellten wir jede Menge Gemeinsamkeiten fest, und weil uns beiden die bis dahin recht braven und noblen Sierra-Helden auf den Keks gingen, haben wir uns Roger Wilco ausgedacht. Ein kleines Demo von Mark konnte Ken dann auch überzeugen, womit der Anfang bereits gemacht war.

?: So schnell kann's gehen! Inzwischen strickst du ja schon am sechsten Teil, Mark — erzähl' doch zunächst mal ein bißchen was darüber, die militanten Wilco-Fans gehen sonst noch mit dem Schrubber auf uns los.

MC: Ein bißchen schrubben könnte dir zwar nicht schaden, aber gut. Wie ich dir neulich schon sagte, will ich ein paar ganz heiße Baller-Gefechte einbauen, indem ich das 3 Space-System von „Red Baron“ bzw. „Aces of the Pacific“ in den Weltraum verfrachte. Was in der Luft prima funktioniert, sollte schließlich auch im Vakuum klappen, oder?

?: Keine Frage. Aber soll das jetzt „Wing Commander 3“ werden?

MC: Gar kein schlechter Vergleich!

Ein offenes

Gespräch mit:

Mark Crowe &

Scott Murphy



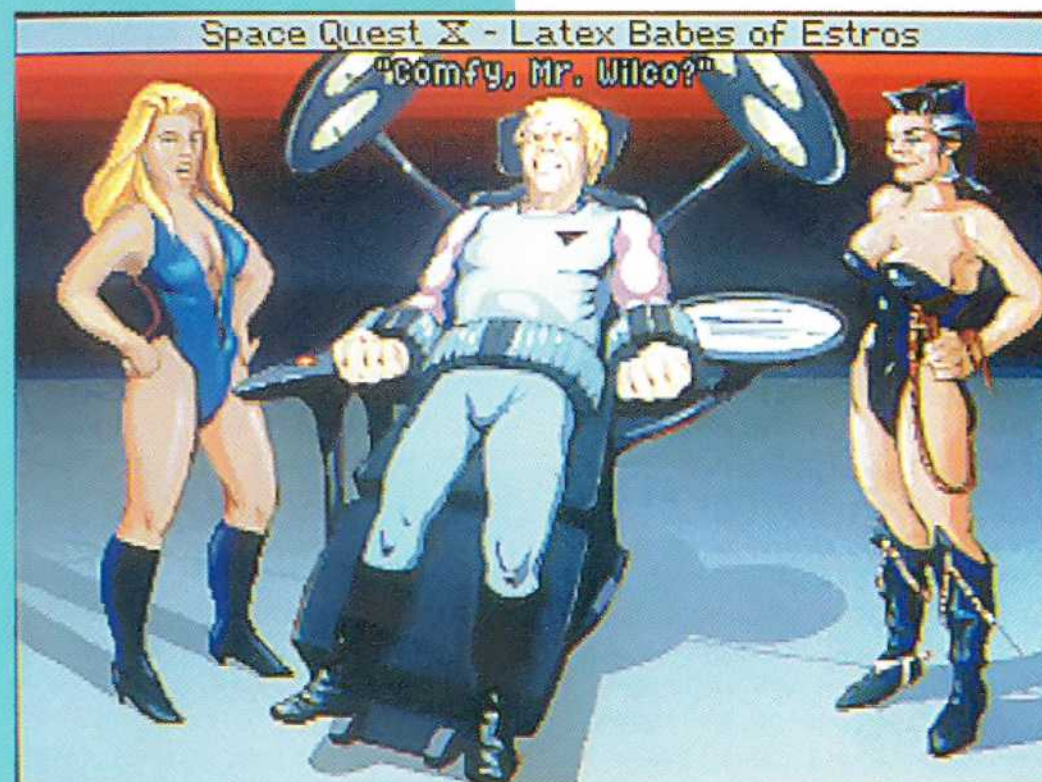
Erste Fingerübungen:
The Black Cauldron



Die blitzsaubere Premiere des Saubermanns: Space Quest I



Roger Wilco kehrt zurück:
Space Quest II



Außerdem denke ich da an eine Fortsetzung der Lovestory aus Teil fünf, und die Besatzung von Rogers neuem Kreuzer kann man bestimmt auch weiterentwickeln. Darüberhinaus müssen natürlich neue Ober-Unholde her, aber da brauchen sich die Fans keine Sorgen zu machen — ich habe schon einige richtig schön fiese Ideen.

?: Schön und gut, trotzdem werden wir den Verdacht nicht los, du könntest privat eher ein Fan von Hardcore-Flugsimulationen sein?

MC: Bist du Hellseher? Tatsächlich ist nämlich „Red Baron“ mein halbes Leben — und „Falcon 3.0“ die andere Hälfte!

?: Nun aber zu dir, Scott. Mark hat uns neulich schon erzählt, daß er dich wegen der lieblichen Landschaft in Oregon verlassen hat. Aber warum bist du ihm nicht gefolgt?

SM: Ich hatte es einfach satt, täglich 12 Stunden zu programmieren und oft genug auch noch am Wochenende. Ich dachte schon, bald schlagen meine Finger im Keyboard Wurzeln! Dabei würde ich am liebsten gar nichts arbeiten...

?: Wie? Du machst jetzt gar nichts?!

SM: Doch, doch. Aber ich habe mir einen ruhigeren Job gesucht und sitze gerade an der CD-ROM-Version von „Space Quest IV“.

?: Dann verrate uns doch mal ganz ehrlich, warum der Soundtrack nicht wieder — wie in „Space Quest III“ — von Bob Siebenberg stammt und ob wenigstens bekannte Schauspieler für die Stimmen engagiert wurden.

SM: Also, zunächst wollten wir ja Robin Williams haben, aber der drehte damals gerade einen völlig unbekannten Film namens „Hook“. Daher haben wir Gary Owens geholt, der schon einige Zeichentrickfilme besprochen hat — seine Stimme ist so herrlich sarkastisch! Für einen Mega-Soundtrack reichte dann einfach die Kohle nicht mehr.

?: Ach, ist Bob zu teuer geworden? Sind die Preise für alte Supertramp-Musikanten etwa gestiegen?

SM: Nein, nein, Ken hat ihm nur weniger geboten als sonst.

?: Zusammen mit unserem Boß Michael, wären die beiden wohl ein Traumpaar, das selbst Dagobert Duck in den Schatten stellen würde, was?

SM: Gut möglich.

?: Ja, aber zurück zu euch — wie stehen die Chancen auf ein Revival der „Two Guys“?

SM: Schlecht. Die S.Q.-Serie ist zwar immer noch irgendwie mein Baby, aber wahrscheinlicher ist, daß sich die Schwarzen Löcher auf meiner Festplatte mit „Police Quest IV“ füllen. Schließlich ist Jim Walls ja zu Tsunami gegangen, und an Ideen würde es mir nicht mangeln. Allerdings laufen derzeit auch Gespräche mit dem ehemaligen Chef des Los Angeles Police Departments, und mit dem würde ich nur sehr ungern an einem Tisch sitzen, weil er als Rassist verschrien ist.

?: Dann besteht also doch noch Hoffnung?

SM: Na ja, Mark und ich haben schon mal über so eine Sache geredet — ein Held namens Ultraguy, der aber alles andere als ultra ist. Oder vielleicht wieder eine gemeinsame Space Quest; man soll niemals nie sagen. Andererseits hat Mark gerade erst den fünften Teil abgeliefert und wird kaum ansprechbar sein, oder?

MC: Kannst du glauben! Völlig fertig!

?: Na gut, dann erzähle uns doch mal was zu deinen weiteren Plänen, Mark. Oder bist du auf Hausmeister abonniert?

MC: Nö, ich hocke so nebenbei an einem Projekt, das den Arbeitstitel „Metal Tech“ hat. Das wird eine Robotersimulation, allerdings nicht so strategisch wie „Battletech“, sondern mehr pilotenmäßig. Szusagen eine richtige Simulation in 3 Space.

?: Hätte man sich denken können. Aber zumindest die Grundidee ist ja nicht neu, und auch bei „Space Quest“ lassen sich Parallelen zum alten „Planetfall“ von Infocom finden...

MC: Ja, das muß ich mir immer wieder

Die Grafik-Revolution: Space Quest IV



anhören. Aber als wir Roger Wilco konzipierten, kannte ich „Planetfall“ noch gar nicht, und wenn man einen Antihelden im All erschaffen will, dann hat man nicht so immens viele Möglichkeiten. Die Putzkolonne bietet sich da einfach an, selbst im Kosmos.

?: Na dann — *boldly go where no one has joked before!*

MC: Hey, das ist gut! Kann ich das zitieren?

?: Klar, solange du uns vorher noch verrätst, wie es so mit deinen Hobbies aussieht.

MC: Also, musikalisch stehe ich zum Beispiel auf Classic Rock. Aerosmith meinetwegen oder Pink Floyd; mit den moderneren Sachen wie Rap kann ich weniger anfangen. Tja, und dann gefallen mir diese Science Fiction-Kunstabände aus den 50er Jahren sehr gut. Hin und wieder juckt es mich so sehr in den Fingern, daß ich selbst ein paar solcher Grafiken für „Space Quest“ mache.

?: Und was juckt dir in den Fingern, Scott?

SM: Abgesehen von Pink Floyd, R.E.M. und U2 kommen bei mir durchaus auch die Rapper zum Zuge; Ice Cube etwa oder Public Enemy. Außerdem habe ich zwei allerliebste, erwachsene Kinder — mein Sohn ist 22, meine Tochter sogar schon 24.

?: Moooment mal! Sagtest du nicht, du wärst 38 Jahre alt?

SM: Ja, warum?

?: Dann hast du aber früh angefangen!!!

SM: Reingefallen, meine Frau ist älter als ich und hat die beiden mit in die Ehe gebracht. Davon abgesehen ist es schon in Ordnung, wenn Kinder so einen jungen Vater haben — da wachsen sie besser als bei einem alten Knacker!

?: Tatsächlich? Hast du noch mehr solcher Überraschungen auf Lager?

SM: Logo, zum Beispiel schlage ich gern auf wehrlose, kleine Bälle ein — Tennis nennt man das hier auf der Erde, glaube ich. Bei den Filmen ist „2001 — Odyssee im Weltraum“ immer noch mein absoluter Favorit. Da sind tolle Special Effects drin, und man kapiert jedesmal ein bißchen mehr. Bei Monty Python lache ich mich krank, bei Arnold Schwarzenegger übrigens auch — herrlich blödsinnig, seine Streifen! Tja, und wenn das Wetter gewittrig aussieht, dann bin ich mit meiner Video-Kamera unterwegs.

?: Schau an, daher also die Gewitter-Sequenz am Anfang von „Space Quest IV“. Und der Terminator-Fimmel in Teil drei und fünf ist nun wohl ebenfalls geklärt.

SM: Könnte schon sein, daß die Gewittererei mich unbewußt beeinflusst hat. Für den Arnold-Robbi ist aber eher Mark verantwortlich, er ist der Terminator-Fan von uns beiden. Davon abgesehen ist uns aber seit Teil drei sowieso nichts mehr heilig, schließlich haben wir sogar unseren Arbeitgeber durch den Kakao gezogen. Leider sind in „Space Quest 4“ einige der Produktveräppelungen aus Speicherplatzgründen unter den Tisch gefallen — wir hatten z.B. noch Larry mit dabei.

?: Das leuchtet ein, Larry und Roger sind sich schließlich nicht ganz unähnlich.

SM: Ja, in Larry steckt sicher ein kleiner Roger. Bloß erstaunlich, daß AI damit reich geworden ist, und wir nicht!

?: Vermutlich gibt's halt mehr Lechzer als Putzer. Genau wie es mehr Klicker als Tipper gibt: Wie seid ihr eigentlich mit der Umstellung auf die Einheits-Iconleiste klargekommen?

SM: Nun, Teil vier war etwa zu zwei Dritteln fertig, als die Umstellung kam, daran hatten wir schon zu beißen! Aber es war eben nicht unsere Entscheidung oder die von Sierra, sondern letzten Endes ein Käufer-Wunsch. Der Trend geht halt ganz eindeutig in Richtung Bequemlichkeit. Trotzdem meine ich persönlich, daß ein Adventure durch einen richtigen Parser mehr gewinnt als verliert.

?: Und wie ist das mit deinem bzw. Marks persönlichem Humor, genießt ihr diesbezüglich bei Sierra bzw. Dynamix Narrenfreiheit?

SM: Nicht ganz, die Leute verstehen sich als eine Art Software-Disney, und auf dieses Familien-Image muß man schon Rücksicht nehmen. Aber zu derbe Späße gehören meiner Ansicht nach ohnehin nicht in ein Computergame.

?: Ein erfrischend ehrliches Schlußwort. Mark, jetzt ist die Gelegenheit für dein Schlußplädoyer.

MC: Weia! Kann ich die Gelegenheit stattdessen für einen privaten Aufruf nutzen?

?: Bittesehr.

MC: Ich sammle nämlich Spielzeug, Zinnfiguren und so. Und ich höre immer, Germany wäre da so ein toller Markt! Also, ich würde gern tauschen oder kaufen — falls sich jemand angesprochen fühlt, soll er doch einfach mal ein paar Zeilen an Dynamix schreiben.

?: Wir wünschen dir Tonnen von Zuschriften, danken für das nette Gespräch und schicken unsere besten Grüße nach Andromeda. (mm)



Es wird immer verrückter:
Space Quest III



Der jüngste Streich: Space Quest V

Softographie der Two Guys from Andromeda

The Black Cauldron (1986)

Space Quest: The Sarien Encounter (1987)

Space Quest II: Vohaul's Revenge (1988)

Space Quest III: The Pirates of Pestulon (1989)

Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rip-pers (1991)

Space Quest V: The Next Mutation (1993)