

HINTERGRUND

HEART OF THE ALIEN

DER WEITHIN UNBEKANNTE NACHFOLGER DES WELTHITS *ANOTHER WORLD* WIRD 30 JAHRE ALT. ZUSAMMEN MIT UNSEREN BEIDEN INTERVIEW-PARTNERN AUS DEM DAMALIGEN ENTWICKLERTEAM, DOUG NONAST UND COREY COMSTOCK, SCHAUEN WIR ZURÜCK AUF DIESEN JUBILAR, DER IM JULI 1994 EXKLUSIV IN DEN USA FÜR SEGA CD ERSCHIEN, DANN ABER FAST KOMPLETT IN DER VERSENKUNG VERSCHWAND. BERECHTIGTERWEISE?



Das Jahr 1991 ging für die Amiga-Spielewelt mit einem Paukenschlag zu Ende. Éric Chahis schon seit August 1989 in Entwicklung befindlicher Plattformer *Another World* erreichte endlich den Markt. Das Gameplay selbst – ein bisschen Hüpfen, ein bisschen Schießen, ein paar Schalterrätsel lösen – war zwar nur gehobener Durchschnitt. Was *Another World* von allen anderen Produktionen dieser Zeit jedoch abhob, ist die für damalige Verhältnisse bombastische cineastische Präsentation einer packenden Science-Fiction-Story. Chahi und sein Team von Delphine Software entwickelten ein Verfahren, um per Rotoscoping erzeugte Animationen (siehe Infobox) in bis zu bildschirmfüllende Vektorgrafiken zu wandeln und flüssig auf den zeitgenössischen 16-Bit-Spieleplattformen (Amiga,



Atari ST) abzuspielen. Bisherige, das gleiche Verfahren nutzende Titel wie *Prince of Persia* verwenden dies lediglich für die Protagonisten. Das Intro von *Another World*, auch heute noch ansehnlich, haute damals jeden aus den Socken. Hinzu kam ein, in seiner Spartanität sehr effektiver, exzellenter Ambient-Soundtrack von Jean-François Freitas. Trotz des eher dünnen Spieldesigns stand die Fachpresse größtenteils Kopf und lobte das Spiel als Gesamtkunstwerk in hohen Tönen. Dem vielfachen Kritikerlob folgte auch großer kommerzieller Erfolg. Die Umsetzung wurde auf eine Vielzahl von Plattformen portiert. Den Anfang machte MS-DOS, wo erstmals ein auf Amiga & Atari ST aus Zeitgründen weggelassener Level hinzugefügt wurde. Die Rechte für die US-Vermarktung sowie Konsolenportierungen auf Segas Mega

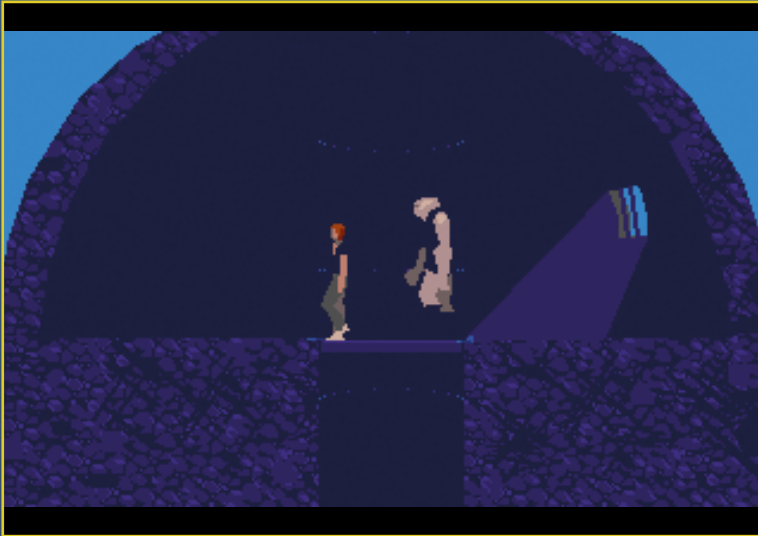
Das Intro, links in der Amiga-Fassung, rechts daneben der gleiche Bildschirm in der überarbeiteten und vor allem optisch stark verbesserten 3DO-Portierung.

Für die 3DO-Version wurden alle Hintergründe neu gezeichnet. Die Qualität schwankt, manche Hintergründe wirken amateurhaft.

Drive und Nintendos SNES sicherte sich die US-Firma Interplay. Für den US-Markt wurde das *Adventure in Out of this World* umbenannt, um einem Markenrechtskonflikt aus dem Weg zu gehen. Auch heute noch gibt es eine aktive Erinnerungskultur rund um diesen Spieleklassiker, der mit der seit 2011 verfügbaren 30th Anniversary Edition noch jederzeit und überall für kleines Geld auf aktuellen Spieleplattformen verfügbar ist.

In dieser Erinnerungskultur und sämtlichen Remakes von *Another World* fehlt jedoch der „offiziell-inoffizielle“ Nachfolger des Spiels: *Heart of the Alien: Out of this World Part II*.





Recht früh im Spiel treffen wir den Außerirdischen Buddy, der uns fortan unterstützt. Seine Hintergründe werden erst im Nachfolger *Heart of the Alien* näher beleuchtet.



Another World erzählt die Geschichte vom Wissenschaftler Lester, der aufgrund eines Unfalls mit seinem Partikelbeschleuniger auf einen fremden Planeten teleportiert wird. Dort lernt er im Rahmen seiner Erkundungen einen Alien namens Buddy kennen, der von einer Gruppe feindlich gesinnter Aliens gefangen genommen wurde. Soviel darf man nach 30 Jahren sicherlich spoilern: Zusammen entkommen Lester und Buddy nach vielen Abenteuern letztlich den Bösewichten. Die Endszene des Spiels lässt offen, ob der schwer verletzte Lester den finalen Kampf letztlich überlebte oder nicht.

Éric Chahis ursprüngliche Idee für ein *Another World 2* war es, die gleiche Geschichte wie im ersten Teil, lediglich aus der Perspektive von Buddy zu erzählen. Nach Abschluss der Entwicklung von *Another World* kehrte Éric Chahi der "anderen Welt" jedoch zunehmend den Rücken zu und fokussierte sich auf sein neues Projekt *Heart of Darkness*. In diese Lücke sprang die US-Firma Interplay und stellte ein Team zusammen, was *Another World 2* realisieren sollte. Für das initiale Konzept zeichnete

Chahi verantwortlich. Die detaillierte Ausgestaltung und Realisierung übernahm jedoch das Team bei Interplay, in Abstimmung mit Chahi.

Die Konzeptidee von Chahi erkennt man im Intro von *Heart of the Alien* sofort wieder, wo die Erlebnisse Buddys während der Zeitlinie des ersten Spiels sichtbar werden. Dann jedoch geht *Heart of the Alien* komplett eigene, neue Wege und führt die Geschichte des ersten Teils fort, anstatt sie nur aus anderer Perspektive erneut zu erzählen. Der Nachfolger beginnt, wo das erste Abenteuer endet: Lester und Buddy landen im verwüsteten Heimatdorf Buddys, und Lester darf erstmal verschnauften. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle Buddys und beginnt das zweite Abenteuer: Den Bösewichten aus dem ersten Teil endgültig das Handwerk legen. Denn diese nahmen Buddy nicht nur gefangen, sondern – so sieht man im Intro – metzelten auf bestialische Weise auch sein Heimatdorf nieder und nahmen viele Gefangene. Diese gilt es nun zu befreien. Im weiteren Handlungsverlauf kommt auch Lester wieder ins Spiel, und... aber hier nun genug der Spoilerei.



Das Ende von *Another World* lässt offen, ob Lester überlebt oder nicht.



Heart of the Alien startet direkt nach dem Ende von *Another World*. Interessant dabei: Bei der 3DO-Fassung von *Another World* ist das Intro von *Heart of the Alien* bereits als Teil des Abspans enthalten.



ANIMATIONS-TECHNIK: ROTOSCOPING



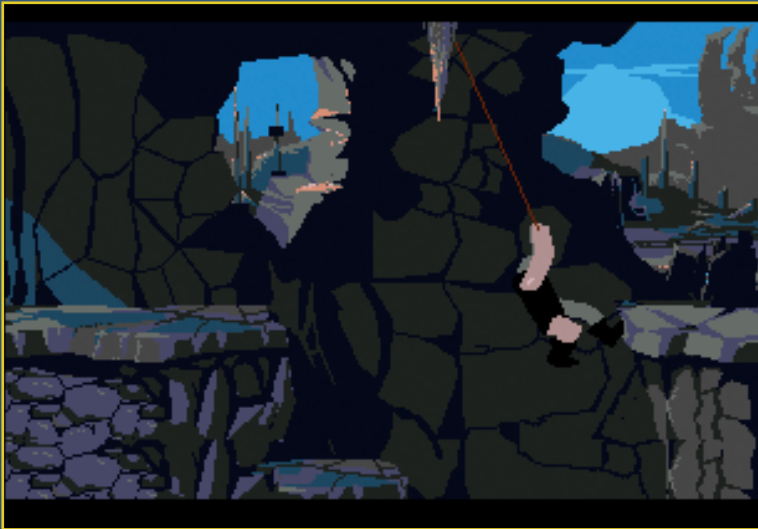
Bei der in den 90er-Jahren oft genutzten Animationstechnik Rotoscoping nutzt man reales Videomaterial zur Erstellung von Computeranimationen. Eine witzige Anekdote von *Heart-of-the-Alien*-Designer Corey Comstock (siehe Interview) ist, dass sein Sohn die Vorlage für die Animationen von Lester war. Da sich die Entwicklung über einen längeren Zeitraum hinzog, kann man das Wachstum von Coreys Sohn an der stetig wachsenden Pixelgröße von Lester im Spiel nachvollziehen!



Grafisch fügt sich *Heart of the Alien* nahtlos an *Another World* an. Der Animationsstil sowie das grundsätzliche Art Design sind nahezu identisch, sodass sich Fans des ersten Teils sofort wieder heimisch fühlen. Auch musikalisch wurde für Kontinuität gesorgt. Jean-François Freitas komponierte erneut einen fantastischen Ambient-Soundtrack, diesmal in glasklarer CD-Qualität, unterstützt durch niemand anderen als Tommy Tallarico – eine wahre Ohrenweide.

Warum nun kennt heutzutage kaum jemand *Heart of the Alien*? Hier lässt sich nicht ein einzelner Grund anführen, sondern es müssen mehrere Aspekte beleuchtet werden. Diese führten in Summe dazu, dass es seit der Originalveröffentlichung auf dem Sega CD 1994 kein einziges Remake oder eine Wiederveröffentlichung für modernere Spieleplattformen gab.

Der sicherlich wichtigste Grund ist, dass Éric Chahi selbst, obwohl er in der Konzeptionalisierung des Spiels beteiligt war, nach Abschluss selbiger mit der Umsetzung durch Interplay unzufrieden war und auf seiner Homepage das Adventure heutzutage als „Flop“ bezeichnet. Er führt hierfür sowohl die aus seiner Sicht schlechte Animationsqualität als auch das Gameplay als Grund an. Chahis Kritik an der Grafik und an den Animationen von *Heart of the Alien* ist jedoch objektiv nicht nachvollziehbar. Beides sieht wirklich klasse aus und steht *Another World* in nichts nach. Eher im Gegenteil setzt es überall noch „eins oben drauf“ in Bezug auf die Wow-Effekte der cineastischen Umsetzung. Die Kritik am Gameplay ist jedoch berechtigt. Die Steuerung von Buddy krankt an großer Behäbigkeit. Die flüssige Animation der Spielfigur wurde zulasten der Reaktionsfähigkeit priorisiert. Dies führt zu einem erhöhten Frustrationsgrad, da beim Überwinden der diversen gemeinen Fallen im Spiel deutlich mehr Versuche erforderlich sind, als eigentlich nötig wären, wenn der Protagonist etwas direkter reagieren würde. Lediglich die unbegrenzte Anzahl an Versuchen – die es allerdings auch schon in *Another World* gab – lindert diesen Frust ein wenig.

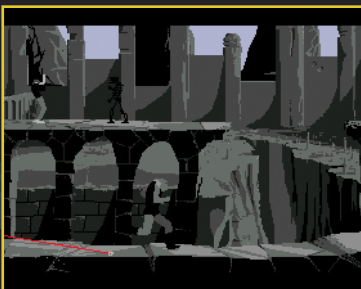


» **HEART OF THE ALIEN ERREICHT ZU KEINER ZEIT DIE KLASSE VON ANOTHER WORLD, HAT ABER – VOR ALLEM JETZT, IN SEINEM JUBILÄUMSJAHRE – EINDEUTIG MEHR AUFMERKSAMKEIT VERDIENT. «**

Ein weiterer gewichtiger Grund ist, dass *Heart of the Alien* leider nur für eine todgeweihte Plattform, das Sega CD, entwickelt und veröffentlicht wurde. Kommerzieller Erfolg blieb also aus, obwohl eine mit CD-Soundtrack aufgepeppte und grafisch in höherer Auflösung als beim ursprünglichen Mega-Drive-Release dargebotene Version des Erstlingswerk ebenfalls mit auf der Scheibe ist. Auch andere zeitgenössische 3D-Plattformen wie das 3DO (für das übrigens auch *Another World* erschien) flopten. Der Titel fiel also zeitlich in eine etwa zweijährige Lücke von nicht erfolgreichen CD-Konsolen, die erst mit dem beginnenden Erfolg von Sonys PlayStation ab 1996 wieder geschlossen wurde. Da war es dann aber schon zu spät für rotoskopische 16-Bit-pseudo-3D-Grafiken – die Spieler stürzten sich in die ersten echten polygonalen Spielwelten.

Erreicht *Heart of the Alien* insgesamt die Klasse von *Another World*? Eindeutig nein, vor allem aufgrund der trägen Steuerung des Protagonisten Buddy und dem damit einhergehend höheren Frustrationslevel. Hat *Heart of the Alien* aber mehr Aufmerksamkeit verdient, als es heutzutage üblicherweise erhält? Eindeutig ja, besonders in diesem Jubiläumsjahr! Die Sega-CD-Umsetzung erfuhr keine Neuauflage. Die Original-CD ist aber selbst in gutem Zustand noch zu humanen Gebrauchtpreisen deutlich unter 100 Euro auffindbar.

-CSC

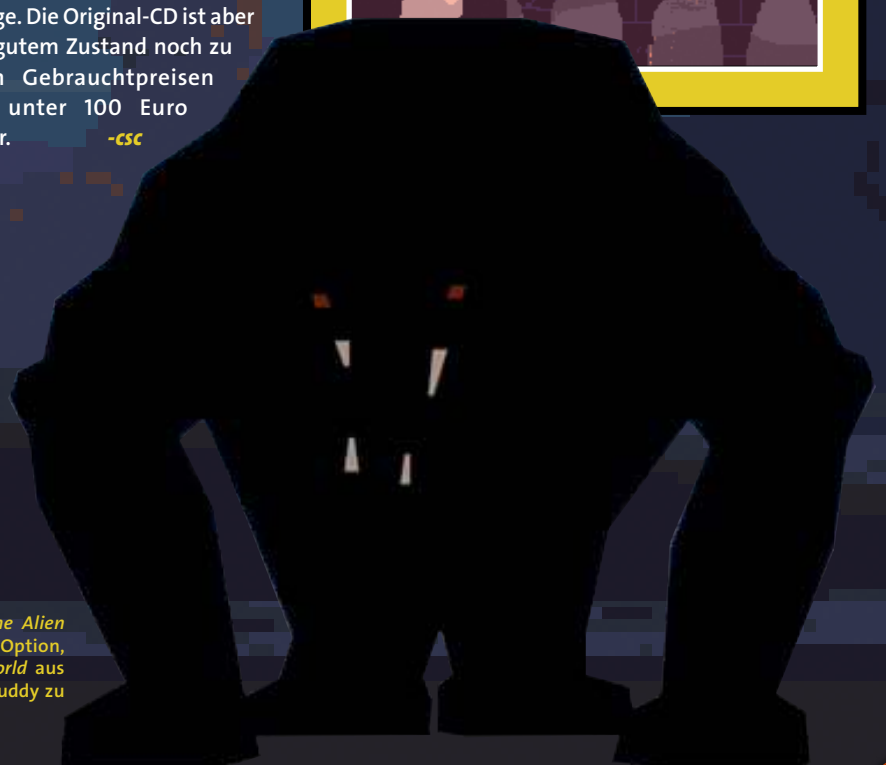


Heart of the Alien bietet die Option, *Another World* aus Sicht von Buddy zu spielen.

OUT OF THIS WORLD PART I



Der Untertitel von *Heart of the Alien* lautet „Out of this World Parts I & II“. Neben dem Sega-CD-exklusiven Teil II ist auch der Erstling mit auf der CD. Die Sega-CD-Version hat im Vergleich mit anderen Portierungen zwei Besonderheiten zu bieten, die sie auch für Kenner der Heimcomputeroriginalen erneut spielsenswert werden lassen. Erstens läuft sie im Vergleich zur Mega-Drive-Modulversion, die aufgrund der Parallelveröffentlichung mit der SNES-Version in der niedrigeren 256x224 Auflösung läuft, mit der hohen Auflösung 320x224. Zweitens enthält sie als einzige eine von Tommy Tallarico veredelte CD-Einspielung des Original-Soundtracks von Jean-François Freitas.



INTERVIEW

HEART OF THE ALIEN

UNSER AUTOR CHRISTIAN SCHILLER TAUCHTE MIT COREY COMSTOCK, LEAD GRAFIKER/ANIMATOR, UND DOUG NONAST, PROGRAMMIERER IM TEAM VON LEAD MIKE BURTON, TIEFER IN DIE ENTSTEHUNG VON *HEART OF THE ALIEN* EIN.



Corey blieb noch eine Weile der Spieleindustrie treu – er arbeitete beispielsweise auch an *The Lost World – Jurassic Park* für die PlayStation –, ist nun aber hauptberuflich in der Weltraumindustrie tätig und nur noch nebenberuflich als Designer (comstockarts.com).



Doug kehrte der Spieleindustrie schneller den Rücken und wechselte nach *RBI Baseball '95* für das Sega 32X in die Geschäftssoftwareindustrie, wo er auch heute noch tätig ist.

Die Inszenierung von *Another World* war einzigartig.

RETURN: Vielen Dank, dass ihr nach 30 Jahren nochmal in die Geschichte von *Heart of the Alien* eintaucht! Was waren eure Rollen im Entwicklungsteam?

COREY: Es war mein erstes Videospiel, aber ich hatte trotzdem viel zu tun. Ich habe die meisten Grafiken und Animationen für das Spiel gemacht, einschließlich aller Filmsequenzen und Hintergründe. Ich habe das Storyboard für die gesamte Geschichte erstellt und bei einigen Rätseln geholfen.

DOUG: Meine Rolle war eher die eines Scripters (mein Titel im Abspann des Spiels lautet fälschlicherweise „Assistant Programmer“). Mike Burton war also für die Entwicklung der Engine und alle technischen Details zuständig, während ich mich um Dinge wie Animationsskripte kümmerte und dafür sorgte, dass das Timing von Ereignissen exakt eingehalten wurde, damit man zum Beispiel jedes Mal die exakte Anzahl von Pixeln für einen Sprung bekam oder ein Stein immer im selben Frame fiel. Wir durften während der Entwicklung ein wenig Design machen, aber das war nicht unsere eigentliche Aufgabe.

RETURN: Wie lange hat die Entwicklung des Spiels gedauert und wie war die Arbeitsatmosphäre während der Entwicklung?

COREY: Die meisten Produkte werden unter Zeitdruck auf den Markt gebracht, und dieses Projekt war keine Ausnahme. Ich erinnere mich nicht mehr an die genauen Meilensteine, aber der Zeitplan war eng. Es war großartig, mit dem Team zusammenzuarbeiten. Alan Pavlish, der Produzent, ist einer meiner Lieblingsmenschen, witzig und intelligent. Für Jeremy Barnes, den Projektleiter und Lead Designer, war es das erste Projekt, aber er war sofort Feuer und Flamme, und ich habe die Zusammenarbeit mit ihm sehr genossen. Mike Burton, der leitende Programmierer, hat einige bahnbrechende Kompressionstechniken entwickelt, die mir die Arbeit sehr erleichtert haben. Alles in allem war es eine gute Zeit und ein gutes Team.

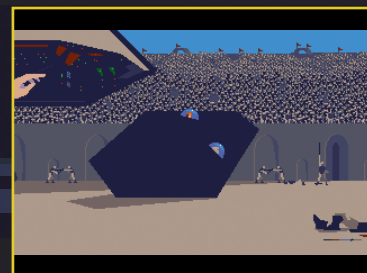
DOUG: Bei allen Spielen (und auch heute noch) arbeiteten die Leute anfangs ganz normal, aber als die Deadline näher rückte und sich die

Bugs häuften, schiefen die Leute unter ihren Schreibtischen und arbeiteten 80 Stunden pro Woche, nur um das Spiel rechtzeitig auf den Markt zu bringen. Dieser Engpass wurde noch dadurch verschärft, dass die Software an Virgin lizenziert war, was bedeutete, dass wir vertragliche Fristen mit ihnen hatten. Wenn wir also einen Termin verpassten, schrien uns nicht nur unsere Manager an, sondern auch die von Virgin. Das Beste und das Schlimmste an Interplay damals war, dass es fast wie auf dem College war. Wir waren die ganze Zeit dort und lernten unsere Mitarbeiter ziemlich gut kennen. Die Leute trafen sich nach der Arbeit, um *Doom 2* zu spielen, wir gingen zu den Partys der anderen und einmal fuhren wir alle zusammen nach Disneyland. Das war nicht von der Firma gesponsert, sondern einfach, weil wir Freunde geworden waren. Problematisch war, dass es keine Trennung zwischen Arbeit und Freizeit gab, so dass bei Termenschwierigkeiten sehr viele Überstunden anfielen. Außerdem war es weniger ein Arbeitsort als vielmehr ein Wohnort. Burnout war immer ein Thema.

RETURN: Was unterscheidet *Heart of the Alien* eurer Meinung nach von anderen Spielen seiner Zeit?

COREY: Es war ein sehr storybasierter Side-Scroller mit filmähnlichen Zwischensequenzen. Ein Kritiker eines Spielmagazins sagte, dass die Zwischensequenzen so flüssig waren, dass man schwören konnte, man würde einen Filmtrailer sehen. Die Story hatte Tiefe und Pathos.

DOUG: Ich denke, es waren das Setting und der visuelle Stil. In der überwiegenden Mehrheit der Spiele dieser Zeit liefen lizenzierte Charaktere nach rechts und schossen auf Dinge. Die mysteriöse Erzählung über eine Person, die in eine völlig eigene Fantasiewelt hineingezogen





wird, und die Tatsache, dass jeder Bildschirm wie ein eigenes Puzzle funktioniert, war etwas Neues und Interessantes, das meiner Meinung nach die allgemeine Vorstellung davon, was Videospiele in der Zukunft sein könnten, wirklich bereicherte. Eine viel ausgefeiltere Version dieser Idee findet sich im ersten *Silent Hill*. *Heart of the Alien* hatte schon einen visuellen Stil, der versuchte, wie ein Spiel mit 3D-Polygonen auszusehen. Ich denke, wenn man sich dieses Game jetzt ansieht, kann man die Richtung, in die sich die Spiele der PlayStation-Generation dann tatsächlich entwickelt haben, schon erkennen.

RETURN: Gibt es Elemente im Spiel, die viel Herzblut erfordern, sei es bei der Entwicklung oder beim Design?

COREY: Die Todesszenen haben mich ein bisschen verwirrt und mir Alpträume bereitet. Die Leute fanden die Animationen cool, aber ich musste



an einen dunklen Ort gehen, um sie zu träumen. Ich bin mir nicht sicher, ob ich jemals dorthin zurückkehren möchte. Ich erinnere mich, dass ich von Fußfächern voller blutiger Körperteile geträumt habe. Igitt!

DOUG: Wir wollten wirklich, dass es [in Bezug auf *Another World* – Anmerkung des Interviewers] vertraut, fremdartig und visuell faszinierend aussieht. Ich glaube, wir haben viel Zeit und Gedanken in das Design der Charaktere und Gegner gesteckt, besonders in Buddy und die Rasse, der Buddy angehört. Es hat viel Arbeit gekostet, diesen grauen, versteinerten Charakter zu jemandem zu machen, den man mag und vor allem die Welt und die Gesellschaft um ihn herum kennenzulernen. Auch das Design der Gegner hat Spaß gemacht, denn wir wollten, dass die außerirdischen Feinde aussehen wie die, die wir kennen, aber doch ein bisschen anders sind.

» DIE TODESSZENEN HABEN MIR ALPTRÄUME BEREITET. ICH MUSSTE AN EINEN DUNKLEN ORT GEHEN, UM SIE ZU TRÄUMEN – ICH BIN MIR NICHT SICHER, OB ICH JEMALS DORTHIN ZURÜCKKEHREN MÖCHTE. «

Corey Comstock, Lead Grafiker/Animator



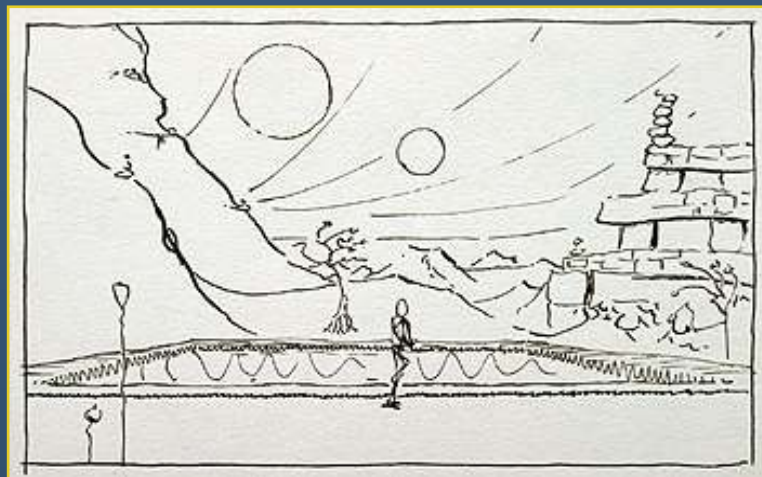
RETURN: Wie haben die technischen Einschränkungen der Sega CD die Entwicklung und das Design des Spiels beeinflusst? Warum wurde das Sega CD als einzige Veröffentlichungsplattform gewählt, anstatt wie beim Vorgänger eine Multiplattform-Veröffentlichung anzustreben?

COREY: Die Sega-CD-Konsole konnte nur wenige Farben darstellen, was an sich schon eine Herausforderung war. Ich habe keine Marketing- oder Entwicklungsentscheidungen getroffen, aber die Möglichkeit, beide Spiele, *Out of this World* und *Heart of the Alien*, auf einer CD zu haben, war für viele Spieler attraktiv. Das ursprüngliche Spiel wurde mit Vektorgrafiken erstellt, um Speicherplatz zu sparen. Dies führte zu einer komplizierten Produktionspipeline, damit die Assets korrekt angezeigt werden konnten, aber Mike Burton löste die Speicherprobleme mit seinen bahnbrechenden Kompressionstechniken. Danach konnte ich mich voll und ganz auf die Erstellung der Assets konzentrieren. Allerdings musste ich den Stil des Originalspiels in die neuen Grafiken einfließen lassen.

DOUG: Die CD bot uns einen schnelleren Prozessor, einen besseren Grafikchip und hundertmal mehr Speicher als das alte System. Es wäre unmöglich gewesen, diese bildschirmfüllenden Zwischensequenzen zu zeigen, wenn wir versucht hätten, sie mit der spielinternen Engine auf dem Mega Drive zu realisieren, weil es einfach nicht genug Speicher gab und der Prozessor nicht schnell genug war, um so viele Informationen so schnell an den Videospeicher zu senden. Stattdessen konnten wir alles mit der CD vorberechnen und dann als Film direkt von der Disc abspielen. Ich kann nicht genau sagen, warum wir uns für die Sega CD als exklusive Plattform entschieden haben, aber ich glaube nicht, dass das Spiel auf dem SNES oder dem regulären Mega Drive sehr gut ausgesehen hätte. Ein großer Teil der Geschichte hätte entweder gekürzt oder auf eine Weise umgeschrieben werden müssen, die viel schlechter ausgesehen hätte. Die Umsetzung sollte wirklich filmisch aussehen, und das wäre verloren gegangen, wenn man es auf andere Systeme dieser Zeit übertragen hätte.



Die Abstraktion der Grafik hatte durchaus System: Das Spiel sollte auch in der Vorstellung der Spieler passieren. Besonders auffällig ist dies beispielsweise bei dem Biest, dass den Charakter sehr früh im Spiel angreift: Es besteht nahezu nur aus einer Silhouette, der Spieler muss sich selbst vorstellen, was ihn angreift.



Ich glaube auch, dass man vom Sega CD viel mehr erwartet hat, was die Verkaufszahlen und den Markterfolg angeht. Aber stattdessen wurde sie hauptsächlich für schlecht aufgenommene FMV-Spiele bekannt und geriet schnell ins Hintertreffen.

RETURN: Was waren die besonderen technischen Herausforderungen und wie habt ihr sie gelöst?

COREY: Der Animationsstil war Rotoscoping, das Zeichnen über die Einzelbilder eines Videos, um eine flüssige und filmische Animation zu erzeugen. Aber es gab keine Schauspieler, die den Drachen am Anfang des Spiels und die Bestie, einen von Buddys Feinden, später im Game spielen konnten. Autodesk hatte gerade die DOS-Version von 3D Studio herausgebracht, also erwarb ich eine Lizenz und modellierte und animierte diese beiden Figuren mit der Software. Das klingt heute so altmodisch, war aber damals hochmodern und eine Herausforderung, denn es gab weder Schulen noch Kurse, und die meisten Hilfedateien berücksichtigten nicht einmal die verschiedenen Methoden, die später entwickelt wurden. Ich musste meine eigenen Konzepte und Techniken entwickeln, wie jeder andere in der Branche damals auch.

DOUG: Ich kann nicht für Mikes Arbeit sprechen, aber ich kann sagen, dass es damals noch keine allgemein erhältliche Spiele-Engine gab, die man kaufen und mit der man arbeiten konnte, wie es heute mit Unity oder Unreal der Fall ist. Also wurde alles für jedes Spiel von Hand gemacht. Ich weiß, dass ein großer Teil der Herausforderung für mich im richtigen Timing

der Gameplay-Elemente bestand. Wie ich bereits erwähnt habe, war jeder Abschnitt des Spiels wie ein anderes Rätsel, und vieles davon drehte sich darum, dass der Spieler zur richtigen Zeit die richtige Eingabe machen musste, fast wie in *Dragon's Lair*. Ich erinnere mich besonders an zwei Szenen, in denen Lester von der schwarzen Bestie gejagt wurde. Wir mussten das Timing framegenau hinbekommen, aber als wir es testeten, wurde es so schwierig, dass wir ein paar „Vergebungsframes“ einbauen mussten. Ich habe die Todesanimation so oft gesehen, dass sie mich in meinen Träumen verfolgt hat. Das andere war die Schießerei auf dem Gefängnisflur. Es hat SEHR viel Zeit gekostet, die Laserschüsse so zu timen, dass es gefährlich aussieht, aber der Spieler auch eine Chance hat, zu überleben. Aber es war eine gute Szene, an der ich arbeiten konnte, weil sie für die damalige Zeit visuell beeindruckend war und den 3D-Look meiner Meinung nach ziemlich gut simulierte.

RETURN: Wie war die Zusammenarbeit mit dem Grafikteam und wie habt ihr das Feedback der Designer und Tester integriert?

COREY: Einige der Animationen für das Gehen, Laufen und die Action-Spieler wurden von anderen erstellt, aber Jeremy und ich arbeiteten täglich zusammen, um das Gameplay-Design und die Grafik zu verbessern. Ich habe viele Ideen skizziert und wir haben sie dann verfeinert und optimiert. Es hat viel Energie gekostet, das Spiel interessant, unterhaltsam und herausfordernd zu gestalten, ohne zu frustrieren. Die Tester schickten uns ihre Beobachtungen und wir setzten die Vorschläge um, wenn sie sinnvoll waren.

DOUG: Es war einfach, in die Büros des Grafikteams zu gehen und mit ihnen zu besprechen, wie die Dinge aussahen oder welche Änderungen nötig waren. Um auf den Vergleich mit dem College zurückzukommen: Wir hatten keine wirkliche Softwareentwicklungsmethodik, die wir anwandten, jeder machte es einfach so, wie er es für richtig hielt.

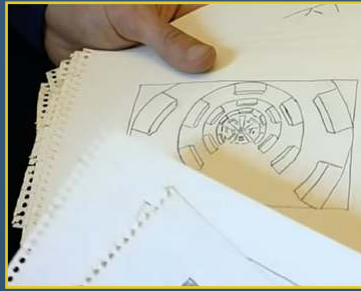
Oft haben wir bei einer Runde Tischfußball oder *Street Fighter 2* über das Spieldesign diskutiert. Das Feedback wurde dann einfach aufgeschrieben und in der Gruppe präsentiert.

RETURN: Mit welchen Programmiersprachen und Tools habt ihr entwickelt?

DOUG: Wenn ich mich recht erinnere, bestand die Engine aus purem C und Assembler. Der Assembler-Code wurde wahrscheinlich hauptsächlich für die sogenannten Bit-Blit-Routinen verwendet, mit denen die Daten so schnell wie möglich in den Videospeicher gebracht werden sollten.

Bei meiner Arbeit habe ich eine interne Skriptsprache verwendet, mit der man definieren konnte, aus welchen Speicherabschnitten das Sprite bestehen sollte, in welcher Reihenfolge die Frames angezeigt werden sollten und wie mit Spielereingaben und dem Abspielen von Sounds umgegangen werden sollte. Falls sich noch jemand an PERL erinnert, das war so ähnlich. Ich kannte mich auch ziemlich gut mit C aus, also benutzte ich es, wenn ich es brauchte oder um Fehler zu finden.

RETURN: Wie habt ihr die visuelle Identität von *Heart of the Alien* entwickelt und welche künstlerischen Techniken habt ihr verwendet? Wurde die Genlock-Technologie des Commodore Amiga für das Rotoscoping verwendet?



In die Gestaltung von Buddy und seiner Rasse wurde viel Zeit investiert. Es war eine Herausforderung, einen versteinerten Charakter zu jemandem zu machen, den der Spieler mag.

» WIR HATTEN DAMALS KEINE WIRKLICHE SOFTWAREENTWICKLUNGSMETHODIK. JEDER MACHTE ES EINFACH SO, WIE ER ES FÜR RICHTIG HIELT. «

Doug Nonast, Programmierer

COREY: Ich habe nie einen Commodore Amiga benutzt. Ich kam aus dem Ingenieurwesen und war mit einem echten IBM Personal Computer und Autodesk-Produkten wie *AutoCAD*, *3D Studio* und dann *Animator Pro* vertraut. Ich entschied mich für diese Produkte und nutzte ihre Möglichkeiten. *Animator Pro* wurde mein bevorzugtes Werkzeug. Der Stil und die Charaktere waren bereits im ersten Spiel etabliert, so dass ich sie auf neue Umgebungselemente und neue Charaktere ausweitete.

RETURN: Gibt es Grafiken oder Animationen im Spiel, auf die ihr besonders stolz seid? Warum?

COREY: Buddy kämpft in der Eröffnungssequenz nach dem Erdbeben um sein Leben, obwohl er zahlenmäßig weit unterlegen ist – das ist meine Lieblingsstelle. Er kämpft gegen viele feindliche Aliens, weicht aus, duckt sich, springt und schlägt sie mit seiner Laserpeitsche nieder. Um diese

Animationen einzufangen, stellte ich meine Videokamera in das Fenster meines Stadthauses im zweiten Stock und richtete sie auf den Innenhof darunter. Ich schleppte eine Matratze nach draußen, legte sie auf den Rasen und führte alle Stunts vor den Augen meiner entsetzten Nachbarn vor. Videospiele waren noch ein relativ neues Phänomen, so dass die meisten Leute nicht verstanden, was ich tat, selbst nachdem ich es ihnen erklärt hatte. Alle dachten, ich hätte den Verstand verloren. Seltsam! Heutzutage sieht man überall Leute, die Selfies machen.

DOUG: Die Schießerei im Gefängnis hat mir am besten gefallen. Ich fand auch die Animation mit den rennenden Tieren sehr gut sowie die Animation der Peitsche von Buddy.

RETURN: Wie haben euch die Einschränkungen der Sega CD Hardware dazu gebracht, kreative grafische Lösungen zu finden?



Einige der frühen Konzeptzeichnungen zeigen Lester auf einem Thron – es scheint naheliegend, das ursprünglich ein anderes Ende für *Anther World* geplant war, das aber einfach nicht zum Spiel passen wollte.



Dougs Lieblingszene: Die Schießerei im Gefängnis. Dies ist eine der actionsreichsten Sequenzen im Spiel, durch die in Richtung des Bildschirms abgefeuerten Laserstrahlen wird der Spieler direkt integriert.



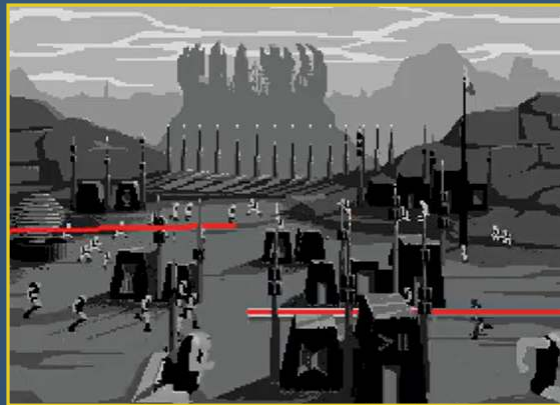
COREY: Die begrenzten Farben und die niedrige Auflösung waren schon immer ein harter Kampf, aber zumindest bei Animationen kann man mit viel (d.h. wenig) auskommen, wenn die Animation ansprechend ist. Man kann zum Beispiel ein Strichmännchen zum Leben erwecken und damit Emotionen und Freude auslösen.

Meine ersten Animationen, die ich als Kind gemacht habe, habe ich in einem Daumenkino mit Strichmännchen skizziert. In der Highschool machte ich erste handgezeichnete Trickfilme mit einer Super-8-Filmkamera. Der erste davon wurde von meiner Filmklasse mit Standing Ovationen gefeiert. Ich bekam ein bescheidenes Kunststipendium, zumindest teilweise wegen dieser Filme.

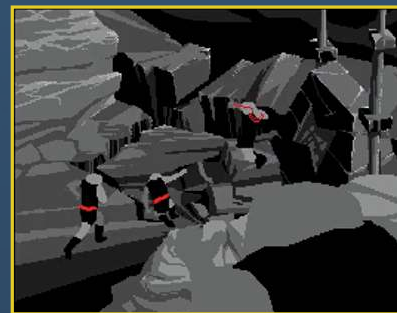
DOUG: Aus der Sicht der Entwicklung gab uns die Sega CD viel mehr Möglichkeiten, mit denen wir arbeiten konnten, als wir vorher hatten, und wir empfanden das als Befreiung. Da das Sega CD uns viel Speicherplatz zur Verfügung stellte, konnten wir bei einer großen Cutscene tricksen und sie als vorgerendertes Video zeigen, das von der CD geladen wurde.

RETURN: Was für das Heart-of-the-Alien-Team am Ende sehr enttäuschend gewesen sein muss, ist, dass Éric Chahi es später als „Flop“ bezeichnete. Wie kam es aus eurer Sicht zu dieser Meinungsverschiedenheit, und wie entwickelte sich das während der Entwicklungsphase des Spiels?

COREY: Wow! Das ist das erste Mal, dass ich davon höre. Chahi war während des gesamten Storyboard-Prozesses stark involviert, als wir die Geschichte entwickelten und ich mich auf die Grafik konzentrierte. Wir haben nicht weitergemacht, bis er sein Okay gegeben hat, und das



Coreys Lieblings-szene ist visuell beeindruckend – noch interessanter dürfte allerdings ein Making-Of zu der Szene sein.



Um die passende Atmosphäre für das Spiel und seine visuelle Darstellung zu finden, probierte Éric einige Farbschemata aus, die auch die Grundlage für das Verpackungsartwork waren.

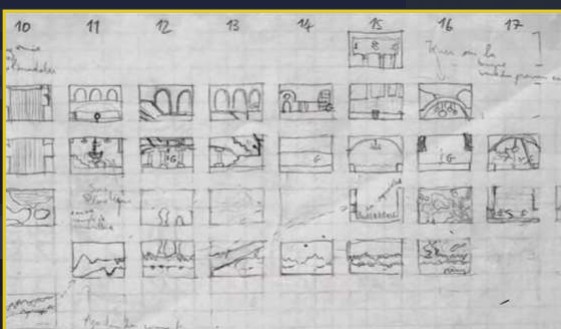
» ICH LEGTE EINE MATRATZE AUF DEN RASEN UND FÜHRTE ALLE STUNTS VOR DEN AUGEN MEINER ENTSETZTEN NACHBARN VOR. ALLE DACHTEN, ICH HÄTTE DEN VERSTAND VERLOREN. «

Corey Comstock, Lead Grafiker/Animator

hat er getan. Er war im Großen und Ganzen sehr zufrieden und hat nur hier und da ein paar kleine Änderungen vorgenommen. Alle negativen Kommentare, die er im Nachhinein machen möchte, sind natürlich seine Sache, aber wir haben alle hart gearbeitet, um eine dem Original loyale Fortsetzung zu schaffen. Und viele glauben, dass wir erfolgreich waren.

DOUG: Als Schöpfer des Originaltitels und der Welt, in der er spielt, hatte Éric eine ziemlich genaue Vorstellung davon, wie das Spiel aussehen und was es beinhalten sollte. Wenn ich mich recht erinnere, hatten wir bei Interplay nicht viel direkten Kontakt mit ihm, sondern bekamen unser Feedback über Virgin. Wir im Entwicklungsteam hatten keine direkte Kommunikation mit ihm, aber wir bekamen im Laufe des Entwicklungsprozesses ein paar Mal negatives Feedback, weil es nicht seiner eigenen Vision entsprach,

wie es hätte sein sollen. Ich denke, es war ähnlich wie bei einem Autor, der sein Buch verfilmt sieht, ohne viel Kontrolle darüber zu haben. Ich verstehe seinen Standpunkt und seine Frustration darüber, dass er nicht die Art von Kontrolle hatte, die er für angemessen hielt. Aber das Spiel, das wir geschaffen haben, ist eines, auf das ich stolz bin. Es ist visuell beeindruckend, es war in mancher Hinsicht bahnbrechend, und ich denke, es war ein unterhaltsamer Titel, an den sich die Leute nicht nur als Spiel, sondern als Erlebnis





erinnern werden. Der Spieler kann sich wirklich in die Charaktere einfühlen, was für Spiele zu dieser Zeit ungewöhnlich war. Ich kann nicht leugnen, dass sich das Spiel nicht gut verkauft hat, aber ich würde nicht zustimmen, dass es an den Animationen oder am Gameplay lag.

RETURN: Wer oder was ist „Bolt Thrower“ im Danke-Abschnitt des Abspanns?

DOUG: Das war damals die Lieblingsband von Jeremy Barnes. Er hatte ein großes Poster ihres Albums *War Master* in seinem Büro hängen.

RETURN: Gibt es sonst noch etwas, was ihr uns mitteilen möchtet?

COREY: Ich war an vielen kreativen Unternehmungen beteiligt, und jedes führte zu einem ähnlichen Ergebnis. Es ist wie die Geburt eines Babys. Am Anfang sind wir alle begeistert und leidenschaftlich, aber irgendwann wird es unangenehm, vielleicht sogar schmerzhaft. Die Nerven liegen blank und die Leute werden mürrisch, vor allem gegen Ende. Schließlich kommt das Baby zur Welt, alle merken, dass sie etwas Besonderes geschaffen haben, und plötzlich gibt es viele warme

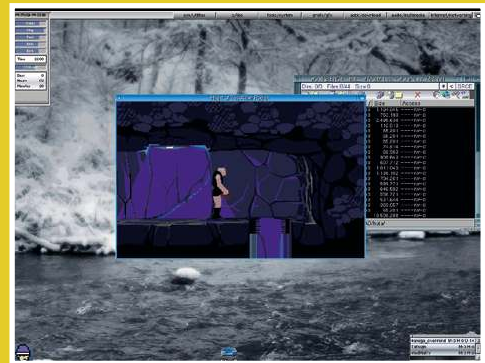
Gefühle für die ganze Familie. Abwaschen, abtrocknen und wiederholen.

DOUG: Ich weiß es wirklich zu schätzen, dass das Interesse an diesem Spiel nach so vielen Jahren immer noch groß ist. Als ich bei Interplay anfing, kam ich gerade von der Uni und ich glaube, es war der Traumjob eines jeden Programmierers, Video-spiele zu entwickeln. Ich habe an einigen Titeln gearbeitet, die nicht so toll waren, aber *Heart of the Alien* ist eines, auf das ich immer noch zu-frieden zurückblicken kann. Natürlich wünsche ich mir, dass es bekannter wäre, aber ich bin froh, dass die Leute es immer noch auf Emulatoren spielen können und dass der Quellcode veröffentlicht wurde [und auf den Commodore Amiga portiert wurde – siehe Infobox, Anmerkung des Interviewers]. Und ich danke allen, die sich die Zeit genommen haben, es zu spielen. Es bedeutet mir sehr viel, dass jemandem etwas gefällt, an dem ich mitgearbeitet habe.

RETURN: Danke, dass ihr euch die Zeit genommen habt, 30 Jahre in die Ver-gangenheit zu tauchen. Ich wünsche euch alles Gute für eure Zukunft! ■

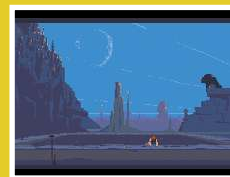


KONVERTIERUNGEN DURCH FANS DES ORIGINALS



HEART OF THE ALIEN REDUX

2016 portierten Fans des Spiels das Sega-CD-Original für den Commodore Amiga. Man benötigt eine Original-CD, um die Installation auf einer Amiga-Festplatte durchzuführen.



ANOTHER WORLD FÜR UNTERWEGS

2004 erschien eine GBA-Portierung von *Another World*. Diese erstellte Cyril Corgordan durch ein Reverse Engineering der Atari-ST-Version. Der Vertrieb dieser Version wurde im Folgejahr, trotz anfänglicher Bedenken, durch Corey Comstock genehmigt. Etwa zur gleichen Zeit erschien eine Portierung von Gil Megidish, die auf der 3DO-Fassung beruhte – und für die die ursprüngliche 3DO-CD benötigt wurde. Ebenfalls geduldet war die inoffizielle Konvertierung für den hierzulande eher unbekannten GP32 – durch diese gewann der Programmierer Philippe Simons im Jahr 2005 sogar einen Programmierwettbewerb.

