



GNO  
AOU  
ATE  
E A



In der vorbereitenden Recherche zu den meisten im großen "Game Not Over"-Spiel vorkommenden Levels spreche ich gerne und ausführlich mit den ursprünglichen Entwicklern der Games, die da jeweils im Mittelpunkt stehen. In den allerallermeisten Fällen sind das sehr angenehme Gespräche, mit Leuten, die froh darüber sind, mal wieder selbst in ihren gerne mal mehrere Dekaden alten Erinnerungen zu wühlen und sich in eine kuschelige Nostalgiedecke zu wickeln. Im Falle von "Abuse" allerdings wurde ich mit einer unerwarteten Gegenfrage konfrontiert - nämlich wie zum Henker ich ausgerechnet auf dieses Spiel käme!



Es gibt in der ebenso langen wie variantenreichen Geschichte der Spieleindustrie sehr viele Entwickler, die weniger mit ihren Produkten und vielmehr mit einem bescheuerten Firmennamen für Aufsehen sorgten - man denke da an Unternehmen wie "Gamecock", "Toys for Bob", "Silicon & Synapse" oder "thatgamecompany". Aber sehr viel dumpfbackiger als "Crack Dot Com" wurde es meiner Meinung nach selten, und wird es vermutlich auch so schnell nicht wieder. Obwohl "From Software" auch schon enorm bescheuert ist. Naja, egal. "Crack Dot Com". Ein derart dämlicher Name für eine Spielefirma, dass man sich genötigt sah, direkt auf der Startseite der damaligen Homepage [Links zu Cracks und Drogen einzubauen](#), die dann auf Seiten verwiesen, auf denen stand, dass es hier nicht um Cracks oder Drogen, sondern um Spiele gehen würde. Ich sage mal: Wenn du die freie Wahl hast, dein Unternehmen so zu nennen, wie du möchtest, und dann die Notwendigkeit siehst, erstmal ein paar erklärende Texte hinzuzufügen, um dir gleich von Anfang an Raubkopierer und Junkies vom Hals zu halten, dann hättest du den Ideenfindungsprozess vielleicht um zwei Minuten verlängern sollen.

Seufz.

Naaaaaja. Gegründet wurde der laut Eigenbeschreibung "red-hot new game developer from Austin, Texas" [im Juni 1994](#), von zwei Leuten: Dave Taylor und Jonathan Clark. Mit beiden habe ich im Vorfeld dieses Levels ausführlich gesprochen, und dabei natürlich auch die Frage nach der Herkunft des Namens gestellt. Die Antwort war, dass der ursprüngliche Name des Unternehmens "Chameleon" hätte sein sollen, was man auf Dauer aber irgendwie langweilig fand. Also schnappte sich Dave ein Wörterbuch und landete nach etwas ziellosem Herumgeblättere beim Wort "Crack" - und zäck, schon hatte man den perfekten Namen für die Firma, die totaaaaal süchtig machende Spiele herstellt. Jaja, wahnsinnig clever seid ihr!

Dave war der Produzent des Spiels, hat beim Design mitgeholfen und sich um die komplette Business-Seite des Unternehmens gekümmert - die eigentliche Entwicklungsarbeit aber lag auf drei sehr schmalen Schultern: Zuerst bei Jonathan Clark, dem einzigen Programmierer des Teams.

Der hatte im Alter von 13 Jahren mit der Programmierung angefangen, zuerst in Basic auf dem C64, und dann in Turbo Pascal auf dem PC - unter anderem mit dem Resultat einer Spieleentwicklungsumgebung mit dem schönen Namen *"Moving Delight"*, die Sprite- und Animations-Editoren sowie diverse Entwickler-Bibliotheken für Scrolling, Grafikdarstellung und Soundausgabe beinhaltete, mit denen man relativ unkompliziert eigene Spiele zusammenschrauben konnte. Der Hauptgrund dafür war seiner Aussage nach, dass ihm seine Eltern nicht viele Spiele erlaubt hatten - also musste er sie sich einfach selbst programmieren. Seine Hauptinspiration für alles war *"Super Mario Bros."*, eines der wenigen Videospiele im Hause Clark, das er folgerichtig quasi auswendig gelernt hatte. Mit 17 Jahren begann er sein Studium der Computerwissenschaften an der *"University of Texas at Austin"*, wo er auf Dave traf, der da bereits kurz vor seinem



Abschluss stand, und einen regelmäßigen Programmierwettbewerb initiiert hatte. In aller Kürze ging es darum, ein Spiel zu gewinnen, das mit programmierten Robotern ausgetragen wurde. Nicht zu verwechseln wohlgermerkt mit bekannten Roboter-Fights wie *"Robot Wars"* oder *"BattleBots"*, in denen ebendiese zerschrottet werden - hier an der Uni

ging es darum, zum Beispiel eine virtuelle Taxifahrt durch ein komplexes Labyrinth so effizient wie möglich zu meistern. Ein Wettbewerb, der schnell an Größe gewann, da Studenten anderer Unis genauso interessiert daran waren, ihre Bots so wettkampftauglich wie möglich zu programmieren. Man traf sich, man verstand sich, man gründete eine Firma mit einem möglichst dämlichen Namen.

Das nächste Schulterpaar gehörte Duong Dai Nguyen, der für einen Großteil des Leveldesigns und einen Teil der Grafiken von *"Abuse"* verantwortlich zeichnete. Alle anderen Bilder und Animationen entsprangen den Fingern von Murray McMillan. Die drei waren Kommilitonen, *"Abuse"* war für alle drei das erste kommerzielle Spieleprojekt, und sie waren alle noch sehr jung - was nicht nur Vorteile hatte, wie sich Jonathan in unserem Gespräch erinnerte. Was ich ihn jetzt einfach mal selbst erzählen lasse.

Die drei bildeten den dicken Kern des Entwicklungsteams. Dazu kamen noch ein paar externe Hände für Musik und Soundeffekte - sowie natürlich Dave Taylor als CEO. Der war zu diesem Zeitpunkt ein paar Jahre älter als die anderen, und von allen auch der bekannteste, da er direkt von der Uni aus mit einem Bachelor in Elektrotechnik in der Tasche bei id Software anheuerte, um da kräftig bei der Programmierung von *"Doom"*, *"Doom 2"* und *"Quake"* mitzuhelfen - unter anderem verdanken wir ihm in den *"Dooms"* das User Interface, die Statusanzeige, die Automap, die Levelübergänge sowie die Cheatcodes. Und bei *"Quake"* war er zuständig für die Entwicklung der Soundbibliotheken, der TCP/IP-Netzwerktreiber und der SVGA-Treiber. Außerdem war er legendär dafür, nach überlangten *"Doom"*-Sitzungen einfach auf dem Boden der id-Software-Büros [zu schlafen](#), was seine schadenfreudigen Kollegen gerne zum Anlass nahmen, seine Körperlinien mit Klebeband auf dem Boden zu markieren und ihn damit offiziell zum Mordopfer zu machen.

Nichtsdestotrotz hatte er laut eigener Aussage eine sehr gute Zeit bei id, was auch der Grund dafür war, dass er da während der gesamten Entwicklung von *“Abuse”* noch weiter gearbeitet hat, und erst nach dem Abschluss der *“Quake”*-Programmierung mit Sack und Verlobter nach Austin zog, um sich voll auf *“Crack Dot Com”* konzentrieren zu können. Im Nachhinein nicht die weiseste aller Karriereentscheidungen - aber darauf komme ich später noch ausführlicher zu sprechen.

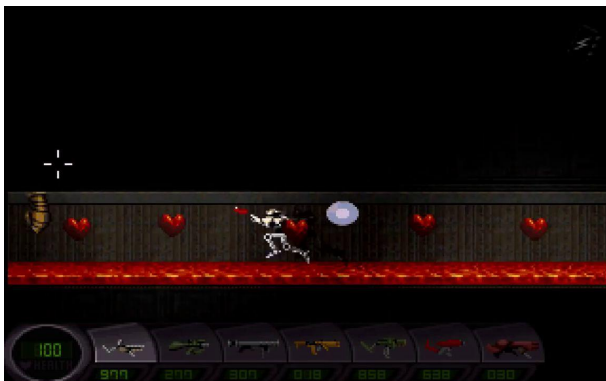
*“Abuse”* entstand aus einem vorherigen Projekt namens *“Alien Grue”*, bei dem die Cracker mit Stephen R. Donaldson zusammenarbeiteten - einem Autoren, der am ehesten für seine Fantasy-Reihe *“Die Chroniken von Thomas Covenant dem Zweifler”* bekannt sein könnte. Der schrieb die Handlung von *“Alien Grue”*, die sich hätte darum drehen sollen, dass bitterböse Aliens die Erde zu unterjochen versuchen, indem sie die Menschen in sie selbst verwandeln - und zwar auf Basis eines infizierten Steuerformulars. Man hätte einen Beamten der amerikanischen Finanzbehörde *“IRS”* gespielt, der dem Komplott auf die Spur kommt - auch so ein Held, den man nicht direkt aller Tage zu Gesicht bekommt. Klang also angemessen bekloppt genug, das Ganze, und es war als Brawler im Stile von *“Final Fight”* oder *“Streets of Rage 2”*



gedacht - aber es hat schlicht nicht funktioniert. Was laut Dave vor allem an der Handlung lag: Denn für Stephen war es das erste Spieleprojekt, und für Crack die erste Zusammenarbeit mit einem Autoren - keiner wusste so richtig etwas mit dem anderen anzufangen, und so wurde das Spiel durch die überbordende Handlung viel zu komplex für das kleine Team, und musste eingestellt werden, bevor es jemals zu irgendetwas Spruchreifem mutieren konnte. Daves Lektion aus *“Alien Grue”* war, dass er dadurch endlich kapierte, wieso bei id Software die Handlung immer das allerallerletzte Puzzleteil der Spieleentwicklung war.

Es war dann Duong Nguyen, der vorschlug, die Story in den Gully zu kippen, die vorhandene Technik zu übernehmen, und das Spiel umzugestalten - mit weniger Prügelei und deutlich mehr Ballerei. Jonathan hatte zwischenzeitlich ein System entwickelt, bei dem man Laufrichtung und Fadenkreuz der Figur mittels Tastatur und Maus unabhängig voneinander kontrollieren konnte - was so gut funktionierte und so viel Spaß machte, dass man sich dazu entschloss, das geplante Spiel komplett um diese Mechanik herum zu stricken. Um das irgendwie hinzubekommen, nahmen sich die drei Studenten extra ein Semester Auszeit von der Uni, und entwickelten die Komplettheit von *“Abuse”* in ebendiesem halben Jahr - davon fielen etwa zwei Monate auf die Weiterentwicklung des Spiel- und Grafiksystems sowie gerade mal vier Monate für das Spiel- und Leveldesign.

Die Programmierung ist insofern bemerkenswert, als dass sie nicht im damals noch relativ üblichen Assembler stattfand, bzw. nur zu einem homöopathischen Teil. Auch dass der Großteil auf klassisches C fiel, ist nicht sonderlich interessant. Sondern vielmehr, dass laut Jonathan [etwa 8%](#) des Programmcodes in [Lisp](#) geschrieben sind - in [Common Lisp](#), um genau zu sein. Etwas, das in der Spielewelt fast so oft zur Entwicklung genutzt wird wie Käsereiben. Im Open-Source-Bereich war und ist Lisp achtelwegs populär, aber im Mainstream ist es niemals angekommen - bis heute war Naughty Dog der einzige nennenswerte Entwickler, der Lisp bei einigen Spielen der Firma zum Einsatz brachte, allen voran *Crash Bandicoot* sowie *Jak & Dexter*. Naja, und eben Crack Dot Com. Und warum das so war, soll Jonathan bitte wieder selbst erklären.



Nicht nur der Name der Firma, auch der Name des Spiels war ungewöhnlich: *Abuse*. Also *Missbrauch*. Hört man im Spielbereich jetzt nicht so oft. Auch für den gibt's mehrere offizielle Erklärungsversuche: Zum einen meinte Dave mir gegenüber, dass sie einmal mehr einfach zum Wörterbuch gegriffen haben, bei "A" anfangen, und bei *Abuse* schon wieder aufgehört hätten, weil das cool genug klang. Zum anderen sollte

wohl damit verdeutlicht werden, dass die Spieler sich selbst ständig missbrauchen würden, wenn sie die vielen im Spiel befindlichen Schalter betätigen würden, wohlwissend, dass sie sich damit frisch heranrasende Gegnerhorden auf den Hals hetzen. Persönlich glaube ich eher an die erste Aussage, zumal sie vom Scheißegaligkeitsfaktor her auch besser zu *Crack Dot Com* passt. Ein alternativer Name, der zumindest eine Zeit lang im Raum schwebte, war wohl schlicht *Them*.

Erste handfeste Infos über *Abuse* gab es am 17. Juni des Jahres 1995, als Dave Taylor [in einer Usenet-Gruppe](#) die ersten zehn Screenshots sowie eine detaillierte Beschreibung des Spiels sowie seiner technischen Errungenschaften veröffentlichte. Kurz darauf wurden die ersten Beta-Versionen von *Abuse* veröffentlicht, mit denen vor allem die technische Kompatibilität der Grafikengine mit verschiedenen PC-Konfigurationen auf die Probe gestellt und natürlich nach Feedback gefischt werden sollte: Am 28. August 95 [in Version 0.31 für Linux](#), drei Tage später in Version 0.33 auch für DOS. Und nochmals ein paar Wochen später wurde ganz offiziell dann auch die Shareware-Fassung für DOS veröffentlicht, die die ersten drei Levels des Spiels sowie ein paar wenige Waffen, Gegner und Extras umfasste, 3.1 Megabyte schwer war und in Englisch, Deutsch und Französisch daherkam. Und tatsächlich nur die erste von mehreren Shareware-Veröffentlichungen war, denn es gab derer [mindestens vier](#): Version 1.01, veröffentlicht am 16. September 1995, Version 1.05 am 20. September 1995, Version 1.10 vom 23. Oktober 95 - und schließlich die rundum verbesserte Version 2.0 am 20. Februar des Folgejahres.

Denn, und spätestens ab hier wird's verwirrend, es gab auch von der Vollversion mehrere Varianten: Die Vollversion 1.0, die zeitgleich mit der ersten Shareware-Fassung rausgebracht wurde, wurde von von Crack direkt vertrieben - und zwar sowohl digital als auch in verpackter Version. Das lief an sich ganz gut, aber Dave stellte sehr schnell fest, dass die Produktion und der Vertrieb von großen Boxen auf Dauer ganz schön heftig ins Geld gingen - ganz besonders, da Mini-Firmen wie Crack bei großen Elektronikketten wie CompUSA nur auf Kommission unterkamen. Sprich: Crack musste sämtliche Kosten für Produktion und Versand seines Spiels zu den Läden selbst tragen - und wenn die nicht innerhalb eines bestimmten Zeitraumes durchverkauft wurden, dann wurden sie einfach zurückgeschickt, abermals auf Kosten der kleinen Firma. Nach der taschenrechnerbasierten Erkenntnis, dass ihn die Produktion von 10.000 Boxen etwa 90.000 Dollar kosten würde, kam er schnell mit einem Vertriebspartner ins Gespräch - nämlich Origin Systems. Bevor ich das weiter ausführe, lasse ich nochmal schnell Jonathan zu Wort kommen.

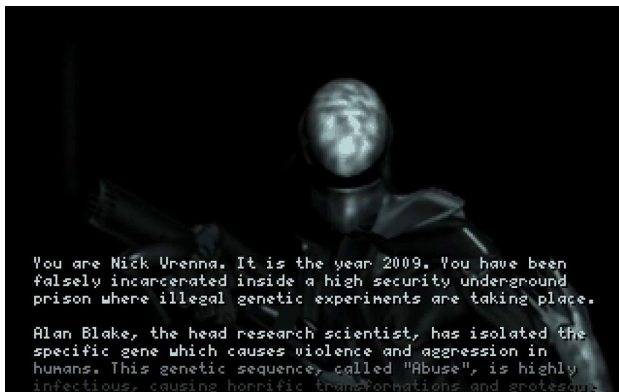


Die Büros von Origin Systems, die damals schon hundertprozentiger Teil von Electronic Arts waren, lagen wohl in Spuckweite von Crack. Man kannte sich, man mochte sich, die Bande um Richard Garriott hatte auch viele Sympathien für "Abuse" - also wurde man sich schnell über einen Vertriebsdeal einig. Einzige Bedingung von Origin: Das Spiel musste einen Multiplayermodus enthalten - der, wie ja schon von Jonathan angesprochen, in gerade mal einem Monat umgesetzt wurde. Diese Fassung erschien dann am 25. März 1996, und zwar ausschließlich auf CD-ROM. Und das eigentlich nur aus Kopierschutzgründen, weil die CD damals beim Spielen im Laufwerk verbleiben musste. "Abuse" selbst war entpackt gerade mal knapp acht MB klein.

Eine weitere unerwartete Änderung betraf die Handlung - denn zwischen der ursprünglichen Version von Crack und der finalen über Origin vertriebenen Fassung wurde aus unbekanntem Gründen die Hintergrundstory komplett umgeschrieben. Und ich meine wirklich "unbekannt", denn weder Dave noch Jonathan konnten mir auf Nachfrage noch sagen, wieso das gemacht wurde und wer dafür verantwortlich zeichnete. In beiden Fällen spielt man einen Kerl namens Nick Vrenna - ein Name, der laut Dave auf zwei Dinge zurückgeht: Erstens einen Jugendfreund aus England namens Nick, und zweitens Chris Vrenna, [den damaligen Drummer der Band "Nine Inch Nails"](#), den Dave während der Arbeiten an "Quake" kennen und schätzen gelernt hatte. Jedenfalls drehte sich die ursprüngliche Handlung um die sogenannten "Ants", laut der Beschreibung "*fearless and efficient killers*", aber eigentlich ganz normale Wald-und-Wiesen-Killeraliens, die, und das ist aus heutiger Perspektive ganz witzig, am 31. August 2021 die Erde angriffen und kurz davor waren, die Menschheit zu unterjochen - aber ein Mann in seinem schwer bewaffneten Kampfanzug stellt sich der Bedrohung furchtlos in den Weg, blablöb.

Dämlich und hohl, klar, aber gut genug für ein Ballerspiel. Und auch gut genug für die damalige Spielepresse - denn in einer Ankündigungs-News in der PC Games 3/96 [war noch die Rede davon](#), dass man selbst eine sogenannte "Cyber-Ameise" steuern würde, "die gegen allerlei fiese Monster aus dem Insektenreich in die Schlacht zieht". Hm.

Ab Version 2.0 spielte all das keine Rolle mehr. Denn da wurde die Handlung nicht nur ins Jahr 2009, sondern auch in ein Gefängnis verlagert, in dem Nick unschuldig einsitzt, und in dem schlimme Gen-Experimente ausgeführt werden - das Ganze dreht sich um eine Substanz oder einen Virus oder eine Gensequenz, so ganz klar ist das nicht, namens, "Abuse", AHAAA!, die nicht nur total aggressive Mutanten hervorbringt, sondern als Bonus auch noch irre ansteckend ist. Jedenfalls ist Nick der einzige in der ganzen Bumsbude, der dagegen immun ist, also macht er das, was jeder in seiner Situation machen würde: erstmal alle umbringen. Und dann die Wasserzufuhr im Gefängnis abstellen, damit nicht auch noch der Rest der Welt infiziert wird. Ja. Die Handlung wird



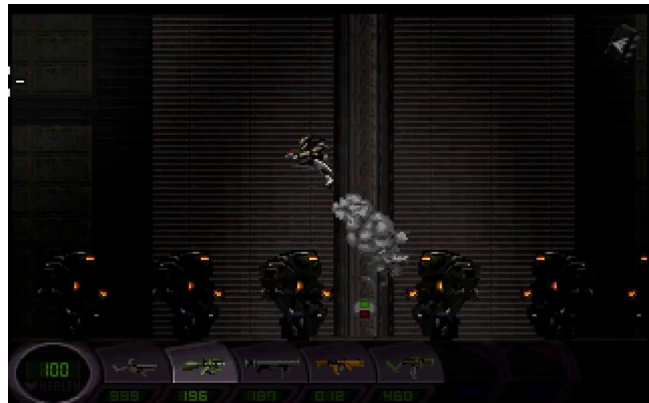
hier nicht besser. Ehrlicherweise spielt das aber auch nicht die geringste Rolle, da die Story nur zu Beginn und Ende des Spiels in sehr kurzen Scrolltexten angerissen wird - dazwischen und auch sonst spielt sie nicht die geringste Rolle. Mit einer Ausnahme: [In einem sehr gut versteckten Level](#) in der finalen Vollversion wird sehr kurz Bezug auf die ursprüngliche Story mit den "Ants" genommen.

Was ist "Abuse" für ein Spiel? Nun, heutzutage würde man es vermutlich der Einfachheit halber als "Run and Gun" bezeichnen, in der Tradition großer Klassiker wie "Contra", der "Turrican"-Serie, "Gunstar Heroes" oder "Metal Slug". Diese Einschätzung wäre aber nur oberflächlich korrekt. Denn zum einen ist in "Abuse" die Munition beschränkt, jedenfalls die der fortgeschritteneren Waffen - der Standardlaser macht zwar kontinuierlich pew-pew, dabei aber gerade im späteren Spielverlauf fast so viel Schaden wie ein Veganerrülp. Und zum anderen ist die Steuerung hier sehr anders als in der Otto-Normal-Arcadeballerei. Wie schon erwähnt kontrolliert man die Bewegung und das Zielen von Nick unabhängig voneinander, und das auf beeindruckend simple Art und Weise: Die Bewegungen hat man mit den vier Pfeiltasten in ihrer Komplettheit im Griff, mit denen man nicht nur Nick durch die Gegend scheucht, sondern auch Schalter, Teleporter oder Speicherkonsolen aktiviert. Die andere Hand ruht währenddessen schwer auf der Maus, und steuert mit der das freie Fadenkreuz, über das man die aus allen Richtungen herankreisenden Gegner präzise ins Visier nehmen kann. Das rechte Mausohr wiederum dient zum Wechsel der Waffen sowie zum Einsetzen von Spezialfunktionen wie sehr schnellem Rennen oder dem gelegentlich einsetzbaren Jetpack - alles in allem ist das ein cleveres System, das nach kurzer Eingewöhnungszeit wirklich bemerkenswert flüssig funktioniert.

Und diese freie Maussteuerung verleiht *“Abuse”* noch bis heute seine Einzigartigkeit. Ich meine, nicht falsch verstehen - es gab auch vorher schon Spiele, in denen man Figur und Ballerichtung unabhängig voneinander steuern durfte. Beim 1993er *“Walker”* von DMA Design auf dem Amiga kam ein ähnliches System zum Einsatz, wenn auch in simplerer Form. Genau genommen kann man sogar bis ins Jahr 1982 zurückgehen, in dem Eugene Jarvis mit *“Robotron 2084”* den Grundstein für das heutige Zweistickgenre legte. Aber die komplette 360°-Freiheit der Steuerung als zentrales Spielelement, quasi eine Ego-Shooter-Kontrolle in einem 2D-Plattformer - das war neu. Und zwar so neu, dass selbst die Entwickler Schwierigkeiten damit hatten, es ohne Griff zum Thesaurus zu beschreiben - auf einem offiziellen Flyer wurde das System zum Beispiel noch minimal umständlich *“Point and Kill Interface”* genannt. Das einem im ersten Level beigebracht wird, der ein fließendes Tutorial ist.

Da trifft man auch schon nach wenigen Sekunden auf die ersten Gegner - die *“Ants”*. Nein, sorry, ich meine natürlich die *“Mutants”*. Ach, ist doch völlig egal, wie die Nervschachteln heißen. Jedenfalls gibt es echt eine Menge von denen, zum Teil bekommt man es mit einem Dutzend oder mehr Kreischbiestern auf einmal zu tun. Und das mit Kreischen ist wirklich besonders hervorhebenswert, denn den Begrüßungsschrei, den die Stinker jedes Mal von sich geben, wenn sie kurz davor sind, einem das Gesicht zu zerbeißen, bekommt man derart oft zu hören, dass er sich unweigerlich sehr, sehr tief einbrennt.

Wie gesagt, von denen gibt es echt viele. Allerdings nur in der reinen Zahl, nicht in Sachen Abwechslung - sie unterscheiden sich ausschließlich in der Farbe und in der Waffe, die sie auf dem Rücken geschnallt haben: Die einen sind schwarz, die anderen orange, die nächsten blau, und braune gibt's auch. Die einen haben Laser dabei, die anderen Raketen, und die einfacheren Modelle bevorzugen den intimen Kontakt im Nahkampf - es



gibt insgesamt sieben Varianten. Meist springen sie einem einfach so ungefragt entgegen, brechen aber gerne auch mal aus bröseligen Wänden heraus oder baumeln entspannt in ihrem Kokon in der Gegend herum, aus dem sie dann schreiend herausbersten, sobald der Spieler in der Nähe ist oder einen entsprechenden Schalter betätigt. Das Design der Stinker könnte kaum noch mehr von den Giger-Aliens beeinflusst sein, und als Gegner taugen sie an sich nicht viel, da sie echt schnell in ihre buchstäblichen Einzelteile zerlegt sind - allerdings werden sie durch die schiere Masse spätestens ab der Spielmitte dann doch zur ernsthaften Bedrohung.

Dann gibt es noch die Juggernauts. Das sind... also... hm, ehrlich, ich weiß es nicht. Was sind das für Dinger? Roboter? Golems? Wanderlustige Steine? Ist 'ne gute Frage. Keine Ahnung. Jedenfalls erkennt man sie echt schwer, da sie arschdunkel sind - mit Ausnahme ihrer hell glühenden Augen.

Man entdeckt sie allerdings spätestens dann, wenn man eine ihrer gut gezielten Granaten im Gesicht hat, mit denen sie um sich schmeißen, während sie hin und wieder gemächlich durch die Gegend stapfen. Die vertragen ein paar Treffer mehr als die Mächtgern-Aliens, sind aber an sich keine Herausforderung. Ganz anders als die Flugdinger - meine Fresse, sind die lästig! Das sind kleine Drohnen, die einen wie hungrige Schmeißfliegen umschwirren und dabei pausenlos beballern - aber gleichzeitig so klein und beweglich sind, dass sie sich selbst echt schwer treffen lassen. Richtig super wird's, wenn sie auch noch Mutanten-Kokons mit sich herumschleppen, und diese Fracht genau über Nick abwerfen. Ja, danke auch - ein stabiler Möwenschiss wäre mir da echt lieber!



Ja... und das war's dann auch schon wieder mit den Gegnern. Es gibt da noch übergroße Tunnelbohrmaschinen, die einem gelegentlich im Weg sind - aber was die reinen, aktiven Widersacher angeht, gibt's in der Tat nur diese drei. Halt in verschiedenen Farben, was wohl reichen muss. Übrigens auch kein Bossgegner weit und breit, im ganzen Spiel kein einziger. Man sollte allerdings nicht annehmen, dass einem

das Leben dadurch in irgendeiner Form leichter gemacht wird - denn es gibt da ja noch diverse Umgebungsfallen: Bomben, übergroße Metallbälle mit fiesen Spitzen, die bei Beschuss in kleinere Exemplare zerfallen, Land- und Luftminen, Selbstschussanlagen oder erstaunlich viele Lavafelder - das gute alte *"Der Boden ist Lava"* ist hier durchaus ernstzunehmen. Das Praktische ist, dass auch die Feinde mit diesen Problemen zu kämpfen haben, was man hin und wieder sogar aktiv für sich ausnutzen kann: Manche Selbstschussanlagen zum Beispiel werden erst aktiv, wenn man einen bestimmten Schalter betätigt - was man folgerichtig erst dann tun sollte, wenn sich ein Dutzendpack Mutanten gerade darunter aufhält.

So wenige Gegnerarten es hier gibt, so wenig haben sie auch drauf - es gibt keine KI, von der man sprechen könnte. Speziell die Mutanten rennen immer nur auf schnurgerader Linie auf einen zu, und lassen sich in aller Regel ohne größere Probleme zerbraten. Und womit macht man das am besten? Natürlich mit den sieben Waffen, die hier nach und nach freigeschaltet werden: Von Anfang an hat man einen krümeligen Laser dabei, dessen Pew-Pew nicht viel Schaden macht, dafür aber in unbegrenzter Menge vorhanden ist. Sammelt man für den zusätzliche Munition auf, wird die Feuerrate verdoppelt, was ganz praktisch ist. Über kurz oder lang erhält man auch in hohem Bogen fliegende Granaten, hitzesuchende Raketen, Flammenwerfer, Plasmakanone - und sogar ein verdammtes Laserschwert namens *"Death Saber"*! Das ist alles schon recht praktisch und unterhaltsam, aber ehrlicherweise habe ich einen Großteil des Spiels mit Granaten und Raketen verbracht - damit löst man die Feindeshaufen immer schnell und zuverlässig in ihre Bestandteile auf. Ganz besonders, da die Dinger über Splash Damage verfügen, sodass man damit die Feinde auch durch Böden, Decken und auch Wände hindurch treffen kann.

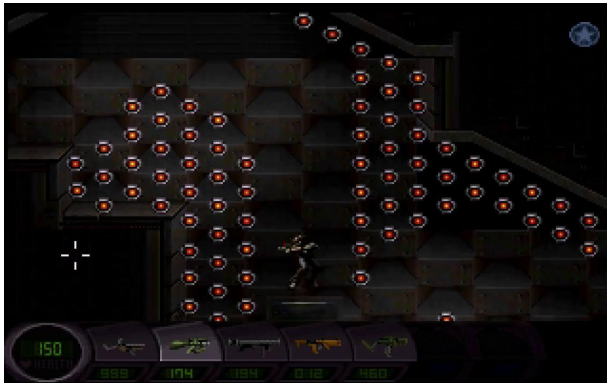
Munition für den Bröckelspaß liegt entweder einfach so in der Gegend herum oder wird von zerhackstückten Gegnern netterweise hinterlassen - genauso wie erfrischende Lebensenergie. Hin und wieder erhält man auch ebenso übergroße wie hilfreiche Extras, mit denen man schneller rennen oder sogar fliegen kann. Was eigentlich Raketenstiefel sein sollen, aber in der Spielerealität so aussieht, als hätte Nick ein zwar heftiges aber durchaus praktisches Furzproblem. Ebendieses Extra wird speziell im letzten "Abuse"-Drittel verdammt oft genutzt, und zwar gerne und bevorzugt, um mitten in der Luft schwebende Schalter zu erreichen - was nicht so ganz unkompliziert ist, da die Steuerung der Transportpuppe etwas fummelig abläuft.

Was mich direkt zu den Puzzles führt: Die bestehen einzig und allein darin, immer wieder mal Schalter in der richtigen Reihenfolge zu betätigen - mehr gibt's in "Abuse" nicht. Das bisschen wird allerdings gerne mal wie ich finde ziemlich unnötig in die Länge gezogen - viiiiiel zu oft rennt man von A nach B nach C bis hin zu K, um endlich alle Schalter zu betätigen, und jedes verdammte Mal brechen irgendwo die bissigen Pavarottis aus den Wänden! Jeedes Mal! Puuuh. Ja. Ganz generell ist das Leveldesign hier nicht direkt super-clever: Die genau 21 Abschnitte sind zum Teil ziemlich groß und gerne auch mal etwas labyrinthös aufgebaut, mit vielen bröckeligen Wänden und Böden, die man aufschießen muss, um weiterzukommen, mit vielen Teleporter-Feldern, die einen wild und verwirrend durch die Gegend beamen, mit Fahrstühlen, Leitern und einem einladend leuchtenden Ausgangstransporter an jedem Ende. Und vielen, vielen Arenakämpfen - Gänge, die gerade eben noch ruhig und verlassen waren, verwandeln sich in Sekundenbruchteilen in ein schreiendes, flammendes und explodierendes Inferno. Und dann gibt es noch Sprungeinlagen! Oh, so viele Sprungeinlagen: Man trifft ziemlich schnell auf kleine graue Knubbel, die in den Wänden eingelassen sind, und die Nick aus irgendwelchen Gründen absurd weit in die Lüfte befördern. Über die muss man oftmals weit durch die Gegend springen und präzise auf Plattformen landen. Nein, man sollte wirklich nicht der Versuchung erliegen, auch nur eine halbe Sekunde lang über den blödsinnigen Realismus der Levels nachzudenken. Die ganze Umgebung ist hier nur gebaut, um Nick möglichst effektiv im Weg zu sein bzw. hin und wieder niedliche Botschaften in seine Richtung schicken - es gibt da zum Beispiel einen versteckten Bereich, in dem aus Herzen der Satz "U R 2 COOL" geschrieben steht. Oder auch einfach nur mal "Hi".



Und diese Freundlichkeit kann man auch gebrauchen, denn "Abuse" ist ein fieses Spiel. Bereits der niedrigste der vier Schwierigkeitsgrade, die allesamt von immer verzweifelter aussehenden Gesichtern dargestellt werden, ist nicht von schlechten Eltern - was aber auch daran liegen kann, dass er eine Verarschung ist: Denn die offiziell gezeigten Namen im Hauptmenü sind "Wimp", "Easy", "Normal" und "Extreme" - spielintern heißen sie allerdings "Easy", "Normal", "Hard" und "Extreme" - der einfachste Schwierigkeitsgrad ist also eine Mogelpackung, und was einem als "Normal" verkauft wird, ist eigentlich "Hard".

Viel dramatischer ist allerdings das sehr schnell ins chaotische abdriftende Spielprinzip. Gerade zum Ende hin merkt man deutlich, dass Leveldesigner Duong die Ideen ausgegangen sind, da man man von einer Giganto-Ballerei in die nächste befördert wird, gegen Dutzende Feinde gleichzeitig, die alle mit Raketen und Lasern angreifen. Nick hat nur begrenzte Energie und auch nur ein Leben - ist das futsch, wird er umgehend zum letzten Speicherpunkt zurückbeamt. Denn hin und wieder rennt man an etwas unauffälligen Tafeln vorbei, die in die Wand eingelassen sind, und an denen man den Spielstand sichern darf. Was nicht nur als Feature an sich praktisch ist, sondern auch



eine Art integrierter Cheat-Modus, da man mit jedem Speichern und direktem Neuladen automatisch wieder die Lebensenergie komplett aufgefüllt bekommt.

Das erste, was einem von "Abuse" ins Auge fällt, ist das ziemlich markante Artwork, das von Doung Nguyen und Murray Macmillan gepinselt wurde, und das sowohl auf der Verpackung als auch im Hauptmenü zum Einsatz kommt: Das

Hauptmotiv ist da Nick, der aussieht wie der kleine Bruder vom Predator, nur ohne die Dreadlocks, und dramatisch in die Kamera stiert. Das Spiel selbst ist dann deutlich weniger spektakulär. Oder, hm, vielleicht ist es in Wirklichkeit total sensationell - und man sieht es nur nicht! Denn meine Fresse, ist das Ding düster! Es gibt zwar interne Helligkeits-Regler, aber selbst ganz nach rechts gekurbelt bleibt das Erlebnis nicht nur inhaltlich ganz schön düster: Alles ist grundsätzlich sehr dunkel gehalten, die dominanten Farben sind Schwarz, Braun und Grau. Was allerdings auch volle Absicht ist, denn das Spiel war von Anfang an gedacht, im Dunkeln gespielt zu werden, damit die fortgeschrittenen Lichteffekte möglichst dramatisch zum Tragen kommen - etwas, das mir Jonathan auch nochmal bestätigt hat.

Die erwähnten Lichteffekte sind vor allem die zum Teil buchstäblich bildschirmfüllenden Explosionen, die einen Teil der sie umgebenden Umgebung erhellen und wirklich schnecke animiert sind. Ja, da wird getrickst, denn es ist tatsächlich immer nur die eine gleiche Explosion, die schlicht dutzendfach übereinandergelegt wird - aber die sieht halt leider auch mal echt super aus! Aber auch außerhalb der Dinge, die "Abuse" in ein brutzeliges Inferno verwandeln, gibt es interessante Sachen zu sehen, allen voran die von Jonathan erwähnten Effekte, die darauf basieren, dass künstlich abgedunkelte Bereiche im richtigen Moment aufgehellt werden: Es verändert sich zum Beispiel gerne mal die komplette Lichtstimmung in einem Abschnitt, um die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten Punkt zu lenken - öffnet sich beispielsweise eine wichtige Tür, wird die drumherumliegende Umgebung ein bisschen heller.

Und wenn man nur genau genug hinsieht, ist das Spiel auch in anderen Bereichen durchaus eine Art Schönheit - vor allem bei den Animationen: Nick sieht trotz seiner eher mickrigen Größe wirklich gut aus, und hat nicht nur eine sehr einsatzbereit-männlich wirkende Ruheanimation, sondern bewegt sich auch sonst ebenso zackig wie fließend durch die Levels. Und zerballerte Gegner zerfallen in glücklich durch die Gegend fliegende Einzelteile. Alles aus der immergleichen Seitenperspektive, und in jedem Fall auch immer in VGA-Auflösung mit 320x200 Bildpunkten. Auf der Verpackung wird zwar auch mit SVGA geworben, aber dieser Grafikmodus existiert nur im Editor - und zu dem erzähle ich gleich noch mehr. Aus technischer Sicht ganz interessant ist, dass *“Abuse“* die ganze Zeit über mit einer festverankerten Framerate von gerade mal 15 Bildern pro Sekunde läuft! Jonathan meint sich sogar zu erinnern, dass es eigentlich mal nur 10 waren!



Und ja - das merkt man. Also, nicht falsch verstehen - das macht *“Abuse“* nicht unspielbar, ganz im Gegenteil! Wenn man mittendrin ist im Geschehen, dann vergisst man die niedrige Bildwiederholrate komplett. Und die Maus-Abfrage leidet dankbarerweise nicht darunter. Aber wenn man darauf achtet, dann merkt man schon, dass das Spiel irgendwie ruckeliger läuft als seine Jump-n-Run-Zeitgenossen, speziell auf den zeitgenössischen Konsolen. Das ist dann auch die eine Sache, die Dave im Nachhinein am Spiel ändern würde - er würde gerne sehen, wie *“Abuse“* mit fließenden 60 Bildern pro Sekunde läuft. Damals war das aber schlicht nicht möglich - weniger aus technischem Unvermögen heraus, sondern aufgrund der Art und Weise, wie das Animationssystem sowie die Physikengine funktionierten, die fest auf 15FPS verdrahtet waren und mit einer höheren Framerate komplett kollabiert wären.

Eine Sache, die man der Grafik von *“Abuse“* aber definitiv negativ anrechnen muss, ist der Mangel an Abwechslung - alle Levels sehen im Großen und Ganzen total gleich aus. Ab der neunten Welt rennt man auch mal durch etwas organischer wirkende Abschnitte, mit leicht ins Grünliche spielenden Hintergründen. Und im letzten Drittel wird's sogar total crazy, weil da einfach so mal die Farbe Rot ins Spiel kommt, zumindest für kurze Zeit - aber diese Levels sind nur die regelbestätigenden Ausnahmen, die ehrlicherweise auch nur ein leicht anders strukturiertes Dunkel präsentieren. Außerdem fragt man sich spätestens hier, was das eigentlich für ein abgefahrener Knast sein soll, von dem im Intro der Version 2 ja die Rede ist.

Die andere Sache, die zumindest bei mir gemischte Gefühle hinterlässt, ist die Soundkulisse. Und das ist nicht besonders verwunderlich, denn sie ist in der Tat ein Mischmasch: Die Soundeffekte sind nämlich vom Shareware-Veteranen Bobby Prince, den man vor allem für seine Musik aus Shooter-Klassikern wie *“Wolfenstein 3D“*, *“Doom“* oder *“Duke Nukem 3D“* kennt und knuddeln möchte.

Und die Effekte sind wirklich verdammt gut: Im Hintergrund wabert immer irgendein bedrohliches Bumpen herum, die Laser zischen, die Raketen wummsen, die Mutanten kreischen, die Türen zischen - und je weniger Lebensenergie man hat, desto rasanter und lauter wird der Herzschlag im Hintergrund. Das ist alles schon wirklich verdammt atmosphärisch und dicht.

Nur leider wird das standardmäßig vom Soundtrack aus den Federn von Paul Baker und Joe Basquez überlagert, der mir persönlich zum Teil viel zu kaugummipoppig für das doch eher ganz schön düstere Spiel ist. Und sich dankbarerweise komplett abschalten lässt, wovon das Spiel meiner Meinung nach enorm profitiert, da es sich dann einfach auf die dramatische Wirkung der unheimlichen Atmosphärensounds und dicken Effekte verlässt. Ein Großteil der Spieler dürfte damals sogar überhaupt nicht mitbekommen haben, dass "Abuse" überhaupt einen Soundtrack hat - denn anders als die meisten Spiele seiner Zeit nutzte es weder FM-Synthese noch digitale Tracker-Sounds für die Musik, sondern General MIDI - ein Instrumentenstandard, der zwar bereits seit 1991 existierte, im Spielbereich aber erst sehr spät seinen Platz fand. Und während bei "Abuse" die digitalen Soundeffekte wie üblich über eine Soundblaster-Karte ausgegeben wurden, benötigte das Spiel für gleichzeitige Musik auf jeden Fall eine General-MIDI-kompatible Karte bzw. ein entsprechendes Erweiterungsmodul für die Soundblaster. Und was es dann damit zu hören gab, war schon ganz nett, aber definitiv auch ausgesprochen vergessenswert.



Was einem definitiv im Gedächtnis geblieben ist, dürfte der Editor gewesen sein - jedenfalls wenn man sich die Mühe gemacht hat, sich da einzuarbeiten. Oder wenigstens von seiner Existenz wusste - denn das gute Teil war nicht direkt vom Spiel aus abrufbar oder hatte eine eigene EXE, sondern musste zum Start über einen speziellen Kommandozeilenparameter aufgerufen werden: "abuse.exe -edit". Sensationelle Idee. Hatte man

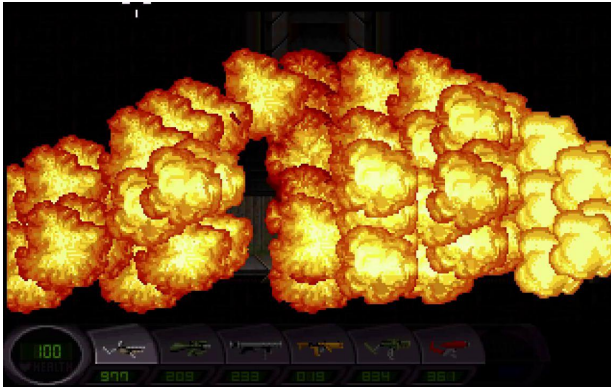
seinen Weg in dieses Reich der tausend Wunder gefunden, dann hatte man aber auch sämtliche Schlüssel zu "Abuse" in der Hand - denn das war exakt der Editor, mit dem auch die Cracks ihre Levels gebaut hatten. Und da das Spiel von Anfang an so offen wie möglich gestaltet war, hatte man von hier aus auch Zugriff auf sämtliche Spieldaten: Levelinformationen, Vordergrundelemente, Hintergrundelemente, Objekte, Logik-Verbindungen, Sounds - einfach alles. Es war sogar möglich, die Grafikdateien nach Belieben zu verändern, was aufgrund eines proprietären Formats allerdings das richtige Grafikprogramm voraussetzte - ein Tool mit dem glücklich machenden Namen "Satan Paint", entwickelt von Jonathan, und kostenlos über Crack erhältlich bzw. der späteren CD-Fassung auch direkt beiliegend.

Nun ist das zwar alles schön und toll und super - aber das Problem mit dem Editor ist, dass er wirklich scheiße zu bedienen ist, was vor allem an der bestenfalls mangelhaften Dokumentation liegt. Hier ist wirklich gar nichts intuitiv gestaltet, man darf auf keinen Fall den Fehler begehen, eine zeitgemäße Benutzeroberfläche zu erwarten. Das Ding ist so rudimentär, wie es gerade noch so zu verantworten war, und exakt auf die Bedürfnisse einer Person zugeschnitten: Leveldesigner Duong Nguyen. Was vermutlich auch der wichtigste Grund dafür sein dürfte, dass die Modder-Szene rund um "Abuse" fast so ausgeprägt war wie die um "Darmkrebs: Das Spiel". Es gab schon ein paar ganz okaye Levels und Mods, aber echt nicht viel - selbst in der Community rangierte das Ding bestenfalls unter "ferner liefern". Und das, obwohl der flexible Editor einem doch ziemlich viele Freiheiten ließ, wie Jonathan auch direkt demonstrierte, indem er damit einen "Breakout"-Klon mit dem irritierenden Namen "Pong" entwickelte und der Vollversion von "Abuse" als Lisp-Anschauungsbeispiel beilegte. Aber es bleibt halt alles total verworren und in vielen Fällen schlicht nervend. Ein Beispiel: Man kann und sollte den aktuellen erschaffenen Level direkt in Echtzeit ausprobieren. Aber: Sämtliche Änderungen, die man dann im Spiel ausführt, wirken sich direkt auch auf den Editor aus. Sprich: Wenn man seinen Level vor dem Ausprobieren nicht gespeichert hat, muss man nach dem Probelauf sämtliche Gegner und Items, die man gerade zerlegt bzw. verbraucht hat, allen Ernstes neu platzieren. Und wenn man etwas zu enthusiastisch in den Einzelspielerlevels herumwurschtelt, ist es sehr gut möglich, sich die Kampagne damit dauerhaft zu versauen - etwas worauf man sogar direkt auf der [Vorderseite des Leveleditor-Handbuches](#) hingewiesen wurde. Denn da stand in mahnenden Worten: *"Wenn Sie den Editor benutzen, um Einzelspieler-Levels zu modifizieren, achten Sie darauf, dass sie das Original nicht mit dem modifizierten Level überschreiben! Das könnte unter Umständen dazu führen, dass Ihr Spiel korrumpiert wird!"*



Und dennoch war zumindest der Marketingmeute von Origin der Editor so wichtig, dass auf der Anleitung des Spiels und der [Rückseite der Verpackung](#) ganz offiziell zum Levelbau-Wettbewerb geblasen wurde. Denn auf der letzten Seite des Handbuchs hieß es, dass man doch bitte den Editor nutzen solle, um seinen eigenen coolen "Abuse"-Level oder gar ganz neue Spiele zu basteln und einzuschicken. Die 15 besten davon, gewählt von einer Crack-Jury, würden dann nicht nur jeweils 1000 US-Dollar gewinnen, sondern auch in einer für die Zukunft geplanten Erweiterung von "Abuse" integriert - man hatte bis zum 31. August 1996 dafür Zeit. Die Sache ist nur: Selbst Dave weiß nicht, ob dieser Wettbewerb jemals aufgelöst wurde. Es kann sich nicht daran erinnern, jemals irgendwelche Gewinner gezogen zu haben, es gibt nirgends auch nur den kleinsten Hinweis darauf, dass das an irgendeiner anderen Stelle passiert sein könnte, und die geplante Erweiterung des Spiels sah niemals irgendeine Form von Tageslicht.

Anders als der Mehrspielermodus, den Jonathan ja vorhin erwähnt hat, und der für die von Origin vertriebene Version in gerade mal einem Monat auf die Beine gekloppt wurde. Ich habe den zwar nie gespielt, aber nach allem, was man so hört und liest, war der wohl ganz okay: Reines Deathmatch für acht Personen übers Netzwerk, in zwölf eigens dafür gebauten Levels. Pffff. Ja. Muss ja.



Das scheint auch das generelle Motto der damaligen Tester gewesen zu sein, denn "Abuse" hat in aller Regel eher durchwachsene Wertungen kassiert. Die Ausreißer nach oben gab's vor allem bei unseren Fans aus dem englischsprachigen Raum: In der britischen [PC Gamer von Januar 96](#) kassierte das Spiel 88% und den Titel "One of the most enjoyable shooters of the year". Ein bisschen weiter über den

mittelgroßen Teich gab's bei [Gamespot](#) immerhin noch 86% sowie die Aussage "Abuse has changed side-scrolling platform shooters forever, and all because of this game's superior control." Gleichzeitig kassiert das Spiel keine Liebe von der Redaktion der Computer Gaming World - [in der 144. Ausgabe](#) gab's gerade mal zwei von fünf Sternen, jede Menge Verachtung für die veraltete Grafik sowie als Fazit die folgende Axt: "Pixelated enemies and bad game design. Nothing new here - would have been a decent game on a Genesis in 1990."

In der [PC Player 5/96](#) vergibt Heinrich Lenhardt vier von fünf möglichen Sternen und jammert ebenfalls über die Grafik herum, hält "Abuse" insgesamt aber trotzdem für "Ein dynamisches Jump-and-Shoot, das erklärte 3D-Puristen aber kaum hinterm Kanonenrohr hervorlocken wird." Ähnliches Halali gibt's von Stefan Gnad in der [PC Games 6/96](#) zu lesen, wo ihm das Spiel 77% wert ist. Sein Fazit: "Da kommen Erinnerungen an längst vergessene Schlachten auf! Abuse knüpft direkt an Klassiker wie 'Hero', 'Turrigan' oder 'Shadow of the Beast' an. Eine altbekannte Spielidee also, doch was soll's, wenn das Rezept noch immer gefragt und das Endprodukt gut gemacht ist?" Richy Löwenstein legt im [PC Joker 5 6/96](#) sogar nochmal einen Zähler obendrauf und sieht in "Abuse" "Unterhaltsame Plattform-Action von hoher Komplexität". Und den Wertungs-Abschluss bildet wie so oft die Power Play: [In Ausgabe 6/96](#) kassiert das Spiel da 69% für Solisten sowie 73% für den Mehrspielermodus. Ulrich Schmidt findet, "Abuse" sei "Die richtige Wahl für den Turrigan-entwöhnten Ballerfan".

Wie ging's dann mit Ant-Man weiter? Die Entwicklung des Spiels war an sich nicht sonderlich teuer - klar, das Team war nicht direkt gigantisch, und ewig lang hat's auch nicht gedauert. Und trotzdem ist es nicht ganz einfach herauszufinden, wie viel es nun halbwegs genau war - in seinem früheren Blog hat Dave zu Protokoll gegeben, "Abuse" [hätte etwa 60.000 Dollar gekostet](#), in einem 1997er Interview mit der Webseite "Planetquake" hingegen war die Rede von [150.000](#). Folgerichtig ist es auch nicht klar, ob das Spiel nun als Erfolg bezeichnet werden kann. Als ich Dave danach befragte, war seine Antwort ein klares Njet: "The game sold poorly. Wrong platform, poorly launched, not the right fit at the time."

Zu anderen Gelegenheiten, wie zum Beispiel [einem offiziellen Postmortem](#) auf der Webseite loonygames.com hingegen, haben sowohl Dave als auch Jonathan immer wieder betont, wie solide sich "Abuse" verkaufen würde, und wie gigantisch groß die Royalty-Schecks wären, die sie dadurch reinbekommen haben. Alles in allem konnten von allen Fassungen wohl um die 100.000 Exemplare verkauft werden. Was okay war. Nicht gigantisch, aber okay.

Alles andere als okay war dagegen, dass Crack Dot Com im Januar 1997, nun, [gecrackt wurden](#). Okay, eigentlich gehackt, aber ich konnte mir diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Sorry. Jedenfalls war das [eine ziemlich große Sache](#), denn zu der Zeit arbeitete Dave ja noch bei und für id Software direkt am offenen Herzen der Quake-Engine - und von ebendieser wurde der Sourcecode entwendet, genau wie von "Abuse" und "Golgotha", worauf ich gleich noch genauer zu sprechen kommen werde. Das ganze Problem war wohl nach ca. 12h schon wieder gelöst - aber in der Online-Welt war das selbst im Jahr 1997 schon eine mittlere Ewigkeit, die der verantwortlichen Hacker-Gruppierung "FEH" ausreichte, um die erbeuteten Sourcecodes öffentlich online zu stellen - wofür sich Dave übrigens [ganz allein die Schuld gibt](#), da er seinerzeit der Administrator des firmeneigenen Unix-Servers war, und laut eigener Aussage nicht den blassesten Schimmer von Server-Sicherheit hatte. Nun, so lernt man auch seine Lektionen.



Damit war die Odyssee von "Abuse" aber noch nicht beendet, denn das Spiel sollte im Sommer 1996 auch noch auf Segas Saturn sowie Sonys PlayStation erscheinen, jeweils umgesetzt von der kleinen britischen Portierungsbude "Reflex Entertainment". Jonathan flog auch extra noch für ein paar Wochen rüber, um dem Team programmiertechnisch direkt vor Ort unter die Arme zu greifen, Publisher Electronic Arts hatte dafür bereits [erstes Marketing-Material fertiggestellt](#), die Saturn-Version war wohl auch schon recht weit fortgeschritten - aber letzten Endes hat die Zeit nicht gereicht, das Ganze auf dem System gut spielbar hinzubekommen. Jonathan macht auch kein allzu großes Geheimnis daraus, dass er die Konsole und ihre sensationell umständliche Entwicklungsumgebung bis heute nicht sonderlich applauswürdig findet. Der PlayStation-Fassung erging es leider nicht besser - genau genommen kam sie noch nicht mal so weit wie die Saturn-Version, da Sony bereits bei den ersten Greenlight-Durchläufen abwinkte: "Abuse" war ein reines 2D-Spiel, und Sony hatte kein Interesse daran, derlei vorgestrigen Quark auf ihrer brandheißen neuen 3D-Plattform zu veröffentlichen. Das ist ja ein ganzes D weniger!

Aber da der Konvertierungs-O-Mat gerade so schön warm lief, erschien das Spiel im März 1997 dann zumindest noch auf dem Mac, intern entwickelt von einem einzelnen Programmierer bei Crack namens Oliver Yu, und vertrieben von den späteren "Halo"-Serientätern Bungie!

Die für Crack aufgrund ihrer exzellenten Beziehungen zu Apple dann ab dem Herbst 1998 dafür sorgten, dass jedem der da gerade brandheiß veröffentlichten iMacs eine Version von "Abuse" kostenlos beilag, zumindest eine Zeit lang. Die Mac-Version hat gegenüber der DOS-Variante vor allem den Vorteil, dass sie in vierfach höherer Auflösung läuft, was über einen automatisch arbeitenden Upscaler erreicht wurde. Außerdem meint sich Jonathan zu erinnern, dass die Framerate auch ganz leicht nach



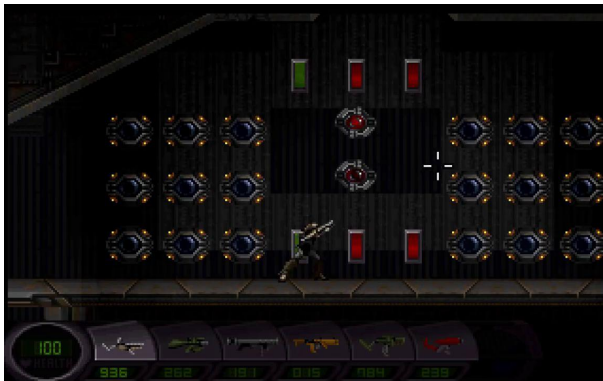
oben gekurbelt wurde. Von dieser Fassung gab es im Jahr 1999 eine Neuauflage in der schlicht fantastisch betitelten Mac-Compilation namens "[Mac Action Sack](#)" - was ein buchstäblicher Sack voller Spiele war! Nämlich das Action-RPG "Minotaur: The Labyrinths of Crete", der Simpel-Shooter "Pathways into Darkness", eben "Abuse" sowie die "Marathon"-Baller-Trilogie, alles aus dem Hause von Bungie - und dazu gab's noch erste Infos zum da gerade noch in Arbeit befindlichen Martial-Arts-Anime-Shooter "Oni".

Mmmmm, "Oni". Das müsste ich eigentlich auch mal wieder... Ääääh, naja. Im Oktober 1997 schaffte es dann endlich auch mal die Linux-Version auf den Markt, [im direkten Vertrieb von Red Hat](#). Was irgendwie witzig ist, denn diese Fassung wurde laut Jonathan eigentlich von allen als erste entwickelt. Aber da seinerzeit noch weniger Leute Linux benutzt haben als heutzutage, war die nachgeschobene DOS-Version die erste, die veröffentlicht wurde. Und es sagt vermutlich nicht so irre viel Gutes über die Priorisierung dieser Fassung aus, wenn die Linux-Variante sogar erst nach der Mac-Portierung das Tageslicht sehen darf. Danach folgten 1998 sogar noch eine Amiga-Version von "Abuse", mit der Crack allerdings schon nichts mehr zu tun hatte - den Vertrieb übernahm die eher [berühmte](#) britische Minifirma "[Alive Mediasoft](#)", während die Konvertierungsarbeiten an sich den beiden deutschen Studenten-Brüdern Thomas und Hans-Jörg Frieden zufielen.

Zwischenzeitlich wurde aus nicht mehr so ganz nachvollziehbaren Gründen [sogar mal mittelhalblaut überlegt](#), ob "Abuse" nicht auch einen guten Film abgeben würde - es gab bereits ein fertiges Skript, einen Produzenten namens Nelson Woss, den Regisseur Breck Eisner - und [angeblich](#) befand Dave sich auch schon in Gesprächen mit Universal als Vertriebspartner. Ich habe ihn natürlich auch danach befragt. Seine Antwort: "There was no further development" - was in erster Linie daran lag, dass die eher lauwarmen Verkäufe des Spiels nicht direkt unendliche Planungssicherheit und Vertrauen in die Marke garantierten. Was dann auch der Grund dafür war, dass die ebenfalls angedachte Comic-Serie niemals in die Tat umgesetzt wurde.



Nichtsdestotrotz standen die Sterne erstmal gar nicht schlecht: Auf der 1997er E3 wurde das Spiel [erstmals der Weltöffentlichkeit präsentiert](#), am Stand von Diamond Multimedia, einem der damaligen Shootingstars im Bereich der 3D-Beschleunigerkarten. Kurz darauf, nämlich im Juli desselben Jahres, [wurde auch schon eine Demo veröffentlicht](#) - allerdings erstmal nur an "eine selektierte Gruppe von Hardcore-Spielern, Pressevertretern und möglichen Kooperationspartnern". [Diese Demo](#) enthielt die Inhalte der E3-Version sowie neue Vehikel und Effekte. Das Spiel sollte dann eigentlich im September 1997 fertig sein, und im November dieses Jahres im Laden stehen - nur leider zog sich die Entwicklung immer weiter in die Länge, was jeden Monat ein etwa 30.000 Dollar großes Loch in die nicht irre großen Taschen von Crack brannte, da die Firma zwischenzeitlich von vier auf neun Leute angewachsen war. Da es sich abzeichnete, dass "Golgotha" nicht zum Weihnachtsgeschäft 97 fertig werden würde, und die Geldhütte vor lauter Flammen schon nicht mehr zu sehen war, entschloss man sich schweren Herzens, sich doch einen Finanzier an Bord zu holen - was die britische Firma ["Telstar Electronic Studios"](#) war, wie im Januar 1998 in einer [nur minimal überenthusiastischen Pressemitteilung](#) verkündet wurde. Es gab auch Kooperationen mit Red Hat für die unvermeidliche Linux-Version, und mit AMD für Prozessor-spezifische Optimierungen unter Windows 95 - hat nur leider alles nichts genützt. All die Kooperationen und die damit einhergehenden Produkterweiterungen kosteten zusätzliche Ressourcen, und zwischenzeitlich waren mit "Uprising" und "Battlezone" zwei sehr ähnliche Spiele sowohl erschienen als auch radikal gefloppt, was



die Suche nach einem Publisher, der willens war, in dieses Genre noch Geld zu stecken, mit einem Schlag sinnlos machte. Es kam, wie es kommen musste: Im Juli 1998 konnten die ersten Gehälter nicht mehr gezahlt werden, im August mussten die Büros verlassen werden - und im September wurden die Tore von Crack Dot Com [für immer verschlossen](#).

Weil Dave und Jonathan aber nicht wollten, dass all die in "Golgotha" gesteckte Arbeit komplett umsonst gewesen sein sollte, veröffentlichten sie am 22. Oktober 1998 einfach den [Sourcecode](#) sowie alle bislang vorhandenen Assets des Spiels, damit andere Leute da weitermachen konnten, wo sie gezwungen waren aufzuhören. [Die fanden sich auch](#), unter anderem unter dem Namen ["Golgotha Forever"](#) - aber bis heute ist aus den vorhandenen Assets leider kein auch nur ansatzweise fertiges Spiel geworden.

Aber nun, zurück zu "Abuse". Genau wie bei "Golgotha" wurde auch hier der Sourcecode freigegeben, genau genommen bereits am 12. Juli 1997, zusammen mit den Inhalten der ursprünglichen Sharewareversion - wohlgemerkt NICHT den Inhalten der Vollversion inkl. der Soundeffekte von Bobby Prince, da die Rechte daran unverändert bei ihm lagen. Außerdem verblieben die Namensrechte an "Abuse" bei Dave und Jonathan. Das wird gleich noch wichtig werden. Diese Entscheidung, die ziemlich naheliegend war, immerhin war Dave ein Alumnus der traditionsreichen id-Software-Open-Source-Akademie, sorgte dafür, dass das Spiel auf alle möglichen Plattformen portiert wurde und an vielen Stellen bis heute voll spielbar ist.

Das wichtigste Resultat dieser Veröffentlichung ist ["Abuse SDL"](#), das bis ins Jahr 2016 weiterentwickelt wurde, und eine ganze Latte an wunderbaren Features bietet: Damit läuft "Abuse" auf etlichen modernen Plattformen, unterstützt höhere Auflösungen und Gamepads, etliche Bugs sind gefixt und verbesserte Lichteffekte wurden eingebaut, es gibt Quicksave und Quickload - allerdings mussten alle Originallevels aus rechtlichen Gründen durch Fankreationen ersetzt werden.

Am 14. August 2009 verkündete Dave [auf seinem damaligen Blog stolz](#) die Veröffentlichung von "Abuse Classic", einer Portierung von "Abuse" auf das iPhone. Jetzt kann und sollte man sich natürlich denken: "Hm. Wieso diese Plattform, die damals noch sehr viel mehr als heute so ziemlich überhaupt nicht für schnelle Actionspiele geeignet war?" -



denn das ist die Mutter aller sehr berechtigten Fragen. Die Antwort ist, dass Dave zur Entwicklung und Veröffentlichung dieser Fassung gezwungen war, da im März desselben Jahres ein Spiel namens ["Alien Abuse"](#) im AppStore auftauchte - eine sehr simple Portierung von "Abuse" aufs iPhone, erhältlich für 99 Cent, und von der keiner der beiden Rechteinhaber etwas wusste. Eine Portierung der Vollversion, wohlgemerkt. Ich erwähnte ja vorhin schon, dass dieser Punkt noch relevant werden würde.

Das Ganze geht auf einen französischen Entwickler namens [Stephane Portha](#) zurück, der der unerschütterlichen Meinung war, dass die Veröffentlichung des Sourcecodes und der Sharewareinhalte von "Abuse" das komplette Spiel public domain gemacht hätte, und unabhängigen Entwicklern wie ihm carte blanche gegeben hätte, damit zu machen, was immer man wolle. Folgerichtig die Veröffentlichung der Inhalte der Vollversion unter dem Namen "Alien Abuse". Immerhin hat er ein paar Wochen zuvor Dave kontaktiert und ihn darauf hingewiesen - nicht etwa, um ihn um Erlaubnis zu fragen oder eine Lizenz zu kaufen, sondern nur, um ihn über seine feststehenden Absichten zu informieren. Dave erzählte mir, dass er darüber total irritiert war, aber zu diesem Zeitpunkt bis unter alle Haare in der Vorbereitung eines damaligen Messeauftritts auf der "Games Developer Conference" beschäftigt war, wodurch er die Angelegenheit erstmal beiseite legte. Kurz vor ebendieser Messe, im März 2009, veröffentlichte Portha dann "Alien Abuse", und Dave wurde auf der GDC wohl des Öfteren auf dieses Spiel angesprochen, mit dem er nichts zu tun hatte. Woraufhin er Portha auf den GDC-Messestand einlud, um mit ihm ein klärendes Gespräch zu führen. Was wohl... nicht gut lief. Stephane Portha bestand adamantumfest darauf, dass "Abuse" sowohl Freeware als auch Abandonware wäre, und er damit machen könne, was er wolle. Die Verhandlungen führten einfach nirgendwohin. Stephane sah sich ganz klar im Recht, und verspürte nicht die geringste Notwendigkeit, irgendwas zu ändern. Es wurde geschrien, Anwälte wurden jongliert, es passierte nichts. Also sah sich Dave gezwungen, Apple zu kontaktieren und darum zu bitten, "Alien Abuse" aus dem AppStore zu entfernen, da es sich dabei seiner Meinung nach glasklar um eine Copyright-Verletzung handelte. Und auch hier passierte erstmal... nichts.

Obwohl Dave nachweisen konnte, dass die in *“Alien Abuse“* verwendeten Soundeffekte digital identisch zu denen waren, an denen Bobby Prince die Exklusivrechte hielt, und auch die gerichtlichen Dokumente einreichte, die bestätigten, dass sowohl er als auch Jonathan nach wie vor die Rechte am Spielnamen *“Abuse“* besaßen, ließ Apple sich alle Zeit der Welt. Also griff er zu einer sehr abgefahrenen Notlösung, entwickelte seinen eigenen Port des Spiels namens *“Abuse Classic“*, und reichte diesen zur Freigabe ein - schlicht um Apple dazu zu zwingen, zu sehen, dass sie mit einem Mal zwei identische Spiele im AppStore hätten, und sie damit auf den Defekt in ihrer Vorgehensweise hinzuweisen. Oder wie er es formuliert: *“It was the first time I've ever made a game to make a point.“*



Dieser gemachte Punkt markierte dann überraschenderweise auch das Ende des Abenteuers - denn am 13. August 2009 wurde *“Alien Abuse“* aus dem AppStore entfernt, einen Tag später wurde *“Abuse Classic“* veröffentlicht, alle waren glücklich. Oder fast alle - denn das war nur die eine Seite der Geschichte. Pünktlich zur Veröffentlichung von *“Abuse Classic“* hat Stephane Portha die Webseite [alien-abuse.com](http://alien-abuse.com) ins Leben gerufen, die

noch bis heute existiert, und auf der er in acht Teilen seine Sicht der Dinge darlegt, was natürlich ganz interessant ist, da sie den Schilderungen von Dave zum Teil komplett widerspricht - wogegen dieser natürlich heftigen Widerspruch einlegt. Das Ganze ist also eine ebenso verworrene wie hochinteressante Geschichte, und ich empfehle wirklich, [den sehr langen Blogbeitrag](#) auf Daves alter Webseite unter der URL [indiegameproducer.blogspot.com](http://indiegameproducer.blogspot.com) in einer entspannten Viertelstunde mal nachzulesen. Ich bin geneigt, eher ihm zu glauben - denn Stephane Portha hat speziell in der Indie-Entwicklerszene einen ziemlich furchtbaren Ruf, und ähnliche Klauschwein-Manöver nachweislich schon des Öfteren abgezogen. Allen voran mit seinem Spiel *“Gaal Online“*, einem ziemlich dreisten Klon von *“The Legend of Zelda: A Link to the Past“*.

Wer sich selbst ein Bild von den beiden mobilen Abusus machen möchte, kann das leider in keinem Fall mehr tun - denn *“Alien Abuse“* ist ja raus, und *“Abuse Classic“* hat die Veröffentlichung von iOS11 im September 2017 nicht überlebt. Das war nämlich der Moment, ab dem Apple darauf bestanden hat, dass all die im AppStore veröffentlichten Programme auf einer 64Bit-Architektur fußen, was bei *“Abuse Classic“* nicht der Fall war - das war noch eine früher übliche 32Bit-Applikation. An sich ist das Update von einer 32- auf eine 64Bit-Architektur [kein Hexenwerk](#), aber Dave meinte zu mir, dass sich das schlicht nicht gelohnt hätte - *“Abuse Classic“* hat auch so schon kaum irgendwelches Geld eingebracht, und war nicht mal diesen kleinen Aufwand wert. Auch so ist es nicht ganz so bequem wie in anderen Fällen, heute noch *“Abuse“* zu spielen. Klar, es gibt die diversen auf *“Abuse SDL“* basierenden Fan-Veröffentlichungen - aber keinen offiziellen Re-Release auf üblich verdächtigen Portalen wie GOG oder Steam. Der Grund ist nicht mangelndes Interesse der Partner - im Gegenteil, Dave bestätigte mir, dass speziell GOG da wohl schon seit mehreren Jahren bei ihm hinterher sei.

Aber er möchte das schlicht nicht. Seine Ansicht ist da ganz klar: Der Sourcecode ist erhältlich, es gibt viele Fan-Ports - wenn man "Abuse" wirklich spielen möchte, dann kann man es. Er sieht keinen echten Sinn in einer Neuveröffentlichung, was auch an der negativen Erfahrung mit "Alien Abuse" liegt, die ihm wohl ziemlich zugesetzt hat. Was auch einer der Gründe dafür ist, dass er mit der Spieleentwicklung an sich auch gar nicht mehr wahnsinnig viel zu tun hat: Anfang der 2000er war er an der Entwicklung der ["Crusoe"-Prozessoren der Firma Transmeta](#) beteiligt, die zumindest eine Zeit lang vor allem in Notebooks zum Einsatz kamen. Er half bei der Erschaffung des Musikcodecs Ogg Vorbis, verdingte sich als Berater für Spieldesign und Technologieentwicklung, und war zwischenzeitlich Produzent von Spielen wie "Spy Kids Challenger" oder dem Reboot von Jordan Mechners Klassiker "Karateka". Aktuell experimentiert er vor allem im Bereich von "Virtual Reality" herum, unter anderem auch in tragenden Rollen für "BeachHead 2020 VR".

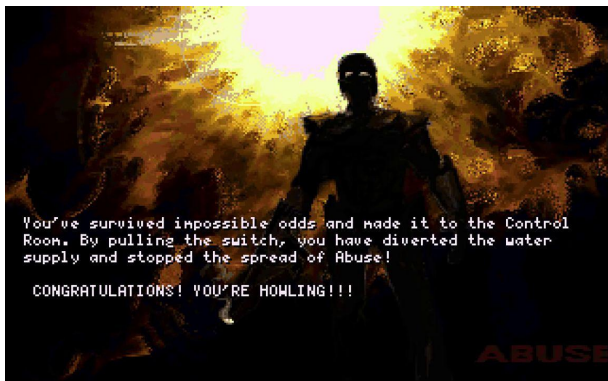


Jonathan hingegen hat nach dem Ende von "Golgotha" die Spielebranche komplett hinter sich gelassen, und sich auf die Entwicklung von Technologien fokussiert - vor allem im Bereich virtueller Maschinen wie "Thinstall" und "VMware", wo er [mehr als ein Dutzend Patente hält](#). 2013 hat er dann die Firma ["Innerscene"](#) gegründet, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, realistische künstliche Lichtfenster zu erschaffen, die natürliches Sonnen- und Mondlicht in Räume ohne Fenster bringen. Abgefahrener Kram. Laut eigener Aussage packt er "Abuse" aller paar Jahre auch mal wieder aus, spielt es ein bisschen und hat auch durchaus noch Spaß daran. Aber so oder so sollte durchgekommen sein: Ein richtiges "Abuse 2" wird's wohl eher niemals geben. Dave hätte an sich schon Lust darauf, vermutet aber, dass die Entwicklung heute mehrere Millionen Dollar kosten würde, was das Spiel niemals wieder reinholen könnte, und kein Publisher verrückt genug wäre, da irgendwas zu investieren. Und Jonathan könnte sich das Spiel auch durchaus vorstellen, hat aber schlicht keine Zeit dafür - und ist aus der Spieleentwicklung eh schon viel zu lange raus, um da etwas Vorzeigbares leisten zu können.

So bleibt also wie so oft eigentlich nur, zum Original zu greifen - das, wie Dave ja ganz richtig anmerkt, auch echt nicht sonderlich schwer zu finden ist, zumindest in aktualisierter Form. Wer das tatsächliche Original haben möchte, muss dagegen bereit sein, mindestens ein Erstgeborenes zu verkaufen - gerade die ganz frühen Big Boxen mit Poster und T-Shirt wechseln auf Ebay für zum Teil entsetzlich viel Geld die Besitzer. Die relevante Frage ist da natürlich: Lohnt sich das heute noch? "Abuse" war eigentlich schon zu seiner ursprünglichen Veröffentlichung aus der Zeit gefallen: In einer Phase, in der Spektakel-Shooter wie "Quake" und "Duke Nukem 3D" den Weg in die glorreiche 3D-Zukunft wiesen, kam das Mini-Unternehmen mit dem dämlichen Namen mit einer 2D-Ballerei an, die stylisches, techno-unterkühltes Grafikdesign mit dem Krachbumm eines Ego-Shooters kombinierte.

Eine interessante Mischung, keine Frage, aber echt kein Allerwelts-Plattformer, und noch bis heute sehr einzigartig: Das herrlich chaotische Spielprinzip, die schreienden Mutanten, die zu Dutzenden gleichzeitig auf einen zuspringen, die gigantischen Explosionen, das pausenlose Dauerfeuer aus vielen verschiedenen Richtungen, die tolle Soundkulisse, die innovative Steuerung - das ist schon alles ganz schön reizvoll.

Auf der anderen Seite ist das Ding auf Dauer enorm abwechslungsarm und langatmig: Alle Levels sehen alle irgendwie identisch aus, es gibt nicht mal eine Hand voll unterschiedlicher Gegner, man macht in jedem einzelnen der 21 Abschnitte immer das Gleiche - und gerade im letzten Drittel gehen dem Spiel komplett die Ideen aus. Da wird einfach die Zahl der Feinde, die einem da aus jeder Ecke entgegenspringen, in komplett absurde Höhen hochgekurbelt. Ich meine, nicht falsch verstehen - dicke Explosionen sind gut, dicke Explosionen sind Freund. Aber selbst dieses unverwüsthliche Konzept verliert an Reiz, wenn man es 140. Mal hintereinander zu sehen bekommt. Gleichzeitig



ist "Abuse" zum Teil teuflisch schwer, verlangt sehr viel Frustrationsresistenz und Willen zum Trial-and-Error, und erfordert gerne mal Reaktionsschnelligkeit im Bereich von Sekundenbruchteilen, was in Kombination mit der gewöhnungsbedürftigen Präsentation sowie dem abwechslungsarmen Spielprinzip wohl ursächlich dafür gesorgt haben dürfte, dass sich nicht direkt unendlich viele Leute dafür interessiert haben. Spieler-Missbrauch halt. Kann sich eigentlich keiner

beschweren, nicht schon auf der Packung gewarnt worden zu sein. Und dann ist da auch noch die komplett nutzlose Story, die so ziemlich alle Wünsche offen lässt: Ein paar dürre Zeilen zum Start, nochmals deutlich weniger vor einem sackhässlichen Bild zum Abschluss - das ist fast so gehaltvoll wie zwei Stunden Fahrstuhlmusik.

Nein, das ist echt kein Spiel, das man in einem Rutsch durchleiert - auch wenn das, zugegebenermaßen, an sich gar nicht so lange dauert: Der aktuelle Speedrun-Weltrekord beträgt 27 Minuten und 35 Sekunden. Normalsterbliche, höhö, sind aber auch grundsätzlich in ein paar Stunden durch. Für standesgemäß durchkrachte 15 Minuten ist es aber meiner Meinung nach immer noch ganz wunderbar geeignet. Und sowohl Dave als auch Jonathan haben beide nur beste Erinnerungen daran. Ist also nicht ganz so einfach, "Abuse" wirklich zu empfehlen. Ich meine, es ist echt sehr obskur - so obskur sogar, dass sich Dave, wie ganz am Anfang hier erwähnt, in unserem Gespräch direkt wunderte, wie ich ausgerechnet auf dieses Spiel käme - ein Spiel, auf das er sonst eigentlich nie angesprochen wird. Ein anderes Spiel, an dem er maßgeblich beteiligt war, dürfte den meisten Leuten dagegen deutlich besser im Gedächtnis geblieben sein - nämlich "Quake". Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

## Weitere Links:

- moderne Ports: <https://www.moddb.com/games/abuse>
- alte crack.com-Webseite: <https://web.archive.org/web/19981202193419/http://www.crack.com/games/abuse/>
- Pressemitteilung zur Veröffentlichung des Sourcecodes: <https://web.archive.org/web/19981205222300/http://crack.com/press/press8.html>
- "Finger"-Verzeichnis der Crack-Entwickler: <https://web.archive.org/web/19981201054144/http://crack.com/finger/>
- Sourcecode auf Github: <https://github.com/videogamepreservation/abuse>
- Altes FAQ: <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/196533-abuse/faqs/1766>
- Secret Alien Level: <https://web.archive.org/web/20071106041500/http://www.net-mage.com/nkrell/abuse/hive.txt>
- Cover-Artwork ohne Logo: <https://i.imgur.com/vinxLNN.png>
- Spielbare Fassung bei archive.org: [https://archive.org/details/Abuse\\_454](https://archive.org/details/Abuse_454)
- SDL port 0.9a: <https://antonior-software.blogspot.com/2016/05/abuse-1996-sdl-port-09a.html>
- Alte "Golgotha"-Fanseite: <https://web.archive.org/web/19970607133449/http://www.planetquake.com/frags/golgotha/index.shtm>
- "Golgotha"-Sourcecode: <https://web.archive.org/web/20050212090058/http://jonathanclark.com/golgotha/>
- Altes Interview mit Dave Taylor zu "Golgotha": <https://web.archive.org/web/19970607134039/http://www.planetquake.com/frags/vore/inter23.htm>
- Aktueller Speedrun-Weltrekord: <https://www.speedrun.com/abuse/run/z05v1w8m>
- Alte Webseite von "Abuse Classic": <http://abuse.exaktent.com/>