



GNO
AOU
ATE
E A



Es ist irgendwie immer das Gleiche: Ein Spiel erscheint, wird unerwartet erfolgreich, der Rest der interaktivedingeentwickelnden Welt denkt sich "WhaaaAAAAT? Aber *dat können wir doch auch!*" - und schickt eine mörderische Flut von mal mehr, mal weniger billig hingematschten Kopien hinterher, um sich an dem schönen Geruch von geldgefüllten Badewannen erfreuen zu können. Das beste Beispiel dafür ist vermutlich "Doom", dessen gigantischer Abklatsch-Tsunami seinerzeit aus gutem Grund unter dem Begriff "Doom-Klone" zusammengefasst wurde. Aber es gibt immer wieder mal, selten, aber immer wieder mal, einzelne Entwicklungsstudios, die sich angesichts der uniformen Massen hinsetzen und introspektiv fragen, ob da nicht noch mehr geht. Wie zum Beispiel mehr Bewegungsfreiheit. Und kaum ein Spiel stand Mitte der 90er mehr für bewegungsfreie Ballereien als "Descent".

"Descent" als Gesamtkunstwerk steht auf den Schultern von zwei hauptverantwortlichen Personen: [Mike Kulas](#) und [Matt Toschlog](#). Mike hatte den Erstkontakt mit der Wunderwelt der Computer Ende der 70er Jahre, als er den Mikrocomputer ["TRS-80"](#) der Tandy Corporation in die Hände



bekam. Auf dem er dann auch schnell zu programmieren begann, was aber aufgrund des aufgezwungenen und sehr unzuverlässigen Kassettenlaufwerks seiner Aussage nach alles andere als ein Spaß war. Also legte er sich 1981 einen Apple 2 mit Floppy-Laufwerk zu, was sein Leben einschneidend veränderte: Er schmiss sein Studium hin und bewarb sich 1984 als Programmierer bei einer in Champaign im amerikanischen Bundesstaat Illinois ansässigen Firma namens ["Sublogic"](#), wo er als erstes an einem Spiel namens *"Police Chase Dispatcher"* arbeitete. Währenddessen entwickelte er aber ein schlechtes Gewissen, ging zurück zur Uni, programmierte erstmal nur nebenbei, und machte seinen Abschluss. Mit dem in der Tasche werkelte er eine Zeit lang an Bildungssoftware herum, bevor er wieder zu Sublogic zurückkehrte, um dort an der *"Flight Simulator"*-Serie zu entwickeln, für die die Firma zu diesem Zeitpunkt bereits berühmt war. Die sich kurz darauf dann aufspaltete, genau genommen im Jahr 1988, nämlich in Sublogic und BAO, der *"Bruce Artwick Organization"*, was hochkreativ nach dem Gründer des Unternehmens benannt ist, wo der *"Flight Simulator"* dann erst so richtig abhob. Was Mike nach vier Jahren und sechs Versionen des immergleichen Spiels derart ausbrannte, dass er zur benachbarten Firma *"Lerner Research"* wechselte, um dort an einem Spiel namens ["Car & Driver"](#) herumzuprogrammieren - auf das ich hier bereits im ["Need for Speed"](#)-zentrierten Level 13 [näher eingegangen bin](#). *"Lerner Research"* ging kurz darauf zusammen mit *"Blue Sky Productions"* in den *"Looking Glass Studios"* auf, wo Mike an der Entwicklung von *"Ultima Underworld"* beteiligt war.

Und danach... okay, erstmal gehe ich noch schnell auf die andere wichtige Person ein: Nämlich Matt Toschlog, der mir für diesen Level auch freundlicherweise sehr viele Fragen beantwortet hat. Der definiert sich nicht nur durch seine ewig langen Dreadlocks, die er noch bis heute trägt, sondern auch und vor allem durch seine Liebe für 3D- und Physik-Programmierung, was ihn im Jahr 1986 ebenfalls zu Sublogic führte - wo er nicht nur auf Mike traf, mit dem er sich laut eigener Aussage sofort bestens verstand, sondern auch an Konvertierungen vom ersten "Flight Simulator" oder Eigenentwicklungen wie "Jet" für Amiga und Atari ST gearbeitet hat. Als sich Sublogic dann in BAO gabelte, verließ er die Firma in Richtung Lerner Research - wo er und Mike dann kurz darauf wieder vereint wurden. Da die beiden einen sehr starken Flugsimulations-Hintergrund und durch die Arbeit an der 3D-Engine von "Ultima Underworld" ihre Liebe zum texturierten Polygon entdeckt hatten, schlugen sie der Chefetage von Looking Glass ein Projekt vor, das das Beste aus beiden Welten vereinen sollte: eine Mischung aus Flugsimulator und Tunnelkraucherei, technisch auf dem High-End-Stand des Jahres 1993 - und stießen damit überraschenderweise auf taube Ohren. Also verließen sie den sicheren Hafen von Looking Glass und gründeten im Juni 1993 eben ihre eigene Firma, um ihre Vision in die Tat umsetzen zu können: "Parallax Software".



Die Idee, die ihnen vorschwebte, und die das erste Projekt der Firma werden sollte, trug damals noch den Arbeitstitel "XYZBots", inspiriert von Ed Loggs 1987er Spielhallenklassiker "[XyBots](#)", der sich darum drehte, Roboter in 3D-Tunneln zu zerstören - neben dem 1986er Capcom-Shooter "[Side Arms](#)" eine der Hauptinspirationsquellen für "Descent". Das ursprüngliche Designdokument, das sich noch auf den Namen "XYZBots" bezog, umfasste gerade

mal [eine DIN-A4-Seite](#), allerdings wurde das Projekt danach schnell in "Miner" umgetauft. Anfangs bestand Parallax Software nur aus den beiden Gründern: Mike schrieb das Texture-Mapping-System sowie die KI-Routinen, und Matt war vor allem für die Programmierung der 3D-Geometrie und die Physiksimulation verantwortlich. Schnell stießen allerdings noch weitere wichtige Beteiligte dazu: John Slagel für zusätzliche Programmierung, Che-Yuan Wang für Leveldesign - und ab dem Januar 1994 hatte man mit Adam Pletcher auch einen ausgebildeten Grafiker an Bord. Vorher war alles, was von "Miner" existierte, nur das, was man als "Programmer Art" kennt. Also ebenso funktional wie leider kackhässlich.

Und zu diesem Zeitpunkt kam auch der ursprüngliche Publisher ins Spiel - nämlich der damalige Shareware-Gigant [Apogee](#)! Etwas, worauf ich hier ja schon kurz [in Level 54](#) zu sprechen kam, in dem es um das inhaltlich mit "Descent" durchaus vergleichbare "Terminal Velocity" ging.

Ich habe den damaligen Apogee- und heutigen 3DRealms-Chef Scott Miller nach dieser Zusammenarbeit befragt, und er war da sehr auskunftsfreudig: Laut seiner Aussage erhielten er und sein damaliger Geschäftspartner George Broussard eine sehr frühe Demo von "Miner", mochten sehr, was sie da sahen, luden Mike und Matt zu sich nach Dallas ein, sahen gemeinsam den Film "Dragon: A Bruce Lee Story", besuchten zusammen id Software, wo es wohl sehr angeregte Gespräche mit John Carmack zum Thema 3D-Programmierung gab - und man wurde sich sehr schnell handelseinig: Apogee erklärte sich bereits, Parallax Software monatlich mit etwa 18.000 Dollar zu unterstützen, was laut Scott deutlich mehr war als bei jedem anderen Projekt seiner Firma. Nachdem das etwa ein Jahr lang so ging, Scott hat später sogar mal [von 16 Monaten gesprochen](#), und Apogee schon [mehr als 200.000 Dollar ins Spiel investiert hatte](#), sah man sich gezwungen, den Vertrag wieder aufzulösen, da das Projekt die finanziellen Mittel von Apogee dann doch überstieg, und auch andere Entwicklungen Geld benötigten. Also schlug Scott den Parallax-Jungs vor, das Spiel zu einem schwergewichtigeren Publisher zu tragen, was schließlich zu Interplay führte. Interplay bezahlte eine Ablösesumme an Apogee und nahm Parallax unter ihre Schwingen, die Trennung war laut Scott zu 100% friedlich, wonach ich auch extra nochmal gefragt hatte.

Klingt doch eigentlich super, oder? Hmm, naja. Denn wenn man Matt fragt, dann bekommt man eine etwas andere Geschichte zu hören. Der Anfang ist noch identisch: Die "Miner"-Demo landete bei Apogee, und Parallax Software wurde schnell unter Vertrag genommen, was Matt zufolge wohl vor allem daran lag, dass sich id Software gerade von Apogee getrennt hatten, und man da nun schnellstmöglich nach kompetentem 3D-Ersatz suchte. Laut Matt hat Apogee den Vertrag mit Parallax dann aber schon nach etwa sieben Monaten Entwicklungszeit aufgelöst, als ihnen klar wurde, dass "Miner" kein weiteres "Doom" werden würde - woraufhin das Team dann über Nacht ohne Geld und ohne Publisher dastand. Also wurden erstmal alle Gehälter um 30% gekürzt, und das Team stürzte sich darauf, in wenigen Wochen eine dedizierte Demo zum Vorzeigen an Publisher zu entwickeln, [unter dem neuen Arbeitstitel "Inferno"](#). Diese wurde dann in Form einer VHS-Kassette an jeden Publisher geschickt, der ihnen nur einfiel - insgesamt etwa 50. Von denen wohl nur drei antworteten: Accolade, Trimark Interactive und Interplay. Letztere war dann auch die Firma, die schlussendlich zuschlug, nachdem Matt und Mike auf der Summer CES des Jahres 1993 den Publisher direkt auf der Messe belästigten.

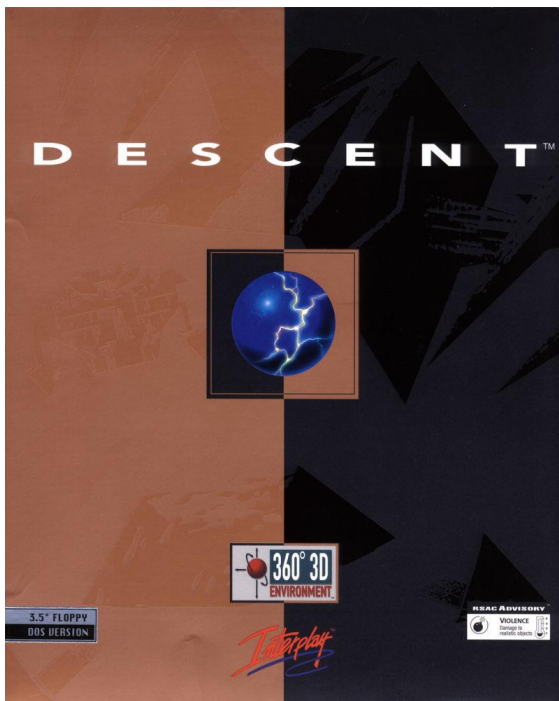


Nachdem dieses Problem dann also gelöst war, dauerte die restliche Entwicklung des Spiels noch knapp ein Jahr. Der Name "Inferno" wurde übrigens sehr schnell fallen gelassen, nachdem klar wurde, dass Ocean Software [dem zweiten Teil seiner "Epic"-Weltraumsaga](#), der Ende 1994 veröffentlicht wurde, genau diesen Titel verpassen würde.

Es war dann der Vorschlag von Interplays Produzent Rusty Buchert, das Spiel schlussendlich schlicht "Descent" zu nennen. Unter diesem Namen wurde es der Weltöffentlichkeit erstmals auf der Summer CES 1994 präsentiert, wo es auch gleich hervorragend ankam - wie man zum Beispiel in der [September-94-Ausgabe der PC Games](#) nachlesen kann, wo es unter anderem als "Actionspiel der Extraklasse" bezeichnet wurde.

Da wurde auch versprochen, dass die fertige Fassung von "Descent" zum Weihnachtsgeschäft 1994 in den Läden stehen würde - was natürlich nicht klappen sollte. Was zu diesem Zeitpunkt aber erhältlich war, war die Shareware-Fassung des Spiels. Denn Interplay entschloss sich in einem Anfall von Testballongitis, bei dem Sharewaremodell von Apogee zu bleiben, obwohl das eigentlich überhaupt nichts mit ihrem normalen Vertriebsmodell zu tun hatte. Das Resultat enthielt die sieben ersten Levels der Vollversion, eine eingeschränkte Auswahl an Waffen und Extras und einen angemessenen [marktschreierischen Abschluss-Bildschirm](#), der die Vorzüge der Vollversion anpries: In dem ist unter anderem von "30 gut-wrenching levels", "4 new earthshaking weapons" und "new death-dealing robots" die Rede. Diese Demoversion wurde sogar über Apogees offiziellen Shareware-Vertriebskanal "[Software Creations BBS](#)" unter die Leute gebracht, obwohl Apogee damit ja eigentlich offiziell gar nichts mehr zu tun hatte.

Das war seinerzeit ein extrem populäres Bulletin Board System, und Matt bestätigte mir gegenüber, dass alle Beteiligten sehr froh über diese zusätzliche Zusammenarbeit mit Apogee waren.



Und dann war es im März 1995 endlich soweit: Nach insgesamt 21 Monaten Entwicklungszeit und Kosten von etwas mehr als 500.000 Dollar stand "Descent" offiziell in den Läden. Zuerst in einer Fassung [auf fünf 3.5\"/>](#)

Außerdem verorteten die Copyright-Angaben auf den Disketten das Spiel noch im Jahr 1994. Kurz darauf wurde auch noch eine leicht erweiterte Version auf einer CD nachgeschoben, die nicht nur einen verbesserten Soundtrack, sondern auch ein deutlich besseres, irgendwie leicht hypnotisches Covermotiv in petto hatte. Zeitgleich lief auf MTV und vergleichbar hippen Jugendsendern ein wahnsinnig poppiger Trailer, [in dem das Spiel ständig mit "Doom" verglichen wurde](#).

Und auch die amerikanische Printwerbung setzte auf ein ganz ähnliches Pferd - in einer Anzeige zum Beispiel hieß es gigantisch groß gedruckt [“Play Anything Else And You Are DOOMED!”](#) - obwohl die Nicht-Parallelen zum großen 3D-Action-Zugpferd der Mitt-90er ursprünglich der Grund dafür waren, dass sich Apogee von Parallax Software trennte, setzte der neue Publisher Interplay volle Kanne auf diesen Vergleich. Und wo wir schon bei Fragezeichen sind: Auch [die deutsche Printwerbung](#) hat bei mir eine ganze Tonne von denen hinterlassen. Der da präsentierte Spruch *“360 Grad Action”* ist ja noch klar - und falls nicht, gehe ich gleich noch näher aufs Spielprinzip von *“Descent”* ein. *“300 Meter unter der Erde”* ist ja auch irgendwie okay - aber was soll *“3000 Meilen pro Stunde Spannung”* bedeuten? Ist das sowas wie den Kesselrun in weniger als 12 Parsecs zu schaffen? Okay, im englischen Original ist das zugegebenermaßen mit *“3000 MPH Excitement”* nicht weniger kryptisch, aber trotzdem. Wer denkt sich so einen Quark aus?

Worum geht's denn eigentlich in *“Descent”*? Nun, das Spiel hat eine Handlung zwar fast so nötig wie einen dritten Blinddarm, bietet aber natürlich trotzdem eine: Das Ganze dreht sich um die *“PTMC”*, die *“Post-Terran Minerals Corporation”*, die, wie ihr Name schon andeutet, die Erde hinter sich gelassen hat und nun im Rest des Sonnensystems nach wertvollen Mineralien schürft, unter Nutzung von Menschen und Robotern. Aber wie immer, wenn irgendwelche Maschinen im Spiel sind, werden diese von einem mysteriösen Virus in den robbottigen Wahnsinn getrieben, was sie auf die sensationelle Idee bringt, ihre Unterdrücker aus Fleisch und Blut als Geiseln zu nehmen. Der Spieler übernimmt die Rolle eines sogenannten *“Material Defender”*, dessen Aufgabe es ist, die kaputten Roboter noch kaputter zu machen, die Geiseln zu befreien und die infizierten Stollen zu sprengen... äh... aus Gründen. Man durchfliegt also mit seinem kleinen Raumgleiter namens *“Syssyx”*, bzw. im *“Kampfpanzer”*, wie [in der Vorschau im PC Joker 12/94](#) beschrieben, aus der Cockpitperspektive, die sich der besseren Übersicht halber per Druck auf die F3-Taste auch ausblenden lässt, durch diverse Minenschächte, zerlasert die darin befindlichen Feindesroboter in recyclingfreundliche Metallreste, befreit die wenigen verbliebenen Menschen - und vernichtet am Ende fast jedes Levels den großen bösen Reaktor, um die Mine schlussendlich zu sprengen. Woraufhin eine nette Damenstimme die Selbstzerstörung ebendieser Mine verkündet und man noch 45 Sekunden Zeit hat, da wieder rauszukommen!



Es ist also sehr wichtig, und es kann nicht genug betont werden, wie wichtig es ist, dass man vor dem Zerstören des Reaktors schon herausfindet, wo sich der Ausgang befindet, und wie man schnellstmöglich vom einen zum anderen gelangt. Die geglückte Flucht wird dann als automatisch ablaufende Echtzeit-Cutscene gezeigt, in der man, von Flammen und Explosionen umzingelt, gerade noch so den rettenden Sprung aus dem Tunnel schafft. Jippie.

Begleitet wird das Ganze von einem angemessen treibenden MIDI-Soundtrack von Jim Torres, Ken Allen, Brian Luzietti und Larry Peacock sowie sensationell wummsenden Soundeffekten aus den Keyboards von Eric Brosius und Greg LoPiccolo. So wummsend sogar, dass ebendiese dem guten Smudo von den Fantastischen 4 eine Extra-Erwähnung in der PC Player 10/95 wert waren. Denn da gab es die eigentlich auf mehrere Ausgaben geplante, aber dann doch nur [extrem kurzlebige Rubrik "Mein PC"](#), in dem die Spielerechner der Prominenz vorgestellt werden sollten. Erster und einziger Gast dieser Rubrik war eben Smudo, der auf einer Seite seinen damals echt ganz schön fetten Rechner präsentierte, dessen Soundsystem unter anderem über einen Subwoofer verfügte, auf dem er seine Füße platzierte, was seiner Aussage nach bei den "wichtigen Descent-Explosionen so nett am großen Zeh kitzelt".



Laut den ursprünglichen Designdokumenten hätte "Descent" bzw. "XYZBots" übrigens eigentlich in Raumstationen spielen sollen und nicht in Minenschächten. Jedenfalls ist das Spielprinzip an sich sehr simpel, und unterscheidet sich erstmal nur in Details von den Shootergrößen der damaligen Zeit. Der wichtigste Unterschied zu ebendiesen besteht darin, dass man in "Wolfenstein 3D" und "Doom" vorwärts,

rückwärts und zur Seite schreiten durfte - während man in "Descent" zusätzlich auch noch nach oben und unten unterwegs ist, und zwar alles wild durcheinander. Aber darauf komme ich gleich noch ausführlicher zu sprechen. Erstmal noch ein Wort zu den Gefangenen: Die gab's in "Doom" ja nicht. Und auch hier spielen sie ehrlich gesagt keine nennenswerte Rolle. Befreit man sie, gibt es einen Punktebonus - und das war's dann auch schon wieder. Anders ausgedrückt spielen sie eigentlich nicht die geringste Rolle.

Anders als die Roboter, von denen es insgesamt 15 verschiedene gibt, in allen Farben, Formen und Größen, von der kleinen, irgendwie bemitleidenswert "peeew-peeew" machenden Drohne bis zum nicht ohne Grund sehr mörderisch betitelten "Fusion Hulk". Durch die Bank sehr abstrakt designt, und mit einer gar nicht mal so üblen KI gesegnet. Die gerade auf den ersten drei Schwierigkeitsgraden den Vorteil für den Spieler hat, dass die Gegner da hin schießen, wo der Spieler gerade war - und nicht da hin, wo er vermutlich beim Auftreffen des Geschosses sein wird. Bleibt man also konstant in Bewegung, ist man in "Descent" im Großen und Ganzen auf der verhältnismäßig sicheren Seite. Allerdings sollte man sich beim Bekämpfen der Stinker nicht allzuviel Zeit lassen: Nicht nur, weil einige der Gegner über Hitscan-Waffen verfügen, also den Spieler in dem Moment treffen, in dem sie abfeuern, was gerade in den späteren, verknoteter aufgebauten Levels schnell zum Problem wird. Sondern vor allem auch wegen der Roboter-Generatoren: [Laut dem Handbuch](#) sind das Maschinen, die von allein bestimmen, welche Roboter gerade in der Mine benötigt werden, und diese dann vollautomatisiert rauspumpen.

Für den Spieler bedeutet das wie in *"Gauntlet"* oder *"MDK"*, dass man diese Dinge so schnell und früh wie möglich zerstören sollte, bevor sie einen mit Feinden zuschießen. Allerdings produzieren die dankbarerweise keine unendlichen Gegnermassen, sondern hören nach einer festen Anzahl einfach auf damit.

Und dann sind da natürlich auch noch die Bosse: In den allermeisten Levels sind das die Reaktoren, die man am Ende der Welt zerstören muss, bevor die countdownbasierte Panikflucht einsetzt, die in aller Regel von dickeren Roboter-Kollegen verteidigt werden, und selbst eigentlich nicht viel können, außer mit dicken Energiekugeln um sich zu werfen und ganz solide zu explodieren. Es gibt aber auch richtige bewegliche Endgegner, übergroße Roboter, schwer bewaffnet, mit fies leuchtenden Augen - genau genommen zwei an der Zahl: Auf den ersten trifft man in der siebten Welt, dem Abschluss der Shareware-Version, wo er über einem riesigen Lavasee schwebt, richtig heftig austeilt, sich bei Beschuss kurzzeitig unsichtbar macht, und auch noch über fette Sidekicks verfügt! Der zweite, auf den man ganz am Ende des finalen 27. Levels trifft, ist dagegen eher enttäuschend - denn er kann nicht viel mehr als der erste. Während der Spieler zu diesem Zeitpunkt dann bereits hoffentlich derart überpowert ist, dass der Sack vergleichsweise schnell und leicht unspektakulär zersäbelt ist.



So oder so spielt sich *"Descent"* insgesamt aber deutlich langsamer und gemütlicher als die üblich verdächtigen Shooter-Kollegen der damaligen Zeit. Die ersten paar Levels sind sehr eindeutig und auch notwendigerweise zum Erlernen des unerwartet dreidimensionalen Spielprinzips gedacht, und bieten daher keine besonders nennenswerte Herausforderung. Das ändert sich dann spätestens ab dem sechsten Level, der auf dem Merkur spielt, und in dem man es erstmals mit den sogenannten *"Driller"*-Gegnern zu tun bekommt - bereits erwähnten Hitscan-Feinden, die einen buchstäblich in wenigen Sekunden zerschreddern können. Die sind sooo scheiße. Viel Spaß mit denen!

Es ist übrigens möglich und laut dem Handbuch auch eine ganz valide Vorgehensweise, andere Objekte zu rammen - seien es Gegner oder Türen. Da alle Objekte in *"Descent"* gewisse physikalische Eigenschaften haben, reagieren sie auch entsprechend darauf. Aber ehrlicherweise muss man sagen, dass wenn man an einem Punkt angekommen ist, in dem man auf Rammen als Kampftaktik zurückgreifen muss, man doch lieber einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad wählen sollte - von denen es fünf gibt, von *"Trainee"* bis *"Insane"*. Oder gleich einen Cheatcode eingeben, um sinnvoll weiterzukommen. Zu denen gibt es auch noch ein paar ganz nette Anekdoten zu erzählen: Denn der Cheat, den man eingeben muss, bevor man die anderen eintippen darf, der Master Cheat sozusagen, lautet *"GABBAGABBAHEY"* - bzw. *"GABBAGABBAHEZ"* bei uns, aufgrund des ursprünglich verwendeten amerikanischen Tastaturlayouts.

Der Ursprung dieses Cheats ist ein Song der Ramones namens [“Pinhead” von deren 1977er Album “Leave Home”](#) - der seinerseits wiederum auf einem Spruch [aus dem 1932er Horrorfilm “Freaks”](#) basiert. Viele der nachfolgenden Cheats sind Namen bzw. Bezeichnungen der Entwickler - wie zum Beispiel *“GUILLE”*, was der Rufname von Leveldesigner Yuan Wang war. Oder auch mal Sprüche wie *“AHIMSA”*, was für das [fundamentale buddhistische Konzept der Gewaltlosigkeit](#) steht. Benutzt man diesen Code, wird man folgerichtig von den Gegnern nicht mehr beschossen. Allerdings sollte man es sich gut überlegen, ob man das wirklich eingeben möchte - denn wann immer man einen Cheat eintippt, wird der eigene Punktestand auf Null reduziert. Und jedes Mal, wenn man dann einen Gegner zerlegt, einen Gefangenen befreit oder sonst irgendwas macht, was normalerweise Punkte bringen würde, wird nur der Spruch *“CHEATER!”* eingeblendet, während der Punktezähler angemessen scheißegalig auf Null verbleibt.



Also beschränkt man sich notgedrungen doch darauf, das Spiel auf ehrlichem Wege zu meistern - was natürlich am Besten unter Nutzung der zehn bordeigenen Waffen funktioniert. Diese sind in ihrer Gesamtheit in Primär- und Sekundärwummen unterteilt, die unabhängig voneinander abgefeuert werden dürfen: Da gibt es natürlich die Wald-und-Stollenlaser, die für alle Standardsituationen echt gut geeignet

sind. Besser ist natürlich die *“Vulcan Cannon”*, eine fette Minigun, mit denen man speziell die Driller mit ihrer eigenen Medizin ausstopfen kann, solange man noch Munition dafür hat. Eher interessant als wirklich nützlich ist dagegen die *“Spreadfire Gun”*, mit der man ein Plus-Muster von sehr schnellen Kugeln durch die Gegend feuert. Und sehr viel später tackert man sich auch die *“Fusion Cannon”* an den Rumpf, mit dem die Elektronisches-Leben-Vernichten-Party erst richtig abgeht. Das Ding muss vor dem Abfeuern zwar erst durch mittelewiges Gedrückthalten aufgeladen werden, macht dann aber auch eine irre Menge an Schaden, sofern man damit trifft. Wie alle Energiewaffen zapft auch dieses den Stromvorrat des eigenen Schiffes an, und zwar in diesem Fall alles andere als knapp - man sollte sich beim Einsatz also besser sehr sicher sein! Außerdem fängt das Schiff besorgniserregend zu wackeln an, wenn man das Aufladen beginnt - und übertreibt man es damit, dann nimmt der eigene Kutter Schaden! Dazu gibt es noch verschiedene Sorten an Raketen, Bomben und Minen - sowie die bescheiden betitelte *“Mega Missile”*, bei deren Anwendung das Handbuch empfiehlt, möglichst weit weg zu sein. Ganz grundsätzlich ist es aber so, dass man wirklich die meiste Zeit über mit dem Anfangslaser am Besten fährt, speziell, wenn man das Vierfach-Upgrade für ihn gefunden hat.

Das ist nur eines der vielen Upgrades, die in der Gegend herumschweben und auf ihre Aufsammlung warten: Da gibt es noch die Unsichtbarkeit, die zwar nur 30 Sekunden lang währt, aber an sich echt nützlich ist, kurzzeitige Unverwundbarkeit, Schildverbesserung oder Extraleben.

Sowie natürlich Schlüsselkarten, oh, so viele Schlüsselkarten, die verschlossene Bereiche etwas weniger verschlossen machen, farblich in rot, blau und gelb codiert. Klar. Ging ja seinerzeit gar nicht ohne. Die Extras und Waffen hat man zwar grundsätzlich dauerhaft an Bord - aber wenn man zusammengeballert wird und in einer ganz soliden Explosion vergeht, dann verteilen die sich in einem kleinen Radius um die Draufgehstelle, und können und sollten von da auch wieder aufgesammelt werden. Was allerdings ganz logischerweise nicht für die bis zu diesem Zeitpunkt bereits befreiten Gefangenen gilt: Stirbt man selbst einer Explosionstod, gilt das auch für alle Passagiere. Standardmäßig verfügt man über drei Leben, darf sich aber aller 50.000 Punkte oder durch das Aufsammeln eines entsprechenden Extras noch weitere dazuverdienen. Hilfreich ist, dass jederzeit gespeichert und auch wieder geladen werden darf - jedenfalls ab dem ersten Patch. In der ursprünglich veröffentlichten Diskettenversion war das Sichern des Spielstandes ausschließlich zwischen den sich zum Teil echt heftig in die Länge ziehenden Missionen erlaubt.

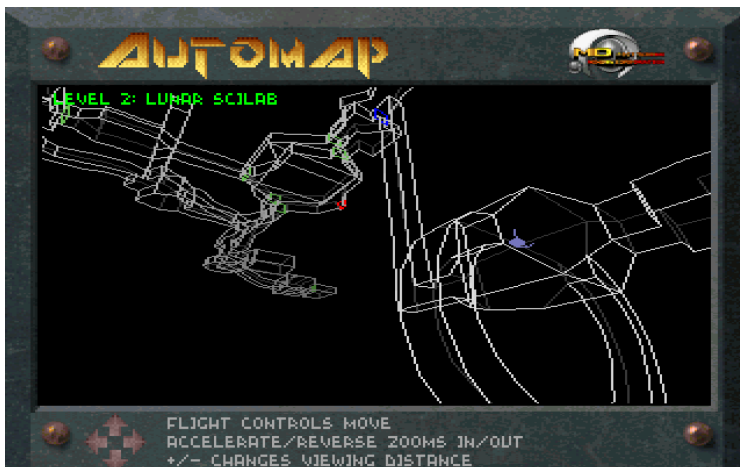


Außerdem ist es immer möglich, verlorene Schildenergie wiederherzustellen, indem man durch spezielle Schächte fliegt, in denen wunderbar gülden glänzende Glitzerenergie herumschwirrt, die ganz nebenbei auch noch die Waffenvorräte wieder auffüllt. Eine Fly-Through-Tankstelle, sozusagen.

Aber die muss man natürlich erstmal finden. Und das ist alles andere als ein Klacks, denn der größte, wichtigste und augenfälligste Unterschied zwischen "Descent" und "Doom" ist, dass Ersteres eine echte 3D-Levelarchitektur bietet, während bei Zweiterem übereinander liegende Räume reine Augenwischerei sind, deren Aufbau nichts mit ihrer tatsächlichen räumlichen Verortung zu tun hat. In "Descent" dagegen fliegt man buchstäblich in alle Richtungen, es gibt keine klar definierte Decke und keinen klar definierten Boden - eine Eigenheit, die dem Spiel sogar einen [Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde eingebracht hat](#), als erster voll-dreidimensionaler First-Person-Shooter. Technisch war das auf eine sehr innovative Art und Weise gelöst, wie mir Matt erklärt hat. Denn sämtliche Levelteile bestehen eigentlich nur aus mehr oder weniger großen und leicht deformierten Würfeln. Jeder einzelne Würfel verfolgt auf jeder seiner sechs Seiten, ob ein anderer Würfel geometrisch logisch an ihm dranhängt. Falls ja, dann wird dieser Würfel in die Renderliste aufgenommen - und falls nein, dann wird er zum aktuellen Zeitpunkt einfach nicht berechnet. Das war ein Teil des Geheimnisses der seinerzeit ebenso beeindruckend detaillierten wie schnellen 3D-Grafik - auf den anderen komme ich gleich noch zu sprechen.

Insgesamt gibt es 30 Levels zu durchfliegen und durchlasern: 27 reguläre Abschnitte sowie drei Geheimlevels, die durch versteckte Ausgangstüren zu erreichen sind - zu finden in den Levels 10, 21 und 24. Jeder einzelne Level spielt in unserem Sonnensystem: Zum Teil direkt auf den Planeten wie Merkur, Venus oder Mars, zum Teil aber auch auf Planetoiden und Monden wie Oberon, Kallisto, Europa oder Titan.

Anfangs ist der Aufbau noch sehr überschaubar, mit wenigen und ziemlich offensichtlich miteinander verbundenen Räumen. Das legt sich aber schnell. Ab dem dritten oder vierten Level wächst die Komplexität der Abschnitte sprunghaft an, viele Räume liegen über-, unter- und nebeneinander, zum Teil über mehrere Tunnel auf unterschiedlichen Ebenen miteinander verbunden, dazu noch durchsiebt von Geheimtüren, die Waffen, Extras sowie natürlich auch mittelgut gelaunte Gegner enthalten. *“Descent”* nimmt den Begriff *“3D-Shooter”* sehr wörtlich, und verlangt der 3D-Orientierung des Spielers weitaus mehr ab, als jedes andere auch nur halbwegs vergleichbare Game der damaligen Zeit. Etwas, das schon in den frühesten Previews bemängelt wurde - wie zum Beispiel [in der Vorschau der 22. Ausgabe der britischen “PC Zone” vom Januar 1995](#).



Es gibt eine Art minimale Unterstützung in Form einer 3D-Wireframe-Karte, die in der damaligen Printwerbung *“animierte Kartenfunktion”* genannt wurde, und die man jederzeit einblenden darf, um sich irgendwie zu orientieren - ärgerlicherweise ist die nur leider nicht die geringste Hilfe, wie ich finde. Ganz im Gegenteil, sie trägt ihren sehr bedeutenden Teil dazu bei, dass man sich am Anfang in

“Descent” hoffnungslos verfliegt. Denn das Teil ist zwar dreh- und rotierbar und bietet auch eine ganz praktische Farbkodierung, wodurch man rot, gelb oder blau verschlossene Türen, grüne Geiseln oder die rot markierte Lage des Levelausgangsreaktors zumindest halbwegs vor Auge hat. Und rein technisch betrachtet war das auch ganz klar ein gigantischer Fortschritt zur aus *“Doom”* bekannten reinen Vogelperspektiven-Karte - aber leider auch viel, viel, viiiiiel unübersichtlicher. Ist allerdings auch kein sonderlich großes Wunder - denn wie mir Matt leicht zerknirscht gestanden hat, ist das Ding aus reiner Übersichts-Not heraus entstanden: Als sich die Levels als selbst für den aufmerksamsten Tester zu komplex entpuppten, wurde mit der glühendheißesten Nadel aller Zeiten diese Karte gestrickt, die ihm heute etwas unangenehm ist. Von den Dingen, die Matt aus heutiger Perspektive an *“Descent”* ändern würde, nahm das Ding ohne Probleme seine Spitzenposition ein. Was die Nutzbarkeit der 3D-Karte bereits um etwa 7 Knorpeliarden Prozent erhöht hätte, wäre die Möglichkeit gewesen, darauf Notizen anzulegen oder wichtige Punkte markieren zu können - aber genau das ist leider nicht möglich. Angesichts der Tatsache, dass sowohl Matt als auch Mike an *“Ultima Underworld”* gearbeitet hatten, und die dortige 2D-Automap genau das erlaubte, wirkt diese Auslassung bei *“Descent”* umso unverständlicher.

Was mich direkt zur Grafik an sich bringt: *“Descent“* basiert auf einer komplett eigens entwickelten 32Bit-3D-Engine, die voll auf 486er Prozessoren ausgerichtet war - was einen entsprechenden Leistungshunger mit sich brachte. Zwar war es möglich, den Detailgrad der Grafik in mehreren Stufen nach unten zu kurbeln, wodurch der auf der Verpackung als völlig ausreichend angegebene 486er mit 33 MHz und 8 MB RAM auch wieder realistisch wurde. Aber gut sah *“Descent“* unter diesen Bedingungen dann nicht aus. Erst, wenn mindestens 66 Megaherzen in System pochten, erst wenn die Schalter für *“Object Complexity“*, *“Object Detail“*, *“Wall Detail“*, *“Wall Rendering Depth“* und *“Amount of Debris“* ganz nach rechts gekurbelt wurden - erst dann wurde das Spiel zu einem DER technischen Vorzeigetitel der Mitt-90er! Okay, das mag aus heutiger Sicht irgendwie bescheuert klingen - aber Anfang 1995, also mehr als ein Jahr vor *“Quake“*, war eine voll durchfliegbare 3D-Welt mit dynamischen Lichteffekten nicht weniger als eine schier unfassbare Sensation!



Achja, die Lichteffekte - diese glorreichen Lichteffekte! Auch hier: versucht euch bitte ins Jahr 1995 zurückzudenken. Dynamische Lichteffekte gab es damals schlicht nicht. Licht- und Schatteninformationen waren entweder nicht vorhanden, wie zum Beispiel in *“Wolfenstein 3D“*, wo jeder Teil des Levels identisch ausgeleuchtet war - oder wie bei *“Doom“*, wo ein Licht entweder an oder aus sein konnte, aber keinen Einfluss auf die umliegende Umgebung hatte und auch nie in Bewegung war. In *“Descent“* hingegen feuert man das Lasergeschütz ab, und verfolgt schnappatmend den durch den Tunnel zischenden Strahl, wie er die Wände im Vorbeizischen beleuchtet! Das war damals derart unerhört, dass [im Test in der März-95-Ausgabe der PC Player](#) eine kurze Bildstrecke einzig und allein der standbildlichen Visualisierung dieses schockierenden Effektes gewidmet wurde!

Und ich muss ganz ehrlich sagen: Mir gefällt die Ästhetik von *“Descent“* noch bis heute. Das geht schon beim wunderbar futuristischen Font des Spiels los, der aus der Hand von Grafiker Adam Pletcher stammte, und der so hervorragend techno-unterkühlt zu diesem Spiel passt. Sehr schöne, sehr wuchtige Explosionen, und schöne Details wie zersplitternde Scheiben, wenn man werbende Monitore und Videowände zerballert, oder das Aufflammen der Lava, wenn man mit der Kanone reinballert - womit man tatsächlich einen da unvorsichtigerweise herumfliegenden Gegner zerstören kann! Die abwechslungsreich texturierten Tunnel und Höhlen, auch wenn alles sehr offensichtlich nur aus geraden Wänden besteht - was aber im komplett 3D-verknotteten Spielalltag nicht im Geringsten stört.

Vor allem aber ist es das Design der Gegner, das sich bei mir eingebrannt hat. Denn *“Descent“* verfolgt einen klar definierten *“Form follows function“*-Ansatz, der konsequent durchgezogen wird. Es war klar, dass die Gegner texturierte Polygonobjekte sein sollten. Was aufgrund der seinerzeit noch sehr überschaubaren Rechenpower durchschnittlicher Spielecomputer bedeutete, dass sie extrem simpel aufgebaut sein mussten, um noch irgendwie mathematisch berechenbar zu sein.

Damit waren komplexe menschliche Körper als Feinde ausgeschlossen - aber bei abstrakten mechanischen Wesen spielte es keine Rolle, dass sie jeweils nur aus einer Hand voll Polygone bestanden. Diese Entscheidung wurde getroffen, nachdem man zuerst mit einem Sprite-basierten 3D-System herumexperimentiert hatte, bei dem die Gegner wie bei "Wing Commander" oder "Wolfenstein 3D" aus verschiedenen Perspektiven vorgepinselt und dann aus der zur aktuellen Spielsituation passenden korrekten Perspektive eingeblendet werden - aber das sah laut Matt im Spielalltag nicht nur scheußlich aus, sondern verschwendete Unmengen an Speicher, da aufgrund der dreidimensionalen Levelstruktur für jede einzelne Bewegung mehr als 70 Perspektiven-Bilder im Speicher gehalten werden mussten.



Die vielen Items und zu rettenden Gefangenen dagegen waren zweidimensionale, vorgepixelte bzw. gerenderte Sprites. Auch hier wurde zwar anfangs versucht, diese ebenfalls als echte 3D-Modelle darzustellen, aber das war aufgrund der nötigen Menge an Animationen mit der damaligen Technologie nicht sinnvoll möglich - oder, wie im Falle der Items, schlicht unnötige Rechenzeitverschwendung. Die

Gefangenen sollten ursprünglich sogar mal digitalisierte Figuren sein, Interplay hatte dazu bereits angefangen, Schauspieler abzufilmen - was laut Matt aber im Spiel aufgrund der niedrigen Auflösung schrecklich aussah, weswegen das Konzept schnell wieder fallen gelassen wurde, und man zu den final verwendeten und ehrlicherweise ganz schön unspektakulär aussehenden Pixelfigürchen griff. Die sind also fast genauso ansehnlich wie sie nützlich sind.

Damit das Ganze trotz aller technischer Wunder in Bewegung auch nur halbwegs spielbar bleiben konnte, musste an ausnahmslos allen Ecken und Enden getrickst werden: Matt verriet mir, dass echtes, perspektivisch korrektes Texture Mapping aufwändige Divisionsarithmetik erforderte, die auf der damals verfügbaren Hardware schlicht nicht in für Menschen akzeptabler Geschwindigkeit machbar war. Also mussten Mike und John, die für die Entwicklung der entsprechenden Programmierung zuständig waren, vor allem mit Annäherungen und Spezialfall-Optimierungen arbeiten. Das ist der Grund für den würfeligen Aufbau der Levels, der so simpel wie möglich sein musste. Und das ist auch der Grund dafür, dass das Spiel ursprünglich ausschließlich in VGA lief, also mit 320x200 Bildpunkten bei 256 Farben. Erst der im Februar 1996 veröffentlichte Patch 1.5 ermöglichte endlich durchgehende SVGA-Grafik mit radikalen 640x480 Bildpunkten - und spätestens mit diesem Patch wurde "Descent" zu einem der schlimmsten Hardwarefresser der DOS-Ära. Jedenfalls bis "Quake" im Juni desselben Jahres veröffentlicht wurde, und nochmal deutlich schmerzhaftere Dinge mit den damaligen PCs machte.

Eine der unerwartet großen Besonderheiten der "Descent"-Engine war, dass sie nativ damalige Virtual-Reality-Helme unterstützte, wie den ["VFX-1" von Forte](#) oder den ["Cybermaxx" von Victormaxx](#) - ein kopfverschlingendes Monstrum, das seinerzeit knapp 2000 Mark gekostet hat! Ich hatte leider nie die... naja... "Ehre", das Ganze in derartiger Form zu spielen - aber vermutlich kann ich eher froh darüber sein. Denn zum einen weiß ich aus persönlicher Erfahrung mit anderen Spielen, dass die VR-Helme der damaligen Zeit technisch betrachtet fast so fortgeschritten waren wie das Rad. Und zum anderen zählt "Descent" selbst in seiner Ursprungsform neben "Doom" zu den wichtigsten Begründern von Motion Sickness in Computerspielen. Was nicht nur an der mindestens sehr gewöhnungsbedürftigen 3D-Orientierung im Raum liegt, sondern auch an Kleinigkeiten wie der Bewegung des Schiffes an sich. Denn das wackelt automatisch rauf und runter, wenn man nichts tut, wie ein Korken auf einer enthusiastisch herumplatschenden



Wasseroberfläche - was für ein schwebendes Objekt, das nicht gerade von kontinuierlichem Furzen in der Luft gehalten wird, ein echt merkwürdiges Verhalten ist. Das muss wohl zwischenzeitlich sogar noch viel schlimmer gewesen sein: Matt erzählte mir, dass Mike zum Beispiel mal an der Drehgeschwindigkeit des Spielerschiffes herumgeschraubt hatte, ohne jemandem davon zu erzählen - was das gesamte Team mit einem Mal extrem nah an die Kotzgrenze beförderte. Es steht sogar schon auf der Verpackung, dass man besser einen stabilen Magen haben sollte: ["Hang on to your senses \(and your lunch\)" heißt es da](#). Und wenn ich mir vorstelle, dieses Erlebnis dann auch noch durch krümelig aufgelöste und ruckelig dargestellte LC-Bildschirme der Headsets sehen zu müssen... uääääärgh!

Die Steuerung des Schiffes ist folgerichtig etwas gewöhnungsbedürftig. Denn sie orientiert sich nicht an den üblich verdächtigen Shooter-Kollegen, sondern vielmehr an actionlastigen Raumfliegereien wie "Wing Commander" oder ["TIE Fighter"](#): In gleitenden Bewegungen geht es frei um jede Achse herum in den 3D-Raum hinein, vorwärts und rückwärts. Ursprünglich war "Descent" sogar noch mehr wie ein Flugsimulator gedacht - was bedeutete, dass das Schiff eigentlich pausenlos vorwärts hätte fliegen sollen! Das wurde dann aber schnell aufgegeben, weil's das Ganze in der in alle Richtungen begrenzten Umgebung komplett unspielbar gemacht hätte. Somit ist eigentlich auch klar, dass "Descent" damals wie heute sehr dringlich nach einem mindestens okayen Flightstick verlangt. Ja, es spielt sich auch mit Tastatur und Maus ganz manierlich - aber nur mit einem fetten Flugknüppel hat man die vollen sechs Achsen der Bewegung wirklich im Griff. Das wird auch in der dem Spiel beiliegenden readme-Datei mit gewaltigem Nachdruck empfohlen.

Aber so ein Ding ist in durchschnittlichen Spielerhaushalten des 21. Jahrhunderts vermutlich nicht mehr ganz so präsent wie noch vor einem Vierteljahrhundert. Wenn einem besonders sensationelle Flugmanöver gelungen sein sollten, dürfen die übrigens auch mit der Welt geteilt werden, da es genau wie bei "Doom" auch hier eine Möglichkeit gibt, Demos aufzuzeichnen: F5 drücken = Aufnahme läuft. F5 nochmal drücken = Aufnahme stoppt, kann gespeichert und dann vom Hauptmenü aus begutachtet bzw. mit Kumpels und Kumpelinen geteilt werden. Auch genau wie bei "Doom" werden dabei übrigens keine Videos per se generiert, sondern lediglich in Echtzeit sämtlich Spielereingaben in Relation zur 3D-Umgebung ausgewertet - etwas, das sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus funktioniert.

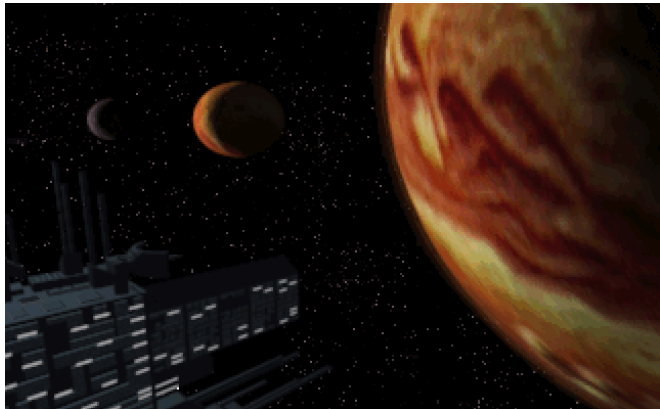


Achja, der Mehrspielermodus - den gibt's hier auch: Von Haus aus dürfen maximal acht Roboter-Zerhackstückler im Netzwerk gegeneinander loslegen, entweder jeder gegen jeden, Team gegen Team oder jeder gegen jeden plus Roboter. War man eher pfadfinderisch gelaunt, durfte man auch bis zu vier Piloten hoch kooperativ loslegen. Und hatte man nur eine Modem-Verbindung zur Hand, durften immerhin noch zwei Descentierer gemeinsam einen auf

Planetenretter machen. Ein ziemlich rundes Paket also - sogar höchst beeindruckend rund, wenn man weiß, dass die Multiplayer-Gesamtheit erst in allerletzter Minute entwickelt wurde, und zwar ausschließlich auf Drängen von Interplay hin. Matt erzählte, dass das Team von Parallax Software darauf eigentlich nicht die geringste Lust hatte, und es den eigens dafür von Interplay abgestellten Multiplayer-Programmierer Rob Huebner brauchte, um sie vom Gegenteil zu überzeugen. Im Nachhinein ist er aber froh, dass sie es gemacht haben, da es sehr offensichtlich die richtige Entscheidung war - spätestens mal wieder das hier schon sehr oft ins Rampenlicht gezerzte "Doom" machte damals überdeutlich, dass eigentlich kein wie auch immer gearteter Shooter mehr ohne eine solide Mehrspielerkomponente auskommen konnte. In unserem Gespräch bedauerte er nur, dass die Teilnehmerzahl auf maximal acht beschränkt werden musste: Das lag nicht an Bandbreitenproblemen, sondern an einem unerklärlichen Slowdown des gesamten Spiels, wenn sich mehr als acht Piloten gleichzeitig in einem Raum trafen - was in einem Free-For-All-Shooter ja schon mal vorkommen soll. Dieser Bug konnte bis zur Veröffentlichung nicht mehr gefixt werden, und trat auch nur bei mehr als acht Spielern auf - also wurde da eben einfach die willkürliche Grenze gezogen.

Das hat die Damen und Herren "Descent"-Testenden aber nicht im Geringsten gejuckt - denn das Spiel ging durch alle nicht stabil genug aussehenden Decken. 4/5 Explosionen gab's zum Beispiel in der [Juni-Ausgabe der "Computer Gaming World"](#) des Jahres 95, wo es zum Abschluss hieß: *"Descent points the way to the future of true 3D gaming, and for that reason alone it's one game that shouldn't be missed."* 8/10 Punkte erzielte es in der "Edge" vom April des Jahres, und [heftige 94%](#) in der zeitgleich veröffentlichten "PC Zone": *"This is a diamond mine. So dig it."* war deren Fazit.

Im PC Joker 2/95 erhielt das Spiel keine eigene Besprechung, [sondern einen Doppeltest](#) in Verbindung mit dem bereits erwähnten "Cybermaxx"-VR-Helm. Max Magenauer verleiht "Descent" da 81% und meint: *"Das fliegende Doom ist eine Erfahrung - mit oder ohne VR-Helm!"* Im PC Player 3/95 wurde "Descent" schon auf dem Titelbildschirm als *"schneller und schlauer"* bezeichnet, und die Frage in den Raum gestellt, ob es sich dabei wohl um die neue *"Referenz für 3D-Action?"* handeln könnte. [Florian Stangl vergibt mächtige 90%](#) und meint *"Descent hat sich bei mir mühelos den Spitzenplatz unter den 3D-Actionspielen gesichert"*. In der zeitgleich veröffentlichten PC Games ist "Descent" das Spiel des Monats, und Alexander Geltenpoth [voluminöse 92% wert](#). Sein Fazit: *"Mit Descent ist Interplay nicht nur ein Spitzenstart in ein bisher noch fremdes Genre gelungen, es wurde damit auch alles Bekannte in den Schatten gestellt. Ein völlig neues Spielgefühl, das jeden einzelnen Nerv in Anspruch nimmt."* Auch in der Play Time ist Petra Maueröder völlig angetan, [vergibt ebenfalls 92%](#) und gibt zu, vom Spiel völlig gefesselt gewesen zu sein: *"Morgens Descent, mittags Descent, abends Descent, nachts Descent. Wer Descent kennt, braucht kein Koffein zum Wachbleiben mehr."* Den Abschluss bildet die Power Play in Ausgabe 3/95: [Volker Weitz zückt 81%](#) und hat das Folgende zum Spiel zu sagen: *"Für mich ist die ungewohnte dritte Dimension das größte Kaufargument. Nach kurzer Zeit fühlt man sich fast selber schwerelos und gleitet im Trancezustand durch die Computerwelt."*



Wie ging es dann mit dem Flug in die Magenrube weiter? "Descent" hat sich verdammt gut verkauft - innerhalb der ersten drei Monate flogen mehr als 300.000 Exemplare in die Spielerhände, im Laufe eines Jahres wurden mehrere Millionen daraus. Eine ganz genaue Zahl ist nicht bekannt, und auch Matt konnte mir da nicht weiterhelfen - denn das Problem oder vielmehr der Glücksfall war, dass das Spiel kurz nach seinem Erscheinen dank der Bemühungen von Interplay, und da vor allem der Leiterin der Lizenzabteilung Jill Goldworn, eine Zeit lang so ziemlich jeder 3D-Beschleunigerkarte und VR-Brille als Bonus beilag, was für eine phänomenale Verbreitung sorgte. Matt selbst empfand die VR-Erfahrung zwar insgesamt auch als eher anstrengend, aber es war laserklar, dass ein High-End-Spiel wie "Descent" sehr gut zu High-End-Hardware passen würde.

Apropos "High-End-Hardware": Das Spiel wurde Ende des Jahres dann auch noch auf den Mac umgesetzt. Und ein paar Wochen darauf auch noch auf die damals immer noch ofenfrische erste PlayStation. Diese Fassung erschien zuerst im Januar 1996 in Japan, und zwei Monate später auch im Rest der Welt - wobei der ursprüngliche Release fast geplatzt wäre, wie mir Matt verriet. Der Grund dafür war, dass Programmierer John Slagel die allergrößten Schwierigkeiten mit der Inklusion der komplexen japanischen Schriftzeichen hatte, so dass er schlussendlich für einige Wochen seine Zelte direkt bei Interplay Japan aufschlagen musste, damit die Zusammenarbeit mit Sony so reibungslos wie möglich ablief. Die Umsetzung an sich war aber gar nicht übel: Ja, die Framerate war



ein ganzes Stück niedriger als auf einem soliden Spiele-PC der damaligen Zeit, dafür gab es aber auch buntere Lichteffekte, eine gut durchdachte Nutzung des Gamepads, sowie einen meiner Meinung nach deutlich verschlimmbesserten Soundtrack. Zwar sind die Kompositionen von Allister Brimble zumindest technisch deutlich besser als die ursprünglichen Midi-Stücke, aber mir persönlich geht das belanglose Gitarren-Schrammschramm ebenso schnell wie stark auf die Nerven. Und auch die neuen Rendervideos sind ein zweischneidiger Roboter: Die erfolgreiche Flucht aus einem explodierenden Tunnel wird jetzt deutlich dramatischer inszeniert, was

wirklich nett aussieht - das Vorspiel-Gelaber mit dem Chef-Bürokraten vor dem Einsatz dagegen wird jetzt komplett unnötig ausufernd lang inszeniert und von übertrieben knorriger Sprachausgabe untermalt. Diese Fassung erhielt übrigens [einen eigenen Trailer](#), der sehr Crazy-Nineties inszeniert ist. Auch diese Version kam wertungstechnisch ganz ordentlich an, wie man zum Beispiel an der [84 in der Video Games 3/96](#) oder [83% in der Maniac 4/96](#) sehen kann.

Danach waren eigentlich noch diverse weitere Konsolenumsetzungen von "Descent" geplant. Zum einen für den Mega-Drive-Aufsatz "32X", wie zum Beispiel in der 69. Ausgabe der amerikanischen ["Electronic Gaming Monthly" vom April 95](#) berichtet, für das 3DO, die sogar auf der 1995er E3 schon präsentiert wurde, nachzulesen in der Juli-95-Ausgabe vom Magazin ["Gamefan"](#). Über eine N64-Fassung wurde zumindest mal mittellaut nachgedacht, und eine Version fürs Sega Saturn war sogar wohl schon relativ weit fortgeschritten - aber nicht eine dieser Portierungen sah jemals finales Weltlicht. Was im Falle der Saturn-Fassung wohl vor allem am Ärger von Programmierer John Slagel mit der berüchtigt-vermaledeiten Hardware lag, auf der das Spiel seiner Aussage nach wie komplette Grütze aussah. Sehr, sehr viel später, im Jahr 2010, um genau zu sein, sollte es sogar noch eine Portierung auf die Wii geben, wie unter anderem von 4Players im April dieses Jahres [berichtet wurde](#) - diese Fassung sollte noch im Herbst erscheinen, was sie aber natürlich nicht tat.

Was es aber gab, und das auch schon ein paar Monate nach Erscheinen des Ursprungsspiels, waren Editoren. Fangemachte Editoren, wohlgermerkt, denn anders als bei "Doom" war es "Descent"-Connaisseuren nicht von Haus aus möglich, eigene Levels zu basteln. Und so wurde es mal wieder Garagenentwicklern überlassen, [dieses spezielle Versäumnis auszubügeln](#). Das bekannteste Resultat dieser Bemühungen entspringt den Tippfingern des deutschen Entwicklers Achim Stremplat, und trägt den angenehm unpräzisen Namen "Devil" - was leider für "Descent Editor for Vertices, Items and Levels" steht, und irritierenderweise nicht für "Direkte Einbahnstraße Vorwärts Ins Leid". Denn Devil war damals schon wahnsinnig komplex und unübersichtlich und voller kryptischer kleiner Knöpfe, und damit definitiv nur für die leidensfähigsten aller "Descent"-Fans gemacht - gab denen dann aber auch ein ungemein mächtiges Werkzeug in die Hand. Denn damit ließen sich nicht nur eigene Levels bauen, sondern auch individuelle Texturen pinseln, die KI der Gegner ließ sich ebenso nach Belieben anpassen wie die Eigenschaften der Items. Dieses Teil, das noch heute in seiner Open-Source-Form [auf Github zu finden ist](#), wurde damals sogar auf Interplays firmeneigener Webseite angepriesen und zum Download angeboten. Ein weiteres populäres Programm war "DTX" - der "Descent Texture/Sound/Music Editor" des Schweden Stefan Nilsson. Damit ließen sich zwar keine eigenen Levels erschaffen, aber man durfte sämtliche vorhandenen Spieldateien nach Belieben verändern - und damit also eigene Animationen, Soundeffekte oder Musikstücke ins Spiel bringen. Auch das findet man noch bis heute [offiziell in den Intertuben](#).



Der gemeingefährlichen Komplexität von Tools wie "Devil" zum Trotz entstanden sehr schnell sehr viele Fan-Levels. Und wie immer, wenn Wahnsinnige etwas erschaffen, das sie dann anderen Wahnsinnigen kostenlos zur Verfügung stellen, gab es natürlich auch hier Firmen, die das ausgenutzt haben. Bei "Descent" war das vor allem die im beschaulichen Eden Prairie im amerikanischen Bundesstaat Minnesota sitzende Klitsche "[LaserSoft](#)", die Anfang der 90er vor allem billige Compilations wie das 1993er "[Private Eye Mysteries](#)" veröffentlichten - eine Sammlung von Spielen der Firma "Access Software", bei der sich vor allem der sensationell dämliche Sidescroller "[Crime Wave](#)" aus dem Jahr 1990 hervortat, den ich wirklich mal in einem eigenen Level besprechen muss. Jedenfalls hat ein vermutlich sehr schlauer Kopf bei LaserSoft irgendwann erkannt, dass es sehr viel einfacher und auch deutlich kostengünstiger ist, einfach hunderte schnell hingeretzter Fan-Levels zu populären Spielen mindestens genauso schnell auf eine CD zu packen und zum Midprice zu verkaufen. Was dann im Falle von "Descent" zu einem Ergebnis namens "[Dimensions for Descent](#)" führte - einem inoffiziellen Add-On mit mehr als 75 neuen Levels.

Gegen das Interplay dann rechtlich vorging, wie zum Beispiel die *“Los Angeles Times”* [in ihrer Ausgabe vom 29. September 1995 berichtete](#). Der Grund dafür, dass Interplay da so eine kompromisslose Linie fuhr, war nicht nur, dass sich LaserSoft beim Design der Packung [ein bisschen sehr stark vom Original inspirieren ließ](#), sondern vor allem, dass man sich von Außenstehenden nicht ihr eigenes Level-Add-On-Geschäft versauen lassen wollten. Denn Ende 1995 veröffentlichte Interplay mit einem Paket namens *“Descent: Levels of the World”* ein offizielles Add-On, auf dessen Verpackung [gar nicht oft genug betont werden konnte](#), dass es sich nur hierbei um ein von den Original-Entwicklern autorisiertes Werk handelt! Vom Inhalt her gab es hier aber zugegebenermaßen nichts zu meckern: Die CD beinhaltete mehr als 100 neue Levels, die aus einem Designwettbewerb des amerikanischen Spielemagazins *“Computer Gaming World”* und Interplay hervorgingen, gekrönt von einem Bonuslevel direkt aus dem Herzen von Parallax Software höchstselbst.

Danach sollte es eigentlich eine *“CD Enhanced Version”* von *“Descent”* geben - das wurde jedenfalls in der readme-Datei der ursprünglichen Vollversion versprochen. Denn da stand: *“A CD-Enhanced Descent will be released in Summer 1995. New features expected to be in the CD-Enhanced version include MANY new levels, new powerups, new enemies, animated cutscenes, new multiplayer features, and enhanced digital soundtrack and sound effects.”* Im Laufe der Zeit wurden an diese



ohnehin schon beeindruckend klingende Liste immer mehr Kram wie zum Beispiel höhere Auflösungen, verbesserte Texturen oder eine vereinfachte Bedienung der 3D-Übersichtskarte angetackert, so dass sich Interplay in einem soliden Anfall von Pragmatismus entschied, dass es geschäftlich deutlich sinnvoller wäre, daraus keine Erweiterung des ersten Teils mehr zu machen, sondern das Paket einfach *“Descent 2”* zu nennen und ab Anfang 1996 in die Läden zu stellen - etwas, was Matt laut eigener Aussage zumindest anfangs noch ein leicht schlechtes Gewissen machte. Aber letzten Endes war die Entscheidung für ihn doch okay, da sie genug neues und eigenständiges Material entwickelten, was den Nachfolger rechtfertigen würde. Außerdem war *“Descent 2”* nochmals erfolgreicher als der eh schon höhenfliegende Vorgänger.

So erfolgreich sogar, dass Parallax Software direkt nach der Veröffentlichung einen interessanten weiteren Weg ging - man spaltete sich nämlich auf. Im Jahr 1997 gingen die beiden Gründer getrennte Wege: Mike gründete *“Volition Software”*, während sich Matt mit *“Outrage Entertainment”* selbständig machte. Das war nichts auf bösem Blut basierendes, sondern der Wunsch der beiden, um jeweils auch ihren eigenen Kram machen zu können, an unterschiedlichen Orten.

Beide Firmen blieben aber schwesterlich miteinander verbunden, und Parallax Software bestand zumindest auf dem Papier auch weiterhin noch. Volition entwickelte den weltraumigen "Descent"-Ableger "Freespace" und die meisten Spiele der "Red Faction"-Serie, erlangte dann spätestens mit der "Saint's Row"-Reihe immensen Weltruhm, und ist noch bis heute enorm fleißig - wenn auch zwischenzeitlich ohne Mike an der Spitze, der das Unternehmen im Mai 2011 [nach 18 Jahren als Chef verließ](#). Zwischenzeitlich betrieb er ein Restaurant, programmierte an Hobbyprojekten herum und spielte viel Golf - bis ihm das wohl zu langweilig wurde, und er im Januar 2019 [als CEO zu Volition zurückkehrte](#).

Matts Outrage Entertainment war auch nicht direkt faul, aber nicht ganz so beständig: Zwar hatte man mit "Descent 3" und "Red Faction 2" zwei sehr solide Titel erschaffen, das 2003er "[Alter Echo](#)" dagegen war ein veritabler Flop, der dafür sorgte, dass Publisher THQ dem Studio den Geldhahn zuschnürte. Matt war dann erstmal eine Zeit lang hauptberuflich Vater, und hat nebenbei immer weiter programmiert - unter anderem für "Quantum Signal" und "Reactor Zero". Danach sollten sich die Wege von ihm und Mike schon wieder treffen, aber... dazu gleich mehr. Erstmal noch ein paar Worte zur "Descent"-Serie und wie es mit der weiterging: Der von Outrage entwickelte dritte Teil erschien 1999, und kam zumindest in der Presse abermals echt gut an - bei den Fans wohl aber nicht mehr so. Denn wie Matt in einem 2015 AMA [auf reddit bestätigte](#), hat sich dieses Spiel schon nicht mehr besonders doll verkauft. Aber immerhin wohl noch gut genug, dass gegen Ende des Jahres noch das Add-On "Mercenary" dafür veröffentlicht werden konnte.

Und das war's dann auch schon wieder mit der Hauptserie. Ein "[Descent 4](#)" war zwar mehrmals angedacht, und wurde auch von mehreren Teams in Angriff genommen, aber leider stets [erfolg- und ergebnislos](#). Zumindest für die Hauptreihe selbst, denn aus der letzten Inkarnation der "Descent 4"-Entwicklung von Volition erwuchs dann das erste Spiel der "Red Faction"-Serie. Außerdem gab es eine ganze Reihe zum Teil enorm erfolgreicher Spin-Offs - allen voran die "Freespace"-Serie, die mit dem 1998er "[Descent: Freespace - The Great War](#)" ihren Anfang nahm, und damit sehr erfolgreich die von Spielen wie "Wing Commander" und "TIE Fighter" dominierten Space-Opera-Felder beackerte. Ihren Anfang nahm diese Serie übrigens als Cheatcode in "Descent 2" - da sorgte die Eingabe dieser Phrase nämlich für einen Levelsprung. Die beiden "Freespace"-Spiele verkauften sich laut Mike sehr gut, und speziell der Ende 1999 veröffentlichte [zweite Teil](#) gilt unter Liebhabern eleganter Weltraum-Action noch bis heute als Meisterwerk.



Dann gab es natürlich noch "Descent" sehr ähnliche Titel anderer Firmen - wie zum Beispiel ["Radix: Beyond the Void"](#) von Neural Storm Entertainment, den 2000er Jaguar-Exklusivtitel ["Skyhammer"](#) von Rebellion, oder Acclaims ["Forsaken"](#), das überhaupt kein Geheimnis daraus machte, einfach nur ein farbgewaltiger "Descent"-Klon zu sein. War aber ein echt gutes Spiel, damals, und gerade Matt mochte das auch sehr - genau genommen sogar so sehr, dass er während einiger "Descent 3"-Präsentationen auf der E3 des Jahres 1999 ein "Forsaken"-T-Shirt trug. Die abgefahrenste Nachwirkung der "Descent"-Entwicklung dürfte wohl aber das intern bei Interplay entwickelte ["Descent To Undermountain"](#) sein. Denn dabei handelt es sich nicht um einen Shooter, sondern allen Ernstes um ein nahkampflastiges Action-Rollenspiel im AD&D-Universum der



"Forgotten Realms", das die ursprüngliche "Descent"-Engine zur Darstellung nutzt - nur halt ohne Cockpit und Roboter. Grundsätzlich also eine angenehm abgefahrene Idee - nur leider wurde das Spiel im Frühjahr 1998 sehr offensichtlich viel zu früh auf den Markt geschmissen: Das Ding war komplett von Bugs zerfressen und alles andere als fertig, was mit entsprechend schonungslosen Testberichten und noch schlechteren Verkaufszahlen quittiert wurde.

Danach versank der Name "Descent" tatsächlich erstmal in der Tiefe der Berge - denn man bekam ihn erstmals wieder im Frühjahr 2015 zu lesen, als ein Projekt namens ["Descent Underground"](#) die [Wunderbühne von Kickstarter](#) betrat und hochspannende Dinge versprach: Endlich ein offizielles neues "Descent", kein Nachfolger, sondern ein Reboot der Serie, klar, aus den Händen ehemaliger "Star Citizen"-Entwickler, unter dem Namen "Descendent Studios" - sofern im Kontext dieses Spieles überhaupt von "ehemalige Entwickler" gesprochen werden kann. Vor allem aber hatte das Teil die offizielle Lizenz von Interplay. Dass dieses ebenso ehrgeizige wie eigentlich höchst vielversprechende Unternehmen seinen mit gerade mal 600.000 Dollar eh schon recht niedrig angesetzten Kickstarter dann nur gerade so mit dem krachigsten aller Achs schaffte, nämlich mit 601.773 Geldern, hätte schon die eine oder andere fragende Augenbraue in die Lüfte schießen lassen sollen. Aber gut, in dubio pro reo und alles, außerdem sollte das Ganze bereits im März 2016 auf PC, PlayStation 4 und Xbox One erscheinen - was dann wieder und wieder und wieder verschoben wurde, zuletzt auf den Februar 2019. Dann übrigens auch schon unter neuem altem Namen - denn [im Oktober 2018](#), wurde es schlicht in "Descent" umbenannt. Zwischenzeitlich sah es sogar mal ganz gut aus, denn schon im Herbst 2015 war eine Multiplayer-Alpha im Early Access auf Steam verfügbar.

Aber dann - dann kam die Klage: Im Februar des Jahres 2020 [berichteten diverse Spielemedien darüber](#), wie sich die Entwickler heftig mit dem Publisher "Little Orbit" zerkracht hatten. Man warf sich gegenseitig heftigen Vertragsbruch vor, angeblich wurden dauernd Entwicklungs-Meilensteine verpasst, während relevante Teammitglieder einfach gingen, es flossen keine Gelder mehr, am Spiel, das angeblich nur noch wenige Wochen vor der finalen Beta stand, wurde nicht mehr weiterentwickelt - und das ist dann jetzt auch noch der aktuelle Stand. Am 16. September 2020 gab's [ein umfangreiches Status-Update des Teams auf Kickstarter](#), in dem der ganze Fall nochmal aus der Entwicklersicht aufgerollt wurde. Außerdem wurde da am 28. Juli 2021 auch nochmal ein kurzer Update-Kommentar gepostet: "Court case is still ongoing, link shows latest rulings, hopefully resolution will be very soon." Na, mal schauen. [Die Verhandlungen laufen aktuell noch weiter](#) - aber selbst wenn sie irgendwann irgendwie zufriedenstellend ihr Ende finden, ist dann da immer noch das Problem, dass mittlerweile die Lizenzvereinbarung mit Interplay über die Nutzung des Namens "Descent" ausgelaufen ist. Falls die Entwickler also den Prozess gewinnen, und falls sie ihr Spiel irgendwie fertig bekommen können, dann müssen sie sich immer noch erneut an den Interplay-Verhandlungstisch setzen und um den Original-Namen feilschen.



Das Original-"Descent"-Team hatte mit dieser Geschichte übrigens präzise überhaupt nichts zu tun - denn das war zeitgleich mit einem ganz eigenen Reboot beschäftigt! Das war dieses unerwartete "Wir bringen die Band wieder zusammen!", das ich vorhin schon angeteasert hatte. Dieses Projekt ging auf Matt zurück, dem Ende 2013 ein bisschen langweilig war. Und da er wusste, dass es Mike ganz ähnlich ging, schließlich war er zu diesem Zeitpunkt noch bei Volition draußen. Und da die beiden seiner Aussage nach ohnehin schon eine Zeit lang über einen echten geistigen Nachfolger ihres ersten großen Hits gesprochen hatten, schrieb er im Dezember dieses Jahres eine Rundmail an die üblichen Verdächtigen - darunter Lead Designer Luke Schneider und Lead Artist Chris Clafin, die beide unter anderem in tragenden Rollen an "Descent 3" beteiligt waren. Das komplette Team umfasste schlussendlich zehn Personen, nannte sich "Revival Productions" - und der Name des Spiels war "[Overload](#)". An dem schraubten sie erstmal etwa zwei Jahre herum, und zwar von Grund auf - bis die Technologie soweit fertig war, dass sie einen spielbaren Teaser präsentieren konnten. Mit dem sie dann nicht etwa bei Publishern Klingeln putzten, sondern, wie man das heute eben so macht, [einen Kickstarter ins Leben riefen](#). Dieser startete am 10. Februar 2016 und fand sein Ende am 11. März - abermals denkbar knapp, denn die angepeilten 300.000 Dollar wurden nur zwei Stunden vor dem Ende der Kampagne geknackt! Letzten Endes landete man bei 306.537 Dollar aus den Brieftaschen von 4.896 Unterstützern, womit das Projekt dann richtig ins Rollen kam. Ziemlich genau ein Jahr später landete das Spiel im Early Access auf Steam - und nochmal gut ein Jahr darauf, nämlich am 31. Mai 2018, war das fixfertige Spiel dann endlich auf Steam und GOG erhältlich.

Und spaltete die Fangemeinde: Mein ehemaliger Kollege Benjamin Schmädig feierte es [im 88%-Test bei 4Players](#), während sein Namensvetter Benjamin Braun für Gamestar [eine deutlich weniger partylaunige 62 zückte](#), und sich Felix Schütz [bei PC Games mit 8/10](#) in der Mitte einpendelte. Falls es jemanden interessiert: Ich mag's wirklich sehr. Es sieht echt verdammt gut aus, spielt sich angenehm flüssig, und ist mehr als überdeutlich ein sehr enger Verwandter von "Descent". Nur leider ohne dessen griffigen Namen. Als das Team mit den Arbeiten an "Overload" anfang, hatte man keine Ahnung davon, dass



andere Entwickler an einem offiziellen neuen "Descent" arbeiteten. Und als man schließlich davon Wind bekam, gab man sich nicht besonders viel Mühe, sich die Lizenz zu angeln - etwas, das Matt in unserem Gespräch bedauerte. Im Nachhinein wünscht er sich, dass sie diese zusätzliche Hürde auch noch genommen hätten.

Wer "Descent" heute nochmal spielen möchte, kann das sehr einfach tun: Das Spiel ist in seiner voll gepatchten Version 1.5 für ein paar Robokröten auf [GOG](#) und [Steam](#) erhältlich, genauso wie seine beiden Nachfolger. Das war aber nicht immer so - denn zwar erschien das Spiel bereits im September 2008 auf GOG, war dann aber im Dezember 2015 auf einmal auch wieder weg! Der Grund dafür war, dass Matt und Mike [ihren alten Publisher Interplay verklagten](#), da dieser ihnen ihre Anteile an den Verkäufen der modernen Versionen [schlicht vorenthalten hatte](#) - was laut den entsprechenden Gerichtspapieren immerhin mehrere Zehntausend US-Dollar waren. Woraufhin die Spiele zuerst von GOG und dann auch von Steam verschwanden. Dankbarerweise allerdings nicht für sehr lang, denn offenbar wurden sich die streitenden Parteien relativ schnell wieder einig - was bedeutet, dass alle offiziellen "Descent"-Teile seit dem 24. November 2017 [wieder ganz normal erhältlich sind](#).

Und wem das immer noch nicht genug Minenaction sein sollte, der findet sogar offizielle Lektüre unter dem altherwürdigen Namen - und zwar nicht ein Buch, nicht zwei Bücher, [sondern gleich drei](#): "Descent", "Descent 2: Stealing Thunder" sowie "Descent 3: Equinox" - allesamt aus der Feder von Peter Telep, allesamt aus dem Jahr 1999, und allesamt nur so eher meh. Aber man kann sie ganz okay weglesen, ohne dass einem direkt die Augen aus dem Schädel faulen - was sie im Vergleich zu anderer Videospieelliteratur fast schon halbwegs empfehlenswert macht.

Außerdem sind da natürlich auch noch die bastelfreudigen Fans - denn sowohl [vom ersten](#) als auch [vom zweiten Teil](#) wurde mittlerweile der komplette Sourcecode zur nicht-kommerziellen Verwendung veröffentlicht!

Die Code-Sammlung des ursprünglichen Originals wurde den experimentierfreudigen Massen bereits am 12. Januar 1998 zur Verfügung gestellt, und beinhaltet [den kompletten Code der Version 1.5](#) von "Descent" - mit Ausnahme von Low-Level-Sound- und Modem-Routinen. Dafür gibt's im Paket als putziges Extra ein kurzes Text-Interview mit Matt und Mike, in dem die beiden unter anderem über die Hässlichkeit von Spaghetticode blödeln.

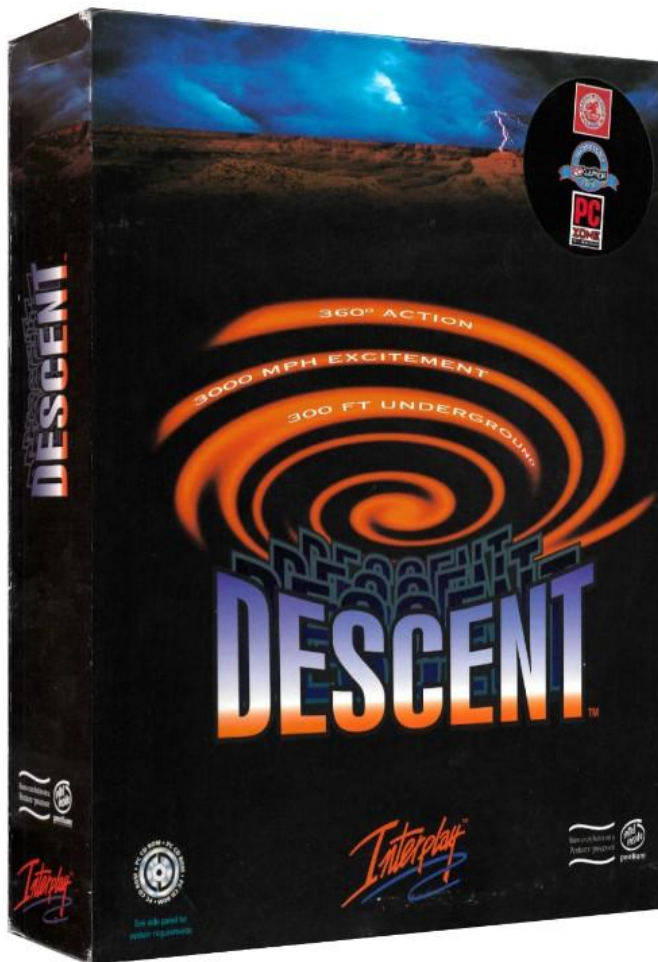
Es gab diverse Resultate dieser Veröffentlichung, aber die mit Abstand wichtigsten davon waren "LDescent", "D1X" und "D2X". All diese Projekte machten die beiden Spiele auf modernen Plattformen lauffähig, erneuerten die Soundroutinen, addierten Controller-Support und verbesserten die Grafik - aber alle drei wurden ab bestimmten Punkten in der Zeit einfach nicht mehr weiterentwickelt. Wo dann ab dem September 2005 ein enthusiastischer Programmierer namens Christian Beckhäuser ins Spiel kam, der all die vorhandenen Neuauflagen unter dem Projekt "[DXX Rebirth](#)" zusammenfasste und weiterführte - was dank zusätzlicher Enthusiasten und kompletter Open-Source-Strategie noch bis heute gemacht wird, auch wenn Christian selbst sich seit Anfang 2020 aus dem Projekt zurückgezogen hat. Wer sich also daran beteiligen möchte, die alten Teile auf modernen Systemen so glänzend wie nur möglich aussehen zu lassen, findet alle benötigten Informationen und Dateien [auf Github](#). Und wer einfach nur spielen möchte, kann sich die Installationsfiles [auf](#)



[dxx-rebirth.com](#) herunterladen und loslegen - es werden allerdings noch die eigentlichen Spieldateien benötigt, die man natürlich beim Kauf auf Steam oder GOG erhält. Ende 2012 ging auch noch [eine Meldung durch die Spielemagazine](#), dass ein einzelner Modder sich zur Aufgabe gemacht hat, das ursprüngliche "Descent" in seiner Komplettheit in der Unreal Engine 3 nachzubauen, unter dem wahnsinnig griffigen Namen "Descent to UDK". Jetzt könnte man natürlich mit einiger Berechtigung davon ausgehen, dass dieses Projekt den Weg fast aller überambitionierter Modder-Ideen gegangen sei. Ist aber tatsächlich mal nicht der Fall: Zwar gibt es kein "Descent Unreal" oder Ähnliches, aber aus der ursprünglichen Idee ist das Projekt "[Sol Contingency](#)" geworden - eine Mehrspieler-Ballerei im überdeutlichen "Descent"-Stil. Meins isses nicht, aber immerhin existiert es. Das ist als Leistung an sich schon applauswürdig, auch wenn das Projekt seit 2017 nicht mehr aktualisiert wurde.

Die große Frage ist jetzt natürlich, ob man "Descent" heute noch spielen kann und/oder sollte. Und ganz ehrlich: Ja, doch, das sollte man wirklich zumindest mal ausprobieren haben. Das Ding hat zum Teil ganz fiese Ecken und Kanten, jetzt nicht nur auf die Grafik bezogen, ist aber eine bis heute noch sehr innovative und wirklich einzigartige Spielerfahrung. Klar, ohne einen wirklich sehr guten 3D-Orientierungssinn kommt man hier nicht über den zweiten Level hinaus.

Das Leveldesign ist eine zum Teil krasse Achterbahnfahrt, die schreckliche 3D-Wireframe-Karte ist leider nicht die geringste Hilfe, und dieses schöne Gefühl der funktionierenden Gravitation, auf die man sich in jedem anderen Shooter so gut verlassen konnte, wurde hier komplett aus dem Fenster gekippt - folgerichtig war "Descent" mein erster Kontakt mit 3D-induzierter Motion Sickness. Also ich habe mir beim Spielen nicht direkt die Seele aus dem Leib gereihert, aber gerade am Anfang war mir zwischenzeitlich schon ganz schön übel. Außerdem darf nicht verschwiegen werden, dass das Spieldesign an sich verdammt viel zu wünschen übrig lässt - denn im



Großen und Ganzen macht man in jedem Level immer das Gleiche: Blauen Schlüssel aufsammeln, gelben Schlüssel aufsammeln, roten Schlüssel aufsammeln, Reaktor kaputt lasern, raus hier - und zwischenzeitlich noch ein paar Roboter zerbröseln und Gefangene befreien, falls man gerade sehr gönnerhaft gelaunt sein sollte.

Gleichzeitig weiß ich auch noch, was für eine fast schon magische Spielerfahrung "Descent" damals für mich war! Alle dachten damals, dass alle Shooter gefälligst wie "Doom" sein müssten. Matt und Mike wurden in einem Bericht in der Juni-Ausgabe des IT-Fachmagazins "Wired" auch konsequenterweise ["The Doom Killers"](#) genannt. Und im Grunde könnte man "Descent" ja auch als Ego-Shooter betrachten - nur halt ohne Blut, ohne die typische Shooter-Gewalt, stattdessen aus mit allen Richtungen angreifenden garstigen Robotern, zu befreienden Gefangenen und kompletter Bewegungsfreiheit, die man aus der

Cockpitperspektive heraus genoss. Etwas, das es in "Doom" definitiv nicht gab. Das Spiel wurde in damaligen Tests gerne *"the thinking man's first person shooter"* genannt, was ich ehrlich gesagt für eine komplette Fehleinschätzung halte - nicht nur, weil ich es damals mangels besserem Wissen noch "Descent" genannt habe. Denn wie gesagt - mit einem klassischen Shooter, bzw. dem, was damals darunter verstanden wurde hatte "Descent" kaum etwas zu tun!

[In der 124. Ausgabe der amerikanischen "Computer Gaming World"](#) vom November 1994 war es Teil eines Berichtes, in dem aktuelle bzw. in Entwicklung befindliche "Doom-Klone" wie "Blake Stone", "["Dark Forces"](#)", "Heretic" oder "Rise of the Triad" beleuchtet wurden. Mit denen es eigentlich kaum weniger zu tun haben könnte. Etwas, [das im Test desselben Magazins](#) ein halbes Jahr später dann entsprechend deutlich wurde. Denn da stand dann: *"Descent cannot be dismissed as just another Doom clone, instead, it offers the first look at what the next generation of 3D action titles will be like - which, if Descent is any indication, is going to be a bunch of very good, very exciting games."*

Außerdem war es zumindest damals technisch sensationell! Ich erinnere mich noch sehr deutlich daran, wie ich das zum ersten Mal gespielt und einen Laser abgefeuert habe - und dieser dann bei seinem Flug durch den Gang ebendiesen dynamisch beleuchtet hat! Das war schon... BOAH! Sowas hatte ich bis dahin noch nie gesehen! Und auch aus



moderner Sicht muss ich sagen: das sieht gar nicht mal so scheiße aus! Durch die sehr geometrische Anordnung der Levels und den hohen Abstraktionsgrad der Gegner ist "Descent" meiner Meinung nach deutlich besser gealtert als die meisten seiner auf Mitt-90er-Möchtegern-Realismus setzenden Zeitgenossen. Klar, "Overload" zeigt überdeutlich, wie sowas in der tatsächlichen Moderne aussieht. Aber trotzdem. Ich kann "Descent" auch heute noch mit weniger hochgezogenen Augenbrauen spielen als die allermeisten Shooter der damaligen Zeit.

Man muss sich natürlich reinfuchsen. "Descent" ist kein geradliniger Rabatz wie "Doom", auch wenn es ursprünglich mal so geplant war. Denn [im ursprünglichen Designdokument](#) des damals noch unter dem Namen "Inferno" entwickelten Spiels steht: *"Inferno is simple to play. Flight control is intuitive, and the player's immediate goals are apparent. It is possible to play the game without reading more than a very brief page of documentation - primarily a key list."* Hmm. Naja. Also, nee, da braucht's schon eine Minute mehr oder zwei zum Reinkommen. Aber dieses Investment ist es wert. Auch Matt hegt dem Spiel gegenüber bis heute sehr liebevolle Gefühle, und trägt gerade das erste "Descent" sehr nahe an seinem Herzen.

Inhaltlich ist das Ding eine genauso wilde Achterbahnfahrt wie sein Leveldesign: Aufregend, zum Teil wahnsinnig frustrierend, verdammt motivierend, unerwartet süchtig machend, und gerne mal den Blutdruck in absurde Höhen pumpend. Ein echter 3D-Klassiker also, und damit für mich auf einer Relevanz-Ebene mit Spielen wie "Quake". Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Weitere Links:

- Original-Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=cuWYK0GGv0o>
- "The Doom Killers" in "Wired": <https://www.wired.com/1995/06/scans-8/>
- Music Packs: <http://sc55.duke4.net/games.php#descent>
- Test von "Overload" auf 4Players:
<https://www.4players.de/4players.php/dispatch/Allgemein/Test/37469/83146/complete/Overload.html>
- Interview mit Mike Kulas bei "GamesTM":
<https://web.archive.org/web/20150905233919/https://www.gamestm.co.uk/interviews/from-descent-to-saints-row-with-mike-kulas/>
- "Overload" auf Steam und GOG:
<https://store.steampowered.com/app/448850/Overload/> &
<https://www.gog.com/game/overload>
- Bericht der "Los Angeles Times" zum Prozess von Interplay gegen Levelanbieter:
https://web.archive.org/web/20150930105320/http://articles.latimes.com/1995-09-29/business/fi-51494_1_interplay-productions
- englisches Handbuch: https://archive.org/details/manual_Descent
- "Descent IV" FAQ:
<https://web.archive.org/web/20100106235033/http://www.planetdescent.com/site/dcip/gameinfo/d4/faq.asp>
- das ursprüngliche Designdokument: <https://i.imgur.com/TRWeIk8.png>
- die visualisierte Kurzgeschichte des Spiels: <https://imgur.com/gallery/TGHao>
- Making-Of im "Game Developer Magazine":
https://archive.org/details/GDM_JuneJuly_1995/page/n39/mode/2up
- "The Secret History of Volition":
<https://www.youtube.com/watch?v=Q8tsuYH1AIk>
- kurzes Video des "Inferno"-Prototyps:
<https://youtube.com/clip/UgxpL7YPoi1zcQRyj8h4AaABCQ>
- im Browser spielbare Shareware-Version:
https://archive.org/details/Descent_896