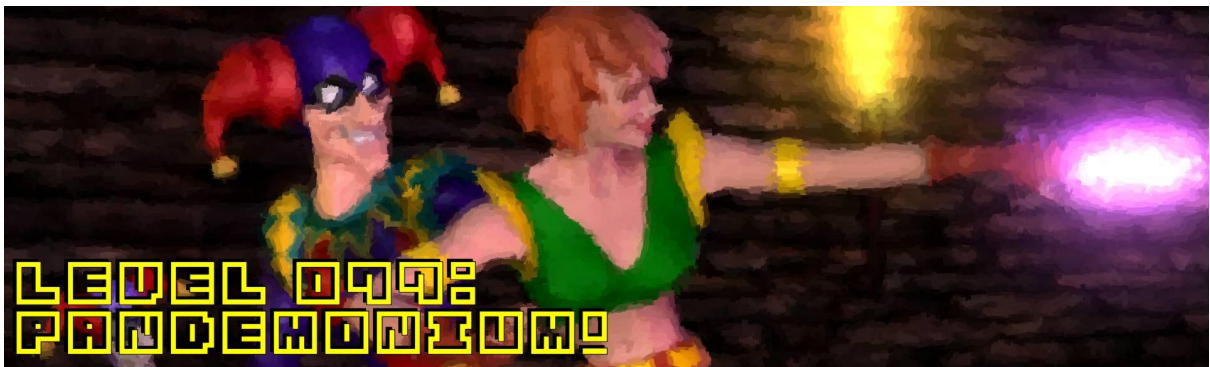




GNO
AOU
ATE
E A



Mitte der 90er waren klassische 2D-Plattformer zwar noch nicht ausgestorben, aber schon überdeutlich am leisen Röcheln - 32Bit-Plattformen wie PlayStation oder Saturn wiesen laserklar in eine glorreiche 3D-Polygonzukunft, in der handgepixelter Seitenansichtshüpfkram keinen Platz mehr hatte. Wer brauchte noch ein klassisches Mario oder Sonic, wenn Spiele wie *"Super Mario 64"*, *"NiGHTS Into Dreams"* oder *"Crash Bandicoot"* zum Ausflug in die Wunderwelten der Raumtiefe einluden? Es gab allerdings auch Entwickler, die nicht sofort und unmittelbar die Segnungen des 2D-Spieldesigns fallen lassen wollten wie einen radioaktiven Hamster, und lieber nach Wegen suchten, diese mit einer schnieken 3D-Präsentation zu vermählen. Das Resultat war dann unter anderem ein Spiel mit dem schönen Namen *"Pandemonium!"*

"2½ D" klingt irgendwie dämlich, finde ich - eine halbe Dimension ergibt als Begriff erstmal fast so viel Sinn wie *"ein bisschen schwanger"*. Aber wenn man sich erstmal an ihn gewöhnt hat, dann kann man schon damit arbeiten - denn er bezeichnet ein 2D-Spielprinzip in einer 3D-Umgebung. [Es gibt verschiedene Spielarten von "2½ D"](#) - so ist zum Beispiel die klassische



isometrische Perspektive ein typisches Beispiel für zweidimensionale Bewegung in einem pseudo-dreidimensionalen Raum. Im Falle von *"Pandemonium!"* und vergleichbaren Späßen aber geht es darum, dass das Spiel auf einer sehr grundsätzlichen Ebene ein typischer 2D-Sidescroller ist - sich aber nicht wie ein typischer 2D-Sidescroller anfühlt oder so aussieht, da die Kamera nie wirklich ruhig steht, sondern akrobatisch herumschwenkt, rotiert, zoomt und wirbelt, während der Spielpfad sich scheinbar in alle Richtungen windet und schlängelt - also insgesamt eine echt gute 3D-Illusion erzeugt wird. Jedoch verläuft das Spiel jederzeit auf einer strikt zweidimensionalen Ebene, es geht an keiner einzigen Stelle mal wirklich in den Raum hinein, sondern immer nur an ihm entlang, von links nach rechts oder von rechts nach links. Eine abgefahrene Mischung!

Auf deren Inhalt ich aber erst später noch ausführlicher zu sprechen kommen werde. Erstmal möchte ich die Entwicklung von *"Pandemonium!"* ein bisschen beleuchten: Erschaffen wurde das Spiel von *"Toys for Bob"*, einer Firma, die noch bis heute im kalifornischen Novato sitzt, und 1989 von Paul Reiche III und Fred Ford gegründet wurde - spezifisch für die Entwicklung ihres ersten Hits *"Star Control"* im Jahr 1990. Das zwei Jahre darauf einen gefeierten [zweiten Teil](#) erhielt, gefolgt vom leicht merkwürdigen Action-Strategietitel *"The Horde"* im Jahr 1994 - und dann direkt auch schon *"Pandemonium!"*, das erste Jump-n-Run der Firma.

Die, nun, man kann es nicht anders sagen, einen bescheuerten Namen trägt. [“Toys for Bob”](#). Fragezeichen. Viele Fragezeichen. Die sich dankbarerweise sehr schnell auflösen lassen, da ich im Vorfeld dieses Levels ausführlich mit Paul Reiche sprechen konnte. Die hochgradig ungewöhnliche Namensgebung konnte jedenfalls schnell aus der Welt geschafft werden: Laut Paul war es seine Frau [Laurie Lessen-Reiche](#), Künstlerin, die diesen Vorschlag machte, und zwar aus mehreren Gründen: Zum einen, weil er eben so anders ist, und dadurch automatisch Neugier und Interesse weckt. Und zum anderen, weil die beiden Gründer der Firma wohl schon immer große Kinder waren, und diese Verspieltheit im Namen übergebracht werden sollte. Und Bob? Das bezieht sich nicht auf eine bestimmte Person, sondern eine komplett undefinierte, generische Entität - quasi das deutsche *“Jedermann”*. Also *“Spielkram für jeden”*, wenn man möchte. Die



Historie gerade von Paul Reiche geht allerdings noch deutlich weiter zurück als bis zur Gründung dieser Firma - bereits einige Jahre vorher machte er sich mit der Entwicklung von Spielen wie *“Murder on the Zinderneuf”* oder speziell dem 1983er *“Archon”* einen sehr, sehr guten Namen. Aber darum soll es mir heute nicht gehen.

Zurück zu *“Pandemonium!”*: Dessen Entwicklung begann im Dezember 1994, und zwar erstmal mit dem exzessiven Wälzen von Büchern über 3D-Arithmetik. Denn es war Paul und Fred von Anfang an klar, dass ihr erster Plattformer komplett polygonal durch die Gegend hopsen sollte. Ich habe Paul danach befragt, und er meinte zu mir, dass ihnen schon bewusst war, dass klassisch-handgepixelte oder im Zweifelsfall gerenderte 2D-Sprites deutlich einfacher zu machen gewesen wären. Gleichzeitig bewegte sich die Spieleentwicklung aber immer deutlicher in Richtung 3D, und am Horizont glitzerte damals auch schon diese verlockend aussehende PlayStation, die ungeahnte 3D-Wunderwelten versprach. Also erhielt man vom Publisher Crystal Dynamics, mit dem man schon zuvor für *“The Horde”* zusammengearbeitet hatte, eine göttertote *“SGI Crimson”* - einen hochspezialisierten Grafikcomputer, die weltweit erste 64Bit-Workstation, die auch einen kurzen Auftritt im Film *“Jurassic Park”* hatte.

An diesem Wahnsinnsteil sollten die Grafiker und Leveldesigner die Entwicklung von 3D lernen, während ein erster Prototyp des Spiels umrissen wurde, das den absurden Arbeitstitel *“Wacky Wizards And The Quest For The Monkey Crown”* trug - einfach nur eine willkürliche Ansammlung von bekloppten Wörtern, die Paul eigentlich nur zum Spaß an die Spitze des ursprünglichen Designdokuments geschrieben hatte. Er dachte sich, dass eh keiner auf einen Arbeitstitel achten würde, aber da sollte er sich irren - denn die verkürzte Variante *“Wacky Wizards”* sollte sich wie eine überambitionierte Zecke in den Köpfen der Entwickler und auch Entscheidungsträger festsaugen.

Erst wenige Monate vor der Veröffentlichung einigte man sich dann auf "Pandemonium!" - nur echt mit Sid-Meier-kompatiblem Ausrufezeichen am Ende. Auch dazu habe ich Paul befragt, und er meinte, dass das Satzzeichen einfach nur mehr Action, Mystery und Spannung verkörpern sollte. Und was den Namen an sich angeht: Da meinte er kichernd, dass sie sich mit dem Begriff aus John Miltons "Paradise Lost", wo er für das Herz der Hölle steht, zuerst wahnsinnig schlaue Vorkamen. Dann stellten sie fest, dass er mit dem Spielinhalt eigentlich nix zu tun hat, und auch nirgends erklärt wird - aber jeder mochte ihn, also blieb er einfach drin.

Ursprünglich war "Wacky Wizards" als Rennspiel gedacht, genau genommen als Multiplayer-Rennspiel - mit vier namensgebenden Magiern, die sich auf dem Weg zum Ziel mit Zaubersprüchen beharken. Man kann sich das am besten als "Micro Machines" mit spitzen Hüten vorstellen. Das hat in seiner Prototyp-Form laut Paul auch grundsätzlich echt gut funktioniert, scheiterte aber letzten Endes an der problematischen Kamera: Denn sobald die Spieler zu weit



auseinander drifteten, musste die Kamera sehr weit rauszoomen, um noch alle im Blick zu behalten - wodurch alles klein und fitzelig und unübersichtlich wurde. Es wurde versucht, die Spieler über einen künstlichen Gummiband-Effekt nahe beieinander zu halten, was sich wohl aber sehr merkwürdig und beengend angefühlt hat. Und als all das zu keinem Ergebnis führte, wurde auch mit einem Splitscreen herumexperimentiert. Laut Paul hätte der zwar all die angesprochenen Probleme gelöst, dafür aber ein gorillagroßes neues ins Spiel gebracht: nämlich Hässlichkeit. Denn um die Darstellung von vier unabhängig voneinander berechneten 3D-Fenstern noch irgendwie halbwegs minimal spielbar zu halten, hätte die Grafikqualität drastisch nach unten gekurbelt werden müssen. Also... drastisch! Groß und dick und kursiv geschrieben. In Times New Roman! Letzten Endes wurde der Mehrspielergedanke also schweren Herzens in seiner Gesamtheit aus dem Fenster gekippt und das Spieldesign komplett auf den Kopf gestellt.

Eine extrem frühe Version von "Pandemonium!" wurde erstmals auf der E3 des Jahres 1995 präsentiert, aber die Weltöffentlichkeit erfuhr so richtig erst ein Jahr darauf von der Existenz des Spiels - wie zum Beispiel in der Video Games 7/96, der zehnten Ausgabe der britischen "PlayStation Plus" oder der amerikanischen "GamePro" in Ausgabe 93. Und schon kurz darauf stand das Spiel bereits fixfertig in den Läden, erstmal exklusiv für die PlayStation, im Vertrieb von Crystal Dynamics. Bzw. Electronic Arts. Bzw. BMG Interactive. Bzw. dann später auch Sega und Bandai. Ach, es ist kompliziert. Nur eines wurde konsequent durchgezogen - nämlich den Namen des Entwicklers zu verschweigen. Denn aus der damaligen Printwerbung erfuhr man ihn nicht.

Aber worum geht's denn nun eigentlich in "Pandemonium!", wenn nicht um rennende Zauberer? Nun, alles dreht sich um den Kasper Fargus sowie die junge Akrobatin/Zauberergehilfin Nikki, die sich im Lande Lyr mit einem magischen Buch in der Hand auf dem Balkon des "Lancelot Castle" treffen, wo Nikki in einem Anfall von Überenthusiasmus mit arkanen Formeln hantiert, die nachweislich zwei Raumstationen zu hoch für sie sind. Mit dem Resultat, dass sie versehentlich die mächtige Kreatur "Yungo" beschwört, die vor lauter Heißhunger mal eben die Stadt verschlingt, in der die beiden leben. Das ist jetzt erstmal doof - und da Nikki natürlich nicht die geringste Ahnung hat, wie man das Ding auf magischem Wege wieder loswerden könnte, machen



sich die zwei auf den Weg zur sogenannten "Wishing Engine", um dort den Wunsch erfüllt zu bekommen, das Ganze möglichst unauffällig wieder ungeschehen zu machen.

All das bekommt man direkt zum Spielstart in einem recht langen und ganz ehrlich für damalige Verhältnisse auch echt gar nicht mal schlechten Renderfilm zu sehen - der nur aber abfahrenerweise die dazugehörige Vorgeschichte unter den Teppich kehrt!

Denn nur wenn man das Handbuch des Spiels öffnet, und sich an den dort befindlichen Buchstaben erfreut, erfährt man, wie es eigentlich überhaupt zu dem Dilemma kommen konnte. Also: Nikki und Fargus sind von ihren jeweils aktuellen Beschäftigungen gelangweilt und suchen nach neuen Karrierewegen. Da fällt ihnen ein Flyer von Tony Vu in die Hand, der zum "W.I.T.S." einlädt - dem "Wizards In Training Seminar", das sensationelle Resultate verspricht, ganz ohne Haken oder doppelte Böden, ganz ehrlich, zwinker, zwinker! Die Veranstaltung entpuppt sich logischerweise sehr schnell als Reinfluss, aber durch einen glücklichen Zufall gelangt Vus Buch "Ancient Wizards Spellbook" in Nikkis Hände, auf dem zwar steht "Must be fully trained and licensed to use. May result in danger and death!", aber wer liest denn schon das Kleingedruckte? Jedenfalls werden Nikki und Fargus von ihrer Experimentierlaune gepackt, woraufhin wir uns im Intro und letzten Endes in Richtung Wunschmaschine wiederfinden.

Auf dem Weg dahin darf man beide spielen, wobei man sich vor jedem Levelbeginn für einen entscheiden muss. Eigentlich sollte es mehr Helden geben - bzw. Fargus hätte eigentlich gar nicht dabei sein sollen. Seine Rolle hätte der in Würde gealterte Zauberer "Gwynn" eingenommen, dessen Auszubildende eben Nikki gewesen wäre. Aber bei längerem Nachdenken kam Paul in einem Moment der Klarheit zu dem Schluss, dass es eigentlich nicht so irre viel Spaß macht, mit einem schnaufenden Rauschbarträger durch die Gegend zu sprinten, selbst wenn er dabei Joggingschuhe trägt. Also wurde er durch Kasperkopp Fargus sowie seine sarkastische Stockpuppe Sid ersetzt - ein Design, das Chefgrafiker Steve Kongsle in aller Eile aus seinem Portfolio zauberte. Allerdings wurde Gwynn nicht ganz vergessen, denn eine Hommage an ihn findet sich in Form einer Statue direkt am Anfang des Spiels, die nach den ersten paar Schritten auf dem ersten Torbogen stehend sichtbar wird - und die man auch umschmeißen kann, woraufhin man ein Power-Up erhält.

Fargus und Nikki steuern sich im Wesentlichen gleich: Beide können nach links und rechts rennen, springen und Zaubersprüche einsetzen. Im Detail gibt's dann aber doch relevante Unterschiede: Fargus kann ein Rad schlagen, mit dem er mehrere Gegner hintereinander aus dem Weg rotzen kann, ohne selbst verletzt zu werden. Und Nikki kann, wie bekanntermaßen alle Akrobaten, einen Doppelsprung machen. Es gibt eine Hand voll Levels, in denen Fargus Vorteile hat - aber ganz generell ist Nikki dank ihrer zwar etwas fummelig auszulösenden, aber insgesamt leider doch enorm nützlichen Sprung-Skills meist die viel bessere Idee, und macht das Spiel etwas leichter. Aber ehrlicherweise muss man sagen: Einen Riesenunterschied macht's nicht. Das war auch Paul bewusst, wie er mir gegenüber gestanden hat: Ursprünglich war eigentlich geplant, dass dem Spieler in jedem Level eine begrenzte Anzahl an sogenannten "Wechselkristallen" zur Verfügung stehen würde, über die man zu jedem Zeitpunkt zwischen den beiden, naja, wechseln dürfte. Das hätte zwar etwas mehr spielerische Freiheit ermöglicht, aber das Erlebnis insgesamt wohl frustrierender gemacht - da die Spieler so niemals wirklich sicher sein konnten, an der richtigen Stelle auch die richtige Figur zur Verfügung zu haben oder schlimmstenfalls gar nicht mehr wechseln zu können. Und so wurde dieses Feature gestrichen und durch die fixe Auswahl zum Levelanfang ersetzt - ist zwar letzten Endes dadurch eher kosmetisch als praktisch, aber spielerisch doch sinnvoller.



Und das passt auch zur grundsätzlichen Prämisse von "Pandemonium!" - denn ehrlicherweise muss man sagen, dass das Spiel inhaltlich ganz schön bieder ist. Man rennt von links nach rechts und von rechts nach links, springt Feinden auf den Kopf, sammelt Münzen und sonstigen Klimperkram ein, und schlägt sich aller sieben Levels mit einem übergroßen Boss herum. Inhaltliche Überraschungen gibt es hier fast so viele wie Fleisch in einem Big Mac. Das hat aber auch schon seinen Grund, wie mir Paul verraten hat: Denn wie schon erwähnt war "Pandemonium!" das erste echte Jump-n-Run für ihn und die meisten seiner Kollegen. Und angesichts der Tatsache, dass man sich mit der grafischen Darstellung der Action bereits auf komplett unerforschtes Neuland begab, wollte man wenigstens inhaltlich keine allzu gewagten Sprünge machen. "Pandemonium!" sollte etwas werden, mit dem jeder ohne große Einarbeitung sofort zurechtkommen und Spaß haben würde - deswegen gibt's keine Gewaltdarstellung oder eben irgendwelche waghalsigen Spieldesign-Experimente.

Und so rennt und springt man hier eben durch 18 Levels mit sehr sprechenden Namen wie "Skull Fortress", "Dungeon Tower", "Lost Caves", "Burning Desert", "Spider Forest" oder "Storm Temple", die auf einer 3D-Übersichtskarte schnurgerade hintereinander angeordnet sind, und auch innerhalb keine Abweichungen nach links und rechts zulassen.

Laut Paul war zumindest mal angedacht, das Leveldesign etwas offener zu halten, was technisch auch grundsätzlich machbar gewesen wäre, aber wohl den Spielfluss bei jeder Abzweigung zum Halten gebracht hätte - also hat man es gelassen, lieber den pausenlosen Weg nach vorn gewählt und diesen dann mit zum Teil sehr abgefahrenen Ideen ausgestopft. Denn eines kann man *"Pandemonium!"* echt nicht vorwerfen: einen Mangel an Kreativität. Ganz im Gegenteil, jeder Abschnitt zeigt etwas Neues, etwas Anderes! Wie Level 2 zum Beispiel, *"Hollow Stairway"*: Zuerst rennt man eine sehr lange spiralförmige Plattform nach oben, erledigt Gegner, sammelt Extras ein - bis dahin Business as usual. Jedenfalls bis man oben ankommt und den Schlüssel aufsammelt, woraufhin man plötzlich von einer übergroßen rollenden Stachelwand wieder nach unten gejagt wird! Oder Level 5, *"Fungos Grotto"* - eine übergroße Höhle mit noch



übergrößeren Pilzen, wie das der Name ja schon verspricht, und wo man auch zwischendurch mal in einen Frosch verwandelt wird und es mit fiesen Kreissägeblättern zu tun bekommt. Oder Level 11, *"Honcho's Airship"*, in dem man sich unter anderem mit Kanonen durch die Gegend ballert und später in einen feuerspeienden Drachen verwandelt. Mal muss man seine Figur über wild durch die Gegend blasende Winde manövrieren, mal auf übergroßen Felsbrocken herumkullern, mal über nur sehr kurzzeitig auftauchende Regenbogenwolkenbrücken springen,

sich mal durch einen glücklich wuchernden Wald voller Spinnennetz-Trampoline kämpfen, mal eine lange Schlitterpartie unbeschadet überstehen - und in der finalen Welt, *"Storm Temple"*, rennt man panisch von einem übergroßen Glaskasten zum nächsten, um sich vor regelmäßig durch den Level bratzenden Energieringen zu verstecken! *"Pandemonium!"* mag vom Spielprinzip her konservativ sein - aber das bedeutet nicht, dass es langweilig wäre.

Nach jedem Level gibt es ein achtstelliges Passwort, das man sich notieren sollte, wenn man zu späterer Stunde wieder in der Welt weitermachen wollte, in der man aufgehört hatte. Eine Unterstützung von Speicherkarten gab's nicht - was daran lag, dass ebendiese zum Erscheinen des Spiels noch nicht so besonders weit verbreitet waren. Das hat allerdings auch den Vorteil, dass mit den Passwörtern diverse Trickserei möglich ist - denn man kann die Levelwahl-Codes problemlos mit anderen Cheats kombinieren, die einem zum Beispiel Extraleben oder mehr Energie verleihen, was das Spiel natürlich einfacher macht. Und das ist per se keine schlechte Sache, denn wie die meisten Hüpfereien der 90er ist auch *"Pandemonium!"* nicht direkt ein Kinderspiel. Man beginnt das Ganze mit drei Leben, die jeweils zwei Herzen bieten - und jeder Gegnerkontakt, jeder Piekser, jede ungeplante Kollision zieht eines davon ab. Ja, es gibt innerhalb der Levels Checkpunkte, dafür aber keine Continues - und wenn alle Leben weg, dann Spiel vorbei. Woraufhin man direkt zum Startbildschirm zurückbefördert wird, wo man dann das Passwort des zuletzt erreichten Levels eingeben muss, um wieder da zu landen und weitermachen zu können, wo man gerade eben erst gescheitert ist.

Warum man dem Spieler diese Fummelei aufbürdet und ihm nicht einfach direkt die Möglichkeit des Fortfahrens gibt, ist auch nach 25 Jahren echt nicht so richtig verständlich.

Naja. Jedenfalls bekommt man es unter anderem mit Riesenschnecken, Kleindrachen, bissigen Mini-Tornados, übergroßen Spinnen, zweibeinigen rosa Gebissen oder pieksigen Sprungsteinen zu tun. Bei den meisten Gegnern reicht es, ihnen ein Mal auf die Rübe zu springen, um sie in einem roten Lichtbogen loszuwerden, manche erfordern ein paar Kopfnüsse mehr - und manche, wie die verfressenen Mini-Saurier, auf die man ab Welt 7 trifft, lassen sich auf normalem Wege gar nicht erledigen, sondern müssen umlaufen werden. Standardfeinde verfügen über kein nennenswertes Maß an künstlicher Intelligenz, sondern rennen bzw. fliegen einfach nur auf vordefinierten Pfaden hin und her. Aber dann gibt es natürlich auch noch die Bosse - und das ist ein ganz anderes Kapitel der Pein. Von denen gibt es drei, auf die man in eleganter Regelmäßigkeit trifft: "Shroom Lord", "Goon Honcho" sowie die gut bewachte "Wishing Engine" ganz am Ende. Die allesamt ganz schön groß sind, so im Allgemeinen, und vor allem echt herausfordernd, da die Kämpfe gegen sie immer



staffelweise aufgebaut sind: Man muss erst gewisse Voraussetzungen erfüllen, dann öffnet sich eine Schwachstelle, die man schnellstmöglich bekämpfen muss. Das wiederholt man diverse Male, dann ist der jeweilige Boss im Eimer. Jetzt auch nicht direkt dem innovativsten Buch aller Zeiten entrissen, aber immer eine schöne und anspruchsvolle Herausforderung. Diese Kämpfe finden immer in ringförmig aufgebauten Levels statt, in denen man um den Boss herum seine Kreise dreht oder auch mal auf der Bahn von ihm verfolgt wird - so ähnlich wie im 2005er Nintendo-DS-Titel "[Sonic Rush](#)", falls sich noch jemand an den erinnern sollte.

Aber natürlich folgt auch "Pandemonium!" dem strengen Codex der Jump-n-Run-Entwicklung, der diverse aufsammelbare Extras vorschreibt. Allen voran Münzen - sooo viele Münzen, aus denen man münzenförmige Münzberge bauen könnte! Macht man hier aber nicht, stattdessen sammelt man sie ein - macht man das 300 Mal, gibt's ein Extraleben. Wieso 300 statt 100? Tja. Nun. 300 ist eine größere Zahl als 100, und damit besser, nehme ich an. Seltene Ankh's erweitern den Lebensvorrat nochmals, außerdem lässt sich auch die Zahl der Energieherzen erweitern und eine Silberhaut anlegen, die zehn Sekunden lang Unverwundbarkeit verspricht.

Außerdem gibt es noch drei Arten von Zauberenergie, mit denen man dann entsprechende Magieattacken abfeuern darf: Rote Energiebälle, ein grüner Schrumpfstrahl sowie ein hellblaues Geschoss, mit dem sich lästige Gegner einfrieren und über einen nachfolgenden Hopsen zerschmettern lassen. Diese Extras sind ebenso super wie nützlich und damit auch leider ganz schnell wieder weg, wenn man Energie oder ein Leben verlieren sollte.

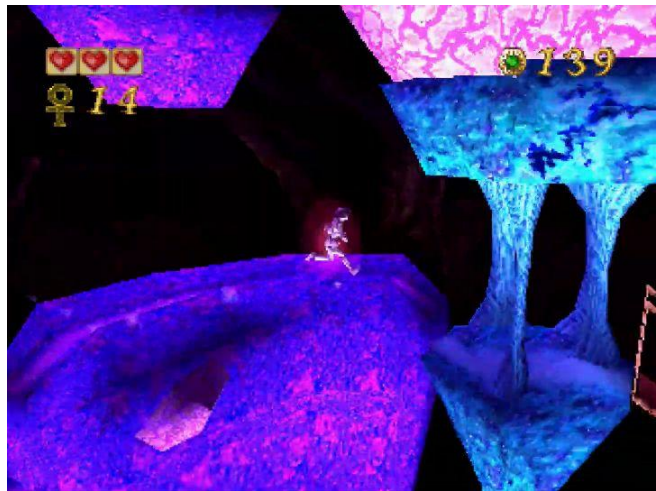


Geht man beim Einsammeln der Münzen ganz besonders gewissenhaft vor, was einem übrigens am Ende jedes Abschnitts vorgekaut wird, dann wird man zum Levelende sogar noch belohnt: Denn rafft man mindestens 80% des Krams im Level zusammen, wird man in den ["Speed Greed"](#)-Bonuslevel gebeten. Das ist eine rasend schnelle Rennstrecke, die optisch stark an die *"Rainbow Road"* aus *"Super Mario Kart"* erinnert, und in der man, von hektischer Reggae-Musik angetrieben, so viele Boni wie möglich

einsammeln muss, bevor man von einem sehr anhänglichen Lichtring erwischt wird. Ist man der Monk unter den *"Pandemonium!"*-Spielern und findet mehr als 95% aller Münzen in einem Abschnitt, wartet das ["Full Tilt"](#)-Minispiel: Das ist ein überdimensionierter Flipper-Automat, in dem man selbst die Kugel spielt, während man Extras aufsammelnd durch die Gegend geboingt wird. Diese Bonuslevels machen nicht nur unerwartet viel Spaß, sondern halten für gute Spieler auch noch einen Haufen Extraleben bereit.

Eine weitere Überraschung erwartet einen, wenn man durch spezielle Tore latscht - denn mit diesem Durchschreiten verwandelt man sich auf einmal in eines von vier Tieren: Schildkröte, Froschi, Nashorn und feuerspeiender Minidrache. Ein bisschen wie beim 1992er *"Jill of the Jungle"*, [nachzuhören in Level 22](#) hier. Diese Verwandlungen halten nur kurze Zeit, nämlich genau bis zum Durchschreiten, Durchkriechen, Durchhüpfen oder Durchfliegen des nächsten entsprechenden Tores - aber bis dahin darf man mit diesen neuen Formen sehr viel Spaß haben: Der Frosch hüpfert besonders hoch, die Schildkröte kann sich Schutz suchend in ihrem Panzer verkriechen, und das Nashorn regelt Konflikte auf bekannt nashornige Weise mit der hornigen Nase nach vorn - auch wenn es dabei echt gut springen kann, was man von Nashörnern normalerweise so nicht kennt. Aber die beste Form ist natürlich der kleine Drache. Der kann nämlich fliegen und Feuer speien - also zwei Dinge mehr als ich! Diese Abschnitte bringen nochmal eine unerwartete Menge an Abwechslung in *"Pandemonium!"*, für dessen erstes Durchspielen man locker sieben bis acht Stunden einplanen sollte - auch wenn erfahrene Spieler natürlich deutlich schneller am Wunschziel sind: [Der aktuelle Speedrun-Weltrekord](#) beträgt nämlich gerade mal 35 Minuten und 27 Sekunden. Und in jedem Fall ist man damit ganz allein - denn wie schon erwähnt, wurde die ursprünglich mal geplante Mehrspielerkomponente in ihrer Gesamtheit aus dem Fenster geschmissen.

Ein Großteil der frühen PlayStation-Games definierte sich durch einen Low-Poly-And-Even-Lower-Texture-Look, den ich dank meiner höheren Bildung heute mit dem folgenden Wort zusammenzufassen imstande bin: "UUuuuuäääÄÄÄÄÄÄÄH!" Mittlerweile gilt der ja schon wieder als Stilmittel, aber das gilt ja irgendwie auch für Pixelgrafik mit der Auflösung eines mittelgroßen Lego-Steins, und ist fast so befriedigend wie das enthusiastische Draufspringen auf ebendiesen. "Pandemonium!" ist da... also, hübsch ist definitiv anders, aber man kann es sich schon schönsaufen, falls man zufällig in einer Brauerei leben sollte und genug Zeit mitbringt. Im Vergleich zu anderen unheiligen Polygon-Experimenten dieser Ära, man denke da an Schreckenstaten wie ["Jumping Flash!"](#) oder ["Bubsy 3D"](#), ist es aber nachgerade ein Victoria's-Secret-Model unter den Spielen: Die Animationen der Figuren sind weich, der Aufbau der Levels ist ebenso ideenreich wie farbgewaltig, die pixeligen Hintergründe sind zwar etwas krümelig, aber zum Teil sehr kreativ gestaltet - und es gibt eine Tonne an wirklich netten Licht- und Leuchteffekten! Da hat es mir besonders der zweite Teil des vierten Levels namens "Lost Caves" angetan, in dem es bunter und psychedelischer abgeht als auf einem Mitt-90er Rave! Man darf wirklich nicht vergessen, dass farbige Beleuchtung in Polygonumgebungen zu dieser Zeit noch höheres Programmier-Voodoo war! Ich habe just im erst eine Folge zurückliegenden Level 76, [der sich um "Descent" drehte](#), über dieses Thema gesprochen - und "Pandemonium!" kurbelt es gleich mal auf 11! Ernsthaft: Hier gibt's alle Farben zu sehen! Alle! Sowie, wie schon erwähnt, für die damalige Zeit echt gute Renderfilme, die das bisschen an Handlung im Spiel transportieren. Zwei davon, um genau zu sein: Einen am Anfang sowie ganz am Ende als Rausschmeißer.



Toys for Bob haben es wirklich gut geschafft, den echt niedrigen Polycount der PlayStation sehr geschickt zu übertünchen: Die Figuren zum Beispiel, und damit meine ich ausnahmslos alle Figuren, sind extrem grob gehauene Klotze, und kaum als irgendwas wirklich Lebendiges zu erkennen. Paul hat in unserem Gespräch die Anekdote rausgehauen, dass er während der Entwicklung seinen Art Director Steve Kongsle mal gefragt hat, was für einen Low-Poly-Gegner er sich vorstellen könne - und als Antwort zurückbekam: "Wie wäre es mit einem Super-Backstein?". Und ja, so richtig weit weg von dieser sehr speziellen Vision sind die Figuren hier nicht. Aber, und hier kommt der überraschende Part - das merkt man eigentlich gar nicht so sehr. Denn durch die festgelegten 2D-Laufwege steht es der 3D-Kamera frei, sich komplett und wild und ungehemmt auszutoben, was sie auch buchstäblich pausenlos tut: Es wird geschwenkt, es wird gedreht, es wird rotiert, es wird gezoomt! Kennt ihr zufällig noch die Früh-90er-TV-Serie ["Parker Lewis"](#), die bei uns den Hirnpickel auslösenden Untertitel "Der Coole von der Schule" trug?

Die definierte sich nicht nur durch die sensationell verstörend-bunten Hemden von Parker, die, und das gebe ich fast ohne Scham zu, auch meinen Klamottengeschmack der damaligen Zeit sehr nachhaltig und sehr intensiv geprägt haben, sondern vor allem auch durch die, ohne jegliche Ironie, verdammt cleveren und innovativen Kameraperspektiven. Nun weiß ich leider nicht, ob auch die Gründerväter von Toys for Bob große Parker-Lewis-Fans waren - aus mysteriösen Gründen habe ich es verpasst, Paul Reiche das zu fragen. Aber ich musste beim Spielen von "Pandemonium!" ständig an



diese Serie denken. Nicht nur wegen des Farbhammers, der unbarmherzig auf einen einprügelt, sondern vor allem wegen der Kamera, die sich nie scheut, die Action auch mal aus wirklich abgefahrenen Perspektiven ins Bild zu schubsen. Das sieht oftmals wirklich wunderschön aus, führt hin und wieder aber natürlich auch zu den klassischen Situationen, in denen die Übersicht der Präsentationspracht geopfert wird - was dann gerne mal zu nahezu unvermeidlichem Feindkontakt führt. Diese nicht frei bewegliche Kamera hatte laut Paul

überdies den Vorteil, dass die Programmierer dadurch sehr genau definieren konnten, welche Teile des Bildes in welchen Momenten zu sehen waren und welche nicht - und folgerichtig auch nicht berechnet werden mussten, was der Framerate zugute kam. Darüber hinaus bietet das Spiel echt kurze Ladezeiten - etwas, das auf der mit einem nicht gerade Sonic-schnellen Doublespeed-CD-Laufwerk ausgestatteten PlayStation alles andere als selbstverständlich war. Laut Paul lag das daran, dass "Pandemonium!" eine Art Streaming-System nutzt, das erst noch bevorstehende Levelteile bereits in den Speicher lädt, während man erst auf dem Weg dahin ist - was auch für die Abschnitte zwischen den Levels gilt.

Die Soundkulisse hingegen... hmmm... also an der Musik gibt es nix zu meckern: Die Kompositionen von Burke Trieschmann sind nicht nur qualitativ echt hochwertig, sondern auch oft genug auf den Level abgestimmt, in dem man unterwegs ist - in den Wüstenwelten zum Beispiel wird mal eben das super-beschwingte Banjo ausgepackt, während es in den "Skyfort"-Levels auch akustisch sehr luftig zugeht. Außerdem gibt es echt verdammt viel Musik auf die Ohren - insgesamt mehr als 30 Stücke! Was bedeutet, dass man in den meisten Levels nicht nur einen Song zu hören bekommt, sondern gleich zwei davon! Ärgerlich ist da nur, dass der Übergang zwischen diesen beiden extrem ruckhaft ist - da wird nix ausgefadet oder so, sondern mitten in der aktuell abgespulten Note ohne Erbarmen einfach zum nächsten Song weitergekloppt. Und auch die Sprecher von Fargus, Nikki und Sid leisten echt gute Arbeit - so gut sogar, dass es in der [damaligen deutschen Printwerbung](#) hieß: "Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up Comedians gesprochen!" Jaaa, kann gut sein, dass das stimmt - ich bin aber kein Ami, und ich habe bis heute noch nie von [Greg Proops](#) oder [Helen Keaney](#) gehört. Ist aber auch wurscht - die leisten wirklich gute Arbeit.

Und gerade Greg hatte eigentlich sogar noch deutlich mehr zu tun, denn laut Paul gab es ursprünglich den Plan, dass Fargus mehr oder weniger pausenlos vor sich her brabbeln sollte, während er durch die Levels sprintet - einfach, um sehr deutlich zu machen, wie bekloppt er ist. Dafür wurden so um die 100 Sprüche aufgenommen, teilweise vorgeschrieben, teilweise von Greg spontan aufgesagt, und ins Spiel eingebaut. Aber wie das so oft mit den Ideen ist, die auf dem Papier echt gut klingen: In der Praxis sind sie dann gerne mal scheiße. Denn 100 Sprüche mögen nach viel klingen, aber verteilt auf 18 Levels reduzieren sie sich auf dauernde Wiederholungen, die wohl sämtlichen Testspielern sehr schnell und sehr nachhaltig auf die Nerven gingen - woraufhin sie dann in ihrer Komplettheit rausflogen, da die Zeit für entsprechendes Feintuning fehlte.

Und genau das hätten auch die Soundeffekte echt gut vertragen können. Denn die sind das, was mir an *"Pandemonium!"* mit weitem Abstand am meisten auf den Sack geht. Ich rede da noch nicht mal von dem *"Duh! Duuh!"* aus dem Mund der, äh, beboxhandschuhten Riesenmaus? Äh. Ich habe keine Ahnung, was das sein soll. Superbackstein! Die jedenfalls dieses Ding von sich gibt, was ganz ehrlich ein kliitzekleines bisschen pervers klingt. Nein, ich rede vor allem von dem Geräusch, das es bei jedem einzelnen Sprung zu hören gibt! Boing, Boing, BOIIIIING! Puuuuh. Daran muss man sich echt gewöhnen. Ist ja nicht so, dass man 'ne Wahl hätte.

"Pandemonium!" hat sich gar nicht schlecht verkauft. Paul konnte mir zwar nicht mehr genau sagen, wie viele Exemplare in die PlayStations der Massen hüpfen, aber es waren mehrere Hunderttausend - er konnte sich jedenfalls an ganz ordentliche Bonuszahlungen erinnern. Es hat aber bestimmt nicht geholfen, dass das Spiel von 3D-Schwertgeckten wie *"Super Mario 64"*, *"Tomb Raider"* oder *"Crash Bandicoot"* umzingelt



war, die allesamt in den Monaten vor und nach seinem Release veröffentlicht wurden. Das hat aber nichts daran geändert, dass Nikki und Fargus von der PlayStation aus direkt weiterhüpften: Zuerst auf Segas Saturn, auf dem das Spiel im April des Jahres 1997 ankam. Grundsätzlich blieb das Spiel unverändert, allerdings musste aufgrund der sehr anderen Hardware-Architektur dieses Systems ziemlich heftig an der 3D-Grafik herumgeschraubt werden. Mit dem Resultat, dass es hier keine echten Transparenzen und farbigen Lichteffekte mehr [zu sehen gab](#). Aber ansonsten war das schon eine ganz passable Umsetzung. Saturn-Spieler durften ja eh keine allzu großen Ansprüche haben.

Deutlich interessanter war da schon die Version, die etwa zeitgleich in Japan aufschlug, auf PlayStation und Saturn. Denn die hieß nicht etwa *"Pandemonium!"*, sondern ["Magical Hoppers"](#). Das war in erster Linie das bekannte Spiel, nur jetzt eben in Japanisch - und mit komplett umgestaltetem Drumherum! Das geht schon mit den Charakteren los: Fargus, Nikki und Sid sind raus, Guppy und Clam sind drin.

Sid bleibt zwar Sid, aber der ist jetzt ein sprechender Spazierstock mit violetterm Schnäuzer, der die Rolle eines Mentors übernimmt. Sämtliche Renderfilme wurden durch gezeichnete Anime-Cutscenes ersetzt, bzw. Standbilder in der PlayStation-Version. In denen man sieht, dass Guppy auf einmal eine Klischee-Blondine



im pinken Kostümchen ist, und Clam ein... äh... Schweißbrille tragender Orange-Westenträger mit gigantisch-blondem Anime-Haar... ach, wisst ihr was? Stellt euch einfach irgendeinen beliebigen Final-Fantasy-Charakter vor - Clam sieht genau so aus. Entsprechend wurde auch die Handlung komplett umgebürstet: Hier dreht sich jetzt alles darum, dass Guppy und Clam im Reich "Amazing Land" eine gehörnte Königin retten müssen. Aber wie gesagt - [am Spiel selbst wurde nichts gedreht](#). Die Umsetzung wurde von Toys for Bob direkt entwickelt - nur der ganze Anime-Kram wurde vom Vertriebspartner Bandai in Tokio produziert. Und von da kamen auch

die ganzen Änderungs-Vorgaben, wie sich Paul erinnerte: Seiner Aussage nach haben ihm die japanische Kollegen auf ebenso freundliche wie deutliche Art klar gemacht, dass diese ganze Hofnarren-Geschichte, die Westler so schweinekomisch finden, in Japan schlicht als abstoßend betrachtet wird und sich nicht vermarkten lässt.

Damit hatte die im Juni 97 wieder bei uns veröffentlichte [Fassung für Windows95-Systeme](#) kein Problem - denn das war ein schnurgerader Port der PlayStation-Version, nur jetzt mit zwar optionaler, aber dringend empfohlener 3Dfx-Unterstützung. Es lief zwar theoretisch auch im Software-Modus, aber dann nur in trüber VGA-Auflösung und mit deutlich schlechteren Grafikeffekten - während man bei der 3D-beschleunigten Fassung HiRes-Grafik mit gefilterten Texturen und guter Beleuchtung bekam. Und in jedem Fall ausschließlich Renderfilme im Interlace-Modus, also nur mit jeder zweiten dargestellten horizontalen Bildschirmzeile - wodurch diese Filme nicht nur unschärfer, sondern auch dunkler wurden. Auch die Musik hatte mit Nachteilen zu kämpfen: Zwar kam sie jetzt direkt von CD und klang echt gut - aber es gab nur noch die Hälfte davon zu hören, da die jeweils zweiten Levelstücke aufgrund der begrenzten Speichermenge der CD rausgenommen werden mussten. Dunkle Zeiten.

In denen das Spiel aber trotzdem jede Menge exzellenter Wertungen einfuhr: 85% gab's zum Beispiel in der [Ausgabe 12/96 der Maniac](#), wo Robert Bannert meinte: "Auch wenn sich neuartige Elemente ähnlich rar machen wie in Crash Bandicoot, spielt sich Pandemonium ein gutes Stück flüssiger als der Konkurrent: Viel mehr kann man aus den konventionellen Hüpf-Rezepten nicht rauskochen." [In der zeitgleich erschienenen Video Games](#) zieht Wolfgang Schaedle 84% aus dem Vokuhila, und bescheinigt dem Spiel "fast ein Muss für jeden PlayStation-Besitzer" zu sein.

Auch die PC-Version sorgte für allenthalben glückliche Testergesichter: [In der PC Player 6/97](#) gibt Alex Folkers die vollen fünf von fünf Sternen, bemängelt eigentlich nur das archaische Passwort-System anstelle einer echten Speicherfunktion, und verkündet im Fazit: *“Pandemonium! war bei seinem Erscheinen schon ein hervorragendes PlayStation-Produkt, doch auf dem PC stellt es das momentan aufregendste Hüpfspiel dar!”* [In der PC Games 6/97](#) zückt Florian Stangl gar heftige 91% und explodiert vor lauter Begeisterung: *“Pandemonium! ist die Offenbarung. Von der brillanten Grafik über die superbe Steuerung bis zum einmaligen Leveldesign gibt es auf dem PC einfach keine gleichwertige Alternative. Selbst wer keine Jump&Runs mag, durfte an Pandemonium! Gefallen finden. Selbst nach stundenlangem Spiel entdeckt man immer wieder neue Überraschungen und wundert sich über den Einfallsreichtum der Designer.”* [Power Play 85%](#), [PC Joker 86%](#) - und auch international wurde es nicht weniger: [90% im Official Sega Saturn Magazine](#), [91% in der PlayStation Plus vom Dezember 96](#), und [92 in der dritten Ausgabe der Mean Machines PlayStation](#) - ein Dreiseiter in allen Farben und Formen des uns bekannten Universums! Das aus heutiger Sicht zu betrachten ist schon ein bisschen schmerzhaft. Manchmal vermisse ich die 90er und ihre kaputten Designs ja ein bisschen. Meistens, bestätigt durch solche Layout-Verbrechen, dann aber auch wieder nicht.

Eine Sache war aber echt auffällig: Die meisten deutschen und britischen Magazine waren von *“Pandemonium!”* enthusiastisch bis restlos begeistert, während viele amerikanische Testinstanzen eher verhalten auf das Spiel reagierten - und zwar meist vor allem, weil es keine echte 3D-Erfahrung war. Wie zum Beispiel [im Test von IGN](#), an dessen Ende nur eine 6 von 10 stand, zusammen mit dem Fazit: *“With all the hype that the PlayStation is such a wonderful 3D machine and all that, you'd wonder*



why more games aren't in true 3D. I mean, if Tomb Raider can do it, and do it so beautifully, why can't games like Crash Bandicoot, or for that matter, Pandemonium?” Gamespot war auf einer ganz ähnlichen Schiene unterwegs - [da erhielt das Spiel gerade mal eine 5,4 von 10](#). Deren Ausblick klingt entsprechend ernüchtert: *“Despite all of its nifty graphics, Pandemonium doesn't have what it takes to contend with the latest 3D action games, like Crash Bandicoot and Tomb Raider. Ultimately, Pandemonium is a game for run-and-jump junkies who've already beaten those two offerings and are still looking for an angry fix.”*

So. Das war im Dezember 1996. Gut ein halbes Jahr darauf, nämlich im August 1997, wurde da auch noch [die PC-Fassung getestet](#) - und auf einmal las sich das Ergebnis GANZ anders: *"Perhaps Pandemonium!'s greatest achievement is that it overcomes a cliché-ridden idiom through the sheer force of its design. The graphics are exceptionally rendered and crisp, giving Pandemonium! an appeal that may extend beyond the standard platform-jumping demographic. Some will take exception to the score and some creepy initial animations, but few will deny the quality of the game itself."* - abgerundet von einer 7,6 von 10. Hm. Versteh mal einer die Amis.

Wie ging's dann mit den dämonischen Pandas weiter? Nun, das Ende des Spiels ist sehr offen gehalten: Nikki und Fargus finden den Wunsch-o-Mat, und äußern drei Anliegen: Zuerst ein Huhn, so testweise. Dann, dass mit der Stadt alles wieder gut ist und Yungo in seine Dimension zurückgeschnipst wird. Und dann... finden sich die beiden auf dem Balkon vom Schloss wieder, mit Blick aufs Happy End - aber sollte es nicht eigentlich drei Wünsche geben? Die gab's auch, wie Fargus leicht zerknirscht zugibt - denn um alle glücklich zu machen, hat er sich noch schnell gewünscht, dass alle Bewohner der Stadt so sein sollen wie er - was sehr clownige Konsequenzen hatte. Also machen sich die beiden gleich nochmal auf den Weg. Äh, Spoilerwarnung.



Naja, jedenfalls schreit das ja nun nach einem Nachfolger, der bereits ein Jahr später in den Läden stand - genau genommen ab Ende September 1997, unter dem Namen ["Pandemonium 2"](#), ganz ohne Ausrufezeichen! Eine Entscheidung, die Paul Reiche nicht mehr nachvollziehen kann, aber er hatte mit diesem Spiel eh schon nichts mehr zu tun: Laut seiner Aussage wollte Crystal Dynamics umgehend ein Sequel zu Teil 1, auf das er und Fred aber keine Lust hatten. Also widmeten sich die beiden anderen Sachen, während ein Teil des ursprünglichen Entwicklungsteams bei Crystal Dynamics eingegliedert wurde, um da inhouse ebenjenen Nachfolger zu erschaffen. Und zwar aus einem Zirkuszelt heraus, das sie in den Räumlichkeiten aufgebaut hatten. Ja, da liefen merkwürdige Dinge ab. Die dann

auch entsprechend zu einem merkwürdigen Spiel geführt haben: Grundsätzlich war *"Pandemonium 2"* more of the same, aber hübscher, etwas düsterer und ernsthafter, mit einem teilweise noch psychedelischeren Weltendesign und unerwarteten Vehikel-Abschnitten anstelle von Tier-Transformationen.

So weit, so gut - aber mir persönlich stießen zwei Dinge negativ auf: Zum einen, dass hier auf die Handlung des Vorgängers komplett gepfiffen wurde. Und zum anderen, viel schlimmeren, dass die Figuren kaum wiedererkennbar waren. Im Falle von Nikki sogar buchstäblich, da aus dem leicht schusseligen blonden Nerd in Teil 1 jetzt auf einmal eine leichtbekleidete, vollbusige, in der Werbung lasziv in die Kamera schmachthende rothaarige Femme Fatale gemacht werden musste - der offensichtliche "Tomb Raider"-Einfluss platzte hier aus allen Ecken, Enden und Oberteilen. In genau dieser Form fand sie sich übrigens auch [im Abspann](#) des 1998er Jump-n-Runs "Gex: Enter the Gecko" wieder, ebenfalls von Crystal Dynamics, in dem suggeriert wird, dass sie kurz davor ist, mit einer Echse Sex zu haben. Okay, ist ja ihre Entscheidung. Jedenfalls erschien "Pandemonium 2" nur noch auf PlayStation und PC, auf Letzterem auch wieder direkt mit 3Dfx-Unterstützung, was von dieser Firma seinerzeit auch [in der Werbung ausgeschlachtet wurde](#). Auch von diesem Teil gab es wieder eine dedizierte Version für Japan namens "Miracle Jumpers" - wobei dieses Mal außer dem Namen nicht viel geändert wurde.

Danach war lange Zeit Ruhe im Höllenstadel - jedenfalls bis zum Oktober 2003, als Nokia [das N-Gage veröffentlichte](#). *Erinnert ihr euch noch an das N-Gage? Erinnert ihr euch noch an Nokia? Ein kurzer Geschichtsausflug: Um die Jahrtausendwende herum waren die Handys des finnischen Herstellers Nokia allgegenwärtig, Modelle wie das 3210 oder 3310 fanden sich in praktisch jeder Hosentasche. Das lag nicht nur am eingebauten "Snake", sondern vor allem an der Zuverlässigkeit und fantastischen Unverwüstlichkeit dieser Handys. [Ich habe mein 3210 geliebt](#). Hab's viele, viele Jahre lang genutzt, selbst als es schon deutlich bessere Modelle gab. Das Ding hat einfach funktioniert, tagelang, wochenlang, mit einer Akkuladung. Es ging nie kaputt. Das war verrückt. Und hat Nokia vor allem verrückt reich gemacht. Ernsthaft, das Unternehmen war zwischenzeitlich derart erfolgreich, dass die Mitarbeiter zum Überqueren des firmeneigenen Geldberges professionelle Kletterausrüstung benötigten. Also hat man sich gedacht: "Die Leute lieben unsere Handys! Wisst ihr, was sie auch lieben? Den Game Boy Advance! Wir sollten unsere eigene Version davon entwickeln, das wird sich hundertprozentig besser verkaufen als Cracknikotinschokoladeneis!"*



Das Resultat dieser absolut soliden Überlegung stand dann ab dem Oktober 2003 in den Läden, hieß "N-Gage", und war als Idee nett, aber als Handheld fast so gut benutzbar wie ein stacheliger Buckelwal. Ich meine, mal ernsthaft - um einfach nur ein Spiel zu wechseln, musste man das System ausschalten und den Akku rausnehmen, um an den Modulschacht zu kommen! Diese Designentscheidung dürfte wohl das direkte Resultat von finnischem Wodka gewesen sein. Naja, jedenfalls gab's auch Spiele für das System, das übler gefloppt ist als Milka mit Güllegeschmack. Das waren alles in allem so um die 60, je nach Region. Und die Umsetzung von "Pandemonium!" war eines der allerersten davon.

Und man kann über das N-Gage ja vieles sagen, meist begleitet von von hysterischem Lachen - aber es bot für die damalige Zeit nicht mal schlechte, da voll hardwarebeschleunigte Grafik. Wenn auch nicht mal ansatzweise auf dem Niveau der [PlayStation Portable](#), die ein Jahr darauf erscheinen sollte. Jedenfalls sah "Pandemonium!" darauf [gar nicht mal so furchtbar aus](#) - grundsätzlich! Es steuerte sich aufgrund der mickrigen N-Gage-Knöpfe ganz entsetzlich, die Musik fehlte komplett, es nutzte Artworks aus dem zweiten Teil als Zwischenbilder - und sieben der ursprünglich 18 Levels fehlten einfach. Außerdem bot das N-Gage einen vertikal ausgerichteten Bildschirm, wodurch links und rechts sehr viel vom Spielfeld fehlte, was natürlich einmal mehr überraschendes Reingerecke in Gegner provozierte. Oder anders formuliert: War 'ne schöne Idee, aber schlussendlich scheiße. Was sowohl für das Spiel als auch für das N-Gage an sich gilt.



Danach sollte das Spiel auch noch für andere, nicht näher benannte mobile Plattformen umgesetzt werden, wie der damalige Publisher Eidos [in einer Pressemitteilung vom 11. September 2007 verkündete](#). In der übrigens auch erstmals öffentlich eine handfeste Verkaufszahl von "Pandemonium!" genannt wurde - nämlich 1.5 Millionen Exemplare quer über alle Plattformen. Es sollte dann allerdings noch bis zum Juli 2009 dauern, bis aus diesem Plan etwas wurde - nämlich in einer

Umsetzung des Originals auf iOS, entwickelt von EA Mobile. Abgefahrenerweise war in der ankündigenden [Pressemitteilung vom 28. Mai 2009](#) noch von 60 Levels die Rede, durch die sich Nikki und Fargus schlagen sollten. Ich kann jetzt leider nicht mehr nachprüfen, was damit gemeint war, denn das Spiel ist schon einer Weile nicht mehr im AppStore erhältlich. Aber es muss wohl insgesamt ziemlich gut gewesen sein - Paul jedenfalls war laut eigener Aussage sehr glücklich damit.

Oh, und er hat mir auch noch eine sehr coole Anekdote mitgeteilt, die mit diesem Port zusammenhängt, und die ich mit unbedingt euch teilen muss: Zu der Zeit, als "Pandemonium!" entstand, also in der Mitte der 90er, hatten Crystal Dynamics für ihre eigenen Spiele ein sehr fortschrittliches Backup-System im Haus - was seinerzeit alles andere als selbstverständlich war. Toys for Bob aber saßen etwa 50 Meilen weit davon entfernt, hatten davon also nichts, und setzten firmenintern weiter auf das bewährte Netzwerk namens "3.5"-Disketten durch die Gegend werfen, wenn irgendwas gebraucht wird". Nachdem die Entwicklung von "Pandemonium!" abgeschlossen war, wurde die Gesamtheit der Daten noch zu Crystal Dynamics gebracht und dort ins Backup-System eingepflegt, zur sicheren Verwahrung für nachfolgende Generationen. Ein paar Jahre darauf wurde Paul von Crystal Dynamics kontaktiert, die nicht mehr auf das Backup zugreifen konnten - die Firma, die das System pflegte, war zwischenzeitlich pleite gegangen, wodurch es keine Möglichkeit mehr gab, an die Daten ranzukommen!

Dankbarerweise hatte er aber noch eine ganze Ladung der alten Disketten in einer Kiste herumliegen, auf der sich ein Großteil der Daten des Spiels in der fast finalen Form befand, woraus die beiden ursprünglichen Programmierer Fred und Ken Ford dann eine Frankenstein-Version zusammenhacken konnten - die Paul dann an Crystal Dynamics rüberschickte, und die dann zur Basis sämtlicher mobiler Versionen wurde. Manchmal zahlt es sich eben doch aus, nicht ganz so superfancy zu sein.

Apropos: Es ist heute immer noch verhältnismäßig leicht, "Pandemonium!" mal zu spielen, zumindest in der PC-Version - denn die ist seit dem Juni 2012 [auf GOG erhältlich](#), wo es auch [den Nachfolger](#) gibt, beides für echt wenig Geld. Im Zweifelsfall auch auf Steam, [aber da gibt's nur Teil 1](#). In jedem Fall machen die Spiele allerdings Probleme unter Windows 10, die sich [mit ein bisschen Fummelei](#) am verwendeten 3Dfx-Wrapper "[nGlide](#)" aber aus der Welt schaffen lassen. Die



PlayStation-Fassung ist in ihrer Originalversion auch für ein paar quakige Kröten auf Ebay erhältlich, falls man noch über die Ursprungskonsole verfügen sollte. Diese Version wurde auch im Oktober 2009 im PlayStation Store veröffentlicht, und lief damit dann auf der PS3, der PSP und später dann auch auf der Vita, ist aber mittlerweile nicht mehr erhältlich.

Und so schnell wird's da leider auch nichts Neues geben, denn die Marke liegt seit dem zweiten Teil brach. Das ursprüngliche Toys for Bob wurde im Dezember 2001 von Crystal Dynamics aufgelöst, kurz darauf dann von Paul und Fred als "Toys for Bob Inc." neu gegründet, und feierte [unter der Flagge von Activision](#) ab dem Jahr 2011 dann mit der "Skylanders"-Serie komplett absurde Erfolge - denn dabei handelt es sich um [eine der bestverkauften Spielereihen aller Zeiten](#), die nicht mal anderthalb Jahre nach ihrer Erstveröffentlichung bereits einen Umsatz von mehr als einer Milliarde Dollar erwirtschaftet hat. Wovon "Pandemonium!" aber nichts hat, denn die Rechte an der Marke liegen wohl immer noch bei Eidos, und Toys for Bob sind schon lange damit beschäftigt, ihre ehemaligen Konkurrenten in aufgemöbelter Form auf zeitgenössische Plattformen zu hebeln: Zuerst war man an der Entwicklung der "[Crash Bandicoot N. Sane Trilogy](#)" beteiligt, dann war die "[Spyro Reignited Trilogy](#)" dran - und zuletzt entwickelte die Firma das neueste Abenteuer von Crash Bandicoot mit dem angenehm wortspieligen Untertitel "[It's About Time](#)". Und Paul Reiche und Fred Ford haben sich schon vor einer ganzen Weile wieder selbständig gemacht, und arbeiten aktuell an einem geistigen Nachfolger ihres ersten großen gemeinsamen Hits "Star Control" - allerdings unter dem neuen Arbeitstitel "[Ur-Quan Masters 2](#)".

Aber: Nixos Pandemoniois! Und das finde ich persönlich echt schade. Ich mag 2½D-Jump-n-Runs! Die gibt's noch bis heute viel zu selten! Und *"Pandemonium!"* gehört ganz klar zu den Urvätern dieses doch sehr überschaubaren Subgenres, und ist als solcher zumindest kulturhistorisch sehr wertvoll. Spielerisch, ja, ist es echt nix Besonderes - ein typischer Platformer der Zeit, mit einem abgefahrenen Grafikstil und angenehm abwechslungsreichem Leveldesign. Mein ehemaliger PC-Joker-Kollege Markus Ziegler nannte es einst einen *"grafischen Overkill, hinter dem sich ein solides Jump'n'Run verbirgt"* - und ja, das trifft es wirklich gut. Selbst die Renderfilme sehen nicht ganz so scheußlich aus, wie sie von Rechts wegen dem Jahr 1996 entspringend eigentlich aussehen müssten! Es ist nicht jetzt direkt der PlayStation-Vorzeigetitel, an den man sich verträumt lächelnd erinnert wie an *"Tekken 3"* oder *"Final Fantasy 7"*, aber nichtsdestotrotz eine absolut kompetente Hüpferei mit schnieker Grafik, abgefahrener Soundkulisse und noch abgefahreneren Helden. Die es leider nicht geschafft haben, zu PlayStation-Maskottchen zu werden,



wie es eigentlich mal geplant war - diese frühe Ehre ging nicht zuletzt aufgrund der Sony-Exklusivität dann doch an einen gewissen *"Crash Bandicoot"*.

"Pandemonium!" hat sehr viel sehr richtig gemacht. Ja, die Kamera zeigt in ihrem Tatendrang meist echt schöne Ansichten, gelegentlich aber auch störrisch in eine falsche Richtung, was manch einen Fehlsprung zur Folge hat. Und das ganze Abenteuer hat nicht so irre viel Wiederspielwert, nachdem

man alle Levels mal mit beiden Figuren durchgeleiert hat. Aber es hat den Grundstein für einige zum Teil wirklich exzellente 2½D-Hopsgeschichten gelegt, wie das ganz wunderbare 1997er *"Klonoa: Door to Phantomile"* von Namco oder das nochmal ein Jahr darauf veröffentlichte *"Wild 9"* von Shiny Entertainment - wofür man ihm sehr dankbar sein muss. Außerdem war *"Pandamonium"* als Heranwachsender [eine meiner liebsten Cartoon-Serien](#) - und alleine schon für die Namensähnlichkeit hat das Spiel bei mir einen ganz soliden Batzen an Sympathiepunkten. Mal ganz davon abgesehen, dass es rein stilistisch betrachtet bei mir auf einer Wellenlänge mit dem ganz wunderbar abgefahrenen *"NiGHTS into Dreams"* liegt - aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Weitere Links:

- Fandom-Wiki-Seite: <https://pandemonium.fandom.com/wiki/Pandemonium!>
- Twitter-Account von Fred & Paul: https://twitter.com/Dogar_And_Kazon
- Activision-Pressemitteilung zum Kauf von Toys for Bob:
<https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-acquires-game-developer-toys-bob>
- *"Paul Reiche papers"* beim Strong-Museum:
<https://www.museumofplay.org/blog/2019/06/paul-reiche-iii-papers-at-the-strong>
- Infos zur PC-Version: <https://www.pcgamingwiki.com/wiki/Pandemonium!>
- Cheat-Übersicht für PS-Version:
<https://gamefaqs.gamespot.com/ps/198253-pandemonium/faqs/4073>