



GNO  
AOU  
ATE  
E A



“*Wolfenstein 3D*” hat 1992 den modernen First-Person-Shooter erschaffen - das ist eine Tatsache, an der nicht herumdiskutiert werden muss. Es war nicht das erste Spiel aus der Ego-Perspektive, bei weitem nicht, es war noch nicht mal der erste Shooter aus ebendieser Ansicht - aber es war das Spiel, das alle Elemente eines vollkommen überdrehten Actionfilms mit einer interessanten Perspektive verband, und das Ganze mit einer Rohheit und Rotzigkeit servierte, die die Spielewelt für alle Zeiten verändern sollte. Niemand möchte eigentlich in einem derart massiven Schatten stehen - und dennoch schaffte es “*Blake Stone*” ein Jahr darauf für einige Aufmerksamkeit zu sorgen. Wenn auch im Zweifelsfall einfach nur mit dem Ruf, das Spiel mit dem schlechtesten Veröffentlichungstiming aller Zeiten zu sein.

Das im Mai des Jahres 1992 veröffentlichte “*Wolfenstein 3D*” hat prinzipiell alle irgendwie an der Entwicklung beteiligten Personen sehr glücklich und vor allem sehr reich gemacht. Wer mehr über diese Entwicklung erfahren möchte, sollte sich wirklich endlich mal das Buch “*Masters of Doom*” zu Gemüte führen, auf das ich hier ja [im 12. Bonuslevel](#) ausführlich

eingegangen bin. Jedenfalls war eine der Parteien, die von dem Erfolg des Spiels enorm profitiert hat, der Publisher Apogee. Von dem sich Entwickler id Software aber danach recht schnell trennte, um all das glitzernde Geld, das die Veröffentlichung des Nachfolgetitels “*Doom*”



verspricht, selbst kassieren zu können. Jetzt stand Apogee natürlich doof da, auf dem Höhepunkt des Erfolges eines Spiels, das idealerweise so schnell gemolken werden müsste, dass die entsprechenden Euter zu qualmen beginnen - aber ohne dazu passende Entwickler, die etwas Neues, Großes, Dreidimensionales rausbauen konnten.

Auftritt: [JAM Productions](#). Diese Firma wurde 1993 von Jim Row und Mike Maynard gegründet, was auch den Namen erklärt - denn “*JAM*” ist schlicht die Abkürzung von “*Jim And Mike*”. Diese beiden waren schon sehr lange befreundet, und hatten schon seit mehreren Jahren [bei Softdisk gearbeitet](#) - dem Diskettenmagazin aus Shreveport, Louisiana, bei dem auch die Gründer von id Software zusammenfanden. Es war dann einer dieser Gründer, nämlich John Romero, der Apogee-Chef Scott Miller vorschlug, doch Jim und Mike für einen neuen Shooter zu engagieren - nicht nur, weil er die beiden gut kannte, sondern vor allem, weil sie bereits viel Erfahrung mit den Grafiksystemen von id Software hatten: So hatten sie für Softdisk unter anderem die beiden Fantasy-Shooter “*Catacomb Abyss*” and “*Catacomb Armageddon*” geschrieben. JAM Productions war dann schnell gegründet, der Vertrag mit Apogee kam noch schneller zustande, und Jim Row verließ sogar die Uni, um sich vollständig auf die Entwicklung des ersten Spiels der jungen Firma konzentrieren zu können - das den Arbeitstitel “*Secret Agent Game*” trug, aber schon nach kurzer Zeit in “*Blake Stone: Aliens of Gold*” umbenannt wurde.

Diese Entwicklung dauerte dann eine ganze Weile - alles in allem war das Team 18 stressige Monate lang damit beschäftigt. Eine Tatsache, die Apogee sogar in der Werbung nutzte - denn in der Identifikationsdatei "FILE\_ID.DIZ" des Spiels stand der schöne Spruch "[Nearly two years to make by JAM Productions](#)". Neben Jim und Mike war das vor allem Jerry Jones, der etwa ein Dreivierteljahr nach der Gründung von JAM Productions als Vollzeit-Grafiker dazukam. Der Grund für diese lange Dauer, die sechs Monate mehr in Anspruch nahm als ursprünglich geplant, war vor allem Apogee: Die Firma kümmerte sich nicht nur um die Finanzierung des Spiels, sondern auch um die Qualitätssicherung - und machte da diverse Vorschläge, die laut Mike zwar schon sehr

sinnvoll waren, wie zum Beispiel die Integration von zusätzlichen Bossgegnern, die aber viel Zeit in der Umsetzung kosteten. Vor allem, da sie zum Großteil ziemlich spät in der Entwicklung erfolgten, wie er sich [in einem 2006er-Postmortem](#) auf der Apogee-Webseite erinnerte.



Erste Bilder des Spiels [wurden im März 1993 veröffentlicht](#): Das war eine Slideshow mit zehn Screenshots, untermalt vom Song

["Snake Save"](#) aus dem 1993er Jump-n-Run "[Bio Menace](#)", und eingeleitet von einem Apogee-typisch sehr reißerischen Begleittext. Denn da hieß es: *"Get ready for a sneak preview of Apogee's next blockbuster game, Blake Stone 3-D. The following preview screens should get your blood pumping and your mouth watering over this incredible science fiction based 3-D game. If you liked Wolfenstein 3-D then prepare yourself for more enemies, graphics, features and action than you've ever seen before. Blake Stone is on the way, so get ready for an action packed summer!"* Nicht vergessen - "Summer"! Genau genommen wurde da der Juni 1993 als Releasezeitpunkt versprochen. Der kam und ging, allerdings ohne "Blake Stone". Folgerichtig wurde im Juli des Jahres eine weitere Slideshow-Sammlung in die Welt gepumpt, mit derselben Musik, [neuen Bildern](#) und Ende September als angepeiltem Datum. Das Spiel sah auf den Bildern an sich schon ziemlich fertig aus: HUD, Gegnerdesign, grundsätzliche Architektur - das war alles schon final. Nur eine Sache, die war im schlussendlichen Spiel sehr anders als hier noch. Aber darauf komme ich gleich noch zu sprechen.

Jedenfalls konnte auch dieses Datum nicht gehalten werden - wie man nicht zuletzt daran sieht, dass sich das Spiel immer noch in der Entwicklung befand, als es auf der COMDEX 93 präsentiert wurde, [einer damals noch sehr großen Branchenmesse](#), die unter anderem in Las Vegas stattfand, und zwar [vom 15. bis zum 19. November](#). Wie sich Joe Siegler, der damalige Webmaster und QA-Angestellte von Apogee [in einem Blogbeitrag zum 20. Jubiläum des Spiels erinnerte](#), war er derjenige, der das Spiel da den Messebesuchern vorstellen durfte. Und nicht so irre viel zu tun hatte, da direkt neben ihm seine Kumpels von id Software standen, und ihr ebenfalls kurz vor der Veröffentlichung stehendes "Doom" zeigten. Auf die ganz besondere Beziehung von "Blake Stone" zu "Doom" komme ich auch später nochmal ausführlicher zu sprechen. Denn diese beiden Spiele sind auf sehr spezielle Weise miteinander verbunden.

Kurz darauf war es dann aber doch endlich mal soweit: Am 3. Dezember 1993 wurde *“Blake Stone”* veröffentlicht. Das komplette Geschäftsmodell von Apogee fußte auf dem Konzept der Shareware - insofern sollte es kaum einen sonderlich überrascht haben, dass auch dieses Spiel in dieser Form unter die Leute kam. Sprich: Die komplette erste Episode des Spiels mit elf Levels und dem schönen Titel *“The Star Institute”* war kostenlos für alle erhältlich, entpackt satte 1,2 Megabyte groß. Im Laufe der darauffolgenden Monate gab es übrigens [insgesamt vier Shareware-Veröffentlichungen](#) - immer mit dem grundsätzlich gleichen Spielinhalt, aber jeweils mit mehr und mehr Verbesserungen: Version 2.0 zum Beispiel, erschienen am 11. Februar 1994, beinhaltete einen etwas weniger gefräßigen Speicherbedarf, verbesserte Lichteffekte und eine mitrotierende Automap. Und die letzte Fassung, nämlich Version 3.0, erschien am 2. November 1994 - zu diesem Zeitpunkt war bereits der Nachfolger von *“Blake Stone”* erhältlich, auf den ich später auch noch zu sprechen kommen werde! Ganz nebenbei: Am 3. Dezember 1993 veröffentlichte Apogee nicht nur *“Blake Stone”*, sondern gleichzeitig auch die Shareware-Fassung von [“Duke Nukem 2”](#). Etwas, das absolut ungewöhnlich war! Also nicht das Spiel - das war eher ganz schön belanglos, wie ich finde. Nein, ich rede davon, dass eine Spielefirma zwei sehr unterschiedliche Spiele am selben Tag veröffentlicht! Gibt's nicht oft. Eigentlich praktisch nie, bis heute nicht.



Na, egal. Bei uns sollte es noch zwei Monate länger dauern, bis das Spiel offiziell im Handel erhältlich war - wie für Apogee üblich im Vertrieb von CDV, alternativ auch über Pearl, in jedem Fall für etwa 70DM. Und was erhielt man für sein hart erbeutetes Geld? Neben den 3.5"-Disketten mit dem Inhalt des Spiels [gab es auch ein Handbuch](#), in dem die Handlung gleich in zweierlei Form erzählt wurde: Zum einen auf einer halben Seite Text, zum anderen als Comic, verteilt auf elf Seiten. Das Ganze spielt im Jahr 2140: Man übernimmt die Rolle des britischen Geheimagenten James B...lake Stone, eigentlich Robert Wills Stone III, der den gemeingefährlichen Dr. Pyrus Goldfire aufhalten muss, der eine Möglichkeit gefunden hat, nach Belieben Gold herzustellen, wodurch er es sich leisten kann, eine Armee von Mutanten heranzuzüchten, um damit die Weltherrschaft jajaja, man muss halt wieder alles kaputt schießen, hab schon verstanden. Abgefahrenerweise ist diese Geschichte, die innerhalb des Spiels auch leicht unzeremoniell innerhalb von Textwänden weitergeführt wird, im Comic kaum relevant - denn in diesem spielt eigentlich Blakes Schwester Sara eine tragende Rolle, die dann wiederum im Spiel selbstverständlich mit keinem Pieps mehr erwähnt wird. Aber der Comic ist schon ganz nett gezeichnet, wenn auch nur in schwarz-weiß, oder vielmehr dunkelblau-weiß. Das Ganze erinnert sehr an die trashigen Möchtegern-Science-Fiction-Stories des mittleren 20. Jahrhunderts, an Flash Gordon oder Buck Rogers - wozu dann auch [das leicht käsige Packungsmotiv](#) passt, das den verschmitzt grinsenden Blake in heldenhaft schräger Pose zeigt, mit qualmender Knarre in der Hand und ausgesprochen tot aussehendem Grünhaultalien zu seinen Füßen liegend.

Dieses Motiv findet sich dann auch als Titelbildschirm im Spiel wieder, wobei das [in einer Vorabversion noch etwas anders gestaltet war](#): Denn da war das Alien weder grün noch tot, sondern braun und reichlich bissig sabbernd neben Blake stehend. Auch sah der "Blake Stone"-Schriftzug da an sich noch etwas futuristischer aus, leicht flashgordoniger.

Der Name "Blake Stone" entstammt laut Jim Row übrigens vor allem pragmatischen Überlegungen, da den beiden JAM-Gründern von ihren erfolgreichen Nachbarn verraten wurde, dass sich ein griffiger, aus zwei kurzen Wörtern bestehender Name wie zum Beispiel "Commander Keen" am besten vermarkten ließe. Auch der Untertitel "Aliens of



Gold" wurde vor allem gewählt, weil er cool klang. Außerdem passt die Goldkiste zum Namen der Oberbösekrampe Dr. Goldfire. Der seinerseits übrigens ursprünglich "Dr. Goldstern" hätte heißen sollen, bis jemandem auffiel, dass der ein bisschen zu jüdisch klang, und man eigentlich kein Interesse daran hatte, einen Klischee-Juden zum Bösewicht zu machen.

Aber was macht man denn nun als Space-Bond? Nun, in der amerikanischen Werbung wurde das Spiel breitbeinig als "[The Hottest 3-D Action Since Wolfenstein!](#)" bezeichnet, was einem erstmal genügend Informationen liefern sollte: Grundsätzlich ist "Blake Stone" erstmal ein Shooter extrem wolfensteiniger Bauweise: Man rattert sich sechs Kapitel lang, unterteilt in 66 Levels, mit fünf Waffen durch etwa 20 unterschiedliche Gegnertypen, sucht nach Schlüsselkarten, öffnet damit Türen in neue Welten und bekämpft am Ende von denen überdimensionierte Bosse. So weit, so problemlos bekannt. Die Knarren liefern auch keine Überraschungen: Man beginnt mit dem langsam feuernden, dafür aber unbegrenzt munitionierten Knallbonbon, und kämpft sich dann über futuristische Pistole und zwei MG-Varianten zu einer Art Raketenwerfer hoch - nur dass der hier eben "Plasma" im Namen hat. Und die Gegner sind auch in erster Linie Reskins ihrer "Wolfenstein 3D"-Kameraden - nur stapfen hier jetzt eben keine Space-Nazis durch die Gänge, sondern etwas futuristischer gewandete Soldaten, die ein bisschen an die Offiziere aus dem "Star Wars"-Todesstern erinnern. Dazu gibt's noch diverse grimmige Roboter, laufende Energieviecher sowie natürlich jede Menge Mutanten - mal grün und schleimig, mal braun und immer noch schleimig, mal groß, mal klein, in jedem Fall ganz zielsicher. Und im Falle der grün verkleideten Soldaten sogar hin und wieder für eine Überraschung fällig: Denn normalerweise ist ein Gegner erledigt, wenn man ihn solide trifft - genau wie bei "Wolfenstein 3D" zerfallen getötete Feinde in zwar ziemlich pixelige, aber angemessen zerfetzte rote Bröckchen. Die Grünkutten hingegen fallen hin und wieder einfach nur so hin, begleitet von einem Spruch wie "I'm down!", aber in nicht-zerlegter Form. Wenn man dann achtlos über sie drüberstapft, ist es höchst wahrscheinlich, dass man nur wenige Augenblicke später von hinten unter Beschuss genommen wird - die Stinker haben nämlich nur so getan! Es gibt auch Selbstschussanlagen, die man nicht mit der Pistole zerballern kann, sondern dafür eine der stärkeren Waffen nutzen muss.

Und dann warten am Ende jedes Kapitels natürlich auch noch die Bosse, mit schönen Namen wie *"Spider Mutant"*, *"Acid Dragon"* oder *"Bio-Mech Guardian"*. Die unterscheiden sich von ihren Gang- und Kantinen-Kollegen in erster Linie durch das abgefahrene Design sowie die deutlich erhöhte Laser-Toleranzschwelle, liefern aber sonst keine hervorhebenswerte Zusatz-Herausforderung. Sehr viel interessanter ist da schon der gute Dr. Pyrus Goldfire: Blake Stone ist ja im Grunde ein futuristischer Space-James-Bond - entsprechend benötigt er auch eine futuristische Supernemesis. In diesem Fall ist das eben Goldfire - inhaltlich eine Mischung aus Blofeld und Goldfinger, optisch dagegen eher ein kurz vor der Pension stehender Buchhalter eines mittelständischen Schreibmaschinenherstellers. Nichtsdestotrotz hat der gute Doktor einiges auf dem Kasten - und zwar schon lange vor der finalen Begegnung am Ende des sechsten Kapitels. Genau genommen trifft man in jedem Kapitel auf ihn, mehrmals, wo er sich ebenso ungefragt wie willkürlich ins Bild teleportiert und einfach hohnlachend angreift - woraufhin man ihn so lange beballern muss, bis er sich wieder von dannen beamt. Er wartet auch später noch auf einen, wo man ihm dann die gleiche Behandlung zukommen lassen muss - und zwar so lange, bis er eine goldene Schlüsselkarte zurücklässt, die man benötigt, um die Tür zum eigentlichen Kapitelendsticker öffnen zu können. Man kann erst im finalen Finalkampf wirklich etwas gegen ihn tun - und da verwandelt er sich nach einiger Zeit in einen gehörnten grünen Dämon, der mal so richtig, richtig heftig austeilt. Wer kennt es nicht?



Ganz generell kann man *"Blake Stone"* echt nicht vorwerfen, einem nicht genug Herausforderung zu bieten. Ja, auf dem niedrigsten der vier möglichen Schwierigkeitsgrade läuft man keine Gefahr, seinen Blutdruck durch die Ohren loszuwerden. Aber alles, was darüber hinausgeht, drückt einem völlig schamlos die Eier ins Waffeisen: Drei, vier solide Treffer reichen völlig aus, um Blakes Sicht rot zukrisseln zu lassen, was die standardmäßigen vier Leben verdammt schnell zusammenstutzt. Auf den beiden höchsten Schwierigkeitsstufen lassen getötete Gegner auch noch weniger Munition zurück, als man benötigt hat, um sie zu erledigen. Da muss man also erheblich haushalten und sich jeden Schuss echt gut überlegen - was nicht so einfach ist, da die meisten Feinde echt zackig unterwegs sind! Dazu kommt noch, dass getroffene Widersacher hier nicht zurückzucken, wie sie es noch in *"Wolfenstein 3D"* gemacht haben, sondern von ihrer Durchsiebung komplett unberührt einfach weiter auf einen einballern, bis entweder sie tot sind oder der gute Herr Stone - was ebenfalls gerade auf den höheren der vier Schwierigkeitsgrade sehr schnell zum ernsthaften Problem wird. Immerhin darf man hier jederzeit den Spielstand sichern.

Eine Sache, die seinerzeit in Shootern wohl einfach gesetzlich vorgeschrieben war, war die dauernde Suche nach Schlüsselkarten. Die es hier in fünf Farben gibt, und die man natürlich erst suchen und finden muss, bevor man sie einsetzen darf.

Die wichtigste ist mal wieder die rote, die man benötigt, um den Levelausgangsfahrstuhl in Betrieb nehmen zu können. Aber es ist nicht alles so schlimm, wie es vielleicht klingt und wie man es damals kannte - denn jetzt komme ich auf die ebenfalls erstaunlich zahlreichen Unterschiede zum großen wolfigen Bruder zu sprechen!



Der erste davon betrifft die Navigation: *“Wolfenstein 3D”* war in vielerlei Hinsicht berüchtigt - und einer seiner übelsten Negativpunkte war der eklatante Mangel an Übersicht! Alle Levels sahen irgendwie gleich aus, und waren gleichzeitig wie Labyrinth aufgebaut - man verirrte sich wahnsinnig schnell und dauernd, und es nervte mit der Zeit enorm, das man sich kaum sinnvoll orientieren konnte, ohne die Levelstruktur auswendig

lernen zu müssen. In *“Blake Stone”* hat man dieses Problem nicht - oder zumindest die Konsequenz nicht. Denn zwar sehen auch hier die *“Levels”* genannten wilden Ansammlungen von Gängen und Räumen immer sehr, sehr ähnlich aus - aber hier gibt es eine Automap. Eine Automap! Okay, sie ist schrecklich klein und rudimentär, und man kann sie nicht wie in *“Doom”* nutzen, während man sich bewegt, sondern muss stillstehen, vom Hineinzoomen mal ganz zu schweigen - aber es ist eine Automap! Die sogar ab Version 2.0 mit der Blickrichtung des Spielers mitrotierte, was der Übersicht nochmals sehr entgegenkam. Außerdem bekommt man beim Aufrufen der Karte auch gleich noch ein paar ganz nützliche Statistiken angezeigt, die in Echtzeit protokolliert werden: Gesamtpunktzahl, überlebende Informanten, getötete Gegner oder Prozentzahl der gefundenen Geheimnisse.

Eine andere Sache, mit der man hier einfach nicht gerechnet hätte, war die Inklusion von NPCs! Meines Wissens nach ist *“Blake Stone”* der erste Shooter überhaupt, in dem man eben nicht wahllos alles abknallen soll, sondern in dem auch unbeteiligte Personen herumlaufen, mit denen man reden kann, und die einem sogar ein bisschen unter die Arme greifen - die sogenannten *“Informanten”*. Die darf man sich jetzt natürlich nicht wie mittlerweile klassische Rollenspiel-NPCs vorstellen, hier trägt auch keiner Pfeile im Knie. Stattdessen trifft man ständig auf im Laborkittel durch die Hallen wandernde Wissenschaftler, die man über einen Druck auf die Leertaste anlavern darf. Links unten im HUD befindet sich ein kleines Statusfenster, in dem normalerweise angezeigt wird, welcher Gegner einen gerade angreift, oder welches Item man zuletzt aufgesammelt hat. Labert man dagegen einen NPC an, wird seine Antwort auf diese Belästigung genau da angezeigt. Und das kann alles Mögliche sein: Ein hilfreicher Spruch, ein genervtes Abwinken, eine Münze, was man damit macht, erkläre ich gleich noch, etwas Munition - oder es stellt sich heraus, dass das gar keine nützlichen Informanten sind, sondern verkleidete Agenten von Goldfire, die das Feuer auf einen eröffnen, sobald man einfach nur mal mit ihnen reden möchte! Was auf diese sehr nahe Distanz dann entsprechend verheerende Wirkung zeigt. Die Schweine!

Dieses garstige Verhalten sorgt für ein unerwartetes Spannungselement - denn man weiß nie vorher, ob der nett lächelnde Onkel in der weißen Kutte ein Heilpäckchen für einen hat oder eine Ladung Giftlaser. Im Zweifelsfall, wenn man ganz auf Nummer Sicher gehen möchte, ballert man halt doch einfach alles und jeden über den Haufen - hat ja bei Wolfenstein auch funktioniert. Aber damit ruiniert man sich die Levelendbewertung, die sehr gewissenhaft die Zahl der überlebenden Informanten protokolliert.

Achja, die Münzen: Die braucht man für die Futterautomaten, die hier überall mal herumstehen, klar erkennbar mit dem Spruch "Food Unit" gekennzeichnet, und aus denen man sich, vorhandene Münzen vorausgesetzt, aufbauende Snacks und Getränke ziehen kann - auch das damals ein



absolutes Novum in der Welt der Ballereien! So ein Happen füllt nur einen Teil der verlorenen Lebensenergie wieder auf, so dass man im Notfall an einer Maschine mehrfach Geld reinschmeißen muss. Was man übrigens nicht endlos machen darf, da die Automaten nur über einen begrenzten Vorrat verfügen - wenn sie leer sind, dann sind sie leer, ganz unabhängig davon, wie sehr man gerade ein Snickers begehrt. Im umgekehrten Fall, also wenn man gesundheitlich ganz oben in der Nahrungskette steht, und dann einen Automaten zu bedienen versucht, steht in dem gerade erwähnten Statusfenster nur die folgende Botschaft: "Can't eat now, not hungry". Wenn alle Automaten leer sind, kann man auch alternativ herumwandernde NPCs killen, die im Wegröcheln dann gerne mal einen Snack zurücklassen - aber, wie gesagt, damit ruiniert man sich die entsprechende Statistik. Sowie einen möglichen Highscore: Denn findet man in einem Level alle Extras, oder lässt alle Informanten leben, ertönt zum Abschluss ein bimmeliger Soundeffekt, und das Konto erfreut sich über einen Bonus in Höhe von jeweils 50.000 Punkten. Und aufzusammeln gibt es hier viel: Goldbarren, Münzsäcke, Munition, Medizintaschen, Sandwiches oder auch Schokoriegel, bei denen nach dem Genuss die Verpackung in der Gegend liegen bleibt - Blake Stone ist eine alte Umweltsau!

Es gibt noch ein paar weitere Features, die hier ihren Shooter-Erstauftritt hatten, und die der damaligen Apogee-Webseite eine dedizierte Erwähnung wert waren: Wie zum Beispiel Kisten, die auf Beschuss hin explodieren. Oder Türen, die sich nur in eine Richtung hin öffnen, was gerne mal für unerwartete Fallen genutzt wird. Was es hier aber, genau wie in "Wolfenstein 3D", nicht gibt, ist ein Mehrspielermodus - "Blake Stone" bleibt von vorne bis hinten ein reiner Solo-Spaß.

Allerdings hat man hier als wilder Einzelgänger keinerlei Grund, sich über einen Mangel an Inhalt zu beschweren - denn *"Blake Stone: Aliens of Gold"* bietet mal echt viel Spiel fürs Geld: Sechs Kapitel zu je neun Levels, dazu zwei Bonusabschnitte pro Episode macht unterm Strich heftige 66 Levels! Die, und auch das schon wieder ein Novum in diesem Genre, nicht zwangsläufig linear nacheinander abgehakt werden müssen. Denn am Ende jedes Abschnitts wartet ein Fahrstuhl - und diese Teile haben bekanntermaßen die Eigenschaft, nicht nur ein Mal in jedem Stockwerk zu halten. Und so hat man auch hier die Möglichkeit, bereits gemeisterte Levels nochmals zu besuchen. Was jetzt



natürlich erstmal nach einer Arbeitsbeschaffungsmaßnahme klingt, aber es hat hin und wieder schon seinen Sinn. Denn, wie für diese Art Spiel typisch, ist auch *"Blake Stone"* voller Schalter, die man umlegen kann bzw. muss. Normalerweise deaktiviert man damit ein direkt daneben befindliches Energiefeld oder öffnet eine nicht weit entfernte Tür. Hin und wieder verkündet das

Statusfenster aber auch, dass man gerade eine Tür in einem anderen Stockwerk geöffnet hat als dem, in dem man sich gerade das Blut anderer Leute von der Stirn wischt. Einer der jeweils zwei Bonuslevels pro Kapitel ist zum Beispiel ganz generell nur auf diese Art und Weise auffindbar. Und auch sonst geizt das Spiel nicht mit Geheimnissen - ganz im Gegenteil: Wie von *"Wolfenstein 3D"* bekannt, sollte man hier immer wieder auffällige Wandtexturen per Druck auf die Leertaste begatten, um Geheimgängen zu öffnen. Und weil ein Geheimnis zwar nett ist, aber sieben ganz automatisch viel netter sind, verstecken sich in diesen Bonusräumen gerne mal weitere Bonusräume - und in diesen dann ebenso! Oft genug wird das ziemlich übertrieben - dann fühlt sich *"Blake Stone"* ziemlich nach Shooterception an. Und mit einem Mal wird klar, wieso die Entwicklung 18 Monate gedauert hat.

Ursprünglich sollten sogar noch mehr Levels drin sein: In einer der frühen Presseveröffentlichungen waren noch andere Welten angekündigt - unter anderem welche, die im All spielen! Ich zitiere mal: *"These levels remove you from the standard in-the-building atmosphere and take you to a space flight scenario. Here, you battle Dr. Goldstern's henchmen while guiding a shuttle craft through a star-laden asteroid field. The shuttle craft has forward and reverse thrusters and a 360 degree rotating canopy for multi-directional shooting. Two recoil-guns mounted on the front of the ship allow a massive arsenal to be projected at your enemies!"*

Verrückt. Genauso wie die Eigenschaft der Entwickler, manchen Abschnitten in der Draufsicht unbedingt eine Botschaft verpassen zu müssen. Am besten sieht man das am vierten Level des vierten Kapitels, [dessen untere Hälfte aus dem "JAM"-Logo besteht](#). Der Name dieses Levels? *"Lunar Operations Gold Opening"*. Zwinker-zwinker!

Nach jedem gemeisterten Kapitel gibt es übrigens nur ein sehr kurzes Tralü, sowie eine von gerade mal zwei ebenso immergleichen wie superkurzen Cutscenes zu bewundern - in denen sich Blake entweder in einem Gleiter auf den Weg in die nächste Welt macht, oder mit der Waffe in der Hand sowie einem Betonpfeiler im Arsch an einer Wand entlangschreitet, immer gefolgt von extrem knappen, die Handlung weiterführenden Zeilen. Nur am Ende des sechsten Kapitels gibt es eine finale Explosion zu sehen, von der man sich aber besser nicht zuviel versprechen sollte.

Laut der seinerzeitigen Werbung bietet "Blake Stone" "Incredible 3-D Texture Mapped 256 VGA Graphics!" bzw. "3-D texture mapping virtual reality in 256 colors!" Jetzt darf man natürlich nicht vergessen, dass wir uns immer noch im Jahr 1993 befinden - diese virtuelle Realität basiert also auf der "Wolfenstein 3D"-Technologie, wenn auch in erweiterter Form.



Am auffälligsten wird das, wenn man seinen Blick mal nach oben oder unten schweifen lässt - denn anders als im großen Nazikillervorbild gibt es hier Texturen an der Decke und am Boden, implementiert vom Apogee-Programmierer Mark Dochtermann. Und zwar relativ spät in der Entwicklung des Spiels, denn in den vorhin bereits angesprochenen frühen Screenshot-Veröffentlichungen waren beide noch komplett nackig. Genauso war da das Beleuchtungsmodell noch 1:1 aus "Wolfenstein 3D" übernommen. Sprich: Jeder Levelteil hatte exakt den gleichen Helligkeitswert, während im finalen Spiel die Räume nach hinten hin etwas dunkler werden. In dieser Hinsicht erinnerte "Blake Stone" ein bisschen an das kurz zuvor erschienene ["Shadow Caster"](#) - ein Action-Rollenspiel von Raven Software, das ebenfalls die "Wolfenstein 3D"-Technologie zur Grafikdarstellung nutzte, und zwar ebenfalls in einer stark verbesserten Version. Nämlich einer, die bereits offene Levels mit Skyboxen und Hintergrundnebel ermöglichte. Sehr interessantes Spiel, so ganz nebenbei. Sollte ich mir vielleicht bei passender Gelegenheit auch mal wieder etwas ausführlicher zu Gemüte führen.

Naja, jedenfalls sieht man "Blake Stone" buchstäblich von der ersten Spielsekunde an, auf welcher Technologie es fußt: Denn genau wie beim versteinerten 3D-Wolf ist auch hier alles schnurgerade und aus 90°-Winkeln aufgebaut, alle Räume sind gleich hoch, alles findet auf einer Ebene statt, es gibt kein Springen und kein Kriechen. Genausowenig wie wirklich abwechslungsreiche Texturen - alle Levels sehen irgendwie ziemlich ähnlich aus. Und die Figuren, mit denen man es zu tun bekommt, ob Freund oder Feind, bestehen aus eher niedrig aufgelösten und nur sehr sparsam animierten Sprites. Anders ausgedrückt: Hätte man jemandem erzählt, dass das nach dem 1992er ["Spear of Destiny"](#) ein weiterer "Wolfenstein 3D"-Ableger sei, hätte niemand einen ernsthaften Grund gehabt, auch nur eine Sekunde lang an dieser Aussage zu zweifeln.

Aber immerhin sind hier auch die Hardwarevoraussetzungen gleichermaßen niedrig: Ein 386er mit 20MHz, eine VGA-Karte, 528 Kilobyte Basisspeicher und drei freie Megabyte auf der Festplatte waren alles, was man für das grenzenlose "Blake Stone"-Vergnügen benötigte.

Sowie natürlich eine Soundkarte, wenn man "Awesome STEREO sound effects for extreme realism" genießen wollte - so der sensationsheischende Spruch aus der Apogee-Werbung. Und, puuuh, ja, nun - wir machen jetzt einfach mal einen Test. Hört



mal bitte genau zu. Und jetzt sagt ihr mir mal, aus welchem Spiel das war - "Wolfenstein 3D", "Spear of Destiny" oder "Blake Stone"? Okay, ja, das war zu einfach, weil keiner irgendwas von "Schweinhund" gesagt hat. Aber von den Sprachsamples abgesehen, die aus den Mündern von Jim Row und Jerry Jones stammen, gibt es kaum eine Möglichkeit, die beiden Spiele akustisch auseinanderzuhalten - einige Soundeffekte wie die sich öffnenden Türen sind sogar identisch. Kein

Wunder, denn alles, was es hier auf die Ohren gibt, entstammt abermals den Fingern des üblichen Verdächtigen der Früh-90er-Shooter: Bobby Prince. Der war zwar kein Teil von JAM Productions, sondern Freelancer, aber hat sich hier, genau wie bei "Wolfenstein 3D" und "Spear of Destiny" um die komplette Akustik gekümmert. Und ja - man hört's. Seine Adlib-Kompositionen haben einen sehr eigenen Stil, der hier volle Kanne durchschlägt. Was nicht unbedingt eine gute Nachricht ist, weil ich ehrlicherweise kein besonders großer Fan seiner meist ganz schön belanglosen und ziemlich düdeligen Stücke bin.

Aber was hat denn die damalige Spieletesterei zum Herrn Superzukunftsagent gesagt? Naja, wie so oft bei Spielen aus dem Shareware-Lager: wenig bis gar nichts. [In der 12. Ausgabe der britischen PC Zone vom März 1994](#) erhielt das Spiel 5/5 Disketten im Shareware/PD-Bereich nebst dem folgenden Spruch: "Apogee have a major hit here; there is a strong element of strategy smoothly combined with the fast action of the Wolfenstein type. It doesn't have the revolutionary graphics of Doom, but it has more gameplay and long term satisfaction. Doom, after all, is only a shoot 'em-up. There. I said it." Die amerikanische Computer & Gaming World, [Ausgabe 116 vom März 94](#), meint "While not quite up to the overall quality of id's latest creation, Doom, Blake Stone is nonetheless a high quality, first person blast fest."

Hierzulande konnte das Spiel heilfroh sein, wenigstens mal irgendwo einen seine Existenz anerkennenden Satz zu erhalten: [Im PC Joker 3/94](#) gibt's eine Viertelseite im Bereich "PD-Perlen" sowie das folgende Fazit: "Wer auf Monstermetzelei á la 'Doom' steht, der ballert bei 'Black Stone' richtig." heißt es da am Ende des Berichts, der ohne eine Wertung auskommen muss. Und ja, das Spiel wird da gleich mehrfach "Black Stone" genannt.

In der [PC Games 3/94](#) nicht, immerhin - aber schon in der Überschrift des Halbseiters im Bereich "PD & Shareware" heißt es da "Im Schatten von Doom". Auch hier gibt's keine Wertung, aber ein sehr enthusiastisches Fazit: "Neben dem übermächtigen Doom mit der phantastischen Grafik wirkt dieses Produkt grafisch eher etwas schlicht, doch bleibt man ganz neutral, muss man Blake Stone dennoch eine außerordentliche Qualität bescheinigen. Der Spielspaß kommt hier für Freunde dieser Spiele genauso auf. Reichtum an Formenvielfalt und Detailgestaltung, schnelle Grafiken, gute Animationen, bester Sound und ausgeklügelte Levelgestaltung garantieren langanhaltende Faszination." Auch im [PC Player 2/94](#) gibt's nur eine knappe Besprechung im Bereich "Shareware und Public Domain", und keinen regulären Test. Boris Schneider taucht mal wieder tief durch den Moralmorast und meint: "Sieht man mal von der übermäßigen Brutalität ab, entpuppt sich Blake Stone als clever designtes Spiel, das schon in der Shareware-Version diverse professionelle Produkte wie 'Terminator Rampage' deutlich in die Schranken verweist." Der einzige deutschsprachige Test, den ich finden konnte, der mal eine Wertung vergab, war der [Halbseiter im ASM 3/94](#): Da kassiert "Blake Stone" 9/12 Punkten sowie das Fazit "Nichts entscheidend Neues an der 3D-Actionfront, aber trotzdem spannend".



Wie ging's denn dann mit den goldigen Nichtganzalienmutanten weiter? Nun, das Spiel hat sich ganz gut verkauft - genau eine Woche lang. Denn das größte Problem, das "Blake Stone" hatte war, dass gerade mal eine Woche nach seinem Erscheinen "Doom" veröffentlicht wurde - und es damit leider auf einen Schlag in praktisch jeder Hinsicht hoffnungslos veraltet aussehen ließ. Laut Mike schleppten sich die Verkäufe dann noch ein paar Monate lang hüftsteif dahin, bevor sie komplett leblos kollabierten - die ungeplant lange Entwicklungszeit hat diesem Spiel ganz ohne Frage das Genick gebrochen.

Und dennoch erschien Ende Oktober 1994 noch ein Nachfolger: "[Blake Stone: Planet Strike!](#)" - nur echt mit Ausrufezeichen! Aber gut, das musste ja auch sein, denn nach der großen Explosion am Ende von Episode 6 erschallte noch das gehässige Lachen von Dr. Goldfire, was andeuten sollte, dass er noch lange nicht am Ende sei. Aber man merkt schon sehr deutlich, dass "Planet Strike!" der schnellschussigste Schnellschuss aller Zeiten werden musste; der leicht verzweifelte Versuch, aus "Blake Stone" noch wenigstens ein bisschen was herauszuquetschen, solange dieser Stein noch irgendwelches Blut gab. Im Grunde war das ein Mission Pack: 20 neue Levels, die genauso aussahen wie die im "Hauptprogramm", ein paar neue Gegner, ein paar neue Bosse, eine neue Waffe, komplett identische Grafiktechnologie mit ganz, ganz vielen schön rechtwinklig aufgebauten Labyrinth-Levels. Wer brauchte das noch in einer Welt, in der zwei Wochen zuvor "[Doom 2](#)" veröffentlicht wurde? Seufz.

Immerhin war *"Planet Strike!"* doch noch für eine mittelkleine Sensation gut - denn das war das erste Spiel, das von Apogee selbst vertrieben als verpackte Version in die Läden kam. Was laut Joe Siegler auch der einzige Grund dafür war, dass eine eher spärlich bekleidete, blonde junge Dame auf dem Cover zu sehen war, obwohl sie im Spiel an sich nicht mal als halber Pixel existiert.

Hat aber alles nix genützt: *"Planet Strike!"* war das letzte Spiel von JAM Productions, die kurz nach dessen Verkaufsflop ihre Tore verschlossen und sich in alle Winde verteilten. Was im Falle von [Mike Maynard](#) noch eine interessante Wendung nahm: Denn er heuerte nach einigen Ausflügen zu *"ION Storm"* und *"Third Law Interactive"* bei seinen alten Kumpels von id Software an, wo er seit 2005 als Senior Programmierer unter anderem an der Entwicklung von *"Rage"*, *"Doom 3"*, dem 2016er *"Doom"*-Reboot und



*"Doom Eternal"* beteiligt war. Witzig, wie sich solche Kreise manchmal schließen. Immerhin lebt JAM Productions als Cheat in *"Blake Stone"* weiter: Denn tippt man im Spiel gleichzeitig die Buchstaben "J", "A" und "M" sowie die Enter-Taste, erhält man alle Schlüssel und volle Energie. Sowie einen auf Null zurückgesetzten Punkteähler.

In Deutschland dagegen hatte der gute Herr Stone noch einiges an Aufregung vor sich - denn selbstverständlich wurde das Spiel, das auf der *"Wolfenstein 3D"*-Technologie basierte und in dem man in seinen erledigten Gegnern klaffend-blutige Einschusslöcher zurücklässt, bei uns umgehend auf den Index gehievt. Und mit *"umgehend"* meine ich selbstverständlich *"etwas mehr als ein Jahr nach seiner Veröffentlichung"* - genau genommen Anfang 1995, in der Entscheidung 4742, die im Bundesanzeiger No. 21 vom 31. Januar 1995 öffentlich gemacht wurde. Zu einem Zeitpunkt also, als der Vertrieb des Spiels laut Publisher Pearl bereits eingestellt war. Das war für mich natürlich einmal mehr eine willkommene Gelegenheit, die heutige ["Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz"](#), kurz BZKJ, zu kontaktieren, und um eine Zusendung der damaligen Indizierungsbeurteilung für die Shareware- und Vollversion zu bitten - die ich auch wieder sehr schnell erhalten habe, und aus der ich jetzt einige ausgewählte Passagen zitieren möchte:

*"Die verfahrensgegenständlichen Versionen des Computerspiels 'Blake Stone: Aliens of Gold' sind offenbar geeignet, Kinder und Jugendliche sozialetisch zu desorientieren. [...] Ihren wesentlichen Inhalt stellt das bedenkenlose, realistisch inszenierte Töten überwiegend menschlicher Gegner dar, was für jeden Zuschauer klar und zweifelsfrei erkennbar ist. [...] Die sozialetische Desorientierung rührt hier aus der Einübung des gezielten Tötens. Die programmimmanente Logik bindet den Spieler an ein automatisiertes Befehls- und Gehorsamsverhältnis, dessen wesentlichen Kern das reaktionsschnelle, bedenkenlose Töten menschen- bzw. roboterähnlicher Gegenüber ausmacht.*

*Möglichkeiten des Ausweichens oder ähnlicher non-aggressiver Konfliktlösungen existieren nicht. [...] Ein erfolgreiches Durchspielen des Programmes wird somit einzig durch die Liquidation zahlloser Gegner gewährleistet, wobei die Akte der Liquidation gleichzeitig auf mannigfaltige Art und Weise positiv verstärkt werden. So z.B. durch die akustisch und visuell aufwendige Aufbereitung von Todesschreien bzw. blutig zerfetzten gegnerischen Körpern. [...] Hier werden Verhaltensweisen trainiert, die die körperliche Integrität und Unversehrtheit des Gegenübers negieren. Das birgt die Gefahr in sich, dass der Respekt vor dem Leben und der körperlichen Unversehrtheit anderer herabsinkt. Hemmschwellen, die jeder Tötungs- und Verletzungshandlung entgegenstehen, werden auf diese Weise abgebaut.“*

Zitat Ende. Wer an der kompletten Indizierungs begründung interessiert ist, findet ein PDF davon im zu diesem Level gehörenden Blogbeitrag [zum Download](#), mit freundlicher Genehmigung der BZKJ. Im Jahr 2020 wurde "Blake Stone" dann übrigens [wieder vom Index gestrichen](#), nachdem es seine gesetzlich verdonnerten 25 Jahre abgessessen hatte - eine Entscheidung, die [im Bundesanzeiger vom 30. Januar 2020](#) verkündet wurde.

Dadurch ist es auch hierzulande mittlerweile wieder sehr einfach, das Original nachzuholen, wenn man das möchte. Grundsätzlich war das aber eh schon mittelewig möglich: Bereits 1998 veröffentlichte 3DRealms,



also die Apogee-Nachfolgefirma, das Spiel zum Digitalkauf auf seiner Webseite. Seit dem März 2009 sind sowohl "[Aliens of Gold](#)" als auch "[Planet Strike!](#)" für ein paar Taler auf GOG erhältlich. [Auf Steam gibt's die Spiele auch](#), bereits seit dem Juli 2013 - irritierenderweise aber zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht von Deutschland aus. Da scheint das Memo der Deindizierung noch nicht angekommen zu sein.

Am 23. Oktober 2014 wurde auch noch die "[3D Realms Anthology](#)" veröffentlicht - eine digitale Sammlung von 32 größtenteils klassischen Apogee-Titeln wie "Death Rally", "Shadow Warrior", die "Duke Nukem"-Trilogie, "[Raptor: Call of the Shadows](#)", "[Terminal Velocity](#)" sowie eben die beiden "Blake Stones". An sich eine wirklich empfehlenswerte Sammlung, die auch ziemlich günstig in die Welt gepumpt wurde, zusammen mit einer meiner Meinung nach nur so okayen auf Schrammelrock getrimmten [Remix-Sammlung von neun bekannten Apogee-Musikstücken](#). Nur leider wurde die Anthology ganz offiziell nur bis zum 31. Dezember 2015 angeboten, und danach aus dem digitalen Verkauf genommen - aus welchem vermutlich total viel Sinn ergebenden Grund auch immer.

Ein paar Jahre zuvor, nämlich am 8. Juli 2013, hat Apogee [den Sourcecode von "Planet Strike!" veröffentlicht](#) - oder das, was davon noch aufzutreiben war. Das bildete dann unter anderem die Grundlage von ["BStone"](#): Einem Open-Source-Port der "Blake Stone"-Serie von [Boris Bendovsky](#), der kostenlos über Github erhältlich ist, und der die Spiele auf allen möglichen Plattformen rennen lässt - unter anderem auf der PlayStation Vita sowie natürlich modernen PCs. "BStone" ermöglicht höhere Auflösungen, Widescreen-Nutzung, hochskalierte Texturen, freie Tastaturbelegung und vieles mehr - ein wirklich gutes Paket, das sich jeder Fan der Spiele unbedingt mal genauer ansehen sollte! Außerdem enthält es von Haus aus eine Tonne an Fan-Levels, die über die Jahre mit dem offiziellen Karteneditor "MapEdit" erstellt wurden.



Darüber hinaus hat die Sourcecode-Veröffentlichung auch dafür gesorgt, dass die Spiele im Jahr 2017 sogar [auf den Amiga portiert](#) wurden! Zwar nur auf die leistungsfähigeren AGA-Amigas, Freunde des klassischen Amiga 500 blieben also in pixeligen Tränenpfützen sitzen - aber wer es unbedingt wollte, konnte nun auch hier dem guten Dr. Goldfire ordentlich

goldenes Feuer unterm Hintern machen. Oh, apropos: Im Jahr 2019 wurde auch ein Erotikroman veröffentlicht, der den schönen Titel ["Begierde in Der Unterwelt - Die Erotischen Abenteuer Des Blake Stone"](#) trägt. Der hat jetzt nicht direkt was mit dem Spiel zu tun, aber der Packungstext ist derart sensationell, dass ich ihn in seiner Komplettheit zitieren muss: *"Blake Stone führt ein Leben voller wildem Sex, Drogen und Gewalt. Er weiß, was er will und nimmt es sich. Als er sich auf spontanen Sex im Auto mit Isabella einlässt, wird er vom Killer zum Gejagten: Isabella ist die Tochter des Drogenbarons Nancho Fernandez. Seine einzige Chance: Zusammen mit Drogenboss Tommy, der ebenfalls eine Rechnung mit Fernandez offen hat, sucht er Nancho Fernandez, um ihn zu töten und sein Drogenimperium zu übernehmen. Tommys Töchter begleiten Stone. Auf der Reise verbringt er heiße Nächte mit den beiden Schwestern, die ihn leidenschaftlich verwöhnen. Doch auch Isabella taucht plötzlich wieder in Stones Leben auf.. Eine prickelnde, leidenschaftliche Gangstergeschichte."*

Ich fürchte, allein mit der Suche nach diesem Titel habe ich mir meine Amazon-Empfehlungen für alle Zeiten versaut...

Naja, egal. Die viel wichtigere Frage ist doch: Kann man "Blake Stone" heute noch empfehlen? Und ich sage dazu: Och, najooo - eigentlich schon irgendwie, ja. Es macht immer noch Spaß, auf eine primitive Art und Weise. Damals, in den frühen 90ern, habe ich "Wolfenstein 3D" zwar gespielt, aber nie durchgespielt. Ich fand's zwar hochfaszinierend und damals natürlich grundsätzlich sensationell, pewpewpew, ratatatata, MEINLÄYBÄN und so, aber der labyrinthartige und leider komplett unübersichtliche Aufbau der meisten Levels hat mich selbst damals schon extrem genervt - was über die Jahre nicht besser geworden ist, wodurch ich "Wolfenstein 3D" heute für mittlerweile fast unspielbar halte.

“Blake Stone” dagegen, das geht immer noch, irgendwie, in Maßen. Es erfordert natürlich schon allein audiovisuell einen sehr stabilen und pixeltoleranten Magen, aber ich persönlich mag den sehr prägnanten, harten Look der frühen Shooter. Auch wenn es nur eine bestimmte Menge an 90°-Winkeln gibt, die ich ertragen kann, bevor ich anfangen, mich nach sexy Bezierkurven zu sehnen. Es hat einen sehr interessanten Handlungsansatz sowie eine unerwartete Menge an spielerischen Innovationen wie die NPCs, die Versorgungsautomaten oder dem immer wieder mal ungefragt ins Bild springenden Oberstinker.

Außerdem ist es erstaunlich fordernd: Selbst auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden, also dem, was ich als “normal” einordnen würde, schrubbt das Ding mit dem unvorbereiteten Retroshooterfreund hochlachend den Boden.

Gleichzeitig leidet es am üblichen “Wolfenstein 3D”-Problem - nämlich dass

man nach dem ersten gemeisterten Level im Grunde bereits alles relevante vom Spiel gesehen hat. Und ehrlicherweise muss ich auch hier sagen: Weniger wäre wirklich mehr gewesen! 66 Levels klingt nach echt viel, aber das Spiel bietet bestenfalls brauchbaren Inhalt für vielleicht 30. Der überwiegende Teil der Levels ist Wiederholung und Füller. Und mit den Secrets haben die es hier echt komplett übertrieben: Schon “Wolfenstein 3D” hatte gerne mal Geheimräume innerhalb von Geheimräumen - aber hier wird dieses Konzept oftmals potenziert und vollkommen ins Absurde übersteigert.

“Blake Stone: Aliens of Gold” ist heute praktisch vergessen - aber zumindest ist es als der Shooter mit dem legendär schlechtestmöglichen Veröffentlichungsdatum aller Zeiten in die Geschichte eingegangen. Das kann ja nun auch nicht jeder von sich behaupten. In seinem Dunstkreis sind dann noch weitere Spiele im übergroßen Schatten von “Doom” vergammelt - wie zum das 1994er “Rise of the Triad”. Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.



This Game Is Not Over!

## Weitere Links:

- GOG-Seite: [https://www.gog.com/game/blake\\_stone\\_aliens\\_of\\_gold](https://www.gog.com/game/blake_stone_aliens_of_gold)
- Steam-Seite: [https://store.steampowered.com/app/358190/Blake\\_Stone\\_Aliens\\_of\\_Gold/](https://store.steampowered.com/app/358190/Blake_Stone_Aliens_of_Gold/)
- alte 3DRealms-Seite: <http://legacy.3drealms.com/blake/index.html>
- alte 3DRealms-Seite für "Planet Strike!": <http://legacy.3drealms.com/planet/index.html>
- Mobygames-Seite: <https://www.mobygames.com/game/blake-stone-aliens-of-gold>
- Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=LBvDVPLJ7iY>
- "BStone"-Port: <https://github.com/bibendovsky/bstone>
- Wikipedia-Eintrag von JAM Productions: [https://en.wikipedia.org/wiki/JAM\\_Productions\\_\(company\)](https://en.wikipedia.org/wiki/JAM_Productions_(company))
- Download der unterschiedlichen Shareware-Versionen: [https://www.classicdosgames.com/game/Blake\\_Stone%3A\\_Aliens\\_of\\_Gold.html](https://www.classicdosgames.com/game/Blake_Stone%3A_Aliens_of_Gold.html)
- "MapEdit"-Leveleditor: <https://wl6.fandom.com/wiki/MapEdit>
- Informationen zum Amiga-Port: <https://www.lemonamiga.com/games/details.php?id=4201>
- das "Catacomb"-Paket bei GOG: [https://www.gog.com/game/catacombs\\_pack](https://www.gog.com/game/catacombs_pack)
- alle Beta-Screenshots: <https://photos.app.goo.gl/xQMaUM2mYQkcB1Lp6>
- Joe Sieglers Blogeintrag zum 20. Jubiläum: <https://joesiegler.blog/2013/12/happy-20th-blake-duke/>
- The Apogee Legacy #12: [https://legacy.3drealms.com/news/2006/03/the\\_apogee\\_legacy\\_12.html](https://legacy.3drealms.com/news/2006/03/the_apogee_legacy_12.html)