

# Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

## Pharaoh's Curse – In der Pixelpyramide

André Eymann · Sonntag den 27. Januar 2008

**Kennt ihr die Vorfahren von Lara Croft? 13 Jahre vor der Geburt der weltweit bekannten Abenteuer-Amazone wurde mit dem Spiel Pharaoh's Curse von Synapse Software ein wichtiger Grundstein der Action-Adventures gelegt.**

Weitere Videospieldenken wie Harry aus Pitfall!, Panama Joe aus Montezuma's Revenge oder Sir Dudley Dashly aus dem Lianenspiel Jungle Hunt gesellten sich damals dazu. Es war die Gründerzeit der Jump 'n' Run Adventures, die heute ein fester Bestandteil unserer Spielkultur sind.

Was haben sich die beiden Synapse-Entwickler Steve Coleman und Jason Hyatt dabei gedacht, als sie 1983 in Berkeley, Kalifornien das Spiel Pharaoh's Curse für den Atari 800 und den Commodore 64 programmierten? Waren sie sich ihres großen Wurfs bewusst? Oder hofften sie einfach, dass uns beim Anblick von Mumien und Pharaonen der Schrecken in die Gebeine fahren würde?

Untote, Mumien und Flüche aus der Zeit des alten Ägypten faszinieren seit jeher die Menschen. Mit diesem Thema konnten sie sicher sein, dass ihr Spiel auf Interesse stoßen würde. Und so fällt einem das Eintauchen in dieses Videospield nicht schwer. Will man doch all die Geheimnisse lüften, die in den verborgenen Schatzkammern seit Jahrtausenden auf einen warten.

Tatsächlich fallen wir als Spieler nach dem Drücken des Feuerknopfes konsequent und symbolträchtig durch eine Falltür in die Unterwelt.



Das Abenteuer beginnt: Der Startbildschirm von Pharaoh's Curse für den Commodore 64. (Bild: Synapse Software)

## Hintergrund: Synapse Software und Brøderbund

Ebenso antik wie der geschichtliche Hintergrund des Spiels ist mittlerweile dessen damaliger Publisher Synapse Software.



Das Firmenlogo von Synapse Software. (Bild: Synapse Software)

Die amerikanische Softwareschmiede wurde 1981 in Richmond, Kalifornien von Ken Grant und Ihor Wolosenko gegründet. Nur drei Jahre nach der Gründung wurde die Firma vom Softwarehaus Brøderbund, seinerzeit ebenfalls in Kalifornien ansässig, übernommen.

Bis zur Schließung aus Finanznöten durch Brøderbund ein Jahr nach der Übernahme war Synapse mit mehreren Spielehits sehr erfolgreich. So gehen unter anderen die legendären Titel Blue Max, Fort Apocalypse oder Zeppelin auf das Konto von Synapse.

Die Firma beschäftigte im April 1983 ca. 40 Programmierer und entwickelte ihre Software für verschiedene Computersysteme. Darunter für Geräte der Firmen Commodore, Texas Instruments oder Apple.



Spiele von Synapse. (Quelle: Creative Computing / Video & Arcade Games, 1983)

In einem Interview von 1997 mit James Hague von Dadgum Games verrät Steve Hales, einer der Gründer von Synapse, den außerordentlichen Erfolg der Firma. Nach seiner Aussage war der Programmierer und Mitgründer Ihor Wolosenko der Schlüssel zur Qualität von Synapse. Er beschreibt den charismatischen Wolosenko als einen „Steve Jobs der Videospielebranche“ zu jener Zeit.

„Pharaoh’s Curse ist definitiv ein Spiel, das Wolosenkos Handschrift trägt“ erklärte er.

Obwohl es auf den ersten Anschein nicht unbedingt spektakulärer als andere Labyrinthspiele aussah, machte es seinerzeit den Weg frei für einen gänzlich neuen Typus von Videospiele. Ein reines Jump ‘n’ Run wie Jumpman (Epyx, ebenfalls 1983) von Randy Glover wurde hier mit zusammenhängenden Aktionen verknüpft. Zudem gab es Ereignisse, die der Spieler nur bedingt beeinflussen konnte.

## Todesfallen und Zauberschlüssel

Also, rein die Diskette in das 1541er Floppylaufwerk von Commodore und ab in die Unterwelt. Zuerst werden wir in die Legende des Pharaoh’s eingeweiht. Hier erfahren wir, was es mit dem dreitausend Jahre alten Grab auf sich hat.

Das Ziel des Spiels ist natürlich das Aufspüren aller Schätze. Dabei läßt die grafische und spielerische Ausstattung von Pharaoh’s Curse für einen Titel von 1983 kaum Wünsche offen. So gibt es in den 16 (!) verschiedenen Räumen des Spiels Fahrstühle, um Ebenen zu überwinden, Seile zum Klettern und gefährliche Feuer, die einen zu verbrennen drohen. Der Spieler muss taktisch und überlegt vorgehen, wenn er das Gold der alten Ägypter sein Eigen nennen will. Es gibt umherirrende Mumien und Pharaonen, die oft unpassend den Weg versperren. Jede Berührung mit diesen Unwesen, bedeutet den Tod.

Optisch liebevoll und überzeugend abenteuerlich gestaltet, bietet das Spiel einen sehr eigenständigen Look. Schlüssel zum Öffnen versperrter Türen müssen gefunden werden. Todbringenden Mauern, die von der Decke zum Boden herabfahren, gilt es, zu entkommen. Nur wer das richtige Feingefühl für den entscheidenden Moment aufbringt, kann dem Fluch des Pharaoh’s entgehen. Insgesamt sechs Leben stehen zur Lösung der Rätsel zur Verfügung. Danach reiht auch er sich in die Liste seiner Ahnen ein.



Auf Schatzsuche in den Höhlen des Pharaoh’s. (Bild: Synapse Software)



Ägyptische Motive verzieren den Levelaufbau. (Bild: Synapse Software)

## Die Macht des geflügelten Rächers

Wer zu lange bewegungslos in den Kammern der Unterwelt verweilt, wird von einem Vogel entführt. Dem „Winged Avenger“. Er fliegt durch das Höhlensystem und kann unseren Helden verschleppen wohin er will.

So ist es sehr ärgerlich, wenn der Vogel einen kurz vor dem erhofften Grabraub in die Lüfte hebt und davonträgt. Nicht selten findet man sich danach auf der anderen Seite des Labyrinths wieder. Wolosenko selbst bezeichnete diese Idee in einem Interview von 1983 als einen „wichtigen psychologischen Effekt“ bei der Darstellung des Spielcharakters in Pharaoh's Curse. Nach seinen Worten „lebt“ der Spielcharakter, auch wenn der Spieler gerade keine Aktion am Joystick auslöst. Wolosenko zeichnet damit aus seiner Sicht Künstliche Intelligenz (kurz: KI) in Videospiele vor. Ein Aspekt, der im Laufe der Zeit immer wichtiger für die Programmierung komplexer Spiele wurde. Ohne Mechanismen wie diese, wären Spiele wie Die Sims beispielsweise heutzutage gar nicht denkbar.



Der Winged Avenger entführt unseren Helden. (Bild: Synapse Software)

## Die Menschen hinter Synapse Software

In dem Interview von 1997 erläutert Steve Hales, der Programmierer von Fort Apocalypse, dass der gebürtige Österreicher Ihor Wolosenko 1996 für die Firma Maxis von Will Wright gearbeitet hat.



Ihor Wolosenko. (Bild: Robert Dewitt, Antic Vol. 2 No. 1, April 1983)

Maxis, eine Tochterfirma von Electronic Arts, ist für verschiedene Simulationen wie SimCity oder Die Sims bekannt. Die erste SimCity-Version wurde 1987 für den Commodore 64 veröffentlicht. Seitdem ist die Firma mit der Sim-Reihe sehr erfolgreich. Steve Hales lernte das Programmieren wie viele seiner Generation. Er kaufte sich 1978 einen Apple II und hackte die Programme anderer Entwickler. So sammelte er erste Erfahrungen mit dem 6502-Mikroprozessor.

Die ersten richtigen Programmierjobs bot ihm 1981 die Firma Starpath an. Dort entwickelte er für das Atari VCS. Starpath fusionierte 1984 mit Epyx. Über seinen Schulfreund Mike Potter kam Hales dann zu Synapse. Sein größter Hit war Fort Apocalypse. Das Spiel verkaufte sich über 75.000-mal für den Atari 800. Die Verkaufszahlen für den Commodore 64 überstiegen diesen Erfolg sogar noch.

## Versionen von Pharaoh's Curse

Pharaoh's Curse erschien, neben der wohl bekanntesten Version für den Commodore 64, auch für andere Plattformen. Das Original des Spiels wurde 1983 von Steve Coleman für den Atari 800 Heimcomputer entwickelt. Diese solide Fassung war das Vorbild für die Konversion des Titels auf den C64. An der Soundkulisse der Ursprungsversion scheiden sich allerdings die Geister. Die einen bevorzugen den Klang des Spiels auf dem C64, die anderen finden die (etwas quakigen) Geräusche auf dem Atari 800 besser.

Die Version für den Commodore VIC-20 (in Deutschland: VC 20) überraschte einige Spieler. So manch einer hätte dem VC 20 ein für damalige Zeiten komplexes Spiel nicht zugetraut. Doch die Umsetzung ist sehr gelungen. Der Klang dieser Version allerdings gehört für alle Zeiten hinter Schloss und Riegel. Er ist dermaßen anstrengend, dass man den Lautsprecher beim Spielen lieber sehr leise drehen sollte.

Es gibt sogar eine Version für das Atari VCS von der Firma Technovision aus dem Jahre 1983. Diese gleicht optisch allerdings mehr Dig Dug oder Boulder Dash. Die Version von Montezuma's Revenge für das VCS erinnerte da schon eher an das Vorbild von Steve Coleman. Zumindest gilt die VCS-Version von Pharaoh's Curse als recht selten. Deshalb sollten Sammler hier bedenkenlos zugreifen.

Weitere offizielle Konvertierungen des Spiels existieren nicht. Den Gerüchten nach soll es eine Version für den Sinclair ZX Spectrum geben. Diese ist aber heutzutage nicht mehr auffindbar. Lediglich für den Commodore Amiga wurde 1990 eine nicht offizielle Umsetzung von Bignonia (Bitboy) veröffentlicht, die sich 1:1 an das Original anlehnt.



Heimcomputer-Debüt: Pharaoh's Curse für den Atari 800. (Bild: Synapse Software)



Die Commodore VC 20 Fassung von Pharaoh's Curse wurde ebenfalls bereits 1983 veröffentlicht. (Bild: Alick Dziabczenko)



Die Technovision-Version von Pharaoh's Curse aus 1983. (Bild: Technovision)

## The Sound of The Curse

Um euch die Atmosphäre und den Sound des Spiels noch ein wenig näher zu bringen, könnt ihr hier ein Video der Commodore 64 Version von Pharaoh's Curse anschauen.

## Kreative Spiele-Entwicklung gestern und heute

Bevor die Videospiegelindustrie zu einem der mächtigsten Faktoren der Wirtschaft wurde, war es kleinen Firmen mit einem relativ begrenzten Budget möglich, große Hits zu landen. Die kreativen Köpfe von Synapse, allen voran Ihor Wolosenko, Ken Grant, Steve Hales, Mike Potter und William Mataga (heute Cathryn Mataga) hatten in ihrer Firma genügend kreativen Spielraum, um Neues zu wagen. So überraschten sie die Spieler mit immer neuen Spielkonzepten.

Cathryn Mataga beispielsweise ist bis heute in der Spielebranche aktiv. Mit ihrer Firma Junglevision, entwickelte sie die Titel Neverwinter Nights (1991), Stronghold (1993) oder Grand Theft Auto Advance (2004). Sie hat außerdem die Synapse-Hits Shamus (1983), Zeppelin (1983) und Shamus Case II (1984) programmiert.



Das wunderbare und fantasievolle Zeppelin von Cathryn Mataga. (Bild: Synapse Software)

Mike Potter, Programmierer von Nautilus und Shadow World, sieht das Internet als Chance in den heutigen Zeiten wieder unabhängig zu sein. In einem Interview von 2000 sagt er, dass das Internet den kreativen Prozess positiv unterstützt. So brauchen junge Softwarefirmen, keine Abhängigkeiten von Dritten beim Vertrieb ihrer Programme zu befürchten. Sie können einfach direkt mit den Kunden Kontakt aufnehmen.

Betrachtet man die aktuellen Vertriebsmöglichkeiten für Videospiele, so scheint sich tatsächlich eine neue Perspektive für kleinere Unternehmen zu bieten. Die Online-Netzwerke von Microsoft (XBox Live), Sony (PlayStation Network) oder Apple (App Store) ermöglichen den Vertrieb kleinerer Produktionen, ohne von einem traditionellen Publisher abhängig zu sein. Außerdem kann man einen großen Teil des Vertriebs und Marketings über die Online-Plattformen abwickeln.

## Die Karten von Pharaoh's Curse

Mit Pharaoh's Curse haben sie es 1983 auf jeden Fall geschafft. Sie haben einen Klassiker der Spielegeschichte geschrieben. Und wenn man sich die Kommentare bei YouTube oder anderen

Portalen zu diesem Spiel durchliert, wird einem klar, wie viele Menschen sie mit ihrem Spiel erreichen und begeistern konnten. Peter von [mapy.atari8.info](http://mapy.atari8.info) war so freundlich, alle Räume des Spiels in einer einzigen Map zusammenzustellen. Damit bekommt ihr einen guten Überblick, über die verschiedenen Herausforderungen von Pharaoh's Curse.



Alle Level von Pharaoh's Curse in der Übersicht. (Bild: [mapy.atari8.info](http://mapy.atari8.info))

Vielleicht habt ihr ja jetzt Lust bekommen, Zuhause erneut auf die Schatzsuche zu gehen, und euch noch einmal von der Atmosphäre von 1983 verzaubern zu lassen. Mehr als einen Emulator und das Spiel braucht ihr nicht dazu. Die Map oben sollte es euch leichter machen, alle Rätsel zu lösen. Wer weiß, was die ehemaligen Schöpfer von Synapse noch für Überraschungen für uns bereithalten?

Steve Hales auf jeden Fall hat 1997 erzählt, dass er bereits ein Dutzend unveröffentlichter Spiele-Designs in der Schublade liegen hat. Nur fehlt ihm bisher die passende Gelegenheit, diese Konzepte in reale Videospiele umzusetzen.

Komm schon Steve: wie wäre es mit einem offiziellen Fort Apocalypse II oder einer Fortsetzung von Pharaoh's Curse für eine der aktuellen Spielkonsolen?

Dieser Beitrag wurde publiziert am Sonntag den 27. Januar 2008 um 20:55 in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.