

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Von Mumien und Freiherren – Interview mit mazeon

André Eymann am Donnerstag, dem 27. März 2014

**Als ich über Twitter von Baby Mummy's Curse erfuhr, war ich sogleich begeistert. Optik und Gameplay des Spiels erinnerten mich unmittelbar an verschiedene klassische Videospiele, die ich bis heute verehere. Pharaoh's Curse oder Montezuma's Revenge kamen mir dabei zuerst in den Sinn.**

Nachdem ich den Entwickler mazeon (bürgerlicher Name: Sascha) angeschrieben hatte, um ihm für seine tolle Arbeit zu danken, erfuhr ich, dass sich sein Spielerherz nicht nur für Pixel Art schlägt, sondern auch für kunstvoll illustrierte Spielverpackungen und Musik. Das sind ausreichend Gründe, euch heute Baby Mummy's Curse, sowie den Schöpfer dieses neuzeitlich-antiken Pixelwunderwerks in Form eines ausführlichen Interviews persönlich vorzustellen.

### Interview vom 18. Februar 2014

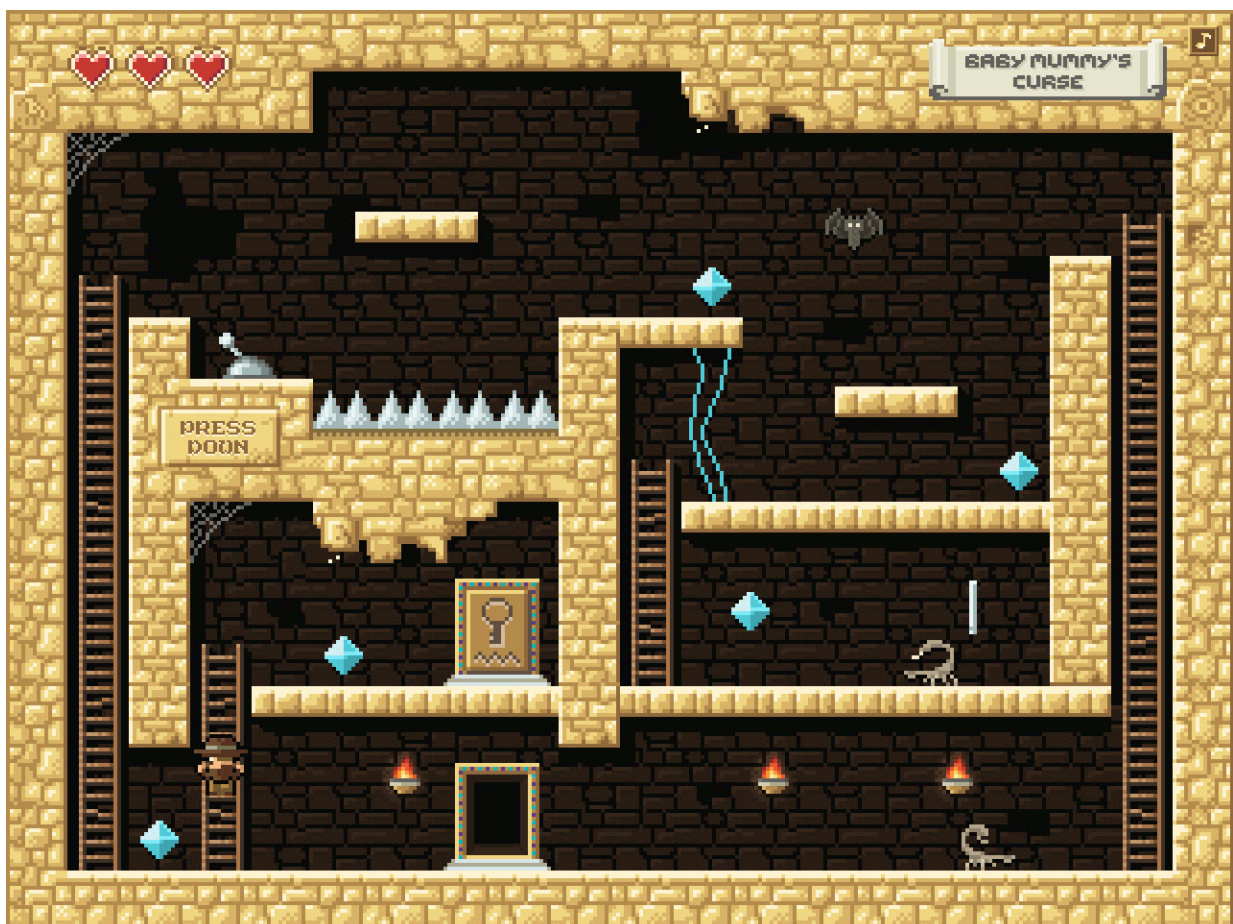
**„Wie schön ist das denn?“, war mein erster unausgesprochener Gedanke, als ich Dein fast fertiges Baby Mummy's Curse im Januar dieses Jahres spielte. Die Spielgrafiken und Animationen berührten mich im Kern meiner 8-Bit-Spielerseele. Kannst Du kurz zusammenfassen, worum es in Deinem Spiel geht?**

Es handelt sich bei Baby Mummy's Curse um ein klassisches Jump 'n' Run Browser-Spiel. Man spielt den Abenteurer „Bantam Bobby“, der auf Schatzsuche in die Pyramide der verfluchten Baby-Mumie „Tiny Tut“ eindringt.

Der Weg ist beschwerlich. Es gilt allerlei Hindernisse zu überwinden, wie z.B. Skorpione, Fledermäuse, Fallen, Untote, etc. Insgesamt gibt es ca. zwei dutzend Gegner-Typen. Waffen stehen dem Spieler nicht zur Verfügung; „Bantam Bobby“ ist ein überzeugter Pazifist. Der Abenteurer besitzt klassischerweise drei (jederzeit aufladbare) Leben. Im späteren Verlauf kommen noch „Goodies“ beispielsweise in Form von „Magischen Anks“ hinzu, die dem Spieler Schutz vor gegnerischen Einwirkungen verleihen.

In jeder Pyramidenkammer gibt es einen Schlüssel, der gefunden werden muss, um Zugang zur nächsten Kammer zu bekommen. In den tieferen Gefilden der Pyramide müssen kleine Schalter-Puzzles gelöst werden, um den Schlüssel erreichen zu können. Zudem müssen alle Diamanten in den Kammern eingesammelt werden, um die letzte, 21. Kammer, in der sich die Baby-Mumie befindet, betreten zu können.

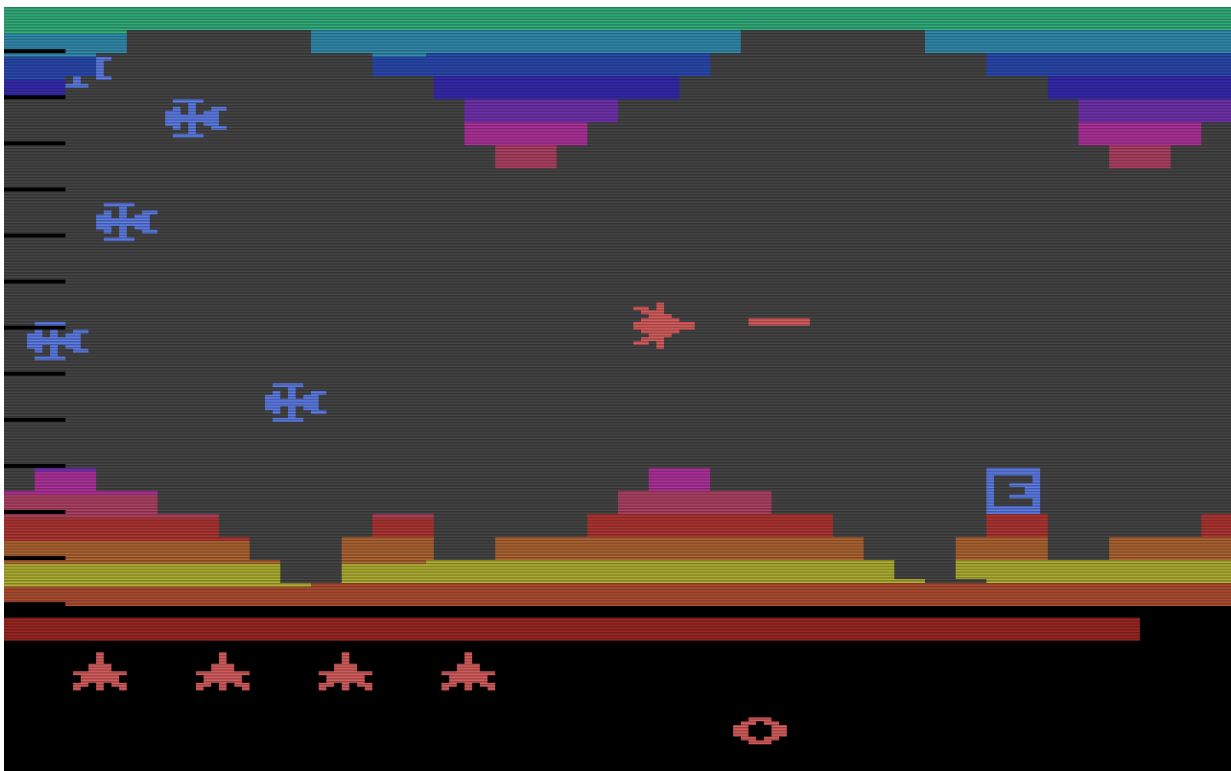
Der Schwierigkeitsgrad ist, natürlich abhängig von den Skills des Spielers, fordernd aber fair. Punkte oder Zeitlimits gibt es nicht.



Baby Mummy's Curse, vierte Kammer. (Bild: mazeon)

**Mir war auf den ersten Blick klar, dass so ein Spiel nur von einem Menschen erschaffen werden konnte, der Erfahrungen mit 8-Bit Spielen gesammelt hat. Die Frage ist also, wie Du mit Computer- und Videospiele in Berührung gekommen bist. Womit begann der Urknall Deiner Gamer-Historie?**

Der Urknall begann mit den kleinen LCD Spielen, von denen ich in meiner Kindheit einige besaß. Ich erinnere mich noch gut an das letzte von mir erworbene braun-weiße Donkey Kong II Spiel von Nintendo. Es gehörte zu den hochpreisigen LCD-Spielen und verschlang damals mein gesamtes Geburtstagsgeld. Kurze Zeit später landete die Atari 2600 Konsole mit Vanguard unter meinem Weihnachtsbaum. Die Konsole war übrigens defekt und Weihnachten ging vorerst mächtig nach hinten los. Ein traumatisches Erlebnis aus meiner Kindheit. ? Ich fing prompt mit dem Sammeln von Spielen an. Berzerk, Phoenix, Missile Command, Defender und vor allem die Spiele von Activision wie beispielsweise Pitfall II oder H.E.R.O. haben bei mir bis heute einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Als Kind war ich übrigens immer von den tollen Motiven auf der Verpackung der Spiele beeindruckt. Dass die Motive – von Activision Spielen mal abgesehen – nicht immer ganz der Spielegrafik entsprachen, störte mich kein Stück. Die klotzige Pixelgrafik ließ viel Spielraum für die Fantasie – ich sah in den Pixeln viel mehr, als tatsächlich auf dem Fernseher zu sehen war. Eines Tages fand ich im Quelle-Katalog den Commodore 64 ... ich bekam ihn mit einer Datasette und meinem ersten C64 Spiel Hunter Patrol. Ich fing an, mir selbst Spiele auszudenken und lernte BASIC, um die Ideen irgendwann umsetzen zu können. Allerdings überwog wohl mein Sammlertrieb und ich fing bald an, mich mehr mit dem Ergattern und Tauschen von den neuesten Spielen und Demos auf Disketten zu beschäftigen.



Vanguard, Atari 2600. (Bild: Atari)

**Der Schritt von den frühen Konsolen wie dem Atari 2600 hin zum C64 ist nicht nur ein Systemwechsel. Mit dem C64 eröffnete sich eine neue Dimension, die mehr als nur das reine Konsumieren von Spielen bedeutete. Wie hatte sich Deine Welt durch den C64 verändert?**



Commodore 64 Setup. (Bild: mazeon)

Durch den C64 bzw. einen Homecomputer war es möglich, selbst Spiele oder Anwendungen zu programmieren. Das beflügelte meine Fantasie und ich habe viel Zeit damit verbracht, Verpackungen für Spiele, die es schlussendlich nie gab, zu gestalten und Sprites mit einem Sprite-Editor (bzw. zuerst noch auf kariertem Papier) zu entwickeln. Zwar konnte ich kleinere BASIC-Anwendungen programmieren und auch für Spiele mit einfarbigen Sprites hat mein Wissen gereicht, aber eben nicht für mehr. Wenn es damals schon das Internet gegeben hätte, hätte ich eventuell nicht so früh vor programmiertechnischen Problemen kapituliert. Mein Fokus lag aber schon damals auf Grafik – ich war, bin und werde von Natur aus kein echter Programmierer. Zudem bin ich davon überzeugt, dass mich der Soundchip vom Atari und insbesondere der SID vom C64 musikalisch stark geprägt haben. Ich bin bis heute leidenschaftlicher Fan von elektronischer Musik.

Durch den Einstieg in die C64-Szene bekam ich auch früh einen Sinn für die Community. Ich schätze den Community-Gedanken sehr. Vermutlich fällt mir heute durch die damaligen Erfahrungen der Einstieg in themenspezifische soziale Netzwerke relativ leicht.

Die klotzige Pixelgrafik damals auf dem Atari 2600 ließ viel Spielraum für die Fantasie – ich sah in den Pixeln viel mehr, als tatsächlich auf dem Fernseher zu sehen war.

*mazeon*



Baby Mummy's Curse, elfte Kammer. (Bild: mazeon)

**Durch den 64er wurden die Themen Raubkopieren und Cracken bekannter. Beides Phänomene, die damals völlig neu für die Gesellschaft waren. Auf einmal wurde in**

**der Tagesschau über Computermisbrauch und „Hacker“ gesprochen und in diesem Zusammenhang auch über einen deutschen Rechtsanwalt mit dem Namen Günter Freiherr von Gravenreuth. Was fällt Dir spontan zum Stichwort von Gravenreuth ein?**

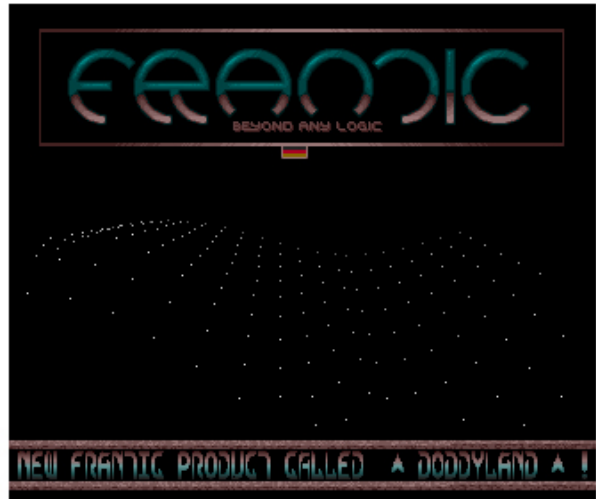
Günter Freiherr von Gravenreuth war die dunkle Seite der Macht. Er vertrat damals United Software und hat in ganz Deutschland die Raubkopierer-Szene abgemahnt. Ich musste auch eines Tages daran glauben und hatte auf seine Veranlassung hin die Kriminalpolizei vor meiner Haustür. Dieser „PLK/Postlagerkarte“-Krams brachte eben nur dann etwas, wenn du wirklich keine Telefon-Nummern oder gar richtige Wohnadressen weitergegeben hast. Es kam zu einer Hausdurchsuchung und sowohl meine Hardware als auch meine Software wurden beschlagnahmt. Ich kann mich noch daran erinnern, wie ich während der Hausdurchsuchung versuchte, eine „frische“ Diskette mit neuer Ware im Klo hinunter zu spülen ... oh, Mann. Das klappte nicht und wurde natürlich von den Beamten bemerkt. Irgendwie kam mir die ganze Situation surreal vor. Für mein damaliges Verständnis hatte ich kein Verbrechen begangen – ich hatte die Software ja nur getauscht – wurde aber wie ein „echter“ Verbrecher behandelt.

Solch großflächige und kompromisslose Verfolgung von Urheberrecht-Verletzungen gab es nach meinem Wissen vorher noch nie. Zudem war ich zum Zeitpunkt der Hausdurchsuchung schon länger nicht mehr als „Spreader“ bzw. „Swapper“ in größerem Umfang aktiv – ich interessierte mich inzwischen eher für legale Demos.

Der Hausdurchsuchungs-Fund war dennoch ausreichend für eine saftige Geldstrafe. Da ich noch nicht volljährig war und keine finanziellen Mittel hatte, übernahm mein Onkel die Ratenzahlung. Nach diesem ganzen Schlamassel wurde ich braver.

**Hattest Du auch Berührung mit der Demoszene? Falls ja, welche Gruppen, Systeme und Werke haben dabei eine Rolle gespielt?**

Zum Ende meiner C64-Zeit war ich kurz als Grafiker in einer Demogruppe, wechselte dann aber auf den Amiga und trat der Demogruppe „Frantic“ bei. Mit Deluxe Paint und dem Amiga eröffneten sich mir vollkommen neue Wege. Der enorme Funktionsumfang der Software und die weniger limitierten, technischen Voraussetzungen der Hardware ließen damals mein Herz als Grafiker höher schlagen. Ich saß tagelang am Rechner und pixelte Motive aus Magazinen nach, erstellte Logo-Schriftzüge und Zeichensätze. Es gab kein bestimmtes Werk, das hervorzuheben wäre – es war vielmehr der ganze Arbeitsablauf, der mir große Freude bereitete. Der Computer wurde immer mehr zu einem kreativen Werkzeug.



Frantic Amiga Demos aus der ersten Hälfte der 90er Jahre. (Bild: mazeon)

**Deine Pixelkunst hat also seinen Ursprung in der Zeit des C64 und des Amiga. War es ein logischer Schritt für Dich von den bewegten Demopixeln zur heutigen Entwicklung von Baby Mummy's Curse, oder gab es einen konkreten Auslöser?**



Baby Mummy's Curse, neunte Kammer. (Bild: mazeon)

Im Prinzip wollte ich schon immer ein Computerspiel machen, hatte aber entweder nicht genügend Know-How, andere Prioritäten oder schlichtweg keine Zeit. Dies änderte sich Anfang 2013, als ich etwas mehr Zeit für mich hatte. Ich wurde wohl ein bisschen nostalgisch und habe mich wieder für Pixel Art interessiert. Als ich anfing, die ersten neuen Pixel-Grafiken zu erstellen, bemerkte ich, dass mich der Arbeitsprozess enorm entspannt. Omis häkeln oder sticken, ich schubse Pixel.

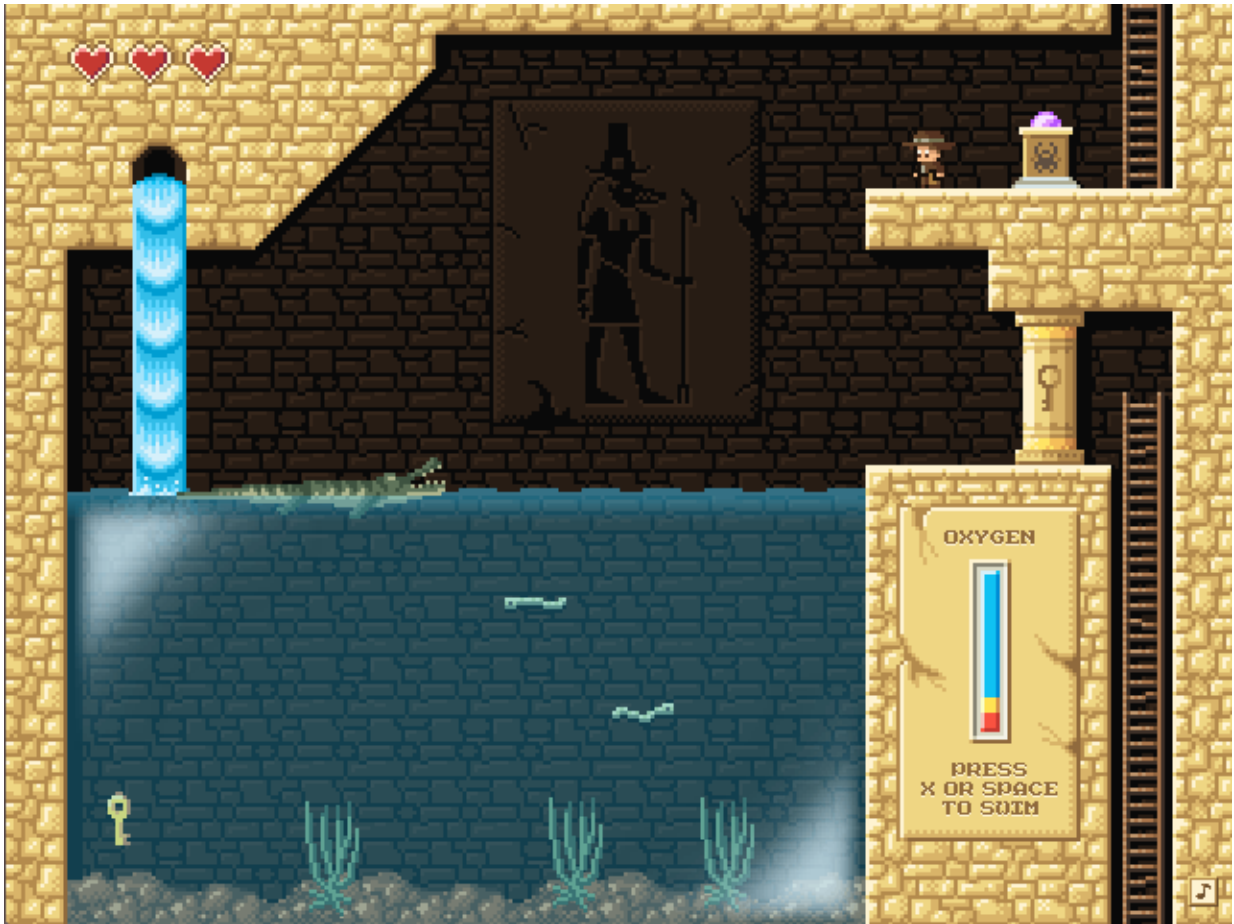
Zudem steht für mich Pixel Art auch als Synonym für Computerspiele aus meiner prägenden Zeit. Als ich mich dazu entschloss, mit einer Game Engine ein Spiel zu entwickeln, war für mich klar, dass die grafische Umsetzung ausschließlich in Pixeln geschehen soll. Ich mache einfach da weiter, wo ich damals aufgehört habe.

### **Welche Vorbilder oder sagen wir lieber *Ahnen* hat *Baby Mummy's Curse*?**

Du hast in Deinem Vorwort gleich zwei Volltreffer gelandet. Der Titel basiert auf Pharaoh's Curse. Das Gameplay basiert auf Montezuma's Revenge, Rick Dangerous und ein großer Teil der Gegner-Charaktere basiert auf Pitfall II, welches ich in Bezug auf Leveldesign auch in der letzten Kammer des Spiels „zitiere“. Das ist die Erklärung dafür, dass es in einer Pyramide auf einmal einen Wasserfall mit Krokodilen und giftigen Zitterraalen gibt.



Pitfall II, Version für das Atari 2600. (Bild: Activision)



Baby Mummy's Curse, 21. Kammer. (Bild: mazeon)

Ich mochte schon immer diese Höhlenspiele mit ägyptischem Setting. Dass der Spieler-Charakter zwingend aussehen muss wie Indiana Jones, war von vornherein klar. Ich hatte nie den Anspruch bei meinem ersten Spiel-Projekt, eine neue Spielidee zu entwickeln – im Gegenteil: je mehr Klischees und je simpler das Gameplay, desto besser. Ich mag es klassisch.

### **Spielt die Zusammenarbeit mit der Community eine Rolle für die Entwicklung? Bekommst Du Feedback, das in Baby Mummy's Curse zurückfließt?**

Oh ja, ich habe viel Feedback bekommen. Dafür bin ich auch extrem dankbar. Ich kann jedem angehenden Developer empfehlen, in spezialisierten Foren und Portalen nach Feedback zu fragen. Auch wenn die ersten kritischen Anmerkungen am Ego kratzen mögen, helfen die Kommentare in der Regel, das Spiel zu verbessern und nur darauf sollte es ankommen.

Als ich anfang, die ersten neuen Pixel-Grafiken zu erstellen, bemerkte ich, dass mich der Arbeitsprozess enorm entspannt. Omis häkeln oder sticken, ich schubse Pixel.

*mazeon*

Vor allem in Bezug auf das Gameplay habe ich hilfreiche Tipps und Hinweise von Entwicklern und Gamern bekommen, die ich größtenteils auch umgesetzt habe. Manchmal waren es nur Kleinigkeiten, die Großes bewirkt haben. Zudem war es von



großem Vorteil, das Spiel schon im Beta-Stadium auf dem GameJolt-Indieportal zu veröffentlichen. Das Spiel wurde im September 2013 empfohlen, wodurch ich zahlreiche, motivierende Rückmeldungen bekommen habe. Einige YouTube-Gamer haben [Gameplay-Videos](#) des Spiels veröffentlicht – das Spielverhalten der Spieler in den Videos zu beobachten, war für mich enorm aufschlussreich und spannend.

### **Wer hat die Musik zum Spiel gemacht? Welche Inspiration lag der Spielmusik zugrunde?**

Die Musik hat [NAGZ](#) aus Ungarn komponiert. Ich suche im Netz immer mal wieder nach Chiptunes und wurde Anfang 2013 auf seinen Soundcloud-Account aufmerksam. Seine Seite war mit diesen wundervollen, teilweise „schrägen“ Kompositionen prall gefüllt. Sowohl der zeitlose individuelle Stil als auch die technische Machart gefielen mir prompt so gut, dass ich ihn per E-Mail gefragt habe, ob ich eine Auswahl seiner Stücke für mein Spiel benutzen darf. Er sagte sofort zu.

Die Stücke von NAGZ sind teilweise über 10 Jahre alt und stammen aus seiner Demo-/Trackerszene-Zeit von 1999-2004. Er hat für die Produktionen überwiegend mit FastTracker 2 gearbeitet. Das ist u.a. ein Grund dafür, weshalb die Musik so authentisch klingt. Ein perfekter Soundtrack für Baby Mummy's Curse. Leider stehen wir nur oberflächlich in Kontakt. Ich schicke ihm hin und wieder ein Update des Spiels, damit er auf dem Laufenden bleibt.

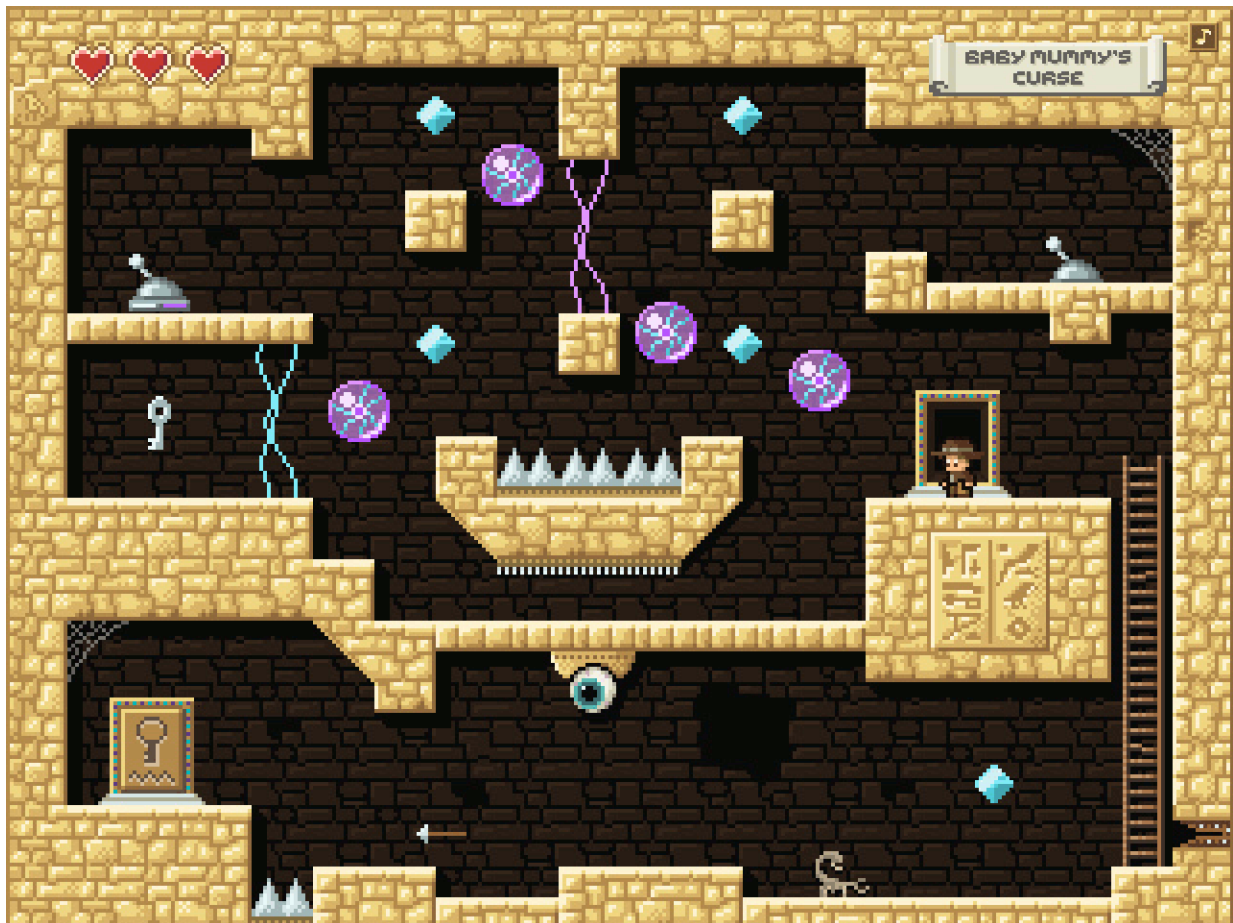
### **Spielst Du hin und wieder alte Klassiker wie Pitfall II oder Rick Dangerous? Benutzt Du dafür die ursprüngliche Hardware oder Emulatoren?**

Erst gestern habe ich mal wieder Thrust auf einem C64-Emulator gespielt. Zudem spiele ich in letzter Zeit gern Desert Strike (SNES) mit OpenEmu auf meinem Mac. Vielleicht spiele ich eines Tages noch mal Pitfall II durch, mal sehen ...

Außer einer Atari 2600 Konsole mit einem großen Umzugs-Karton voll mit Cartridges besitze ich keine Original-Hardware mehr. Den 128D, C64 und Atari ST habe ich letztes Jahr aus Platzgründen für immer auslagern müssen. Die Emulatoren reichen mir aber vollkommen aus und haben zudem Features, die den Spielspaß erhöhen. Damals war einiges, aber eben nicht alles besser. ?

Ich mag den „simplen“ Spielablauf der älteren Spiele sehr gern und vermisse so etwas häufig bei den neueren Spielen. Ich komme oftmals bei aktuellen Spielen nicht mit den umfangreichen Tastenbelegungen klar – mag sein, dass ich alt werde oder einfach nur ungeschickt bin, aber ein Steuerkreuz und zwei Aktionstasten sollten meiner Meinung nach ausreichen.

Hätten bei Baby Mummy's Curse nicht einige Gamer den Wunsch geäußert, die Spielfigur schneller bewegen zu können, hätte ich glatt auf die Sprintfunktion (zweite Aktionstaste) verzichtet. Das Leveldesign ist aber so konzipiert, dass alle Kammern auch ohne die Sprintfunktion zu meistern sind.



Baby Mummy's Curse, 15. Kammer. (Bild: mazeon)

**Wenn ich mir die Grafiken auf Deiner Webseite anschau, dann sticht der typische 8-Bit-Look sprichwörtlich hervor. Die Frühzeit der Computergrafik wurde von Reduktion geprägt. Ist Reduktion auch ein Prinzip Deiner gestalterischen Arbeit?**

Ja und nein. Es hängt von dem Motiv der Arbeit und der eigenen Zielsetzung ab. Im Prinzip versuche ich mit so wenig Farben wie möglich auszukommen. Zum Beispiel sollten für einen Hauptfarbton maximal 5 Abstufungen ausreichen. Um den 8-Bit-Look zu betonen, skaliere ich das Motiv meistens um 200 bis 1000%. Der „Look“ ist mir in den meisten Fällen wichtiger als die exakte Wiedergabe eines bestimmten Computersystems. Ich könnte mich durchaus stärker limitieren zum Beispiel durch strikte Benutzung von Farbpaletten der alten Systeme und der Anzahl von Farben. Ein Farbverlauf, der damals aufgrund der vielen Farben nicht möglich gewesen wäre, kann aber sehr ästhetisch wirken und das jeweilige Bild aufwerten. Es ist dann keine „reine“ Pixel Art mehr, aber da lasse ich mal alle Fünfe gerade sein. Beim Nachbauen von Atari 2600- oder C64-Szenen benutze ich hingegen die originale Farbpalette und versuche möglichst nah am Original zu sein.

Da ich meine Motive gern animiere und meine Arbeiten auf Tumblr veröffentliche, muss ich aus technischer Sicht noch eine Limitierung bzgl. der Frame-Anzahl in Kauf nehmen. Das Endformat des Bildes sollte nicht breiter als 500 Pixel und das Datenvolumen kleinstmöglich sein.

**Was dürfen wir in der Zukunft von Dir und Baby Mummy's Curse erwarten?**

Ich hoffe, dass Baby Mummy's Curse beim Erscheinen dieses Interviews wenigstens bei

der Versionsnummer 0.9 angekommen ist. Bestenfalls ist es natürlich in der Version 1.0 und bringt vielen Spielern auf mehreren Online-Spieleportalen Spaß. Zudem plane ich abschließend, eine Standalone App des Spiels zu erzeugen.

Noch dieses Jahr möchte ich gern die Game Engine wechseln und ein neues Spiel in Angriff nehmen. Diesmal mit der Unterstützung eines "echten" Coders. Die Spielidee nimmt langsam Gestalt an: es wird mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Sci-Fi-Setting und mit noch höherer Wahrscheinlichkeit ein Spiel, das nur wenige Aktionsknöpfe benötigt – Old School eben!

**Vielen Dank für das Interview und alles Gute für Deine Zukunft!**

Gleichfalls! War mir ein Vergnügen...



Baby Mummy's Curse. (Bild: mazeon)

### Weiterführende Links

- [mazeon bei Twitter](#)
- <http://www.mazeon.com>
- <http://gamejolt.com/games/platformer/baby-mummy-s-curse-beta/16394>
- <http://www.indiedb.com/games/baby-mummys-curse>

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 27. März 2014 um 19:23 Uhr in der Kategorie: [Indie-Games](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst ein Kommentar abgeben oder erstelle einen [Trackback](#) dieses Beitrages auf deine Webseite.



## **Über Videospiegelgeschichten**

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>