

Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender

Herausgeber: Pro Juventute

Band: 91 (1998)

Artikel: Die Geheimnisse von Myst

Autor: Fischer, Andreas

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-990032>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

DIE GEHEIMNISSE VON MYST

Drei Jahre hatten die Brüder Rand und Robyn Miller an ihren künstlichen Welten gearbeitet. Dann, 1993, erschien *Myst*. Die CD-ROM wurde ein Welterfolg und das Spiel voller Rätsel und Geheimnisse zum Massstab für anspruchsvolle Computer-Unterhaltung.

Du stehst auf einem verlassenen Schiffssteg. Über dir führt eine Stein-treppe zu sonderbar anmutenden Skulpturen. Zu deiner Rechten ragt der Mast eines gesunkenen Schiffes aus dem Wasser des verlassenen Hafens. Schaust du nach links, siehst du im Felsen etwas, was eine Tür sein könnte – wirklich, eine Tür im Fels? Du hörst das Wasser an die Gest-

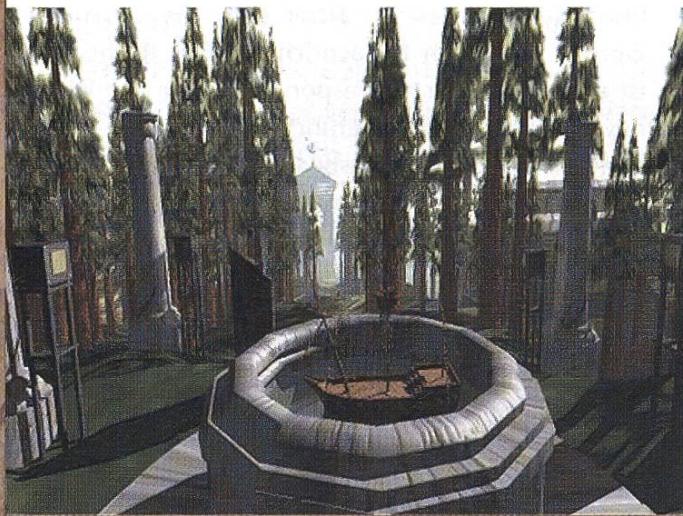
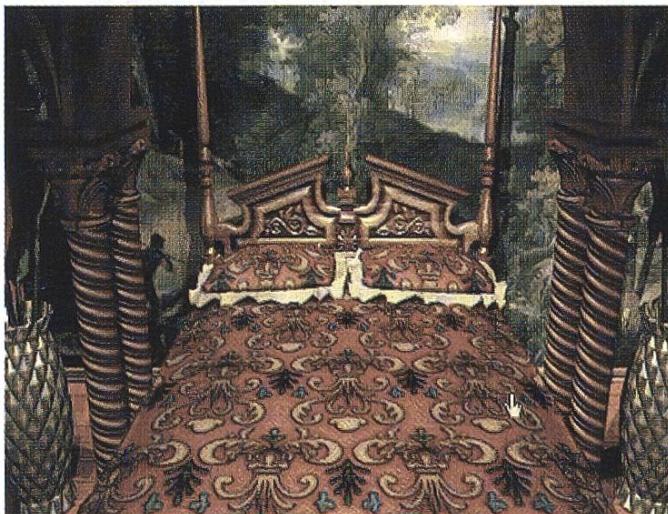
de schlagen und die Schreie der Möven im Nebel.

So beginnt das Computerspiel *Myst*. Die Einleitung erzählt zwar von einem Buch, das ein gewisser Atrus geschrieben haben soll. Trotzdem bleibt völlig unklar, worum es geht. Wenn du nicht einfach stehen bleiben und der seltsamen Musik lauschen willst, kannst du nur eines tun: das Land, in dem du gestrandet bist, erkunden.

Wie das geht, welche Wege du einschlagen musst und welche Geheimnisse aufzuklären sind,

den letzten Jahren ähnlich konzipierte Computer-Spiele entworfen. Doch den Zauber, der von *Myst* ausgeht, die eindrücklichen dreidimensionalen Bilder einer fremden und dennoch seltsam vertrauten Welt, erreichten sie nur selten. Die sorgfältig eingesetzte Musik und die Geräusche tragen das ihre zur entrückten Stimmung bei.

Vor allem aber ist es die Spielanlage, welche *Myst*



sagt dir keiner. Du bist auf dich allein gestellt...

DER ZAUBER VON MYST
Andere haben in

von andern Games unterscheidet. Gewalt und Konfrontation gibt es nicht. Da wird weder geschossen noch gekämpft. Bei *Myst* wird gedacht und gerätselt, um das Geheimnis der Insel zu lüften. Dass dies mindestens so spannend

sein kann wie jede «Baller-Äktschen», werden alle bestätigen, die sich einmal darauf eingelassen haben. Und das sind mittlerweile weltweit über drei Millionen.

Myst ist ein Spiel, das lange und nachhaltig in seinen Bann zieht. Ich selber verbrachte viele Stunden in den Buchten, Wältern und Höhlen der Insel auf der Suche nach den geheimnisvollen Büchern von Atrus. Mit ein wenig Fantasie sitzt man dabei bald nicht

mehr vor einem Computer und hantiert mit Maus und Tastatur, sondern bewegt sich wirklich durch eine sich ständig wandelnde Welt, um das allgegenwärtige Geheimnis zu ergründen. Die Wege sind vielfältig und intuitiv. Es lohnt sich, Beobachtungen aufzuschreiben und sogar zu versuchen, eine Karte der Insel zu zeichnen. Solche Notizen können helfen, sich nicht zu

verlieren. Denn die Wege, auf denen man irgendwohin gelangt, führen nicht notwendigerweise auch wieder hinaus.

WIE ALLES ANFING

Myst bildet den Höhepunkt der Zusammenarbeit der Brüder Miller.



Bis 1987 gingen die beiden ganz unterschiedliche Wege: Rand, der ältere, arbeitete als Programmierer bei einer Bank in Texas, während der jüngere Robyn in Washington Anthropologie studierte. Doch dann wollte Rand als junger Vater Software für seine Kinder entwickeln und sprach darüber mit seinem Bruder. Das Ergebnis ihrer gemeinsamen Bemühungen war «The

Manhole», ein kleines Spiel, bei dem erstmals eine Welt per Mausklick durchwandert werden konnte. Dabei war es unmöglich, einen falschen Knopf zu drücken, und niemand konnte bei dem Spiel verlieren. Das war neu, unerwartet. «The Manhole» wurde als erstes Spiel auf CD-ROM gepresst und vom amerikanischen Softwareverband 1988 als innovativste Computer-Anwendung ausgezeichnet.

Angespornt durch ihren Erfolg und durch die Möglichkeiten des neuen Mediums, entstand bald darauf «Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel», ein verspieltes, ironisches Weltraumabenteuer für Kinder, an dem auch Erwachsene ihre Freude haben konnten. «Cosmic Osmo» wurde ein noch grösserer Erfolg als sein Vorgänger und bekam ebenfalls viele Preise.



TÜRLER

UHREN & JUWELEN

Zürich *Paradeplatz, Bahnhofstrasse 28
Storchengasse
Airport Terminals A und B*

Bern *Marktgasse 3*

Berlin *Haus der Schweiz
Unter den Linden
Ecke Friedrichstrasse*

Vertretungen

New York *Madison Avenue 515*
Tokyo *Tenshodo, 4-3 Ginza
Service-Organisationen
in fünf Kontinenten*

DAS PROGRAMM

Die noch in schwarz-weiß gehaltenen, frühen Programme der Miller-Brüder wirken heute eher einfach gestrickt. Dennoch geht ein ganz eigenartiger Charme von ihnen aus. Voraussetzung für ihre Gestaltung war Hypercard.

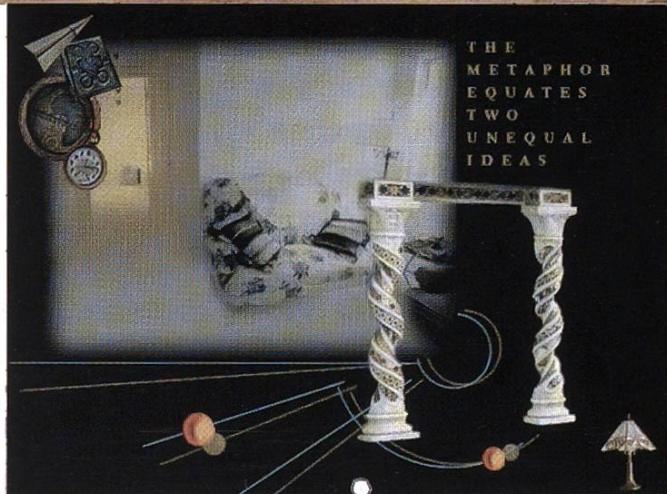
1986 von Apple entwickelt, lag dieses Programm damals jedem Macintosh-Rechner bei und wurde von vielen Anwendern benutzt, um eine persönliche Computer-Agenda und ähnliche Anwendungen zu gestalten. Es ist schwer zu definieren, was Hypercard eigentlich ist. Bekannter ist der Begriff Hyperlink: Im World Wide Web des Internet bedeutet er, dass durch Anklicken eines Wortes weitere, mit diesem Begriff in Zusammenhang stehende WWW-Seiten aufgerufen werden können.

Hypercard nun ist ein System, das nicht nur Texte, sondern auch Grafiken, Töne und Filme mit

einer Art elektronischer «Karteikarten» verwalten kann und Beziehungen auf «Hyperlink-Art» ermöglicht – eben Hypercard.

Die Gestaltung von Hypercard-Anwendungen ist sehr einfach und erfolgt teils direkt mit der Maus, teils mit einer leicht zu erlernenden Scriptsprache. Diese Sprache lässt sich mit einigen Programmierkenntnissen so erweitern, dass praktisch jeder Vorgang auf dem Computer in einer Hypercard-Umgebung genutzt werden kann.

Dieses leicht zu handhabende Werkzeug, das an vielen Schulen und Universitäten auch von Nicht-Programmierern benutzt



wird, um kleine Macintosh-Programme zu gestalten, bildete den Hintergrund für «Manhole» und «Cosmic Osmo». Und so unglaublich das tönt, es sollte auch zur Basis werden für ein so komplexes Programm wie Myst. Robyn Miller beschreibt die Situation so: «Als wir unsere Kinderprogramme entwickelten, stolperten wir auf gut Glück mit den uns zur Verfügung stehenden Werkzeugen durch das neue Medium und versuchten herauszufinden, was es leisten konnte. Es war eine Zeit der Experimente und immer neuer Entdeckungen. Doch irgendwann kannten wir uns genügend gut aus, um eine grössere Herausforderung anzunehmen: Wir wollten eine Welt erschaffen, die auch Erwachsene anspricht, und waren bereit, die Spielerin oder den Spie-



ler zur Hauptperson einer interaktiven Geschichte zu machen.» Damit begann die Geschichte von *Myst*.

DER GROSSE PLAN

Die Arbeit an *Myst* war natürlich sehr viel aufwendiger als bei den Welten, welche die Millers bisher für Kinder

Ihre bisherigen Welten enthielten auch kein Rätsel. Es waren einfach Umgebungen, in denen sich die Anwender bewegen und durch einen Mausklick eine Reaktion auslösen konnten. Bei *Myst* hingegen geht es darum, ein Geheimnis zu lüften. Dieses Geheimnis beruht auf einer

weit mehr fiktive Geschichten und Sagen für unsere Welt erfinden mussten, als im Spiel sichtbar werden. Diese Tiefe erwies sich als ebenso wichtig wie das, was der Spieler beim Erforschen der Welten von *Myst* davon wirklich zu sehen bekommt.» Diese «Vorgeschichte» ist



entworfen hatten. Rand erinnert sich: «Bei Kinder-Software kannst Du problemlos eine Tür zeichnen, noch ohne zu wissen, was dahinter passiert. *Myst* hingegen verlangte einen enormen Aufwand an Planung, um sicherzustellen, dass alles widerspruchsfrei ist und in sich stimmt.»

Geschichte, die im Laufe des Spiels aus verschiedenen Indizien rekonstruiert werden muss. Nun ist es eine Sache, eine Fantasy-Geschichte zu erfinden – eine ganz andere ist es, eine ganze Welt aufzubauen, in der sich die Spieler nach Belieben bewegen können. Rand Miller: «Wir merkten schnell, dass wir

der festgelegte, lineare Teil von *Myst*, der mit einer geschriebenen Erzählung verglichen werden kann. Was das Spiel aber ausmacht, ist der nicht-lineare, interaktive Teil, dessen Abläufe vom Spieler bestimmt werden. Das ist ein reichlich komplexes Unternehmen, da die Insel auf alle möglichen Arten

erforscht und die Entwicklung in jeder erdenklichen Richtung vorangetrieben werden kann. Am Schluss jedoch müssen alle Stränge wieder zusammenführen und zu einem der Schluss-Szenarien überleiten. Zusätzlich wird die Sache noch dadurch kompliziert, dass die Spieler die Hinweise zur Lösung des Rätsels je nach Spielverlauf in unterschiedlicher Reihenfolge finden. Trotzdem muss immer ein Vorwärtskommen und eine Lösung möglich sein. Es ist interessant zu hören, dass sich die Brüder Miller dabei nie auf ein Drehbuch abstützten. «Da wir das Verhalten der einzelnen Spieler nicht vorhersehen konnten, hätte das wenig gebracht», meint Rand. «Der Reiz des Spiels besteht ja gerade darin, dass nichts festgelegt ist. Wir geben zwar Hinweise und Anregungen, können aber nie sicher sein, wie diese genutzt werden.»

Um die Übersicht trotzdem zu behalten, zeichneten Rand und Robyn anstelle eines festgelegten Spielablaufs Karten und Diagramme, die zeigen, was die verschiede-

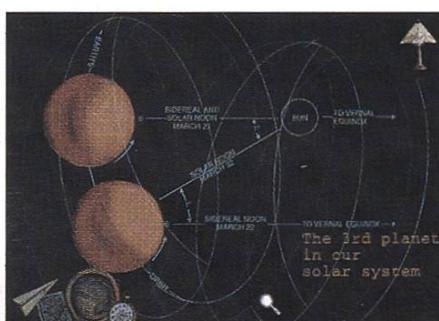


nen Dinge zu jeder Zeit sind, woher sie kommen und wie und wo sie im Spiel auftauchen. Eigentlich eine absurde Situation: Ein äusserst komplexes Computer-Spiel wird mit dem guten, alten Bleistift konzipiert.

Robyn gibt lachend zu, dass sein Tisch zeitweise mit Plänen völlig übersät war. Vom vielgerühmten «papierlosen Büro», das der Computer ermöglichen soll, keine Rede.

DIE GRENZEN

Ein Spiel, das eine Welt simuliert, sollte wie die natürliche Welt keine Grenzen kennen. Bei *Myst* wird das Problem dadurch gelöst, dass alles auf einer Insel spielt. So verhindert das Meer zwar das Weiterkommen, wird aber nicht als Grenze im Sinne eines Spielbretts empfunden.



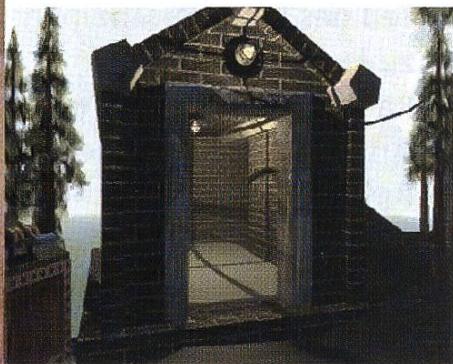
Andere Grenzen allerdings kennen die Erfinder von Computer-Spielen sehr wohl. Da sind etwa die relative Langsamkeit der CD-ROM und die Gegebenheiten der Benutzeroberfläche. Rand sagt, dass er und sein Bruder sich dieser Probleme immer bewusst waren. Bei der Realisation hätten sie jedoch versucht, aus der Not eine Tugend zu machen und die Beschränkungen als Teil des Spiels erscheinen zu lassen.

Rand: «Unsere früheren Arbeiten bildeten die Basis für all das. Doch nun bauten wir in die verschiedenen Objekte mehr Komplexität und Tiefe ein. Wir lernten unsere Techniken und Werkzeuge so zu nutzen, dass wir auch neue Technologien einbeziehen konnten.»

So war etwa zuerst geplant, handgezeichnete Bilder zu benutzen. Zur Zeit, als *Myst* entstand, wurden dann aber erstmals 3D-Programme auch für Billigcomputer verfügbar. So wurde diese Technik sofort eingesetzt. «Wir konstruierten beispielsweise das Gittermodell eines Baums und scannten etwas Rinde ein, um ihn



damit einzukleiden», erklärt Robyn. «Der Computer berechnete die Effekte für das Licht, den Nebel und die Reflektion der Baumoberfläche. Es war eine

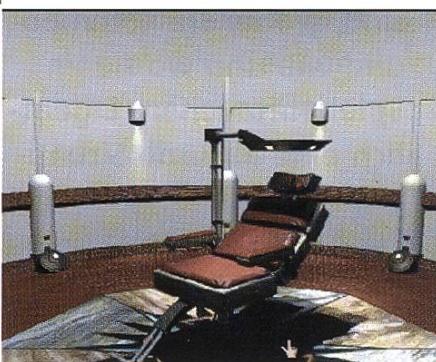


Riesenarbeit, aber aus diesem einen Baum wurde in der Folge ein ganzer Wald, und aus diesem wiederum konnten wir Bilder von jeder beliebigen Stelle ableiten.»

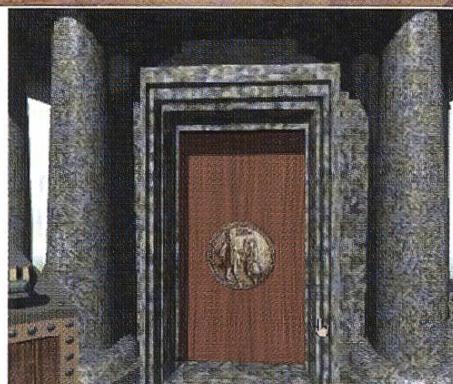
EINE MILLION DOLLAR ZU GEWINNEN

Der Erfolg von *Myst* machte aus der Garage, wo die ersten Programme entstanden sind, eine Firma in einem eigenen Bürohaus. Dort wird zur Zeit von einer grossen Crew von Grafikern und Programmierern am Fol-

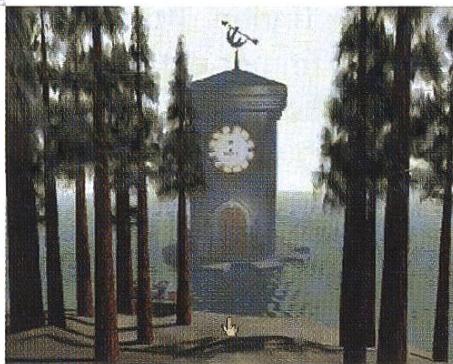
geprogramm zu *Myst* gearbeitet. Auch andere haben versucht, mehr oder weniger gelungene, mystisch angehauchte Fantasy-Spiele in der Nachfolge von *Myst* zu kreieren. Eines der inter-



essantesten Projekte heisst «Treasure Quest» und stammt von Sirus Publishing Inc.. Das Spiel ist ausserordentlich schön gestaltet und die Rätsel, die es zu lösen gilt, sind wohl die anspruchsvollsten, die bisher auf einer CD zu finden waren. Doch das muss so sein, denn wer als erster vor dem Jahre 2000 die Lösung findet, dem winkt eine Million. Kein Spielgeld, sondern richtige, grüne US-Dollars. Allerdings hat im Spiel um das Erbe des verstorbenen Professors Faulkner nur eine Chance, wer gut Englisch spricht, sich auch die zum Spiel gehörende Audio CD genau anhört und hie und da vom Computer aufsteht, um



eine Bibliothek aufzusuchen, möglichst mit englischen Büchern. Auch ein Internet-Zugang kann nicht schaden, denn unter <http://www.treasure->



quest.com finden sich Hilfen und die Möglichkeit, mit andern Schatzsuchern zu korrespondieren. Dort ist auch täglich zu erfahren, ob der Preis noch zu haben ist. Doch «Treasure Quest» ist so gut gemacht, dass das Spiel auch dann noch Spass machen wird, wenn der Preis vergeben ist. Alles in allem dürfte «Treasure Quest» die konsequenteste Weiterführung dessen sein, was vor vier Jahren mit *Myst* begonnen hat.

TEXT: ANDREAS FISCHER

Besser leben.

Unsere
Haltung zur Welt und Umwelt spiegelt
sich in unseren ökologischen Produktelinien wider.

Coop NATURAplan umfasst Lebensmittel aus biologischem Anbau und artgerechter Tierhaltung. Mit ihnen leisten wir einen wichtigen Beitrag an eine umweltfreundliche Schweizer Landwirtschaft. Textilien mit dem Signet Coop NATURA Line sind aus biologisch angebauter Baumwolle und werden ohne Einsatz bedenklicher Chemikalien verarbeitet. Das Coop OECOplan-Signet zeichnet Gebrauchsgüter und Dienstleistungen aus, die spezielle ökologische Auflagen erfüllen. Und für die Solidaritätslinie Cooperación arbeiten wir Hand in Hand mit der Stiftung Max Havelaar, um den fairen Handel mit Produkten aus der Dritten Welt zu unterstützen. Informationen über eine ökologische und soziale Grundhaltung: Coop Schweiz, Public Relations, Postfach 2550, 4002 Basel.



Coupon einsenden an: Coop Schweiz, PR, Postfach 2550, 4002 Basel,
und Sie erhalten eine Cooperación-Schokolade.
Absender: