



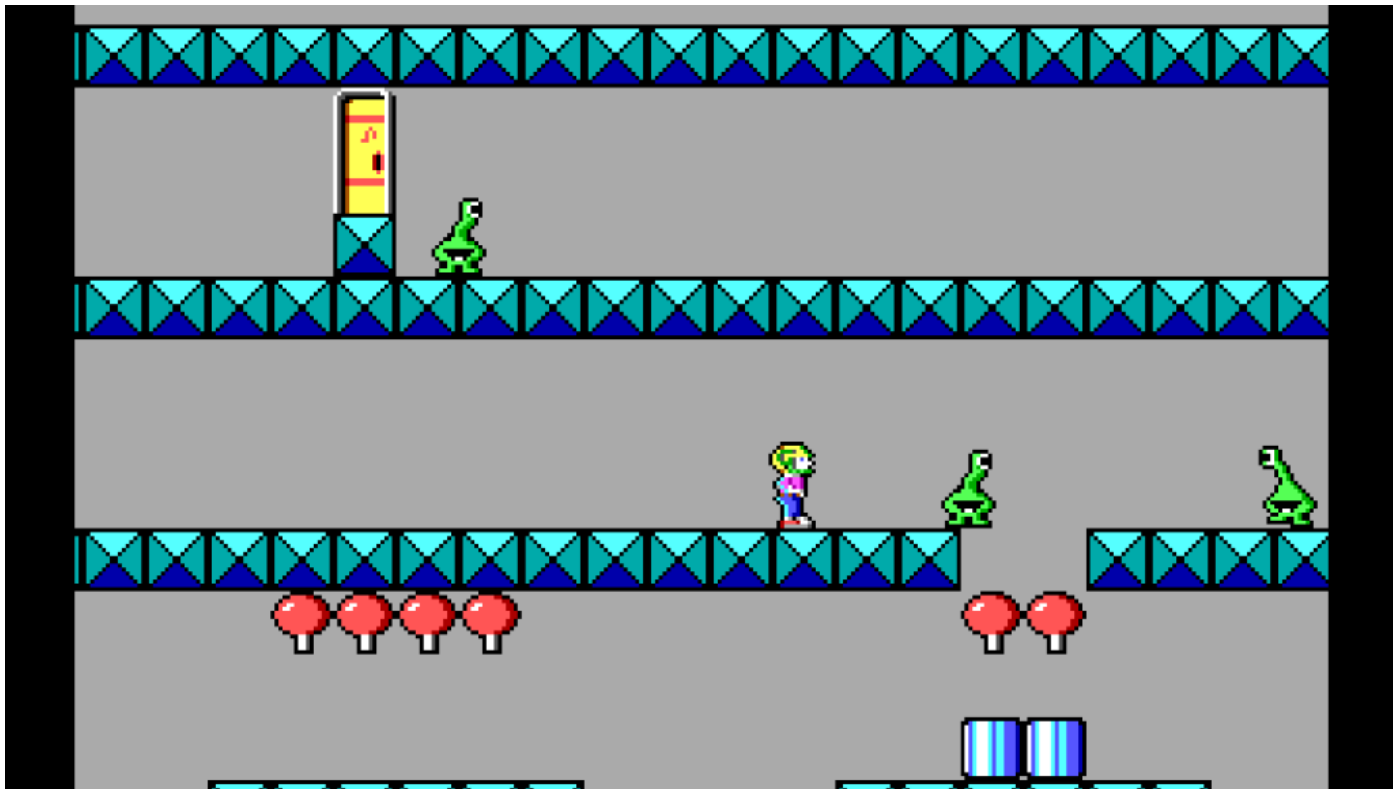
EnDOSkopie – Commander Keen

Description

Nintendo hatte seinen Mario (ab 1985), Sega seinen Sonic (ab 1991). Und der PC? Ab 1990 gab es Commander Keen von id Software. Einen Side-scrolling platformer, zunächst nur für MS-DOS, der Kinder an den elterlichen PC fesselte.

Ein Kind im Weltraum

Der erste Teil erschien im Dezember 1990 mit dem Titel **Commander Keen in Invasion of the Vorticons**. Es ist in drei Episoden unterteilt: „Marooned on Mars“, „The Earth Explodes“ und „Keen Must Die!“. Das Spiel wurde im Rahmen eines Shareware-Modells veröffentlicht. „Marooned on Mars“ war kostenlos, die beiden anderen Episoden konnten käuflich erworben werden.



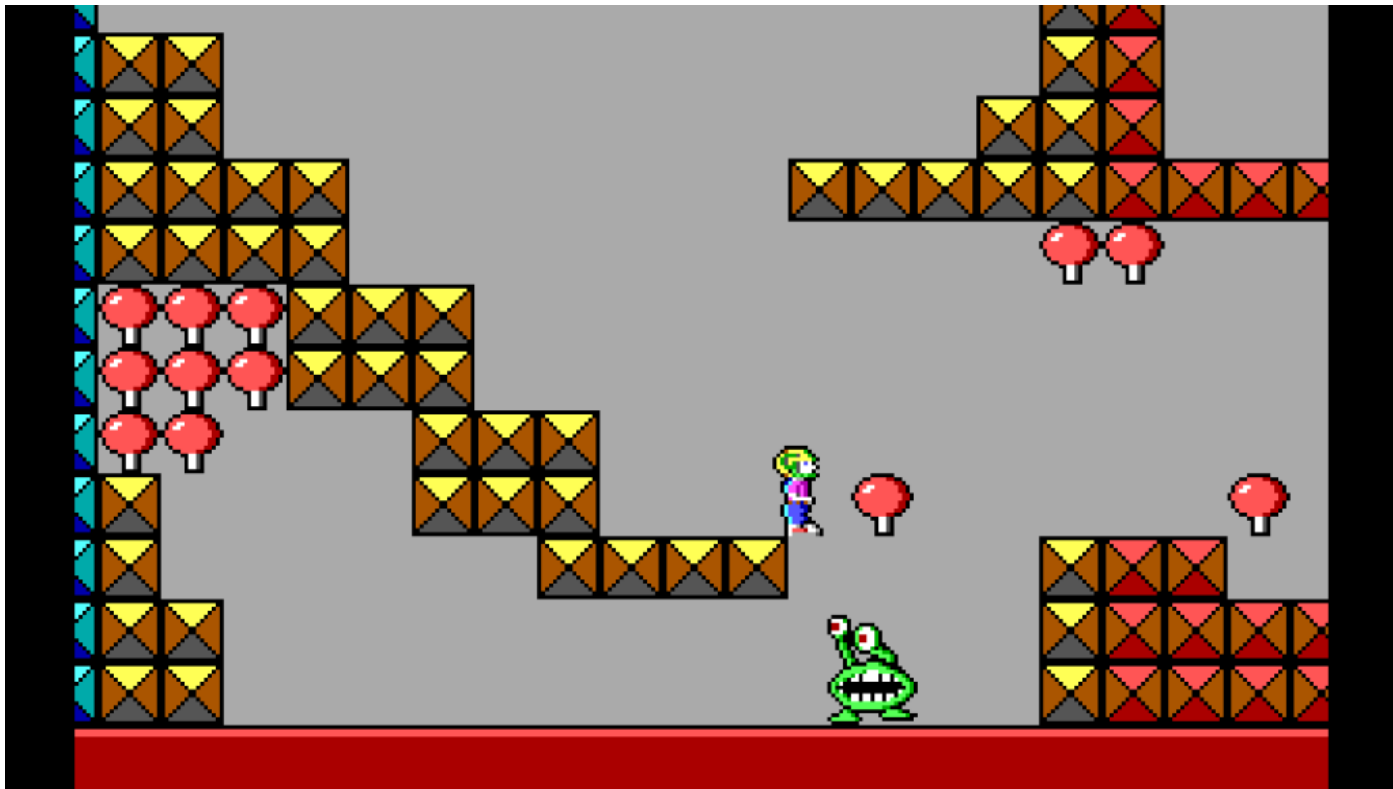
Commander Keen 1

In der ersten Episode baut der achtjährige Billy Blaze, ein Kindergenie, ein Raumschiff (die „Beans with Bacon Megarocket“). Anschließend setzt er den Footballhelm seines älteren Bruders auf, um Commander Keen zu werden. Eines Nachts, als seine Eltern nicht zu Hause sind, fliegt er zum Mars, um ihn zu erforschen.

Während er nicht im Raumschiff ist, stehlen die Vorticons vier lebenswichtige Komponenten und verstecken sie in den Städten des Mars. Keen reist durch Marsstädte und Außenposten, um die Komponenten zu finden. Er kehrt zur Erde zurück – und entdeckt ein Vorticon-Mutterschiff in der Umlaufbahn.

Fortsetzungen

In „The Earth Explodes“ kämpft er sich durch das Mutterschiff und schaltet dessen Waffen aus. Am Ende findet er heraus, dass die Vorticons von dem mysteriösen „Grand Intellect“ gesteuert werden. Der steckt in Wirklichkeit hinter dem Angriff auf die Erde.

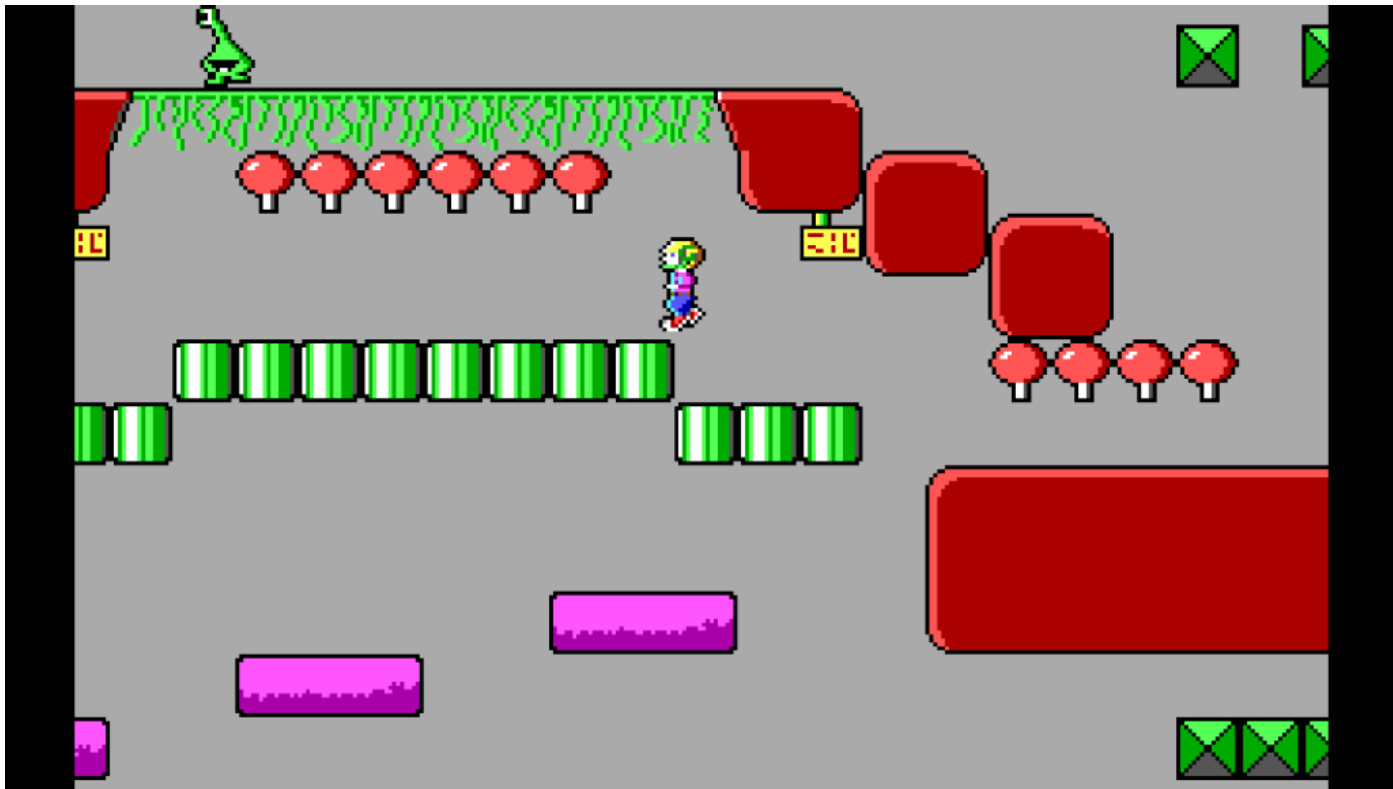


Commander Keen 1

In „Keen Must Die“ kämpft man sich durch die Städte und Außenposten des Heimatplaneten der Vorticons, um den Grand Intellect zu erreichen. Dieser entpuppt sich als der Schulrivale Mortimer McMire.

Traumwelt

In „Keen Dreams“, das außerhalb der Hauptkontinuität spielt, schläft der junge Held nach dem Abendessen. Er wacht in seinem Pyjama in einem Bett auf einem Hügel auf. Nachdem er von Kartoffelsoldaten erfahren hat, dass er jetzt der Sklave von König Boobus Toober ist, und von einem anderen Kind gebeten wurde, sie zu retten, reist er durch das Gemüseland, um den König zu besiegen, und wacht danach in seinem Bett zu Hause auf.

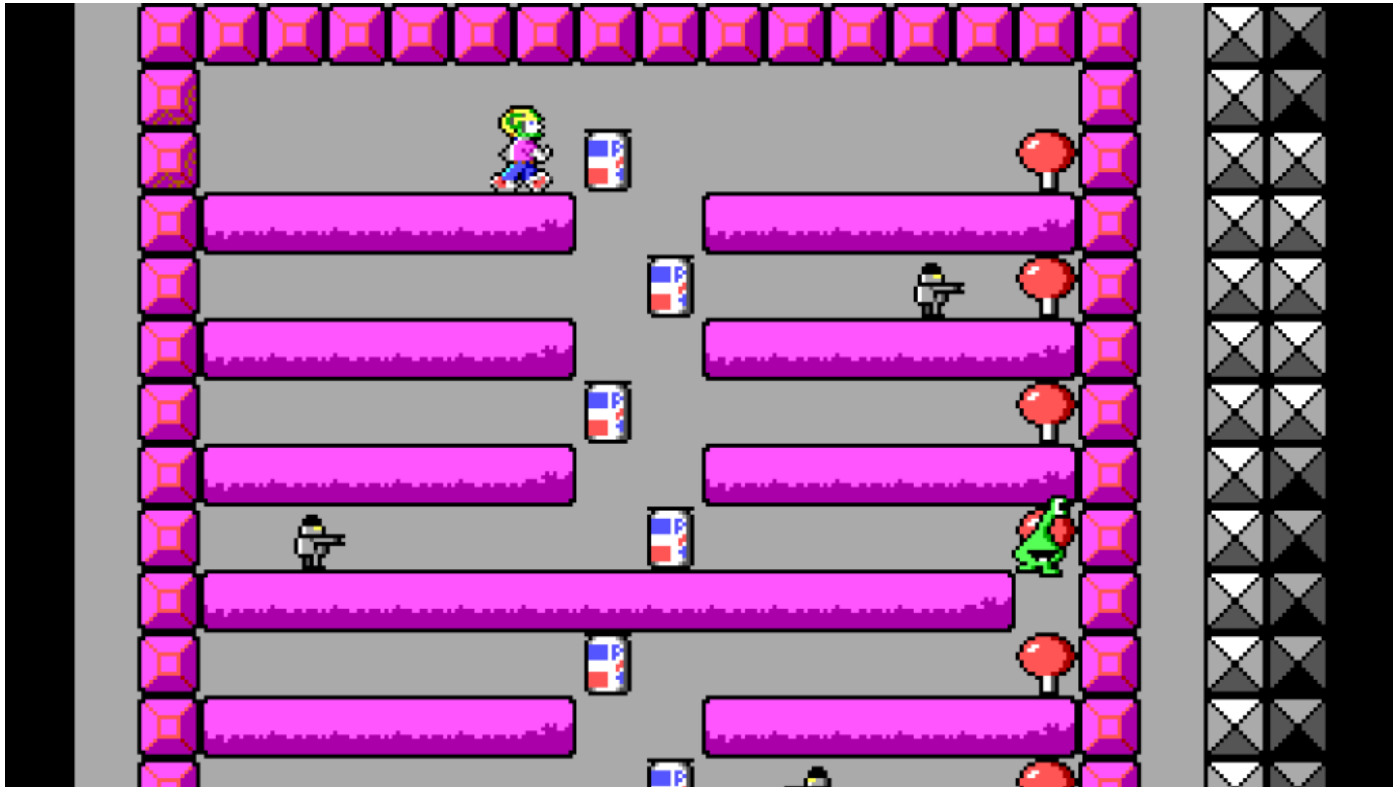


Commander Keen 1

Der rote Faden

Die Hauptserie der Spiele wird in „Secret of the Oracle“ fortgesetzt. Darin baut Keen ein überlichtschnelles Funkgerät. Damit belauscht er die Pläne einer außerirdischen Rasse, der Shikadi, zur Zerstörung der Galaxie.

Er fliegt zum Orakel auf dem Planeten Gnosticus IV. Hier muss Keen feststellen, dass die Gnosticener, die das Orakel leiten, von den Shikadi entführt wurden. Er kämpft sich durch die Außenposten und Tempel der Schattenlande. Dabei rettet er die Gnosticenes, woraufhin das Orakel Keen mitteilt, dass die Shikadi Schattenwesen von der anderen Seite der Galaxie sind, die auf Korath III eine Armageddon-Maschine bauen, um die Galaxie in die Luft zu jagen und sie danach nach ihren Vorstellungen wieder aufzubauen.

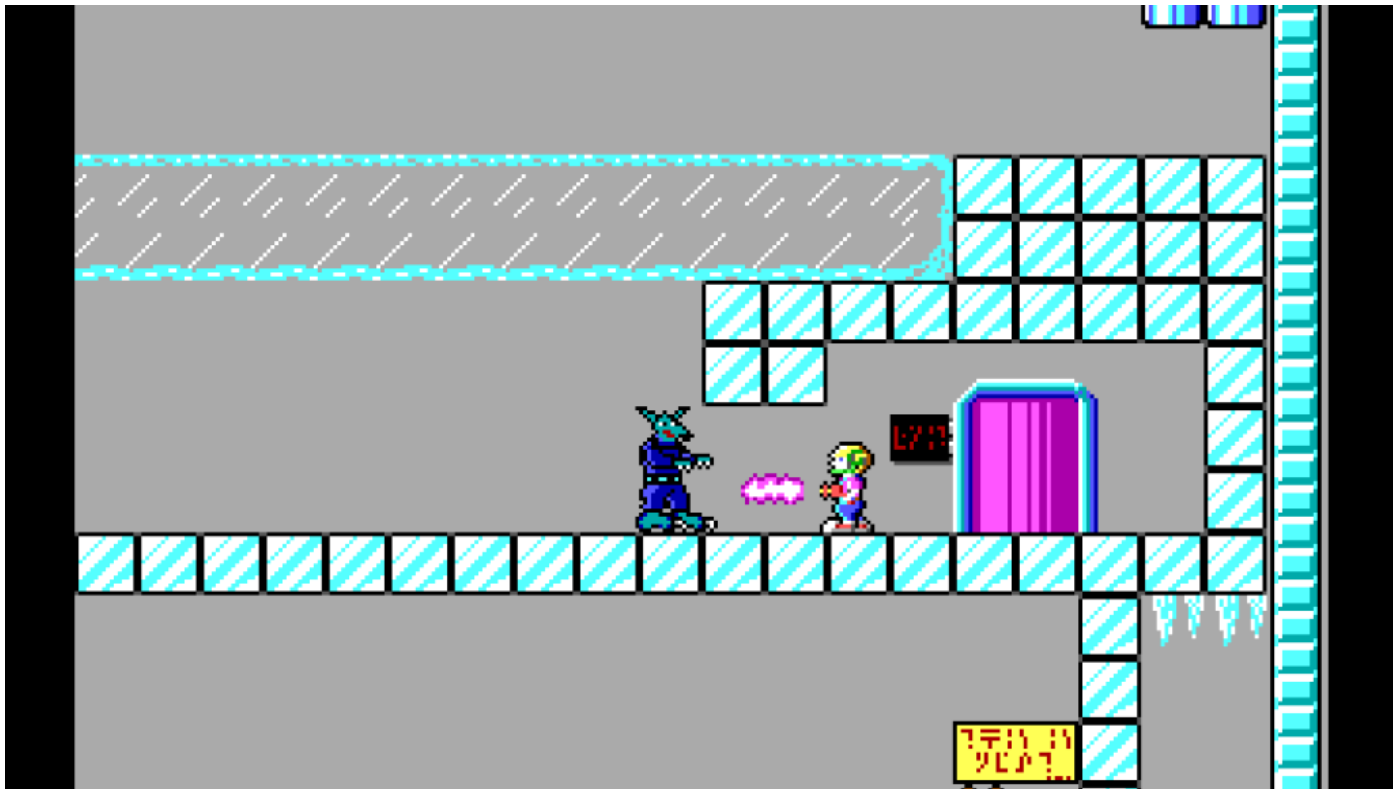


Commander Keen 1

In „The Armageddon Machine“ infiltriert Keen die titelgebende Raumstation. Er setzt sie außer Betrieb, indem er die Subsysteme der Maschine in jedem Level zerstört. Am Ende stellt er fest, dass der „Gannalech“, der die Shikadi anführte, der Grand Intellect McMire war. Dieser war Keen in Vorticons entkommen, indem er einen Androiden an seiner Stelle zurückgelassen hatte. Eine für Keen zurückgelassene Notiz teilt ihm mit, dass McMire stattdessen plant, das Universum zu zerstören.

Von Babysittern und Schwestern

„Aliens Ate My Babysitter“ spielt etwa zur gleichen Zeit, obwohl unklar ist, ob es tatsächlich nach den Ereignissen von „Goodbye, Galaxy“ spielt. Darin entführen die außerirdischen Bloogs von Fribbulus Xax Keens Babysitter und planen, sie zu essen. Keen findet einen Weg zu ihr, und sie enthüllt, dass sie McMires Schwester ist und dass McMire hinter ihrer Entführung steckt, um Keen abzulenken, während er plant, das Universum zu zerstören.



Commander Keen 1

Die geplante Trilogie, die diese Handlung behandeln sollte, „The Universe is Toast“, wurde zwar nie entwickelt, aber der Game Boy Color Commander Keen hat eine Subraumanomalie, die das Leben auf der Erde stört, als Auswirkung einer Verschwörung der Bloogs, Shikadi und Droidicus, angeführt von McMire, um das Universum zu zerstören.



Commander Keen 1 – Am Ende entdeckt Keen ein Raumschiff, welches die Erde bedroht

Keen kämpft sich durch die Planeten der drei Rassen, um die Plasmakristalle zu finden, die die Omegamatic-Station mit Energie versorgen, doch McMire kann entkommen, nachdem er Keen ein letztes Mal verspottet hat.

Es war also eine Zeit, als id Software noch versuchte, Geschichten zu erzählen. Nicht so, wie in [Wolfenstein 3D](#), [Doom](#) oder [Quake](#).

Identifikationsstiftend

Die kurzen Texte im Spiel sind stellenweise ziemlich witzig – vor allem für Kinder. Überhaupt ist die ganze Welt von Commander Keen recht kindgerecht, auch wenn es um die Rettung der Erde, der Galaxie und des Universums geht und man Feinde abschießen oder zumindest stark betäuben muss.

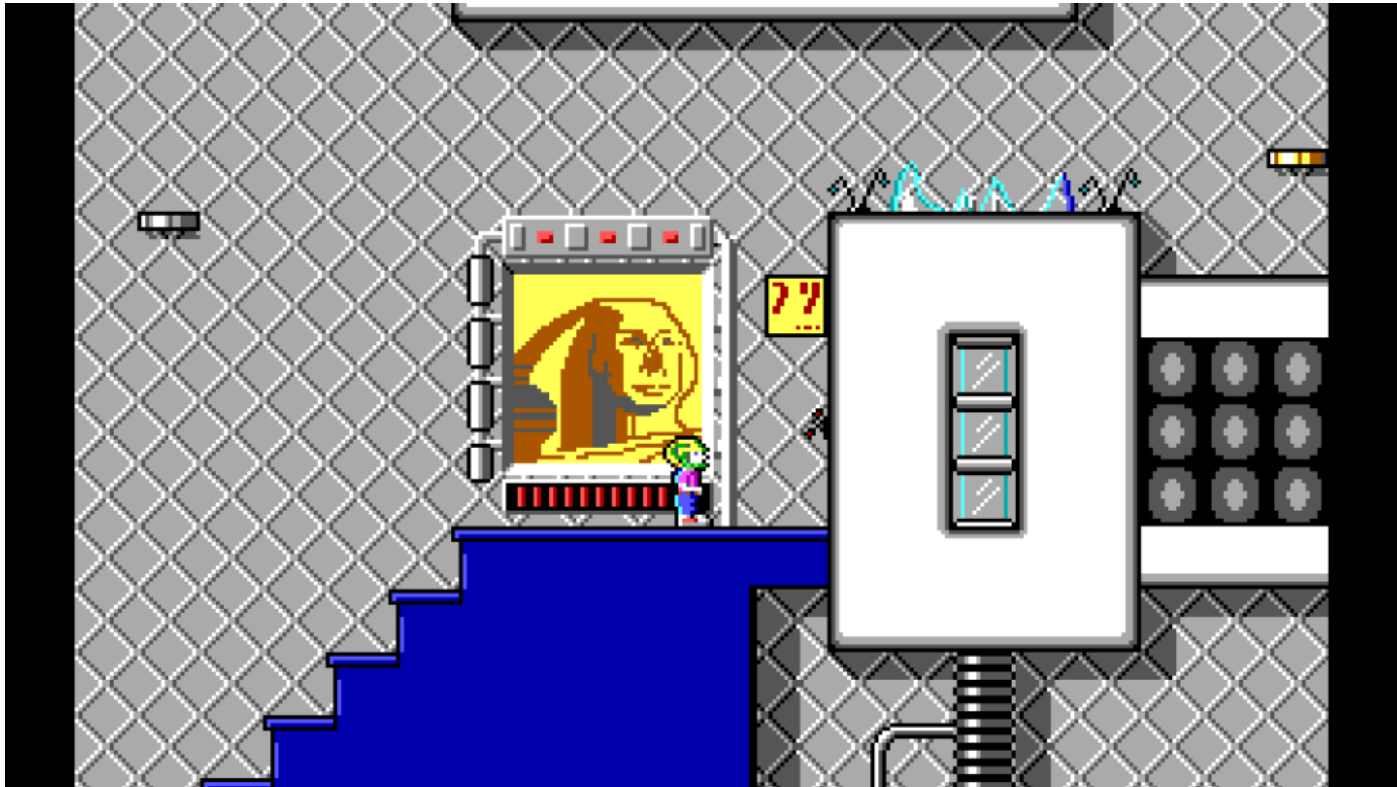


Commander Keen 2

Neben nützlichen Dingen wie Munition und Schlüsselkarten sammelt man Süßigkeiten, Softdrinks, Hamburger, Pizzas und Teddybären ein. Und man ist eben ein kleiner Junge, der ein eigenes Raumschiff gebaut hat. Die Idee selbst ist nicht ganz neu, aber sorgt dennoch für eine hohe Identifikation bei der Zielgruppe.

Gameplay

Alle Spiele der Commander Keen-Reihe sind scrollende Plattform-Videospiele. Der Großteil des Spiels zeigt den vom Spieler gesteuerten Commander Keen von der Seite, während er sich auf einer zweidimensionalen Ebene bewegt. Der Spieler kann sich nach links und rechts bewegen und springen.

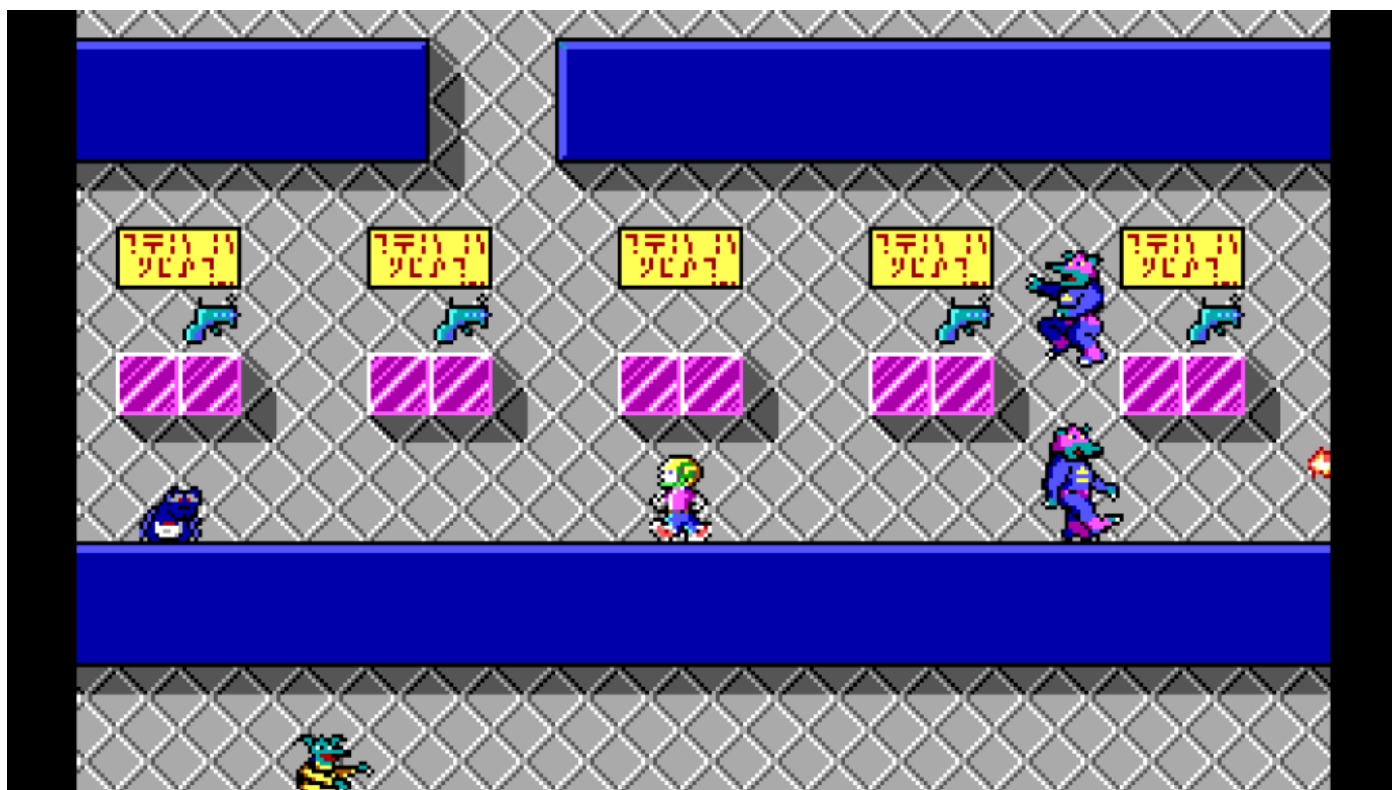


Commander Keen 2

In jeder Episode, außer Keen Dreams, kann er auch einen Pogo-Stick benutzen, um kontinuierlich zu hüpfen und mit dem richtigen Timing höher zu springen, als er normalerweise kann. Mit dem Pogo-Stick ist die Steuerung etwas schwammiger, was eine besondere Herausforderung darstellt, aber den Stick glaubwürdiger macht.

Plattformen

Die Levels bestehen aus Plattformen, auf denen Keen stehen kann, und einige Plattformen erlauben es Keen, von unten durch sie hindurch zu springen. Gelegentlich gibt es auch Steine, durch die man von oben nach unten fällt, ohne dies vorher zu erkennen, da sie sich optisch nicht von den nebenstehenden Steinen unterscheiden.



Commander Keen 2

Ab Episode zwei gibt es auch bewegliche Plattformen sowie Schalter, die Brücken über Lücken im Boden ausfahren. Keen Dreams und spätere Spiele fügen Feuerwehrstangen hinzu, an denen Keen hinauf- oder hinunterklettern kann, und mit Ausnahme von Commander Keen aus dem Jahr 2001 werden die Plattformen auch von oben betrachtet, um einen Pseudo-3D-Effekt zu erzielen.

Tod und Freiheit

In der gesamten Serie kann ein einmal betretenes Level nur verlassen werden, indem man das Ende erreicht oder stirbt. Bei Keen Dreams und den Episoden vier bis sechs kann der Spieler jedoch speichern und zur Mitte eines Levels zurückkehren, anstatt nur zwischen den Levels wie in den anderen Spielen.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/04/Commander-Keen-3-Startbildschirm.mp4>

Commander Keen 3 Startbildschirm

Zwischen den Levels bewegt sich der Spieler auf einer zweidimensionalen Karte, die von oben betrachtet wird. Von der Karte aus kann der Spieler die Levels betreten, indem er sich dem Eingang nähert. Einige Levels sind optional und können umgangen werden, während andere geheim sind und nur durch das Befolgen bestimmter Verfahren erreicht werden können.

Ein Universum voller Gefahren

Alle Episoden enthalten in ihren Levels eine unterschiedliche Anzahl von Gegnern, die der Spieler töten, betäuben oder vermeiden muss. Diese Feinde sind in der Regel Außerirdische oder Roboter.

Die Levels können auch Gefahren wie Elektrizität, Flammen oder Stacheln enthalten. Wenn Keen eine Gefahr oder die meisten Feinde berührt, verliert er ein Leben, und das Spiel ist beendet, wenn alle Leben von Keen verloren sind.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/04/Commander-Keen-4-Demo-3.mp4>

Commander Keen 4 Demo

„Invasion of the Vorticons“ verfügt über eine Strahlenkanone, die Keen mit Munition bestücken kann, um Feinde zu töten. Keen Dreams tauscht diese gegen Flower-Power-Kugeln aus, die Feinde vorübergehend betäuben, wenn sie geworfen werden, in den Episoden vier bis sechs wird eine Betäubungspistole verwendet, die Feinde dauerhaft betäubt, und in Commander Keen aus dem Jahr 2001 gibt es eine Betäubungspistole, die Feinde vorübergehend betäubt, wenn sie nicht mit einem Pogo-Sprung getötet werden.

Der Spieler erhält bei genügend Punkten ein zusätzliches Leben. Es gibt auch farbige Schlüsselkarten, die Zugang zu verschlossenen Teilen der Levels gewähren, sammelbare Gegenstände, die ein zusätzliches Leben gewähren, beginnend mit Episode vier, und Gegenstände, die ein sofortiges zusätzliches Leben gewähren.

Schwierigkeitsgrad

Aus heutiger Sicht ist der Schwierigkeitsgrad mörderisch, was gleich mehrere Gründe hat. Das erste Problem beginnt mit dem Konzept: Keen hat keine Energie und keine Rüstung. Dies führt dazu, dass nahezu jeder Fehler mit dem Tod bestraft wird. Zwar sind nicht alle Gegner tödlich, aber die Meisten. Hinzu kommen zahlreiche Fallen und Abgründe. Berührt man eine entsprechende Falle, einen Gegner oder wird von Schüssen getroffen, stirbt man und das – teils recht umfangreiche – Level beginnt von vorne.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/04/Commander-Keen-5-Demo-1.mp4>

Commander Keen 5 Demo

Die sehr steile Lernkurve macht es auch nicht leichter. Das erste Level ist meistens sehr einfach, ab dem zweiten Level beißt man regelmäßig ins virtuelle Gras. Gerade bei Kindern – die eigentliche Zielgruppe – führt das [zu extremen Frustmomenten](#). Allerdings freut man sich auch viel mehr über Erfolge, wenn etwas gelingt.

Die Qualität des Leveldesigns ist von Teil zu Teil sowie Level zu Level sehr verschieden. Manche Stellen sind großartig designt und enthalten pffiffige Ideen. Andere hingegen, vor allem in den ersten drei Episoden, enthalten extrem frustrierende Abschnitte.



Commander Keen 3

Die Level sind meistens in alle vier Richtungen weitläufig, was bedeutet, dass man bspw. von sehr weit oben runterfallen kann. Da man nicht weiß, wo man landet, kann dies ebenfalls zu zahlreichen Toden führen. In späteren Folgen hat man immerhin die Möglichkeit, herunter zu schauen.

Entwicklung und Technik

Im September 1990 entwickelte John Carmack mit Hilfe eines Exemplars von Michael Abrashes *Power Graphics Programming* von Grund auf eine Methode zur Erstellung von Grafiken, die in einem Computerspiel reibungslos in jede Richtung scrollen konnten. Zu dieser Zeit waren [IBM-kompatible Computer](#) aufgrund ihrer speziellen Hardware nicht in der Lage, das Kunststück von Videospielkonsolen wie dem Nintendo Entertainment System nachzubilden, den gesamten Bildschirm schnell genug für ein flüssiges Side-Scrolling-Videospiel neu zu zeichnen.

Innovative Technik

Carmack lehnte die „cleveren kleinen Abkürzungen“ ab, mit denen andere Programmierer das Problem zu lösen versucht hatten, und entwickelte die adaptive Kachelaktualisierung (adaptive tile refresh): Eine Möglichkeit, den Großteil des sichtbaren Bildschirms sowohl horizontal als auch vertikal zur Seite zu schieben, wenn sich die Spielfigur bewegt, als hätte sie sich nicht verändert, und nur die neu sichtbaren Teile des Bildschirms neu zu zeichnen.

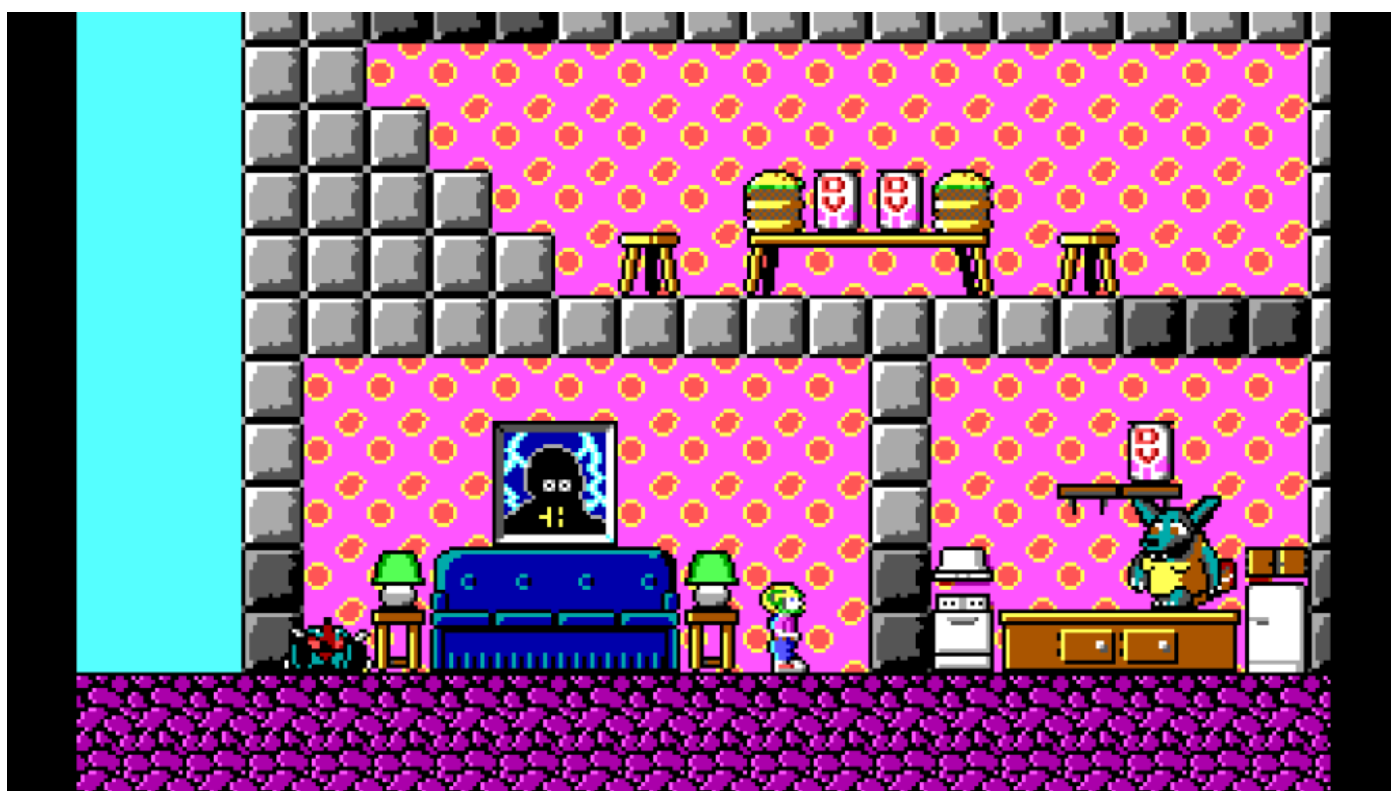
<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/04/Commander-Keen-5.mp4>

Commander Keen 5 Gameplay

Andere scrollende Computerspiele hatten zuvor den gesamten Bildschirm in Teilen neu gezeichnet oder waren wie Carmacks frühere Spiele auf das Scrollen in eine Richtung beschränkt.

Mario-Imitat

Carmack besprach die Idee mit seinem Kollegen Tom Hall, der ihn ermutigte, sie zu demonstrieren, indem er den ersten Level des kürzlich veröffentlichten **Super Mario Bros. 3** auf einem Computer nachbaute. Hall erstellte die Grafik des Spiels und ersetzte die Spielfigur Mario durch **Dangerous Dave**, eine Figur aus einem gleichnamigen früheren Gamer's Edge-Spiel, während Carmack den Code optimierte.



Commander Keen 3

Am nächsten Morgen, dem 20. September, zeigten Carmack und Hall das resultierende Spiel John Romero. Dieser erkannte die Programmierleistung von Carmack als eine große Leistung an. Nintendo war eines der erfolgreichsten Unternehmen in Japan, was vor allem auf den Erfolg der Mario-Reihe zurückzuführen war, und die Fähigkeit, das Gameplay der Serie auf einem PC nachzubilden, konnte große Auswirkungen haben.

Softdisk

Die Scrolling-Technik entsprach nicht den Richtlinien von Softdisk, da sie mindestens einen 16-Farben-EGA-Grafikprozessor benötigte, und die Programmierer im Büro, die nicht an Spielen arbeiteten, waren nicht so beeindruckt wie Romero. Die Spiele von Softdisk sollten auch CGA unterstützen, was

mit Carmacks Technik nicht funktionierte.

<https://www.bytegame.de/wp-content/uploads/2023/04/Commander-Keen-5-Intro.mp4>

Commander Keen 5 Intro

Romero war der Meinung, dass das Potenzial von Carmacks Idee nicht an Softdisk „verschwendet“ werden sollte. Während die anderen Mitglieder des Gamer's Edge-Teams mehr oder weniger zustimmten, war er vor allem der Meinung, dass ihre Talente im Allgemeinen an das Unternehmen verschwendet wurden, dass das Geld brauchte, das ihre Spiele einbrachten, aber seiner Meinung nach das Design von Videospielen im Gegensatz zur allgemeinen Softwareprogrammierung weder verstand, noch schätzte.

Nintendo beißt nicht an

Der Manager des Teams, der Programmierer Jay Wilbur, empfahl ihnen, die Demo bei Nintendo selbst einzureichen, um sich als fähig zu positionieren, eine PC-Version von **Super Mario Bros.** für das Unternehmen zu entwickeln. Die Gruppe, bestehend aus Carmack, Romero, Hall, Wilbur und dem Gamer's Edge-Redakteur Lane Roathe, beschloss, ein vollständiges Demospiel zu entwickeln und an Nintendo zu schicken.



Commander Keen 2

Da sie zu Hause nicht über die nötigen Computer verfügten, um das Projekt zu entwickeln, und auch nicht bei Softdisk daran arbeiten konnten, „liehen“ sie sich am Wochenende deren Arbeitscomputer und brachten sie in ihren Autos zu einem Haus, das Carmack, Wilbur und Roathe teilten. Die Gruppe verbrachte die nächsten 72 Stunden damit, ununterbrochen an der Demo zu arbeiten, die eine Kopie

von Super Mario Bros. 3 darstellte, mit einigen Kürzungen bei der Grafik, dem Sound und dem Level-Design, und einem Titelschirm, der das Spiel den Programmierern unter dem Namen „Ideas from the Deep“ zuschrieb, einem Namen, den Romero für einige frühere Softdisk-Projekte verwendet hatte.

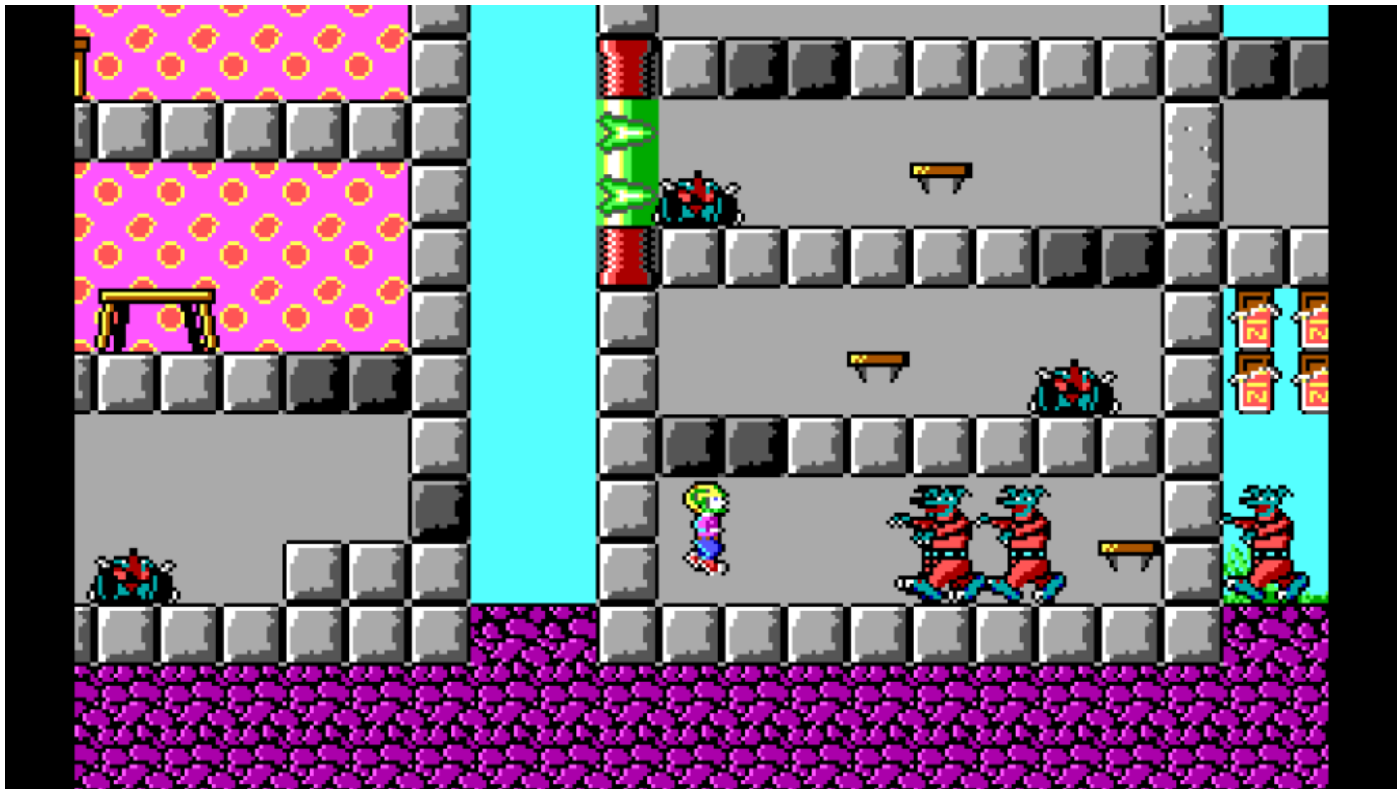


Commander Keen

Die Reaktion von Nintendo einige Wochen später war nicht wie erhofft: Nintendo war zwar von ihren Bemühungen beeindruckt, wollte aber, dass die Mario-Serie exklusiv für Nintendo-Konsolen bleibt.

Scott Miller und Apogee

Etwa zur gleichen Zeit, als die Gruppe von Nintendo abgelehnt wurde, erhielt Romero Fanpost zu einigen der Spiele, die er für Gamer's Edge entwickelt hatte. Als er feststellte, dass alle Briefe von verschiedenen Personen stammten, aber dieselbe Adresse hatten – die von Scott Miller von Apogee Software – schrieb er eine wütende Antwort zurück, nur um kurz darauf einen Anruf von Miller zu erhalten.



Commander Keen 3

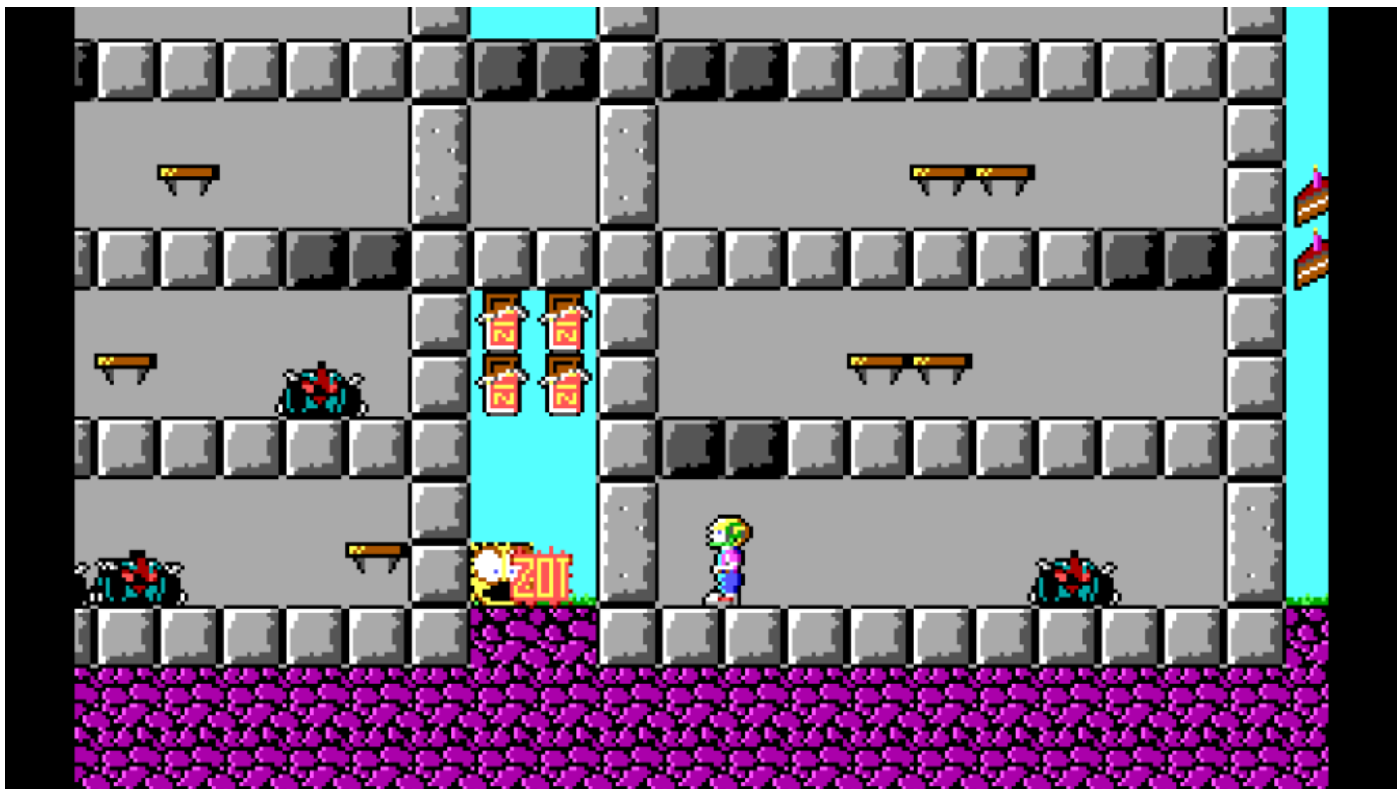
Miller erklärte, dass er versuchte, inoffiziell mit Romero in Kontakt zu treten, da er davon ausging, dass Softdisk seine Post an ihn in der Firma prüfen würde. Er wollte Romero davon überzeugen, mehr Level für sein vorheriges **Pyramids of Egypt** – ein Abenteuerspiel, in dem der Spieler durch Labyrinth navigiert und dabei ägyptischen Fallen und Monstern ausweicht – über das Shareware-Modell von Apogee zu veröffentlichen. Miller leistete Pionierarbeit für ein Modell der Spieleveröffentlichung, bei dem ein Teil des Spiels kostenlos veröffentlicht wurde, während der Rest des Spiels bei Apogee gekauft werden konnte.

Romero sagte, dass er das nicht könne, da Pyramids of Egypt im Besitz von Softdisk sei, aber dass dies keine Rolle spiele, da das Spiel, an dem er jetzt arbeitete, viel besser sei. So schickte Romero Miller die Mario-Demo, und die beiden einigten sich darauf, dass „Ideas from the Deep“ ein neues Spiel für Apogee entwickeln würde. Die Gruppe handelte aus, dass Miller ihnen Geld für die Entwicklungskosten vorstrecken würde. Miller schickte der Gruppe einen Vorschuss in Höhe von 2.000 US-Dollar als Gegenleistung für die Zusage, dass sie noch vor Weihnachten 1990, also in wenigen Monaten, ein Spiel entwickeln würden.

Dieser Vorschuss war das gesamte Entwicklungsbudget des Teams. Das Spiel sollte in drei Teile aufgeteilt werden, um dem Shareware-Modell von Apogee zu entsprechen.

Veröffentlichungen und Erfolge

Die ersten drei Episoden wurden von „Ideas from the Deep“, dem Vorläufer von id, entwickelt und von Apogee Software als Shareware-Titel veröffentlicht. Die „verlorene“ Episode 3.5 „Commander Keen in Keen Dreams“ wurde von id entwickelt und von Softdisk als Retail-Titel veröffentlicht. Die Episoden vier und fünf wurden von Apogee als Shareware Commander Keen in „Goodbye, Galaxy“ herausgegeben. Die gleichzeitig entwickelte Episode sechs wurde von FormGen als Commander Keen in „Aliens Ate My Babysitter“ im Einzelhandel veröffentlicht.



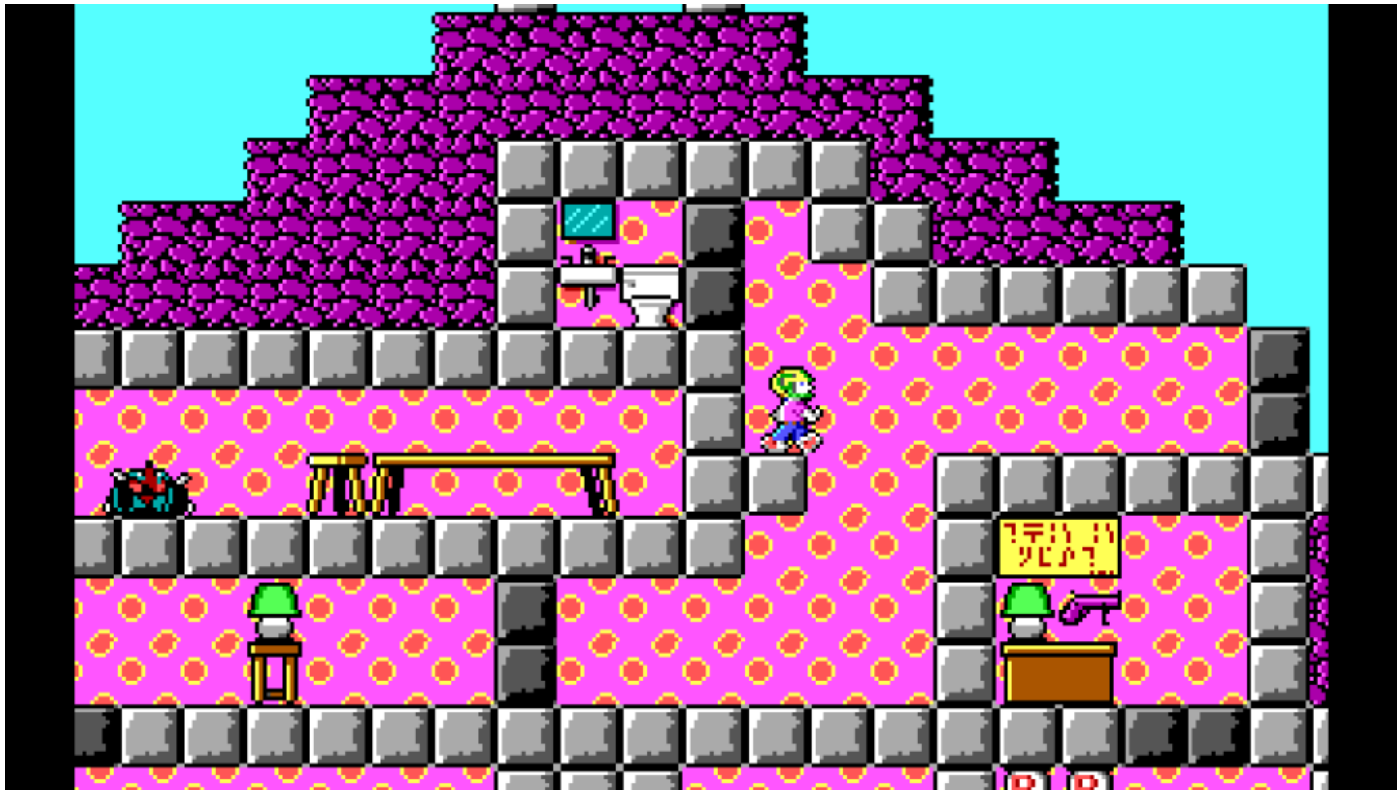
Commander Keen 3

Obwohl die ersten Teile lediglich zwischen 1990 und 1991 erschienen, entwickelten sie sich spielerisch und grafisch weiter. Commander Keen war ein sofortiger Erfolg für Apogee. Die bisherigen Verkaufszahlen des Unternehmens lagen bei etwa 7.000 US-Dollar pro Monat. Zu Weihnachten hatte Keen bereits einen Umsatz von fast 30.000 US-Dollar. Miller beschrieb das Spiel gegenüber Zeitschriftenredakteuren und BBS-Controllern als „eine kleine Atombombe“. Sein Erfolg veranlasste ihn, seine Mutter einzustellen und seinen ersten Angestellten zu engagieren, der sich um den Verkauf und die Telefonanrufe interessierter Spieler kümmerte, und seinen anderen Job zu kündigen und Apogee von seinem Haus in ein Büro zu verlegen.

Verkaufsschlager

Bis Juni 1991 brachte das Spiel über 60.000 US-Dollar pro Monat ein. 1995 schätzte das Team, dass

das Spiel 300.000 bis 400.000 US-Dollar eingebracht hatte.



Commander Keen 3

Apogee kündigte in einem Werbeflyer im selben Jahr Pläne an, das Spiel für eine Nintendo Entertainment System-Portierung an einen anderen Publisher zu lizenzieren. Eine solche Version wurde jedoch nie erstellt. Scott Miller schätzte 2009, dass die Trilogie schließlich zwischen 50.000 und 60.000 Exemplare verkaufte.

Zehn Jahre später wurde eine Hommage und Fortsetzung der Serie von David A. Palmer Productions entwickelt und von Activision als Commander Keen veröffentlicht. Ein weiteres Spiel wurde 2019 als in Entwicklung befindlich von ZeniMax Online Studios angekündigt, wurde aber nicht veröffentlicht.

Geheimnisse

Im gesamten Spiel gibt es Hinweise auf Keens Großvater, dessen Name William J. Blazkowicz ist. Interessanterweise ist William J. Blazkowicz die Hauptfigur in Wolfenstein 3D, dem zwei Jahre später erschienenen Ego-Shooter von id.

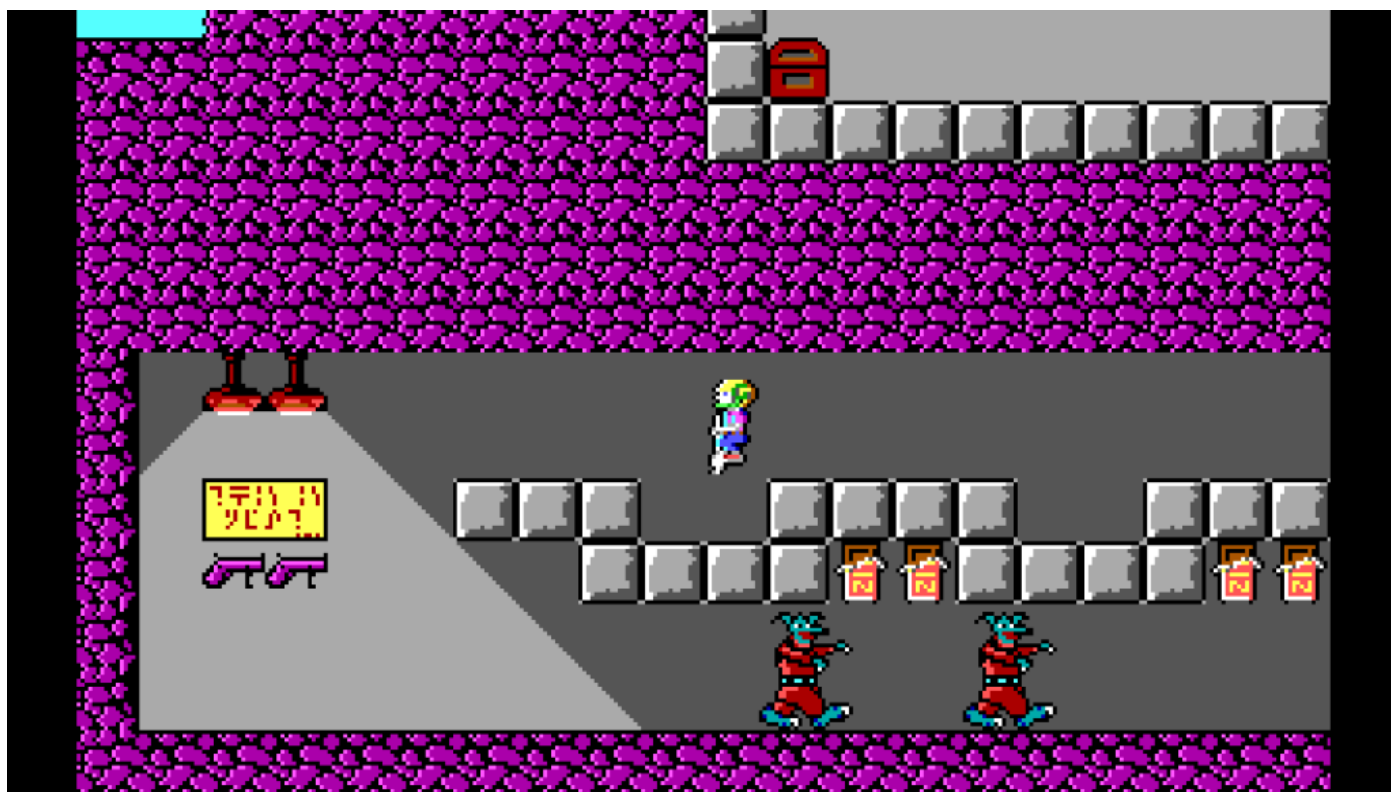


Commander Keen 3

Die Schriften auf den Schildern im Spiel ergeben tatsächlich einen Sinn. Ähnlich wie bei der Runenschrift in Ultima kannst du sie Buchstabe für Buchstabe übersetzen und herausfinden, was sie bedeuten. Auf der Website von 3D Realms gab es eine Tabelle, die beim Übersetzen all dieser Botschaften half.

Presse

Eine zeitgenössische Rezension von Barry Simon vom PC Magazine lobte die grafischen Fähigkeiten des Spiels als „Nintendo-Feeling“, obwohl er die Grafik als „gut gezeichnet“, aber „nicht spektakulär“ in Bezug auf die Auflösung bezeichnete. Er merkte an, dass es sich bei dem Spiel eher um ein Arcade-Spiel handele, das die Spieler nicht wegen „seiner fesselnden Handlung oder bahnbrechenden Originalität“ kaufen würden. Er sagte aber, dass alle drei Episoden sehr unterhaltsam seien und dass sich das Spiel durch die scrollende Grafik von ähnlichen Spielen abhebe.



Commander Keen 3

Eine kurze Zusammenfassung der Trilogie 1992 in PC World bezeichnete es als „eines der spektakulärsten Spiele auf dem Markt“. Sie lobte den „hervorragenden“ Sound und die Grafik, während eine ähnliche Zusammenfassung in CQ Amateur Radio es als „Nintendo kommt auf den PC“ und das „beste Action/Abenteuer-Spiel“ bezeichnete, das der Rezensent je gesehen hatte.

Im Oktober 1992 wurde die Commander Keen-Reihe bei den Shareware Industry Awards als „Best Entertainment Software and Best Overall“ ausgezeichnet. In einer Rezension der gesamten Commander Keen-Reihe von Sandy Petersen in der Kolumne für Dragon im Jahr 1993 wurde die Reihe als Actionspiel mit „wahnsinniger Grafik“ beschrieben. In Anerkennung der Anlehnung an Super Mario Bros. bezeichnete er die Serie, einschließlich der Vorticon-Trilogie, als „eines der besten Spiele seiner Art“ und lobte sie dafür, dass sie nicht „hirnlos schwer“ sei, obwohl sie dennoch ein gewisses Maß an Überlegung erfordere, um sie durchzuspielen, und vor allem für den Humor in Grafik und Gameplay.

Ergänzende Informationen

Pogo-Stick

Ein Pogo-Stick ist ein Gerät, mit dem man mit Hilfe einer Feder oder neuer Hochleistungstechnologien aus dem Stand abspringen kann und das häufig als Spielzeug oder Trainingsgerät verwendet wird. Daraus hat sich eine Extremsportart entwickelt, die Extrem-Pogo oder „Xpogo“ genannt wird.

Eine Federstelze mit Druckfedern an jedem Fuß wurde 1891 von *George H. Herrington* aus Wichita, Kansas, patentiert, „um große Entfernungen und Höhen zu überwinden“. Dies war ein Vorläufer des

Pogo-Sticks und der heutigen Federstelzen.

Pogo nennt man übrigens auch einen Tanz, der vor allem in der Punk-Szene praktiziert wird.

Commander Keen in der Gegenwart

Was aus Commander Keen nach seinen Abenteuern und der Pubertät wurde, ist nicht überliefert. Es gibt allerdings das Gerücht, dass er aufgrund der vielen Süßigkeiten an Diabetes verstarb.

Externe Links

[3D Realms Seite zu Commander Keen](#)

[Commander Keen bei Moby Games](#)

[Commander Keen bei GOG](#)

[Wiki zu Commander Keen](#)

Date Created

14. April 2023

Author

sven