

POWER PLAY

N°01
2013
8,90 €



AUF DVD

TOP-VOLLVERSION
THE LAST EXPRESS

SPIELBARE DEMOS
GIANA SISTERS:
TWISTED DREAMS
TORCHLIGHT II

EXTRA:
VIDEO-
MAGAZIN

25
JAHRE
POWER PLAY
DAS JUBILÄUMS-
SPECIAL

COMPUTERSPIELE GESTERN UND HEUTE

Ultima

**WIE ULTIMA IV DIE ROLLENSPIEL-WELT ÄNDERTE - UND ULTIMA FOREVER
DARAN ANKNÜPFEN WILL**

AMIGA 500-STORY

AUFSTIEG UND FALL DES
LETZTEN HEIMCOMPUTERS

RALPH REICHTS

DISNEY IM RETRO-RAUSCH:
ALLES ZUM FILM UND DEN SPIELEN

SPIELE-TESTS

AKTUELL: ASSASSIN'S CREED 3, XCOM,
GIANA SISTERS, DISHONORED, FIFA 13
RETRO: SPIELE-KLASSIKER VON
DAMALS IM RÜCKBLICK

IM INTERVIEW

BRIAN FARGO, RICHARD
GARRIOTT, RON GILBERT

EXKLUSIV

WASTELAND 2

**DIE FORTSETZUNG DES
ENDZEIT-KLASSIKERS
BRANDNEUE BILDER UND
ENTWICKLER-INFOS**



ÖSTERREICH: 9,80 €
BENELUX: 10,30 €
SCHWEIZ: 17,80 SFR



Alles auf einen Klick!

Bestellen Sie ganz einfach online.



CHIP - ab 3,- €

C64 - ab 6,50 €



Android - ab 4,- €

iPhone Handbuch - ab 6,50 €

CHIP tvtest - ab 2,- €

Alle Titel, alle Abos, alle Infos. www.chip-kiosk.de



EDITORIAL

»TREFFEN DER SPIEL-GENERATIONEN«



Heinrich Lenhardt
Editor at Large

„Willkommen zur neuen Power Play!“ – Ich hätte ja nicht gedacht, dass ich diesen Satz noch einmal schreiben darf. Ziemlich genau ein Vierteljahrhundert, nachdem ich mit Boris Schneider, Anatol Locker und Martin Gaksch eine der ersten deutschen Computerspiele-Zeitschriften starten durfte, freue ich mich enorm über dieses Comeback.

Auch wenn der Titel dieses Sonderhefts viel Vergangenheit hat, wollten wir inhaltlich etwas Neues machen, indem wir einen Mittelweg gehen zwischen aktueller Spiele-Berichterstattung und historischer Betrachtung des Mediums. Das bedeutet zum Beispiel für unsere Rubrik „Szene“, dass wir ein besonderes Augenmerk auf neue Projekte von Spieleschöpfern mit Vergangenheit legen: Zum Beispiel bastelt Ultima-Schöpfer Richard Garriott an seinem Ultimate RPG, tüfelt Maniac-Mansion-Designer Ron Gilbert an The Cave, arbeitet Interplay-Gründer Brian Fargo an Wasteland 2. Für den Spieletest-Teil bedeutet unser Weg der Mitte, dass wir auf Remakes und Fortsetzungen von Klassikern aufmerksam machen, uns aber nicht den Freuden neomodischer Veröffentlichungen verschließen. Und mit der Retro-Abteilung gibt es eine Rubrik, die sich ganz auf Geschichte konzentriert – von Retrospektiven zu Computern und Entwicklerstudios bis hin zu Neubetrachtungen älterer Spieletests.

Man beachte die Namen und frisch gewaschenen Gesichter zur Rechten: Es ist mir eine große Ehre, dass ich bei dieser Ausgabe wieder mit Ex-Power-Play-Kollegen wie Anatol Locker, Michael Hengst und Winnie Forster zusammenarbeiten darf. Jörg Langer und Roland Austinat kenne ich von PC Player, Harald Fränkel aus PC-Action-Tagen, Stephan Freundorfer ist ein M!Games/Man!ac-Veteran – und selbst unser „Junior“ Sebastian Sponsel von CHIP ist ein Mann mit Vergangenheit, der vor allem in der Sega-Retro-Szene aktiv ist. Ein besonderes Dankeschön gebührt dem Team von CHIP Communications, allen voran CHIP-Specials-Chefredakteur Stephan Goldmann, dessen Leidenschaft und Hingabe dieses Sonderheft überhaupt erst ermöglichen.

Zwei Bitten habe ich noch. Zum einen sollten wir in Kontakt bleiben, sei es per Twitter-Kanal (@PowerPlayHeft) oder Redaktions-E-Mail (powerplay@chip.de). Und wenn euch dieses Magazin ansatzweise gefällt, dann streut die frohe Kunde doch bitte in eurem Bekanntenkreis. Falls wir nämlich ein paar Stück davon verkaufen, machen wir so etwas gerne öfters ...

Heinrich Lenhardt

Autoren dieser Ausgabe



Winnie Forster



Michael Hengst



Anatol Locker



Jörg Langer



Harald Fränkel

Weitere Autoren

Roland Austinat, Stephan Freundorfer, Sebastian Sponsel, Denis Brown, Rolf Boyke



10 WASTELAND 2



38 RALPH REICHTS



30 GIANA SISTERS



58 ULTIMA FOREVER



inhalt

szene

- 06 Kurzmeldungen und Spielvorstellungen
- 10 Studiobesuch bei inXile und Preview: Wasteland 2
- 16 Star Citizen: Rückkehr des Wing Commanders
- 18 Preview: The Cave
- 20 Interview mit Ron Gilbert
- 22 Im Tonstudio mit Chris Hülsbeck
- 24 Nintendo Wii U: Die neue Konsolengeneration
- 27 Kolumne: Heinrich Lenhardt
- 28 Neo Geo X: Altes System in neuem Gewand
- 30 Entstehung von Giana Sisters: Twisted Dreams
- 36 Interview: Die Donots
- 38 Filmvorstellung: Ralph reichts
- 44 Brot und Spiele: Am Set der Retro-Filmkomödie
- 46 Kreative Grauzone: Making of Limbo
- 50 Das Beste der Spielzeit 2012
- 52 Veranstaltungskalender
- 53 Kolumne: Anatol Locker

thema

- 54 Ultima IV und sein Einfluss
- 58 Preview: Ultima Forever
- 61 Interview mit Richard Garriott

test

- 64 Einstieg: Das wird gespielt
- 65 Giana Sisters: Twisted Dreams
- 66 FIFA 13
- 70 XCOM: Enemy Unknown
- 72 Dishonored
- 74 Assassin's Creed 3
- 76 Borderlands 2
- 78 Resident Evil 6
- 80 Precipice of Darkness 3
- 81 Final Fantasy Dimensions
- 82 Torchlight 2
- 84 Doom 3 BFG-Edition
- 86 Carrier Command: Gaea Mission
- 88 Retro City Rampage
- 90 The Last Express
- 91 Faster than Light
- 92 Jet Set Radio HD
- 94 GunLord
- 96 McPixel
- 97 Kolumne: Michael Hengst



70 XCOM:
ENEMY
UNKNOWN



74 ASSASSIN'S
CREED 3

102 AMIGA 500



108
SUPER FIGHT-
TER TEAM



110 PSYGNOSIS
1982 - 2012

retro

- 100 Einstieg: Es war einmal
- 101 Insert Coin: Historische Arcade-Fotos
- 102 Amiga 500: Der letzte Volkscomputer
- 106 Videogame History Museum
- 108 16-Bit schlägt zurück: Super Fighter Team
- 110 Studio-Retrospektive: Psygnosis (Sony Liverpool)
- 115 Kolumne: Jörg Langer
- 116 Ein @!#?@! Arcade-Held: Q*Berts Geburt
- 118 Replay: Dungeon Master
- 119 Replay: Bubble Bobble
- 120 Replay: Beatmania
- 121 Replay: Gunship
- 122 Replay: Killing Game Show
- 123 Replay: The Sentinel
- 124 Replay: Bane of the Cosmic Forge
- 125 Replay: Nebulus
- 126 Jahresrückblick 1987
- 130 Starkiller

SERVICE

- 03 Editorial
- 98 DVD-Inhalt
- 130 Impressum





Ü30-PARTY

Project Eternity

Alles, was ein gutes Rollenspiel braucht: Ehemalige Entwickler von Black Isle Studios erfinden eine neue (altmodische) Fantasy-Welt



Ein erstes Landschaftsbild von Project Eternity: Handgemalte Grafiken, fast wie in alten Zeiten – nur erheblich detailreicher

Schön war es, Ende der 90er Jahre ein Held zu sein. In PC-Rollenspielen wie Baldur's Gate oder Icewind Dale pöppelten wir unseren individuellen Helden auf, lernten Weggefährten und ihre Lebensgeschichte kennen, erlebten epische Abenteuer mit komplexer Story. In den Kämpfen marschierten die einzelnen Party-Mitglieder und Gegner in Echtzeit über übersichtliche, isometrisch dargestellte Schlachtfelder. Per Tastendruck konnten wir jederzeit das Geschehen anhalten, um in Ruhe die nächsten Kommandos zu erteilen.

Wenn ihr euch nach solchen RPG-Tugenden zurücksehnt, dann seid ihr nicht allein:

Die Aussicht darauf, „die Magie, Phantasie, Spieltiefe und Nostalgie der klassischen Rollenspiele einzufangen“, verleitete über 77.000 Menschen dazu, insgesamt rund 4 Millionen Dollar für die Verwirklichung des neuen Rollenspiels von Obsidian Entertainment zu spenden. Die Belegschaft dieses Studios besteht zu einem guten Teil aus Black-Isle-Veteranen, die früher an Rollenspielen wie Planescape: Torment gearbeitet haben.

Schon seit Jahren wollte Obsidian ein Party-RPG mit pausierbaren Echtzeitkämpfen entwickeln. Schön Old School, aber mit moderner Technologie, gehobenem Spielkomfort und einer neuen, eigenständigen Fan-

tasy-Spielwelt statt einer weiteren Dungeons-&-Dragons-Adaption. Da kein traditioneller Publisher ein solches Projekt finanzieren wollte, wandte sich das Obsidian-Team per Kickstarter-Kollekte an seine Fans.

Nach der geglückten Finanzierung hat die Entwicklung von Project Eternity (Arbeitstitel) im Oktober begonnen. Erste Details zu Spielinhalten: Für unseren Helden stehen voraussichtlich elf Klassen und sechs Rassen zur Wahl, weitere Party-Mitglieder trifft man im Laufe der Handlung. Angekündigt wurden auch ein komplexes Skill-System, Dialoge mit bedeutsamen Entscheidungen und eine große Spielwelt zum Erforschen.

Zum Entwicklungsteam gehören gestandene Veteranen wie Feargus Urquhart, Chris Avellone, Josh Sawyer oder Tim „Fallout“ Cain. Eine Ewigkeit soll's nicht dauern, aber vor Frühjahr 2014 ist kaum mit einer Fertigstellung zu rechnen.

info

TERMIN
2. Quartal 2014

VERSIONEN
Windows-PC, Mac, Linux

ENTWICKLER
Obsidian Entertainment
(Ex-Black-Isle-Personal)

PUBLISHER
Obsidian Entertainment
WEBSEITE
eternity.obsidian.net

ACTION-HIT AUCH FÜR C64

Das Spielprinzip von Super Crate Box ist ebenso simpel wie suchterregend: Wir hüpfen mit unserem Pixelhelden über Plattformen, um möglichst viele der Waffenkisten aufzusammeln, die eine nach der anderen an zufälligen Positionen erscheinen. Mit einem prächtigen Ballermann-Spektrum von der Schrotflinte bis zum Raketenwerfer halten wir uns dabei die großen und kleinen Gegner vom Leibe, schalten allmählich neue Waffentypen und zusätzliche Levels frei. Dieses Indie-Spiel aus den Niederlanden ist bereits für PC, Mac und iOS erhältlich. Als nächste Umsetzung soll noch im Dezember 2012 eine neue C64-Version mit dem passenden Namen Super Bread Box („Super Brotkasten“) erscheinen. Sie stammt von Programmierer Paul Koller, der bereits mit seiner Commodore-Adaption des Endlosrenners Canabalt 8-Bit-Kompetenz bewies. Physische Datenträger-Versionen für Sammler will der Shop von Retro Gamer CD (<http://rgcd.co.uk>) anbieten.



Der Startlevel der neuen C64-Version des simplen Spaßspiels Super Crate Box

M.U.L.E. KEHRT ZURÜCK

Rund 30 Jahre nach seiner Erstveröffentlichung für Atari 800 und C64 meldet sich Dan Buntens Strategie-Gesellschaftsspiel zurück. M.U.L.E. Returns ist eine Smartphone-Umsetzung des 8-Bit-Klassikers, die Touchscreen-Bedienung und modernisierte Grafik mit authentischem Gameplay mischt. Bis zu vier Spieler treffen sich zu Online-Partien, Computergegner gibt's auch. Die Rückkehr findet auf iPhone, iPad und Android statt.



Leicht modernisierte Grafik, aber authentischer Spielablauf bei M.U.L.E. Returns

SPIELHÖLLEN-MANAGER

Echtzeit-Management-Spiele im Stile von Theme Park gab's schon viele, aber das simulierte Betätigungsfeld von Arcadecraft lässt Retro-affine Zeitgenossen aufhorchen. Als Betreiber einer Spielhalle füllt ihr die anfangs noch recht kargen Räumlichkeiten mit immer mehr Automaten, deren Namen und Beschreibungen an klassische Vorbilder angelehnt sind. Im Laufe der Zeit kommen immer aufwendigere Modelle heraus, um das nachmündende Publikum bei Laune zu halten. Zur Einnahmoptimierung lassen sich Schwierigkeitsgrad und Preis pro Automat justieren. In einer 3D-Darstellung eurer Spielhalle seht ihr dann die Reaktionen der Kunden. Programmiererteam Firebase plant 100 verschiedene Automaten, die sich in den Kategorien Spielgenre, Kabinett, Spieleranzahl, Steuerung und Technologie voneinander unterscheiden. Entwickelt wird Arcadecraft als Download-Spiel für Xbox 360 und Windows-PCs.



Arcadecraft macht euch zum Besitzer und Manager einer Retro-Spielhalle

Änderungen am Schwierigkeitsgrad wirken sich auf die Beliebtheit aus

KICK OFF 2 IMMER NOCH WELTMEISTERLICH

Der Heimcomputer-Klassiker Kick Off 2 hat bis heute seine ungebrochen treuen Fans, die internationale Turniere organisieren. Am 17. und 18. November 2012 trafen sich über 40 Spieler aus acht Nationen zum 12. Kick Off 2-World Cup in Mailand in Italien. Zur Vorbereitung auf diese WM fand am 6. Oktober 2012 die Deutsche Meisterschaft statt. Neun wackere Retro-eSport-Athleten kamen im Park Inn Hotel in Mannheim zusammen, um den formstärksten deutschen Kicker zu bestimmen. Gespielt wurden die Partien des Fußball-Klassikers aus dem Jahr 1990 stiehlt auf Amiga-500-Heimcomputern. Am Ende der aufreibenden Spieletage triumphierte der 36-jährige Oliver Stender, der keines seiner Matches verloren geben musste. Wie erfolgreich er Deutschland bei der Weltmeisterschaft vertreten konnte, stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest. Die Ergebnisse könnt ihr auf der Turnier-Webseite <http://kogaathering.com> nachlesen.



Auch nach zwei Jahrzehnten messen Spieler ihr Können in Kick-Off-2-Turnieren

ENHANCED EDITION

Baldur's Gate

Die erweiterte Version des Bioware-Rollenspiels von 1998 erscheint auch für Tablets

Zu gerne hätten wir das Remake des Bioware-Rollenspiels Baldur's Gate in dieser Ausgabe getestet, doch dann rutschte der Veröffentlichungstermin auf einen Zeitpunkt nach Redaktionsschluss. Kaum eine andere Neuerscheinung 2012 dürfte so viel Retro-Technologie intus haben, denn die Enhanced Edition verwendet die gleiche Infinity-Engine wie das Original von 1998. Der alte Source Code wurde durchleuchtet und optimiert, außerdem gibt's Erweiterungen wie drei zusätzliche Charaktere und deren Herkunftsregionen. Wild Mage Neera bietet sogar Gelegenheit für eine zusätzliche Helden-Romanze.

Im vom Hauptspiel losgelösten Szenario The Black Pits kreiert ihr eine neue Party und bestreitet 15 Kampfherausforderungen in Underdark. Über einen Mangel an Spielzeit sollte man sich ohnehin nicht sorgen: Baldur's Gate war und ist ein ziemlicher Brocken, die Enhanced Edition wird zudem inklusive der Erweiterung „Tales of the Sword Coast“ ausgeliefert.

Auf Windows-, Mac- und iPad-Versionen soll 2013 eine Umsetzung für Android-Tablets folgen. Die PC- und Mac-Versionen kosten rund 20 Euro. Ex-Bioware-Personal ist mit dieser Neuauflage von Baldur's Gate beschäftigt: Projektleiter Trent



Zusätzliche Gelegenheiten für taktische Kämpfe in den Black Pits

Oster arbeitete schon beim Original mit und betreute als Produzent die Entwicklung von Neverwinter Nights. Mit seinem Team peilt er als Nächstes eine Enhanced Edition von Baldur's Gate 2 an. Haben die Remakes Erfolg, könnte er sich auch ein völlig neues Baldur's Gate 3 vorstellen. Ob mit oder ohne die altehrwürdige Infinity-Engine, das steht noch nicht fest.

info

TERMIN
4. Quartal 2012

VERSIONEN
Windows-PC, Mac, iPad,
Android-Tablets

ENTWICKLER
Overhaul Games (MDK 2 HD)

PUBLISHER
Beamdog
WEBSEITE
baldursgate.com

NACHRUF: MIKE SINGLETON



Der britische Programmierer und Spieldesigner Mike Singleton verstarb am 21. Oktober 2012 im Alter von 61 Jahren. Mit seinem 1984 für Sinclair Spectrum, C64 und Amstrad CPC veröffentlichten Lords of Midnight schuf er einen innovativen Strategieklassiker mit Adventure- und Rollenspiel-Elementen. Hier ziehen vier Helden separat los, um die riesige Welt zu erforschen und

Armeen im Kampf gegen Lord Doomdark zu rekrutieren. Für jeden der rund 4.000 Schauplätze im Spiel wird durch die „Landscape“ genannte Technik eine Landschaftsgrafik generiert. Gigantomanie steht auch im Mittelpunkt von Singletons wichtigstem Spiel der 16-Bit-Ära, dem 1989 veröffentlichten Midwinter. Mit Skiern und Motorschlitten navigiert der Spieler durch die eisigen Weiten einer 3D-Insel, um Widerstandskämpfer gegen die Besetzung einer feindlichen Macht zu organisieren. Die Reisen durch die Weiten der Schneelandschaft sind ein Vorläufer von offenen Spielwelten wie der Elder-Scrolls-Reihe.

Bis vor kurz vor seinem Tod arbeitete Singleton mit dem Programmierer Christopher Wild an einem Remake von Lords of Midnight für moderne Smartphones und Tablets.



SIMULIERTE VECTREX-KONSOLE

Das Vectrex-Videospielsystem war ein Hardware-Exot der frühen 80er Jahre. Das tragbare Kompletgerät mit integriertem Schwarzweiß-Monitor verwendete 3D-Vektoren statt der üblichen Bitmaps für die Grafikdarstellung – schnelle Linien statt bunter Sprites. Etwas Farbe brachten lediglich die Plastikfolien ins Spiel, die den Modulen beigegepackt waren. Das Vectrex war kein großer kommerzieller Erfolg, bewahrte sich aber durch seine Originalität eine kultige Verehrung. Mit Vectrex Regeneration erscheint ein ehrgeiziges Emulationsprojekt für iPhone und iPad. Entwickler Rantmedia Games will den gesamten Vectrex-Spielekatalog reinpacken (knapp 30 Titel). Besondere Mühe investiert man in technische Tricks, um die Darstellung des Original-Vectrex-Bildschirms nachzuempfinden. Dazu kommt neumodischer Luxus wie Online-High-Score-Listen.



SUPERHELDEN-DIABLO

Marvel Heroes

Ein weiterer „geistiger Nachfolger“ zu Diablo 2 gefällig? Serien-Mitschöpfer David Brevik hat eine kostenlose Spandex-Alternative auf Lager

Dutzende von Comic-Helden wie Spider Man, Thor oder Hulk stehen in Marvel Heroes als Charaktere zur Wahl. Spielprinzip und Beute-lust sind dabei ziemlich Diablo-kompatibel: Mit Mausclicks und Skill-Einsatz kämpft man sich online durch isometrisch dargestellte Zufallslevels, in denen bis zu 50 Spieler in derselben Karte unterwegs sein können. Auch an die Beutesammel-Gelüste von Action-Rollenspielen wird appelliert, schließlich ist Diablo-Miterfinder David Brevik der Projektleiter von Marvel Heroes.

Im Stil von Guild Wars 2 oder Warhammer Online soll man sich zwanglos zu öffentlichen Quests verbünden. Ausprobieren kostet nichts, der Free-to-play-Titel finanziert sich ganz über optionale Käufe digitaler Extras. Brevik verspricht: „Du wirst es völlig kostenlos durchspielen können. Wir werden kosmetische Dinge anbieten, die dein Spielerlebnis bereichern, aber Charakter-Stärke ist nicht käuflich.“ Ein Microtransactions-Ansatzpunkt sind zum Teil verschiedene Kostümvarianten für die Superhelden, um den eigen-

nen Charakter von Gleichgesinnten zu unterscheiden. Da die Spielfiguren sich an die Kostümgeschichte der Comics halten müssen, ändert erbeutete Ausrüstung das Aussehen eines Charakters nicht drastisch. Dafür sorgen Attribut-, Schadens-, und Skill-Boni der Items für mehr Heldenkraft.

Über zwei Dutzend spielbare Marvel-Charaktere sind bislang angekündigt. Individuelle Werte in fünf Attributen differenzieren die Figuren. Mitten in der Schlacht könnt ihr den Helden wechseln, um flexibel auf Kampfgeschehen und Gruppenbedürfnisse zu reagieren. Eine Story aus der Feder des Comicautors Brian Michael Bendis sorgt für die Rahmenhandlung.

info

TERMIN
2. Quartal 2012
VERSIONEN
Windows-PC, Mac
ENTWICKLER
David Brevik (Diablo)
PUBLISHER
Gazillion Entertainment
WEBSEITE
marvelheroes.com

INTERVIEW: ERIK JOHNSON

Valves neue Taktik

? Valve macht derzeit das Team-Taktikspiel Dota 2, weil ihr den Vorgänger so gerne gespielt habt?

Erik Johnson: Das stimmt. Wir spielen eine Menge verschiedener Spiele und eines Tages fing eine Gruppe mit Dota an. Dabei fiel uns auf, dass mit [dem anonymen Spieldesigner] Icefrog eine einzige Person das Produkt im Alleingang jahrelang updatete, und wie glücklich die Community mit seiner Arbeit ist. Meine erste Reaktion war: ‚Wir müssen mit diesem Typ reden, denn der versteht mindestens so viel wie wir davon, gute Spiele zu machen ... wenn nicht sogar mehr.‘



Valve-Veteran Erik Johnson managt die Dota-2-Entwicklung

? Also habt ihr Icefrog eingestellt, um an Dota 2 zu arbeiten. Dota gilt als sehr zeitintensiv, in dessen Community weht ein rauer Wind. Sorgt ihr euch um die Einsteigerfreundlichkeit?

Erik Johnson: Wir konzentrierten uns erst einmal darauf, die Leute glücklich zu machen, die mit Dota schon vertraut sind – und davon gibt es eine ganze Menge. Aber als Nächstes arbeiten wir an dem Einsteiger-Spielerlebnis. Wir glauben, dass Dotas Ruf [als Hardcore-Spiel] ein wenig unverdient ist; es gibt Mitarbeiter bei Valve, die sonst gar keine Spiele anfassen, aber zuhause Dota 2 spielen. Schließlich waren irgendwann all die zehn Millionen Dota-Spieler mal Neulinge und sind dageblieben.

? Wäre Dota 2 auch auf Konsolen machbar?

Erik Johnson: Wir haben noch nicht richtig darüber nachgedacht, aber ich glaube, es gäbe einen Weg, um das hinzukriegen. Im Moment haben wir mit der PC-Version alle Hände voll zu tun.

? Die damals für Half-Life 2 entwickelte Source-Engine wird auch nicht jünger, verwendet ihr sie noch bei Dota 2?

Erik Johnson: Wir begannen mit Source, aber mussten alleine wegen der Kamera einige erhebliche Änderungen vornehmen. Wir haben viel in Technologie investiert, damit Dota 2 so aussieht und sich so spielt. Wir hatten ja zuvor nie ein Spiel gemacht, das nicht ein Ego-Shooter ist. Dota 2 ist auch unser erstes Spiel mit einem Fantasy-Grafikstil, dadurch gab es für uns einiges bei den Licht- und Partikelsystemen zu tun.

? Was spielt die Valve-Belegschaft derzeit privat?

Erik Johnson: Ganz ehrlich, Dota 2 hat uns da immer noch ziemlich im Griff; wir müssen echt Zeit für andere Spiele reservieren, sonst zocken wir abends nur ständig Dota 2. Das ist ungewöhnlich, dass du ein Spiel, an dem du arbeitest, immer noch so viel in der Freizeit spielen willst. Wir haben die [militärische Simulation] ArMA gespielt, wirklich sehr interessant. Diese Leute machen einige coole Sachen, [Zombie-Überlebensspiel-Mod] DayZ wird ja auch ein eigenständiges Produkt.



STRALENDE ROLLENSPIEL-AUSSICHTEN

Wasteland 2

Wasteland inspirierte mit seinem postapokalyptischen Szenario zahllose Spiele und ist der Vater der Fallout-Serie. Mit drei Millionen Dollar von den Fwans im Rücken entwickeln Brian Fargo und sein Team die Fortsetzung des Klassikers. Ein Studiobesuch. VON ROLAND AUSTINAT

Einen Nachfolger zu Interplays 1988-Rollenspiel Wasteland hatte Brian Fargo eigentlich schon seit Jahren vor Augen. Nur wollte ihm niemand das Geld dafür geben, weil sich für so ein altmodisches Konzept angeblich nicht genug Spieler interessieren. In zahlreichen Meetings sagten ihm verschiedene Publisher, dass ein rundenbasiertes Rollenspiel mit isometrischer Grafik nicht massen-

tauglich sei. Nach dem Erfolg von Tim Schafers Double Fine Adventure war Fargo klar: Die Crowdfunding-Plattform Kickstarter ist die letzte Chance für Wasteland 2. Das meinten auch 61.290 Unterstützer, die das Spiel mit rund drei Millionen US-Dollar vorfinanzierten.

Im Herbst 2013 soll Wasteland 2 fertig sein; wir besuchten jetzt schon inXile Entertainment im südkalifornischen Newport Beach und hielten die Entwickler einen Tag von der Arbeit ab. Vor einem Interview mit Brian Fargo persönlich (siehe Kasten) geht's in die strahlende Zukunft des Jahres 2112. Unser Reiseführer: Producer Chris Keenan. Er stieg 1995 mit 15 Jahren als jüngster Mitarbeiter aller Zeiten bei Interplay ein und arbeitet seit der Action-Adventure-Variante von The Bard's Tale bei inXile. Keenan gebührte die Ehre, die Kickstarter-Kampagne um fünf Uhr morgens von daheim zu starten: „Ich konnte danach nicht richtig schlafen, also habe ich eine halbe Stunde später mal nachgeschaut. So früh ist doch kein Mensch



online, oder? Von wegen: Da stand schon eine Zahl von rund 25.000 US-Dollar!“ Während der vierwöchigen Kollekte waren Chris und in-Xile-Präsident Matt Findley täglich 16 Stunden lang beschäftigt, um die privaten Nachrichten der Fans zu beantworten. Darunter Kleinode wie: „Ich habe 2.500 Dollar gestiftet, es aber noch nicht meiner Frau gebeitet“, oder: „Ich musste euch unbedingt 1.000 Dollar geben, um einen NPC zu erstellen – mal sehen, wie ich jetzt die nächste Monatsmiete zahle.“ Chris Keenan dazu: „Einerseits sehr bewegend, andererseits lastet auf uns jetzt eine große Verantwortung.“

WISSENSCHAFTLICHER BEISTAND

Bei der Entwicklung von Wasteland 2 wollen die ungewöhnlichsten Fans mithelfen: In Chris Keenans Inbox landete unter anderem die E-Mail eines Wirtschaftswissenschaftlers, der für die US-Regierung arbeitet und das Wirtschaftsmodell einer postapokalyptischen Welt

Erste Schauplatzgrafiken direkt von den Entwicklern, für echte Live-Gameplay-Szenen ist das Spiel noch nicht weit genug gediehen. Die verwendete Unity-Engine bringt Wasteland technisch in die Neuzeit

entwickeln möchte. „Eine Forschungsgruppe hat uns kostenlos ausgerechnet, welche Auswirkungen Strahlung auf die Natur hat“, erinnert sich Keenan. „Wie sieht Los Angeles 15 Jahre nach einer radioaktiven Flutwelle aus? Welche Tiere mutieren schnell genug, um zu einem Monster zu werden? Ihr trefft möglicherweise auf einen Einsiedlerkrebs, der sich bei Gefahr nicht in eine Muschel, sondern in eine Autokarosserie zurückzieht.“

Die rund 60.000 Unterstützer sind ein bunter Mix aus Wasteland-Oldtimern, Fallout-Anhängern, die sich eine Rückkehr in isometrische Zeiten wünschen – und sogar Spielern, die außer Fallout 3 beziehungsweise New Vegas keinen der alten Titel gespielt haben... weil sie damals noch nicht geboren waren. Jungspunde müssen sich aber keine Sorgen machen: Auch, wenn es laut Chris Keenan zahl-



In diesem überwucherten, zerstörten Güterbahnhof haben sich Nomaden niedergelassen. Das ist nur eine der Fraktionen, auf die wir bei unserem postapokalyptischen Abenteuer treffen

reiche vertraute Ecken wie Highpool, die Ranger Station und natürlich die gemeinsame Vorgeschichte gibt, ist Wasteland 2 ein komplett eigenständiges Spiel, das keine Oldie-Kenntnisse voraussetzt. 15 Handlungsjahre nach dem Vorgänger erforschen wir erneut als Desert Ranger die Welt. „Ihr schnappt ein Radiosignal aus westlicher Richtung auf“, erklärt Keenan. „Einer Gegend, die jeder als völlig zerstört angesehen hatte.“ Auf ihrem Weg von Arizona nach Kalifornien treffen die Abenteurer auf kuriose Kulte, mutierte Monster und viele Überraschungen: „Ihr kommt in eine Siedlung, um etwas für eure Hauptmission zu organisieren, doch dann begegnen euch all diese verrückten Leute, deren Probleme ihr lösen müsst“, sagt Chris Keenan. „Eure Entscheidungen wirken sich dabei nicht nur auf die unmittelbare Umgebung, sondern auf das gesamte Spiel aus.“

Zahlreiche interne und externe Designer und Autoren arbeiten zusammen am „Drehbuch“ von Wasteland 2. Wie müssen wir uns ihre Zusammenarbeit vorstellen? So wie eine Autorenkonferenz einer TV-Serie? „Das kommt ziemlich nah an unsere Vorgehensweise heran“, antwortet Chris Keenan. „Brian, Matt, Chris Avellone von Obsidian, Michael Stackpole und ich trafen uns ein paar Mal, um Rahmenhandlung und Grundelemente des Spiels festzulegen. Wir haben Arizona und den Großraum Los Angeles eingehend studiert und uns gefragt: Welche markanten Orte sind besonders gute Schauplätze? Welche sind besonders cool? So kamen wir schnell auf etwa drei Dutzend Handlungsorte wie etwa auf ein Raketensilo und die fossilengefüllten La Brea Tar Pits in Los Angeles.“

RUND 16 HAUPTSCHAUPLÄTZE

Anschließend ging es daran, die Spielwelt mit Leben zu füllen. Etwa mit bizarren Kulturen, die die Überreste der einst blühenden Zivilisation mit fast schon religiösem Eifer verehren. In engagierten Diskussionen einigten sich die Designer auf derzeit rund 16 Handlungsorte, die sie mit ihrem verfügbaren Personal sinnvoll bewältigen können. „Dazu kommen noch jede Menge sogenannter kleinerer ‚Cops Maps‘, die ihr auf eurer Reise durch Arizona und Kalifornien entdeckt“, sagt Chris Keenan. Der Polizeifunk informiert über neue Missionen.

Während die Designer und Autoren noch über den Details der Desert-Ranger-Abenteuer brüten, sind die Grafiker damit beschäftigt, ihre Konzepte spielgerecht umzusetzen. Concept Artist Phillip Dickenson zeigt uns einige Entwürfe von Siedlungen, Monstern und Charakteren, auf die wir in Wasteland 2 treffen. „Viele der Menschen wissen nicht mehr, was die Gegenstände zu bedeuten haben, die sie

Historie: Wasteland

Mit *The Bard's Tale* eroberte Interplay 1985 die Herzen aller 8-Bit-Rollenspieler im Sturm. Im 1988 veröffentlichten *Wasteland* ließen Brian Fargo und sein Team die üblichen Fantasy-Gefilde hinter sich und entführten uns in eine radioaktiv verstrahlte Zukunft. Auf Apple II, C64, PC und Mac starteten vier mutige Desert Ranger und bis zu drei NPC-Begleiter ins Abenteuer durch den atomkriegsgeschüttelten Südwesten der USA, Kämpfe gegen mutierte Riesenhasen und üble Schergen inklusive. Eine Oberweltkarte mit verschiedensten Vegetationen und Gewässern, das Aufteilen der Party in mehrere Gruppen, verschiedene Lösungswege und eine komplexe Hintergrundgeschichte mit viel schwarzem Humor machten *Wasteland* zum Hit. Wer *Wasteland 2* kauft, soll übrigens den Vorgänger kostenlos dazubekommen, da inXile eine entsprechende Lizenzvereinbarung mit Electronic Arts anstrebt (diese Firma besitzt als Publisher des ersten *Wasteland* noch heute die Rechte am Klassiker).



Wasteland (1988)

auf ihren Streifzügen finden“, sagt Dickenson. „Jeder Kult sammelt daher unterschiedliche Gegenstände, um sich von den anderen abzusetzen – das kann ein ‚Wählt Reagan!‘-Button sein, eine Gasmaske oder eine Armbanduhr, die schon lange nicht mehr funktioniert.“

BLICKWINKEL À LA BALDUR'S GATE

Als Grafik-Technologie setzt inXile die Unity-Engine ein, die Windows, Mac und Linux sowie alle gängigen Konsolen unterstützt. Einige der ersten Spielumgebungen führt uns Environment Artist Koy van Oteghem vor, der am Vortag „in einer halben Stunde“ das 15-stöckige Treppenhaus eines Raketensilos gebaut hat. Bei der Umsetzung der einzelnen Handlungsorte tauschen sich Koy und seine Kollegen ständig mit den Designern aus. Es wäre schließlich wenig aufregend, wenn die ein Monster so groß machen würden, dass es nicht mehr durch den Gang passt, in dem unsere Ranger sich aufhalten.

Die feste Kameraperspektive von *Wasteland 2* erinnert nicht nur an Klassiker wie *Baldur's Gate* und *Icwind Dale*, sondern bietet noch einen weiteren Vorteil: „Wir müssen keinen Himmel und weiter entfernte Objekte zeichnen“, erklärt Koy von Oteghem. „Das spart uns Rechenpower, die wir für andere Dinge wie Licht- und Schatteneffekte einsetzen können.“ Das zeigt uns Koy eindrucksvoll anhand eines Güterbahnhofs, auf dem sich zahlreiche finstere Typen in zerfallenen Waggons tummeln. Hier wiegen sich Gräser im Licht der Abendsonne, während in einem Korridor eine Lampe nervös flackert. Jeder Schauplatz besitzt seinen unverwechselbaren Charme – sei es ein Staudamm mit angeschlossenem Wasserkraftwerk oder der berühmte Flugzeugfriedhof von Tucson, Arizona.

»Das ist zu gut, um wahr zu sein«

Brian Fargo ist seit drei Jahrzehnten in der Spielebranche aktiv. Er veröffentlichte 1981 mit 19 sein erstes Spiel, das Grafik-Adventure The Demon Forge. Zwei Jahre danach gründete er Interplay Productions, 2002 dann inXile Entertainment.

? Viele deiner Kollegen preisen ihre Arbeit an Wasteland 2 als das Beste, was ihnen je passiert ist. Hehre Worte!

Brian Fargo: Weil wir uns dank Kickstarter keine Finanzierungsorgen machen müssen. Wir überlegen stattdessen jeden Tag, wie wir das Spiel noch besser machen können, und müssen uns nicht mit Publishern herumärgern.

? Ihr hattet um eine Million US-Dollar gebeten – und deren drei gekriegt.

Brian Fargo: Das war eine kontroverse Aktion. Viele sagten: „Frag nach weniger Geld und hoffe auf mehr.“ Aber das fand ich unethisch, denn das, was wir machen wollten, ging mit weniger Geld einfach nicht.

? Überraschte dich der Kickstarter-Erfolg?

Brian Fargo: Ich habe schon viel erlebt, aber ich wüsste nicht, welcher Spieledeal in meinem Leben mehr Bedeutung gehabt hätte als Wasteland 2. Deswegen wollte ich erst nichts von den Anfangserfolgen wissen. Ich dachte mir: Das ist zu gut, um wahr zu sein. Das muss irgendwann enden. Und dann die riesige Zahl von Spielern, die mir gesagt haben, wie viel Wasteland ihnen bedeutet hat ...



2012: inXile-CEO Brian Fargo ist auch nach 31 Jahren in der Spielebranche noch für jeden Spaß zu haben



1983: Auf diesem historischen Interplay-Teamfoto lächelt Brian Fargo vertrauenerweckend als 2. von links in der vorderen Reihe. Links daneben im gestreiften Sakko: Alan Pavlish, Co-Designer von Wasteland

? Ist Wasteland 2 heute ein anderes Spiel, als es in den 90er Jahren gewesen wäre?

Brian Fargo: Eher das Gegenteil – wir sind jetzt so nah an der Originalidee wie nie. Wir hatten seinerzeit wirklich sehr große Probleme, das „Ursache und Wirkung“-System oder gar den ganzen Text in Wasteland unterzubringen. Die Abschnitte, die ihr während des Spiels im Handbuch lesen musstet – das war nicht nur ein Kopierschutz, wir hatten einfach nicht genug Platz auf den Disketten! Heute enthält eines der Gebiete in Wasteland 2 etwa so viel Text wie das gesamte damalige Spiel. Und guter Sound ist so wichtig, der regt das Vorstellungsvermögen an.

? Was war eure größte Herausforderung?

Brian Fargo: Zum einen die Wahl der Grafik-Engine, zum anderen die Verantwortung, ein Spiel zu entwickeln, das so groß ist, wie es sich die Spieler erträumen. Denn mit mehr gespendetem Geld steigen auch die Erwartungen. So kamen mehr Autoren, mehr Musik und Porträts ins Spiel – man kann nicht einfach nur die Spielwelt aufblähen.

? Wann gibt es eigentlich endlich eine richtige Fortsetzung zu The Bard's Tale?

Brian Fargo: Die Namensrechte gehören uns, mehr kann ich derzeit nicht sagen. Nur, dass wir ab jetzt nur noch Rollenspiele produzieren werden. Und dass unser nächstes Projekt für viele von euch eine sehr, sehr willkommene Überraschung sein wird.

Wie im ersten Wasteland starten wir im Nachfolger mit vier Desert Rangern, die unterwegs bis zu drei weitere Mitstreiter einsammeln dürfen. Traditionelle Klassen gibt es in Wasteland 2 nicht. Stattdessen erhält jeder Held eine eigene Spezialisierung, die „Military Occupational Specialty“. Dazu zählen beispielsweise Infanterie, das Ingenieurkorps und das Korps für Psychologische Operationen. Jede Spezialisierung besitzt charakteristische Fertigkeiten, die besonders schnell die Stufenleiter emporklettern. „Wem unsere Spezialisierungen nicht gefallen, der darf sämtliche Eigenschaften und Fertigkeiten komplett selbst verteilen“, ergänzt Chris Keenan.

PARTY MIT PLATZ FÜR ZUWACHS

Wiederspielbarkeit ist eins der größten Ziele des Teams, insbesondere in Verbindung mit den Fertigkeiten: „Wer sich beispielsweise aufs Schlossknacken spezialisiert, öffnet so den Haupteingang eines Gebäudes, doch alarmiert damit möglicherweise all seine Bewohner. Wer sich jedoch in ein Computerterminal hackt, könnte damit einen Hintereingang freilegen und es etwas einfacher haben“, so Keenan. Gleich vier Fertigkeiten, darunter Intelligenz und Charisma, beeinflussen den Verlauf eines Gesprächs: Mit geschickter Konversation

entlockt man einem NPC oft mehr als mit einer rüden Einschüchterung. „Neben vielen bekannten Fertigkeiten gibt es zahlreiche neue wie ‚Munition herstellen‘ und ‚Tierflüsterer‘. Und wir wollen sicherstellen, dass es keine Fertigkeit gibt, die sich nur an wenigen Stellen sinnvoll einsetzen lässt.“

RUNDENBASIERT UND TAKTISCH

Die Mitglieder unserer Party dürfen auch in Wasteland 2 getrennte Wege gehen. So könnten beispielsweise ein paar Ranger einem anderen Feuerschutz geben, der sich in einen Computer zu hacken versucht. Allerdings nur auf der detaillierten Orts-, nicht aber auf der Weltkarte: „Mehrere Gruppen in verschiedenen Gebieten ist ein echter Skripting-Alptraum“, lacht Chris Keenan.

Kämpfe laufen in Wasteland 2 rundenbasiert ab, wobei die einzelnen Helden strategisch passende Positionen einnehmen beziehungsweise diese auch wechseln können: Fernkämpfer ziehen sich auf ein Dach zurück, während ein Hacker sich hinter einem Gebäude an dessen technischer Nervenzentrale zu schaffen macht und ein bulliger Nahkämpfer anrückende Gegner vermöbelt. Waffentechnisch halten sich die Designer an das Original: Sturmgewehre, Auto-



Keine Frage: Die Crew von inXile Entertainment ist bestens auf postapokalyptische Abenteuer vorbereitet



Wie im ersten Wasteland können wir unsere bis zu siebenköpfige Party aufteilen, um Gegner in die Zange zu nehmen oder unseren Verbündeten Deckung zu geben

matikwaffen, Pistolen, Revolver, Scharfschützengewehre, Maschinenpistolen und Energiewaffen sind mit von der Partie – in unterschiedlichen Zuständen. „115 Jahre nach dem Atomkrieg gibt es schließlich keine funktionsfähigen Waffenfabriken mehr“, sagt Keenan. Immerhin dürfen wir Waffen zerlegen und diese mit den entsprechenden Fertigkeiten neu zusammensetzen.

Funktionieren im Kampf auch klassische Manöver wie das Heranlocken eines Gegners durch einen sich enttarnenden, leichtfüßigen Schurken? Wie weit verfolgt uns ein einmal alarmierter Gegner? „Darüber diskutieren wir derzeit“, antwortet Chris Keenan. „Was passiert etwa, wenn euch ein Monster in eine Stadt verfolgt? Reagieren alle NPCs darauf? Nur manche? Was ist, wenn ihr ein Haus betretet? Bleibt das Monster artig vor der Tür stehen und wartet auf euch?“

HASEN IM SCHLACHTENNEBEL

Dazu kommt ein Schlachtennebelssystem: Wie bei den Rollenspielen mit Biowares Infinity-Engine sind alle Gebiete in Wasteland 2 zunächst verborgen und müssen aufgedeckt werden. Dabei helfen die individuellen Wahrnehmungsradien jedes Charakters, denn Wahrnehmung ist jetzt eine Eigenschaft und keine Fertigkeit mehr. Einmal erkundete Bereiche bleiben dann zwar auf der Karte sichtbar, hüllen sich etwas später jedoch wieder in Nebel, in dem sich Gegner verstecken und unvorbereiteten Rangern rasch den Garaus machen können. Neben den mutierten Tieren wie Fruchtliegen oder Hasen gibt es in Wasteland 2 durch den Abstecher nach Kalifornien eine ganze Reihe neuer Gegner wie den zwergelfantengroßen Einsiedlerkrebs.

Vorsicht im Kampf und bei der Erkundung unbekannter Regionen: Der Tod eines Charakters in Wasteland 2 ist endgültig, wobei die Entwickler jedoch Situationen wie eine Reihe unausweichbarer kritischer Treffer abzumildern versuchen. Hier kommen zwei neue Fertigkeiten ins Spiel: Als Arzt heilt ein Charakter einen Verwundeten langsam, aber gewaltig. Als Sanitäter verpasst er ihm eine rasche Bandage, mit der er weiterkämpfen kann – jedoch nicht mit voller Gesundheit. Statureffekte entziehen den Helden schleichend Lebenskraft: „Bevor ihr ins Koma fällt und kurz darauf sterbt, solltet ihr unbedingt einen Arzt oder Sanitäter aufsuchen“, sagt Chris Keenan. Das eher zufällige Absaufen in einem Fluss soll es nicht mehr geben – wobei unsere Recken nach wie vor ertrinken können, wenn sie nicht rasch genug an Land gebracht werden oder aufgrund mangelnder Schwimm-

kennnisse „Wasserschaden“ nehmen. „Ich mag schwierige oder herausfordernde Spiele – aber keine unfairen“, sagt Chris Keenan. „Wir sagen euch, wenn ein Gegner übermächtig ist, aber wir halten euch nicht davon ab, gegen ihn zu kämpfen – und zu sterben.“

Wer unbedingt will, darf sogar jedem einzelnen Charakter im Spiel den Garaus machen: „In manchen Titeln kann man wichtige NPCs töten und damit das Spiel zu einem verfrühten Ende bringen. Wir entwickeln Sicherheitsmechanismen, die das abfangen sollen“, ergänzt Keenan. Die sollen allerdings spieltechnisch Sinn machen – wir müssen also nicht befürchten, dass ein besonders wichtiger Missionsgeber unendlich viele Zwillingbrüder besitzt.

URSACHE UND WIRKUNG

Ein Schlagwort, das wir bei unserem Besuch immer wieder hören, ist „Ursache und Wirkung“. Damit meinen die Entwickler, dass unsere Handlungen im Spiel Kreise ziehen, die wir oft erst viel später einschätzen können. Doch wie tiefgreifend ist das Prinzip wirklich? Könnten wir etwa eine Fraktion gegen eine andere aufhetzen, dabei zusehen, wie sie sich gegenseitig auslöschen und dann gemütlich durch die menschenleeren Lager spazieren und deren Besitztümer einsammeln? „Das steht im Design-Dokument“, bejaht Chris Keenan. „Aber die Umsetzung ist knifflig. Wir probieren das derzeit auf einer Karte, auf der ihr die Beziehungen zwischen zwei Gruppierungen aufmischen oder sie selber ausradieren könnt.“ Das System „Ursache und Wirkung“ tritt an die Stelle der gelegentlich etwas penetranten Gut-Böse-Anzeigen wie in vielen Bioware-Rollenspielen, denn das Jahr 2112 steckt voller moralischer Grauzonen. „Nehmen wir einen Mord“, so Chris Keenan. „Darf man jemanden grundlos in blinder Wut töten? Wie sieht es aus, wenn ihr euch zu 66 Prozent sicher seid, dass die Person in der Zukunft etwas Schlimmes tun wird?“

Die Bedienelemente wie Karte, Party- und Gegnerporträts sollen ähnlich wie in einem Online-Rollenspiel modifizierbar sein. Wasteland 2 bekommt auch ein Inventar, das seinen Namen verdient. „Viele Publisher bringen immer einfacher gestrickte Spiele für den Massenmarkt heraus“, sagt Keenan. „Wir haben von Anfang an gesagt: Nicht mit uns. Und das Feedback auf unsere Kickstarter-Kampagne zeigt mir, dass die Spieler ein Inventarsystem für Waffen, Rüstungen für Gegenstände für Quests und zur Herstellung anderer Objekte wollen.“ InXile meint es ernst damit, den Fans einen würdigen Nachfolger von Wasteland zu liefern.



WASTELAND 2

info

TERMIN

4. Quartal 2013

VERSIONEN

Windows-PC, Mac, Linux

ENTWICKLER

Brian Fargo, inXile Entertainment (Wasteland, The Bard's Tale)

PUBLISHER

inXile Entertainment

WEBSEITE

wasteland.inxile-entertainment.com



» EINE DER BESTEN MAGAZIN-APPS DER WELT «

Im App Store Rewind 2011 hat Apple die CHIP Tablet-Edition zu einer der besten Apps in der Kategorie Zeitungskiosk ernannt

Laut iMonitor-Liste 03-2012 von McPheters & Company zählt CHIP zu den Top-Apps von weltweit über 5.000 getesteten Magazin-Apps



360 Grad-Fotos
Videos
Interaktive Grafiken
Software-Tickets
Magazin als PDF

Für iOS und Android
Nur 2,99 €



WWW.CHIP-APP.DE



CHIP TABLET-EDITION



DIE RÜCKKEHR DES WING COMMANDERS

Star Citizen

Nach einem Jahrzehnt Spieleauszeit arbeitet Chris Roberts an einem neuen PC-Weltraumspiel, das Online-Universum und Einzelspieler-Kampagne im Wing-Commander-Stil vereint.

VON SEBASTIAN SPONSEL

Spannende Raumschlachten mit opulenter Grafik und bombastischem Sound, eingebettet in eine packende Handlung. Entwickelt für moderne PCs mit so hohen Hardware-Anforderungen, dass nicht wenige Nachwuchspiloten ihren Computer aufrüsten, um das neue Luxusspiel in bester Qualität zu erleben. Klingt vertraut? Kein Wunder: Was Chris Roberts in den frühen 90er Jahren mit der Wing-Commander-Serie schaffte, will er 2014 mit Star Citizen wiederholen. Es ist nicht nur Roberts' Comeback in der Spielebranche; zugleich soll das Genre der Raumschiff-Actionsimulationen wiederbelebt werden, und das ohne traditionellen Publisher. Mit Geld von der Fanbasis und privaten Investoren will Roberts seine ehrgeizige neue Space Opera verwirklichen. Beim Ortstermin in München stellte er uns sein ambitioniertes Projekt vor.

SONNENSYSTEME ERKUNDEN

Star Citizen ist als Online-Galaxis konzipiert. Die Spieler sollen zahlreiche Sonnensysteme bereisen und entscheiden, ob sie eine Laufbahn als Soldat, Pirat, Händler oder Schmuggler bestreiten wollen. Auch Erkundungen kommen dabei nicht zu kurz: Der erste Spieler, der eine Sonnensystem-Sprungpunktroute auf einem Server ent-

deckt, darf ihr seinen Namen geben. Die geplante Einzelspieler-Kampagne namens Squadron 42 fügt sich nahtlos in das geplante Universum ein. Rahmenhandlung und Spielstruktur erinnern an Wing Commander: In einer fernen Zukunft ist die Menschheit in einen Krieg gegen eine außerirdische Rasse verstrickt. Der Spieler schließt sich den irdischen Streitkräften an und steigt dabei im weiteren Verlauf immer weiter in den Pilotenrängen auf. Wer die Einzelspielerkampagne abschließt, gilt fortan als Veteran der Armee und übernimmt diesen Status als offizieller Sternbürger in die Online-Welt. Wer ganz auf die Kampagne verzichtet, soll sich die gleichen Bürgerrechte auch auf anderen Wegen erspielen können.

Keine falsche Zurückhaltung bei der Grafik: Auf Basis einer modifizierten Cry Engine 3 soll ein spektakuläres Universum entstehen. Schon die ersten Grafikstudien demonstrieren, dass dabei viel Wert auf Details gelegt wird: Die Raumschiffmodelle bestehen aus zahlreichen beweglichen Kleinteilen, an denen selbst die geringste Steuerkorrektur abgelesen werden kann. Nimmt der Spieler eine Kursänderung vor, sollen sich nur die dafür benötigten Module bewegen. Ziel ist, jede Steuerbewegung physikalisch korrekt zu simulieren. Jede Kontur ist in Echtzeit berechnet, auf Tricks mit aufgeklebten



Chris Roberts zeigte uns eine frühe Demoversion, die den Detailgrad der im Spiel enthaltenen Modelle betont



Packende Weltraumkämpfe stehen bei Star Citizen und seiner Einzelspieler-Kampagne Squadron 42 im Mittelpunkt



Das Entwicklerteam achtet auf realistische Proportionen, auch bei kilometerlangen Trägerschiffen und Raumstationen



Die ersten Raumschiffmodelle, besonders auf Seiten der Aliens, wecken Erinnerungen an die frühen Wing-Commander-Teile



Texturen will Roberts verzichten. Er verspricht eine Detailfülle von rund 300.000 Polygonen für ein Kampfschiff und bis zu sieben Millionen Polygonen bei einem riesigen Träger. Star Citizen wird exklusiv für PCs entwickelt, denn Konsolen veralten nach Roberts' Ansicht zu schnell. Er möchte ein Spiel, das die Stärken und die Performance moderner Computer nutzt.

Ambitionierte Projekte, die PCs an die Grenze des technisch Machbaren bringen, sind für Roberts nichts Neues: Fans von Wing Commander hatten jedesmal das Gefühl, den Rechner massiv aufrüsten zu müssen, wann immer ein neuer Teil auf dem Markt erschien. Auch die Idee eines Multiplayer-Universums klingt vertraut. Ein ähnliches Vorhaben verfolgte Roberts bei Digital Anvil mit Freelancer. Damals kam er nicht dazu, seine Vorstellungen zu verwirklichen. 2001 schied er aus der Spieleindustrie aus und ließ ein unvollständiges Programm in den Händen von Microsoft zurück. Als es zwei Jahre später erschien, wurde das umkonzipierte Freelancer zwar von der Fachpresse positiv aufgenommen, war aber in Roberts' Augen zu generisch, „es hatte viel von seinem Charakter verloren“.

EIN JAHRZEHT AUSZEIT

Roberts war damals ausgebrannt von der Spieleindustrie, von den immer größer werdenden Unternehmen, von Produzenten und Managern, die immer engere Zeitpläne vorgaben und gleichzeitig mehr Features verlangten. Er möchte ohne großen Publisher auskommen: Roberts verweist auf populäre Indie-Projekte im PC-Online-Bereich wie World of Tanks oder League of Legends und möchte eine ähnlich begeisterte Community aufbauen. Dabei will er sich nicht mehr nach Vorgaben eines Publishers richten, sondern seine Vision verwirklichen. Deshalb setzt er auf Crowdfunding und sammelt Geld von der Fan-Basis, sowohl auf seiner Firmenwebseite als auch auf der Plattform Kickstarter. Roberts erinnert an die Anfänge von Wing Commander bei Origin: Dort arbeitete sein Team nach eigenen Vorgaben, bis es mit dem Produkt zufrieden war. Diese Zeiten sieht er jetzt wieder gekommen, Technik und Industriebedingungen seien nun an einem Punkt, um seine Vision zu verwirklichen.

Mit einem Erscheinen von Star Citizen rechnet Roberts nicht vor Ende 2014, aber die Community bekommt schon vorher etwas für

ihren Einsatz: Sobald die erste Multiplayer-Alpha startbereit ist, sollen die Investoren daran teilhaben können. Mod-Tools erlauben Spielern dann auch, eigene Designs für Raumschiffe zu entwerfen, die später in den Werften des Spiels stehen.



STAR CITIZEN

info

TERMIN
4. Quartal 2014

VERSIONEN
Windows-PC

ENTWICKLER
Chris Roberts
(Wing Commander)

PUBLISHER
Cloud Imperium Games

WEBSITE
robertsspaceindustries.com

Fan-Projekte wie Wing Commander Saga oder von Liebhabern weiterhin gepflegte Freelancer-Server bestätigen in Roberts' Augen, dass diese Spielegattung nicht tot ist: Sie hatte nur lange niemanden mehr, der sie entwickelt und über ihre bisherigen Grenzen hinaus erweitert. „Damals war ich diese Person“ erklärt Roberts. Jetzt möchte er zeigen, dass er es wieder sein kann.



ABENTEUERLICHE HÖHLENFORSCHUNG

The Cave

Ohne Inventar, dafür mit Hüpfsteuerung. Das drollige neue Ron-Gilbert-Spiel hat dennoch vieles, was ein gutes Adventure braucht: Solide konstruierte Puzzles und freie Wahl zwischen sieben skurrilen Charakteren.

VON HEINRICH LENHARDT

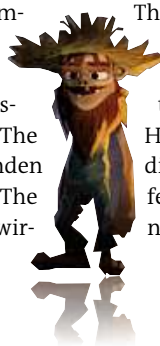
Über die Grube mit dem spitzen Pfahl kann ich komfortabel springen, das ist nicht das Problem. Aber dann lockt meine Anwesenheit einen Drachen aus seiner Höhle, der meine Spielfigur flambiert. Die Lösung dieses ersten größeren Puzzles in „The Cave“ erfordert das Zusammenspiel der drei Charaktere, mit denen wir uns auf die Höhlenerkundung begeben haben. Das ist beruhigend, denn auf den ersten Blick wirkt das neue Werk von Adventure-Legende Ron Gilbert eher wie ein Plattformspiel: Direkte Steuerung statt Point-and-click; jeder Charakter kann laufen und springen. Jeweils ein Objekt lässt sich pro Held rumschleppen, ein klassisches Adventure-Inventar fehlt dagegen. Aber auch so lassen sich handfeste Puzzles designen: Mit einem am Grubenpfahl befestigten Würstchen aus dem Hot-Dog-Automaten lässt sich der Drache gefahrlos anlocken. Dann schnell zu einem anderen Charakter umschalten, der einen Kran aktiviert, welcher das Ungetüm am Schwänzchen ergreift und aus unserem Weg befördert.

Ron Gilbert hat vor einem Vierteljahrhundert sein Erstlingswerk Maniac Mansion designt. An diesen Klassiker erinnert The Cave schon in den ersten Spielminuten. Sieben Charaktere standen damals für den Besuch von Dr. Freds Villa zur Wahl. Auch bei The Cave wählen Sie drei von sieben Spielfiguren, die fantastischer wir-

ken als die Maniac-Mansion-Teenager: Mönch, Abenteurerin, Wissenschaftlerin, Ritter, Zeitreisende, Hillbilly und Zwillinge haben jeweils eine besondere Fähigkeit. Dadurch ergeben sich zum einen alternative Puzzellösungen. Die Höhle hat auch Teilbereiche, die nur bestimmte Figuren betreten dürfen. Zu schaffen ist das Action-Adventure mit jeder Konfiguration, aber um alle Lösungswege und Inhalte zu erkunden, ist mehrmaliges Durchspielen erforderlich.

HELDENWAHL À LA MANIAC MANSION

Auch das Zusammenspiel der Charaktere beschert ein gewisses Maniac-Mansion-Kribbeln. Das Personal an bestimmte Positionen bugsieren und mit Spielfigur A etwas auslösen, was B und C zu bestimmten Aktionen befähigt, ist Spaß und befriedigend. Überhaupt hat The Cave viel Gute-Laune-Charme: Die Charaktere mit ihren großen Köpfen sind vergnüglich animiert, die Sprünge erfordern nicht übertrieben viel Präzision und der Gilbert-typische Humor funkelt schon zu Spielbeginn. So hat die Höhle höchstpersönlich eine Erzähler-Sprechrolle (während die sieben Helden stumm bleiben) und augenzwinkernde Referenzen an frühere Adventure-Generationen dürfen auch nicht fehlen („New Grog“-Getränkeautomat).





Der Hebel aktiviert den Drachentfernungskran, doch eine Etage tiefer muss ein zweiter Charakter die Bestie erst anlocken



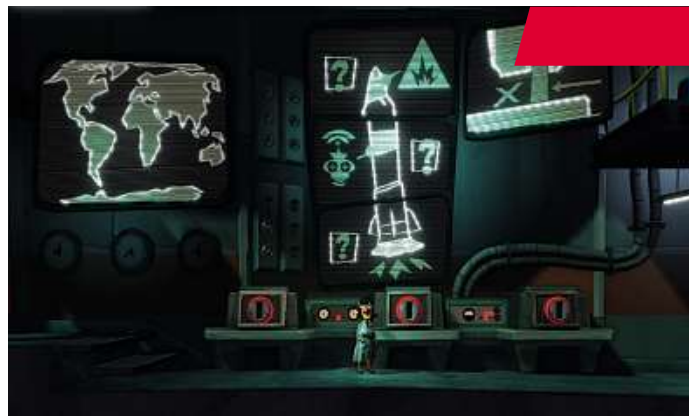
Grafische Abwechslung, kurze Laufwege: Die Höhle ist in verschiedene Abschnitte unterteilt



Ein armes Würstchen für den Drachen, aber wozu soll das Erfrischungsgetränk „New Grog“ gut sein?



Um den unterirdischen Rummelplatz zu erforschen, müssen wir den Hillbilly-Charakter in unserer Dreierbande haben



Streng wissenschaftlich gesehen auch ohne Inventar rätselhaft. Um alle Abschnitte zu erleben, ist mehrmaliges Durchspielen nötig



Der Mönch auf dem Weg zur Erleuchtung. Jeder Charakter kann einen Gegenstand herumtragen und mit der Umgebung benutzen

Die Steuerung ist unkompliziert: Per Tastendruck wechseln wir flugs zwischen unseren drei Spielfiguren, um diese voneinander unabhängig zu kontrollieren. Jeder Held hat eine exklusive Spezialfähigkeit: So übersteht der Ritter einen tiefen Fall, die Abenteurerin seilt sich dank ihres Greifhakens an bestimmten Stellen hoch und der Hillbilly hält beliebig lange die Luft an, um Unterwasserpassagen zu durchschwimmen. Zum entspannten Ablauf gehört auch der Verzicht auf Sackgassen-Situationen, die das Laden eines alten Spielstands erforderlich machen würden.

Die Inspiration zu The Cave kam Ron Gilbert bereits 1983 im Schlaf. Er träumte von einer geheimnisvollen Höhle, in der drei Per-

sonen nach dem Objekt ihrer jeweiligen Begierde suchen. Das Projekt kam damals nie über das Stadium einiger Papierskizzen hinaus, erst 2011 begann Gilbert bei Double Fine Studios mit der Spielproduktion. Resultat dieser Kollaboration ist ein skurriler Comicgrafik-Stil, der gut zum humorvollen Grundton passt. Wie einst in Gilberts Jugendtraum wird jeder Charakter von der Suche nach etwas Bestimmtem in die Höhle getrieben, sei es nun ein Schatz, Macht oder Liebe. Die Motivation für The-Cave-Spieler dürfte ähnlich stark sein, denn dieses neue Adventure-Experiment verspricht wirklich originelle Puzzle-Vergnüglichkeit.



THE CAVE

info

TERMIN
1. Quartal 2013

VERSIONEN
Windows-PC, Playstation 3,
Xbox 360

ENTWICKLER
Double Fine Productions
(Psychonauts, Iron Brigade)

PUBLISHER
Sega

WEBSEITE
thecavegame.com

INTERVIEW: RON GILBERT

»Ich würde gerne ein neues Monkey Island machen«

Wir plauderten mit Spieldesigner-Legende Ron Gilbert über sein neues Spiel *The Cave*, 25 Jahre *Maniac Mansion* und die kniffligen Verhandlungen über ein neues *Monkey-Island-Adventure*

Damit ist Ron Gilbert bei jedem Blind Date sofort erkennbar: Am grünen Hemd steckt ein „Ask me about Loom“-Schildchen, eine schelmische Anspielung auf eine Szene in seinem Adventure-Klassiker *Secret of Monkey Island*. So erwartet er uns in Seattle vor der Messestandhöhle, die Sega ihm für sein neues Werk *The Cave* gebaut hat.

Gilbert ist einer der Adventuregötter der alten Garde, Co-Schöpfer des SCUMM-Entwicklungssystems und des ersten Spiels, das damit entwickelt wurde: *Maniac Mansion*, inzwischen auch schon ein Vierteljahrhundert alt, ein Genrepionier dank Point-and-click-Steuerung, cleverer Puzzles und humorvoller Story. Derzeit ist Gilbert wieder abenteuerlich beschäftigt. Er heuerte letztes Jahr bei Double Fine Productions an, dem Studio seines Ex-Kollegen Tim Schafer. Dort hilft er bei der Entwicklung des Kickstarter-finanzierten *Double Fine Adventure*, aber sein Hauptprojekt ist das Anfang 2013 erscheinende *The Cave*.

? Ein Abenteuer mit drei Spielfiguren – in der Hinsicht erinnert uns *The Cave* an dein erstes Adventure *Maniac Mansion*.

Ron Gilbert: Ich wollte schon immer auf das Konzept zurückkommen, bei dem die einzelnen Charaktere verschiedene Puzzles lösen können. Nach *Maniac Mansion* gab es nicht viele Adventures mit mehreren Spielfiguren, deshalb wollte ich diesen Ansatz wieder aufgreifen. Aber es sollten nicht nur drei Charaktere sein, man kann aus einer Gruppe von sieben Helden wählen. Das sorgt für einen interessanten Weg, wie die Spieler ihr Erlebnis individualisieren können.

? Und es regt auch dazu an, *The Cave* wiederholt durchzuspielen?

Ron Gilbert: Der Replay-Wert von *The Cave* besteht nicht nur darin, verschiedene Wege zur Lösung von Puzzles herauszufinden. Es gibt wirklich große Abschnitte in der Höhle, die nur mit bestimmten Charakteren zugänglich werden. Es gibt zum Beispiel einen unterirdischen Rummelplatz, der Teil der *Hillbilly-Story* ist. Und wenn du den *Hillbilly* nicht dabei hast, kommst du da nicht rein.

? *The Cave* entsteht bei Double Fine Productions, wo du mit deinem früheren LucasArts-Kollegen Tim Schafer wiedervereint bist. Wie kam es zu dieser Konstellation?



„Frag' mich nach Loom“: Ron Gilbert vor dem *The-Cave*-Stand auf der PAX-Prime-Messe in Seattle

Ron Gilbert: *The Cave* geht auf eine Idee zurück, die ich sogar vor *Maniac Mansion* hatte, die mich also seit über 25 Jahren beschäftigt. Nun hatte ich die Gelegenheit zu Double Fine zu kommen und sie zu realisieren. Double Fine macht wirklich schräge, skurrile Spiele – und *The Cave* ist schräg und skurril, also ist Double Fine das perfekte Studio dafür.

? *The Cave* ist dein Baby, während Tim Schafer primär an dem Kickstarter-Adventure arbeitet?

Ron Gilbert: Ja, mein Fokus liegt auf *The Cave*. Das ist das Spiel, wegen dem ich zu Double Fine gekommen bin. Wir haben damit vor rund einem Jahr begonnen, noch bevor das Kickstarter-Adventure losging. Ich werde ziemlich bald mit *The Cave* fertig sein und kann dann auch etwas mehr Zeit mit dem Kickstarter-Projekt verbringen.

? Wie herausfordernd ist es, mit der vereinfachten Bedienung von *The Cave* kreative Puzzles zu designen?

Ron Gilbert: In gewisser Weise ist es besser, denn damals bei den Point-and-click-Spielen hatten wir ein Inventar, in dem du quasi eine unbegrenzte Anzahl von Gegenständen unterbringen konntest. Deshalb lief es bei vielen Puzzles darauf hinaus, dass du einfach ausprobiert hast, jedes Item mit etwas anderem zu benutzen. Für mich war das der Schwachpunkt dieser Abenteuerspiele. Eines der Dinge, die ich mit *The Cave* erreichen wollte, ist deshalb der Verzicht auf ein Inventar. Wir haben drei Charaktere, von denen jeder exakt einen Gegenstand halten kann, du hast also maximal drei Items bei dir. Ich wollte wirklich das Inventar optimieren und ich denke, dass man dadurch straffere und bessere Puzzles erhält.

? Hat die Spielwelt in sich abgeschlossene Sektionen, damit man nicht Gegenstände von einem Ende der Höhle zum anderen tragen muss?

Ron Gilbert: Korrekt, wir haben viel Zeit investiert, um dafür zu sorgen, dass du immer alle benötigten Dinge in der Nähe hast. Damit du nicht lange zurücklaufen musst, um ein Objekt zu besorgen.

? Was gibt es noch für Unterschiede gegenüber traditionellen Adventures?

Ron Gilbert: Was ich – neben dem Inventar-Zugemülle – bei Point-and-click-Adventures nie leiden konnte: Sich von einem Ort zum anderen bewegen kann oft sehr langweilig sein. Du weißt schon: Guybrush muss von einem Ende der Insel zum anderen laufen... er geht, es gibt einen Bildübergang, er geht weiter... Deshalb wollte ich, dass bei The Cave die Bewegungen wirklich Spaß machen. Rennen, springen und von einem Ort zum anderen laufen sind viel unterhaltender, wenn du direkte Kontrolle hast.

? Wie umfangreich wird The Cave etwa ausfallen?

Ron Gilbert: Das ist schwer zu sagen, denn es hängt vom Können der einzelnen Spieler ab. Einige Leute werden schneller durchpflügen als andere. Wenn ich jetzt eine Nummer für die Stundenanzahl nenne und ein paar Monate später stimmt sie nicht genau, dann ist jeder wütend auf mich. Es ist ein Download-Spiel, also kein 100-Stunden-Opus, aber es ist definitiv kein kleines Spiel.

»ICH HATTE DAMALS EINE DRITTE MONKEY-ISLAND-STORY GEPLANT«

? Adventure-Comebacks sprießen an allen Ecken und Enden. Könntest du dir vorstellen, eine neue Fortsetzung zu deinen beiden Monkey-Island-Titeln zu machen?

Ron Gilbert: LucasArts hat immer noch die Rechte an der Serie. Im Laufe der Jahre habe ich wohl drei oder vier Mal mit ihnen darüber geredet, ein weiteres Monkey-Island-Spiel zu machen. Das läuft dann etwa so ab: Wir diskutieren darüber, alle sind schwer begeistert von der Idee – und dann wird der Präsident der Firma gefeuert. Auf einmal ruft mich niemand mehr zurück. Bis dann der neue Präsident irgendwann meint: „Mensch, ich wünschte mir, wir könnten ein neues Monkey Island machen!“ – und LucasArts kontaktiert mich wieder. Aber dann wird dieser Präsident auch gefeuert und es geht alles wieder von vorne los. Es ist ein sonderbarer, bizarrer Prozess. Ich würde jedenfalls liebend gerne ein weiteres Monkey-Island-Spiel machen, wenn sich die Gelegenheit ergeben würde.

? Es gab nach den beiden klassischen Adventures auch weitere Fortsetzungen von LucasArts sowie die Tales-of-Monkey-Island-Episoden. Droht da nicht eine gewisse Guybrush-Müdigkeit?

Ron Gilbert: Nein, ich denke nicht. Ich habe eine ganz bestimmte Methode, wie ich an diese Art von Spiel rangehe, und zu der würde ich wieder zurückkehren. So sehr ich The Cave liebe, würde ich ein neues Monkey Island nicht im selben Stil machen wollen; das müsste dann ein traditionelles Point-and-click-Adventure sein. Es gibt noch einiges, das man mit dieser Serie anstellen kann. Und mir gehen eine Menge Handlungsideen im Kopf herum. Ich hatte damals eine dritte Story geplant, die niemals realisiert wurde. Also versuche ich rauszufinden, wie man auf sie zurückkommen könnte, ohne mit den anderen Spielen zu kollidieren, die inzwischen gemacht wurden.

? Welche Spieltypen würden dich in Zukunft noch reizen? Du hastest ja beim Deathspank-Action-Rollenspiel mitgewirkt.

Ron Gilbert: Ja, ich hatte das ganze Spiel designt und mochte das Projekt sehr. Ich spiele gerne Rollenspiele und ich denke, es würde Spaß machen, eines Tages ein schönes Hardcore-RPG zu machen. Ich denke da in Richtung Diablo, Torchlight hat mir auch sehr gefallen.

(Das Interview führte Heinrich Lenhardt)

Historie: Ron Gilbert

1987 MANIAC MANSION



Das erste SCUMM-Engine-Spiel revolutioniert das Adventure-Genre mit Point-and-click-Bedienung und abgedrehten Gags. Kult pur: Ketten-säge ohne Benzin, Mikrowelle mit Hamster, Mumie in der Badewanne.

1990 THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Guybrush Threepwood wäre so gerne Pirat und gerät dabei dem untoten Käpt'n LeChuck in die Quere. Gilberts Freibeuter-Parodie gilt für viele Fans immer noch als Humor-Höhepunkt des Adventure-Genres.

1991 MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE



Ein Jahr später folgt ein weiterer Guybrush-Geniestreich mit verbesserter Grafik, geistreichen Rätseln und hinreißender Handlung. Die nächsten beiden Fortsetzungen entstehen ohne Gilberts Mitwirkung.

1992 HUMONGOUS ENTERTAINMENT



Mit putzigen Adventures für Kinder startet Gilbert erfolgreich seine eigene Firma und veröffentlicht Titel wie Putt-Putt, Backyard Sports oder Freddi Fish. 1996 wird Humongous von GT Interactive gekauft.

1995 CAVEDOG ENTERTAINMENT



Dank Chris Taylors Total Annihilation hat das neue Studio Cavedog einen Echtzeitstrategie-Hit. Doch Nachfolger TA Kingdoms floppt und Ron Gilberts eigenes neues Projekt Good & Evil bleibt unvollendet.

2009 TALES OF MONKEY ISLAND



Bei den fünf Episoden der bislang jüngsten Monkey-Island-Fortsetzung von Telltale Games hilft Gilbert als Story- und Design-Berater. Sein offizieller Titel in den Spiel-Credits: „Visiting Professor of Monkeyology“.

2010 DEATHSPANK



Diablo-Fan Gilbert wagt mit dieser spaßigen Parodie aufs Fantasy-Heldentum einen Abstecher ins Action-Rollenspielgenre. Im selben Jahr folgt auch die Deathspank-Fortsetzung Thongs of Virtue.



IM TONSTUDIO MIT CHRIS HÜLSBECK

Turrican-Maestro

Ortstermin beim Spielermusikanten: Wir halten Chris Hülsbeck einen Tag lang von den Arbeiten an der Turrican Soundtrack Anthology ab, deren Produktion von seiner Fanbasis finanziert wird.

VON ROLAND AUSTINAT

Wer das kalifornische Städtchen Petaluma nördlich von San Francisco besucht, fühlt sich in die gute alte Zeit zurückversetzt. Entlang der Hauptstraße drängeln sich kleine Geschäfte, vor denen knorrige Typen auf Bänken sitzend Schwätzchen halten. Zwei eifrige Polizisten schreiben allen Autofahrern einen Strafzettel, die vor dem Zebrastreifen nicht ordnungsgemäß anhalten. Dass die Tresortür in der Bank nebenan weit offen steht, stört Ordnungshüter wenig: Dort befinden sich statt Geld und Gold zahlreiche Antiquitäten, die örtliche Sammler feilbieten. Nur ein paar Straßen weiter ist jedoch High-Tech angesagt – und zwar im Studio, in dem Chris Hülsbeck derzeit an der Turrican Soundtrack Anthology arbeitet, die er und seine Mitstreiter über die Crowdsourcing-Plattform Kickstarter finanziert haben.

„Ich hatte schon lange ein Remake des Turrican-Soundtracks im Kopf“, erzählt uns Chris Hülsbeck. „Als ich dann letztes Jahr den Erfolg gesehen habe, den ein Freund mit der Kickstarter-Finanzierung seines Musikprojekts hatte, dachte ich mir: Das könnte ich auch mal versuchen.“ Noch während Chris mit ein paar Helfern seine Kampagne plante und nebenbei einige kommerzielle Aufträge zu Ende brachte, sammelte Tim Schafer für sein Double Fine Adven-

ture beeindruckende 3,3 Millionen US-Dollar auf Kickstarter. Von diesem Erfolg bestärkt wagte sich Chris Hülsbeck einen Monat später selbst ans Crowdfunding. Nicht ganz sorgenfrei: „Ich hatte schon einige Zweifel, ob das überhaupt klappt oder ob wir uns total blamieren und am Ende vielleicht nur fünf Leute etwas spenden“, erinnert sich Hülsbeck. „Doch dann hat es mich total umgehauen: Wir hatten unser Budget in weniger als einer Woche zusammen.“ Zum Kampagnenende im Juni 2012 überwiesen 2066 Unterstützer 175.534 Dollar – mehr als doppelt so viel, als Chris für das Projekt budgetiert hatte.

VOM AMIGA IN DIE SOUND-NEUZEIT

Bei der Arbeit an der Turrican Soundtrack Anthology stehen Chris Hülsbeck derzeit rund ein Dutzend alte und neue Kollegen aus aller Welt zur Seite, die mit Grafiken, Produktion, PR und Versand helfen. Der Maestro ist heilfroh, für die Neuinterpretation der klassischen Melodien alle Originaldateien und -sounds über 19 Jahre lang gut aufbewahrt zu haben. Entstanden früher Musikstücke im von Hülsbeck und Peter Thierolf entwickelten Tracker TFMX mit allerlei Hexadezimalzahl-Programmierung, kommt heute ein modernes



In den frühen 90er Jahren setzte die Turricon-Serie Actionmaßstäbe auf Amiga (Bild) und C64, die Hülbsbeck-Musik ließ aufhorchen



Ein erster Umverpackungsentwurf für die Neuaufnahme des Turricon-Soundtracks, der vier Audio-CDs füllen soll

Sequenz-Programme zum Einsatz: „Ich kann alles mit einem echten Keyboard einspielen, Noten lassen sich grafisch editieren – das ist deutlich komfortabler“, sagt Chris. Dabei schwört er auf das Programm Cubase vom deutschen Entwickler Steinberg: „Damit habe ich schon auf dem Atari ST gearbeitet.“ Zuerst kopiert Hülbsbeck die in einem Amiga-Emulator abgespielten Turricon-Melodien als Referenzspur in Cubase. Dann geht es ans behutsame Modernisieren der Tracks – komplett digital, denn echte Keyboards und Effektgeräte sucht man in Chris Hülbsbecks Studio vergebens: „Ich benutze virtuelle Plug-ins, die die komplette Hardware von damals simulieren“, sagt er. „Damit produziere ich dann Songs, die den gleichen Charakter wie früher besitzen, aber besser klingen.“ Das ist nicht immer trivial, denn der Amiga-Soundchip arbeitete hauptsächlich mit Samples, die mit ein paar Kniffen neu kombiniert und abgespielt werden konnten. Durch trickreiche Programmierung fanden beispielsweise sowohl Bass als auch Percussion auf einer einzigen Spur Platz.

»DER BASSTON KLANG ZU SAUBER«

Die Meinung vieler Audiophiler, dass digital angefertigte Tracks „kälter“ als ihre analogen Vorgänger klingen, teilt Chris Hülbsbeck nicht: „Ich höre da keinen Unterschied. Und man hat deutlich mehr Möglichkeiten. Nehmen wir den Ensonic SQ-80: Der Synthesizer besitzt acht Stimmen, mehr nicht. Wenn ich heute einen Sound mit mehr Power will, öffne ich das Plug-in einfach ein zweites Mal. Damals hätte man zwei Synthesizer dafür gebraucht.“ Dennoch hatten viele Klänge von vorgestern ihren eigenen Charme – und das kann beim Remake zu Problemen führen: „Bei einem der ersten Stücke hatte ich einen Basston, der einfach zu sauber klang, obwohl er mit dem gleichen Programm erzeugt wurde“, erinnert sich Chris Hülbsbeck. „Ich habe dann einen ‚Bitcrusher‘-Effekt eingesetzt und sowohl Sampling- als auch Bit-Rate etwas heruntergeschraubt, damit der Ton näher ans Original rückt, aber immer noch besser klingt.“

FOTO: MANUS BUCHART, ROLAND AUSTINAT



INTERVIEW

»Mit Jazz stehe ich auf dem Kriegsfuß«

? Chris, wer sind deine Lieblings-Spiel-musik-Komponisten?

Chris Hülbsbeck: Jesper Kyd, der die Assassin's-Creed-Soundtracks komponiert hat. Oder Yuzo Koshiro, der auch bei unserem Turricon-Projekt mitmischt und einen Retro-Remix für die Vinyl-Schallplatte produziert, die alle Unterstützer ab 250 Dollar bekommen.



Chris Hülbsbeck

? Kommst du überhaupt noch zum Spielen?

Chris Hülbsbeck: Letztes Weihnachten gab es ein Steam-Special für die Portal-Serie, da habe ich zugeschlagen. Klasse ist auch Cogs für das iPhone, ein Knobelspiel ähnlich The Incredible Machine.

? Wie stark musst du dich einschränken, wenn du an einem Smartphone-Spiel arbeitest?

Chris Hülbsbeck: Weniger, als man vielleicht glauben würde. Selbst mit einem iPhone lässt sich Musik gut streamen, auch in passabler Qualität als MP3- oder Ogg-Vorbis-Datei. Wenn ich ein mobiles Spiel wie Zombie Smash vertone, ist dessen Umfang natürlich etwas geringer, aber das macht dann auch wieder Spaß, weil es sich mit kleineren Teams wie in alten Zeiten anfühlt.

? Vermisst du diese „gute alte Zeit“?

Chris Hülbsbeck: Heute wird zum Glück wieder etwas mehr experimentiert, denn in den letzten zwei Jahren hat nicht zuletzt durch den großen Erfolg von iOS-Titeln ein Umdenken in der Industrie stattgefunden: Es müssen nicht immer Großproduktionen sein. Es gibt immer wieder spannende neue Konzepte kleinerer Indie-Designer, eine sehr schöne Entwicklung.

? Hast du zu Kollegen aus den 80ern und 90ern noch Kontakt?

Chris Hülbsbeck: Eher weniger, auch damals nicht. Rob Hubbard habe ich erst vor etwa sieben Jahren in den USA kennengelernt, bevor er sich zur Ruhe gesetzt hat. Martin Galway traf ich erstmals vor ein paar Jahren auf der Game Developers Conference.

? Wie kommt's, war die Musikszene seinerzeit so fragmentiert?

Chris Hülbsbeck: Zum einen gab es damals das Internet noch nicht, außerdem hatte ich wenig Lust, Aufnahmen per Post zu verschicken. Ich war auch nicht so in der Demoszene aktiv, zu der Zeit war ich schon bei Rainbow Arts eingesperrt (grinst).

? Könntest du dir vorstellen, dich für ein Spiel wie L.A. Noire komplett vom elektronischen Sound zu verabschieden und beispielsweise Jazz-Stücke schreiben?

Chris Hülbsbeck: Das wäre interessant, aber gerade mit Jazz stehe ich auf dem Kriegsfuß. Mir liegen eher Action-Adventures mit Synthesizer und Orchester-Musik, „Hollywood-Blockbuster“.



SPIELKONSOLE OHNE BERÜHRUNGSÄNGSTE

Nintendo Wii U

Videospielpionier Nintendo bündelt sein Know-how aus Heimkonsolen- und Handheld-Sektor, um sowohl dem Apple-Vormarsch als auch Sony und Microsoft Paroli zu bieten. Ab 30. November tritt der innovationsfreudige Wii-Nachfolger zum Kampf ums Wohnzimmer an. VON WINNIE FORSTER

In der Vergangenheit ließ Nintendo den Mitbewerbern meist höflich den Vortritt, wenn es um die Einführung einer neuen Hardware-Generation ging, um das Feld dann von hinten aufzurollen. Anders beim Nachfolger zur Erfolgskonsole Wii, die nach sechs Jahren und 100 Millionen verkauften Einheiten jetzt abgelöst wird: Das neue Spielsystem Wii U veröffentlicht Nintendo Ende November fast zeitgleich in Japan, den USA und Europa und kommt der Next Generation von Microsoft und Sony damit zuvor.

Zu Redaktionsschluss lag uns noch kein fertiges deutsches Wii-U-Seriengerät vor, wir haben deshalb die wesentlichen Daten gesammelt, gefiltert und analysiert. Im Prinzip handelt es sich bei Wii U um eine abwärtskompatible Fortführung der Wii-Technik, verpackt in ein frisches Controller-Konzept. Statt Nunchuk und Remote hält der Spieler ein mächtiges „GamePad“ in den Händen, eine Kombination aus herkömmlichem Joypad, berührungsempfindlichem Display und allerhand Sensoren, die drahtlos mit der Grundkonsole kommuniziert (und ein eigenes Netzgerät hat). Das GamePad funktioniert zwar unabhängig vom TV, aber nur im Empfangsbereich der Grundkonsole, und der reicht bestenfalls ins nächste Zimmer.

ÜBERFÄLLIGE HD-GRAFIK

Wii U ist das erste Nintendo-Gerät, das auf HD-Grafik und die entsprechenden Endgeräte ausgelegt ist, nicht mehr auf die TV-Röhren der Vergangenheit. Den über Jahrzehnte bewährten analogen Anschluss besitzt Wii U zwar ebenfalls noch (in Form der Multi-Out-Buchse, die Ton- und Bildsignale inklusive RGB und Component-Video ausgibt), aber die primären Videoformate aller Wii-U-Spiele

sind die 720p bis 1080p, die der HDMI-Ausgang liefert. Mehr Grafik erfordert mehr Speicher: Jeweils 1 GByte stehen Wii U für Spiel und System zur Verfügung; das ist deutlich mehr Arbeitsspeicher, als Playstation 3 oder Xbox 360 unter der Haube haben. Dazu kommen (statt einer Festplatte) 8 GByte Flash-Speicher in der Basic-Pack-Konfiguration (weißes Gehäuse, voraussichtlich rund 300 Euro) oder geräumige 32 GByte im Premium Pack (schwarz, ca. 350 Euro). Davon abgesehen sind Basic- und Premium-Wii-U technisch identisch und können via USB mit mehr Speicher versehen werden.

Im Gegensatz zu vorhergehenden Konsolen fassen Nintendo und die Technikpartner IBM, AMD und Renesas die Mehrkern-CPU und den Grafik-Prozessor auf einem Chip zusammen. Neben Verringerung der Latenz und Steigerung der internen Geschwindigkeit hat das mehrere, Nintendo-typische Vorteile: Der Chip spart Platz auf der Platine; wie die Vorgänger ist Wii U eine im Vergleich zu Sony- und Microsoft-Boliden verblüffend kleine Konsole. Da im Wii U nur eine Wärmequelle steckt, wird auch die Lüftung entlastet, der Geräuschpegel im Spielbetrieb reduziert. Nintendo strebt traditionell nicht nach der technischen Spitze, sondern nach Sparsamkeit in jeder Beziehung. Chefentwickler Genyo Takeda: „Allen geht es darum, hohe Leistung mit hoher Kraft zu erreichen. Nur Nintendo versucht hohe Leistung bei niedrigem Verbrauch.“ Gamecube, Wii und Wii U sind günstig, klein und leise.

Ökonomische Hardware ist die eine Seite der Nintendo-Medaille, innovative Steuerkonzepte bilden die andere: Nicht erst seit DS und Wii steht Nintendo für schlaue Joypads und neuartige Controller, die spielerische Möglichkeiten erweitern und das Hobby handlicher

Historie: 30 Jahre Controller-Evolution

1983-1988

Als „Familien-Computer“ im Zentrum eines vernetzten Wohnzimmers ist bereits Nintendos erste Konsole gedacht: Mit dem Famicom von 1983 soll der Haushalt nicht nur spielen, sondern auch kreativ tätig werden, organisieren und arbeiten können. Die Zeit ist freilich noch nicht reif, die Computer-Technik viel zu primitiv (oder unerschwinglich teuer), das World Wide Web längst nicht geboren. So kommen die vielen Famicom-Zusatzgeräte (vom Disk-Station-Speicher bis zum Network-Adapter für den Anschluss ans Telefonnetz) nicht in den Westen und werden auch in Japan schnell vergessen.

Folgenreicher ist der neuartige Controller, den das westliche Nintendo Entertainment System (NES) ein paar Jahre später übernimmt: Im Gegensatz zum Joystick, an dem Spieler unter Einsatz beider Hände rütteln, wird das kleine Steuerkreuz (D-Pad) sanft und nur mit einem Daumen bedient; es ist bis heute auf allen Joypads zu finden, ebenso die Tasten Start und Select, mit denen Nintendo Bedienfunktionen der Grundkonsole auf den Controller legt. Nur das im Famicom-Pad eingebaute Mikro ist seiner Zeit voraus, die Idee der Spracheingabe wird erst viele Jahre später wieder aufgegriffen.



Revolutionär sind die Famicom-Joypads, deren Steuerkreuz- und Feuerknopf-Layout zum Videospiel-Standard wird

1989-1995

Nintendos erstes Handheld Game Boy übernimmt 1989 das Layout des NES-Joypads (D-Pad, Start, Select, zwei Feuerknöpfe) und bringt neben der Mobilität weitere Neuerungen. So liegt jedem Game Boy ein Kabel zur Multiplayer-Vernetzung bei. Die kleine Link-Buchse, die sich mit leichten Modifikationen bis 2005 an allen Game Boys findet, stammt aus einem uralten Nintendo-Gerät (Computer Mahjong von 1982). 1990 erhöht das Super NES die Zahl der Feuerknöpfe auf vier und bringt mit zwei seitlichen Schultertasten die Zeigefinger ins Spiel – das geniale Layout wird zur Grundlage aller modernen Joypads und von Sega, Sony und Microsoft kopiert.



Den Super-NES-Controller mit D-Pad, vier Feuerknöpfen und zwei Schultertasten nimmt sich Sony später zum Vorbild



Neben bis zu zwei GamePads und alten Wii-Steuergeräten lässt sich auch dieser neue Pro Controller an Wii U anschließen



Wie der Vorgänger ist die Wii-U-Konsole klein und leicht. Hinter der Abdeckung verbergen sich USB- und SD-Card-Schächte

und einfacher machen (siehe Historie-Kasten). Das Doppel-Bildschirm-Handheld DS kam dem ersten Apple-Touchscreen-Gerät iPhone um drei Jahre zuvor und ist mit gut 150 Millionen verkauften Einheiten heute die erfolgreichste Nintendo-Hardware.

Dank Nintendo und Apple setzten sich berührungsempfindliche Mini-Bildschirme weltweit als die beliebteste Eingabemethode durch und begeistern selbst technisch unbedarfte Menschen, kleine Kinder oder Senioren. Darauf baut Nintendo und denkt das Thema „Touchscreen“ mit dem Wii-U-Controller weiter: Das GamePad verbindet traditionelle Joypad-Elemente mit einem 6,2-Zoll-LCD (größer als PS Vita, kleiner als iPad Mini) und modernen Sensoren (für Bild, Bewegung und Beschleunigung) zur Multimedia-Kommando-Zentrale. Das Pad hat bekannte Features wie Infrarot-Sender und Mikrofon zur Spracheingabe an Bord, aber auch Neuheiten wie einen „Near Field Communication“-Transmitter (mit NFC lassen sich Karten oder Objekte der realen Welt in Spiele einbinden).

TOUCHSCREEN WEITERGEDACHT

Mit dem GamePad holt Nintendo Touchscreen-Funktionalität und -Feeling vom Mobilsektor ins Wohnzimmer: Nicht der TV wird berührt (unpraktisch und zu weit weg vom Sofa), sondern das kleine Display des Controllers, wenn man seinen Mitspielern, Eltern oder Kindern in der Spielwelt etwas zeigen möchte. Gleichzeitig erweitert das GamePad die Sicht des Spielers, gibt ihm eine zusätzliche Grafik- und Informationsquelle in die Hände.

Was mit dem DS erprobt wurde, erreicht mit Wii U eine neue Stufe, da im Gegensatz zu den Handheld-LCDs das GamePad-Display und der TV-Bildschirm nicht aneinander gekoppelt sind und sich nicht zwingend ergänzen müssen: Was ein Spieler auf seinem GamePad betrachtet, ist für die anderen, egal ob Partner oder Gegner, nicht einsehbar. Dadurch erhalten lokale Multiplayer-Sessions eine neue Dimension. Vom Party-Spaß Nintendo Land über New Super Mario Bros. U bis zum Ubisoft-Actiontitel ZombiU glänzen einige angekündigte Wii-U-Titel durch asymmetrische Spielmodi,



Für die Coop- und Battle-Multiplayer-Modi von New Super Mario Bros. U schlüpf euer persönlicher Mii in die Latzhose



Capcom spendiert der Action-RPG-Serie Monster Hunter ein Update, das die Online-Multiplayer-Fähigkeiten des Wii U ausnutzt

bei denen ein Teilnehmer in die Rolle des Spielleiters, des Sidekicks oder des Oberbösewichts schlüpfen kann. Mit dem GamePad entdeckt man Geheimnisse, Wege und Möglichkeiten, die anderen verborgen bleiben; es ist ein persönliches Fenster in die Spielwelt. Während Playstation- und Xbox-User mit mehreren Controllern und Fernsteuerungen hantieren, ersetzt das GamePad die TV- und Film-Fernbedienung. Auch lassen sich Spiele und andere Inhalte vom TV auf den GamePad-Bildschirm umleiten, falls andere Familienmitglieder den Fernseher für sich beanspruchen wollen.

Retro-Fans lockt Nintendo mit dem digitalen Archiv Virtual Console, das hunderte von Oldie-Spielen für klassische Konsolen wie NES oder Mega Drive auf dem neuen System spielbar macht, auch Gamecube-Titel sollen in Zukunft angeboten werden. Wii-Besitzer können ihre vorhandene Sammlung mit bereits getätigten Virtual-Console-Einkäufen auf Wii U übertragen.

DAS KOSTET EXTRA

Wie der Vorgänger schluckt Wii U keine Blu-ray-Filme (und leider auch keine Gamecube-Scheiben mehr). Ins Internet geht das neue System drahtlos via WLAN (IEEE 802.11b/g/n); wer eine Kabel-Verbindung will, der legt 20 bis 30 Euro für Nintendos USB-LAN-Adapter an. Wii-Besitzer ersparen sich doppelte Peripherie-Anschaffung und spielen mit den alten Kabeln und Adaptern, Wii-Controllern und Sensorbar weiter. Auf den Neukunden lauern aber versteckte Kosten, sobald er mit anderen spielen oder verkabelt online gehen möchte.

Zum Wii-U-Start bringt Nintendo lediglich die Premium-Komponenten (GamePad-Ladestation, Ständer für die Hardware) separat in den Handel, außerdem einen an klassische Joypads angelehnten Wii U Pro Controller sowie das „Zusatzset Wii-Fernbedienung Plus“. Letzteres fasst mit Wii-Remote, Nunchuk und Sensorleiste die kompakten Gerätschaften der Wii-Generation zusammen.

Andere Super-NES-Ideen schaffen es nicht in den Mainstream: Mit BS-X-Adapter und eigenem Satelliten-Sender versucht Nintendo ab 1995 ein Unterhaltungsnetzwerk um die Konsole zu bauen und verwendet bereits Flash-Cards für Downloads. In diese Zeit fällt auch der größte Nintendo-Fehlschlag, der Virtual Boy, die erste Konsole mit stereoskopischem Display.

1996-2000

Das Nintendo-64-DD-Zubehör, welches japanische Konsolen ab 2000 ins Internet holt, ist mit einem Wechselmedium versorgt und ermöglicht Kreativ-Anwendungen wie Mario Artist, erscheint aber nicht im Westen. Ebenso wenig ein Mikrofon zur Spracheingabe und ein Bio-Sensor, den man ans Ohr klippt. Erfolgreich ist Nintendo dagegen mit den analogen Elementen, die zwischen Steuerkreuz und Buttons ins N64-Joypad eingebaut sind: der 3D-Stick und die Z-Trigger-Taste. Ebenfalls von anderen Herstellern übernommen wird das Rumble Pak, das dem N64-Spieler durch Controller-Rütteln ein taktiles Feedback gibt. Last but not least ist das N64 die erste Videospielekonsole mit vier Joypad-Buchsen in der Grundversion.



Der analoge 3D-Stick des N64-Controllers wird zum Vorbild für weitere Konsolengenerationen

2001-2012

Der Gamecube bringt 2001 ebenfalls frische und zukunftsweisende Technik (und erlaubt zum Beispiel die Anbindung des Game Boy als „intelligenten“, LCD-bestückten Controller), spielt gegen die Playstation 2 aber nur die zweite Geige. Erst mit dem Handheld DS kehrt Nintendo auf die Erfolgsspur zurück: Kaum ein Gerät ist mutiger als dieser Taschenspieler mit seinen Klapp-Bildschirmen. Nicht Chip- und Grafik-Power, sondern das Bedienkonzept machen den DS zum Multimillionen-Seller. Lange vor der iPhone-Veröffentlichung punktet Nintendo mit einem Touchscreen und zeigt das Potenzial, das in der neuen Art der Bildschirm-Interaktion liegt. Die alten Elemente D-Pad & Co. werden vom DS weiterverwendet, ein Mikro zur Spracheingabe ist eingebaut. Das Update DSi (2008) ist mit zwei Kameras bestückt, der Nachfolger 3DS zusätzlich mit Gyroskop und Beschleunigungssensor. Zu Wii U und dessen GamePad ist's nur noch ein kleiner Schritt.



Sekundäres Display schon zehn Jahre vor Wii U: An den Gamecube können auch Game Boys angeschlossen werden

MEINUNG

Denen ist nichts heilig

Heinrich Lenhardt erregt sich über die Sorglosigkeit, mit der manche Traditionsmarke verwurstet wird. Sein Wunsch: Mehr Respekt vor der Spielegeschichte – oder lässt die alten Serien in Frieden ruhen

Altbau-Sanierer mögen über die Auflagen des deutschen Denkmalschutzes fluchen, aber inzwischen wünschte ich mir ähnliche Kulturgut-Erhaltungsregelungen für das Medium Computerspiele. Egal ob Spielnamen oder ganze Labels – wie von unsensiblen Rechteinhabern mit mancher historischen Marke umgegangen wird, das kann den reifen Spieler schon mal zum Schäumen bringen. Im Prinzip bin ich für jede sinnvolle Reaktivierung einer liebgewonnenen Serie dankbar. Die sollte idealerweise eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Spielgefühl des Originals haben. Doch häufen sich die Fälle von Etikettenschwindel, bei dem eine altehrwürdige Marke ausgemottet wird, um sie mit der Sensibilität einer Dampfwalze auf ein generisches Spielprinzip zu klatschen. Das Resultat ist dann oft Schindluder statt Spieltraditionspflege.

Groß war meine Neugier, als kürzlich Zaxxon Escape für iPhone und iPad veröffentlicht wurde. Das Arcade-Ballerspiel mit der seinerzeit als sensationell empfundenen perspektivischen Grafik war für mich 1982/83 ein entscheidender Grund, mir die Anschaffung eines CBS Colecovisions als höchstes Lebensziel zu setzen. Doch mit Zaxxon hat das neue Spiel nichts zu tun; vielmehr fliegt man in einer 3D-Röhre und rotiert sein iPhone oder iPad, um Hindernissen auszuweichen, oder wischt zum Abbiegen mit dem Finger über den Touchscreen. Grafik und Spielgefühl sind etwa zu 0,01 Prozent Zaxxon-kompatibel, was soll also die Verwendung des klassischen Logos? Wer Erinnerungen an das Original hat, ist wegen dieser Zweckentfremdung empört; wer die Vorlage dagegen nicht kennt, dem ist der Name ohnehin egal. Nennen wir das Produkt doch lieber „Generischer Raumschiff-Runner 08/15“.

Die Smartphone-App-Stores sind reich gefüllt mit solchen allzu lockeren Interpretationen, die nur Derivate eines aktuellen Modestromungsgenres sind. So entpuppte sich Activisions neues Spiel zum 30. Pitfall-Geburtstag als eine Art „Harry's Jungle Temple Run“. Immer noch unübertroffen ist aber Electronic Arts' brillante Idee von 2010, die Ultima-Marke für ein Aufbaustrategie-Browserspiel zu missbrauchen. Lord of Ultima mag für sein Spielgenre kompetent



HEINRICH LENHARDT
ist seit 1984 als **Spielerichterstätter** tätig und war unter anderem **Mitgründer und Chefredakteur** der Zeitschriften **Power Play** und **PC Player**

gemacht sein, aber worin seine Verbindung zur Rollenspielerie gleichen Namens besteht, das bleibt eines der größten Geheimnisse der Kulturgeschichte. Es spielt sich kein bisschen wie etwas, das man beim Namen Ultima erwarten würde. Der Image-Schaden ist nicht zu unterschätzen: Wenn EA nun versucht, mit Ultima Forever eine moderne Fortsetzung zu Ultima IV zu backen, dürfte ein Teil der Fanbasis wegen dem Rumgepansche bei Lord of Ultima gewisse Vorbehalte hegen.

Mangelnde Markensensibilität stört mich auch im Umgang mit Firmennamen. Origin ist für meine Generation ein ruhmreiches Entwicklungsstudio. War es für Electronic Arts wirklich so schwer, sich einen anderen Namen für einen Spiele-Downloadservice einfallen zu lassen? Und was soll die Verwässerung der Bioware-Marke, die jetzt auf alles geklatscht wird, was entfernt nach Rollenspiel oder gar Strategie riecht? Der Satz „Das neue Command&Conquer-free-to-play-Echtzeitstrategiespiel von Bioware“ verursacht bei mir leichten Schüttelfrost.

Auf der anderen Seite gibt es quasi unveränderte Remakes, die lediglich an moderne Systeme angepasst sind, aber inhaltlich dem Originalspiel entsprechen. Sega hat in dieser Hinsicht mit HD-Versionen von Klassikern wie Jet Set Radio Löbliches geleistet. Aber der Altersstarrsinn ist bei mir noch nicht ganz so weit fortgeschritten, dass ich auf unveränderte Remakes bestehe. Denn ganz ehrlich, wer will denn heute noch Ultima IV mit Grafik und Bedienung von 1985 spielen? Was aber erhalten werden muss, ist die Essenz des Originals, die Seele des Spiels. Der neue Titel kann heutzutage anders aussehen, überarbeitete Bedienung haben, doch darf er Kenner der Vorlage nicht beleidigen. Das ist nicht leicht zu bewerkstelligen, aber kein Ding der Unmöglichkeit. Das in dieser Ausgabe getestete XCOM-Remake ist ein sehr gutes Beispiel dafür, wie ein Entwicklerteam einen Klassiker modernisieren und ihn gleichzeitig respektieren kann.

Heinrich Lenhardt

»OFT SCHINDLUDER STATT SPIELE-TRADITIONSPFLEGE«



Im schwarzen Karton, der an die Verpackung von 1990 erinnert, finden Neo-Geo-Spieler etwas Zubehör und die drei Hauptkomponenten: Das Handheld (vorne) steckt man für den stationären Betrieb in die Konsole (hinten) und verkabelt diese mit dem mächtigen Joystick (rechts)

ERSCHWINGLICHER LUXUS

Neo Geo X

Die teuerste Spielkonsole der 90er Jahre kehrt zurück: In klassischem Gehäuse, aber mit moderner Technik will Tommo das legendäre Neo Geo wiederbeleben.

VON WINNIE FORSTER

Der Mainstream spielt mit Computern, greift zum Sega- oder Nintendo-Joypad – doch die Game-Snobs schwärmen von ihrem Neo Geo: Anfang der 90er Jahre gilt die wuchtige Modulkonsole des japanischen Herstellers SNK als das Spielgenuss-Nonplusultra, aber auch als Inbegriff von bodenlosem Luxus. Action wie in der Spielhalle: Dieses Versprechen – damals Ausweis technischer Perfektion – löst SNK für gut betuchte Kunden ein. Das Neo Geo ist bei seiner Veröffentlichung 1990 eine reinrassige Arcade-Hardware und mit 12-MHz-CPU, 16-Bit-Farbtiefe und 320 Sprites jeder anderen Konsole dieser Zeit überlegen. Alle Spiele sind mit ihren Arcade-Varianten Pixel-identisch, die „Mega Shock“-Module entsprechend groß und fast unbezahlbar teuer.

Da die Konsole lange Zeit nur als Japan-Import erhältlich und die Software-Auswahl im Vergleich zu Sega und Nintendo mickrig ist, besitzen verschwindend wenige Europäer ein Neo Geo. Auch das Hardware-Update Neo Geo CD von 1994 bleibt ein Exot. Trotzdem veröffentlicht SNK für einen kleinen, loyalen Kreis bis ins 21. Jahrhundert Module, die auf über 500 Mbit wachsen (Sega- und Nintendo-Module der 16-Bit-Ära begnügen sich mit 2 bis 32 Mbit) und phasenweise zu Traumpreisen von über 500 Euro gehandelt werden. Die Neo-Geo-Szene mutiert zum exklusiven Markt der Arcade-Gourmets und Sammler. Diese Liebhaber möchte Spielzeughersteller Tommo im Dezember mit dem Neo Geo X beglücken und dem 90er-

Jahre-Spaß ein Revival bereiten: „Das Neo Geo X ist eine Liebeserklärung an eine meiner All-Time-Lieblingskonsolen“, sagt Tommo-Chef Jonathan Wan, dessen Firma seit mehr als 20 Jahren Japan-Spiele in den Westen bringt. „Die Neo-Geo-Lizenz haben wir von SNK Playmore erworben, um Game-Enthusiasten klassischen Arcade-Spaß zu bescheren, für daheim und auch unterwegs.“

ROLLS-ROYCE DER SPIELSYSTEME

„Replika“ nennen Oldtimer-Fans einen Nachbau, der sich äußerlich am Original orientiert, innen aber mit neuer Technik bestückt ist. Mit dem Neo Geo X legt Tommo quasi den Rolls-Royce unter den Spielkonsolen wieder auf: Während Gehäuseformen, Farben und Bedienelemente das alte Neo-Geo-Design spiegeln, ist von der ursprünglichen Technik nichts geblieben. Eine 1-GHz-CPU emuliert die alten Motorola-, Yamaha- und SNK-Chips und moderne Schnittstellen ersetzen die alten Buchsen: Aus den zwei 9pin-Atari-Steckern für die Controller wurden USB-Anschlüsse, zusätzlich zum analogen Cinch-FBAS gibt's einen HDMI-Ausgang und statt des alten Memory-Card-Schachts einen Schlitz für moderne Flash-Karten.

Damit trotzdem Retro-Feeling aufkommt, kombiniert Tommo Alt und Neu sehr pfiffig: Das Gros der Technik steckt in einem LCD-Handheld, das bei stationärem Betrieb ins Innere der Grundkonsole verfrachtet und dadurch unsichtbar wird.

Mitgelieferte Spiele

BEAT 'EM UP

- 3 Count Bout (1993)
- Art of Fighting (1992)
- Fatal Fury (1991)
- Fatal Fury Special (1993)
- King of The Monsters (1991)
- Ninja Master's (1996)
- Real Bout – Fatal Fury Special (1995)
- Samurai Shodown II (1994)
- World Heroes Perfect (1995)



SHOOT 'EM UP

- Cyber Lip (1990)
- Last Resort (1992)
- Magician Lord (1990)
- Metal Slug (1996)
- Mutation Nation (1992)
- Nam 1975 (1990)



SPORT & PUZZLE

- Baseball Stars II (1992)
- League Bowling (1990)
- Puzzled (Joy Joy Kid) (1990)



Der technische Kern des Neo-Geo-X-Systems ist ein Linux-Handheld mit 4,3"-LCD (480×272 Pixel) und 20 eingebauten Spielen



Das Konsolengehäuse lädt als Docking Station den Handheld-Akku und bringt die Spiele aufs TV-Display

Zur reinen Zier verkommt der Modulschacht der Docking-Station: Die Replika ist weder mit den Mega-Shock-Originalen kompatibel, noch passen Neo-Geo-Pocket-Module ins Handheld. Auch wenn Tommo verspricht, Spiele auf Flash-Card zu liefern (und eine Ninja-Master's-Card beilegt) bleibt der Spieler im Wesentlichen auf die 20 SNK-Klassiker angewiesen, die serienmäßig installiert sind und sich sowohl mobil als auch auf dem Wohnzimmer-Display genießen lassen. Die Hälfte davon sind Beat 'em ups, neben den Klassikern Fatal Fury, Art of Fighting und King of Fighters ist auch die seltene Wrestling-Simulation 3 Count Bout dabei. Dazu kommen sieben scrollende Ballerspiele, drei Sport-Titel und der Tetris-Verschnitt Puzzled. Was fehlt, sind einige der stärksten SNK-Automaten, wie die Vorzeige-Ballereien Viewpoint, Pulstar und Last Blade, sowie alle späteren Episoden der Erfolgsserien King of Fighters und Metal Slug.

Da fast alle Titel einen Duell- oder Koop-Modus besitzen, werden die meisten Spieler ihr Handheld wohl nicht in die Konsole, sondern als zweiten Controller außen anstecken. Was ein zusätzliches Joyboard kostet, verrät Tommo noch nicht, wohl aber den Preis für das „Limited Edition“-Grundset: Für Handheld, Konsole, ein Joyboard und zwei Kabel, 20 eingebaute Oldies und Ninja-Master's-Card zahlt man beim Europa-Distributor Blaze rund 200 Euro. Aktuelle Details zu Preisen und Vertrieb findet ihr auf der Webseite neogeo.com.

Da zu Redaktionsschluss noch kein Hardware-Serienmuster vorlag, lässt sich nicht sagen, ob die Verarbeitung den Preis rechtfertigt und das Spielerlebnis wirklich authentisch ist. Es bleiben Zweifel: Die Optik wird via HDMI als 480p-Signal an moderne LCD-Displays gegeben – oder mit dem beigelegten Cinch-Kabel an eine TV-Röhre. Dabei lieferte klares RGB und nicht verwaschenes FBAS die beste Neo-Geo-Optik und den authentischen Spielhallen-Look.



Giana trifft viele alte Bekannte aus dem Jahr 1987 (ganz oben zum Vergleich: die historische C64-Version)

Während ihrer Traumreise muss Giana die höchsten Berge erklimmen und geschickt durch den Schnee wuseln



TRAUMHAFTES COMEBACK

Giana Sisters Twisted Dreams

Die Generation C64 hat Hüpfschwester Giana geliebt. Nun ist sie dank Finanzierungshilfe von der Fan-Basis wieder da, hübscher und raffinierter denn je. Wir fragten die Spielentwickler von Black Forest Games, was sie sich bei der Jump-and-Run-Fortsetzung gedacht haben.

VON HARALD FRÄNKEL

AUF DVD

SPIELBARE
DEMO-VERSION



Mehr grafische und spielerische Abwechslung: Unsere Heldin fliegt hier in einer Kaugummi-Blase



Die Märchenwelt versprüht mit putzigen Häuschen und riesigen Pilzen Schlumpfhäuser-Flair



25 Giana-Jahre später: ein Feuerwerk aus Farben und liebevollen Details

Grün macht kreativ, sagt die Farbenpsychologie. Die Entwicklungsabteilung der Spieleschmiede Black Forest Games im baden-württembergischen Offenburg müsste demnach so ziemlich der kreativste Ort der Welt sein. »Daran gewöhnt man sich schnell«, kommentiert Unternehmenssprecher Marc Nimke grinsend die schreiend-grünen Bürowände.

Auch die Hoffnung ist bekanntlich grün, und das passt in doppelter Hinsicht: Zunächst weil der Name Black Forest Games für Neuanfang steht. Das Studio entstand aus den Ruinen der Firma Spellbound Entertainment (Airline Tycoon, Desperados, Gothic 4), die im März pleitegegangen war. Zum anderen erfüllte sich bereits eine große Hoffnung: die auf eine Vollendung des neuen Jump-and-Runs Giana Sisters: Twisted Dreams, eine Verneigung vor dem 1987 erschienenen Klassiker The Great Giana Sisters.

Lange war die Finanzierung ungewiss, dann brachte die Crowdfunding-Plattform Kickstarter.com für Project Giana die Wende: 6.149 Fans aus aller Welt machten knapp 150.000 Euro locker, damit die Entwickler ihre Neuauflage fertigstellen konnten. Vier dieser sogenannten »Backers« stellten sogar je rund 800 Euro bereit. Dafür

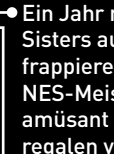
Historie: Die Giana-Familie

1987



The Great Giana Sisters erscheint für den Commodore 64. Der Titel mit dem italienischen Mädchennamen ist eine Kampfansage an Super Mario und dessen Bruder Luigi, Nintendos Galionsfiguren. In Großbritannien wird Giana Sisters gar mit dem provokativen Spruch »Die Brüder sind Geschichte!« beworben.

1988



Ein Jahr nach dem Debüt schafft es The Great Giana Sisters auf den Amiga und Atari ST. Nintendo findet die frappierende Ähnlichkeit des Jump-and-Runs zu ihrem NES-Meisterwerk Super Mario Bros. nicht sonderlich amüsant und erwirkt, dass das Spiel aus den Verkaufsräumen verschwindet. Daraus resultiert, dass Sammler heute für gut erhaltene Originale rund 200 Euro oder mehr zahlen.



Von The Great Giana Sisters existiert auch eine Fassung für den Amstrad (Schneider) CPC. Die kommt jedoch nicht offiziell auf den Markt. Ein ehemaliger Entwickler bringt sie später in Umlauf – ohne Sound und mit mangelhafter Steuerung.

Ebenfalls 1988 soll Giana 2: Arthur and Martha in Future World erscheinen, doch die Drohgebärden von Nintendo sorgen dafür, dass Grafiken und Titel geändert werden. Das Spiel kommt letztendlich in die Läden, aber unter dem neuen Namen Hard'n'Heavy. Hauptfiguren sind nun zwei knuffige Roboter.

Mit Giana Family erscheint eine inoffizielle kostenlose PC-Version. Das Hobbyprojekt bietet im Vergleich zum Original diverse Extras: neue Levels, einen Mehrspielermodus und einen Editor, mit dem sich eigene Welten bauen lassen. (Download: www.chip.de/downloads/Giana-Family_12999140.html)

2004

Ein erstes Handyspiel erscheint: Armin Gessert's Giana Sisters. Es ist eine nahezu 1:1 umgesetzte Fassung des Originals mit verbesserter Grafik.

2005



Die erste Portierung für Mobiltelefone fand Hunderttausende von Käufern. Eine Fortsetzung namens Armin Gessert's Giana Sisters 2 ist die logische Folge.

2006

Hobby-Spielmacher veröffentlichen den inoffiziellen zweiten Teil von The Great Giana Sisters. Er heißt Giana's Return und erscheint kostenlos für PC, Mac, Amiga, Dreamcast und viele weitere Systeme. Die Entwickler haben alles selbst gemacht, sogar die musikalische Untermalung (<http://www.gianas-return.de>).

2009

Die Zwistigkeiten der 80er Jahre sind indes vergessen: Bei Giana Sisters DS darf die Heldin endlich hochhoffiziell auf einer Nintendo-Konsole umherhüpfen.

2010



Seit zwei Jahren ist Giana auch auf dem Mac, iPad, iPod Touch und Android-Handys zu Hause.

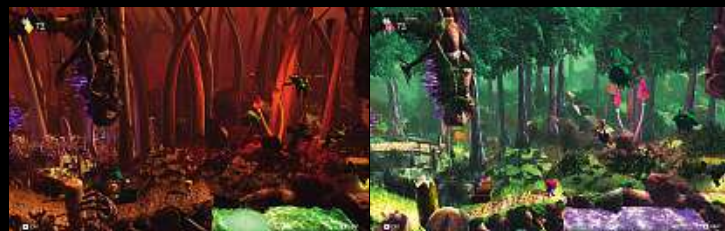
2012



Im Oktober 2012 erscheint Giana Sisters: Twisted Dreams für den PC. Ob die Erfolgsgeschichte noch weitergeht?



Die tapfere kleine Wandermaus wandelt auf Wolke 7 und 8. Verharrt sie zu lange, stürzt sie in den Tod



Trickreiches Wechselspiel

Wer in Twisted Dreams zwischen den Welten wechselt, stößt immer wieder auf neue Möglichkeiten, im Level voranzukommen.

Man beachte zum Beispiel das Bilderpärchen oben:

- Giana muss einen See überqueren, über dem zwei fiese Gargoyles flattern.
- Außerdem springt ein Piranha aus dem Wasser, um nach ihr zu schnappen (linkes Bild).
- Wechselt Giana von der Albtraum- in die Märchentraumwelt, verwandeln sich die Monster in immer noch gefährliche Eulen, der Killerfisch wird aber zur harmlosen Schildkröte (rechtes Bild).
- Das Reptil plumpst nun ins Wasser, sodass Giana dessen Panzer anschließend sogar als Sprunghilfe nutzen und den Abstand zum anderen Ufer verringern kann.



»BIS WIR DEN RICHTIGEN DREH HATTEN, WAR DIE ENTWICKLUNG EINE ACHTERBAHNFAHRT«

VLADIMIR IGNATOV (29),
PRODUZENT

»DER TWIST WAR FÜR UNS LEVEL-DESIGNER EINE ECHTE HERAUSFORDERUNG«

SARAH GRÜMMER (26),
LEVEL-DESIGNERIN



»NATÜRLICH MUSSTEN WIR AUCH MIT EINEM SCHEITERN DER KICKSTARTER-KAMPAGNE RECHNEN«

DAVID SALLMANN (34),
LEITENDER SPIELE-DESIGNER



erhalten sie nicht nur das Spiel, sondern obendrein eine ganze Menge exklusiver Boni wie ein mit dem eigenen Namen versehenes Eulen-Plüschkissen. Wer gibt so viel Geld wegen eines Computerspiels aus? »In der Regel Besserverdienende, Philanthropen oder Idealisten«, mutmaßt David Sallmann (34), der für die Kickstarter-Strategie von Project Giana verantwortlich war. »Oft sind nostalgische Gefühle dabei. Getreu dem Motto: ‚Ich habe als 15-Jähriger euer Spiel raubkopiert, jetzt bin ich ein reicher Geschäftsmann, hier habt ihr ein Dankeschön!« Giana Sisters mittels Schwarmfinanzierung wiederzubeleben, war alles andere als einfach. »Marketingmäßig sind wir, nun ja, Amateure«, stellt Sallmann nüchtern fest. »Außerdem trägt unser Studio keinen berühmten Namen, konnte sich also nicht auf sein Renommee stützen.«

Geklappt habe es letztlich, weil bereits zu Beginn der Kickstarter-Kampagne viel vom Spiel vorzeigbar war sowie die Qualität des Titels überzeugte, so Sallmann. Firmensprecher Nimke meint, dass es im Falle eines Scheiterns erst recht schwierig geworden wäre: »Sich nach einem Misserfolg noch mal bei einem Publisher vorzustellen, verbessert die Verhandlungsposition nicht gerade.« Doch am Ende

des Tages wurde das anvisierte Kickstarter-Ziel von knapp 120.000 Euro sogar übertroffen. „Giana get up, the sun has frightened off the night!“ („Giana, wach auf, die Sonne hat die Nacht verschreckt!«) – dieser Spruch, den Spieler am Ende des 1987 erschienenen Originals zu lesen bekamen, passt hervorragend zu diesem Happy End.

STILISTISCHER WECHSEL ZWISCHEN DISNEYLAND UND DYSTOPIE

Jede Medaille hat zwei Seiten, heißt es. Bei Twisted Dreams („Wirre Träume“) ist diese Redensart im Wortsinn Programm: Der Spieler begleitet die sprunggewaltige Heldin durch ihre Träume und Albträume, wobei sie jederzeit zwischen den beiden Szenarien wechseln kann. Das Kunterbunt-Ambiente transformiert mit einem Morphing-Effekt immer wieder zum Düstersonario und umgekehrt.

Der stetige stilistische Wechsel zwischen Disneyland und Dystopie wirkt sich auch spielerisch aus. Es ist das, was die Entwickler stolz den „Twist“ nennen, den ganz besonderen Kniff. Vielleicht öffnet sich ein verschlossenes Tor, sobald die Protagonistin in die schöne Welt wechselt; oder sie dreht einem bösen Gespenst eine Nase, weil

»Ich wollte Abstand von Giana als Mario-Klon«

? Woher kam die Idee der zwei Welten?

Jean-Marc Haessig: Wir hatten schon in der Vergangenheit mit Morphing-Technik herumexperimentiert, allerdings für was anderes; es war ein Nebenprodukt von Arcania: Gothic 4. Hier überlegten wir, die Köpfe von Spielfiguren zu morphen, um quasi Zwischenversionen zu erhalten und gleichzeitig den Speicher optimal zu nutzen. Da dachte ich mir plötzlich: Hmm, Morphing und Giana, die man als süßes Mädchen, aber auch als Punkerin kennt? Daraus lässt sich doch was machen!

? Ist Twisted Dreams ein Spiel zu Ehren des 2009 verstorbenen Giana-Erfinders Armin Gessert oder zählt Eigenständigkeit?

Jean-Marc Haessig: Fifty-fifty. Wir wollten das Ursprungsprinzip behalten, aber auch Neues einfließen lassen. Armin war extrem penibel beim Programmieren. Ihm war wichtig, wie das Jump-and-Run-Gefühl rüberkommt und dass alles auf den Pixel genau passt. Diesen Einfluss haben wir drin: Bevor wir überhaupt begonnen haben, die Twist-Mechanik der wechselnden Welten zu erarbeiten, war uns wichtig, wie sich das Spiel anfühlt. Ich denke, das ist Armin gutzuschreiben – so war seine Denkweise.

? Eure Neuinterpretation hätte ihm gefallen?

Jean-Marc Haessig: Das ist so eine Frage ... [grübelt] ... Armin war das Gameplay extrem wichtig. Ich glaube, wenn ich nur mit dem Wechseln der Welten bei ihm angekommen wäre, hätte er gesagt: Das ist



Kreativchef Jean-Marc Haessig (42) wacht darüber, wie Twisted Dreams aussieht und wie es sich spielt

doch kein Spiel, das ist nur Grafik! Am Anfang wär's schwierig gewesen, ihn zu überzeugen, weil die Grundidee nur kosmetischer Natur war. Bis wir den Prototyp hatten, war ich nicht mal selbst sicher, ob es auch als Gameplay-Mechanismus funktioniert und Spaß macht. Es war alles nur Papier und Bauchgefühl. Als es aber lief und wir alles mit Gamepad ausprobieren konnten, ging es richtig ab.

? Weltenwechsel gibt's auch in anderen Spielen, beispielsweise im Ego-Shooter Prey. Holen sich Entwickler immer Ideen aus anderen Titeln?

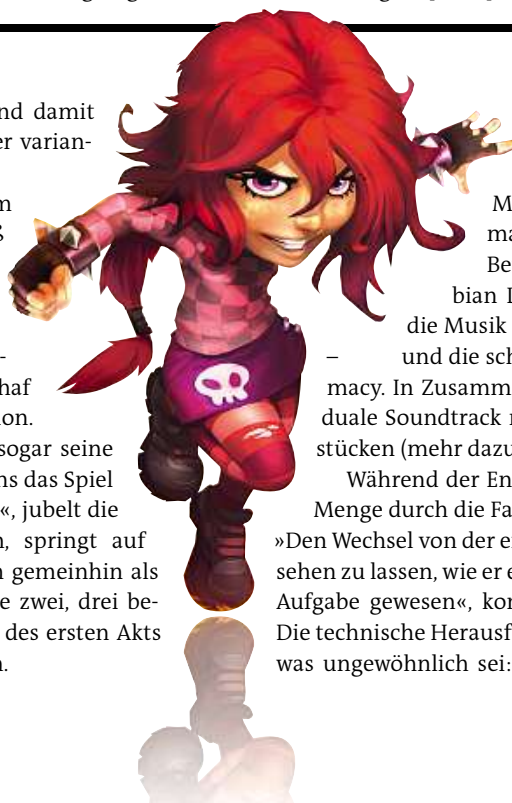
Jean-Marc Haessig: Ich denke schon, dass so was unbewusst mitwirkt. Ich wollte diesmal aber unbedingt etwas schaffen, das nicht wieder als Kopie dasteht. Ich wollte Abstand von Giana als Mario-Klon. Es gibt sicher Spiele, die mit Weltenwechseln arbeiten. Letztlich aber zählt die Chemie aus Grafik, Gameplay und dem Drive, also wie Tempo und Geschicklichkeitseinlagen miteinander funktionieren.

? Euer Spiel ist stellenweise sehr knackig. Keine Angst wegen Frustgefahr?

Jean-Marc Haessig: Irgendwann haben wir uns zusammengesetzt und überlegt: Machen wir ein Casual-Spiel für Gelegenheitsdaddler oder etwas wie zum Beispiel Donkey Kong, das süß aussieht, aber eine harte Nuss ist? Letztlich haben wir entschieden, den zweiten Weg zu gehen. Zum Teil sind unsere Level-Designer aber schon sadistisch, muss ich sagen! [lacht]

dieses ihr nicht mehr zu folgen vermag. Und damit kratzt der Spieler nur an der Oberfläche einer variantenreichen Spielmechanik.

Das neue Giana Sisters präsentiert in einem weiteren Punkt zwei Gesichter: Es sieht so süß aus, dass man zuckerkrank werden könnte, liefert aber manch knifflige Passage, die angesichts der niedlich-putzigen Optik kaum zu erwarten ist. Twisted Dreams hat eine weiche Schale, aber rauhen Kern, ist Wolf und Schaf sowie Dr. Jekyll und Mr. Hyde in Personalunion. Manchmal fordert der anspruchsvolle Titel sogar seine Schöpfer heraus. Sarah Grümmert etwa, die uns das Spiel vorführt. »Ja! Und da ging Wurminger down!«, jubelt die 26-jährige Level-Designerin leidenschaftlich, springt auf und macht das, was man in den 80er Jahren gemeinhin als »Beckerfaust« bezeichnete. Immerhin hat sie zwei, drei beherzte Anläufe gebraucht, um den Levelboss des ersten Akts zu besiegen, einen schön ekligen Riesenvorm.



Mit der Musik betraute Black Forest Games Chris Hülsbeck, der sich bereits vor einem Vierteljahrhundert durch das Mitwirken am Ur-Giana einen Namen machte und heute in Nordkalifornien lebt. Beteiligt waren außerdem der Komponist Fabian Del Priore (er zeichnet unter anderem für die Musik zum Spiel Giana Sisters DS verantwortlich) – und die schwedische SID-Metalband Machinae Supremacy. In Zusammenarbeit entstand der zum Spiel passende duale Soundtrack mit ruhigeren Tönen und rockigen Gegenstücken (mehr dazu im Interview auf der nächsten Seite).

Während der Entwicklungszeit war in allen Bereichen eine Menge durch die Farbe Grün generierte kreative Energie nötig. »Den Wechsel von der einen zur anderen Welt so übergangslos aussehen zu lassen, wie er es jetzt ist, ist eine interessante, einzigartige Aufgabe gewesen«, konstatiert etwa Grafiker Andreas Feist (26). Die technische Herausforderung habe ganz am Anfang gestanden, was ungewöhnlich sei: Normalerweise finde das Post Processing

INTERVIEW: CHRIS HÜLSBECK

»Den Spieler durch die Levels treiben«

? Was hast du gedacht, als du gefragt wurdest, bei Twisted Dreams mitzumachen?

Chris Hülsbeck: Zuerst mal ist es genial, dass ich bei dem neuen Giana-Projekt dabei sein konnte, weil das erste Spiel ein Meilenstein meiner Karriere war. Nachdem ich die ersten Entwürfe zum Twist-Konzept gesehen hatte, kam mir auch sofort die Idee, mit der Musik das Gleiche zu machen – sprich: Wenn das Spiel und damit die Grafik von der freundlichen in die düstere Welt umschaltet oder umgekehrt, dann ändert die Musik entsprechend ihren Klangcharakter. So etwas nennt man im Game-Audio-Jargon „Layering“.

? Erklär uns mal diesen Layering-Prozess.

Chris Hülsbeck: Kollege Fabian Del Priore und ich haben zunächst eine Basiskomposition erstellt, die die Abfolge der Akkorde und die Struktur des Stücks festlegt, sowie den Bass und Melodien. Anschließend spielte die Band Machinae Supremacy ihre Heavy-Metal-Remixe mit der gleichen Abfolge und Tempo ein. Das Spiel lässt die beiden Versionen jedes Stücks gleichzeitig und synchron laufen und blendet je nach Spielsituation von der einen Version zur anderen über. Beim Mix haben wir teilweise Spuren von jeweils der anderen Version mitverwendet, damit die Illusion der Überblendung noch besser funktioniert.

? Damals und heute: Was ist anders, was gleich?

Chris Hülsbeck: Der wichtigste Unterschied ist, dass man beim Musikmachen für Spiele nicht mehr so viel mit Zahlen jongliert und es weniger Einschränkungen bei den Klängen und Spuren gibt. Damals



FOTO: MANUS BUCHART

Chris Hülsbeck (44) schuf seinerzeit die Musik fürs erste Giana Sisters. 25 Jahre später saß er für Twisted Dreams erneut im Tonstudio

war es sehr schwierig, mit wenig Speicher und Soundkanälen gute Musik zu erstellen. Heute produziert man die Stücke einfach im Studio – mit allem, was zur Verfügung steht. Allerdings sind Spiele heutzutage umfangreicher, und bei solchen Ambitionen wie mit dem Dual-Layer-Konzept in Twisted Dreams verdoppelt sich die Arbeit. Mindestens.

? Was macht gute Computerspielmusik im Allgemeinen aus?

Chris Hülsbeck: Das ist durchaus vergleichbar mit Filmmusik. Spielmusik sollte im Idealfall aber interaktiv sein, sodass sie sich dem Spielverlauf anpassen kann, der ja nicht linear verlaufen muss. Ich fange meist mit einem simplen Klaviersound an, um ein paar eingängige Melodien zu finden. Dabei schaue ich mir oft Skizzen oder fertige Grafiken aus dem Spiel an. Manchmal habe ich schon eine spielbare Version vorliegen. Wenn es eher atmosphärisch sein soll, spiele ich mit flächigen Sounds oder perkussiven Elementen. Damit erstelle ich eine Art musikalische Skizze, die ich mit

den Auftraggebern bespreche. Zuletzt geht es an die Ausarbeitung, die mit vielen Stunden im Studio einhergeht und oft mit der Aufnahme echter Instrumente. Wenn das Budget es zulässt, lasse ich manchmal sogar ein ganzes Orchester aufspielen.

? Mit welchen drei Adjektiven würdest du deine Giana-Stücke beschreiben?

Chris Hülsbeck: Melodiös, rhythmisch, einprägsam. Die Stücke sollen den Spieler gut durch die Levels treiben.

gegen Ende der Entwicklung statt. Außerdem hatten seine Kollegen und er doppelte Arbeit: Sie mussten zu jedem grafischen Objekt ein passendes Gegenstück designen, damit sich später Bäume in Knochen, Singvögel in Fledermäuse und Holzbänke in Särge verwandeln.

KEIN KINDERSPIEL

Am schwierigsten sei es während des Entwicklungsprozesses gewesen, genau die richtige Spieldynamik zu finden, erklärt Produzent Vladimir Ignatov (29). »Wir wollten ein schnelles, modernes Spiel, bei dem man aber zwischenzeitlich innehält, um mit Gianas Fähigkeiten zu experimentieren, sich die Veränderungen im Level anzusehen und zu analysieren. Anschließend sollte es möglich sein, wieder in einem Rutsch weiterzumachen, im Fluss zu bleiben.« Eine weitere knifflige

Herausforderung sei gewesen, das Wohlwollen der Zielgruppe zu gewinnen. Man habe klar kommuniziert, dass Twisted Dreams kein Kinderspiel sei, sondern ein herausforderndes Jump-and-Run alter Schule, primär für Fans des Originals entwickelt. Es sollte selbst im Standard-Schwierigkeitsgrad kein Zuckerschlecken sein.

Doch obwohl es über den gewünschten Retro-Charme verfügt, spreche Twisted Dreams auch ein breiteres Publikum an. Diesen Schluss zieht Ignatov aus der internen Testphase des Spiels. Das Rezept für ein gelungenes Comeback klingt zumindest einleuchtend: »Wir haben das erste Giana Sisters genommen und moderne Spielmechaniken dazugepackt. Gamedesign hat sich seit den Anfangsjahren von Madonna einfach verändert.« Dagegen lässt sich wahrlich nichts sagen.

Auf Seite 65: Testbericht von Twisted Dreams.

The logo for the game 'Giana Sisters Twisted Dreams', featuring the title in a stylized, colorful font with a 3D effect.

**GIANA SISTERS
TWISTED DREAMS**

info

TERMIN
Oktober 2012 erschienen
VERSIONEN
PC, Anfang 2013 auch PlayStation 3, Xbox 360

ENTWICKLER
Black Forest Games
PUBLISHER

Black Forest Games

WEBSITE
www.black-forest-games.com

CHAOS AUF DEPONIA

„PFLICHT FÜR JEDEN ADVENTURE-FAN“

GameStar

„ABSOLUT PHANTASTISCH!“

GamersGlobal



ÜBERALL ERHÄLTLICH.

VON DEN MACHERN VON...



WWW.DEPONIA.DE

© 2012 Daedalic Entertainment GmbH. Chaos auf Deponia, das Chaos auf Deponia-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.



THE LAST EXPRESS

A game by Jordan Mechner



ireviewt.com



90
out of 100



metacritic.com

Erhältlich im **App Store**



Weitere iOS Spiele von DotEmu:



Avenging Spirit



Another World



Blazing Star



© Copyright 2012 Waterwheel, Inc. DotEmu SAS



Von links nach rechts: Eike Herwig, Ingo Knollmann, Alex Siedenbiedel, Guido Knollmann, Jan-Dirk Poggemann

INTERVIEW: DIE DONOTS

Verspielte Band

Diese Rocker sind versierte Zocker: Donots-Mitglieder Ingo Knollmann (Gesang, Piano) und Alex Siedenbiedel (Gitarre) erinnern sich an ihre glückliche Spielejugend.

VON ANATOL LOCKER

Es gehört zu den großen Momenten im Leben eines langgedienten Spieleberichterstatters, wenn er von zwei Männern mit den Worten angesprochen wird: „Warst du nicht mal bei der Power Play? Wir haben alles von euch gelesen!“. Insbesondere wenn sich diese im anschließenden Gespräch als Gitarrist und Sänger der deutschen Rockband Donots entpuppen. So geschehen auf der Ubisoft-Feier der Gamescom 2012, wo die Musiker beim Spiel Rocksmith demonstrierten, wie man Riffs richtig spielt. Anatol Locker verabredete sich mit Ingo Knollmann (Gesang, Piano) und Alex Siedenbiedel (Gitarre) für ein Folgeinterview, bei dem stundenlang über olle Kamellen und neue Systeme geplaudert wurde.

? Wie verlief eure erste Begegnung mit dem Computer?

Ingo Knollmann: Ich bin ein klassisches Opfer der Familienurlaub-Spielhallen-Infizierung! Anfang der Achtziger – ich war gerade mal 7 oder 8 Jahre alt – habe ich das erste Mal Venture und Mr. Do! in einer Spielhalle am Gardasee gezockt. Danach musste ich einfach einen Computer haben! Den famosen C64 hab ich schließlich das erste Mal in einem Kaufhaus gesehen. Ich habe einfach „Zaxxon“ eingegeben in der Hoffnung, dass dadurch das Spiel startet. Kam natürlich nur ein Syntax Error ...

Alex Siedenbiedel: Ich war 1984 zu Besuch bei meinem Cousin, der einen Atari 600XL mit sagenhaften 16 KB RAM hatte. Darauf haben wir bis zum Umfallen Miner 2049er gespielt. Ab da gab es kein Zurück mehr. Am folgenden Weihnachten bekam ich meinen eigenen Atari 600XL mit Datasette und RAM-Speichererweiterung geschenkt. Ich habe nächtelang Listings abgetippt und mein Taschengeld für Spiele gespart. Mein erstes gekauftes Spiel war Qix, es folgten Pole Position, M.U.L.E und Boulder Dash.

»ICH BIN EIN OPFER DER FAMILIEN-URLAUB-SPIELHALLEN-INFIZIERUNG«

? Welche Systeme habt ihr besessen, welches ist euch in bester Erinnerung?

Alex Siedenbiedel: Bei mir war der Atari der Startschuss, danach hatte ich so ziemlich jeden folgenden Heimcomputer und jedes Videospielsystem, sei es stationär oder portabel. Sega Master System und Nintendo Virtual Boy dürften die einzigen beiden Kandidaten sein, die ich ausgelassen habe. Rückblickend habe ich mit dem Nintendo 64 am meisten Spaß gehabt. Da gab's aber auch Klassiker am laufenden Band! Super Mario 64, Zelda: Ocarina of Time, GoldenEye

Das sind die Donots



Die Donots aus dem westfälischen Ibbenbüren machen geradlinigen Rock mit schönen Hooks und Melodien. In über 18 Jahren Bandgeschichte gaben sie über tausend Konzerte, veröffentlichten neun Studioalben und tourten über drei Kontinente.

Ihre Musik ist außerdem zu hören im Spiel Burnout 3: Take-down, im deutschen Spielfilm Engel & Joe und in diversen Soloprojekten mehr oder minder obskurer Bands und Labels. So viel Expertise macht höchst geschmeidig, wie man auch auf ihrer aktuellen, hörenswerten CD Wake the Dogs nachprüfen kann. Für Donots-Einsteiger empfehlen sich folgende Anspieltipps: Stop the Clocks, So Long, Wake the Dogs oder You're So Yesterday. Derzeit tourt die Band durch Deutschland, Details verrät die Webseite www.donots.de.



DIE TOP 10 VON INGO KNOLLMANN

1. Final Fantasy 7 (PLAYSTATION)
2. The Elder Scrolls: Oblivion (PS3)
3. Pirates (C64)
4. Boulder Dash (C64)
5. Pitfall 2 (C64)
6. Monkey Island (C64)
7. Tomb Raider 1 (PC)
8. Resident Evil 4 (PS3)
9. Turrigan (C64)
10. Prince Of Persia (AMIGA)



DIE TOP 10 VON ALEX SIEDENBIEDEL

1. Kick Off 2 (AMIGA)
2. Tetris (GAMEBOY)
3. Wipeout 2097 (PLAYSTATION)
4. Zelda: Ocarina Of Time (NINTENDO 64)
5. Super Mario 64 (NINTENDO 64)
6. GoldenEye 007 (NINTENDO 64)
7. Metroid Prime (GAMECUBE)
8. Resident Evil 4 (GAMECUBE)
9. Oddworld: Stranger's Wrath (XBOX)
10. Osmos (IOS)

007, Blast Corps, Wave Race – das waren wohl meine intensivsten Spielerfahrungen.

Ingo Knollmann: Ging mir ähnlich. Pac-Man, Pitfall oder Cosmic Ark hatten damals alles, was ich immer wollte: Pillen schlucken, über Krokodilsköpfe springen und Asteroiden abschießen. Das ging im Sandkasten nicht so gut und heutzutage muss man echt teure Pillen kaufen, um den gleichen Effekt zu haben. Für den C64 habe ich unzählige Disketten mit Spielen und Anwendungen sowie diverse Zusatzhardware besessen. Der Amiga schließlich ist meine dritte langjährige Pixelfreundin gewesen. Mittlerweile bin ich passionierter Videospiele-Zocker auf sämtlichen Plattformen.

»MIT DEM NINTENDO 64 HABE ICH AM MEISTEN SPASS GEHABT«

? Ingo, du befindest dich mit Smudo und Chris Hülsbeck in bester Gesellschaft: Ihr hattet jeweils eine Veröffentlichung in den Zeitschriften Power Play oder Happy-Computer. Wie kam's dazu?

Ingo Knollmann: Eines meiner Lieblingsspiele ist die Amiga-Version von Prince of Persia. Ich konnte nicht fassen, wie flüssig die Animationen waren. Happy-Computer und Power Play habe ich jeden Monat

verschlungen und wollte unbedingt den „Tip des Monats“ abliefern. Was lag also näher, als mein damaliges Lieblingsspiel für meine damalige Lieblingskolektüre komplett zu kartographieren und anschließend mit einem Walkthrough zu versehen? Gemeinsam mit meinem Kumpel Briezel habe ich wochenlang vor Deluxe Paint 2 gesessen, jeden Screen haarklein mit allen Fallen, Potions und Gegnern nachgebaut und schließlich an die Redaktion geschickt. Irgendwann haben wir dann mit Martin Gaksch und Heinrich Lenhardt telefoniert und hatten ziemlich schwitzige Hände, als unsere Spieltester-Helden uns eröffneten, dass wir 500 Mark bekommen würden für den „Tip des Monats“. Bäm!

? Was hat euch damals an Computern fasziniert?

Alex Siedenbiedel: Ich wüsste in der Tat selbst gerne, was da an uralten Trieben in unseren Hirnen angesprochen wird. Gib einem 2-Jährigen ein iPhone und er wird fasziniert sein – so einfach ist das. Moment... gib einem 2-Jährigen besser doch kein iPhone!

Ingo Knollmann: Ich war und bin ein großer Fan der Möglichkeiten, die einem ein Computer bietet. Gut gemachte Software und vor allem Spiele sind für mich eine Kunstform. Ich steh darauf, mich in virtuellen Welten zu verlieren. Das verliert auch nach 30 Jahren nichts von seiner Faszination. Im Gegenteil: Ich überlege, ob ich mir ein Haus in San Andreas bauen sollte oder vielleicht doch eine Mietwohnung in Cyrodiil beziehe...

»EINE MISCHUNG AUS SPUCKE, SCHWEISS, ANGST UND BIER«

? Habt ihr euch auch über die Videospiele kennengelernt?

Ingo Knollmann: Nee, Alex hat Mitte der Neunziger in einer Helmetmäßigen Band namens Noys gespielt. Nach ein paar gemeinsamen Shows haben wir ihn mit der Aussicht auf unermesslichen Reichtum und Vielweiberei ins Verderben gelockt. Seitdem ist Alex festes Donots-Inventar. Oh, und er wartet noch auf die Einlösung beider leeren Versprechungen.

? Warum gibt es bei so viel gebaltem Computer-Know-how so wenig digitale Einflüsse in eurer Musik?

Ingo Knollmann: Unser Credo lautet: „Bratgitarren einstöpseln und los geht's!“ Für mich muss Punkrock, Rock'n'Roll, Hardcore oder auch Metal erdig und eben nicht synthetisch klingen. Wenn man sich mal alte Helden wie The Clash, Black Flag oder die Ramones anhört, wird klar, was die richtigen Zutaten für gute Musik mit Drive ist: Eine Mischung aus Spucke, Schweiß, Angst und Bier.

? Wie vergleicht ihr die heutige Spielelandschaft mit der guten alten Zeit?

Alex Siedenbiedel: Ich bin absolut froh, relativ von Anfang an in dieser spannenden Zeit dabei gewesen zu sein. Vom großen Technikwettstreit vergangener Computer-/Konsolen-Generationen hin zu immer mehr Games, die wieder das Spielen an sich in den Vordergrund rücken. Natürlich gibt es immer noch die hochgezüchteten Grafikblender ohne spielerischen Tiefgang. Ich erinnere an die frühen Cinemaware-Spiele – wow, sind wir da begeistert hinterhergerannt! Aber nicht zuletzt durch App-Store, Steam oder Xbox Live Arcade finden seit Jahren immer mehr frische Konzepte einen Markt.

(Das Interview führte Anatol Locker)

AUF DVD

FILMTRAILER ZU
RALPH REICHTS



RETRO-SPIELFIGUREN ALS FILMSTARS

Ralph reicht



Im modernen Ego-Shooter Hero's Duty kämpft Ralph für die durchtriebene Kommandantin Calhoun

Der neue Disney-Animationsfilm huldigt der Pixelpracht klassischer Videospiele: „Ralph reicht“ bietet ein Wiedersehen mit Helden und Bösewichten der Arcade-Ära. VON STEPHAN FREUNDORFER

Der Q*bert-Automat wurde abgeschaltet, sein langnasiger Protagonist und dessen Feinde sind arbeitslos und müssen in der Game Central Station betteln. Ralph teilt mit den ausrangierten Pixel-Stars ein paar Pac-Man-Kirschen



Rechts: In Sugar Rush Racing bestehen Kulissen, Autos und Objekte aus Süßigkeiten. Zur Recherche begab sich ein Teil des Filmteams auf eine Süßwarenmesse in Köln



Felix jr. feiert eine Geburtstagsparty mit den Bewohnern des Appartementkomplexes Niceland. Die himmeln ihn an – schließlich repariert er tagtäglich die Schäden, die der wütende Ralph am Gebäude anrichtet

Ralph reicht's. Und zwar endgültig. Eigentlich hatte sich der 300 Kilo schwere Pixelhüne schon lange damit abgefunden, dass er im angegrauten 80er-Jahre-Spielautomaten Fix-it Felix jr. stets den Bösen mimen muss. Dass er nichts ausrichten kann gegen den Handwerker Felix jr. und dessen Zauberhammer. Dass er immer besiegt im Matsch landet und seine Nächte einsam auf einem Schutthaufen verbringt, ein gutes Stück abseits des Appartementhauses, das er seit 30 Jahren vergeblich einzureißen versucht.

Doch dann wird er noch nicht mal zur großen Fix-it Felix jr.-Jubiläumsparty eingeladen, zu der selbst Pac-Man auftaucht (und für die sich angeblich sogar Mario angekündigt hat). Die Bewohner machen Ralph unmissverständlich klar, dass er nun mal der Bösewicht ist und kein strahlender Held wie Felix, der schon unzählige Medaillen an seine Wohnzimmerwand nageln durfte. So gibt es für Ralph nur eine Lösung: Er muss sich endlich auch so einen Heldenorden verdienen; wenn nicht in Fix-it Felix jr., dann vielleicht in einem neueren Automaten wie diesem SF-Shooter Hero's Duty, der seit Kurzem den Spielhallenbesuchern die Münzen aus der Tasche zieht...

Vor vier Jahren begann Regisseur Rich Moore, der knapp zwei Dutzend klassische Simpsons- und Futurama-Episoden verantwortet, mit der Arbeit an Wreck-It Ralph (zu Deutsch: „Ralph reicht's“;

FOTOS: © DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED.



Im zuckersüßen Kart-Racer Sugar Rush trifft Ralph auf die freche Vanellope von Schweetz, die im englischen Original von Komikerin Sarah Silverman gesprochen wird. Die Berliner Schauspielerin Anne Fischer leiht ihr in der deutschen Version die Stimme

bewusst ohne Apostroph). Allein zwei Jahre hat er mit seinen Kollegen der Walt Disney Animation Studios am Storyboard gefeilt, es sieben Mal vollendet, verhackstückt, neu zusammengefügt. Die rein technische Arbeit lief dann vergleichsweise flott: Rund ein Jahr wurde im kalifornischen Burbank animiert und gerendert bis zur finalen Version des Videospiel-Abenteuers, das am 6. Dezember in den deutschen Kinos anläuft.

VON Q*BERT BIS ZUR MASTER-CHEFIN

„Ralph reichts“ ist aufwendiger als andere Animationsfilme, denn er bewegt sich nicht in einer Welt mit einheitlichem Design, sondern in vier verschiedenen Szenarien. Da ist das 8-Bit-Land von Fix-it Felix jr., das der niedrigen Auflösung früher Arcade-Titel durch kantige Details gerecht wird und dessen Bewohner sich reichlich abgehackt bewegen – schließlich verfügen sie ja nur über eine Handvoll Animationen. Ganz anders der topmoderne Koop-Ego-Shooter Hero's Duty, in dem die schwer gepanzerten Soldaten an Gears of War, die Kulissen, Energiewaffen und Gegnerhorden an Halo oder Metroid erinnern. Selbst Ralph schwärmt beim ersten Blick in das Gesicht von Sergeant Calhoun von den eindrucksvollen Texturen.

Und dann ist da Sugar Rush – ein Fun-Rennspiel im rosa Süßigkeiten-Setting, mit Kulleraugen-Charakteren und Musikuntermalung durch die J-Pop-Girl-Group AKB48. Hier trifft Ralph auf die schroff-niedliche Vanellope, ein schwarzhaariges Mädchen mit großen dunklen Augen. Sie wurde als „Glitch“ – als ungewolltes, fehlerhaftes Stück Code – von den anderen Spielfiguren ausgegrenzt. Vanellope wohnt am Rande eines verlassenem Cola-Light-Sees, über dem Mentos-Stalaktiten bedrohlich bröckeln. Natürlich paktieren die beiden Außenseiter nach ersten Reibereien und sorgen für die unvermeidliche herzerwärmende Seite der Geschichte.

Das Spiel im Film

Ralphs „Heimat“, der 8-Bit-Automat Fix-it Felix jr., existiert in spielbarer Form. Das simple, aber motivierende Geschicklichkeitsspiel erinnert an Titel der frühen 80er Jahre wie Donkey Kong oder Crazy Climber. Ihr könnt es auf der „Ralph reichts“-Website (<http://disney.go.com/wreck-it-ralph/>) spielen; es gibt auch eine kostenlose App-Version für iOS-Geräte.



Prominente Bösewichte

Erkennen Sie den Bösewicht? Bei den „Anonymen Antagonisten“ tummeln sich offiziell lizenzierte Spielecharaktere neben Figuren, die sich weniger eindeutig zuordnen lassen. Wir beleuchten Ralphs Kollegenkreis in unserer Retro-Analyse.

1 HÖLLENFÜRST



Die Inspiration für diesen rothäutigen Teufel könnte der Horned Reaper sein, der gehörnte Sensenmann aus Bullfrogs Dungeon-Keeper-Titeln, in denen der Spieler mit allerlei Monstern sein Dungeon verteidigen muss. Während in Teil 1 des Strategiespiels noch mehrere Reaper als stärkste Waffen des Bösen existieren, treibt in Dungeon Keeper 2 nur noch einer sein Unwesen. Dieser Filmteufel erinnert zwar an „Horny“, ihm fehlt aber der Nasenring und statt einer Sense hat er eine Art Hellearbe. Vielleicht ist er auch weitläufig mit Diablo verwandt.

2 NINJA



Ninjas haben in der Videospieldgeschichte ihren festen Platz – von Segas Shinobi (Bild) und Tecmos Ninja Gaiden über den britischen Heimcomputer-Klassiker The Last Ninja bis zu Acquires Tenchu-Reihe, die 1998 auf der Playstation debütierte. Bei all diesen Spielen ist der Ninja zwar ein todbringender Geselle, aber stets der Held und nicht etwa ein Bösewicht. Und so dürfte dieser asiatische Assassine in der Ralph-Runde wohl einer der namenlosen Gegner sein, die gegen obige Protagonisten zu Dutzenden ins Feld geführt werden.

3 BOWSER



DEBÜT: SUPER MARIO BROS. (1985)
Diese furchterregende Mischung aus Schildkröte und Drache ist Bowser – König der Koopas, Bedroher des Pilzkönigreichs, Entführer von Prinzessin Peach und Erzfeind von Mario. Schon im ersten Mario Bros. trieb Bowser sein Unwesen, seit über einem Vierteljahrhundert wird er aber verlässlich von Mario in die Schranken gewiesen. Beide Charaktere absolvieren auch gerne gemeinsame Auftritte in Spielen, die auf eine Vorverurteilung verzichten: In Nintendos Kart-, Sport- und Prügeltiteln verschwimmen die Grenzen zwischen Gut und Böse.

4 ZANGIEF UND M. BISON



DEBÜT: STREET FIGHTER 2 (1991)
Aufmerksame „Ralph reichts“-Seher werden noch mehr Street Fighter im Film identifizieren, Zangief und M. Bison sind aber die Einzigen, die in der Bösewichte-Runde ihr mieses Karma aufarbeiten. Dabei ist Russen-Ringer Zangief gar kein ausgewiesener Unhold – schließlich fungiert er bereits bei seinem ersten Auftritt in Capcoms Arcade-Prügelei als einer von acht spielbaren Charakteren. M. Bison dagegen gibt den üblen Diktator, der den



Endboss von Street Fighter 2 darstellt. Ein Jahr später durfte auch er in der Street Fighter 2: Champion Edition gespielt werden.

5 DR. ROBOTNIK



DEBÜT: SONIC THE HEDGEHOG (1991)

Was Bowser für Mario, das ist Dr. Robotnik für Sonic: Erzfeind, Nemesis, lange Jahre und in zahlreichen Sonic-Hüpfspielen bevorzugter Zwischen- und Endgegner. Der hochintelligente Dr. Ivo Robotnik ist auch als Dr. Eggman bekannt – ein Name, den er zunächst nur in Japan trug und der auf seine ovale Körperform anspielt. Der brillante Technokrat durfte erst ein einziges Mal in über 20 Jahren einem Spiel seinen Namen leihen: Bei Dr. Robotniks Mean Bean Machine (1993) bekämpfen wir ihn in einer Puyo-Puyo-Puzzelei.

6 CLYDE



DEBÜT: PAC-MAN (1980)

Die vier Geister, die Pac-Man hinterherjagen, unterscheiden sich nicht nur farblich. Auch ihre Persönlichkeiten sind verschieden: Clyde wird als „pokey“ („lahm“) bezeichnet, in Wirklichkeit hat Entwickler Toru Iwatani dem orange-farbenen Geist ein leicht zufälliges Verhalten einprogrammiert. Der rote Blinky jagt Pac-Man aktiv, rosa Pinky und hellblauer Inky versuchen dagegen, den gelben Vielfraß in die Zange zu nehmen.

7 ROBOTER



Der gelbe Roboter mit dem Sägeblatt dürfte ein Charakter sein, den die Filmemacher selbst erschaffen haben. Als Vorbild lassen sich frühe Arcade-Spiele wie Midways Robotron 2084 (1982, Bild) ausmachen, aber auch der Blechkamerad-Prügler One Must Fall: 2097 (Diversions, 1994).

8 DUNKELELFE



Hellblaue Haut, dunkelblaue Haare, spitze Ohren, sexy Rundungen – der einzig weibliche Bösewicht der Schurken-Sitzung ist wohl nicht lizenziert, erinnert aber an eine Nachtelfe aus dem MMO World of Warcraft.

9 NEFF



DEBÜT: ALTERED BEAST (1988)

Diesen Bossgegner dürften nur hartgesottene Spielekennner identifizieren: Der horntragende Teilnehmer der Bösewichterrunde ist die fünfte und letzte Inkarnation des mächtigen Oberdämons Neff, der in dem Sega-Automaten Altered Beast die Zeus-Tochter Athene geraubt hat. Der Göttervater erweckt den Spieler von den Toten und schickt ihn zur Rettung seines Nachwuchses. Nach dem Auflesen dreier Power-Ups nimmt der Held eine mächtige Tierform an, darunter auch Nashorn-Neff.

10 BEHOLDER



Laut Disney ist auch dieser Charakter nicht lizenziert, aber zweifellos von einem klassischen Dungeons-&Dragons-Monster inspiriert. Der Beholder, der 1975 zum ersten Mal in einem Pen&Paper-Abenteuer auftauchte, ist ein schwebender Klops mit gewaltigem Maul, einem großen und zahlreichen kleineren Augen, die sich am Ende von Kopftentakeln befinden und massiven Schaden anrichten können.

11 KANO



DEBÜT: MORTAL KOMBAT (1992)

Das hätte man sich vor 20 Jahren auch nicht träumen lassen: Ein Protagonist von Midways Skandal-Prügelspiel Mortal Kombat tritt in einem Disney-Film auf. Kano ist einer der sieben Kämpfer im Debüt der bis heute fortgeführten Prügelserie. Gut identifizierbar ist er an seiner charakteristischen Metallmaske und dem rot glühenden rechten Auge.

12 ZOMBIE



DEBÜT: HOUSE OF THE DEAD (1996)

Ein weiterer in Deutschland von den Behörden wenig geliebter Bösewicht gesellt sich in die Runde sensibler Schurken und schmiegt sich sogar an Ralphs Arm: Der „Ralph reichs“-Zombie stammt aus Segas indiziertem Lightgun-Shooter House of the Dead. Kenner der Arcade-, PC- und Sega-Saturn-Ballerei identifizieren ihn anhand der zwei Äxte und der ungewöhnlichen Frisur.

Fehlt noch Welt 4, in welcher Ralph und der retro-affine Kinogänger mit jeder Menge alter Bekannter konfrontiert werden. Der Wechsel zwischen den verschiedenen Welten beziehungsweise Spielautomaten geschieht über die Stromversorgung. Eine prall besetzte Steckerleiste ist der hoch frequentierte Helden- und Schurken-Hub, die Wartehalle hunderter Spielfiguren, die hier auf ihren Einsatz warten und mit den Kollegen abhängen. Hier tummeln sich zahlreiche Phantasie-Figuren, aber etwa 20% der insgesamt rund 180 Charaktere sind laut Aussage von Produzent Clark Spencer originale, offiziell lizenzierte Spielehelden. Da stapft zum Beispiel Marios Erzfeind Bowser durch die Menge, rennt ein runder roter Pooka vor Dig Dug und seiner Monsterpumpe davon, plärrt Sega-Igel Sonic von einer elektronischen Anzeigetafel und bittelt ein arbeitsloser Q*bert samt seiner erbarmungswürdigen Gegner Coily, Ugg und Slick um Almosen.

TREFFEN DER 8- UND 16-BIT-SPIELE-GENERATIONEN

Wiedersehensfreude kommt auch beim Treffen der „Anonymen Antagonisten“ auf, zu dessen Besuch sich Ralph überwindet. Hier plaudern übel beleumundete Spielfiguren wie Pac-Man-Geist Clyde, Sonic-Nemesis Dr. Robotnik, Street-Fighter-Russe Zangief oder Altered-Beast-Nashorn Neff über ihre Sorgen und Nöte. Allzu viel nimmt Ralph von der Bösewicht-Betroffenheitsrunde allerdings nicht mit – stattdessen löst er seine Seelenqual während der spannenden, lustigen und rührenden Reise durch die verschiedenen Spielwelten.

Von denen hätte es übrigens eine mehr geben sollen: Mit einer „Die Sims“-Kulisse wollten die Macher wohl eine noch breitere Zielgruppe in die Kinos locken. Im Lauf der Produktion stellten sie aber fest, dass sich dieses Szenario mit der vorangegangenen Geschichte nicht überzeugend verknüpfen ließ – und verzichteten komplett darauf. Was nicht heißen soll, dass Ralph sich nicht irgendwann mit Simlisch sprechenden Figuren herumschlagen könnte: Ein Nachfolger zu „Ralph reichs“ ist für Clark Spencer absolut denkbar – und die Vielfalt möglicher Welten und Charaktere dank 40 Jahren Spielegeschichte schier grenzenlos.



Aus drei Spiele-Epochen kommen die Szenarien für „Ralph reichs“: Neben 8-Bit-Plattform-Action wird der Zuschauer in einen modernen Ego-Shooter (oben) und ein knallbuntes Rennspiel entführt. Unten: Diese Skizzen zeigen die Entwicklung des Ralph-Charakters

INTERVIEW: CLARK SPENCER

»Jeder fragt nach Mario«

„Ralph reichs“-Produzent Clark Spencer über die Zusammenarbeit mit Spiele-Publishern, Ralphs entfallenen Abstecher in Sims-Gefilde und erste Fortsetzungsideen.

? Durften an „Ralph reichs“ nur Leute mit entsprechendem Spielewissen arbeiten?

Clark Spencer: Es war nicht so, dass wir bei der Einstellung explizit danach gefragt hätten. Aber als wir unser Team beisammen hatten, wurde natürlich abgeklopft, wer Videospiele ist und wer nicht. Und dabei stellte sich heraus, dass ein Mitarbeiter im Story-Team mit Leib und Seele Gamer war, einer, der Spiele lebt und bei dem sich zuhause alles nur um Videospiele dreht. Er wurde unser großer Games-Guru, der uns warnte, wenn wir Dinge in einem Spiel nicht korrekt darstellten. Aber eigentlich brachte jeder von uns ein gewisses Maß an Games-Erfahrung mit.

? Und so wurden Sie dem Thema gerecht?

Clark Spencer: Ja, aber nicht nur dadurch. Disney hat ja auch eine Games-Gruppe, die wir mehrmals konsultierten. Dort zeigten wir unser Material und holten Feedback ein. Dort erklärte man uns auch, was ein „Glitch“ ist und was dieser für ein Videospiele bedeuten kann. Und so verstanden wir diesen Aspekt und brachten ihn [in der Rolle der Vanellope] in die Story ein.

? War es schwierig, all die Spielecharaktere zu lizenzieren?

Clark Spencer: Zunächst dachten wir, dass diese Aufgabe richtig schwer würde. Zu Anfang wären wir schon mit einer Handvoll originaler Figuren total aus dem Häuschen gewesen. Als wir dann aber tiefer in das Thema einstiegen, stellte sich heraus, dass die Firmen die Idee des Films total unterstützenswert fanden. Wir hatten den Eindruck, als wollten sie uns aktiv dabei helfen, diese Welt zu bevölkern und sie authentisch zu machen. Unsere Hauptaufgabe war also, den Charakteren wirklich gerecht zu werden, und es kam ein Prozess in Gang, in dessen Verlauf wir die Firmen an unserer Arbeit mit den Charakter-Modellen und -Animationen teilhaben ließen. Dadurch spürten die, dass ihre Figuren gut in unserem Film aufgehoben sind. Die Spielefirmen konnten Teil des Entwicklungsprozesses sein und damit eine authentische Darstellung ihrer Figuren sicherstellen.

? Allein die Rechteinhaber herauszufinden, muss ein hartes Stück Arbeit gewesen sein ...

Clark Spencer: Allerdings. Eine meiner Erkenntnisse war: Es muss da mal irgendwann eine Zeitphase in der Spieleindustrie gegeben haben, in der Leute massiv Rechte an- und verkauften. Es gibt so viele Unternehmen, unter deren Namen einst ein Spiel veröffentlicht wurde, die heute aber gar nicht mehr im Besitz der zugehörigen Rechte sind. Und in manchen Fällen mussten wir auch lernen, dass es etliche Unternehmen gibt, die einzelne Aspekte an den Rechten einer Figur besitzen.

? Mussten Sie für die Rechte bezahlen?

Clark Spencer: Nein, wir hatten Glück.

? Gab es eine Figur, die Sie gerne im Film gesehen hätten, aber nicht verwenden durften? Mario zum Beispiel?

Clark Spencer: Jeder fragt nach Mario... Nintendo hat sich uns gegenüber großartig verhalten. Erst kürzlich sagte der Regisseur zu mir, dass es einer seiner besten Tage bei der Produktion war, als ich mit der Nachricht zu ihm kam, dass Nintendo der Verwendung von Bowser zugestimmt habe. Er wollte Bowser so dringend als Teilnehmer der Anonymen Bösewichte und entsprechend war seine Freude riesig. Wir haben mit Nintendo natürlich auch über Mario gesprochen, und man sagte uns: Wenn es zum Film und der Story passt, dann fänden wir das toll. Aber wenn es sich nur um einen schnellen Cameo-Auftritt um des Cameo willen handelt, dann macht das keinen Sinn. Während Bowser perfekt und ganz natürlich in den Film passte, fanden wir einfach keine Antwort auf die Frage, wie man Mario sinnvoll einfügen könnte. Und deshalb beließen wir es bei Bowser und nahmen nur kurz in der Partyszene Bezug auf Mario.

»DIE SPIELFIRMEN KONNTEN TEIL DES ENTWICKLUNGSPROZESSES SEIN«

? In der Welt von Fix-it Felix jr. taucht Pac-Man auf. Was ist mit Hero's Duty, werden wir dort ein paar moderne Spielhelden zu Gesicht bekommen?

Clark Spencer: Nein, aber wir haben lange diskutiert, wie wir das möglich machen könnten. Letztlich erschien es seltsam, weil ja Ralph der Charakter ist, der sich im falschen Spiel rumtreibt. Wenn wir dann noch jemand aus einem anderen Spiel reingebracht hätten, dann hätte sich der Zuschauer gefragt: Warum ist diese Figur gleichzeitig mit Ralph hier, und warum realisiert Sergeant Calhoun nicht, dass diese Typen eigentlich gar nicht hier sein sollten. Denn wenn wir auf der Leinwand Hero's Duty zeigen, dann geschieht das im Film in der Zeit, während der die Spielhalle geöffnet ist, und wo jeder in seinem eigenen Spiel sein sollte und nicht in einem der anderen. Das Ganze hätte also gegen unsere eigenen Regeln verstoßen.

? Warum haben Sie einen Ego-Shooter und ein Rennspiel als die Welten gewählt, die Ralph besucht?

Clark Spencer: Wir glauben, damit in etwa die gesamte zeitliche Spanne der Videospiele abdecken zu können. Die 8-Bit-Ära der 80er Jahre, die Kart-Rennspiele aus den 90ern und die Ego-Shooter der heutigen Zeit. Und es gab eine Zeitlang ja noch eine weitere Welt ...



Clark Spencer kam Anfang der 1990er als Finanzmanager zu Disney und produzierte mit „Lilo & Stitch“ seinen ersten Trickfilm, der 2003 mit einem Oscar ausgezeichnet wurde

? Warum wollten Sie ursprünglich eine Sims-Welt in den Film bringen?

Wir dachten über die großen Genres nach, und fanden, dass diese Sorte Spiel dem Film noch abgeht.

? „Die Sims“ ist kein Spielhallen-Titel ...

Clark Spencer: Korrekt. Aber wir hatten uns eine logische Begründung ausgedacht: Im Film geht es um Spielewelten, die an die „Game Central Station“, die Steckerleiste, angeschlossen werden. Und an die lässt sich ja auch ein Computer anstecken.

? Und weshalb sind die Sims letztendlich wieder rausgeflogen?

Clark Spencer: Ralph sollte gegen Ende der Geschichte in diese vierte Welt kommen, und das war das Hauptproblem. Bis zu diesem Zeitpunkt hat man schon viel in die Charaktere und Sugar Rush investiert, in die Beziehung zwischen Ralph und Vanellope. Und dann kommt der Moment, in dem sie sich verkrachen und Ralph sagt: „Jetzt schmeiße ich alles hin und gehe in die Sims-Welt, wo alles perfekt ist und niemand über mich urteilt“. Das macht zwar Sinn, aber so spät in der Geschichte will niemand mehr in eine neue Welt wechseln und versuchen, deren neue Regeln zu verstehen, weil schon so viel Zeit und Energie in Sugar Rush und Ralph und Vanellope geflossen sind. Auf dem Papier klingt das gut, aber wenn man's dann auf dem Bildschirm sieht, merkt man, dass es nicht funktioniert.

? Ist es eigentlich klug, einen Film, der sich auch an ein jüngeres Publikum richten soll, auf einem 80er-Jahre-Spielhallentitel basieren zu lassen?

Clark Spencer: Es gab viele Diskussionen, ob die ganze Geschichte nicht in einer Spielhalle, sondern auf einer Heimkonsole stattfinden sollte. Das war aber problematisch, oder in den Worten von Toy-Story-Regisseur John Lasseter: „Man muss eine glaubhafte Welt erschaffen.“ Wir fragten uns: „Wenn wir den Schauplatz in eine Konsole wie die Xbox verlegen, verstehen die Leute dann wirklich, was das sein soll? Sie wissen zwar, wie die Konsole von außen aussieht, aber der ganze Film wird sich innerhalb der Konsole abspielen, und sich das vorzustellen, könnte schwer für die Leute werden. Aber wenn die Geschichte in der Spielhalle stattfindet, dann wissen die Zuseher mehr oder weniger, was das ist. Auf diese Weise konnten wir eine glaubhafte Welt erschaffen, welche die Leute vom Start des Films weg annehmen können. Wir hielten es also für unkomplizierter, hier unsere Story zu erzählen.“

? Wäre eine Film-Fortsetzung mit Konsolen-Helden möglich?

Clark Spencer: Ja, absolut, falls wir das große Glück und so viel Erfolg mit dem Film haben, dass sich die Firma eine Fortsetzung wünscht. Und dann könnten wir wohl auch einen anderen Schauplatz nutzen, eine Xbox oder was für eine Konsole auch immer, die uns als Vehikel dient, um eine vollkommen andere Riege von Charakteren und Spielen zu erleben.

(Das Interview führte Stephan Freundorfer)

AM SET DER RETRO-FILMKOMÖDIE

Brot & (Computer-) Spiele

Wie hoch ist das komödiantische Potenzial von alternden C64-Zockern? Wir tummelten uns bei den Teaser-Dreharbeiten des Retrospiele-Films.

VON HEINRICH LENHARDT



Angestrengt klicken die Joystick-Mikroschalter beim C64-Spieleduell der Kontrahenten Kohlmann und Lehnbach

Die Retrospiele-Szene ist filmreif – meint zumindest Autor und Regisseur Christian Genzel. Seine Komödie „Brot & Spiele“ handelt von gealterten Computerspiele-Rezensenten, die im Rahmen einer Retrospiele-Veranstaltung ihre 25 Jahre alte Rivalität pflegen. Für jemanden in meiner Altersgruppe eine Handlung, die Interesse weckt, zumal die Namen der beiden Protagonisten „Martin Kohlmann“ und „Harald Lehnbach“ auf eine gewisse Vertrautheit mit der deutschsprachigen Spielmagazin-Geschichte schließen lassen. In der Tat blickt Genzel auf eine glückliche Kindheit als Spieler und Zeitschriftenleser zurück. Deshalb arbeitet er nach seinem reichlich ernsten Thriller „Die Muse“ nun an einer „Komödie über längst erwachsene Kindsköpfe und die Computerspiele vergangener Tage“, wie er Brot & Spiele beschreibt.

BOND-BÖSEWICHT IM INTERNATIONAL-SOCCER-SHIRT

Neugier und Eitelkeit trieben mich ans Set des Teaser-Drehs. Der Termin harmonierte mit meinem letzten München-Besuch, also stand einer Mini-Gastrolle nichts im Wege („Wie, ich muss den Text auswendig lernen?“). Auf einer Bühne mit professionellen Schauspielern wie Thomas Limpinsel und Götz Otto zu stehen ist dann doch

»Männer im mittleren Alter frönen einem nostalgischen Hobby«

? Beim Thema „Retro-Spiele“ erwartet man eher eine Dokumentation als einen Spielfilm. Was hat dich dazu getrieben, ein Komödien-Drehbuch über dieses Thema zu schreiben?

Christian Genzel: Zunächst mal die ganz einfache Antwort: Ich liebe Komödien. Ich lache gern und mag es auch, wie man in der Komödie kleine menschliche Schwächen und Absurditäten mit Augenzwinkern betrachten kann.



Regisseur und Drehbuchautor Christian Genzel am Set des Teaser-Drehs für seinen Retrospielfilm Brot & Spiele

Ich möchte aber in Brot & Spiele auch nicht dokumentarisch eine Szene oder ein Phänomen festhalten, sondern spielerisch und humorvoll von etwas erzählen, zu dem ich selbst einen starken Bezug und eine große Leidenschaft habe. Der tatsächliche Background – die Spielmagazine, das Sammelfieber für Retrospiele und so weiter – ist da wie ein Sprungbrett zu einer frei erfundenen Story, über die ich all die Themen anspre-

chen kann, die mir selbst beim Retrospielen und beim Betrachten der Retroszene auffallen: Die Nostalgie, die dadurch entstandenen Freundschaften, die gewisse Verklärung, der Wandel der Technik, die ganz eigene Szene mit ganz eigenen Helden.

? Wie leicht bzw. schwer ist es, mit einer Geschichte um alternde Zocker-Rivalen Produktionsfirmen und Schauspielern zu begeistern?



Wettkampfvorbereitung im Fitness-Studio, links kommt Schauspieler Götz Otto ins Schwitzen

ein anderes Kaliber, als bei den Multimedia-Leserbriefen in die Kamera zu grinsen. Als eine Art C64-Spieleduell-Ringrichter durfte ich die beiden Rivalen davor bewahren, beim Betreten der Wettkampfbühne aneinanderzugeraten. Angesichts der Tatsache, dass Götz Otto einst im Bond-Film „Der Morgen stirbt nie“ sehr überzeugend Pierce Brosnan vermöbelt hat, ein mutiges Unterfangen.

Die Handlung dreht sich um die im mittleren Lebensabschnitt angekommenen Protagonisten, die im Rahmen einer Retrospiele-Convention gegeneinander antreten sollen und in diesem Rahmen in allerlei haarsträubende Situationen geraten. Inspiriert von der Spieleszene möchte Christian Genzel eine Geschichte erzählen über „Freundschaften und Rivalitäten, über den Rückblick auf die aufregende, unbeschwernte Jugendzeit und über das (Nicht-)Erwachsenwerden“. Drehbuch und Besetzung stehen so weit, doch die Dreharbeiten sind noch nicht über den Teaser hinausgekommen – nächster Schritt: Finanzierung sichern. Im nachfolgenden Interview berichtet Genzel über den Stand der Dinge seiner Retro-Komödie.

Christian Genzel: Ein Schauspieler freut sich, wenn er eine interessante, spannende Figur spielen kann – vor allem, wenn das eine Rolle ist, die von dem abweicht, worauf er vielleicht sonst abonniert ist. Ich denke, dass für die Schauspieler so atypische Protagonisten wie in Brot & Spiele und das ungewöhnliche, noch nicht breitgetretene Setting sehr reizvoll sind. Was die Produktionsfirmen angeht, ist das etwas widersprüchlich: Die wollen einerseits originelles Material, andererseits aber natürlich etwas, das sie verkaufen können – und das funktioniert meistens darüber, dass man sich an Vorbildern orientiert

und nicht zu „speziell“ mit der Geschichte wird. Potenziellen Produzenten muss man also klarmachen, dass die Story auch für Nicht-Spieler zugänglich und interessant ist; dass der Film kein Spiele-Vorwissen voraussetzt und dass der Kern der Story – Männer im mittleren Alter fühlen sich in ihre Jugend zurückversetzt und frönen einem nostalgischen Hobby – ein durchaus universelles Thema ist.

? In welchem Stadium ist das Projekt, welche Finanzierungshürden hat man als unabhängiger Filmemacher zu meistern?

Christian Genzel: Das Drehbuch steht so weit, jetzt geht



Licht, Kamera, etc.: Die Crew hat den Teaser im Kasten, der eigentliche Film muss aber noch gedreht werden

Die Hauptdarsteller Götz Otto (links, im Soccer-Shirt) und Thomas Limpinsel (Impossible-Mission-Outfit)

es mit dem fertigen Teaser im Gepäck auf Finanzierungssuche. Das beinhaltet auch, eine Produktion zu finden, die hinter dem Projekt steht, und idealerweise auch gleich einen Vertrieb aufzustellen, damit man nicht dann erst mit dem fertigen Film einen suchen muss. Gleichzeitig soll die Besetzung noch ausgebaut werden, und ich will einige Leute aus der Szene für Gastauftritte gewinnen. Die Finanzierung selbst ist für die meisten Filmemacher eine recht große Hürde, wenn sie nicht gerade Til Schweiger heißen oder ein Blockbuster-Sequel drehen – das ist gerade im deutschsprachigen Raum ein recht langwieriger

Prozess, der viel über öffentliche Förderstellen abläuft. Wir fassen ins Auge, einen Teil des Budgets auch über Crowdfunding aufzustellen, was ja gerade im Retrospiele-Bereich in den letzten Monaten gute Erfolge erzielt hat, weil man sich direkt an die Interessenten wenden kann. Unabhängig vom Geld hilft aber auch jede anderweitige kleine Unterstützung, das Projekt umzusetzen: Jedes „Like“ auf Facebook, jedes Weiterreichen des Teasers, jeder Blogbeitrag und jeder Forumsbeitrag hat da einen gewaltigen Wert, wenn es darum geht, das Interesse am Film auch anderen Leuten zu vermitteln.



THE MAKING OF LIMBO

Kreative Grauzone

Monochrome Schattenwelt: Limbo ist ein Spiel über den Tod, mit dem ein Indie-Studio sein Leben begonnen hat

Die Inspiration überrascht Künstler oft dann, wenn sie es am wenigsten erwarten. So geschehen bei der schwedischen Kinderbuchautorin Astrid Lindgren, die auf einer Winterreise 1972 einen See sieht, über dem ein rosarotes Licht schimmert: „[Ich hatte] eine Vision von der Morgendämmerung der Menschheit, fühlte, dass hier etwas entzündet wurde ... daraus könnte etwas werden, dachte ich mir.“ Es wurde zu „Die Brüder Löwenherz“, Lindgrens fantastischem Kinderbuch über die Wiedervereinigung zweier Brüder nach ihrem Tode, in einem weit entfernten Land. Das Buch wird zum Bestseller, nicht nur in Skandinavien. Einer der Leser ist der Däne Arnt Jensen, damals noch ein Kind.

Der künftige Limbo-Schöpfer wächst auf einem Bauernhof in Jütland auf: „Meine Eltern waren keine Bauern“, erzählt Jensen. „Aber sie hatten eine kleine Farm mit einer Menge Tiere, nur so zum Spaß.“ Der kleine Arnt, ein ruhiger und scheuer Junge, wandert oft durch die benachbarten Wälder. Stunden verbringt er damit, dem Bach zu folgen, der zwischen den Bäumen plätschert, und den Insekten und Blättern, die er hineinwirft und die fortgetragen werden: „Kleine Tiere und Parasiten interessierten mich – ich hasste sie schon als Kind“, erinnert er sich.

Zwischen den Bäumen verspürt er eine Mischung aus Freiheit und Furcht, Arnt fühlt sich nicht nur dem Leben, sondern auch dem Tod nahe: „Erzähler wie die Brüder Grimm, Astrid Lindgren oder Tove Jansson [Autor von „Die Mumins“] beherrschen meine Kindheitserinnerungen. Sie wagten es, über den Tod zu schreiben, auf eine viel tiefere Art, als es heute üblich ist.“

Als Erwachsener arbeitet Arnt Jensen als Concept Artist für das Entwicklungshaus IO Interactive (Hitman), als ihn eines Tages im Jahr 2004 die Inspiration trifft und er mit seinen Entwürfen beginnt. Genauso wie Lindgren auf ihrer schicksalhaften Reise fühlt er, dass er an etwas Besonderem dran ist: „Ich nahm einen Bleistift und zeichnete einen geheimen Ort. Diese Ur-Skizze besitze ich noch immer und platzierte sie auch auf meiner erste Web-Seite. Ich hatte noch ohne einen Charakter begonnen – auf der ersten Zeichnung gibt es noch keinen kleinen Jungen. Nur einen Strand und eine dunkle Höhle, die zur Erforschung lockte.“

Es soll die erste von vielen Skizzen einer unheimlichen, monochromen Landschaft werden. Jensen weiß von Anfang an, dass daraus ein Spiel wird. Vielleicht ein Point-and-Click-Adventure? Auf jeden Fall etwas technisch Simples, das er nicht nur entwerfen, sondern auch selbst programmieren kann. Wie die Waldwanderungen seiner Kindheit betrachtet er die Entwicklung anfangs als einsames Abenteuer. Doch er täuscht sich: Die Schöpfung von Limbo wird kein Pfad, den er alleine beschreiten muss.



Limbos monochrome Nebel- und Schatten-Welt zeigt sich vom deutschen Expressionismus beeinflusst. Der Kontrast zwischen mechanischen Elementen und der unheimlichen Waldlandschaft wirft Fragen über die wahre Natur dieser seltsamen Welt auf

Jensen ist kein leichter Interview-Partner, sondern scheu und zurückhaltend. Es ist offensichtlich, dass er nicht gerne mit Fremden spricht, sondern eher verkürzte, nur vage Antworten gibt. An einem Punkt unseres Telefongesprächs fragen wir nach einer Spielsituation, die das Limbo-Rätsel-Design exemplarisch beleuchtet. Es wird am anderen Ende der Leitung so still, dass wir denken, die Verbindung nach Kopenhagen ist abgebrochen. Doch Jensen grübelt lediglich über der Antwort, die letztendlich ausbleibt. Nach eigener Aussage ist er ein Mensch, der zu viel nachdenkt: „Viel zu viel. Es dauert immer mehrere Tage, bis ich mich zu etwas entschieden habe.“

DIE SPIELE-PUBLISHER LAUFEN DEM SCHEUEN DÄNEN IN SCHAREN ZU

Man stelle sich vor, wie Jensen sich gefühlt haben muss, als seine Mailbox plötzlich von den Anfragen potenzieller Geschäftspartner geflutet wird. Nachdem er zwei Jahre damit verbrachte, einen Prototyp seines Spiels in Visual Basic anzulegen, schneidet Jensen ein Konzept-Video und stellt es ins Netz. Er hofft, damit einen begabten Programmierer zu finden, der ihm hilft, der Vision Leben einzuhauchen. Die Demo verbreitet sich wie ein Virus: Durch die farblose Grafik und die Atmosphäre der Jenseitigkeit hebt sich Limbo von allen anderen Spielen ab. Die Publisher laufen dem scheuen Dänen in Scharen zu.

„Ich bekam ziemlichen Schiss vor all den Leuten, die mich kontaktierten“, erinnert sich Jensen. „Hersteller aus der ganzen Welt schrieben mich an. Dabei war das damals noch ein Ein-Mann-Projekt, und ich bekam das Gefühl, dass alle mitmischen und Kontrolle darüber bekommen wollten. Ich hatte eine solche Angst, dass diese Leute mir mein Spiel wegnehmen würden, um es dann kommerzieller zu machen.“

Unter all den Mails befindet sich auch eine von Dino Patti: Verbindlich und selbstsicher, ist Patti so ziemlich das Gegenteil des zurückgezogenen Künstlers. Er hat das Video gesehen und erraten, was Jensen benötigt – nicht nur einen Programmierer, sondern auch einen Partner fürs Geschäftliche. Als sich die beiden schließlich in Jensens Wohnzimmer in Kopenhagen treffen, bemerkt Patti, wie verschieden sie sind: „Arnt denkt definitiv mehr über die Dinge nach als die meisten anderen Menschen. Mir dagegen fällt es leichter, einfach loszulegen. Beide Herangehensweisen habe ihre eigenen Stärken und Schwächen. Arnt fällt die richtigen Entscheidungen, während ich praktisch mehr auf die Reihe und fertig kriege.“ Für Jensen ist Patts Fähigkeit voranzukommen genau das, was er benötigt – vor



allem, wenn es darum geht, die ganzen Publisher-Anfragen zu bewältigen. „Ich traute mich, zu anderen Nein zu sagen. Im ersten Jahr sagten wir fast immer Nein, Nein und nochmals Nein.“

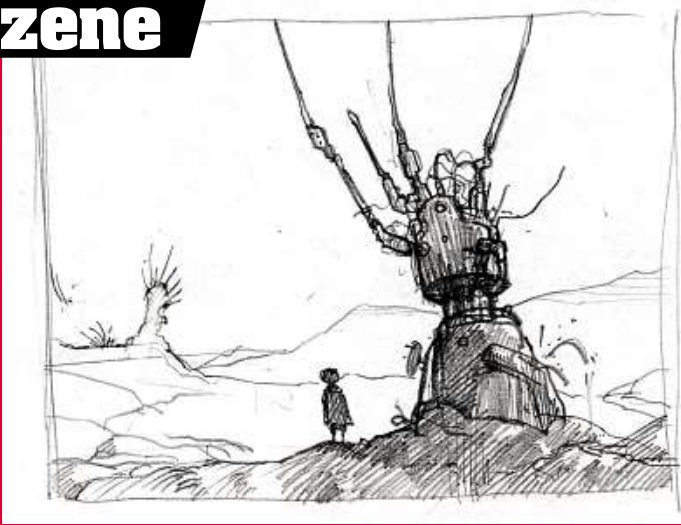
Zusammen bauen sie Playdead auf, mit Geld von Investoren, aber auch Zuschüssen der dänischen Regierung – es ist das erste Mal, dass ein dänisches Videospiel auf letztere Weise finanziert wird. Patti wird geschäftlicher Kopf der Firma und schirmt seinen Partner vor den dümmsten Vorstellungen und Vorschlägen ab, mit denen die Investoren auf Playdead zukommen.

»DER DROLLIGSTE VORSCHLAG KAM VON MICROSOFT«

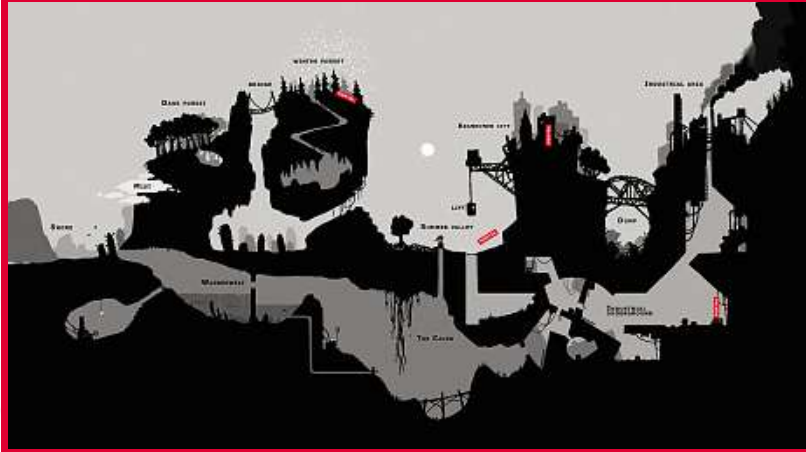
„Wir erlebten die meisten Publisher-Klischees, die man so im Kopf hat“, meint Patti mit einem müden Lächeln. „Die hatten ganz schöne Minderwertigkeitskomplexe und versuchten unsere Firma ohne jedes brauchbare Know-how und ohne jeden Respekt für uns zu kontrollieren. Der drolligste Vorschlag kam von Microsoft. Die hatten Probleme mit dem Tod des Jungen und schlugen vor, dass wir ihn älter machen. Dafür wollten sie ihm einen Schnurrbart geben.“

Mit frischem Geld ausgestattet, bezieht die Firma Playdead am Neujahrstag 2007 ihre ersten Büros. „Die elf Quadratmeter rochen ziemlich vergammelt“, erinnert sich Patti. Zwei Jahre später bezieht das Team seine gegenwärtigen Büros im Zentrum von Kopenhagen – gemütliche Räume im fünften Stock, Blick über die großstädtische Skyline inklusive.

Zwischen den Umzügen baut das Studio eine Workflow-Pipeline auf und programmiert eine eigene Game-Engine: „Arnt suchte lange Zeit nach der ultimativen Engine“, erinnert sich Patti. „Wir probierten jede Engine aus, die auf dem Markt verfügbar war, keine davon konnte unsere hochgesteckten Ziele erreichen. Eines dieser Ziele war, den Kreativen superschnelle Iteration der Software möglich zu machen.“ Jensen erklärt: „Ich wollte da einfach die Spielfigur rein-



Frühe Konzeptzeichnungen zeigen, wie wenig sich das finale Spiel von Arnt Jensens ursprünglicher Vision entfernte



Diese frühe Karte der Spielwelt war eine der ersten Grafiken, die Jensen entwickelte, wurde in dieser Form aber nicht umgesetzt

setzen und innerhalb von Sekunden testen können.“ Schließlich schreibt ein Programmierer, der sich bei ihnen bewirbt, eine von Grund auf neue Engine. Er bekommt den Job und das Kern-Team vergrößert sich auf acht (um am Ende auf 20 Mitarbeiter anzuwachsen). Arnt Jensen, der Limbo von der ersten Strand- und Höhlen-Skizze an betreut, erlebt wie sein Spiel das Zwischenreich von Konzeption und Ausführung, Hobby-Projekt und schließlich Profi-Veröffentlichung durchschreitet.

Zum Teil Stummfilm, zum Teil Retro-Puzzle-Abenteuer, wird Limbo etwas ganz Besonderes – ein künstlerisches Indie-Spiel, hinter dessen bezaubernder Grafik ein fieser Sinn für Humor lauert. Nicht mit „Trial & Error“, sondern „Trial & Death“ umschreibt Playdead die Mechanik, und das stimmt: In diesem Spiel wird häufig gestorben. So häufig, dass man anfängt, eine groteske Freude am Anblick der tausend Tode der Spielfigur zu empfinden. Die Todes-Animationen sind so meisterhaft gezeichnet, dass jede neue Tragödie eine perverse Freude ist. Immer und immer wieder: Fangeweis schneiden den Jungen in zwei Teile, beim Ertrinken windet sich sein Körper schrecklich und die Spinne – vielleicht die schauerlichste Kreatur in Limbo, geboren aus der Jensen eigener Phobie – spießt den Helden mit ihren spitzen Beinen auf. Aber es ist nicht nur der eigene Tod, mit dem Limbo den Spieler konfrontiert, sondern auch der anderer Wesen; man denke an die schwebenden Kinderleichen, die eine Treppe für die Sprünge des Helden bilden.

»ICH GENIESSE DIE SCHÖNHIT VON SEHR SIMPLEM SPIELDESIGN«

Es lindert den Schauer, dass der Junge so schön gezeichnet und animiert ist. Drei Jahre verwendet der Programmierer Thomas Krog auf die Entwicklung seines Verhaltens und der „prozeduralen“, das heißt berechneten Animation. „Wir wollen, dass sich der Junge lebendig ‚anföhlt‘, und dass die Physik richtig funktioniert und reagiert“, sagt Jensen. Frühe Versionen des Jungen explodierten einfach zufällig – das ist irgendwie witzig, nimmt dem Spieler aber jede Identifikationsmöglichkeit mit ihm als Helden.

Die Steuerung ist vereinfacht, es gibt keine Dialoge, keinen Soundtrack und keine Punktezahl. Die Rätsel sind auf wenige, effektive Elemente zurückgestutzt. „Ich genieße die Schönheit von sehr simplem Spieldesign“, sagt Jensen, der die Rätsel zusammen mit dem Lead Gameplay Designer Jeppe Carlsen ertüfelt. „Ich hasse es, wenn ein Spiel nur deshalb komplex wird, um den Spieler aufzuhalten. Das ist langweilig.“



Von links nach rechts: Playdead-CEO Dino Patti, Limbo-Schöpfer Arnt Jensen und Komponist Martin Stig Andersen

Playdead beschäftigt „Wischtuch“-Tester (Tester, die jeweils nur einmal eingesetzt werden), um eine Serie von Puzzles auszuarbeiten. Der Limbo-Spieler hat immer das Gefühl, er selbst, nicht das Spiel, ist schuld am Versagen. „Wenn du ein Rätsel löst, ist immer offensichtlich, was zu tun ist, weil du alle Elemente klar vor Augen hast“, schmunzelt Jensen. „Das ist genau das Gefühl, das wir erreichen wollen.“ Story und Hintergrund des Spiels sind minimalistisch. Zu Beginn liegt der Held wie tot am Boden. Erst wenn man den Controller antippt, erhebt sich der Junge in sein Abenteuer. Wie will man ein Spiel definieren, das sich mit Absicht so ungewiss und zweideutig gibt? Für Playdead steckt dahinter das Konzept der „stillen Immersion“, der Versenkung in einen medialen Inhalt.

„Ich hab’s genossen, alles abzuspecken, um herauszufinden, was wirklich funktioniert“, sagt Jensen. „Das Spieldesign muss auch dann funktionieren, wenn es absolut nackt ist, keine Musik oder so dabei ist.“ Der Verzicht auf überflüssige Elemente lässt die Essenz zur Geltung kommen. „Ich liebe den Moment, wenn man nur aufgrund eines kleinen Geräuschs oder winzigen Details in einer Ecke in die Spielwelt gezogen wird.“ Jensen ist stolz darauf, dass 70 Prozent aller Spielideen vor der Fertigstellung aufgegeben oder wieder herausgeschnitten wurden, was die Länge des Spiels beträchtlich reduzierte. „Für mich wichtiger als ein Berg von Content ist es, einen starken Eindruck zu machen, und dass mein Titel ganz durchgespielt wird.“

Limbo nimmt uns mit, von den dunstigen Wäldern in eine seltsame Stadt, und beschwört eine Welt, die fein ausbalanciert ist – aber nur bis zum finalen Puzzle. Denn das ist unlösbar und stellt alles, was der Spieler davor erlebte, in Frage. Das Ende ist das größte Geheimnis von Limbo – ein plötzlicher Abbruch, der mehr Fragen aufwirft als beantwortet und im Internet ungezählte Theoretiker auf den Plan ruft: Ist der Junge bereits tot? Ist er aus seinem Baumhaus

gefallen? Trauert die Schwester um ihn, oder begleitet sie ihn? Aus Jensen ist dazu nichts herauszubekommen, für ihn liegt der Reiz in eben dieser Mehrdeutigkeit: Die Stärke des Schwarzweiß-Spiels Limbo sind seine Graustufen.

Dieser Ansatz findet seine Entsprechung im akustischen Bereich. Es gibt keinen konventionellen Soundtrack und nur wenig Musik. Stattdessen komponiert Martin Stig Andersen eine abstrakte Soundkulisse: „Wir wollten einen Raum der Uneindeutigkeit erschaffen, dem Spieler nicht vorschreiben, wie er sich zu fühlen, oder wann er sich zu fürchten habe“, erklärt Andersen, der eine klassische Musikausbildung erhielt und davor noch an keinem Spiel gearbeitet hat. „Wir sagen Dir nicht, was Du fühlen sollst, sondern wollen Deine ganz persönliche Reaktion auf das Spiel erwecken“, fährt der Musiker fort. „Wenn man dem Spieler vorschreibt, dass der sich zum Beispiel fürchten soll, erreicht man damit nicht selten genau das Gegenteil. Wenn man den Spieler nicht immer bei der Hand führt, ist alles viel unsicherer ... und wirklich gruselig.“

„Ein Meisterwerk!“, „Nahezu perfekt!“ und „Genial!“ lautete der Tenor der Limbo-Testberichte im Juli 2010. Nach so viel Jubel muss das Playdead-Team schmunzeln, als die erste negative Kritik erscheint: „Ich wollte das wirklich gerne spielen“, kommentiert Kritiker Mitch Krpata Limbo in seinem Verriss in einer US-Zeitung und fährt fort: „Aber das Limbo, das ich spielte, ist die schlimmste Sorte von Kunst-um-der-Kunst-Willen-Müll. Hier geht die Form über die Substanz, wird Unklarheit mit Bedeutung verwechselt, und Launenhaftigkeit mit Schlaueit. Dieses Spiel ist eine Farce.“

„Alle im Büro haben das mit Vergnügen gelesen.“ sagt Patti. „Der Mann hasste einfach alles, um was es in unserer Vorstellung in dem Spiel gehen sollte.“ Die wahre Überraschung ist für uns dagegen, dass ein Spiel, das völlig ohne Farben auskommt, nicht eine noch viel stärker geteilte Meinung hervorruft. Stattdessen sieht es so aus, als ob die Spieler die monochrome Optik und den verdrehten Humor sofort begreifen: Über alle Plattformen wird Limbo bis heute über 2 Millionen Mal verkauft, heimst ungezählte Preise ein und wird mehrmals als bestes Indie-Spiel des Jahres ausgezeichnet.

Wie kommt es zu diesem Erfolg? Vielleicht in erster Linie dadurch, dass Limbo gleichzeitig vertraut, und dann doch wieder so anders wirkt. Der Tod ist im Videospiel nichts Besonderes; um wie viele Grabsteine vergrößert allein die die Call-of-Duty-Serie den digitalen Friedhof? Und wie viele Covenant-Bevölkerungen werden in Halo ausgelöscht? Die Todeszahlen haben so viele Nullen, dass Spieler längst aufgehört haben zu zählen. Aber Spiele, die sich mit dem Tod wirklich auseinandersetzen, gibt es nur ganz selten. Limbo erinnert uns daran, dass der Tod mehr ist als eine Respawn-Gelegenheit. Manchmal ist er tragisch.

(Aus dem englischen Edge-Magazin übersetzt von Winnie Forster)



LIMBO

info

ERSCHEINUNGSJAHR
2010

VERSIONEN
Mac, Windows-PC, Xbox 360,
Playstation 3

ENTWICKLER
Playdead

PUBLISHER
Microsoft (XBLA)/Playdead

HERSTELLUNGSLAND
Dänemark

WEBSEITE
limbgame.org

INTERVIEW: MARTIN STIG ANDERSEN

»Ein subjektiver Sound-Mix war interessanter«

? Wie kam es zu deiner Arbeit für Playdead?

Martin Stig Andersen: Ich bin Musiker und komponierte in den letzten Jahren Konzerte. Nachdem ich einen Zeitungsartikel über Arnt Jensen gelesen und den Konzept-Trailer von Limbo im Internet gesehen hatte, schrieb ich ihn an. Sein Spiel erinnerte mich an ein paar meiner eigenen Versuche, einen Raum zu schaffen, in dem nichts sicher ist – das lässt viel Platz für die persönlichen Assoziationen und die Vorstellungskraft des Spielers.



Sound-Designer Martin Stig Andersen

? Was hat dich am Videospiel gereizt?

Martin Stig Andersen: Spiele sind einfach ein neues Medium und in gewisser Weise frischer. Ich denke, heutzutage mit Spielmusik zu arbeiten, ähnelt der Arbeit mit Filmmusik in den 70er Jahren. Damals tauchten plötzlich eine Menge neuer Technologien auf, und damit neue Möglichkeiten. Man weiß nicht genau, wie man damit umgehen soll, man muss experimentieren und die Dinge ausprobieren.

? Ist Limbo denn ein filmisches Spiel – in Bezug auf die Soundkulisse?

Martin Stig Andersen: Definitiv! Eine der Herausforderungen bestand darin, mit vorgefassten Meinungen umzugehen, wie ein Spiel zusammengesetzt sein sollte. Oft ist ein bestimmter Sound einem Objekt zugeordnet, und das Spiel mischt das dann quasi objektiv zusammen. Uns erschien ein subjektiver Mix interessanter – in Limbo hört man nur das, was auch die Aufmerksamkeit des Jungen erregt. Oft hört er Sachen, die sich von rechts nähern. Sobald der Junge daran vorbei ist, geben wir diesen Sound wieder auf.



Roland Austinat



Dishonored

Durch Übersetzungsarbeiten hatte ich intensiv mit Dishonored zu tun – aber das spielte ich auch privat gerne. Großes Kino für alle Schleichfans, voller kreativer Ideen: zum Beispiel im Körper eines Fisches unentdeckt durch ein Wasserrohr schwimmen. Da macht es mir nichts aus, dass das Spiel in sich abgeschlossene Levels und keine völlig offene Welt besitzt. Auch in meinem achten World of Warcraft-Jahr versenkte ich etliche Stunden in Blizzards MMO. Und trotz aller Startprobleme war ich Feuer und Flamme für Diablo 3, aber im dritten Durchgang verließ mich die Lust. Hilfreiche Items? Zu 99 Prozent nur gegen Gold. Dafür habe ich endlich Final Fantasy 13 (PS3) gespielt: Hammeroptik mit prima entschlacktem Gameplay. Sehr witzig fand ich Twirdie (iOS), eine innovative Mischung aus Twitter (!) und Golf. Auf meiner ewigen Noch-zu-spielen-Liste: Deus Ex: Human Revolution, Heavy Rain und Mass Effect 3, die alle griffbereit neben Xbox 360 und PS3 liegen.

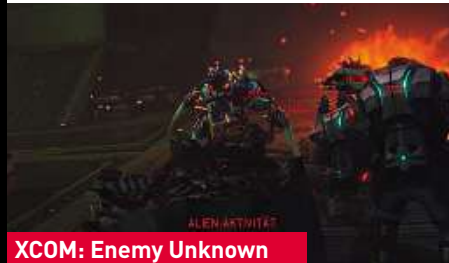
AUSBLICK 2013

2013 wird mein erstes Kickstarter-Erntejahr: Dann trudeln Double Fine Adventure, Wasteland 2, Shadowrun Returns und Starlight Inception ein. Lustigerweise alles PC-Titel – mein Quad Core Baujahr 2007 ist bis an die Zähne aufgerüstet, aber da könnte langsam ein neuer Rechner ins Haus stehen. Sofern ich nach dem Kauf der neuen Konsolen von Microsoft und Sony noch ein paar Dollar über habe.

Double Fine Adventure



Stephan Freundorfer



XCOM: Enemy Unknown

Ernsthafte Zweifel hatte ich nie, dass Firaxis ein feines XCOM-Remake auf die Beine stellen würde. Dass XCOM: Enemy Unknown aber ebenso spannend, motivierend und suchterzeugend sein könnte wie die Vorlage, hätte ich nicht zu glauben gewagt. Erstaunlich, dass eine zwei Jahrzehnte alte Spielmechanik es immer noch schafft, mich bis in den frühen Morgen an den Bildschirm zu fesseln. Ansonsten sind es die kleinen Perlen, die ich dieses Jahr besonders schätzen lernte. Das seitlich scrollende Zombie-Abenteuer Deadlight wegen seines kompakten Leveldesigns und der einzigartigen Atmosphäre, den herausfordernden Zweirad-Marathon (oder doch eher die Zweirad-Marter) Trials Evolution, und Minecraft, mit dem es sich in seiner gelungenen Xbox-360-Umsetzung ganz wunderbar entspannen lässt.

Allzu viel liegt noch auf meinem „Spiel mich endlich fertig“-Stapel: RPG-Shooter Borderlands 2, die beiden hervorragenden Mario-Titel für den 3DS und Diablo 3 werden mich in der dunklen Jahreszeit noch ausgiebig beschäftigen.

AUSBLICK 2013

Ubisofts Watchdogs hat mich auf der diesjährigen E3 am meisten beeindruckt; ich hoffe inständig, dass wir das Nahe-Zukunft-Abenteuer noch im nächsten Jahr zu Gesicht bekommen. Pflichtspiele sind für mich zudem die Plattform-Knochelei The Cave von Double Fine sowie Bioshock Infinite von Irrational Games.

Watchdogs



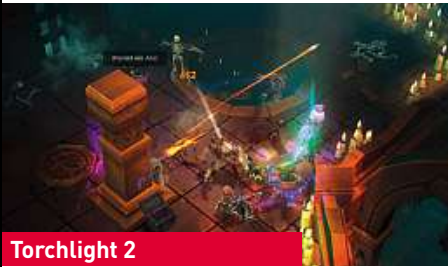
Das Beste der Spielzeit 2012

Alle Jahre wieder dasselbe Spiel: Großangriff der Bestenlisten! Unsere Autoren verraten, welche Erzeugnisse des Jahrgangs 2012 ihnen besonders gut gemundet haben

Die Welt ist 2012 dann doch nicht untergegangen, zumindest nicht ganz. Es war das Super-Motzjahr, in dem Internet-Wutbürger das Storyende von Mass Effect 3, das Auktionshaus von Diablo 3 oder Resident Evil 6 im allgemeinen beklagten. Es war das Jahr der hochkarätigen Abgänge: Cliff Bleszinski verabschiedete sich nach 20 Jahren von Epic Games, die Gründer Ray Muzyka und Greg Zeschuk verließen Bioware. Aber es war auch ein Jahr des Neubeginns: Viele Old-School-Entwickler wie Tim Schafer oder Brian Fargo konnten auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter Millionenbeträge von ihrer Fanbasis sammeln, um neue Projekte mit altmodischen Tugenden zu entwickeln. Und es war natürlich ein Jahr, in dem es einiges zu spielen gab. Wir haben gänzlich unrepräsentativ in unserem Autorenkreis herumgefragt, welche Veröffentlichungen am besten gefallen konnten. Da wir terminbedingt bereits Ende Oktober die Nominierungen abschließen mussten, durfte jeder auch ein paar Titel nennen, die er am Ende des Kalenderjahres nachholen möchte.



Michael Hengst



Torchlight 2

Das Spiel, das mich dieses Jahr am intensivsten an den Bildschirm fesselte, war (und ist) Torchlight 2. Einmal mehr zeigen Max Schaefer und seine Kollegen mit einer – vergleichsweise – Low-Budget-Produktion, was aus Diablo 3 hätte werden können. Letzteres ist dagegen eine meiner größten Enttäuschungen. Torchlight 2 glänzt dort, wo der millionenschwere Vetter versagt: Beim Sammeln von differenzierten Gegenständen oder der Individualisierung des eigenen Helden mittels raffinierten Skill-Systems. Insgesamt war 2012 für mich eher ein Retro-Jahr. Für alte Spiele – entweder im neuen Gewand wie Legend of Grimrock oder emulierte Perlen wie Wizardry: Bane of the Cosmic Forge – habe ich so manchen Neuling links liegen lassen. Nicht zu vergessen wären zahlreiche Mobil-Revivals wie Final Fantasy III oder Chrono Trigger für Tablets. Letzteres habe ich leider nur angespielt – genauso wie Final Fantasy Tactics für iOS, das aber schon fest auf meinem Spieleplan steht, wenn die Zeit es erlaubt.

AUSBLICK 2013

Wenn es einen Titel gibt, auf den ich mich im nächsten Jahr besonders freue, dann ist das sicher Brian Fargos Fortsetzung des post-apokalyptischen RPG-Schwergewichts Wasteland. Ich habe nur eine Befürchtung: Dass die Neuauflage dem seit langem aufgestauten Erwartungsdruck und der vielleicht etwas getrüben Erinnerung nicht gerecht werden könnte.



Wasteland 2



Heinrich Lenhardt



Mass Effect 3

Bei Mass Effect 3 erinnert man sich vor allem an die dusselige Kontroverse um das Ende der Story. Der Online-Aufschrei unzufriedener Nörgler soll nicht vergessen machen, für wie viel Spielspaß die Mischung aus Rollenspiel-Fundament und taktischen Actionkämpfen sorgt. Außerdem angenehm aufgefallen: Im Action-Rollenspiel-Duell begegneten sich Diablo 3 und Torchlight 2 auf Augenhöhe, im direkten Vergleich würde ich Letzterem sogar den Vorzug geben. Eine moderne Liebeserklärung an Dungeon Master ist dagegen Legend of Grimrock. Meine liebsten Unterwegs-Zeitvernichter: Dungeon Village (Android, iOS), 1000000 (iOS) und Everybody's Golf (Vita). Unbedingt noch spielen muss ich Ubisofts Shooter-Sandbox Far Cry 3, die leider erst nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe erschien. Weit oben auf meiner Nachhol-Liste stehen auch das MMORPG Guild Wars 2 und das „schleich' di!“-Actionspiel Dishonored.

AUSBLICK 2013

Dank Wasteland 2 oder den neuen Abenteuerspielen von Ron Gilbert und Tim Schafer herrscht kein Mangel an Projekten, die für Vorfreude sorgen. Vor allem bin ich aber gespannt, was sich Ken Levine nach den Klassikern System Shock und Bioshock für sein neuestes Werk Bioshock Infinite einfallen lässt. Wenn dabei ein intelligentes Actionspiel mit faszinierender Welt heraus kommen würde, wäre ich kein bisschen schockiert.



Bioshock Infinite



Anatol Locker



The Walking Dead

Wenn es 2012 ein Spiel gab, nach dessen Erscheinen ich gegiert habe, dann das Episoden-Adventure The Walking Dead. Durchschnittlich vier Stunden Spielspaß für jede der fünf Folgen ist eher mickrig, die Grafik gerade mal Durchschnitt. Aber die Art, wie Telltale die Essenz der TV-Serie einfängt, fand ich grandios. Das erste Mal seit langem, dass mir Spielcharaktere nicht wurst sind – Clementine, Lee und seine Bande wachsen einem ans Herz. Durchgezockt habe ich Mass Effect 3 und Max Payne 3 – Ersteres war besser. Erstaunlich lange habe ich den Malkurs New Art Academy gespielt, den viele nicht mal als Spiel wahrnehmen würden. Oh, und der Nintendo DS erlebte mit New Super Mario Bros. 2 eine echte Renaissance. Für den kleinen Spielehunger zwischendurch gab's Magic 2013, Pinball HD Collection und My Kingdom 3 auf dem iPad. Mittendrin stecke ich noch bei XCOM, Dishonored und Borderlands 2 – da erlaube ich mir erst nach dem Durchspielen ein Urteil. Wenn nicht Guild Wars 2 dazwischenkommt.

AUSBLICK 2013

Nächstes Jahr freue ich mich vor allem auf Mußestunden mit der Wii U. Dabei gehört Ubisofts ZombiU zu den Starttiteln, die ich in jedem Fall spielen werde. Ganz oben auf meiner Liste steht auch The Elder Scrolls Online, obwohl ich eher ein MMO-Muffel bin. Unbedingt ansehen will ich mir auch Lara Croft, Star Wars 1313 und Grand Theft Auto V.



ZombiU

CONS, PARTYS UND EVENTS

Veranstaltungskalender

Auch wenn das Jahr 2012 sich dem Ende zuneigt, halten die kommenden Monate noch einige spannende Ereignisse bereit. Der Anbruch einer neuen Konsolengeneration, Demopartys für Amiga- und Atari-Computer und zahlreiche Retro-Treffen stehen unmittelbar bevor. Hier sind die wichtigsten Termine bis Januar 2013.

November 2012

DATUM	TERMIN	VERANSTALTUNGSORT	WEBSITE
24.11. & 25.11.2012	Radio Paralax 10. Retro- & Hörer-Treff	Wuppertal	radio-paralax.de
30.11.2012	Verkaufsstart: Nintendo Wii U	Europa	nintendo.de
30.11. - 02.12.2012	Finnish Amiga Party 2012	Helsinki, Finnland	low.fi
30.11. - 02.12.2012	Pianeta Amiga	Bologna, Italien	pianetaamiga.it

Dezember 2012

DATUM	TERMIN	VERANSTALTUNGSORT	WEBSITE
01.12.2012	Offener Samstag bei For Amusement Only	Rodenbach	for-amusement-only.de
01. - 02.12.2012	Connected 10	Uetersen	connected-nord.de
07. - 09.12.2012	Silly Venture 2k12 (Atari-Party)	Gdansk, Polen	sillyventure.eu
08.12.2012	Dortmunder Retro-Computertreffen #35	Dortmund	doreco.de
08.12.2012	4. Retro-Börse für klassische Videospiele	Wien	retroboerse.de/wien.htm
08.-09.12.2012	2012 European Mega Drive Championship	Lissabon, Portugal	megadrivechamps.org
08.-09.12.2012	VSTsw #7 (Videospieltreffen Südwest)	Leonberg-Höfingen	videospieltreffen.de
13.12.2012	Games People Play Vol. 25	Düsseldorf	konsolenkinder.pixelkitsch.de

Januar 2013

DATUM	TERMIN	VERANSTALTUNGSORT	WEBSITE
19.01.2013	HomeCon 20	Hanau-Großauheim	homecon.net
19.01. & 20.01.2013	3. HC-World Workshop	Uetersen	homecomputerworld.de



MEINUNG

(P)Appsatt



Im App Store von iTunes gibt es über 100.000 Spiele, aber keines davon macht Anatol Locker so richtig glücklich. Er betreibt Ursachenforschung zu seiner App-Midlife-Crisis

Das Problem sind die endlosen Bahnfahrten: Eine Stunde zur Arbeit, eine zurück, das läppert sich. Keine Lust zu lesen, Musik hören ist auch nicht abendfüllend. Dann endlich die Erlösung in Form exotischer Spitzentechnologie: Das aus Japan importierte neue System ist da! Was fühlt sich das gut an: immer ein Spiel griffbereit, in toller Qualität, genau das Richtige für zwischendurch. Gut, der Bildschirm ist kleiner als zu Hause, aber wenigstens hat das System genügend Saft für einen kompletten Spieletag ...

... Mann, war dieser Game Boy im Jahr 1989 gut!

Ein ähnliches „Wow“-Gefühl stellte sich bei mir erst 19 Jahre später mit dem iPhone 3G wieder ein. Klar, PSP, Game Boy Advance oder Nintendo DS waren tolle Mobilspielsysteme, doch der Zauber des ersten Mals war verflogen. Aber als die ersten iPhone-Spiele im App Store auftauchten, hatte ich das Gefühl, meine Heimcomputerzeit nochmal zu erleben: Viele originelle Titel erschienen in schneller Folge, teilweise von kleinen Klitschen programmiert, mit innovativer Kipp-, Tipp- und Drehsteuerung, lauter fantastische Ideen, und alles zum Bruchteil des Preises eines Vollpreisspiels. Klar, es gab auch kritische Stimmen, vor allem aus den Reihen meiner Kollegen: Das sei doch kein Spielesystem, da gäb's ja nur doofe Minispiele, Apps sind generell Fast Food und der Locker ohnehin ein Apple-Fanboy. War mir egal. Ich war happy mit meinem neuen tragbaren Spielesystem.

Inzwischen hat sich das umgedreht. Selbst die kritischsten Kollegen spielen am Smartphone, bei mir sinkt nach zwei Jahren App-Gedaddel jedoch die Laune: Der Zenith scheint erreicht zu sein. Dass Spiele-Apps mich mehr und mehr langweilen, liegt an drei Faktoren.

Erstens: Angesichts von über 100.000 Spielen alleine im App Store sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr. Kaum erscheint ein erfolgreiches Spiel, stürzen sich Softwareklitschen rund um den Globus darauf und versuchen, sich durch Klonen eine Scheibe vom Erfolg abzuschneiden. Und nach dem gefühlt siebzehnten „Zombie Birds from Outer Space HD“ stirbt die Motivation für mich. Das ist derselbe Effekt, der sich in der C64-Endphase einstellte. Gleichzeitig gehen Spiele mit innovativen Konzepten schlicht und einfach unter. Und fundierte App-Tests sind rar. Die meisten Reviews-Blogs – mit Verlaub – kann man in der Pfeife rauchen, von löblichen Ausnahmen wie TouchArcade.com abgesehen.



ANATOL LOCKER

arbeitet als Journalist und Autor in München. Von 1988-1992 war er Mitglied der Power-Play-Redaktion, zuletzt als Chefredakteur. 1997-2007 leitete er die Geschicke von Bravo ScreenFun

Zweitens: Immer, wenn's den Konsolen-Kunden langweilig wurde, fachte die Spieleindustrie mit neuer Hardware das Interesse an. Betrachtet man aber die Update-Politik von Apple und Google, sind keine großen Schritte zu erwarten: Hier ein schnellerer Prozessor, da ein gestreckter Bildschirm – evolutionäre Schritte statt revolutionärer Änderungen. Man kann davon ausgehen, dass uns der technische Stand der „Handy-Hardware“ (Touchscreen, Sensoren und mobiles Internet) lange erhalten bleiben wird. Was naheliegend ist, schließlich sind es in erster Linie Kommunikationsgeräte und keine Spielsysteme.

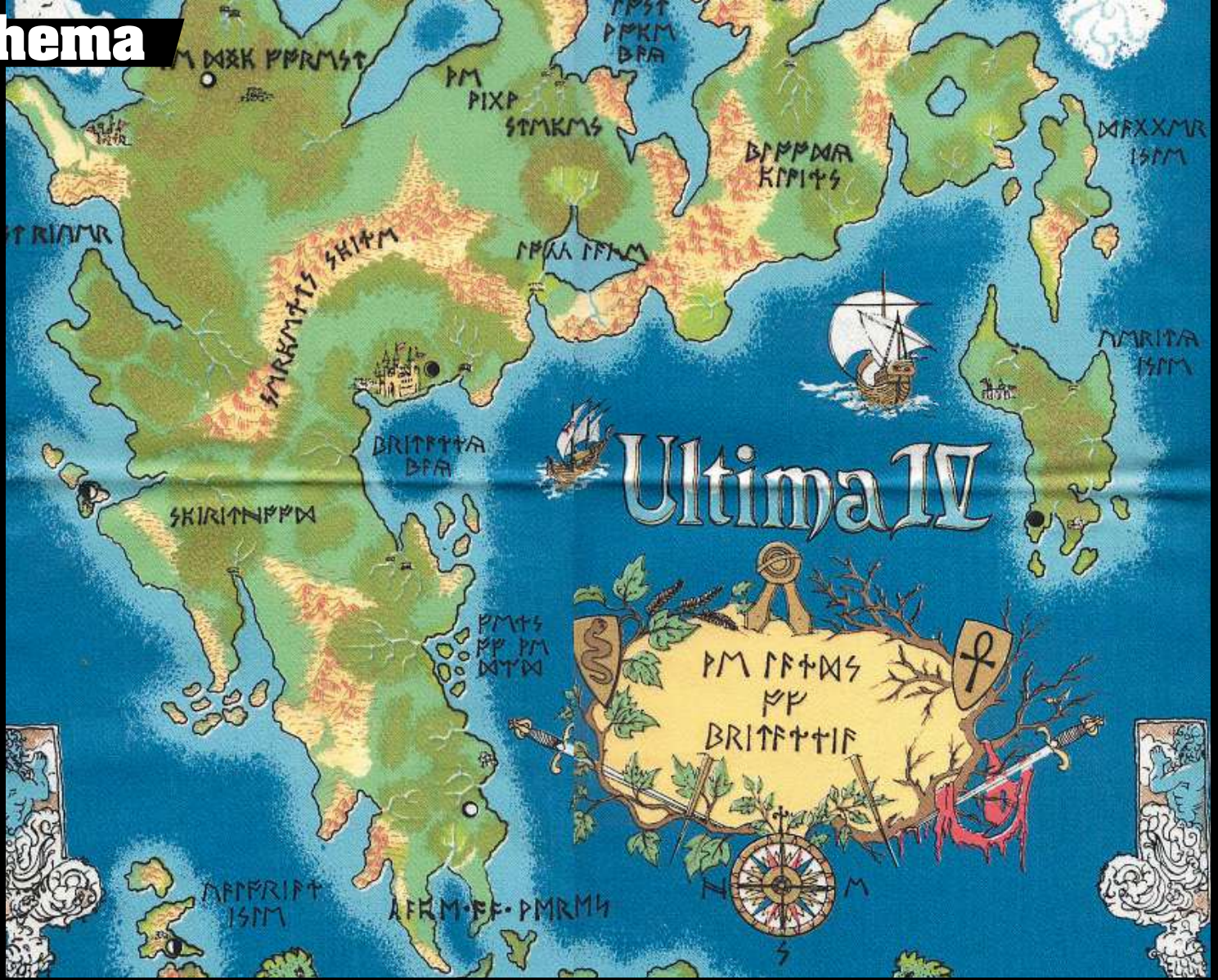
Drittens: Mir fehlt die Schnittstelle zu den „großen Spielen“. Momentan arbeiten App-Hersteller und Spielebranche weitgehend getrennt. Hier wären aber Konzepte möglich, die mobiles Spielen auf ein ganz neues Level wuppen. Warum nicht abends an PC oder Konsole die Sportsimulation daddeln und morgens per App die Aufstellung im Managermodus feinjustieren? Oder sich am Handy unterstützend in Raids einklinken, während die Gildenfreunde an ihren PCs Bosse legen? Wie sieht es mit Handy-Augmented-Reality-Apps für Sammelspiele im Pokémon-Stil aus? In diesem Bereich besteht Anlass zur Hoffnung, Cross-Plattform-Funktionalität wird für mehr und mehr Spiele angekündigt. Auch wenn erste Versuche nicht immer überzeugen („spiele die öde Mass-Effect-App, um die galaktische Bereitschaft im Konsolen-Spielstand zu erhöhen“).

Vielleicht bin ich auch nur reif für neue Hardware. Aus Zocker-sicht sind Tablets die besseren App-Spielgeräte: größerer Bildschirm, mehr Platz für Wurstfinger am Display, höhere Auflösung. Dass fast alle Tablet-Spiele aufgeblasene Versionen von Handy-Apps sind, ist schade. Aber die ersten Designer denken um: Ultima Forever oder Richard Garriotts nächstes Rollenspiel werden für Tablets entwickelt, nicht für kleinere Smartphone-Screens. Mal sehen, ob das Christkind mich mit einem neuen Spielzeug beglückt. Auch wenn mein „Wow“-Gefühl wohl nicht mehr die Dimensionen von 1989 erreichen wird.

Anatol Locker

FOTO: MARKUS BURKE

»NACH DEM 17. 'ZOMBIE BIRDS FROM OUTER SPACE' STIRBT DIE MOTIVATION«



DIE FOLGENREICHE QUEST OF THE AVATAR

Ultima IV Der Pionier

Für viele Spieler ist Ultima IV immer noch das beste Fantasy-Epos auf Heimcomputern. Mit Quest of the Avatar schickte Lord British schon 1985 seine Helden auf die Suche nach moralischen Werten.

VON WINNIE FORSTER

Wandern, reiten und irgendwo ins Wirtshaus einkehren: Der Zauber der Reise und der Entdeckung, das Kribbeln angesichts eines unbekannten Dorfs, das plötzlich hinter dem Bergzug auftaucht, der Respekt vor dem Eingang zum Dungeon – das sind Kern-Reize der Computer- und Videospiele aus der Lord-British-Schule. Mit Ultima IV: Quest of the Avatar legt Richard Garriott die Grundlagen für Final Fantasy, Legend of Zelda und moderne MMORPG-Welten.

Die Schulzeit verbringt der Sohn eines NASA-Astronauten mit Tolkien-Geschichten, Zaubertricks, Tisch-

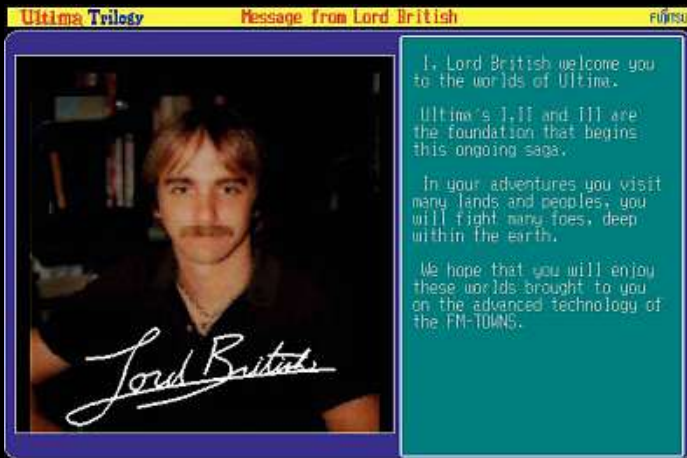


und Live-Rollenspielen. Kaum ist mit dem Apple II der erste Grafik-fähige Computer erhältlich, quetscht Garriott Dungeons & Dragons-Regeln in 40 KByte und zeichnet Monster in 8 Farben. Zwischen Schule und Uni jobbt er in einem Computerladen; sein erstes Fantasy-Programm nennt er Akalabeth, frei nach Tolkien. Er selbst firmiert unter dem Rollenspiel-Titel Lord British. Der

In der Pappschachtel liegen Landkarte, geografische und politische Informationen sowie das „Book of Magic Wisdom“, welches Zaubersprüche und Kräuter erklärt



Die Welt Britannia bereisen wir in Ultima IV mit einer Spielfigur, die sich in Kämpfen zur vierköpfigen Party spaltet



Schnaubbärtig grüßt der junge Richard Garriott die japanischen Fans der Ultima Trilogy, die Fujitsu 1990 für FM-Towns-PCs veröffentlicht

frühe Spieledistributor California Pacific verkauft Garriotts BASIC-Dungeon an die Apple-User. Die Nachfolger Ultima (1980) und Revenge of the Enchantress (1982) werden bereits von Sierra-Gründer Ken Williams vermarktet, dem starken Mann der 80er-Jahre-Spielszene. Mit 20 kennt Garriott alle Tricks der Branche und jeden Kniff der Assembler-Programmierung. Fit für den nächsten Schritt, gründet er die Software-Firma Origin.

URSPRUNG UND AUFBRUCH

Fürs eigene Start-up legt sich Garriott doppelt ins Zeug, die dritte Ultima-Episode wird ein Meisterstück. Technisch ausgereift und kompakt, fasst Exodus erprobte und bewährte Elemente und Algorithmen zusammen, verbindet Hack-and-Slash mit epischer Oberwelt-Reise. Die Dungeons sind wie in früheren Ultimas karg und klaustrophobisch aus der Ich-Perspektive gezeichnet. Hat man die Fackeln vergessen, bleibt's finster. Im Kontrast dazu stehen Weite und Übersichtlichkeit der Welt darüber: Wie auf einer Landkarte, die in alle Richtungen scrollt, zeigen sich Berge und Inseln, Küsten und Wälder aus der Vogelperspektive. Streunende Monster sind der vierköpfigen Party anfangs eine ernste Gefahr, gleichzeitig auch Erfahrungspunkte- und Gold-Lieferanten. Von Trollen, Zyklopen und wandelnden Kadavern unbehelligt bleibt das Quartett nur in den Burgen und Städten. Während der Reise steuern wir eine die ge-

Historie: Ultima-Chronologie



Ultima I (1980)

1979-1990

Das 3D-Dungeon Akalabeth (1979) sowie Ultima I (1980) und Ultima II (1982) bezeichnet Garriott als Vor- und Fingerübungen für Exodus (den Abschluss seiner ersten Trilogie) und Ultima IV: Quest of the Avatar (den Auftakt zur „Age of Enlightenment“-Trilogie). 1988 übernimmt Ultima V: Warriors of Destiny den ethischen Faden, die Technik und die meisten Spielelemente, bevor die Serie 1990 mit Ultima VI: The False Prophet auf den PC wechselt.



Ultima VI (1990)

1990-1992

Mit seiner neuen DOS-Engine produziert Origin auch zwei Worlds-of-Ultima-Abenteuer im viktorianischen Setting: Savage Empire und Martian Dreams sind die beiden letzten Ultima-Titel, die nicht in Britannia spielen, während die Kollegen bei Blue Sky Productions (später: Looking Glass) eine bahnbrechende 3D-Technik ertüfeln und die PC-Welt 1992 mit Ultima Underworld verblüffen. Das revolutionäre Echtzeit-Dungeon-Abenteuer wird 1993 durch Labyrinth of Worlds fortgesetzt und bringt Neuerungen wie Texture Mapping ins RPG-Genre.



Ultima VIII (1994)

1992-1999

Mit The Black Gate beginnt Lord British 1992 seine dritte und letzte Trilogie, die Guardian-Saga, und produziert dazu 1993 das Sequel The Serpent Island alias Ultima VII Part 2 (zehn Jahre später macht's Squares Final Fantasy X-2 ähnlich). Mit dem achten Teil namens Pagan nimmt die Ultima-Serie 1994 dann eine Wendung, die viele Fans vergrault: Während sich in den Jahren davor japanische Designer bei Lord British bedienten, geht der jetzt den umgekehrten Weg und macht ein Action-Adventure mit Echtzeitkämpfen und Sprungeinlagen. Ultima IX: Ascension kann 1999 spielerisch versöhnen, doch technisch wird die 3D-Welt bei Veröffentlichung von vielen Problemen geplagt.



Ultima Online (1997)

Ultima Online (1997)

Wichtiger als die letzte Einzelspieler-Episode ist Garriotts Ultima Online. Die Krönung seines Rollenspielschaffens erregt ab 1997 als soziales Experiment weltweit Aufsehen: Tausende von menschlichen Spielern beleben und besiedeln Britannia, schmieden ihre eigenen Waffen und Gesetze, verbünden sich, heiraten und handeln – das Zeitalter der „Massively Multiplayer Online“-Rollenspiele (MMORPGs) hat in Lord British seinen ersten König.

Mit Schmiede, Händler und Kneipe erfüllen Städte die Bedürfnisse unserer Reisenden. Innerhalb der Mauern ändern sich Regeln und Maßstab, nicht aber der Stil der Grafik



samte Party repräsentierende Figur. Kommt es zum Kampf, wird jeder Charakter einzeln kommandiert. Wie auf dem Schachbrett werden die Helden für Nah- und Fernattacken in Stellung geschoben – der starke Barbar stürmt vor, Hexer und Heiler bleiben in Deckung.

Elf Charakterklassen, 5 Rassen und 32 Zaubersprüche bescheren Abwechslung und Tiefgang. Im Vergleich zur abgehobenen Welt-raum- und Zeitreise seiner Vorgänger ist die Exodus-Story bodenständig und bar aller Science-Fiction-Elemente, Garriotts überschäumende Fantasie zwar nicht ausgeschaltet, aber durch ein klares Regelwerk gebändigt. Die riesige Spielwelt gibt einen Vorgeschmack auf kommende Open-World-Abenteuer.

IM REICH DER TUGEND

Vom US-Magazin Electronic Games nach seinem nächsten Schritt befragt, gibt der junge Lord British im Mai 1983 eine Antwort, die alle verblüfft: „In Ultima IV versuche ich, moralische Pfade zu legen und Werte jenseits einer bestimmten Religion zu vermitteln.“ Zwei Jahre später empfängt uns das Spiel mit einem Märchen in bildschirmfüllenden Pixel-Bildern. Eine Zigeunerin legt dem Helden die Karten, tastet Charakter und Schicksal ab. Je zwei Tarot-Karten präsentieren ein moralisches Dilemma, sieben Mal muss sich der Spieler entscheiden: Verhält er sich stolz oder gerecht, bescheiden oder mutig? Ultima IV schafft das Attribute-Auswürfeln ab, macht aus Spielbeginn, Intro und Charaktergeburten ein geheimnisvolles Ereignis.

Danach wird der Spieler nach Britannia versetzt, wo ihn die nächste Überraschung erwartet: Er ist ganz allein, ohne Party-Gefährten. Das British-Schloss in Sichtweite, bittet man um Audienz und erfährt, dass man sieben Gefährten werben muss, bevor die Party komplett ist und sich in die höllischen Gewölbe des Abyss wagen kann. Die sieben wollen nicht nur gefunden, sondern auch überredet werden. Der Spieler muss sich ihre Gunst verdienen, durch gute



Nahe Jhelom und gleich neben dem Giftmoor öffnet sich ein blaues Moon Gate, das schnellste Ultima-Transportmittel. Schwer zugänglich ist der „Schrein der Ehre“ im Süden – wie kommt man da nur rüber?



Ultima IV zeichnet die Dungeons aus der Ego-Perspektive (unten). Kommt es zum Kampf, weicht die 3D-Darstellung einer 2D-Arena (oben)



Der Enix-Millionenseller Dragon Quest fürs Nintendo Entertainment System adaptiert die Ultima-Architektur und deren Standardelemente wie die herumstehenden Truhen. „Field RPG“ oder „Tile RPG“ nennt man solche Rollenspiele, deren Oberwelt wie aus Fliesen zusammengesetzt ist

Der Einfluss von Ultima IV auf die Rollenspiel-Geschichte



Taktische Abstimmung von Talenten und Terrain, Magie und Waffen: Die SRPG-Serien Fire Emblem, Langrisser und Shining Force basieren auf dem Kampfsystem von Ultima IV (links)



Segelschiffe erweitern den Aktionsradius des Helden und entführen ihn an fremde Ufer: 1985 in Ultima IV (links) und 17 Jahre später in Legend of Zelda reist man im Wind



Tief im Gebirge lockt der Eingang zum Dungeon. Diese Gegenüberstellung von Ultima III (1983, links) und Final Fantasy III (1990) zeigt Garriotts Einfluss auf spätere Spieldesigns



Tarot-Schicksal statt Würfelglück: Wie Ultima IV (links) begrüßt Ogre Battle (1993 fürs Super NES) die Spieler mit mystischer Karten-Symbolik

Taten und aufrechte Haltung auf all seinen Wegen. Wer „falsch“ spielt, wird an Schreinen und mythischen Orten von anderen Helden als unwürdig abgewiesen. Neben Erfahrungspunkten und materiellem Besitz mehrt unser Charakter seinen Level in den Tugenden Honesty, Valor und Justice (Ehrlich-, Tapfer- und Gerechtigkeit), Compassion (Mitgefühl), Sacrifice (Aufopferung), Honor (Ehre), Spirituality (Glaube) sowie Humility (Demut).

MENSCHENLIEBE UND MORAL

27 Jahre später erklärt Garriott, wie die Menschenliebe im RPG Einzug hält: „Als mit Ultima IV mein Streben begann, eine Welt zu erschaffen, die nicht mehr Filmen, Büchern oder Spielen anderer entliehen war ... wurde mir der soziale und moralische Kontext wichtig.“ Lord British studiert das Werk des Literatur- und Mythenforschers J. Campbell, der das Motiv der Heldenreise um 1950 psychologisch auslotet, und verbindet es in Quest of the Avatar mit Rollenspiel-Know-how und Tolkien-Faible: „Eine detaillierte und realistische Welt ... Geschichten der Tugend und Zwischenmenschlichkeit ... wurden zentrale Essenz meiner Spiele.“ Garriott lässt dem Spieler freie Entscheidung, hält ihm mit der Konsequenz seiner Taten gleichzeitig den Spiegel vor. Quests und Dungeons werden nicht linear abgeklappert, sie können auf vielfältigen Wegen bezwungen werden.

Der Anspruch, Moral und soziales Verhalten abzubilden, zwingt Garriott zu weiteren Innovationen und Spieldesign-Verfeinerungen, die Ultima IV komplexer und komplizierter als Vorgänger Exodus machen. So ermöglicht ein Text-Parser die friedliche Interaktion mit den Bewohnern der Dörfer und Burgen. Schlüsselwörter, die man auf der Reise aufschnappt, entlocken den Barden und Krämern Gerüchte, Tratsch und Infos; mal blumig („Magincia? Suche ihre Ruinen weit jenseits der Gestade von Britannia auf einer kleinen Insel im Ozean!“), mal kurz und pragmatisch („Mein Kumpel Joe hilft dir

weiter.“). Oft wird man um einen Gefallen gebeten („tu‘ dies, um das zu erhalten“). Das nicht lineare System der Mini-Quests beeinflusst auch japanische Entwickler und prägt bis heute das Design offener Spielwelten. Alle Wesen (und viele Ereignisse) folgen dem Rhythmus von Tag und Nacht, sogar die Phasen des Doppelmonds von Britannia spielen eine Rolle: Nur bei Neumond lässt sich an einem verborgenen Ort der Nightshade-Pilz blicken und pflücken.

Traditionelle RPG-Elemente hat Garriott verbessert: Die Rundenkämpfe von Exodus wachsen durch Einbeziehung der Umgebung (Mauern und Brücken, Gewässer und magische Barrieren) zu dramatischen Schlachten. Der Wechsel zwischen Nahkampf und Bogenschuss oder Schutz- und Heilzauber erfordert Ressourcen-Management und strategischen Grips. Die Party kämpft bis zum letzten Mann gegen Untote und Riesen, ringt mit Balrog-Horden auf Lava-umspülten Brücken, schleudert Dispel- und Fireball-Zauber. In Japan wird daraus ein eigenes Genre namens S-RPG.

Ebenso zukunftsweisend ist das Magie-System, das Sprüche aus Moosen und Wurzeln mixt. Einige Zutaten stehen in jedem Laden, andere sind rar und unbezahlbar. Der alchemistische Touch macht Schule in Videospielen: Wer 2012 in Monster Hunter oder Red Dead Redemption Kräuter ausbuddelt, der folgt Ultima-Verhaltensmustern.



ULTIMA IV

info

ERSTVERÖFFENTLICHUNG:
1985

VERSIONEN:
Apple II, Atari 800, Amiga,
Atari ST, C64, FM Towns,
Master System, MSX, NES,
MS-DOS- und Windows-PCs.

ENTWICKLER:
Richard Garriott

PUBLISHER:
Origin



DAS ERBE VON ULTIMA IV

Ultima Forever

Ein unbeugsames Team bei Bioware Mythic will ein neues Ultima-Rollenspiel vollenden: Man nehme die Tugenden von Ultima IV, aufgeköchelt mit mehr Action und moderner Grafik, serviert als Free-to-play-Spiel für iPad und PC. Kann das gutgehen?

VON ANATOL LOCKER





Schon Ultima VIII flirtete mit isometrischer Ansicht, hier eilt ein Heldentrupp zum nächsten Schauplatz in der Welt von Ultima Forever



Abgeblitzt wäre fast auch Ultima Forever, 2011 stand die weitere Finanzierung des Spiels auf der Kippe

Seit Serienerfinder Richard Garriott nach Veröffentlichung von Ultima IX: Ascension Electronic Arts verließ, scheint die Serie unter einem Fluch zu leiden. Zunächst wurden mit Ultima Online 2 und Ultima X: Odyssey (siehe Kasten rechts) zwei angekündigte Online-Projekte im fortgeschrittenen Produktionsstadium auf Eis gelegt. Die Veröffentlichung von Lord of Ultima nährte dann 2010 den Glauben, dass bei EA größere Verwirrung darüber zu herrschen scheint, was man mit der Marke eigentlich anstellen soll: Dieses Browser-Strategiespiel hatte mit der alten Serie nichts mehr gemein. Würde es jeweils wieder ein Ultima-Rollenspiel geben?

INTERNER ÜBERLEBENSkampf

Die Konzernmutter macht es ihren durchaus enthusiastischen Entwicklern jedenfalls nicht leicht. Viel Gegenwind verspürte Creative Director Paul Barnett, der zuvor das MMO Warhammer Online betreute. Seit ein paar Jahren arbeitet er mit einem kleinen Team an einem neuen Rollenspiel namens Ultima Forever – und ist vornehmlich damit beschäftigt, das Management davon zu überzeugen, sein Baby nicht zu killen.

Bei einem Vortrag während des Branchentreffens GDC Online im Oktober 2012 gab Barnett Einblicke in die turbulente Entwicklungsgeschichte. So war es der Intervention von Ray Muzyka zu verdanken, dass das neue Ultima-Spiel nicht schon im Frühjahr 2011 dem Rotstift zum Opfer fiel. Barnetts Team hatte den Bioware-Mitgründer erfolgreich beknetet, ein gutes Wort für das Projekt einzulegen (dass Muzyka zusammen mit Greg Zeschuk zwischenzeitlich Elec-

Historie Ultima X: Odyssey

Electronic Arts tat sich in den letzten Jahren schwer damit, die Ultima-Serie zu reaktivieren. So kündigte man 2003 Ultima X: Odyssey an, das Tugenden der Einzelspieler-Ultimas mit Online-Features kombinieren sollte. Sechs Rassen und zwölf Klassen wurden versprochen, in 55 Zonen sollten rund 300 mehrstufige Quests auf die Helden warten. Instanzierte Bereiche für bis zu acht Spieler würden ungestörte Abenteuer ermöglichen. Die Grafik (Unreal-Warfare-Engine) erinnerte an den Comicstil von World of Warcraft, dem zu diesem Zeitpunkt noch unveröffentlichten ersten MMO von Blizzard.



Ultima X war als Online-Welt mit Monatsgebühren geplant, ähnlich wie Ultima Online. Doch während bei letzterem Titel Handwerk und Soziales eine wichtige Rolle spielen, setzte Odyssey den Fokus auf flotte Kämpfe und Sicherheit vor Player-versus-Player-Attacken der Mitspieler. Die linke Maustaste sollte zum direkten Waffeneinsatz dienen, die rechte Taste zum Investieren von Mana in die Erhöhung des Verteidigungswerts.

Das geplante Quest-System sollte verschiedene Lösungswege erlauben: Durch die getroffenen Entscheidungen sollte der Charakter Punkte in den acht klassischen Ultima-Tugenden sammeln. Ein interessantes Gefolgsleute-Konzept würde verschiedene Charaktere eines Accounts verbinden; das Hochleveln der Anhänger unseres Haupthelden würde diesem zu höheren Rängen verhelfen.

Ultima X: Odyssey wurde auf Messen und Presse-Events in spielbarer Form präsentiert. Doch wenige Monate vor der geplanten Veröffentlichung gab es im Juni 2004 einen völligen Entwicklungsstopp. Electronic Arts wollte lieber seine damalige Cash Cow Ultima Online schützen und machte sich – allen Abgrenzungsbemühungen zum Trotz – Sorgen wegen möglicher Spielerabwanderungen. Für diese war dann das im November 2004 veröffentlichte World of Warcraft verantwortlich.



Ultima IV heute spielen

Der Oldie-Spiele-Anbieter gog.com hat alle klassischen Einzelspieler-Ultima-Titel im Angebot. Dabei handelt es sich um koperschutzfreie Versionen, die auf modernen Windows-PCs laufen (wenn auch mit der Spargrafik von anno dazumal). Für jeweils eine Trilogie zahlt man umgerechnet rund 5 Euro, Ultima IV war zu Redaktionsschluss sogar als kostenloser Download zu haben: http://www.gog.com/en/gamecard/ultima_4/



gog.com bietet die Ultimas von gestern für PCs von heute an

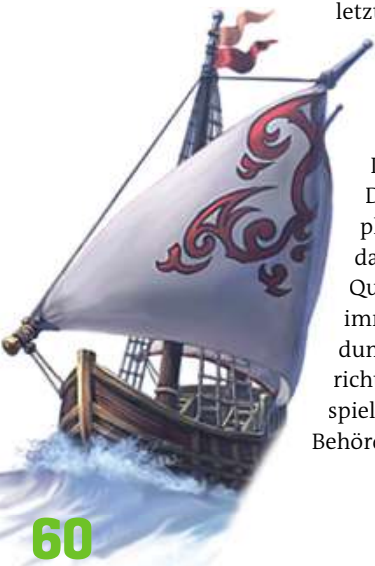
tronic Arts verlassen hat, wird sich hoffentlich nicht als böses Omen erweisen). Die angekündigte Beta-Phase war zu Redaktionsschluss noch nicht angelaufen, aber allen klammen Budgets und Zweifeln in der Chefetage zum Trotz scheint sich Ultima Forever einer Veröffentlichung zu nähern.

Auch wenn niedliche Grafik und Echtzeitkämpfe nach einer Annäherung an den Casual-Game-Markt riechen, handelt es sich hier um ein modernes Remake von Ultima IV: Quest of the Avatar. Das war 1985 ein wichtiger Meilenstein der Rollenspiel-Geschichte, der Werte wie aus der Arthus-Sage einführte: Acht Tugenden und ritterliche Verhaltensformen musste der Spieler demonstrieren, wenn er das Ende von Ultima IV erleben wollte. Paul Barnett wagt nun einen ziemlichen Spagat: Er will es mit Ultima Forever: Quest for the Avatar sowohl langjährigen Fans als auch Neueinsteigern rechtmachen.

21 JAHRE SPÄTER ÜBERNIMMT LADY BRITISH DAS ZEPHER

Ultima Forever spielt 21 Jahre nach der Handlung von Ultima IV. Statt Lord British herrscht nun seine Tochter Lady British über Britannia, während der Papa das Universum bereist. Das liegt nicht zuletzt auch an der Nervosität der EA-Haus-

juristen, denn Lord British ist das Alter Ego von Serienerfinder Richard Garriott, der derweil an seinem eigenen neuen Rollenspiel arbeitet (siehe Interview auf den nächsten Seiten). Die Spielwelt soll sich an der Geographie von Ultima IV orientieren, auch das Tugendsystem wird aufgegriffen. In Quests und Dialogen muss der Spieler immer wieder moralische Entscheidungen fällen, von denen keine eindeutig richtig oder falsch ist. Gibt man zum Beispiel einen gefundenen Goldschatz den Behörden, spendet ihn lieber der Kirche



Krötenkampf mit knuffiger Grafik auf dem iPad, die PC-Version sollte eine höhere Auflösung haben



Ultima IV spielte man allein, doch hier passen vier Helden in die Online-Party rein

oder überlässt ihn einer hungrigen Familie – entscheidet sich also für Ehrlichkeit, Spiritualität oder Barmherzigkeit?

Wie sich diese tugendhafte Charakterentwicklung mit isometrischer 3D-Ansicht und Action-Rollenspiel-Steuerung verträgt, konnten wir leider noch nicht selber ausprobieren. Den bisherigen Ankündigungen nach könnt ihr alleine Abenteuer erleben oder mit bis zu drei weiteren Spielern eine Gruppe bilden. Das soll sogar systemübergreifend funktionieren, PC-User bestreiten also mit iPad-Spielern gemeinsame Abenteuer und umgekehrt.

Ultima Forever ist in der Grundversion kostenlos und soll sich durch den Verkauf optionaler Inhalte finanzieren. Dabei denkt Paul Barnett an Dinge wie kosmetische Helden-Äußerlichkeiten und Zeitersparnis-Komfortmittelchen, aber nicht käufliche Tugenden oder Spielweltbarrieren: Auch Nichtzahler sollen das ganze Spiel erleben können. Wenn es dann auch wirklich veröffentlicht und der Ultima-Fluch damit gebrochen wird.



ULTIMA FOREVER

info

TERMIN
2013
VERSIONEN
Windows-PC, iPad
ENTWICKLER
Bioware Mythic (Warhammer Online)
PUBLISHER
Electronic Arts
WEBSEITE
ultimaforever.com

INTERVIEW: RICHARD GARRIOTT

Die neue Welt des Lord British

Ultima-Schöpfer Richard Garriott arbeitet an einer neuen Rollenspiel-Welt für Tablets und PCs. Wie er dabei den Spagat zwischen Ultima Online und Social Games schaffen will, verrät er uns im Interview. **VON HEINRICH LENHARDT**

Richard Garriott (51), besser bekannt als Lord British, Schöpfer und Regent der klassischen Ultima-Serie

Die Namensähnlichkeit ist kein Zufall: Sein neues Projekt Ultimate RPG ist versteht Richard Garriott als Nachfolger im Geiste der Ultima-Serie. Ganz inoffiziell, versteht sich. Denn mit seinem ehemaligen Arbeitgeber Electronic Arts bleibt Richard Garriott zwar in Kontakt, hat bei dessen „Ultima Forever“ seine Finger aber nicht im Spiel. Wir erkundigten uns per Videokonferenz beim Ultima-Schöpfer nach Details zu seinem nächsten Rollenspiel, den Gemeinsamkeiten von Ultima Online und FarmVille sowie dem Leben nach dem Weltraumaufenthalt.

? Electronic Arts veröffentlicht Ultima Forever, dessen Untertitel Quest for the Avatar auf deinen Klassiker Ultima IV anspielt. Du hast mit diesem neuen Spiel aber nichts zu tun?

Richard Garriott: Das ist korrekt, ich habe nichts mit EAs derzeitigem Versuch zu tun, die Ultima-Marke zu verwerten. Natürlich ist jeder Erfolg, den Ultima hat, sowohl für EA als auch für mich eine tolle Sache. Ich würde es liebend gerne sehen, wenn die Serie fortgesetzt wird und hoffe, dass sie damit eine möglichst gute Arbeit leisten. Aber nein, ich selber habe keine Verbindung zu dem Spiel.

? Wie sind denn so allgemein die diplomatischen Beziehungen zwischen Ultima-Erfinder Garriott und Ultima-Rechteinhaber Electronic Arts?

Richard Garriott: Es gab sogar schon Gespräche zwischen mir und unserer Firma mit EA darüber, ob es in der Zukunft etwas geben könnte, wo eine Zusammenarbeit Sinn macht. Falls sich jemals eine solche Gelegenheit ergeben würde, wäre ich sehr begeistert. Aber bis jetzt sind wir nicht weit gekommen, derzeit ist es nur ein wenig Wunschdenken im Herzen einiger Leute.

? Gibt's bei deinem neuen Studio Portalarium außer dir weitere Veteranen aus den alten Origin-Tagen?

Richard Garriott: Absolut! Hier rechts über meiner Schulter [deutet auf produktiven Kollegen im Hintergrund] ist zum Beispiel [Development Director] Dallas Snell, der einer der ersten Angestellten bei Origin war. Und auf der anderen Seite siehst du [COO] John Erskine [gegenseitiges Zuwinken bricht aus], der gehört auch zur alten Garde. Wir haben eine ganz gute Mischung, etwa zur Hälfte alte Veteranen und zur Hälfte frische Nachwuchskräfte.

? Dein neues Projekt Ultimate RPG erinnert schon rein vom Namen her an Ultima. Das ist wahrscheinlich ein Arbeitstitel, der sich noch ändern wird?

Richard Garriott: Ja, derzeit ist es nur ein Arbeitstitel. Wie du allerdings weißt, haben Arbeitstitel mitunter die Angewohnheit, sich in endgültige Produktnamen zu verwandeln. Tabula Rasa war ursprünglich auch nur ein Arbeitstitel, aber nach ein paar Jahren nannte es jeder so – und es wäre verzwickelt gewesen, dann noch den Namen zu ändern. In unserem Fall lief die Namensgebung so: Wir arbeiten gerade an dem Facebook-Spiel Ultimate Collector: Garage Sale. Dieser Titel wurde uns ursprünglich von einem Fernsehproduktionsstudio vorgeschlagen, das mit mir über eine TV-Sendung über Sammler ins Gespräch kam. Irgendwann dachte ich mir: „Hey, das ist doch der perfekte Name für das Sammelspiel, an dem wir arbeiten!“. Erst anschließend kamen wir darauf, das Wort „Ultimate“ auch für andere Genres zu verwenden, also Ultimate Games für verschiedene Spieltypen – inklusive Rollenspiele. Die Tatsache, dass in diesem Namen meine früheren Werke mitklingen, war völlig nebensächlich. Es sieht vielleicht so aus, als hätten wir das mit Absicht geplant, aber das war nicht die Strategie.

»UNSERE ERSTE ZIELPLATTFORM WIRD EIN TABLET SEIN«

? Für welche Systeme wird Ultimate RPG vorrangig entwickelt?

Richard Garriott: Unsere erste Zielplattform wird ein Tablet sein; ob es iOS, Android, Windows Mobile oder was auch immer sein wird, steht noch nicht fest. Das Spiel wird später auch für PCs erhältlich sein und vielleicht kriegen wir es auch auf den kleineren Smartphone-Bildschirmen hin.

? Bisher hat Portalarium leichte Facebook-Kost wie Casino-Spiele veröffentlicht. Wie passt das zu deinen wieder erwachten Rollenspiel-Ambitionen?

Richard Garriott: Wenn ich ein Rollenspiel entwickle, dann bedeutet das: Ich brauche Client-Code, Server-Code, Abrechnungs-Code, Avatars, Spielerhäuser und dann Story, Kämpfe, Magie und so weiter. Das ist eine Menge Zeug, das programmiert werden muss. Wenn du das alles in der Größenordnung eines MMOs drin haben willst, bedeutet das erfahrungsgemäß, dass du drei bis fünf Jahre mit der Entwicklung verbringst und dabei viele Millionen Dollar aus gibst.

Stattdessen sind wir einen anderen Weg gegangen: Das allererste kleine Spiel, das wir veröffentlichten, ist ein Casino-Titel, und dessen Entwicklung brachte Client-, Server- und Abrechnungs-Code. Kürzlich haben wir unser Sammler-Spiel Ultimate Collector veröffentlicht, dafür entwickelten wir Avatars, Gebäude und sicheren Handel zwischen Spielern. Das Rollenspiel mag kein bisschen wie diese beiden vorherigen Titel aussehen. Aber durch deren Veröffentlichung bauten wir nicht nur ein Code-Fundament und haben unsere Tools getestet und monetarisiert, wir sind dadurch auch im Dialog mit der neuen Zielgruppe der Facebook-Spieler.

? Wie wird die Grafik von Ultimate RPG aussehen?

Richard Garriott: Den Stil haben wir noch nicht vollständig festgelegt, aber das Spiel wird grafisch anspruchsvoller sein als die meis-

Historie: Richard Garriott

1961 Als Sohn des NASA-Physikers Owen Garriott wird Richard im englischen Cambridge geboren, wächst aber im US-Bundesstaat Texas auf.

1973 Richards Vater verlässt mit einer Saturn-Rakete die Erde und verbringt fast 60 Tage auf der Raumstation Skylab.

1979 Als Hobby schreibt Garriott, dem seine Mitschüler den Spitznamen „Lord British“ verpassen, sein erstes Apple-Rollenspiel Akalabeth; California Pacific bringt es 1980 in die Geschäfte.



1983 Richard und sein Bruder Robert Garriott gründen Origin Systems in Austin, Texas.

1992 Origin wird von Electronic Arts gekauft.

2000 Richard verlässt Electronic Arts und gründet mit Bruder Robert Destination Games, das Studio wird ein Jahr später von NCsoft übernommen.

2007 Garriotts MMO Tabula Rasa wird nach langer Entwicklungszeit veröffentlicht, floppt aber schnell: Nach nicht mal vier Monaten ist Schluss.

2008 Als Weltraumtourist an Bord der russischen Sojus TMA-13 verlässt Richard die Erde und besucht die Raumstation ISS.

2009 Garriott gründet mit Portalarium seine nächste Spielefirma.

2011 Lord British kommt unter die Haube, sein bürgerlicher Doppelname lautet nun in voller Pracht Richard Garriott de Cayeux.



ten klassischen Facebook-Titel. Es könnte ein wenig nach alter Schule aussehen, wir machen definitiv keine Technologie wie ein moderner Ego-Shooter. Ansprechen wollen wir jeden, von den früheren Ultima-Online-Spielern bis hin zu den neuen Facebook-Spielern, die bereit sind, zu etwas Komplexerem aufzusteigen.

? Wie willst du Einsteiger und Gelegenheitsspieler ansprechen?

Richard Garriott: Ultimate RPG wird einfach zu spielen sein, ohne große Installation oder Handbuchlektüre kannst du einsteigen. Man kann sich auch für 10 Minuten hinsetzen und etwas spielen; man muss nicht wie bei einem MMO-Raid 3 oder 4 Stunden am Stück mit dem Spiel verbringen, um eine gute Zeit zu haben. Aber es wird dabei viel gehaltvoller und tiefschürfender sein als ein herkömmliches Social-Game-MMO.

? Es wird Charakteraufbau durch Kämpfe und Quests geben, aber auch andere spielerische Elemente wie Handwerk?

Richard Garriott: Korrekt. Ich würde immer noch behaupten, dass in den meisten MMOs jeder einzelne Spieler in erster Linie ein Kämpfer ist. Es gibt vielleicht die Möglichkeit, nebenbei etwas Handwerk

zu betreiben. Doch niemand ist im Spiel involviert, der nicht primär ein Kämpfer ist. Ich denke, bei Ultima Online war das nicht der Fall. Die Mehrheit der Spieler waren Kämpfer, aber es gab auch eine signifikante Anzahl von Leuten, die sich grundsätzlich aus Kämpfen rausgehalten haben. Leute, die sich zum Beispiel ganz auf eine Karriere als Schmied oder Tierzähmer konzentrierten.

Was ich interessant finde: Wenn du dir die ersten Spiele anschaust, die auf Facebook populär wurden, dann drehen die sich um Dinge wie Landwirtschaft und Handwerk, um Cafés und Haustiere... und ich denke mir: „Das sind doch die sozialen Rollen von Ultima Online, aber etwas weiter entwickelt und nicht miteinander verbunden, sondern isoliert.“

Es gibt all diese neuen Leute, die Farm- und Café-Spiele mögen. Aber warum ist es nicht möglich, dass meine Farm ihre Erzeugnisse an dein Café verkauft? Wenn wir beide online sind, könnte ich sie direkt an dich verkaufen. Wenn nicht, besuchst du den Stand vor meinem Bauernhof. Farm und Café wären also sowohl synchron als auch asynchron verbunden. Auf dieselbe Weise könnte auch ein Abenteuerer einbezogen werden, der durch die Stadt kommt.

»ICH KANN VIELE VON DEN BELÄSTIGUNGEN IN SOCIAL GAMES NICHT AUSSTEHEN«

? Viele altgediente Spieler stehen „free to play“ skeptisch gegenüber, weil sie nicht ständig von Kaufaufforderungen oder Freundschafswerbungen genervt werden wollen ...

Richard Garriott [zeigt mit dem Finger auf sich]: Ich bin selber einer dieser Spieler, die darüber verstimmt sind. Ich kann viele von den Belästigungen nicht ausstehen, die heutzutage in Social Games so üblich sind. Will ich 50 Cents für eine Abkürzung im Spiel ausgeben, um mir dafür zwei Stunden Zeit zu sparen? Klar kann ich mir das leisten, und wenn es einmalige Sache wäre, würde ich es bezahlen. Aber ich weiß, dass das Spiel im Prinzip für immer nach mehr Geld fragen wird, es gibt kein Entkommen.

Ich habe persönlich ein Problem damit, wie sich viele dieser Monetarisierungsstrategien anfühlen. Also werden wir hart daran arbeiten, etwas zu finden, was eher wie ein fairer Händedruck wirkt. Es ist im Prinzip vertretbar, an einem gewissen Punkt im Spiel zu sagen: „OK, du magst offensichtlich das Spiel. Wir haben Geld für seine Entwicklung ausgegeben, damit du hier sein kannst; also ist es angemessen, nach einer Honorierung zu fragen.“ Ob das nun bedeutet, Content oder Charakterklassen oder andere Aktivitäten gegen Gebühr freizuschalten, muss man sehen. Wir werden versuchen, es auf eine Art zu machen, die sich angemessen und fair anfühlt, und nicht wie eine ständige Belästigung.

? Portalarium hat als Partner für die Vermarktung seiner Spiele Zynga gewählt. Die FarmVille-Firma ist just wegen der Kaufdruck-Quengeleien in ihren Spielen umstritten.

Richard Garriott: Zunächst einmal Hut ab vor Zynga, sie waren der erste Big Mover im Social-Games-Bereich und haben auch phänomenal gute Arbeit geleistet, um herauszufinden, wie man diese Spiele monetarisiert – auch wenn sich viele dieser Techniken für

mich als Spieler etwas zu plump anfühlen; darüber haben wir ja gerade gesprochen. Bei Portalarium haben wir ein fertiges Spiel namens Ultimate Collector und es gibt zwei primäre Strategien, die wir verfolgen könnten. Weg Nummer eins: Wir sammeln im Voraus eine Menge Geld und schalten damit Werbung, um Kunden zu gewinnen. Weg Nummer zwei: Du fragst dich „Wer da draußen hat ein großes Ökosystem vorhandener Spieler, mit dem wir eine Umsatzbeteiligung vereinbaren können?“. Statt im Voraus für Werbung zu zahlen, überlassen wir Zynga einen Teil des Umsatzes.

? Privat hast du dein mit Geheimgängen und Observatorium ausgestattetes Anwesen „Britannia Manor II“ für 4,1 Millionen US-Dollar zum Verkauf angeboten. Warum die Umzugspläne?

Richard Garriott: Ich habe eine halbe Meile entfernt schon mit dem neuen Britannia Manor III begonnen, aber für dessen Fertigstellung wäre es hilfreich, wenn ich Manor II verkaufen könnte. Deshalb ist es für einen fairen Preis auf dem Markt. Es gab schon einige Interessenten, jedoch noch keine Käufer, aber ich hab's auch nicht eilig damit. Manor II hatte ich vor etwa 25 Jahren gebaut und seitdem sind meine Sammlungen gewachsen. Ich habe deshalb im Laufe der Zeit mehrmals angebaut und es wurde immer größer und komplexer. Aber du kommst irgendwann an den Punkt, wo du wieder ganz von vorne beginnen musst. Ich brauche also mehr Platz – und noch mehr skurrile Features als beim derzeitigen Britannia Manor.

? Du warst 2008 als Weltraumtourist im All. Gewinnt man durch eine solche Erfahrung eine neue Lebensperspektive?

Richard Garriott: Ich hätte mich schon vorher als Umweltschützer bezeichnet; zum Beispiel kümmert sich eine der wohltätigen Organisationen, die ich unterstütze, um den Landschaftsschutz. Persönlich verbrauchte ich aber große Mengen an Wasser, Elektrizität, Benzin und produzierte viel Müll – ich lebte den Lebensstil eines Umweltschützers nicht sonderlich gut. Vom Weltraum aus auf die Erde zu blicken, hat mir vor Augen geführt, dass die Menschheit die natürlichen Ressourcen des Planeten mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit verbraucht. Meine Erkenntnis war, dass ich ein Teil der Lösung sein muss, und nicht Teil des Problems. Die Stadt Austin

hat sich zum Beispiel das Ziel gesetzt, die Müllproduktion zu reduzieren. Ich arbeite als Sprecher mit einigen der Gruppen, die dafür als Berater angeheuert wurden.



ULTIMATE RPG

info

TERMIN
2013

VERSIONEN
u.a. Tablets, Windows-PC

ENTWICKLER
Richard Garriott (Ultima, Ultima Online, Tabula Rasa)

PUBLISHER
Portalarium

WEBSEITE
www.portalarium.com/index.php/ultimate-rpg

? Kommen dir Computerspiele überhaupt noch wichtig vor?

Richard Garriott: Ich spiele mehr denn je, die große Mehrheit der Spiele ist hier auf meinem Smartphone [winkt mit einem iPhone]. Mein Enthusiasmus für Spiele hat im Laufe der Jahre nicht abgenommen, daran hat auch mein kleiner Abstecher außerhalb des Planeten nichts geändert.

(Das Interview führte
Heinrich Lenhardt)

DAS WIRD GESPIELT

SPIELE-TESTS

Meinungsbildung inklusive historischer Fußnoten: Mit diesen aktuellen Titeln spielten unsere Veteranenschreiber in letzter Zeit



Harald Fränkel

Giana Sisters: Twisted Dreams → **65**
FIFA 13 → **66**



Heinrich Lenhardt

Borderlands 2 → **76**
Precipice of Darkness 3 → **80**
Retro City Rampage → **88**
Torchtlight 2 → **82**



Jörg Langer

Assassin's Creed 3 → **74**
Resident Evil 6 → **78**



Michael Hengst

Carrier Command: Gaea Mission → **86**
Faster than Light → **91**
Final Fantasy Dimensions → **81**
XCOM: Enemy Unknown → **70**



Roland Austinat

The Last Express → **90**



Sebastian Sponsel

GunLord → **94**
McPixel → **96**



Stephan Freundorfer

Dishonored → **72**
Doom 3 BFG-Edition → **84**



Winnie Forster

Jet Set Radio HD → **92**

Seit dem Beinahe-Meinungsmonopol einer Handvoll Fachzeitschriften in den 80er Jahren ist die weltweite Menge an Spieletests – Internet sei Dank – geradezu explodiert. Jeder ist ein Kritiker, von der Kundenbewertung bis zum Blog. Die Menschheit braucht nicht wirklich noch mehr Spiele-Tests. Warum wir uns trotzdem zu dieser Rubrik entschlossen haben, hat mehrere Gründe.

Alter vor Schönheit: Unser Testteam rühmt sich eines Midlife-Crisis-würdigen Durchschnittsalters. Davon versprechen wir uns eine höhere Kompatibilität zu den Geschmacksnerven einer reifen Leserschaft. Zumal unsere Autoren eine Vorauswahl treffen, die sich nicht unbedingt nach dem Blockbuster-Barometer richtet. Ein obskures Indie-Spiel mit Retro-Stilelementen oder das Remake eines Klassikers kann für unsere Tester spannender sein als die O8/15-Fortsetzung einer prominenten Serie.

Meinungen statt Erbsenzählerei: Wir beschränken uns auf eine persönliche 5-Sterne-Wertung des Testers, die keinen Anspruch erhebt, repräsentativ für das gesamte Magazin oder in irgendeiner Weise objektiv zu sein. Wir bemühen nicht pseudo-wissenschaftliche Messergebnisse, Kurven oder andere esoterische Methoden, um die Güte eines Spiels errechnen zu wollen. Unsere Wertung sagt lediglich aus, wie gut dem jeweiligen Tester das jeweilige Produkt gefällt. Als Beitrag zur Meinungsvielfalt servieren wir bei längeren Artikeln den „Meta“-Kasten, wo wir aus Testberichten von drei internationalen Medien zitieren.

Mehr Plattformen, weniger Tellerrand: Während die meisten Print-Überlebenden auf dem heutigen Spielezeitschriften-Markt nur Produkte für ein bestimmtes System berücksichtigen, möchten wir die Multiformat-Tradition pflegen, wie man sie zum Beispiel aus der Anfangszeit der Zeitschrift Power Play kennt.

Geschichtlicher Rahmen: Mit dem „Historie“-Kasten streuen wir bei den meisten Tests einige Hinweise zur Vergangenheit von Produktserie oder Programmierern ein. Mitunter lassen wir uns auch zu ganz verwegenen Kreativleistungen hinreißen, wie den „Vergleichstest“ von FIFA (20)13 mit International Soccer 1983.



AUF DVD
3-LEVEL-DEMO ZU
TWISTED DREAMS



Die wegbröselnden Steine erinnern an den Vorgänger von 1987

Per Knopfdruck wechseln wir zwischen Kunterbunt- und Alptraumwelt

BRAVO, GIRL!

Giana Sisters Twisted Dreams

Nach unserem Hausbesuch (ab Seite 30) schaute die neue Giana auf einen Sprung in der Testredaktion vorbei. Das Remake des C64-Klassikers spielt sich süß-sauer

In bonbonbunter Optik kommt die Neuinterpretation des 1987 erschienenen The Great Giana Sisters daher, wie für ein Bilderbuch gezeichnet und koloriert. Alles wirkt herzallerliebste, jeder

Pixel scheint darauf ausgelegt, um Kinderscharen anzulocken ... und sie dann wie eine Hexe zum Frühstück zu verspeisen. Denn hinter der Knuddelfassade lauert ein Monster!

Twisted Dreams erinnert immer wieder an das Original, nicht nur wegen der Hülsbeck-Melodien. Trotzdem fühlt es sich anders an, weil die Protagonistin über unendlich viele Leben verfügt, zumindest im Standardspielmodus. Neue Fähigkeiten stehen ebenso auf dem Programm: Wenn Giana im Sprung Pirouetten dreht, schwebt sie einer Pustelblume gleich über weite Strecken hinweg. Oder rast wie ein Kugelblitz umher – Überschall-Igel Sonic lässt grüßen. Zudem hat sie keinen Zeitdruck wie im Original und muss keine Extras sammeln, um ihre Sonderfähigkeiten zu lernen. Je ne im richtigen Moment und klug einzusetzen, darin besteht die Herausforderung.

Twisted Dreams daddelt sich sehr klassisch, für die Generation Playstation eventuell mit zu wenig Schnick und Schnack.

Der Ü40-Rezensent hingegen attestiert eine gelungene Mischung aus Jump-and-Run-Innovation und Old-School-Behaglichkeit. 23 abwechslungsreiche Levels erfordern viel Geschick und bisweilen Hirn. Die Macher haben hinsichtlich der spielerischen Möglichkeiten, stets zwischen Friede-Freude-Eierkuchen- und Alptraum-Welt wechseln zu können, nicht zu viel versprochen.

Welche bittere Pille sich in die Tüte Drops gemogelt hat? Ein Schwierigkeits-Grat zwischen Lust und Frust, der arg schmal ist und immer wieder des Spielers Schmerzgrenze auf die Probe stellt. Da muss man durch.

Harald Fränkel



**GIANA SISTERS:
TWISTED DREAMS**

info

GETESTET AUF
Windows-PC

VERÖFFENTLICHUNG
22.10.12

TESTFASSUNG
1.00

ANDERE VERSIONEN
**Playstation 3 und Xbox 360
(Anfang 2013)**

KOSTEN
ca. € 15,-

ENTWICKLER
Black Forest Games

ANBIETER
Steam, Gog, Gamergate

WEBSITE
black-forest-games.com



★★★★★
MEINUNG: HARALD FRÄNKEL

»Zuckerbrot und Peitsche«

Wer mit dem weitgehend tollen Twisted Dreams Spaß haben will, sollte a) ein Gamepad-Virtuose sein (die Tastatur-Steuerung ist nur für Masochisten) oder b) geduldig wie Papier: Was habe ich bei Passagen geflucht, die nur per mehrfachem Versuch-und-Irrtum-Prinzip zu packen waren! Es tags darauf mit frischem Geist erneut zu probieren, konfrontierte mich mit der unerfreulichen Tatsache, dass das Spiel nicht an Rücksetzpunkten speichert, sondern nur am Levelanfang. Gekriegt haben mich die Twisted Sisters dennoch: Sie schaffen es immer rechtzeitig, mir wieder mit Zuckerbrot vor der Nase herumzuwedeln. Ideenreiches Leveldesign in wunderschönem Gewand für bescheidene 15 Euro.

DRÜCKE  FÜR DIE SOFORT-WIEDERHOLUNG

LIEBE AUF DEN ERSTEN KICK

FIFA 13

Geha oder Pelikan? Amiga oder Atari ST? FIFA oder Pro Evolution Soccer? Auf eine dieser Glaubensfragen gibt's jetzt die Antwort, die neue EA-Fußballsimulation ist sogar für C64-Altherren der richtige Kick.

VON HARALD FRÄNKEL



Übersichtliche Betrachterkameras erleichtern den gepflegten Spielaufbau. Hier zieht Miroslav Klose an der Strafraumgrenze ab, gleich schlägt der Ball zum 1:0 ein



AUF DVD

VIDEO: FIFA 13
VS. INT. SOCCER



FIFA 13 VS. INTERNATIONAL SOCCER

Wir haben die zwei genialsten Fußballspiele ihrer Zeit zu einem mehr oder weniger ernstesten Vergleichstest antreten lassen: den aktuellen Tabellenführer FIFA 13 und das rund 30 Jahre ältere International Soccer für den Commodore 64.

Grafik Während man Opa Horst und seinem grauen Star das aktuelle FIFA als Fernsehübertragung unterjubeln könnte, verstößt International Soccer mit dem eckigen Ball gleich mal gegen das Erste Herberger'sche Gesetz, wonach das Leder rund zu sein hat. Punkt für FIFA 13!

ZWISCHENSTAND: FIFA 13 - INT. SOCCER 1:0

Sound Böse Menschen würden Stevie Wonder eine Karte für ein Fußballspiel verkaufen und ihn dann vor eine Surround-Anlage setzen, die FIFA-Fangesänge kredenzt. Jubeln die Zuschauer in International Soccer, vermutet man im ersten Moment einen Hörsturz. Punkt für FIFA 13!

ZWISCHENSTAND: FIFA 13 - INT. SOCCER 2:0

Steuerung International Soccer ist wie Monaco: ein Steuerparadies. Für die spektakulärsten Aktionen reicht ein Knopf am Joystick. FIFA-13-Spieler müssen mindestens fünf Buttons am Gamepad verinnerlichen, um zumindest auf E-Jugend-Niveau zu kicken. International Soccer punktet!

ZWISCHENSTAND: FIFA 13 - INT. SOCCER 2:1

Dramatik Anders als in FIFA 13 gibt's in International Soccer weder Elfmeter noch Freistöße oder Verletzungen. Dafür sind acht bis zwölf Pfosten- und fünf Lattenkreuz-Knaller pro Partie die Regel. Außerdem ist jedes Spiel ein Endspiel mit Pokalverleihung. Punkt für International Soccer!

ZWISCHENSTAND: FIFA 13 - INT. SOCCER 2:2

Umfang International Soccer kennt nur Einzelpartien. Wer eine Ligasaison spielen möchte, benötigt dafür Bleistift, Papier und Fantasie. Bei FIFA 13 beeindruckt allein die Zahlen – zum Beispiel die 500 authentischen Vereine und über 15.000 Spieler. FIFA 13 punktet!

ENDSTAND: FIFA 13 - INT. SOCCER 3:2

Fazit FIFA 13 gewinnt unseren brutalen Vergleichstest knapp, aber hochverdient mit 3:2 in der regulären Spielzeit. International Soccer ist dafür der Sieger der Herzen, eine Erinnerung für die Ewigkeit und unser Geheimtipp für einen bierseligen Altherrenabend.

Bayern gegen Dortmund, 92. Minute, der Münchner Franck Ribéry degradiert die Borussen-Hintermannschaft an der Strafraumgrenze gerade zu Baguettestäben. „Kurz vor Schluss gibt's die Gelegenheit, vielleicht die letzte!“, konstatiert Reporter Manfred Breuckmann. Ribéry passt in die Mitte zu Thomas Müller, der sofort zum halbrechts heranstürmenden Javi Martínez weiterleitet. Gegen dessen strammen Schuss ist Dortmunds Torhüter Roman Weidenfeller chancenlos, das Leder schlägt rechts unten zum 1:0 ein. „Ja, ist das denn die Möglichkeit?“, brüllt der Kommentator und Zehntausende von Fans vereinen ihre Stimmen zu einem akustischen Inferno. Mehr Stimmung übermittelt auch eine Fernseh-Liveübertragung nicht. Und bei FIFA 13 ist man mehr als mitterdrin oder nur dabei, der Spieler greift aktiv ins Geschehen ein.

Das, was FIFA 13 auf den Bildschirm zaubert, sieht aus wie Fußball, klingt wie Fußball und fühlt sich an wie Fußball. In allen drei Punk-

ten liegt das zu einem nicht unwesentlichen Teil an Details. Beispiel Grafik: Mit dem neuen Serienableger finden sich nun Trainer am Spielfeldrand und Kicker, die sich für ihre Einwechslung warm machen. Von der sehr guten künstlichen Intelligenz gesteuerte Akteure fordern Pässe, indem sie mit den Händen gestikulieren.

BESSER ALS FERNSEHEN

Weitere Kostproben: Miroslav Klose präsentiert nach einem Treffer seinen berühmten Salto, Abwehrrecken arbeiten mit Remplern oder zerren notfalls am Trikot, allzu eifrige Dauerläufer ereilt schon mal ein plötzlicher Muskelkrampf. Hinter den Toren stehen sogar Fotografen mit riesigen Teleobjektiven. Auch aufs Ohr gibt's ordentlich: Zum Beispiel ertönen in jedem Stadion andere Fangesänge, passend zum Heimverein. Zugegeben, all das sind nur Kleinigkeiten. In der Summe generieren diese aber wahnsinnig viel Atmosphäre.

Historie: Klassiker-Startelf

1977 SOCCER PONG (ATARI 2600 U.A.)



Am Anfang war das Feuer ... und dann kam gleich Pong. Telespiele mit Schwarzweiß-Strichgrafik erobern Mitte der 70er-Jahre die Wohnzimmer. Fortschrittlichere Versionen des ersten weltweit populären Videospieles tragen das Wort „Tennis“ oder „Soccer“ im Titel. Diese Soccer-Pong-Variante fürs Atari 2600, 1977 in der Sportsammlung Video Olympics erschienen, bringt sogar Farbe ins Spiel.

1979 MATTEL SOCCER (INTELLIVISION)



Atari-2600-Fans müssen mit abstrakten Ballversuchen wie Pelé's Soccer oder RealSports Soccer vorliebnehmen. Neidisch schielen sie auf die Intellivision-Konsole, wo statt roter und blauer Knubbel gut erkennbare Spielfiguren relativ geschmeidig über den simulierten Rasen laufen.

1983 INTERNATIONAL SOCCER (COMMODORE 64)



Der Klassiker setzt grafisch und spielerisch Maßstäbe. Die Kollisionsabfrage bei Zweikämpfen ist so exakt, dass Könner ihren Kicker millimetergenau und intuitiv zum Ball bewegen können, um ihn zu erobern. Außerdem laufen die Spieler situationsbedingt unterschiedlich schnell.

1984 MATCH DAY (SINCLAIR SPECTRUM U.A.)



Jon Ritman programmiert die Z80-Antwort auf das imposante Commodore-Soccer. Match Day und sein Nachfolger werden zum Pflichtspiel für Spectrum-Fußballfans dank seinerzeit respektabler Grafik und vielen realistischen Details – so gibt's im Falle eines Unentschiedens Verlängerung.

1988 EMLYN HUGHES SOCCER (COMMODORE 64 U.A.)



Audiogenics Hit ähnelt auf den ersten Blick Commodores nunmehr fünf Jahre altem Kick, hat aber verfeinerte Grafik und Steuerung für mehr Flexibilität bei Pass- und Schussrichtung. Größte Innovation: leichte Manager-Elemente inklusive Spielernamen-Editor und Ligamodus.

1988 MICROPROSE SOCCER (COMMODORE 64 U.A.)



Die Wizball-Schöpfer von Sensible Software lassen sich wohl vom Spielhallenkick Tehkan World Cup inspirieren und wählen die Vogelperspektive. Auffällig: Partien in Stadion und Halle, angeschnittene Schüsse und Bananenflanken.

1989 KICK OFF (AMIGA, ATARI ST U.A.)



An der Steuerung von Ancos 16-Bit-Hit scheiden sich die Geister: Der Ball klebt nicht an den Füßen der Figuren, vielmehr muss der Spieler das Leder durch Joystickbewegungen über den Rasen schubsen. Bemerkenswert auch Features wie Zeitlupe, gelbe und rote Karten, Fouls und Verletzungen.

1992 SENSIBLE SOCCER (AMIGA U.A.)



Den Nachfolger zu Microprose Soccer veröffentlichen die Sensible-Schaffenden unter ihrem eigenen Namen. Die Grafikperspektive erinnert an Kick Off, doch die Steuerung ist konventionell. Alle Vereins- und Spielernamen sind editierbar.

1994 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (SNES)



Mit diesem Vorfahren der Pro-Evolution-Reihe hat Nintendo endlich eine Top-Fußballsimulation. Besonderheiten: Spieler, die an reale Vorbilder erinnern, und eine filigran vielseitige Steuerung, die gezielte, weite Pässe in den Lauf erlaubt.

1995 FIFA SOCCER 96 (PC U.A.)



Zwei Jahre nach dem nur grafisch eindrucksvollen Debüt der FIFA-Reihe stimmt es mittlerweile auch spielerisch. FIFA Soccer 96 bietet obendrein erstmals 3D-Stadien und situationsabhängige deutsche Reportercommentare.

2001 PRO EVOLUTION SOCCER (PLAYSTATION 2 U.A.)



Während der FIFA-Reihe bisweilen der Realismus abgeht, setzt Pro Evolution Soccer auf die perfekte Mischung aus Simulation und Spaß. Die Ballphysik hebt sich so stark von der Konkurrenz ab, dass ein neues Spielgefühl entsteht.

Warum sich FIFA 13 wie Fußball anfühlt? Das liegt vor allem an der komplexen Steuerung. Vertretern der Generation C64, die inzwischen Gelegenheitsspieler sind oder mittlerweile zur Gelenksteifigkeit neigen, verlangt das einiges ab. Allein für die Grundfunktionen Sprint, Pass, Flanke und Schuss müssen wir vier Gamepad-Knöpfe verinnerlichen. Wohnzimmerfußballer, die obendrein chilische Zuspiele direkt in den Lauf eines Mannschaftskollegen ledern möchten, sehnen sich nach einer umfangreichen Steuererklärung. Wer Steilpässe dann auch noch lupfen will, darf – herzlichen Glückwunsch! – bereits zwei Tasten gleichzeitig bemühen.

STEUERERKLÄRUNG

Natürlich dürfen auf dem Rasen auch allerlei Tricks beim Dribbling zelebriert werden, neuerdings selbst in der Rückwärtsbewegung. Einsteiger denken über derlei Kunststücke zunächst besser nicht nach. Das brauchen sie auch nicht, denn der Clou ist, dass sich der komple-

xen Steuerung zum Trotz relativ schnell Erfolge feiern lassen. Selbst mit den Grundfunktionen winken ansehnliche Partien, im niedrigsten von fünf Schwierigkeitsgraden „Amateur“ etwa. Hier zieht nach kurzer Gewöhnungsphase wahrscheinlich selbst Oma Hilde aus Baunatal-Knallhütte beachtliche Passstafetten auf. Die Stufe „Legende“ hingegen gerät sogar für Fortgeschrittene zur harten Nuss und ist nur langjährigen Serienkennern zu empfehlen.

LIZENZ- UND UMFANGSMONSTER

Klar, FIFA 13 macht auch deshalb Freude, weil es schlichtweg ein auf Ästhetik geföhntes Lizenz- und Umfangsmonster ist. Ihr spielt Bundesliga-Saisons und Weltmeisterschaftsturniere, erfreut euch an authentischen Stadien sowie Spielernamen und -gesichtern. Manch einer mag auch eine Trainerkarriere anstreben, bei Minispielen auf Punktejagd gehen oder dem Sammelkartenmodus „Ultimate Team“ frönen. Keine Angst davor, von wildfremden Internet-Teilnehmern



Vielleicht nicht perfekt getroffen, aber allemal erkennbar: Philipp Lahm (links) und Holger Badstuber bejubeln einen Treffer



Eine Torchance wie diese lässt sich Mittelfeldregisseur Mesut Özil keinesfalls entgehen, da kann sich der Torhüter noch so strecken



FIFA 13 verwöhnt auch Management- und Statistikfreunde. Links die Torjägerliste, rechts die Tabelle unserer Bundesliga-Saison

deklassiert zu werden? Dann liefern Online-Partien eine gehörige Portion Extraspas. Das höchste aller Gefühle: Mit zehn anderen Mitspielern gemeinsam gegen eine gegnerische Online-Elf antreten. Da macht sich der Teamgeist im Wohnzimmer so richtig schön breit.

Mit FIFA 13 lässt sich monatlang mehr Freizeit füllen, als selbst einem Häftling, Rentner oder gar Beamten zur Verfügung steht. Schwachpunkte sind rar gesät und liegen vor allem in den Bereichen, die den aktuellen Fußball-Konkurrenten Pro Evolution Soccer 2013 von Konami attraktiv machen. Der zeigt sich beim Spielaufbau in der Offensive dynamisch, schwingvoll, forsch und gesegnet mit spannenden Torraumszenen. Hinter den Pässen in die Spitze steckt Druck, auch wegen der realitätsnahen Ballphysik. All das sind Merkmale, von denen die FIFA-Reihe noch lernen kann. Aber das gefühlte Gesamtspielerlebnis ist beim EA-Sports-Champion noch ein Quäntchen großartiger – denn mehr Atmosphäre als FIFA 13 bietet in diesem Sonnensystem nur die Venus.



MEINUNG: HARALD FRÄNKEL

»König Fußball«

Als Vertreter der Generation Ü40 und einstiger International-Soccer-Kultist, der schon länger kein Fußballspiel mehr gedaddelt hat, fühlte ich mich bei FIFA 13 anfangs wie ein Indio aus dem brasilianischen Urwald, dem jemand ein iPhone in die Hand drückt. Wie bitte, die Entwickler simulieren zugunsten des Realismus Fehler? Ja, bei der Ballannahme etwa: Abhängig von eurem Können, aber auch von Spielerfähigkeit, Passhöhe, Geschwindigkeit und weiteren Parametern verspringt das Leder ab und an. Selbst bei Lionel Messi! Was toll daran sein soll, die Murmel beim Stand von 0:1 in der 90. Minute in aussichtsreicher Position zu verlieren? Ganz einfach: Mit solchen Kniffen produziert die aus gefühllosen Nullen und Einsen bestehende Programmsoftware bei mir Emotionen – ich habe einfach ein gutes Gefühl! Noch ein Beispiel für die Detailliebe: Es wirkt sich sogar aus, auf welcher Seite ein Mittelfeldspieler mit starkem rechten Fuß spielt: Von links zieht er leichter zum Strafraum, um den Abschluss zu suchen, von rechts klappt das Flanken besser.

Gefällt

- Tolle Stadion- und Fernseh-Atmosphäre
- Viele Spielmodi fürs Geld
- Für Einsteiger und Profis geeignet

Missfällt

- Unübersichtliche Menüführung



FIFA 13

meta

GAMESTAR.DE

91 von 100 (≈ 4,55 VON 5)

„Von wegen Unglückszahl: FIFA 13 entpuppt sich im PC-Test als stimmungsvolles Fußballspektakel – auch wenn sich die Neuerungen in Grenzen halten.“

GAMESPOT.COM

8 von 10 (≈ 4 VON 5)

„FIFA 13 bleibt das beste Fußballspiel auf dem Markt – wunderschön in Szene gesetzt, umfangreich und unterhaltsam.“

EUROGAMER.NET

9 von 10 (≈ 4,5 VON 5)

„FIFA 13 ist nicht nur eine brillante Fußballsimulation, es simuliert zudem brillant, wie sich der Fußball heutzutage präsentiert: süchtig nach Oberflächlichkeit.“

info

GETESTET AUF

Xbox 360

VERÖFFENTLICHUNG

27.09.12

TESTFASSUNG

1.00

ANDERE VERSIONEN

PC, Playstation 2 und 3, Wii, Wii U, Vita, 3DS, PSP, iPhone/iPad

KOSTEN

ca. € 60,-

ENTWICKLER

EA Sports

ANBIETER

Electronic Arts

WEBSEITE

ea.com/de/fifa-13



Jeder einzelne Charakter wird im Spielverlauf mit neuen Fähigkeiten und Ausrüstung aufgepöppelt



WEM DIE RUNDE SCHLÄGT

XCOM: Enemy Unknown

Firaxis beweist Fingerspitzengefühl bei der Modernisierung eines Taktik-Klassikers. Grafik und Bedienung der Alien-Abwehr wurden auf Vordermann gebracht, Spannung und Anspruch dabei bewahrt. VON MICHAEL HENGST

Stephen Hawking unkte einst: „Wenn uns Außerirdische jemals besuchen, wird der Ausgang, so denke ich, genauso sein wie die Landung von Christopher Columbus in Amerika, was für die Eingeborenen nicht sehr gut ausging.“ Bei XCOM wird die Erde dann auch nicht von einem knuddeligen E.T. besucht, der nur mal ein Ferngespräch führen will, sondern ist das Ziel einer Alien-Invasionsstreitmacht. Glücklicherweise gibt es eine multinationale Einsatztruppe, die sich der Bedrohung aus dem All entgegenstellt.

Das von Sid Meiers Studio Firaxis entwickelte Remake des Taktik-Klassikers aus dem Jahre 1994 bleibt spielerisch erfreulich eng am Original. Die Entwickler simplifizierten einige Optionen, Features und Menüs, womit sich XCOM auch mit einem Gamepad-Controller flüssig steuern lässt. Wie von der Vorlage gewohnt, unterteilt sich der Spielablauf in zwei Bereiche: In der Abteilung Aufbau und Wirtschaftspart kümmern wir uns um den Ausbau der Basis, die Erforschung neuer Technologien und die Ausbildung von Rekruten. Taktisch geht es dagegen in den Kampfmissionen zu, bei denen wir unsere Truppen rundenweise gegen die Aliens in die Schlacht führen.

KRISENHERD-MANAGEMENT

Im Gegensatz zum 1994-XCOM haben wir nur noch eine einzige Basis. Je nach Standort gibt es einen Bonus, wie beispielsweise zusätzliche Wissenschaftler oder Ingenieure. Die Basis kann sukzessive mit neuen Installationen aufgerüstet werden. So stehen im späteren Spielverlauf ein PSI-Labor zur Erforschung von paranormalen Fähigkeiten, spezielle Kraftwerke oder Werkstätten zur Verfügung. Um an-

dere Länder zu schützen, gibt es ein Netz von Satelliten und Abfangjäger-Stationen. Befindet sich ein Land unter einem Satellitenschirm, kassieren wir einmal im Monat einen Schutzgeld-Scheck, mit dem wir frische Einheiten oder Erweiterungen kaufen.

Meistens haben wir die Wahl zwischen verschiedenen Missionen, beispielsweise die Rettung eines VIPs oder die Vernichtung eines Trupps Außerirdischer. Nach der Wahl wird eine bis zu sechsköpfige, individuell zusammenstellbare Einsatztruppe zum Brennpunkt geschickt und der Taktikmodus beginnt. Hier sehen wir das 3D-Spielfeld aus der isometrischen Perspektive, die einzelnen Soldaten werden rundenweise gesteuert. Dabei ist die Anzahl der möglichen Aktionen beschränkt: So hat beispielsweise ein Soldat, der in der gleichen Spielrunde auch schießen, nachladen oder in Deckung gehen will, eine niedrigere Reichweite, als wenn er seine maximale Laufreichweite ausschöpft und dann keine Handlungen übernehmen kann.

Keht die Mannschaft wieder zurück zur Basis, beginnt die Nacharbeit: Forscher müssen Alien-Leichen oder Technologie analysieren, damit die Ingenieure mit dem Wissen neue Ausrüstung bauen können. Die einzelnen Soldaten werden abhängig von ihrer Leistung befördert und erhalten eine Spezialisten-Rolle, die dann per Talentbaum weiter verfeinert werden kann. Schon auf der leichtesten der vier Schwierigkeitsstufen wird XCOM später recht anspruchsvoll. Im Hardcore-Modus, wo nur ein Spielstand erlaubt ist, tut das dauerhafte Ableben eines Einsatzmitglieds so richtig weh. Wer sich zur Abwechslung mit Freunden messen möchte, tritt zum taktischen Multiplayer-Deathmatch per LAN oder Internet an.



Knisternde Spannung: Wir schicken einen Roboter als Verstärkung ins Gefecht

HISTORIE

1988 Julian und Nick Gollop veröffentlichen das Taktikspiel Laser Squad für den Sinclair Spectrum, es wird später auch auf weitere Heimcomputer wie den C64 umgesetzt.

1994 Ursprünglich als Nachfolger zu Laser Squad geplant, wird aus dem neuen Titel der Gollop-Brüder der Grundstein für die XCOM-Reihe. In Deutschland wird das Spiel unter dem Namen UFO – Enemy Unknown veröffentlicht.

1995 Terror from the Deep ist eine kaum veränderte Fortsetzung. Einziger wesentlicher Unterschied: Der Kampf gegen die Aliens findet unter Wasser statt.

1997 Mit X-COM Apocalypse erscheint der dritte Teil der Reihe. Spielerisch halten sich die Designer an die Vorläufer und bringen nur die Grafik auf den aktuellen Stand.

1998 Die Gebrüder Gollop sind nicht mehr an Bord. Publisher Microprose versucht, die Serie mit Weltraum-Actioneinlagen fortzusetzen, doch Interceptor wird zum Flop.

2001 Mit dem Shooter X-COM: Enforcer erreicht die Serie einen Tiefpunkt, hier gibt es Action pur ohne jegliche Strategie oder Taktik.



Zugplanung bei XCOM 1994 (oben) und XCOM 2012. Grafik und User-Interface des Remakes wurden gründlich modernisiert



MEINUNG: MICHAEL HENGST

»Würdiger Nachfolger«

Argentinien versinkt im Chaos, Japan fordert immer lauter ein paar frische Lasergewehre, die Führungsspitze der Deutschen Bank wurde entführt, vier Abfangjäger liegen beschädigt am Boden, drei der besten Soldaten sind noch auf der Krankenstation und gerade jetzt taucht über Russland eine riesige Untertasse voller Außerirdischer auf...

Wenn es um die Atmosphäre geht, schlägt das neue XCOM so manchen Hollywood-Blockbuster. Vor allem die 3D-Szenen im taktischen Spielverlauf tragen zum tollen Feeling bei: Werden Gegner anvisiert, schaltet die Kamera effektträchtig auf Nahaufnahmen um. Da schmerzt es nicht sonderlich, wenn die Missionskarten nicht wie beim Vorbild zufällig generiert, sondern aus einem Pool von fertigen Maps gezogen werden, was auf Dauer zu Wiederholungen führt. Der Druck, die Basis auszubauen, die Forschung voranzutreiben und die Einsatztruppe bestmöglich auszustatten, ist gefühlt sehr hoch. Von wegen „Rundentaktik ist eine trockene Angelegenheit“: Emotional hat mich lange kein Spiel so mitgenommen.

Gefällt

- + Taktisch anspruchsvoll und herausfordernd
- + Geniale Atmosphäre
- + Differenzierter Charakterausbau
- + Planung der Forschung

Missfällt

- Keine Schlachtfeld-Übersichtskarte



XCOM: ENEMY UNKNOWN

meta

PCGAMES.DE
92 von 100 (≈ 4,6 VON 5)

„Bis auf ein paar unerhebliche Mini-Mängel ist XCOM: Enemy Unknown ein absolutes Muss für Rundenstrategie-Liebhaber.“

IGN.COM
8,2 von 10 (≈ 4,1 VON 5)

„Mit XCOM bekommt das Strategie-Genre großartigen Zuwachs dank der einnehmenden Kampagne voller Spannung und Herausforderungen.“

EDGE-ONLINE.COM
9 von 10 (≈ 4,5 VON 5)

„Durch schlechte Planung kann man den Planeten frühzeitig dem Untergang weihen, wodurch sich das Spiel unfair anfühlt. Kriegt ihr es aber richtig hin ... fühlt ihr euch wie der Welt größter Held.“

info

GETESTET AUF
Windows-PC
VERÖFFENTLICHUNG
12.10.12
TESTFASSUNG
1.00

ANDERE VERSIONEN
Playstation 3, Xbox 360

KOSTEN
ca. € 50,-

ENTWICKLER
Firaxis (Civilization V)

ANBIETER
2K Games
WEBSEITE
xcom.com



Betäuben oder meucheln? Ihr habt die Wahl, ohne moralische Bewertung. Je mehr Tote, desto mehr Wächter bevölkern die Straßen



MAGISCHE STEALTH-ACTION

Dishonored

Deus Ex, Thief, Bioshock: Beim neuen Werk von Randy Smith liegen viele Assoziationen nahe, schließlich ist es ein erfreulich intelligentes Schleich-Abenteuer.

VON STEPHAN FREUNDORFER

Wozu eigentlich diese abgrundtief hässliche Maske? Auf meinen Streifzügen durch die verrohte und verseuchte Steampunk-Stadt Dunwall bleibe ich sowieso – so gut es geht – im Schatten und schalte Soldaten, Schläger oder infizierte „Weiner“ hinterrücks aus. Und sollte mich doch mal ein Gegner von vorne erblicken, nimmt er das Geheimnis meiner Identität augenblicklich mit ins Grab – durchlöchert von einer Kugel oder einem Armbrustbolzen, aufgeschlitzt, geköpft oder in die Luft gesprengt. Aber gut, dank ihrer Zoom-Funktionalität macht die Untertitel-gebende „Maske des Zorns“ spielerisch ein Quäntchen Sinn – und sorgt ganz nebenbei für ein wenig „Einsamer Rächer“-Stimmung.

Dabei geht es dem Dishonored-Protagonisten Corvo Atano gar nicht so sehr um Rache und Zorn, sondern vielmehr um die Rettung der entführten Prinzessin Emily und die Reinwaschung seines Namens. Als Leibwächter der Kaiserin ist er Zeuge und Sündenbock der Ermordung, für die ein Meisterspion verantwortlich ist. Der schwingt sich anschließend als Lordregent zum Tyrannen über das von Ratten und Hunger geplagte Dunwall auf, das eine Handvoll treuer Loyalisten vom gegenüberliegenden Ufer der dystopischen Walfang-Metropole aus zu befreien trachtet.

Hier hat Corvo nach der Flucht aus der Todeszelle sein Lager aufgeschlagen, hier rüstet er sich beim Tüftler Piero gegen bare Münze mit Upgrades aus (wie leiserem Tritt, härterer Klinge oder größerer Munitionskapazität), und von hier aus wird er zu den Story-Missionen entsendet, die sich zumeist um Befreiung, Entführung und Ermordung drehen. Wie Corvo allerdings von der Anlegestelle zum Auftragsort kommt, ist im Großen und Ganzen dem Spieler selbst überlassen. Die Designer haben Stadtviertel kreiert, die zwar überschaubar, aber dennoch reich an unterschiedlichen Wegen, an de-

tailverliebt und wohlüberlegt gestalteten Räumen und verborgenen Geheimnissen sind. In den Kulissen stehen beziehungsweise bewegen sich Gegner und Unbeteiligte mit erkenn- und einschätzbarer Intelligenz sowie (nicht zuletzt dank Konversationen in guter deutscher Sprachausgabe) viel Individualität und Charakter.

MAN MUSS NICHT ÜBER LEICHEN GEHEN

Ihr könnt nicht nur schleichen, springen, betäuben und töten, sondern auch übersinnliche Kräfte freischalten: Teleportation, Nachtsicht (eine Art Radar zur Erkennung von Gegnern und nützlichen Gegenständen), Beherrschung (die kurzzeitige Inbesitznahme eines Mensch- oder Tierkörpers), Windstoß, Tödlicher Schwarm (die Beschwörung blutgieriger Ratten) und Zeitverlangsamung. Durch diese Fülle an Fähigkeiten ergibt sich eine große Vielfalt an möglichen Vorgehensweisen: Gelangt als Fisch durch ein schmales Wasserrohr ins Innere eines Gebäudes, teleportiert euch über Dächer und Balkone, betäubt unauffällig ein paar Wachen und schlüpft dank geklautem Schlüssel durch einen Seiteneingang. Oder ihr legt Fallen, schmeißt Granaten und mordet euch den Weg brachial und lautstark frei. Das höchste aller Gefühle ist es, eine Mission zu schaffen, ohne selber jemanden umzubringen – nicht leicht, aber machbar.

Manche Auftraggeber schenken euch wertvolle Runen: Diese magischen Objekte dienen zum Aufwerten von Corvos übersinnlichen Fähigkeiten oder verstärken Attribute wie Vitalität und Beweglichkeit. Sie sind auch in geringer Zahl in den Kulissen versteckt. Die Suche nach den Runen sowie Knochenartefakten, von denen eine Handvoll für Mini-Boni (wie größere Gesundheitsregeneration durch Nahrung) ausgerüstet werden darf, ist gar nicht mal so aufwendig: Auf Knopfdruck nutzt Corvo ein magisches Herz, das Rich-



Erwischt! Sind die Wachen alarmiert, bleiben nur noch Flucht oder rohe Gewalt

HISTORIE

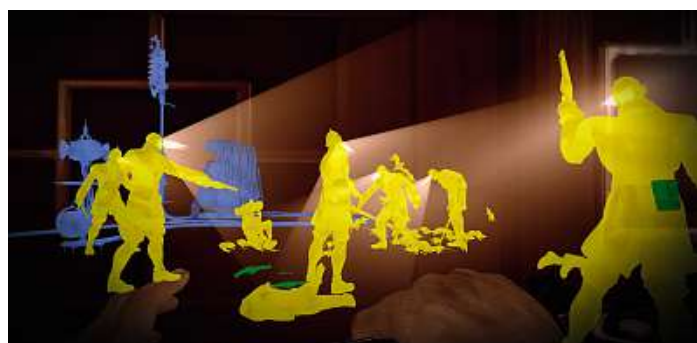
1993 Harvey Smith beginnt seine Karriere bei Origin Systems als Co-Produzent des achten Teils der Ultima-Rollenspielserie und leitender Tester des Action-Adventures System Shock.

1998 Smith heuert beim von Warren Spector geleiteten Ion-Storm-Studio in Austin an. Hier fungiert er als Lead Designer der Rollenspiel-Action-Mischung Deus Ex und als Creative Director beim Nachfolger Invisible War. Bei Ion Storm Austin entsteht auch der 2004 veröffentlichte dritte Teil der Thief-Serie.

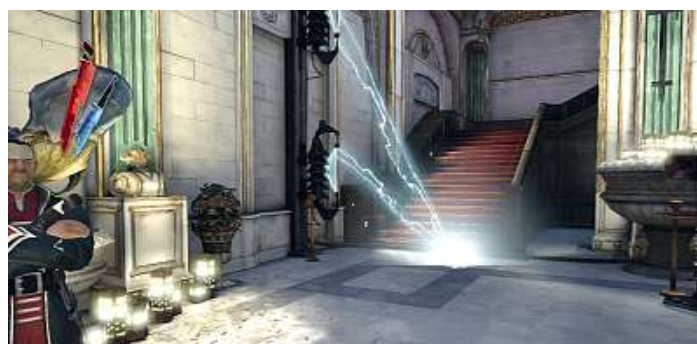
1999 In Lyon, Frankreich wird Arkane Studios gegründet, deren Debütspiel Arx Fatalis 2002 auf den Markt kommt. Gründer Raphael Colantonio verantwortet neben Harvey Smith das Dishonored-Design.

2009 Arkane Studios unterstützt 2K Marin bei der Entwicklung von Bioshock 2.

2010 Bethesda-Eigner ZeniMax Media übernimmt Arkane Studios.



Besser als nur durchs Schlüsselloch zu linsen: Dank der Nachtsicht-Fähigkeit orten wir Gegner durch Türen und Wände hindurch



Corvo muss sich mit Sicherheitseinrichtungen wie dieser Lichtbarriere herumschlagen. Umgehen oder die Energiezufuhr kappen?

tung und Entfernung zum nächsten Artefakt anzeigt. Alle Boni, Erweiterungen und Belohnungen beim ersten Durchgang einzusacken, ist allerdings ein Ding der Unmöglichkeit: Die kleinteilige Welt von Dishonored, in der so viele Details miteinander verknüpft sind und einander bedingen, schreit förmlich danach, mehrmals erforscht und gemeistert zu werden. Sollen sich die Bewohner von Dunwall halt an euren hässlichen Anblick gewöhnen.



MEINUNG: STEPHAN FREUNDORFER

»Einmal ist nicht genug«

Auf den ersten Blick erscheint Dishonored überschaubar, sklavisch eine mittelmäßige Story abarbeitend und technisch durchschnittlich. Der zweite Blick offenbart einen enormen Handlungsspielraum, eine Vielzahl roter Fäden und eine faszinierende Welt, die unglaublich stimmungsvoll in Szene gesetzt ist. Und der dritte Blick dauert 20 oder 30 Stunden, die erfüllt sind mit Geheimnissen und Überraschungen, in denen das Herz klopft und der Atem stockt, die zutiefst befriedigen, wenn Pläne funktionieren. Einzelne Situationen oder Missionen möchte ich doch lieber anders lösen, oder gleich das ganze Abenteuer neu beginnen, um es als Stealth-Schurke und nicht als über Leichen gehender Mörder zu erleben. Das Design von Dishonored ist ähnlich stimmig wie das von Bioshock, lauschen und schleichen funktioniert so gut wie in Thief, die spielerischen Möglichkeiten sind vielfältig wie in Deus Ex. Und doch ist dieses Spiel von hinreißender Eigenständigkeit – dank der einzigartigen Welt, der Fülle an Inhalten und der tollen Spielbarkeit.

Gefällt

- + Atmosphärische Steampunk-Welt
- + Große spielerische Freiheiten
- + Viel zu entdecken

Missfällt

- Wankelmütige Künstliche Intelligenz



DISHONORED

info

GETESTET AUF
Xbox 360
VERÖFFENTLICHUNG
12.10.12
TESTFASSUNG
1.00
ANDERE VERSIONEN
Playstation 3, Windows-PC
KOSTEN
ca. € 50,-
ENTWICKLER
Arkane Studios (Dark
Messiah of Might&Magic)
ANBIETER
Bethesda
WEBSEITE
dishonored.com

meta

GAMESTAR.DE
84 von 100 (≈ 4,2 VON 5)

„Ach, Dishonored ... Du hast alternative Lösungswege, ... originelle Einfälle – und treibst mich mit einer verunglückten KI und einem viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad in den Wahnsinn.“

GAMESPOT.COM
9 von 10 (≈ 4,5 VON 5)

„Dishonoreds ... berauschendes Zusammenspiel von übernatürlichen Kräften machen es zu einem Game, das ihr mehr als einmal spielen werden wollt.“

IGN.COM
9,2 von 10 (≈ 4,6 VON 5)

„Hier können immer wieder andere Wege genommen, andere Herausforderungen bewältigt werden ... sehr erfrischend.“



In den Seeschlachten geht es vor allem ums richtige Timing: Wer zuerst feuert und trifft, ist klar im Vorteil



SPIELERISCHE UNABHÄNGIGKEITSERKLÄRUNG

Assassin's Creed 3

Alle Jahre wieder kombiniert Ubisoft Stealth und Action mit historischen Schauplätzen. Beim jüngsten Assassinen-Abenteuer erlebt ihr die Amerikanische Revolution, erforscht eine große Spielweltlandkarte und besteht sogar spannende Seeschlachten.

VON JÖRG LANGER

Die wesentlichen Zutaten für ein Open-World-Actionspiel der Assassin's-Creed-Serie: grafische Finessen, detailliert simulierte historische Metropolen, eine Vorgehensbandbreite von Schleich-Erkundung bis hin zu handfesten Kämpfen – und eine ansatzweise wirre Rahmenhandlung, die den Spielgenuss aber nicht schmälert. Der (trotz der „3“ hinterm Namen) nunmehr fünfte Serienteil verlässt den vertrauten Mittelmeerraum und wagt sich in die Neue Welt. Die sinistren Tempelritter haben überall ihre Hände im Spiel, in der Rolle eines weiteren Vorfahren des Rahmenhandlungshelden Desmond halten wir als Assassinen-Angehöriger dagegen.

AMERIKANISCHE GESCHICHTSSTUNDE

Die neuen Schauplätze Boston und New York anno 1770 wirken nicht so prächtig wie die früheren Serienorte Rom oder Byzanz, aber detailreich und authentisch. Das Stadtleben mit Passanten, Händlern, Bettlern und nicht zuletzt gewaltbereiten britischen Patrouillen wird glaubwürdig simuliert. Ihr trefft auf zeitgenössische VIPs wie den späteren ersten US-Präsidenten Washington oder Franzosengeneral Lafayette. Berühmte Ereignisse erlebt man entweder per Cut Scene (wie die Unterzeichnung der Unabhängigkeitserklärung) oder aktiv eingreifend mit (Boston Tea Party).

In Assassin's Creed 3 erfüllt ihr einerseits Storymissionen mit klaren Zielvorgaben, andererseits seid ihr in typischer Open-World-Mannier unterwegs und erkundet nach eurem Gusto Städte sowie das offene Land. An allen Ecken gibt es etwas zu tun: Stadtbezirke können vom Tempelreinfluss befreit werden, englische Fortbesatzungen geschlagen, Schatzkisten per Minispiel geöffnet werden. Ihr müsst Gespräche belauschen, Zielpersonen töten, Gefangene befreien, Schiffe sprengen, Flüchtende fangen und vieles mehr. Der neue Pro-

tagonist Connor hat einen englischen Vater, ist aber beim Stamm seiner indianischen Mutter aufgewachsen. Er erweitert das typische Assassinen-Werkzeug um Tomahawk und Bogen, nutzt jedoch ebenso gern Degen und Pistole.

Erstmals gibt es in einem Assassin's-Creed-Spiel eine wirklich große Außenwelt. Im sogenannten „Grenzland“ finden einige der Hauptmissionen statt, vor allem aber unzählige Nebenquests und Sammelaufgaben. Wer möchte, kann auch einfach auf die Jagd gehen und etwa kläglich schreiende Biber mit dem Messer erstechen oder Rotwild per Köder und Pfeil erlegen. Oder ihr erobert Forts für die Patrioten. Das Grenzland lässt sich auch von Ast zu Ast huschend erkunden, was durchaus Vorteile hat. Reiten fällt wegen der miesen Pferde-Steuerung schwer und zumindest im Winter bremsst euch am Boden tiefer Schnee merklich aus.

SEESCHLACHTEN & SIEDLUNGSBAU

Neu für die Serie sind fulminante Seeschlachten, bei denen ihr verschiedene Bootstypen steuert und mit allerlei Munitionstypen auf feindliche Pötte ballert. Die Segelschiff-Modelle sind zwar unrealistisch schnell im Vergleich zu modernen Gasturbinen-Fregatten, aber dafür entschädigen liebevolle Details wie meterhohe Wellenberge, peitschende Gischt, donnernde Kanonen und splitternde Planken. Mitunter wird geentert und es kommt zu Duellen mit feindlichen Offizieren, ab und an müsst ihr auch den Schiffsweg durch Untiefen navigieren. Ebenfalls neu: Statt nur ein paar Läden aufzukaufen, zieht ihr in Assassin's Creed 3 eine ganze Siedlung hoch. Dazu erfüllt ihr eine Vielzahl optionaler Siedlungsmissionen, um Handwerker, Ärzte oder Jäger zum Umzug nach Davenport zu überreden, wo sie sich dann rings um euer Hauptquartier Häuser bauen.



Der Kuttenheld kämpft sich durch den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg

HISTORIE

2007 Im Jahre 1191 bekämpft Altair die Templer in Akkon und in Jerusalem und trifft auf historische Persönlichkeiten wie Richard Löwenherz oder Saladin.

2009 Assassin's Creed 2 spielt um 1480 herum in Florenz und Venedig: Der neue Held Ezio Auditore wird von den Borgia schikaniert, die sich als Büttel der Templer erweisen.

2010 AC Brotherhood setzt Ezios Story fort und bietet spielerisch mehr vom Gleichen, das aber in der Ewigen Stadt Rom und mit vier toten Da-Vinci-Spezialmissionen.

2011 AC Revelations führt den gealterten Ezio nach Byzanz, kann die Spielprinzip-Ermüdung aber auch mit den dortigen Prachtbauten wie der Hagia Sophia nicht kaschieren.

2012 Assassin's Creed 3 spielt Mitte bis Ende des 18. Jahrhunderts in Nordamerika und führt das Halbblut Connor als Helden ein.



Historische Handlungsschauplätze mit vielen Promi-Auftritten. Links erkennen wir George Washington, rechts John Adams

Während ihr in den Storymissionen Gravitätisches erlebt und etwa die Schlacht von Bunker Hill maßgeblich beeinflusst, geht es in Davenport eher darum, einen Streit unter Dörflern zu schlichten, Wildblumen zu besorgen oder eine Runde Boule zu gewinnen. Letzteres übrigens mit vollem Regelsatz und in die 3D-Welt integriert, was auch für weitere Spiele wie Dame oder Mühle gilt. Misslungen ist nur die letzte große Neuerung, das Handelssystem. Es ist umständlich zu bedienen und vor allem ziemlich sinnfrei, denn an das Geld für neue Waffen und Schiffs-Upgrades kommt ihr auch anderweitig, etwa durch Schatztruhen.

Geübte Spieler könnten sich am narrensicheren Klettern und den etwas zu simplen Kämpfen stören: Auch wenn mehrere Gegner gleichzeitig angreifen oder Schützenlinien bilden, um euch aus der Ferne zu beharken, bleibt der Schwierigkeitsgrad recht zahm. Mit einigen Tricks (Stichworte „Konter“ und „Wurfklinge“) bleibt ihr auch gegen größere Trupps und starke Feinde erfolgreich. Dennoch macht es Spaß, sich mit Briten & Co. zu kloppen, vor ihnen über die Dächer Bostons wegzulaufen oder sich im nächsten Heuwagen zu verstecken. Vor allem halten euch die wendungsreiche, mehrschichtige Story und die vielfältigen Missionen bei der Stange.



MEINUNG: JÖRG LANGER

»Lieber gute Evolution als schlechte Revolution«

Wer lediglich der Kampagne folgt und deren Missionen nur irgendwie statt möglichst perfekt lösen will, ist schon in zehn Stunden durch – und hat einen Großteil des Spiels verpasst. Denn die offene Welt, die Vielzahl von Siedlungsmissionen, Sammelaufgaben und Erkundungsbelohnungen sind für Dutzende weiterer Stunden gut. Der Nase nach durchs Grenzland streifen, hier ein wenig klettern, dort die Briten bekämpfen, dann wieder eine Hauptmission oder zwei Schiffskämpfe in Folge – so macht's Spaß! Den Ehrgeiz, wirklich alles einzusammeln und alle Erinnerungen mit voller Punktzahl abzuschließen, habe ich nicht. Doch einen Teil der Fleißaufgaben erfülle ich schon deshalb gerne, weil ich dafür gut belohnt werde: Die Klunker schalten Bonusmissionen frei, ein befreiter Stadtteil führt zu weniger Stress. Eine Revolution ist Assassin's Creed 3 zwar nicht geworden, bietet aber deutlich mehr Evolution als zuletzt und ist auch für Serieneinsteiger geeignet. Zur historischen Handlung gesellen sich eine Extraladung Vielfalt und eine große, faszinierende Welt.

Gefällt

- + Spielerische Vielfalt
- + Klasse Schiffskämpfe
- + Historische Handlung
- + Grenzland erkunden
- + Multiplayer (8 Spieler)

Missfällt

- Simple Kämpfe machen Waffenvielfalt überflüssig
- Handelssystem wenig durchdacht



ASSASSIN'S CREED 3

info

GETESTET AUF
Playstation 3
VERÖFFENTLICHUNG
30.10.12
TESTFASSUNG
1.00
ANDERE VERSIONEN
Windows-PC, Xbox 360
KOSTEN
ca. € 60,-
ENTWICKLER
Ubisoft Montreal
ANBIETER
Ubisoft
WEBSITE
assassinscreed.com

meta

GAMEPRO.DE
92 von 100 (≈ 4,6 VON 5)

„Auf dem Kriegspfad zum besten Teil der Serie, daran können nicht mal die erneut popeligen Kämpfe ... etwas ändern.“

EDGE-ONLINE.COM
8 von 10 (≈ 4 VON 5)

„Ein aufgefrischtes, verjüngtes Assassin's Creed; ein ausuferndes, detailliertes Abenteuer zum Genießen.“

GAMESPOT.COM
8,5 von 10 (≈ 4,25 VON 5)

„Wie bei vielen ambitionierten Spielen trifft nicht jeder Pfeil ins Schwarze ... Story, fesselnde Erforschung und spannende Seeschlachten machen AC3 zu einem mitreißenden Erfolg.“



Kein anderer Shooter entfacht so viel Beutelust, das Waffenangebot ist vielfältig und einfallsreich



SPIEL OHNE GENRE-GRENZEN

Borderlands 2

Ego-Shooter-Action mit Ausrüstungs-Sammelfieber à la Diablo in einer Spielwelt, die irgendwo zwischen Mad Max und zynischer Komödie angesiedelt ist. Trotz einiger Schlampereien fesselt die bunt-brachiale Ballerei.

VON HEINRICH LENHARDT

Während das Shooter-Establishment auf möglichst realistisch anmutende militärische Szenarien setzte, überraschte Gearbox Software 2009 mit grellem Cel-Shading-Comicgrafikstil und raffiniert dosierten Rollenspiel-Elementen. Der Erfolg spricht für sich: Über 4 Millionen Spielekäufer begleiteten das Helden-Quartett von Borderlands in die Science-Fiction-Welt Pandora, angezogen von der Suche nach einer Schatzkammer voller wertvoller Alien-Technologie.

Borderlands 2 fehlt die Frische des Vorgängers, denn im Wesentlichen wird das Erfolgsrezept in verschönerter und verfeinerter Form neu aufgelegt. Doch angesichts der bewährten Motivationsklebrigkeit dieses Genre-Spagats ist das kein Wunder. Das freudige Kribbeln, wenn man in einer Schatzkiste bei Diablo oder World of Warcraft einen neuen Gegenstand findet und diesen mit der derzeitigen Ausrüstung vergleicht, stellt sich hier im Shooter-Rahmen ein. Behälter und besiegte Feinde lassen ständig schöne Sachen fallen, mit erhöhter Premium-Fundwahrscheinlichkeit bei den schwer zu besiegenden Bossen.

KREATIVITÄT IM WAFFENSCHRANK

Die Spieldesigner demonstrieren viel Einfallsreichtum bei der Angebotsbestückung. Es gibt sieben Waffenkategorien plus Granaten sowie Schutzschilde und Relikte, die bestimmte Charakterfähigkeiten verbessern. Neben dem Schadenausstoß beachten wir auch die Zu-

satzahlen in Kategorien wie Nachladegeschwindigkeit, Magazingröße oder einer der vielen Nebenwirkungen. Manche Waffen bringen zum Beispiel Schutzschilde besonders schnell runter oder lassen organische Opfer in Flammen aufgehen. Die Fülle an Ausrüstung ist fast schon betäubend; rationale Helden vergleichen fix anhand des Verkaufswerts und verschachern überflüssige Güter.

Auch bei der Charakterentwicklung herrscht kein Mangel an Rollenspiel-Anleihen. Die vier verschiedenen Klassen verfügen über jeweils drei Skill-Bäume mit insgesamt 33 freischaltbaren Eigenschaften, in die wir nach einem Levelaufstieg Punkte stecken. Dabei handelt es sich um automatisch wirkende passive Boni, damit das Shooter-Spielgefühl nicht durch ständiges Klicken auf Skill-Icons verwässert wird. Pro Klasse gibt es zudem eine mächtige Spezialfähigkeit, die extra aufgerufen wird und mit einer Abklingzeit verbunden ist: Der Commando-Soldat baut einen Geschützturm, die Sirene macht Gegner bewegungsunfähig, der Assassin wird unsichtbar und der Gunzerker feuert mit zwei Waffen gleichzeitig.

Steuerung und Spielgefühl sind aber klar im Shooter-Genre verwurzelt. Bei Ego-Ansicht wechseln wir geschwind je nach Situation die Waffe; rennen, zielen, ballern, laden nach und gehen in Deckung. An Bord eines Fahrzeugs dürfen die Bordgeschütze betätigt (beziehungsweise kleinere Gegner kurzerhand überrollt) werden. Doch an einigen Ecken und Enden mangelt es an Feinschliff. So ist der Schwierigkeitsgrad für Einzelspieler in den ersten Stunden zu hoch, mit An-



Der Gunzerker stürzt sich zeitweilig mit zwei Waffen gleichzeitig ins Getümmel



Hellgate: London (2007)

HISTORIE

Gearbox-Chef Randy Pitchford wundert sich, dass nach dem Erfolg des ersten Borderlands dessen spielerische Formel nicht kopiert wurde. Dabei gab es bereits 2007 einen aufwendigen Versuch, Rollenspiel-Spielsysteme mit Steuerung und Grafik eines Ego-Shooters zu kreuzen. Hellgate: London wurde von Ex-Diablo-Entwicklern wie David Brevik oder Bill Roper entwickelt. Neben Zufallsbeute gab es auch detaillierte Talentbäume und eine Rollenspieltypische Skill-Leiste. Doch verfrühte Veröffentlichung und konfuses Geschäftsmodell (\$10 im Monat für ein optionales Online-Abo) schaden dem überambitionierten Spiel.



Krasse Story mit skurrilen Figuren: Die kleine Tina lädt zur Elektroschock-Teegesellschaft ein

fängerwaffen rennt man gegen zu viele Gegner an. Manuelles Speichern des Spielstands ist nicht gestattet und die automatischen Saves sind zu sporadisch. Dadurch ergeben sich lästige Laufwege, Kampf Wiederholungen und mitunter das Gefühl, dass man zu viel Lebenszeit mit solchen Widrigkeiten verplempert.

ONLINE HERRSCHT BEUTE-EGOISMUS

Der Online-Koop-Modus ist unkompliziert und spaßig; je höher die Anzahl der Mitstreiter, desto härter die Gegner und hochwertiger die Fundsachen. Als geselliges Entspannungsspiel im Freundeskreis entfaltet Borderlands 2 sein volles Spaß-Bouquet. Doch das Ballern mit Zufallsbekanntschaften kann einem durch den Umstand verleitet werden, dass keine individuelle Beute pro Spieler ausgeschüttet wird. Wenn ein Premium-Item auftaucht, ist gieriges „Jeder ist sich selbst der Nächste“-Grabschen angesagt.



MEINUNG: HEINRICH LENHARDT

»Krude komische Kurzweil«

Nennen wir meine Beziehung zu Borderlands 2 mal eine leidenschaftliche Hasstliebe. Warum muss ich nochmal durch diese Karte laufen, war das Respawnen der Gegner wirklich nötig, wieso darf ich nicht selber speichern? Aber dann mache ich leicht genervt doch weiter, weil die Herausforderung zu sehr reizt – und natürlich auch die Aussicht auf das nächste Super-Item. Balance-Holprigkeiten führen dazu, dass selbst eine „Auf sie mit Gebrüll!“-Klasse wie der Gunzerker enorm von einem guten Scharfschützengewehr profitiert, um die Übermacht aus der Ferne zu lichten. Borderlands 2 motiviert, weil die Ausrüstungsauswahl immer wieder überrascht, ich mir in Nebenmissionen Extra-Levels antrainieren kann und das Shooter-Spielgefühl gut und griffig ist. Bei der bemüht auf krass getrimmten Spielwelt überraschte mich zudem die Qualität der komischen Dialoge. Ernst genommen werden will Borderlands 2 nicht, weshalb das Gekille am laufenden Band für mich hier erträglicher ist als in pseudo-realistischen Kriegsspielen.

Gefällt

- + Enorme Waffenauswahl
- + Koop für 4 Spieler
- + Freude über Zufallsbeute
- + Fesselndes Geballer
- + Cel-Shading-Grafikstil

Missfällt

- Mühsamer Einstieg für Einzelspieler
- Dürrtiges Speicher-System
- Lange Wege, zeitaufwendig



BORDERLANDS 2

info

GETESTET AUF
Windows-PC
VERÖFFENTLICHUNG
18.09.12
TESTFASSUNG
Version 1.0.3
ANDERE VERSIONEN
Playstation 3, Xbox 360
KOSTEN
ca. € 60,-
ENTWICKLER
Gearbox Software (Borderlands, Brothers in Arms)
ANBIETER
2K Games
WEBSEITE
borderlands2.com

meta

PCGAMES.DE
86 von 100 (≈ 4,3 VON 5)

„In Teil 2 haben die Entwickler dieses Rezept perfektioniert, ohne sich allzu viel mit Innovation abzugeben.“

EDGE-ONLINE.COM
9 von 10 (≈ 4,5 VON 5)

„Borderlands 2 ist vielleicht keine große Weiterentwicklung gegenüber dem Vorgänger, aber es fesselt noch mehr mit seinem geschickt in den Action-Spielablauf verwobenen Ausbau der RPG-Statistiken.“

PCGAMER.COM
9 von 10 (≈ 4,5 VON 5)

„Ein noch überzeugenderer und taktisch interessanterer Shooter mit tollen Missionen und aufregenden Zufallsknarren.“



Kooperativ zu zweit: Der eine Partner hangelt per Quicktime-Event, der andere ballert die Feinde hinten weg



GRUSELIGE NEUAUSRICHTUNG

Resident Evil 6

Resident Evil stand mal für Survival Horror und eine eigene Note. Resident Evil 6 hingegen versucht, gleichzeitig Call of Duty, Metal Gear Solid, Uncharted und Splinter Cell zu sein. Und es zieht sich ziemlich. VON JÖRG LANGER

Von den Versprechungen Capcoms, mit Resident Evil 6 zu den Survival-Horror-Wurzeln zurückzukehren, ist praktisch nichts zu sehen. Wir erleben ein typisches Third-Person-Actionspiel, allerdings mit miserablen Deckungssystem und schlechter Kameraführung: Häufig seht ihr nicht, was euch gerade angreift – zum Glück könnt ihr per Nahkampf-Tritt oder „Schnellschuss“ (beide verbrauchen Ausdauer) auch blind Gegner erledigen. Das Schrecken hat nicht so schnell ein Ende: Ihr werdet je nach Können satte 30 bis 40 Stunden damit beschäftigt sein, mit je einem eigenen Heldenduo gleich drei lange Kampagnen zu bewältigen, auf Wunsch auch im Online- oder Split-Screen-Koop. Dazu kommen eine Bonuskampagne mit der sinisteren Ada und Zusatzmodi wie „Zombiewellen killen“ oder „Online als Monster in einer Kampagne mitspielen“.

Die Story dreht sich um den Kampf von sechs wackeren Helden gegen die weitere Ausbreitung des C-Virus der New Umbrella Corporation. Ihr bekommt es einerseits mit allerlei Zombie-Typen zu tun, andererseits mit den J'avo genannten Bioterroristen – sie verwandeln



Überraschung: Wir stoßen die Tür auf, erwarten bissige Mutanten... und blicken in vergleichsweise harmlose Kameras

eln sich bei Treffern effektiv in garstige Mutationen. Dazu kommt ein Sammelsurium an Zwischengegnern, etwa Zombie-Haie oder Cyborg-Riesen. Kurz vor Handlungsbeginn hat das Virus China erreicht, was angesichts von dessen Einwohnermasse wohl das endgültige Aus für die Menschheit bedeutet.

ZU VIEL DES WENIGER GUTEN

„Masse“ war auch das vorherrschende Spieldesign-Credo: Wann immer ein Element bei der ersten Verwendung spannend ist und bei der zweiten nur noch okay, benutzt es Resident Evil 6 mindestens dreimal. Viel zu viele Türen sind in jedem Level, die nur Zeit kosten. Zu viele Räume, die einfach von allen Gegnern geleert werden müssen. Zu viele Gegner, die an manchen Stellen zudem endlos spawnen. Und zu viele Leichen, von denen ihr längst ahnt, dass sie gleich aufstehen werden. Bekämpfen dürft ihr sie erst, wenn diese „Überraschung“ dann tatsächlich eintritt. Wer sich in den Schlauchlevels mal verläuft, blendet einfach einen Navipfeil ein.

Was euch im Laufe der vier Kampagnen an zumindest grafischer Abwechslung geboten wird, braucht sich vor keinem Spiel zu verstecken. Zwar denkt man sich bei vielen Szenen unweigerlich, „Das ist aus Call of Duty. Das jetzt aus Uncharted 3. Und hier: Metal Gear Solid 4!“ Aber die Grafiker haben wirklich geklotzt. Über 80 Gegnertypen (bei großzügiger Zählweise) schlurften, speien und spritzen



Moderne Zombie-Zeiten: Meist sind wir mittendrin im Action-Getümmel

HISTORIE

1996 Resident Evil (in Japan: Biohazard) debütiert auf der Playstation als eines der ersten großen Survival-Horror-Spiele.

1998 In Resident Evil 2 spielen wiederum Munitionsknappheit und Puzzles eine große Rolle, die beiden wählbaren Charaktere erleben teils eine andere Handlung.

1999 Resident Evil 3 führt das Prinzip des wiederkehrenden Endgegners ein, von dem auch Nummer 6 Gebrauch macht.

2002 Exklusiv für Nintendo GameCube erscheint mit Resident Evil Zero das letzte Survival-Horror-Spiel im klassischen Stil.

2005 Lange Entwicklungszeit für Resident Evil 4, weil es mittendrin eingestampft und neu begonnen wird. Es bietet RPG-Inventar und Puzzles, aber auch aufregende Action. Die Mischung aus Tradition und Moderne ist ein Serien-Höhepunkt.

2009 Teil 5 verlegt die Handlung nach Afrika und fährt viele Quicktime-Events und Massenkämpfe auf.

umher, einer schauerlicher anzusehen als der andere. Sogar drei optisch unterschiedliche Interfaces gibt es: Mal wählt ihr eure Waffen (von der Pistole bis zum Snipergewehr) in einem Kreismenü aus, mal per PDA. Dazu kommen eine Menge Zwischenbosse und Quicktime-Szenen Marke „Drück den J'avo durch den Fleischwolf“ oder „Lande das Flugzeug“. Hätten sich doch nur die Leveldesigner ähnlich viel Mühe gegeben!

HOHLE REIZÜBERFLUTUNG

Schon im hektischen Prolog wird klar: Subtil geht es in Resident Evil 6 nicht zur Sache. Ihr rammt per Quicktime-Event einem Soldatenzombie ein Messer ins Auge, schießt zwei Dutzend herumtorkelnder Untoter über den Haufen, stürzt mit einem Heli ab. Wählt ihr danach die erste der drei parallel spielenden Hauptkampagnen, tötet ihr per Cutscene gleich mal den Präsidenten der Vereinigten Staaten. Danach folgen einige wenige ruhige Minuten, wenn ihr durch eine wie ausgestorben wirkende Universität streift. Doch die Untoten warten nur darauf, euch als Lebendfutter zu behandeln. Von da an jagt ein Mini-Höhepunkt den nächsten, nur dass die Erregungskurve immer weiter sinkt. Wenn euch dann ein Panzer durch einen chinesischen Prachtbau verfolgt oder ihr mit dem Motorrad 100-Meter-Stürze überlebt, wirkt das wegen der vorherigen Reizüberflutung kaum noch spannend. Geschicktes Pacing, gekonnte Abfolge von Bombast-Action und Ruhephasen, mal etwas Denken zwischendurch – das ist nicht die Sache von Resident Evil 6.

Egal ob als Leon Kennedy und Helena Harper, als Chris Redfield und Piers Evans oder als Jake Muller und Sherry Birkin, und egal, ob der Schauplatz Kleinstadt, Katakomben, Gefängnis, U-Boot, chinesische Großstadt oder osteuropäisches Schlachtfeld heißt: Die spielerische Abwechslung hält sich in Grenzen, die meiste Zeit über ballert ihr, was das Zeug hält (wobei ihr endlich gleichzeitig laufen und schießen dürft). Das Inventar ist relativ nutzlos, und richtige Puzzles müsst ihr so gut wie nie lösen.



MEINUNG: JÖRG LANGER

»Überfüllt, überambitioniert«

Mich stört an Resident Evil 6 nicht, dass es voll auf Action setzt. Mich stört vielmehr, dass es bei zig Action-Titeln klaut und kaum noch eine eigene Note hat. Sicher, das Monsterdesign ist schön eklig und grafisch wird einige Abwechslung geboten. Aber mit wenigen Ausnahmen kämpfe ich nach 35 Stunden noch genauso wie nach 35 Minuten, abwechselnd ballend und nahkämpfend. Der schlimmste Feind aber ist kein Adipositas-Zombie und kein Flug-Mutant, sondern die Kamera nebst unpräzisem Fadenkreuz. Den meisten Spielern dürfte das bald zu zäh werden, mit Ausnahme beinhardter Serienfans und Freunden des Koop-Modus. Nicht, dass letzterer besonders toll gemacht wäre, die meisten kooperativen Elemente wirken aufgesetzt. Aber gemeinsam kämpfen und fluchen sorgt halt für den gewissen Extrakick. Resident Evil 6 will zu viel: Halb so viele Spielstunden bei höherem Erregungsniveau wären die bessere Alternative gewesen. Ganz so, wie es beim intensiveren 4. Serienteil der Fall war, der überdies weit beeindruckendere Bosse bot.

Gefällt

- + Gegner- und Schauplatz-Vielfalt
- + Monsterdesign
- + Koop-Modus

Missfällt

- Lineare Levels
- Gegner setzen auf Masse
- Betrachterkamera
- Geringe Abwechslung



RESIDENT EVIL 6

info

GETESTET AUF
Xbox 360
VERÖFFENTLICHUNG
02.10.12
TESTFASSUNG
1.00
ANDERE VERSIONEN
Playstation 3
KOSTEN
ca. € 60,-
ENTWICKLER
Capcom (Resident Evil)
ANBIETER
Capcom
WEBSEITE
residentevil.com

meta

GAMEPRO.DE
81 von 100 (= 4,05 VON 5)

„Mehr Story, mehr Helden, mehr Gegner, mehr Action... Technik- und Design-Schnitzer versalzen die ballerlastige Zombie-Mutanten-Suppe ein wenig.“

EDGE-ONLINE.COM
6 von 10 (= 3 VON 5)

„Leider redefiniert es die Serie als eine lose Sammlung von Action-Szenarien mit ... mildem SF-Horror. Es ist so bemüht, es allen recht zu machen, dass es sich nicht auf eine Identität festlegen kann.“

IGN.COM
7,9 von 10 (= 3,96 VON 5)

„Resident Evil 6 mag das umfangreichste Resident Evil sein, aber es ist wohl kaum das beste.“



Jeder Charakter hat drei Jobs gleichzeitig, entsprechend vielfältig ist die Skill-Auswahl in den Rundenkämpfen

In der 8-Bit-Welt Horkwall wundert man sich über die schlechten Manieren unserer Helden

ROLLENSPIEL IM 16-BIT-STIL

Precipice of Darkness 3

Humorvolle Hommage an japanische Rollenspiele der Super-Nintendo-Ära mit Pixel-Grafik, Retro-Sound und Rundenkämpfen am laufenden Band

Das kalifornische Studio Zeboyd Games hat sich auf die augenzwinkernde Erhaltung der Retro-Rollenspielkultur spezialisiert. Genre-Konventionen und Story-Klischees von JRPGs der 16-Bit-Ära hat man schon in

Breath of Death VII und Cthulhu Saves the World auf die Schippe genommen. In der Kollaboration mit den Comic-Autoren von Penny Arcade entstand Precipice of Darkness 3 (trotz der „3“ im Namen Einsteiger-tauglich).

In einer sich kein bisschen ernst nehmenden Jux-Handlung steuern wir eine vier Helden starke Party durch die Stadt New Arcadia. Die Party läuft auf einer Oberwelt-Karte zum jeweils nächsten Schauplatz, wo zahlreiche Rundenkämpfe gegen abgedrehte Gegner warten. Zwischendurch wird mal ein wenig geredet, die Klassenkonfiguration geändert oder die Ausrüstung aufgewertet.

Vor allem heißt es aber kämpfen, immer wieder kämpfen. In der linken Bildschirmhälfte stehen die Monster Spalier, in der rechten unsere Charaktere. Der Reihe nach wählen wir Angriffskommandos und Spezialfähigkeiten, an denen kein Mangel herrscht. Denn jeder Charakter kann drei von insgesamt 16 Klassen gleichzeitig beherrschen und macht dabei

rasante Fortschritte. Kaum ein Kampf vergeht, ohne dass nicht eine neue Stufe erklommen und etwas freigeschaltet wird. Sowohl bei Klassen als auch Gegnern geht es heiter zu. Anspielungen auf Rollenspiel-Klischees lockern die Kampfmonotonie auf. So machen wir einen Abstecker in eine 8-Bit-Welt, wo der Grafikstil um eine weitere Generation zurückgesetzt wird.

Heinrich Lenhardt



★★★★★
MEINUNG: HEINRICH LENHARDT

»Breath of Fantasy Quest«

Ihr habt im Zeitraum Mitte der 80er bis Mitte der 90er Jahre das eine oder andere japanische Rollenspiel angefasst? Dann müsst ihr diese gleichermaßen liebevolle wie respektlose Genre-Parodie haben. Das flexible Klassensystem levelt die Heldentruppe im Akkordtempo nach oben und der Schmunzelfaktor ist beachtlich hoch. Nur fangen die simplen Kämpfe schon nach einer Stunde an zu langweilen – und gekämpft wird fast ständig. Der Humor kann die Monotonie nicht über-tünchen; eine Automatikfunktion für schnelles Durchprügeln wäre gut gewesen. Trotzdem ein netter Jux für wenig Geld.



PRECIPICE OF DARKNESS 3

info

GETESTET AUF
Windows-PC
VERÖFFENTLICHUNG
25.06.12
TESTFASSUNG
Version 1.00
ANDERE VERSIONEN
**Xbox 360, Mac, Android,
iPhone/iPad**
KOSTEN
ca. € 5 (Download)
ENTWICKLER
**Zeboyd Games
(Cthulhu Saves the World)**
ANBIETER
Steam
WEBSEITE
rainslick.com



Im klassisch-knuffigen Grafikstil spazieren wir durch Oberwelt, Dörfer und Dungeons

Magic Missile

Elgo

Attack

Red Magic

Item

Defend

Change

Hell Minion	Mike	0 / 302	0
Butch	Sarah	335 / 374	15
	Algis	0 / 231	57
	Dusk	155 / 248	2
	Elgo	137 / 179	1

AUTO

PAUSE

ESCAPE

Viele Zufallskämpfe sind lästige Routine, doch bei dieser Bossbegegnung ist unsere Party schwer gefordert

NEUE RETRO-DIMENSION

Final Fantasy Dimensions

Der neue Final-Fantasy-Titel für iOS ist ein altmodisches Vergnügen, das die Rollenspiel-Tugenden der frühen 90er Jahre beschwört – massig Zufallskämpfe inklusive

Bereits vor zwei Jahren erschien Final Fantasy Dimensions für Mobiltelefone in Japan. Entwickler Matrix Software hat dem Spiel nun eine Frischzellenkur

gegeben, für iPhone und iPad eine neue Touch-Bedienung entworfen und die 2D-Grafik im Retro-Stil aufpoliert. Das Spielprinzip ist jedoch gleich geblieben

und orientiert sich an Squares Rollenspielen der 16-Bit-Ära. Die Welt ist aus einer isometrischen Perspektive zu sehen, Zufallskämpfe mit den zahlreichen Monstern werden von der Seite gezeigt. Dabei hat jeder der bis zu fünf Charaktere einen Aktionsbalken, der sich allmählich füllt. Ist der Balken voll, kann der Held zuhauen, einen Gegenstand nutzen oder einen der zahlreichen Zauber ausführen. Routineprügeleien mit leichten Gegnern vertraut ihr der flotten Automatik-Funktion an.

So simpel das Kampfsystem auch anmutet, die Charakterentwicklung hat es in sich. Es gibt 17 verschiedene Berufe, die jeder Held erlernen kann. Neben klassischen Rollen wie Krieger, Schwarzmagier oder Barde erwarten uns auch exotische Rollen wie Tänzer, Drachenreiter

oder Memorist. Das clevere System erlaubt es, Fähigkeiten der verschiedensten Berufe zu kombinieren, wenn ein Charakter diese erst einmal erlernt hat.

Final Fantasy Dimensions ist in fünf Kapitel unterteilt. Den Prolog könnt ihr kostenlos ausprobieren, alle anderen Kapitel müssen entweder einzeln oder im Paket nachgekauft werden.

Michael Hengst



MEINUNG: MICHAEL HENGST

»Helden-Jobs mit System«

Final Fantasy Dimensions hat zwar eine kitschige Story und die häufigen Zufallsgefechte mit den Monstern zerran auf Dauer an den Nerven. Aber das auf den ersten Blick so schlicht wirkende Jobsystem entpuppt sich als finessenreicher Helden-Baukasten für Profis. Mittels geschickter Kombination unterschiedlichster Fertigkeiten verlieren auch vorher für unbesiegt gehaltene Bosse ihren Schrecken. Da vergehen die Stunden wie im Flug, wenn man „nur mal schnell“ eine neue Truppen-Kombo testen will und nebenher die Professionsstufen und Charakterlevel beim Grinden nach oben schraubt. Der gehobene App-Preis ist gerechtfertigt, mit allen Kapiteln seid ihr an die 40 Stunden beschäftigt.



FINAL FANTASY DIMENSIONS

info

GETESTET AUF iPhone/iPad

VERÖFFENTLICHUNG 31.08.12

TESTFASSUNG Version 1.1.0

ANDERE VERSIONEN iMode, EZWeb

KOSTEN

Prolog kostenlos, alle Kapitel für ca. € 22,-

ENTWICKLER Matrix Software

ANBIETER Square Enix

WEBSITE square-enix.co.jp/smart/ffd/en/



Wüste Koop-Action im 2. Akt. Die Monsterstärke passt sich der Anzahl der vorhandenen Mitspieler an

WEG ZUR KLIKSELIGKEIT

Torchlight 2

Und ewig lockt der Beute-Jackpot: Der umfangreiche Nachfolger des Überraschungshits Torchlight mischt bewährte Lockstoffe und Suchtmittel des Action-Rollenspiel-Genres gekonnt ab.

VON HEINRICH LENHARDT

Wenn jemand eine moralische Legitimation für das Abkupfern des Diablo-Spielprinzips hat, dann wohl die Erfinder jenes klassischen Action-Rollenspiels. Und die lassen sich das nicht zweimal sagen: Im selben Jahr, in dem Blizzard (endlich) Diablo 3 in die Welt setzte, sind die historischen Höllenherrscher-Geburtsshelfer mit ähnlichen Projekten beschäftigt. David Brevik bastelt am Superhelden-MMO Marvel Heroes, während die Brüder Max und Erich Schaefer Torchlight 2 veröffentlichten. Letzteres wird wie sein Vorgänger für bescheidene 20 Euro angeboten, bietet aber ein erweitertes und abwechslungsreicheres Spielvergnügen.

Im Prinzip machen wir bei Torchlight 2 auch nichts großartig anders als vor rund 15 Jahren: Bei isometrischer Ansicht klicken wir unseren Helden durch Monstermassen, lösen durch Tastenbetätigung Sonderfähigkeiten aus und sichten dann das Schlachtfeld nach wertvoller Beute. Der Zufall will's, dass manchmal besonders hochwertige Ausrüstung statt Allerweltsramschan liegen bleibt. Das Hoffen auf ein seltenes, rares, episches Item, welches Spielstil und Talentwahl komplementiert, nährt die Weiterspiel-Motivation. Manchmal ist man dem stets steigenden Härtegrad der Gegner durch Beuteglück ein paar Stufen voraus, aber allzu lange ruht sich niemand auf sei-



Bei jedem Charakterstufen-Aufstieg dürfen wir neue Punkte in Attribute und Skills stecken

nen Ausrüstungs Lorbeeren aus. Ist die Kampagne nach rund 20 Spielstunden abgeschlossen, darf bei erhöhter Schwierigkeit weitergespielt werden, um bis Stufe 100 noch bessere Beute abzugreifen.

EINE FRAGE DES CHARAKTERS

Torchlight 2 hat ein zackiges Tempo, der energische Spielablauf befördert uns in eine Art Klick- und Tastendruck-Rauschzustand. Von einer Monsterballung geht's zur nächsten, rasch sind Lebensenergie- und Mana-Pegel zwischen den Kämpfen wieder aufgefüllt. Unterbrochen wird das spektakuläre Gemetzel von kurzen Planungspausen. Zum einen, wenn das Inventar mal wieder voll ist und neue Fundsachen vorfreudig identifiziert, analysiert und ausgerüstet werden. Zum anderen, wenn genug Erfahrungspunkte für das Erreichen der nächsten Charakterstufe beisammen sind. Wir dürfen nun Punkte in die vier Attribute Stärke, Gewandtheit, Fokus und Vitalität investieren. Dadurch verbessern sich zum Beispiel Waffenschaden,



Diablo (1996)

HISTORIE

1993 Max Schaefer, Erich Schaefer und David Brevik gründen das Spielstudio Condor, das 1996 von Blizzard erworben und in Blizzard North umgetauft wird.

1996 Diablo wird veröffentlicht.

2003 Brevik und die Schaefer-Brüder verlassen Blizzard und gründen Flagship Studios.

2008 Flagship Studios ist pleite, in der Konkursmasse landet neben Hellgate: London auch das unveröffentlichte Action-Rollenspiel Mythos. Die Schaefer-Brüder und Mythos-Projektleiter Travis Baldree gründen Runic Games.

2009 Runic veröffentlicht das in gerade mal elf Monaten entwickelte Torchlight, das sich im Laufe der Jahre über 1 Million Mal verkauft.

Drachen machen keine halben Sachen. Bosskämpfe sind herausfordernd, werden dafür mit besonders guter Beute belohnt

Rüstungswert, Mana-Reserven oder die Wahrscheinlichkeit für kritische Treffer. Oft baumelt auch ein besonders saftiger Ausrüstungsgegenstand vor unserer Nase, den wir erst einige Charakterstufen später benutzen können – es sei denn, man erfüllt eine der Anforderungen für eine frühzeitige Freischaltung.

Noch raffinierter geht es in den drei Talentbäumen zu, in denen pro Klasse 30 Sonderfähigkeiten freigeschaltet und in 15 Stufen ausgebaut werden. Es ist befriedigend, mit neuen taktischen Angriffskombinationen zu experimentieren und den Nutzen zuvor vernachlässigter Talente zu entdecken. Egal ob ihr euch für Embermage, Outlander, Engineer oder Berserker entscheidet, jede der vier Klassen bietet Freiraum für verschiedene Spielstile. Kämpfte man sich bei der Handlung des Vorgängers immer tiefer in ein und demselben Dungeon vor, bietet Torchlight 2 neben diversen Innenschauplätzen auch verschiedene Oberwelt-Regionen mit Schneelandschaften, Wüsten und gruseligen Zauberwäldern.

Abgerundet wird das Spiel durch liebenswerte Kleinigkeiten wie das mitkämpfende Begleittier, das man in die nächste Ortschaft entsenden kann, um Gerümpel zu verscherbeln und Tränke zu kaufen. Eine der größten Stärken liegt im Verzicht: Es gibt kein Auktionshaus wie bei Diablo 3, in dem sich Traumausrüstung gegen echtes Geld kaufen lässt, was die Fundsachen-Freude irgendwie entwertet. Bei Torchlight 2 muss man seine Beute schon selber finden, wenngleich lokal gespeicherte Charaktere und Offenheit für User-Mods Schummeln ein Hintertürchen öffnen. Noch ein Grund mehr, den neuen Koop-Modus bevorzugt mit Freunden zu genießen – bis zu sechs Spieler streifen hier gleichzeitig durch die Spielwelt. Dabei gibt es keine Unterscheidung zwischen Online- und Solo-Charakteren, Fortschritte von einem Modus werden im anderen übernommen.



MEINUNG: HEINRICH LENHARDT

»Liebesgrüße ans Lustzentrum«

Für genau solche Titel wurde die Phrase „Spielt sich wie geschmiert“ erfunden: Einfache Bedienung, hohes Spieltempo, sanfter Schwierigkeitsgrad und alles so schön bunt hier; im 3. Akt überrascht Torchlight 2 dann mit düsteren Schauplätzen und zunehmender Knackigkeit. Wohl abgeschmeckt und komfortabel gepolstert, macht es das meiste aus einem Spiel-design-Prinzip, das sich seit dem Ur-Diablo nicht radikal geändert hat. Torchlight 2 attackiert das Gehirn-Lustzentrum mit einem wohldosierten Staccato aus aufregender Ausrüstung und spektakulären Sonderfähigkeiten. Dabei übertreibt Runic Games es nicht mit der Vereinfachung, am Charakterausbau mit seinen dauerhaften Attribut- und Skillpunkt-Entscheidungen kann ich prima herumtüfteln. Torchlight 2 kostet etwa ein Drittel des Diablo-3-Anschaffungspreises, macht aber mindestens ebenso viel Spaß. Wer Action-Rollenspiele liebt, muss ohnehin beide Titel haben – 2012 geht in die Annalen als das Jahr der Maustasten-Überstrapazierung ein.

Gefällt

- + Flott und spaßig
- + Fette Beute
- + Charakterausbau
- + Koop-Modus
- + Viel Spiel für wenig Geld

Missfällt

- Belanglose Story
- Kein Online-Matchmaking



TORCHLIGHT 2

info

GETESTET AUF
Windows-PC
VERÖFFENTLICHUNG
20.09.12
TESTFASSUNG
Version 1.11.5.3
ANDERE VERSIONEN
Mac
KOSTEN
ca. € 20
ENTWICKLER
Runic Games (Torchlight)
ANBIETER
Steam, Daedalic
WEBSEITE
torchlight2game.com

meta

GAMESTAR.DE
85 von 100 (≈ 4,25 VON 5)

„Monsterhatz und Charakterentwicklung pur, ohne großen Schnickschnack ... Der Wieder-spielwert erweist sich als hoch und der Spielfluss als genau richtig.“

IGN.COM
9,1 von 10 (≈ 4,55 VON 5)

„Torchlight 2 macht nichts radikal neu, aber alles unglaublich gut ... Eine nahezu perfekte Formel, bei die Action niemals stoppt und Belohnungen nie weit entfernt sind.“

EUROGAMER.NET
9 von 10 (≈ 4,5 VON 5)

„Torchlight 2 ist in so ziemlich jeder Hinsicht verbessert ... und auch ohne Internet-Verbindung voll spielbar.“



Der Schrecken der 90er Jahre: Die ersten beiden (mittlerweile nicht mehr indizierten) Doom-Episoden sind mit von der Partie

HÖLLISCHE DREIFALTIGKEIT

Doom 3 BFG Edition

Auch nach gut acht Jahren ist Doom 3 eine gruselige SF-Geisterbahn, die stundenlang die Nerven spannt und den Puls hochtreibt. Diese Neuauflage enthält die historischen ersten Serienteile als Bonus. VON STEPHAN FREUNDORFER

Während die Entwickler von id Software am 4. Teil ihrer legendären Ego-Shooter-Serie arbeiten, schießen John Carmack und Kollegen eine überarbeitete Version von Doom 3 aus der Hüfte. Im Sommer 2004 flackerten erstmals die Lichter in der marsianischen Forschungseinrichtung der Union Aerospace Corporation bedrohlich. Auch in der neuen BFG Edition punktet Doom 3 mit Atmosphäre, Gegnern und Effekten, obwohl (oder vielleicht weil) das Spiel nur marginal überarbeitet wurde: Grafik- und Sound-Technik sind dezent modernisiert, bei Story und Spielmechanik hat sich nichts geändert, außer dass dem namenlosen Helden die Taschenlampe an die Rüstung geschraubt wurde, damit auch bei gezückter Knarre gute Lichtverhältnisse herrschen.

BLUTROTER PLANET

Im Jahr 2145 werden auf dem Mars allerlei moralisch und wissenschaftlich fragwürdige Experimente durchgeführt, bei denen sich vor allem ein gewisser Dr. Betrufer durch große Emsigkeit hervortut. Es kommt, wie es kommen muss: Die Tore der Hölle tun sich auf und



Ecken und Kanten: Während die Beleuchtungseffekte immer noch faszinieren, haben die Charaktere ihre besten Tage hinter sich

die weitläufige Marsstation wird geflutet mit Kreaturen, die bis heute nichts von ihrer Alptraumhaftigkeit verloren haben. Da sind Zombies mit klaffenden Wunden, schnarrende Spinnenmonster, fliegende Totenköpfe und eine Handvoll bizarrer Dämonen, die sich teleportieren, an Decken krabbeln, mit Feuerbällen werfen oder den Protagonisten mit voller Wucht und scharfen Krallen anspringen.

Abhängig von Entfernung und Stärke des Gegners wehrt ihr euch mit der passenden Waffe, inklusive legendären Doom-Utensilien wie Kettensäge und Untertitel-gebender „Big Fucking Gun“ 9000. Moderne Shooter-Features wie Anvisieren, in Deckung gehen oder Auto-Heilung gibt es bei Doom 3 nicht: Ihr ballert so gut es geht Richtung Feind, weicht Schüssen und Attacken seitlich aus und sucht in dunklen Ecken nach Medi-Packs und Rüstungsfragmenten.

Eben diese dunklen Ecken sind es, die das Spiel so aufregend schrecklich machen: Eigentlich wollt ihr ja lieber geradeaus marschieren und nicht so genau wissen, was dieser Gang links und jener Raum rechts an düsteren Überraschungen bereithält. Aber die Suche nach Munition, Lebensenergie und Audio-Logs, die zur Ausschmückung der Story beitragen und wichtige Zahlencodes liefern, bringt euch immer wieder ein paar gefährliche Schritte vom rechten Weg ab. Den alarmierenden Lautäußerungen der Kreaturen ist es zu verdanken, dass ihr trotz deren Auftauchen in verborgenen Kammern und toten Winkeln eine Chance zur Verteidigung habt.



In den verwinkelten Gängen leistet die Schrotflinte meist gute Dienste

DOOM-HISTORIE

1991 Vier Ex-Mitarbeiter des Disketten-Magazin-Verlags Softdisk gründen im texanischen Dallas den Entwickler id Software: John Carmack und John Romero programmieren, Tom Hall ist der Spiel-designer, Adrian Carmack (mit John weder verwandt oder verschwägert) der Grafiker.

1993 Dank bahnbrechender 3D-Grafik und LAN-Multiplayer-Modus wird Doom zum Kult, in Deutschland wegen blutiger Optik auch zum Index-Kandidaten. Erst 2011 werden Doom und der ein Jahr später veröffentlichte Nachfolger von der BPjM-Liste gestrichen.

2004 id Software konzentrierte sich lange Jahre auf die Quake-Serie; erst eine Dekade nach Doom erscheint der 3. Teil, der dank der neuen id-Tech-4-Engine vor allem grafisch beeindruckt.

2008 Die Arbeit an Doom 4 startet, ein Veröffentlichungsdatum steht aber immer noch nicht fest.



Die Cacodemons sind die Lieblingsmonster von John Romero. In Doom 3 hat sich ihr Look ziemlich verändert – hässlicher denn je

Die BFG Edition ist mehr als Doom 3 mit etwas aufgepeppter Grafik, konstant hoher Bildrate und der Unterstützung von stereoskopischem 3D. Neben der für einen geradlinigen Shooter recht umfangreichen Hauptgeschichte dürft ihr euch auch mit dem zwölf Level langen Add-On Resurrection of Evil vergnügen – inklusive doppelläufiger Schrotflinte. Außerdem spendiert id Software eine neue Erweiterung namens Lost Mission, die allerdings kurz und unspektakulär ausfällt. Statt wie im Resurrection-Add-On eine frische Story zu erleben, dürft ihr euch hier mit einem neuen Protagonisten den Dämonen innerhalb der ursprünglichen Kampagne stellen.

VIEL KANONENFUTTER FÜRS GELD

Zum Rundum-Sorglos-Paket für erprobte Kämpfer wider die höllischen Horden wird die BFG-Edition durch die beiden klassischen Vorgänger, die als antiker Bonus mitgeliefert werden. Während die PS3- und Xbox-360-Versionen neben einem halben Dutzend umfangreicher Episoden auch kurzweilige Multiplayer-Deathmatches erlauben, wurde die Mehrspieler-Komponente der ersten Teile in der PC-Version unerklärlicherweise gekippt.



MEINUNG: STEPHAN FREUNDORFER

»Alter vor Schönheit«

Wer mit Doom 3: BFG Edition Spaß haben will, muss seine verwöhnten Augen erst einmal kräftig zudrücken: Diverse grobe Texturen und vor allem die kantigen Charaktere machen alles andere als einen zeitgemäßen Eindruck. Trotz grafischer Überarbeitung sieht diese Neuauflage altbacken aus. Auch an die Finessen-arme Spielmechanik und das durchsichtige, oft tumbe Gegnerverhalten muss man sich erst (wieder) gewöhnen. Und doch zog mich Doom 3 nach kurzer Anwärmphase in seinen Bann, schließlich ist die dauerdüstere Gänsehaut-Atmosphäre zeitlos und das Design in seiner altmodischen Schlichtheit erfrischend: Sammeln, ausweichen und abschießen, Raum für Raum, Gang für Gang, Level für Level – wunderbar geradlinige Shooter-Action. Mehr Liebe zum Detail beziehungsweise weniger Schlampelei wäre aber doch ganz nett gewesen: Auf Konsolen hat man bei der (ordentlich synchronisierten) deutschen Version die englische Tonspur weggelassen, dagegen fehlt auf dem PC bei Doom 1 und 2 die Multiplayer-Komponente.

Gefällt

- + Gruselige Atmosphäre
- + Geradlinig und kurzweilig
- + Umfangreich
- + Oldie-Dooms als Bonus

Missfällt

- Grobe und kantige Grafik
- Kein englischer Originalton (Konsole)
- Kein Multiplayer bei Doom1+2 (PC)



DOOM3: BFG EDITION

info

GETESTET AUF
Xbox 360

VERÖFFENTLICHUNG
19.10.12

TESTFASSUNG
1.00

ANDERE VERSIONEN
Playstation 3, Windows-PC

KOSTEN
ca. € 40,- (PC: € 30,-)

ENTWICKLER
id Software (Doom, Rage)

ANBIETER
Bethesda

WEBSEITE
**bethsoft.com/de-de/games/
doom_3_bfg**

meta

GAMERSGLOBAL.DE
7,5 von 10 (≈ 3,75 VON 5)

„Ihr erhaltet einen guten Old-School-Shooter und seine beiden Vorgänger mit gepimpter Optik zu einem fairen Preis.“

EUROGAMER.NET
5 von 10 (≈ 2,5 VON 5)

„Beunruhigend ist das Gefühl – nein, die Gewissheit – dass wir in den letzten Jahren unzählige Ego-Shooter gespielt haben, die diesen hier mühelos in jeder Hinsicht übertreffen.“

DESTRUCTOID.COM
8 von 10 (≈ 4 VON 5)

„Wer auf Xbox 360 oder PS3 spielt, bekommt viel Content und ein Spiele-Trio, das trotz seines Alters (...) immer noch Stunden simpler Unterhaltung abliefern.“



Auch feindliche Gebäude wie diese Reparaturstation können von unseren Einheiten genutzt werden



ZURÜCK IN DEN KOMMANDOSTAND

Carrier Command Gaea Mission

Nostalgisches Katz-und-Maus-Spiel mit Flugzeugträgern: Die Macher des modernen Militär-Simulators ARMA haben ein über 20 Jahre altes Action-Strategiespiel neu aufgelegt.

VON MICHAEL HENGST

Die Zeiten ändern sich: Ging es in dem 1988-Klassiker Carrier Command noch um den Kampf um Rohstoffe wie Uran und Öl, ist im 2012er-Remake Wasser der Konfliktauslöser. Der Kampf um das kostbare Nass findet nicht auf der Erde statt, sondern auf dem fernen Planetoiden Taurus. Ansonsten erinnert Gaea Mission stark an seinen Opa: Das grundlegende Spielprinzip wurde von Bohemia Interactive weitgehend übernommen und dank selbst entwickelter 3D-Engine auf den neuesten technischen Stand gebracht.

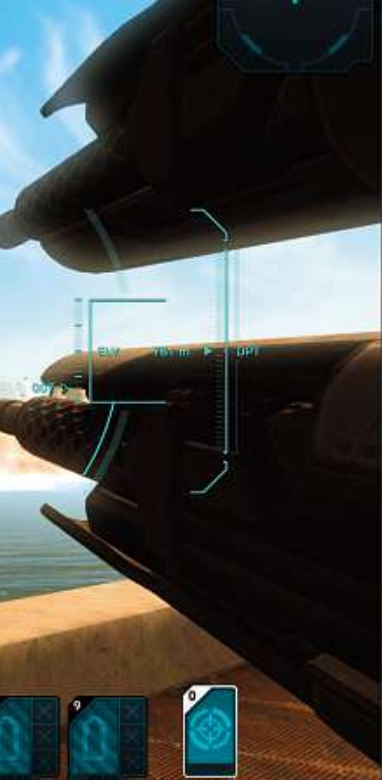
EROBERUNGS-KREUZFAHRT

Wir übernehmen das Kommando über ein gigantisches Trägerschiff, welches bis zu vier Manta-Flugzeuge und vier Walrus-Amphibienfahrzeuge beherbergt. Auf Taurus befinden sich 33 Inseln, die wir durch Eroberung in unser eigenes Produktionsnetzwerk integrieren. Nur erfolgreich eroberte Ländereien produzieren Nachschub, der dringend benötigt wird, um den Träger aufzurüsten, Reparaturen vorzunehmen, Treibstoff zu bunkern oder Fahrzeuge, Munition und Waffen zu ersetzen. Natürlich ist der Computergegner nicht untätig und erobert seinerseits Inseln – bis zum finalen Showdown zwischen den Trägerschiffen.

Jede Insel kann eine bestimmte Rolle übernehmen. Eine Rohstoffinsel beispielsweise liefert die Ressourcen, die dann auf einer Produktionsinsel zu Nachschubgütern veredelt werden. Erobert

wird wahlweise in der Kampagne (die den Action-Modus aus dem Oldie ersetzt) oder dem Strategie-Spiel. Bei Letzterem verfügen wir bereits über ein je nach Einstellung mehr oder weniger großes Inselnetz sowie einen voll ausgestatteten Träger; auch Schwierigkeitsgrad des Gegners und Menge der Start-Ressourcen lassen sich ändern. Die Story-Kampagne ist hingegen eher für Neulinge gedacht. Hier muss der Spieler seinen Träger zunächst einmal erobern, indem er in Ego-Shooter-Manier über die erste Insel läuft und einige Mini-Missionen absolviert. Dann wird er nach und nach in das strategische Spielprinzip eingeführt und mit mehr Einheiten vertraut gemacht.

Die Fahrzeuge können wir wahlweise über die Übersichtskarte per Mausclick befehlen oder im Einsatz direkt selbst steuern. Befindet sich mehr als ein Fahrzeug am Boden oder in der Luft, werden die nicht von uns kontrollierten Einheiten von der Künstlichen Intelligenz übernommen; dabei geben wir den Truppen individuelle Befehle mit auf den Weg (was die dubiose KI damit anstellt, ist eine andere Frage). Setzt man sich selbst ans Steuer, können auftauchende Inselverteidiger oder Festungsgebäude eigenhändig beschossen und gegnerische Gebäude per Computeranriff übernommen werden. Nachdem ein Walrus die Kommandostation gehackt hat, wird die Insel unserem Netzwerk einverleibt. Alle Gebäude auf einer Insel, die den Angriff überstanden haben, wechseln damit automatisch die Seite und unser Träger kann zum nächsten Ziel weiterschippern.



HISTORIE

1988 kombinierten die 3D-Spezialisten von Realtime Games die Genres Vehikelsimulation und Echtzeitstrategie mit für damalige Verhältnisse beeindruckender 3D-Vektorgrafik. Carrier Command begeisterte vor allem auf Atari ST und Amiga, auch wenn der Spielablauf gewisse Längen hat. Realtime Games' Battle Command (1990) war kein vollwertiger Nachfolger, sondern ein der strategischen Komponente beraubtes Panzergeballer. Programmierer Graeme Anderson arbeitete in den letzten Jahren an Titeln wie Company of Heroes und Army of Two mit. Designer Ricardo Pinto ist dagegen mittlerweile unter die Romanautoren gegangen (The Stone Dance of the Chameleon).

Links: Hier darf der Strategie selbst Hand anlegen und zum Beispiel die Geschütze des Trägerschiffs bedienen



Grafikvergleich 2012 vs. 1988: Insel-Überflug mit dem Manta bei Gaea Mission (oben) und dem original Carrier Command (unten)



MEINUNG: MICHAEL HENGST

»An der Künstlichen Intelligenz hängt's«

Carrier Command: Gaea Mission bleibt spielerisch erfreulich dicht am Original und bietet anspruchsvolle Strategie und Taktik für Fortgeschrittene. Auch wenn der Story-Modus insgesamt ein wenig aufgesetzt wirkt und es nicht mit „richtigen“ Shootern aufnehmen kann, macht die Erzählweise durchaus Sinn und liefert ein unterhaltsames Tutorial. Leider haben die Entwickler auch einige der Schwachpunkte des Klassikers übernommen. So fehlt ein Multiplayer-Modus völlig, obwohl sich das Spiel für Duelle mit menschlichen Kontrahenten anbietet. Und die Künstliche Intelligenz der Piloten ist scheinbar auf dem technischen Niveau von 1988 stehen geblieben. Zu oft bringen sich die Computer-Kollegen unnötig in Gefahr oder stecken hilflos im unwegsamen Gelände der Inseln fest. Hier ist der Frustrationsfaktor eindeutig zu hoch, was ebenso wie die etwas umständliche Steuerung den Spielspaß mindert. Unterm Strich ist Gaea Mission ein durchschnittliches Remake, dem leider der letzte Schliff fehlt.

Gefällt

- + Gehaltvolles Spielprinzip
- + Flair der 1988-Vorlage
- + Schicke Optik

Missfällt

- Schwache Künstliche Intelligenz
- Kein Multiplayer
- Umständliche Steuerung



CARRIER COMMAND: GAEA MISSION

info

GETESTET AUF
Windows-PC
VERÖFFENTLICHUNG
27.09.12
TESTFASSUNG
Version 1.1.0027
ANDERE VERSIONEN
Xbox 360
KOSTEN
ca. € 50,-

ENTWICKLER
Bohemia Interactive (ARMA)
ANBIETER
Steam, Morphicon
WEBSEITE
carriercommand.com

meta

EGMNOW.COM
7 von 10 (≈ 3,5 von 5)

„Gaea Missions tiefgründiges, offenes Gameplay hat einen unbestreitbaren Charme, der die mangelhafte Künstliche Intelligenz überstrahlt.“

FORBES.COM
7 von 10 (≈ 3,5 von 5)

„Die Künstliche Intelligenz ist viel zu schwach. ... Das ist eine Schande, weil es hier vieles gibt, an dem man Spaß haben kann. ... Fans des Originals sollten definitiv einen Blick riskieren.“

OXMONLINE.COM
3,5 von 10 (≈ 1,75 von 5)

„Die miese Wegfindung macht die indirekte Kontrolle extrem frustrierend. ... Umständliche Vehikelsteuerung.“



Wählt eine historische Grafikpalette mit passendem Bildschirmrahmen für die Extradosis Retro-Wallungen

GRAND THEFTENDO

Retro City Rampage

Amüsante Pixel-Parodie auf die 8-Bit-Spiele-Ära, angerichtet mit einer guten Portion Grand Theft Auto und charmanter Spritegrafik – nur der Schwierigkeitsgrad ist teilweise versalzen.

VON HEINRICH LENHARDT

Wenn Brian Provinciano seine spielbare Parodie als „Retro Overload“ beschreibt, dann übertreibt er nicht. Der kanadische Programmierer zitiert mit Retro City Rampage so ziemlich jedes Genre, das vor rund zwei Jahrzehnten angesagt war. Dabei inszeniert er seinen Ideenaufbau mit Minipixel-Grafikstil und energischer Chiptune-Musik. Story und Schauplatz sind mit Anspielungen an Spiele- und Popkultur der späten 80er und frühen 90er Jahre geradezu übersättigt. Als Fundament dient eine großzügige Sandbox-Spielwelt, in der wir Missionen annehmen oder einfach drauflos erforschen, Autos klauen, Waffen sammeln und wild balierend für Angst und Schrecken sorgen.

Ähnlichkeiten zu Grand Theft Auto sind beabsichtigt, nur ist Retro City eben keine realistische 3D-Stadt, sondern eine vergnüglich grobkörnige Pixelmetropole. Unser wenige Pixel hoher Charakter mit dem einprägsamen Namen „Spieler“ ist ein kriminelles Element, das versehentlich in der falschen Ära gelandet ist und nun dem Wissenschaftler Doc Choc beim Bau einer Heimreise-Zeitmaschine hilft.



Diese Verneigung vor den „Zurück in die Zukunft“-Filmen ist nur der Auftakt für eine beängstigende Menge an Anspielungen und Seitenhieben. Mal erinnern Spielsequenzen an Metal Gear Solid, Paperboy oder Legend of Zelda, dann füttert man die Pitfall-Krokodile mit Bösewichten oder erlebt ein Mikro-Adventure in einem Zwei-Räume-Haus, in dessen Mikrowelle wohl der Maniac-Mansion-Hamster zubereitet wurde. Doom-Schöpfer John Romero hat einen Gastauftritt, in der Spielhalle daddeln wir Automaten mit den Indie-Szenehelden Meat Boy und Commander Video, eine Röhre führt ins Minecraft-mäßige Mojang-Land – und so weiter und so fort. Diese Zitate sind kurz und knackig, hektisch eilt Retro City Rampage zum nächsten Gag und zur nächsten Aufgabe. Manchmal wirkt die Parodierlust etwas dick aufgetragen, aber auch wenn sich einem nur ein Bruchteil der Insider-Gags erschließt, hat man gut was zu grinsen.

SKURRILES SPEED-DATING MIT DER VIDEOSPIELE-GESCHICHTE

Bei aller Gaudi ist Retro City Rampage ein bemerkenswert solides Spiel mit griffiger Steuerung. In Dual-Stick-Shooter-Manier steuern wir Lauf- und Schussrichtung voneinander unabhängig (PC-Spielern sei zum Anstöpseln eines Gamepad-Controllers geraten). Zwei Dutzend Waffensorten vom Baseballschläger bis zum Raketenwerfer garantieren Zerstörungsvielfalt; Knarren und Munition erbeuten wir von besiegten Gegnern oder kaufen sie im Laden. Mit der Sprungtaste hüpfen unsere Passanten aufs Haupt oder grabst sie kurzerhand mit der Greiftaste, um sie dann durch die Landschaft zu werfen. Ein weiteres Knöpfchen dient zur Interaktion mit Händlern, Spielautomaten oder Fahrzeugen. Jedes Vehikel auf den Straßen von Retro City lässt sich kurzerhand borgen, um schneller dem Ziel entgegenzubreisen. Aufmerksame Ordnungshüter registrieren sowohl Autodiebstahl als auch größere Verkehrssünden wie das Überrollen von Fußgängern oder unsachgemäßen Schusswaffengebrauch. Mit immer größeren Polizeiaufgeboten liefern wir uns beherzte Schlachten oder schütteln die Verfolger ab.

Gut 60 Story-Missionen sorgen für zielorientierte Beschäftigung, erzählt wird die Handlung mit Standbildern im NES-Grafikstil und



Verkehrsbehinderungen durch Dynamitwurf erregen flugs die Aufmerksamkeit der Ordnungshüter



1 MANN, 9 JAHRE

Bereits im Jahr 2003 beginnt der in Vancouver ansässige Programmierer Brian Provinciano mit einem Homebrew-Hobbyprojekt. Er will ein Spiel im Stil der ersten beiden Grand-Theft-Auto-Teile für die 8-Bit-Konsole Nintendo Entertainment System (NES) entwickeln. Aus dem Feierabend- und Wochenend-Spaß wird ab 2009 eine Vollzeitbeschäftigung. Das Spiel beschränkt sich nicht mehr auf die Limitationen der NES-Hardware und wird immer ambitionierter. Mit Ausnahme von der Musik und etwas Grafikerstärkung entwickelt Provinciano Retro City Rampage im Alleingang.



Drei Beispiele für Anspielungen: ein Hauch von Maniac Mansion (oben), Paperboy in Aktion (links) und die Minecraft-Welt (rechts)

lustigen, auch ins Deutsche übersetzten Texten. Der Schwierigkeitsgrad zieht zwischendurch immer wieder mal an und erfordert echte Old-School-Hartnäckigkeit, da wir beim Scheitern ganz an den Anfang der aktuellen Mission zurückgesetzt werden. Dazu kommen rund 50 Arcade Challenges, bei denen es in der Regel darum geht, mit einer bestimmten Waffe oder einem Vehikel binnen einer Minute möglichst viel Schaden anzurichten. Online-High-Score-Listen erlauben den Vergleich mit Freundeskreis und Rest der Welt.



MEINUNG: HEINRICH LENHARDT

»Verrückt, aber geglückt«

Zum Glück verlässt sich Retro City Rampage nicht ausschließlich auf seinen koketten Parodie-Liebreiz. Es ist ein kompetentes Sprite-GTA mit Sandbox-Spielwelt und vielen Missionen, die meistens irgendwie an irgendeinen bestimmten Klassiker erinnern, aber auch für sich vergnüglich sind ... meistens. Zum einen fängt die Steuerung das Gefühl der Vorlage nicht immer gut ein. Und der Schwierigkeitsgrad schlägt sporadisch arg heftig in Old-School-Schmerzregionen aus, bei einigen Aufgaben habe ich eine zweistellige Anzahl von Anläufen und etwas Glück gebraucht. Immerhin sorgen Challenges für kurze Abreagier-Zerstreuung jenseits der Story. Stilleht ist die Inszenierung mit Retro-Flair-Grafik und halsbrecherisch wirbelnden Chiptune-Rhythmen. Vor allem für Vertreter der Generation C64/NES ein wohliges (und preiswertes) Vergnügen. Auch wenn mich manche Mission ange- nert hat, bin ich gerne wieder zu Retro City Rampage zurückgekehrt. Es hat Charme, Witz und die allseits begehrte „Mal was anderes“-Frische.

Gefällt

- + Kurzweilige Action in GTA-light-Manier
- + Retro-Flair mit putzmunterer Pixelgrafik
- + Massig Gags, Anspielungen und Parodien

Missfällt

- Einige Frust-Levels
- Kein Speichern während einer Mission
- Wenige Informationen auf der Stadtkarte



RETRO CITY RAMPAGE

info

GETESTET AUF
Windows-PC
VERÖFFENTLICHUNG
09.10.12
TESTFASSUNG
Version 1.0
ANDERE VERSIONEN
Playstation 3, Vita, Wii,
Xbox 360
KOSTEN
ca. € 15,-
ENTWICKLER
Brian Provinciano
ANBIETER
Steam, GOG, PSN, Xbox Live,
WiiWare
WEBSEITE
retrocityrampage.com

meta

EUROGAMER.NET
8 von 10 (= 4 VON 5)

„Wenn ihr alte Spiele liebt – und alte Filme und das ganze andere alte Zeug – stehen die Chancen gut, dass ihr dieses Spiel auch lieben werdet.“

GAMESPOT.COM
7 von 10 (= 3,5 VON 5)

„Mitunter etwas holprig, aber die Mischung aus Open-World-Action und 8-Bit-Stil ist ein alberner, ungewöhnlicher Spaß.“

GAMEINFORMER.COM
7 von 10 (= 3,5 VON 5)

„In Retro City Rampage steckt viel Liebe, aber das fertige Produkt lässt mich ebenso häufig an meine frustrierendsten wie an meine angenehmsten Spielerinnerungen denken.“

AUF DVD

VOLLVERSION
DER PC-FASSUNG



Um diesen Kampf zu überleben, müssen wir im richtigen Moment auf den Pfeil tippen

Der Speisewagen ist einer der besten Orte, um Mitreisende unauffällig zu belauschen oder sie direkt anzusprechen

VORSICHT AN DER BAHNSTEIGKANTE

The Last Express

Comeback für Jordan Mechners Adventure-Geheimtipp: Am Vorabend des Ersten Weltkriegs müssen wir an Bord des Orient-Express ein gestohlenen Schmuckstück finden

Nach den Action-Adventures Karateka (1984) und Prince of Persia (1989) gründete Spieldesigner

Jordan Mechner sein eigenes Studio Smoking Car Productions. Das erste und einzige Spiel der

Firma: The Last Express (1997), ein Grafik-Adventure, in dem wir als amerikanischer Arzt Robert Cath per Orient-Express von Paris nach Konstantinopel reisen.

Natürlich verläuft die Zugfahrt nicht unproblematisch. Unser Freund Tyler Whitney liegt tot in der Kabine – prompt stehen wir unter Mordverdacht. Obendrein ist ein Schmuckstück aus Whitneys Abteil verschwunden, auf das es unter anderem ein mysteriöser Waffenhändler und ein afrikanischer Prinz abgesehen haben. Uns bleiben drei Tage, um alle Rätsel an Bord zu lüften. Schnappt uns die Polizei oder segnen wir das Zeitliche, drehen wir einfach die Spieluhr einige Minuten zurück, um es noch einmal zu versuchen.

The Last Express läuft komplett in Echtzeit ab. Während der Zug von Europa nach Asien rattert, laufen Passagiere und Be-

dienstete darin herum, unterhalten sich oder nehmen im Speisewagen Platz. Wie wir das Geschehen erleben, hängt also davon ab, wo wir uns gerade befinden und mit wem wir sprechen oder wen wir belauschen. Adventure-Elemente wie das kurzzeitige Verstecken auf dem Zugdach oder die Suche nach einem Übersetzer für ein russisches Manuskript gewinnen durch die unbarmherzig tickende Uhr an Dramatik.

Die neue iOS-Fassung hat nichts vom Charme des PC-Originals verloren. Die patentierte digitale Rotoskop-Technik bettet die auf ihre Umrisse reduzierten Akteure wunderschön in die prächtig nachgebauten Zugwaggons ein.

Jeder Akteur redet in seiner Heimatsprache, die Robert Cath nur eingeschränkt untertitelt versteht. Neu in der iOS-Version sind 20 freischaltbare Biografien, das gezielte Anspringen aller gesehenen Videosequenzen, 15 Erfolge und ein dreistufiges Hint-System.

Roland Austinat



MEINUNG: ROLAND AUSTINAT

»Vergessenes Kunstwerk«

The Last Express hat mich wie schon vor 15 Jahren in seinen Bann gezogen: Dank dem einzigartigen, sehr stimmungsvollen Schauplatz Orient-Express und der geheimnisvollen Mitreisenden: Was führt die österreichische Violinistin Anna Wolff im Schilde? Ist der russische Anarchist Alexei Dolnikov wirklich so abgebrüht, wie er tut?

Gewiss, ab und zu komme ich durch die Antipp-Steuerung bei mehreren eng beisammenliegenden Richtungs- und Aktionspfeilen nicht sofort ans Wunschziel, vereinzelt erklingt Deutsch mit amerikanischem Akzent. Doch all das verzeiht man dem Spiel. Trotz der stets tickenden Uhr ist The Last Express kein hektisches, sondern ein fast schon kontemplatives Erlebnis – eine wunderschöne Liebeserklärung an eine längst vergangene Ära. Freunde ungewöhnlicher Abenteuer dürfen sich das preiswerte Kunstwerk nicht entgehen lassen.



THE LAST EXPRESS

info

GETESTET AUF
iPhone

VERÖFFENTLICHUNG
14.09.12

TESTFASSUNG
Version 1.02

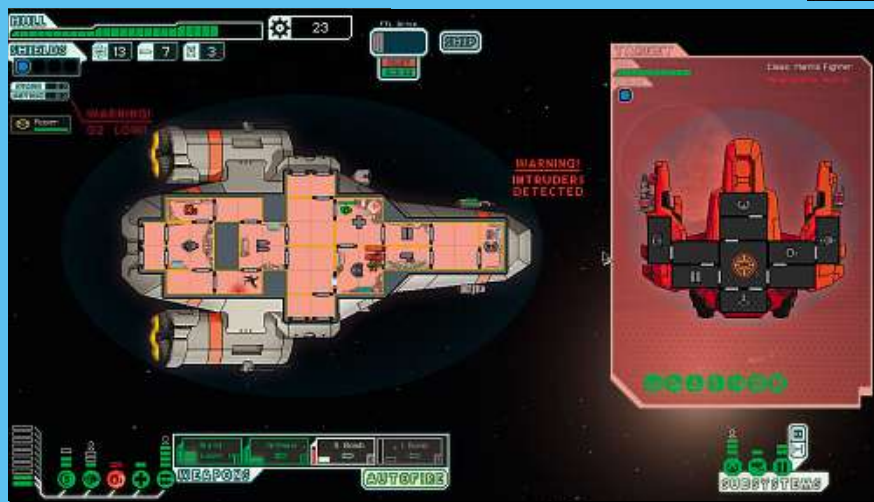
ANDERE VERSIONEN
iPad, Windows-PC

KOSTEN
ca. € 5,-

ENTWICKLER
Smoking Car Productions

ANBIETER
iTunes, DotEmu

WEBSEITE
jordanmechner.com/
last-express/



Der Händler neben dem Saturn hat neue Waffen im Angebot

„Er ist tot, Jim“: Aliens entern unser Raumschiff

Hat der Gegner den Kürzeren gezogen, sammeln wir Altmittel und Ausrüstung ein. Mit den so gewonnenen Punkten reparieren wir das Schiff, rüsten es allmählich auf. Später lassen sich zudem völlig neue Schiffstypen freischalten.

Allzu lange herumtrödeln sollte man bei der Erkundung nicht, denn wir werden ständig von Rebellen gejagt und müssen den Sektorenausgang erreichen, bevor die Burschen unser Schiff zerblastern. Im schlimmsten Fall fängt man halt wieder von vorne an; Raumsektoren und Ereignisse werden bei jedem Spiel zufällig neu generiert.

Michael Hengst

ROGUE IM WELTRAUM

Faster than Light

Inspiziert von den SF-Serien Star Trek und Firefly, realisiert dank Subventionen von der Fanbasis: Weltraumerkundung mit einer Prise Zufall und altmodischer Grafik

Das Zwei-Mann-Team Subset Games wollte eigentlich „nur“ 10.000 US-Dollar auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter sammeln, um seinen Raumschiff-Simulator Faster than Light zu vollenden. Das Konzept fand so viel Anklang, dass binnen eines Monats rund 200.000 Dollar zusammenkamen.

Dabei ist das Grundprinzip von Faster than Light denkbar einfach und die Grafik hat spröden 16-Bit-Charme. Wir übernehmen ein Raumschiff, das zum Start mit einer Minimal-Konfiguration und drei Besatzungsmitgliedern ausgerüstet ist. Per Mausklick auf eine Übersichtskarte des aktuellen Raum-

sektors schicken wir Schiff und Crew zu neuen Abenteuern. Am Zielort lauern die unterschiedlichsten Aufgaben. So befindet sich beispielsweise ein Raumschiff in Not und der Spieler hat per Multiple-Choice-Menü die Qual der Entscheidungswahl: Entweder eilt er selbstlos zu Hilfe und wehrt etwaige Angreifer ab, oder er wird selbst zum bösen Aggressor.

In den taktischen Kämpfen werden beide Schiffe nebeneinander angezeigt. Per Mausklick wählen wir ein Waffensystem und visieren verschiedene gegnerische Systeme wie Antrieb, Schilde, Waffen oder Brücke an. Ist das eigene Raumschiff entsprechend ausgerüstet, können auch Drohnen eingesetzt oder Besatzungsmitglieder zum gegnerischen Schiff gebeamt werden. Selbstverständlich geht das auch andersherum: Der Feind feuert gezielte Salven und geht etwas zu Bruch, müssen Besatzungsmitglieder Reparaturen durchführen.



★★★★★
MEINUNG: MICHAEL HENGST

»Licht, aber auch Schatten«

Der erste Eindruck hat mich begeistert: Auf der Flucht vor den Rebellen suche ich nach neuen Herausforderungen, liefere mir Gefechte mit Aliens, sacke Schrottteile ein und rüste mein Raumschiff mit neuen Systemen und Waffen aus. Verglüht mein Pott im Weltraum, knirsche ich mit den Zähnen, denn die Lebenserwartung hängt auch von einer guten Portion Glück ab. Nach ein paar Stunden unkompliziertem Spaß macht sich eine gewisse Ernüchterung breit. Die Aussicht auf neue Schiffstypen, Waffen und Boni reicht nicht, um für Langzeitmotivation und Abwechslung zu sorgen. Für einen Mittagspausen-Weltraumausflug zwischendurch ist das Spiel toll, aber langfristig fesselt es mich nicht wirklich.



FASTER THAN LIGHT

info

GETESTET AUF
Mac

VERÖFFENTLICHUNG
14.09.12

TESTFASSUNG
Version 1.02.6

ANDERE VERSIONEN
Windows-PC, Linux

KOSTEN
ca. € 10,-

ENTWICKLER
Subset Games

ANBIETER
Steam, GOG

WEBSEITE
ftlgame.com



Ballernde Helikopter jagen den Spieler über die Baustelle; eine Sprühdose Acryl aufs Cockpit bringt die Brummer zum Absturz

GRAFFITI CRIMES

Jet Set Radio

Rivalisierende Banden skaten durch die Häuserschluchten und „taggen“ ihr Viertel mit Graffiti: Das HD-Remake von Segas Mix aus Tony-Hawk-Akrobatik und Open-World-Jump-and-Run sprüht immer noch vor Charme.

VON WINNIE FORSTER

Klare Farben ohne Texturen und Verläufe, harte Schatten und schwarze Linien um alle Figuren, Gebäude und Objekte: Mit diesem abstrakten Look, der an die Animation früher Zeichentrickfilme erinnert, schockt Sega im Jahr 2000 eine Szene, die auf Fotorealismus schwört und diesen dank der Power der letzten Sega-Konsole Dreamcast in greifbarer Nähe wähnt. Doch das interne Sega-Team Smilebit setzt bei Jet Set Radio auf einen eigenen Stil. Es ist nicht der einzige Action-Titel im Cel-Shading-Look, aber der erste, bei dem Spielmechanik und Optik perfekt zusammenpassen: Im Tokio der Zukunft sind Held Beat und seine Kollegen auf Düsen-Skates unterwegs, um Betonmauern und Hausfassaden mit ihren Gemälden zu schmücken. Die Cel-Shading-Optik zitiert und feiert die Acryl-Flächen und Outlines der halblegalen Kunstform Graffiti.

Zwei andere Skater, die niedliche Gum und der Overall-Künstler Tab, verraten Beat die ersten Schritte und Skate-Tricks, bevor sie sich mit ihm zu „GG“-Gang zusammenschließen. Klar, dass die drei (und sieben weitere Asphalt-Artisten, die sich GG im Spielverlauf anschließen) sofort mit anderen Banden in Konflikt kommen und auf der Fahndungsliste der Polizei unter dem brutalen Kommissar



Das HD-Remake basiert nicht auf dem Japan-Original, sondern dem um zwei Levels erweiterten westlichen Jet Set Radio

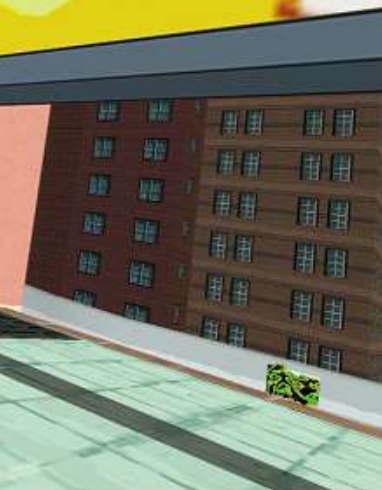
Onishima ganz oben landen. Die Gassen, Plätze und Bahnhöfe, der Hafen und die Kanalisation der Stadtviertel Benten, Kogane und Shibuya werden zum Spielplatz, den der Spieler anfangs unsicher staksend und vorsichtig rollend, bald aber im Super-Tempo und Salto-schlagend durchflitzt. Inmitten eines japanischen Alltags mit Berufsverkehr, Schulkindern und schwankenden Nachtschwärmern sucht die GG-Gang nach neuen Gefährten und spektakulären „Tag“-Locations, jedes Element der vielstöckigen 3D-Architektur nützend. Werbetafeln, Leitplanken und Balkongeländer werden zu Skate-Bahnen, Brücken zu Sprungschancen. Jet Set Radio zwingt den Spieler, in Schwung zu bleiben. Der Underground-DJ Professor K serviert dazu den passenden Soundtrack: Elektro und Rap, Punk und J-Pop.

NEUER ANALOGSTICK-SCHWUNG

Jet Set Radio hat einen recht komplexen, nicht linearen Aufbau, bei dem sich Prüfungen, die zur Rekrutierung neuer Freunde führen, Graffiti-Sightseeing und Revierkämpfe abwechseln. Auf eine lange Erkundungsfahrt folgt die Konfrontation mit Rivalen der Gangs Lover Shocker, Noise Tank und Poison Jam in Form von Stunt- und Trickprung-gespickten Rennen mit der Sprühdose als Waffe.

Im Gegensatz zur Xbox-Version Jet Set Radio Future tickt immer ein Zeitlimit, außerdem ist die Wandmalerei anspruchsvoller und virtuoser als in der Fortsetzung von 2002: Während man kleine Tags im Vorbeifahren legt, hält man für Fassaden-füllende Gemälde an und schwingt den Analogstick, eingeblendeten Pfeil-Symbolen folgend. Wer sein Gemälde in einem Rutsch und ohne Absetzen an die

306.33



STUDIO-HISTORIE: SMILEBIT

Viel Zeit bleibt Shun Arai und seinem Smilebit-Team nicht, um die Welt mit frischen Spielen zum Lächeln zu bringen. Das Studio wird 2000 zur Stärkung der internen Entwicklung für Segas letzte Konsole gegründet und ist ebenso kurzlebig wie das glücklose Dreamcast. Jet Set Radio bleibt das Meisterwerk der rund 100 Mitarbeiter, spätere Smilebit-Spiele sind in Europa fast unbekannt: Die schräge SF Ballerei Gun Valkyrie für Xbox, die Dreamcast-Umsetzung der Untoten-Tipperei Typing of the Dead oder Hundred Swords. Letzteres, ein seltenes Beispiel japanischer Echtzeitstrategie, ist bereits 2001 als Download-Spiel erhältlich. Das kurze Smilebit-Leben endet mit der spielerisch verwässerten Fortsetzung Jet Set Radio Future und der Sega-Umstrukturierung, die auf das Dreamcast-Debakel folgt.

Über amerikanische Flachdächer können die Männer in Schwarz nicht folgen



Gum grinded auf Schaukel und Rutsche und setzt im Vorbeiflug ihr "Tag" ganz oben auf die Werbetafel

Wand bringt, spart Acryl und holt sich Bonuspunkte. Wie in jedem ordentlichen Hüpf- und Geschicklichkeitsspiel wird in Jet Set Radio auch fleißig gesammelt: Man hält Ausschau nach gelben und blauen Dosen sowie roten Blutbeutel, die den Lebensbalken füllen.

Unter der Vorgabe „Keine Erweiterungen, keine Verbesserungen“ rechnete ein spanisches Team die Dreamcast-Vorlage auf HD-Format herauf und passte die Steuerung modernen Pads mit Doppel-Analog-Sticks an (Vita- und iOS-Fassung sollen Touchscreen unterstützen). Ansonsten blieb bei Jet Set Radio alles beim Alten.



MEINUNG: WINNIE FORSTER

»Jung geblieben«

Weder Optik noch Spielmechanik von Jet Set Radio sind im letzten Jahrzehnt gealtert. Da schon das Original auf klare Kanten und Farbflächen statt Fitzel-Texturen setzte, hat die 3D-Grafik noch immer Stil und Klasse, statt hoffnungslos überholt zu wirken. Auch spielerisch bleibt der Mix faszinierend und einzigartig: Klassische Action- und Jump-and-Run-Elemente (sammeln, hüpfen, Bösewichte bekämpfen) werden mit moderner Open-World-Reise und den Ideen des Tanz- und Musikspiels kombiniert. Mit Schwung und Pad-Virtuosität erforscht und erobert man die grelle Welt von Neo-Tokio, entdeckt Abkürzungen und geheime Winkel sowie immer neue Wege und Tricks möglichst rasanter und reibungsarmer Fortbewegung.

Was am Originalspiel im wahrsten Sinne der Wortes schmerzt – die Steuerung mit dem klobigen und harten Dreamcast-JoyPad – wirft das Remake über Bord: Die Spielmechanik verträgt sich glänzend mit modernen Controllern. Wer wissen möchte, wie sich der Sommer 2000 in Tokio anfühlte (und anhörte), der holt sich diesen Download.

Gefällt

- + Witzig und schwungvoll
- + Zeitloser Grafikstil
- + Belohnt Einfälle und Virtuosität
- + Stimmiger Soundtrack

Missfällt

- Alte Technik
- Steuerungs-Lernkurve
- Kein Multiplayer



JET SET RADIO

info

GETESTET AUF
Playstation 3
VERÖFFENTLICHUNG
19.09.12

TESTFASSUNG
1.00

ANDERE VERSIONEN
Xbox 360, Vita, iPhone/iPad

KOSTEN
ca. € 10,-

ENTWICKLER
Smilebit (Original),
Blit (HD-Umsetzung)

ANBIETER
Sega

WEBSEITE
sega.com/games/
jet-set-radio

meta

EUROGAMER.NET
9 von 10 (≈ 4,5 VON 5)

„Jet Set Radio sieht so viel besser aus als die meisten HD-Remasters, weil die Cel-Shading-Grafik keine Texturen besitzt, die unter dem erbarungslosen Glanz moderner Displays hätten welken können.“

GAMEPRO.DE
68 von 100 (≈ 3,4 VON 5)

„Jet Set Radio ist abgedreht, funky und charmant, aber inzwischen einfach alt. ... Steuerung, Kamera, Handling haben mir den Nostalgie-Spaß verdorben.“

EDGE-ONLINE.COM
8 von 10 (≈ 4 VON 5)

„Smilebit trotz der Jagd nach Fotorealismus, feiert Rebellion und Individualität.“



Besonders die frühen Levels überzeugen durch farbgewaltige, detaillierte Dreamcast-Grafiken und stimmungsvolle Atmosphäre

NEUES GLÜCK MIT ALTER KONSOLE

GunLord

Homebrew-Entwickler NG:Dev.Team verleiht sowohl der Dreamcast-Konsole als auch dem Turrigan-Spielprinzip neues Leben.

VON SEBASTIAN SPONSEL

Totgesagte leben länger – es gibt kaum ein Gerät, auf welches dieses Sprichwort besser zutrifft als auf das Sega Dreamcast. Nur gut zwei Jahre lang stand die letzte Konsole des japanischen Spieleherstellers in den Händlerregalen, bevor Sega 2001 der Hardware-Welt den Rücken kehrte. Doch inzwischen hat sich das Dreamcast zur Kultmaschine mit einer treuen Fangemeinde gemauert. Die Konsole hat eine florierende Homebrew-Szene vorzuweisen, aus der gelegentlich auch schon einmal ein Titel hervorgeht, der sich mit den Spielen der Dreamcast-Blütezeit messen kann.

Nicht nur für treu ergebene Dreamcast-Fans ist GunLord interessant. Denn das Run-and-gun-Spielprinzip, das der deutsche Entwickler NG:Dev.Team hier zusammengebraut hat, steht ganz klar in der Tradition eines der bekanntesten Actiontitel der 8- und 16-Bit-Ära: Sound, Optik, Spielgefühl und Präsentation sind offensichtlich vom Factor-5-Klassiker Turrigan inspiriert. Ein Eindruck, der über oberflächliche Gemeinsamkeiten noch hinausgeht.

ROCK YOU LIKE A TURRICAN

Wer Turrigan II kennt, der wird sich bei GunLord sofort zu Hause fühlen, denn das Spielprinzip ist dem Vorbild bis ins Detail nachempfunden. Das geht schon mit dem Intro los: Statt „The Machine“ heißt der galaktische Bösewicht „The Master“, der sich mit seinen au-



Level 2 entpuppt sich als ein seitlich scrollender Shooter, der etwas Abwechslung ins Spielgeschehen bringt

tomatisierten Horden aufmacht, die Galaxis zu unterjochen, und dem sich ein einsamer Held mit seinem Kampfanflug entgegenstellt. Das Arsenal umfasst unter anderem Streuschuss, von Hindernissen abprallende Energiewände oder mannsgroße Feuerbälle. Powerups finden sich in versteckten Felsblöcken. Auf Knopfdruck rollen wir unseren Helden zu einem Ball zusammen, um enge Passagen zu überwinden, oder feuern einen konstanten Energiestrahler ab, der sich im 360°-Winkel um die Spielfigur herumdrehen lässt.

Anders als in linearen Run-and-gun-Titeln wie Contra läuft der Spieler nicht schnurstracks auf das Levelende zu. Stattdessen liegt der Schwerpunkt auf Erkundung in alle Richtungen. Gelegentlich verraten Pfeile den direktesten Weg zum Levelausgang. Dennoch lohnt es sich, immer wieder mal von diesem Pfad abzuweichen. Den munteren Kundschafter erwarten tonnenweise Extras in Form von



Große, detaillierte Bossgegner stellen eine besonders knackige Herausforderung am Ende jedes Levels dar

punktespendenden Diamanten, Waffen, Energie oder Extraleben. Auch im Detail stecken gewisse Ähnlichkeiten: Die Roboterdrohnen des ersten Levels erinnern frappierend an die ersten Gegner, die dem Protagonisten in Turrigan II entgegenlaufen. Während des ersten Levels verdunkelt sich der Himmel und ein Gewitter bricht aus – woraufhin einem fortan Standarddrohnen mit Regenschirm begegnen. Und um ein wenig Abwechslung in die Plattform-Levels zu bringen, wird mit Level 2 ein horizontal scrollender Shooter-Stage eingestreut. Es ist offensichtlich, dass hier viel Arbeit investiert wurde, um die besten Qualitäten des Vorbilds einzufangen. Gleichzeitig ist das Spiel mit einer hervorragenden Optik ausgestattet – sowohl was Turrigan-Maßstäbe als auch Dreamcast-Ansprüche betrifft.

LIEBE ZUM LEVEL-DETAIL

Spätere Stufen warten zum Beispiel mit ein wenig Abendstimmung auf, während der Spieler von Pflanzen überwucherte Ruinen erforscht. Auch die Designs der Gegner sowie thematisch passender Hindernisse überzeugen. Schade nur, dass der positive Eindruck nicht bis zum Schluss erhalten bleibt. Die letzten beiden der insgesamt neun Spielstufen sehen immer noch gut aus, lassen aber die Vielfalt und den Ideenreichtum früherer Abschnitte vermissen.

Bei all den Parallelen und Gemeinsamkeiten zum großen Vorbild Turrigan ist es fast ein wenig überraschend, dass die Musik nicht von Chris Hülsbeck stammt. Doch Rafael Dyll liefert einen ordentlichen GunLord-Soundtrack ab, der sehr gut zum Spielgeschehen passt; die Musik wechselt zwischen elektronischen Beats und ruhigen Trance-Klängen. Wer auf elektronische Kompositionen steht, sollte die um 10 Euro teurere Limited Edition in Erwägung ziehen. Dieser Version liegt eine zusätzliche Audio-CD mit dem Soundtrack bei.



MEINUNG: SEBASTIAN SPONSEL

»Dafür lohnt sich die Dreamcast-Anschaffung«

Keine Frage, Fans der Turrigan-Klassiker werden an GunLord ihre helle Freude haben. Spätestens, wenn man zum ersten Mal per Laser-Rundumschlag die Gegner reihum wegputzt, fühlen sich alte Hasen ganz wie zu Hause. Grafik, Soundtrack und die riesigen Levels laden zum Erkunden der GunLord-Welt ein. Nur wurde die Schwierigkeitsschraube arg fest angezogen: Wenn man sich durch einen Level gekämpft hat, nur um beim selben Endboss ein ums andere Mal zu scheitern, steigt der Frustfaktor beträchtlich. Auch die Shooter-Sequenz wirkt etwas fehl am Platz, trotz ihrer Anlehnung an den zweiten Turrigan-Teil. Diejenigen, für die die Schwierigkeit des Spiels keine zu große Hürde darstellt, werden aber ihre Freude an GunLord haben. Anders als die 439 Euro teure Neo-Geo-Fassung ist die Dreamcast-Version mit 32 Euro durchaus erschwinglich. Ein Kauf lohnt sich also – vor allem, weil gebrauchte Dreamcast-Konsolen günstig zu finden sind.

Gefällt

- + Tolle, detaillierte Grafik.
- + Stimmungsvoller Soundtrack
- + Große Levels zum Erkunden
- + Online-Highscore-Tabelle (per Code)

Missfällt

- Arg hoher Schwierigkeitsgrad
- Gegen Ende wenig Abwechslung



GUNLORD

info

GETESTET AUF
Sega Dreamcast
VERÖFFENTLICHUNG
19.06.12
TESTFASSUNG
**Gunlord DC Regular Edition,
Version 1.2**
ANDERE VERSIONEN
Neo Geo AES / MVS
KOSTEN
€ 32,-
ENTWICKLER
NG:DEV.Team
ANBIETER
NG:DEV.Team
WEBSEITE
gun-lord.com

HOMEBREW AUS HANNOVER

Im Homebrew-Sektor ist das NG:DEV.Team seit 2006 mit Spielen für Neo Geo und Sega Dreamcast etabliert. Ihr Erstlingswerk war das von R-Type inspirierte Last Hope, das wegen seiner Optik berühmt und ob der knackigen Schwierigkeit berüchtigt ist. Nach GunLord steht für 2013 mit NEO XYX ein weiterer Shooter für das Neo Geo MVS ins Haus. Kosten pro Modul: 399 Euro! Eine günstigere Dreamcast-Fassung ist ebenfalls geplant.





Der Humor ist oftmals ähnlich grob wie die Pixel-Grafik

Für Heiterkeit sorgen viele Anspielungen auf Memes und Kultfilme wie Star Wars

PIXEL-PUZZLES À LA WARIO WARE

McPixel

Die pixelige Retro-Look-Klickorgie mit hochexplosiven Mikro-Rätseln und hohem Zeitdruck-Faktor ist zwar humorvoll, doch leider zündet nicht jeder Gag

Du bist mit einer Bombe in einem engen Raum eingesperrt und hast 20 Sekunden, um alle zu retten – was tust du? Das ist, in einem Satz zusammengefasst, die Prämisse des Indie-Spiels McPixel. In einer Reihe von im wahrsten Sinn des Wortes explosiven Situationen gilt es, unter enormem Zeitdruck die richtige

Aktion auszulösen und damit die Katastrophe zu verhindern. Das nun auf Steam erhältliche Spiel ist die ausgebaute Version eines Kurzadventures, das im Rahmen eines Wettbewerbs innerhalb von 48 Stunden entworfen wurde.

Die Grafik ist extrem minimalistisch gehalten und könnte

auch von einem C64 stammen; tatsächlich arbeitet Schöpfer „Sos“ laut Twitter auch an einer Brotkasten-Version. Auf Realismus kommt es ohnehin nicht an: Die Situationen sind oft absurd und werden im weiteren Spielverlauf immer abgehobener. So findet sich der Held etwa in einem abstürzenden Aufzug, einem ausbrechenden Vulkan oder in einem Raumschiff wieder. In jeder Situation gilt es, den richtigen Anklick-Hotspot zu finden.

Für mehr als unüberlegte Kurzschlussreaktionen bleibt keine Zeit, dementsprechend sind die Folgen meist nicht gerade logisch, sondern eher abstrus: Da wird eine Explosion verhindert, indem man einen mit Dynamit gefüllten Hotdog an ein kiffendes Alien verfüttert, oder ein loderndes Feuer einfach auspinkelt. Interaktionen mit anderen Menschen beschränken sich meist auf einen schnellen Tritt in den Unterleib – was auch Teil der Lösung sein

kann, aber nicht muss. Mehr als 100 dieser Situationen erwarten euch in McPixel. Hinweise gibt es kaum, Ausprobieren ist angesagt. Damit das nicht zu langweilig wird, setzt das Spiel neben den oft bizarren Gags und dem Zeitdruck-Faktor auf Extras. Wer dreimal in Folge auf die richtige Lösung kommt, landet in einem Bonuslevel. Ebenfalls winkt eine Belohnung, wenn alle Gags in einer Sequenz entdeckt werden. Dazu kommen zahlreiche Anspielungen auf Filme, Videospiele oder sogar Internet-Memes. So findet man sich unter anderem in Situationen wieder, die Star Wars, Pokémon oder sogar das YouTube-Video Nyan Cat aufs Korn nehmen.

McPixel gibt sich sehr offen, Käufer werden dazu aufgefordert, ihre eigenen Levels zu konzipieren. Das im Steam-Store verlinkte digitale Handbuch erklärt, wie der Leveleditor funktioniert und was es beim Skripten zu beachten gilt. Kostenlose Zusatz-Downloads verlängern die Gesamtspieldauer.

Sebastian Sponzel



★★★★★
MEINUNG: SEBASTIAN SPONSEL

»Ähnlich lustig wie ein Tritt in den Schritt«

McPixel ist eines dieser Spiele, die man entweder genial oder unerträglich findet. Der Humor ist nicht jedermanns Sache – Dinge wie wiederholte Tritte in die Weichteile sollen bewusst anarchisch sein, entlocken mir nach einer Weile aber nur müdes Zucken mit dem Mundwinkel. Spaßig ist das Ganze meist nur für wenige Minuten am Stück, auf Dauer wird McPixel zu anstrengend. Da tröstet auch die rührend auf Retro bedachte Grafik nicht. Wem es genügt, wild nach bestimmten Anklick-Hotspots zu suchen und sich an Slapstick-Humor zu erfreuen, der mag mit diesem billigen Vergnügen glücklich werden.



MCPIXEL

info

GETESTET AUF
Windows-PC
VERÖFFENTLICHUNG
27.08.12

TESTFASSUNG
Version 1.00
ANDERE VERSIONEN
**Mac, Linux, Android,
iPhone/iPad**

KOSTEN
ca. € 5,-
ENTWICKLER
Mikolaj „Sos“ Kaminski
ANBIETER
Steam
WEBSEITE
mcpixel.net

MEINUNG

Genre-Sturzflug



Michael Hengst ist reif für den Simulations-Ruhestand: In den letzten 20 Jahren ver-luderte sein Lieblingsgenre von der Königsdisziplin zum Sterbefall. Wurden die Spieler zu faul – oder die Programme einfach zu gut?

„Faulheit war mein Tod, aber Perfektion mein Mörder“ dürfte auf dem virtuellen Grabstein des Computerspiele-Genres der Simulationen stehen. Galten insbesondere Flugsimulationen in den 90er Jahren noch als Königsdisziplin, haben sich inzwischen die meisten Hersteller aus dem Genre verabschiedet. Hier und da taucht noch ein entfernter Vetter wieder auf, wie beispielsweise das 2011 erschienene JASF: Jane's Advanced Strike Fighters. Aber dieses auf die Konsolenklientel zugeschnittene Spiel hat mit dem komplexen Stabil-Baukasten-Flair eines Genreklassikers wie Falcon 4.0 nicht viel gemein. Vom Anspruch einer realistischen Simulation ist es etwa so weit entfernt wie der Berliner Großflughafen Brandenburg von seiner Vollendung.

Der Siegeszug der Videospielekonsolen, die damit verbundene Vereinfachung der Steuerung und die vier apokalyptischen Reiter der Windows-Spielwelt („W, A, S, D“) haben dem Realismusanspruch von Simulationen den Todesstoß versetzt. Die Konsequenzen sind beängstigend: Während ein Veteran der alten Microsoft-Simulationsreihe heute noch eine Linienmaschine notlanden könnte, wenn sich Kapitän und Co-Pilot mal wieder wegen einer Fischvergiftung am Boden winden, hilft dagegen nur noch ein Stoßgebet, wenn ein mit der Wii-Version von Tom Clancy's H.A.W.X 2 aufgewachsener Spieler als Retter das Cockpit betritt.

Flugsimulationen sind aber nicht nur Opfer der Bequemlichkeit und der Simplifizierung geworden; sie haben sich (Genre-bedingt) selbst die Schlinge um den Hals gelegt. Kern der Simulation ist es, so realistisch wie nur irgend möglich zu sein. Ist diese Nähe aber weitgehend erreicht, gibt es keine Steigerung mehr. Hier haben die Macher teilweise schon zu gut gearbeitet: Selbst Experten fällt es schwer, den (fliegerischen) Unterschied zwischen dem Programm Falcon 4.0 und dessen sieben Jahre älterer Vorgängerversion zu sehen. Eine F-16 fliegt sich eben wie eine F-16 (von unterschiedlichen Ausstattungsvarianten mal abgesehen).

Dass die Grafik hübscher und realistischer wird, ist schön und gut. Dass schnellere, moderne Computer-Prozessoren Strömungsabrisse, Luftverwirbelungen und sonstige Umweltverhältnisse und die



MICHAEL HENGST
ist freischaffender
Spiele-Producer und
Berater. Von 1989-
1995 war er auf Simu-
lationen, Strategie-
und Rollenspiele spe-
zialisierter Redakteur
bei der Zeitschrift
Power Play

damit einhergehende Flugphysik einen Zacken schneller berechnen können, ist ebenfalls klar. Nur ändert es nichts an der Tatsache, dass sich die grundlegende Mechanik nicht mehr verbessert. Nennen wir's den „Tetris-Effekt“: Der Grad der Perfektion ist so hoch, dass es später nur noch bergab gehen kann – eine grundlegende spielerische Steigerung ist nicht möglich. Auf der anderen Seite ist es kein Erfolgsrezept, das Genre zu verwässern und leichter zugänglich zu machen. Zuletzt floppte gar der Versuch von Microsoft, mit dem in der Basisversion kostenlosen Flight seine ehrwürdige Flight-Simulator-Serie einsteigergerecht wiederzubeleben.

Auch sensorisch war das Ende der Fahnenstange schon lange erreicht. Ü40-Spieler erinnern sich noch an die Firma Thrustmaster, die sündhaft teures Zubehör für Simulationen fertigte (und auch heute wieder herstellt). Ein passgenauer F-16-Steuerstick in Kombination mit Pedalen und ein separater Schubknüppel samt Tastaturschablonen sowie Multimonitor-Unterstützung vermittelten, zusammen mit dem Spiel, die nahezu perfekte Illusion. Später gab es

dann noch Force-Feedback dazu – besser geht es mit heimischen Bordmitteln kaum mehr.

Ich habe F-16-Kampffjets über dem Balkan und Apache-Hubschrauber über den Baumwipfeln Südost-Asiens aus dem Kreuzfeuer feindlicher Flak geflogen. War mit einer Schwadron Panzer in den Tiefen der irakischen Wüste unterwegs, habe Schlachtschiffe, Kreuzer und U-Boote befehligt. Mit landwirtschaftlichen Nutzfahrzeugen über einen Acker zu tuckern oder in Echtzeit Züge im Netz der Bundesbahn zu steuern, hat für mich dagegen keinen Reiz. Lieber gehe ich in den Simulations-Ruhestand und lasse die „Grande Dame“ der Computerspiele-Genres in Frieden ruhen.

Michael Hengst

»DAS ENDE DER FAHNENSTANGE WAR SCHON LANGE ERREICHT«

Highlights der DVD

Drei klassische PC-Vollversionen, drei hochwertige Fan-Games, zwei aktuelle Demos, zwei Emulations-Tools und ein von Heinrich Lenhardt präsentiertes Videomagazin



Vollversionen

Spielt das spannende Realtime-Adventure oder einen der zwei kurzweiligen Actiontitel für den PC.

The Last Express Am Vorabend des Ersten Weltkriegs geschieht ein Mord im Orient-Express, der Arzt Robert Cath gerät unter Verdacht. In seiner Rolle gilt es den Mörder zu finden, ehe der Zug Konstantinopel erreicht. Das revolutionäre Adventure spielt komplett in Echtzeit, jeder Passagier geht einem Tagesablauf nach. Was der Spieler erfährt, hängt davon ab, wo er sich zu welchem Zeitpunkt befindet. Ein spannendes Abenteuer von Entwicklerlegende Jordan Mechner (Prince of Persia). PC-Vollversion mit deutscher Sprachausgabe.

Super Fighter & Sango Fighter Zwei Beat'em-Ups aus dem Jahr 1993 mit 16-Bit-Flair, ausgefeilter PC-Steuerung und ansprechenden Animationen.

Spiele in DOSBox starten

```
To adjust the emulated CPU speed, use
To activate the keymapper ctrl-F1.
For more information read the README.
```

```
HOME: TUNH
The DOSBox Team http://www.dosbox.com
```

```
Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6
```

```
Z:\>mount c c:\sango
```

```
Drive C is mounted as local directory c:
```

```
Z:\>c:
```

```
C:\>sango.exe
```

```
DOSBox-2.04.0 [cmd: 386-glibc Firmware & Program: DOSBox]
```



1. Alte Spiele, die noch zu Zeiten von MS-DOS entstanden, benötigen auf modernen PCs Starthilfe. An Hand des auf DVD enthaltenen Sango Fighter erklären wir hier, wie diese Titel in DosBox gestartet werden. Nehmt dafür das ZIP-Archiv (in der „Demos & Tools“-Rubrik der DVD) und entpackt es in ein beliebiges Verzeichnis.

2. Entzippt die Spiele, die im DOS-Emulator gestartet werden sollen, in einen Ordner auf der Festplatte (etwa c:\Spiel). Mountet diesen in DOSBox mit dem Befehl `mount c c:\[Zielverzeichnis]` und wechselt auf `c:\`. Nun könnt ihr das Spiel mit der für die DOS-Ära typischen Startdatei ausführen. Im Falle von Sango Fighter ist dies `sango.exe`.



Giana Sisters



Torchlight II

Demos

Zwei spielbare Schnupperversionen aktueller Top-titel, die das Zeug zu modernen Klassikern haben.

Giana Sisters: Twisted Dreams Die ersten drei Levels des neuen Plattform-Hits aus Deutschland und die Fortsetzung des 20 Jahre alten Kulttitels.

Torchlight II Jagt nach Schätzen und Monstern in düsteren Dungeons und rettet nebenbei die Welt: Action-Rollenspiel in bester Diablo-Tradition.

Games & Tools

Besonders empfehlenswerte Fan-Spiele zu beliebten Serien und Emulatoren, die dazu dienen, die alten Lieblingsklassiker wieder aufleben zu lassen.

UFO: Alien Invasion Schützt die Erde vor Übergriffen aus dem Weltall. Optisch schöne und spielerisch spannende Echtzeit-Strategie im Stil der alten XCOM-Games.

The Silver Lining Von der King's Quest-Reihe inspirierte, knackige Adventurekost: Helft König Graham, einen Fluch zu brechen, der auf seiner Familie liegt.

Baphomet's Fluch 2.5 Point & Klick-Adventure, das die Handlung zwischen dem zweiten und dem dritten Teil der Originalserie weiterführt.

DOSBox Emulator, der DOS-basierte Programme auf modernen Windows-Systemen zum Laufen bringt.

ScummVM Virtuelle Maschine, die alten Adventure-Klassikern auf modernen Rechnern neues Leben verleiht.



Video

Heinrich Lenhardt präsentiert Beiträge zu aktuellen Themen mit spielegeschichtlichem Hintergrund: Im Tonstudio mit Chris Hülsbeck: Wir schauen dem legendären Spielemusiker über die Schulter. Fußball-Oldie gegen FIFA 13: Altherren-Kick International Soccer für den C64 im augenzwinkernden Video-Endspiel gegen FIFA 13. Trailer „Brot und Spiele“: Debüt des ersten Teasers zur Retroszene-Komödie von Christian Genzel. Und vieles mehr ...



So funktioniert die DVD

Die DVD ist so konzipiert, dass sie auf nahezu jedem System im Browser abspielbar ist.

Legt den Datenträger ein und ruft die Datei „starter.html“ auf. Wir empfehlen Firefox oder Google Chrome. Weitere Informationen findet ihr in der „DVD_Hilfe.txt“ auf der Disk.



ES WAR EINMAL

RETRO

Unsere Spielehistoriker stöbern in der Geschichte von Systemen, Software und Spiele-Schöpfern



→ **102**
Die Geschichte
des Amiga 500



→ **106**
Videogame
History Museum



→ **110**
Retrospektive:
Psygnosis



→ **118**
Replay:
Dungeon Master



→ **130**
Comic:
Starkiller

Wenn der Mantel der Spielgeschichte durch andere Rubriken in dieser Ausgabe weht, dann ist er dabei an aktuelle Themen geknüpft: In der Szene-Rubrik berichten wir über neue Projekte von Kreativen mit Vergangenheit, im Spieltest-Teil behandeln wir neue Titel für heutige Hardware und beleuchten dabei auch deren historische Note. Doch auf den folgenden Seiten sind wir ganz ungehemmt von gestern; in der Rubrik „Retro“ geht es zurück in vergangene Spiele-Epochen.

So plauderte Stephan Freundorfer mit Q*bert-Erfinder (und Schauspieler) Warren Davis und besuchte eine Ausstellung des amerikanischen Videogame History Museums. Winnie Forster hat anlässlich der Schließung von Sony Liverpool die schillernde Geschichte dieses Spielestudios recherchiert – besser bekannt unter seinem ursprünglichen Namen Psygnosis. Außerdem dokumentiert er den Werdegang des vor 25 Jahren veröffentlichten Amiga 500, dem letzten großen Heimcomputer für Spieler. Dazu gehört auch Winnies Auflistung von essenziellen Spielen der A500-Ära – ohne Anspruch auf Vollständigkeit, aber mit genug Zündstoff für leidenschaftliche Diskussionen.

Selbst Spielsysteme, die inzwischen vom Markt verschwunden sind, werden heutzutage noch mit neuer Software bedacht. Sebastian Sponsel plauderte mit dem Gründer der Firma Super Fighter Team, die obskure asiatische Videospiele der 16-Bit-Ära aufspürt, neu übersetzt und in Modulform für Konsolen wie Super Nintendo oder Mega Drive produziert.

Altgediente Spielejournalisten blicken in der „Replay“-Strecke auf Testermeinungen von acht klassischen Spielen zurück: Wie vorteilhaft sind die Testkandidaten gealtert, was halten wir von unserem Geschwätz von gestern? Unter diesem Gesichtspunkt beschäftigen wir uns noch einmal mit Bane of the Cosmic Forge, Beatmania, Bubble Bobble, Dungeon Master, Gunship, Killing Game Show, Nebulus und The Sentinel.

Außerdem beleuchten wir die Spiele-Höhepunkte und andere Kulturereignisse eines ganzen Jahrgangs: Heinrich Lenhardt versetzt uns zurück ins Jahr 1987, nicht zuletzt auch um das Debüt der Spielezeitschrift Power Play zu ehren, die damals erstmals in Sonderheft-Form erschien. Das Magazin-Layout wurde seinerzeit von Rolf Boyke gestaltet, der seit Jahrzehnten auch in der deutschen Comic-Szene aktiv ist. Wir freuen uns immens, diese Ausgabe mit einer neuen Episode seiner Starkiller-Serie abschließen zu dürfen – Trantor & Co. sind inzwischen ja auch mächtig retro.



Die Nowinski-Arcade-Sammlung besteht aus rund 650 35mm-Fotos, von denen nur einige digitalisiert wurden – zum Beispiel diese Aufnahme eines Centipede-Spielers

FOTOS: COURTESY OF DEPARTMENT OF SPECIAL COLLECTIONS, STANFORD UNIVERSITY LIBRARIES

Insert Coin

Mann mit Cowboyhut im Pac-Man-Fieber und andere Kostbarkeiten: Die kalifornische Stanford University hat eine Sammlung seltener Retro-Arcade-Fotografien ergattert und bereichert damit ihr Archiv um eine Ladung prächtiger Videospiele-Nostalgie in Schwarz-Weiß. 1980 und 1981 von den Linsen des preisgekrönten Fotografen Ira Nowinski eingefangen, zeigen diese Bilder eine prägende Ära amerikanischer Spielhallen-Kultur.

Die Bibliothek der Stanford University hat über 20.000 Spiele in ihrer Sammlung. Während das Hauptaugenmerk auf der Archivierung von Spielen liegt, die seit den frühen 90er Jahren veröffentlicht wurden (zusammen mit den dazugehörigen Konsolen), reichen einige Stücke bis in die 70er Jahre zurück. Dazu zählen Schätze wie Richard Bartles Notizen von der Entwicklung des ersten Multi-User Dungeons an der University of Essex.





25 JAHRE AMIGA 500

Der letzte Volksc Computer

Nach einem holprigen 16-Bit-Start kommt Heimcomputer-Pionier Commodore 1987 noch einmal richtig in Fahrt: Die Kompaktversion des Super-Computers Amiga erobert Europa und ist bis in die 90er Jahre eines der beliebtesten Spielgeräte der westlichen Welt.

VON WINNIE FORSTER

Mit den preisgünstigen Heimcomputern VC 20 (veröffentlicht 1981) und C64 (1982) revolutioniert der amerikanische Bürogerätehersteller Commodore Business Machines (CBM) den jungen Heimcomputer-Markt. Erst in seinem Heimatland, schnell auch in Europa lockt Commodore viele Millionen Einsteiger an Tastatur und Bildschirm. „Computer für die Massen, nicht für die Klassen“, lautet der Slogan, mit dem der polnisch-stämmige Firmenchef Jack Tramiel seinen Mitbewerbern Apple und Texas Instruments in der ersten Hälfte der 80er Jahre davonzieht.

Der Umstieg von alter 8-Bit-Technik auf die neue 16-Bit-CPU Motorola 68000 gelingt Commodore dagegen nicht reibungslos: Die 68000- und Spezialchip-bestückte Hardware, die das externe IT-Labor Amiga für CBM konzipiert und 1985 vorstellt, ist viel zu teuer für den Massenmarkt und nicht abwärtskompatibel zum Millionen-Seller C64. Auch ist Commodore in Atari mittlerweile ein starker Konkurrent erwachsen, der den Kampf gegen Amiga persönlich nimmt und mit dem 16-Bit-Rechner Atari ST alles tut, um Commodores Vormachtstellung zu brechen. Der Chef von Atari ist ab 1984 niemand anderes als Jack Tramiel, den Commodore-Besitzer Irvin Gould unsanft aus dem Unternehmen gedrängt hatte. Tramiel sinnt

somit auf Rache, als er dem Medienkonzern Time Warner Ataris Computerabteilung abkauft und diese zügig umbaut. Nach dem Commodore-Durchmarsch in der ersten, bestimmt das verbissene Duell zwischen Amiga und ST die zweite Hälfte der 80er Jahre.

JACK TRAMIEL SINNT AUF RACHE

User und Spieler bejubeln die technischen Daten des Amiga: über 4.000 Farben, Vierkanal-Digi-Sound, serienmäßige 3,5“-Floppy, grafische Benutzeroberfläche und Multitasking. Doch Commodore kommt mit dem luxuriösen Ur-Modell (das später zum Amiga 1000 umbenannt wird) in den ersten Jahren nicht vom Fleck: Der Preis ist zu hoch, die Werbung schlecht, der Handel wiederum nicht gewillt, die erfolgreiche 8-Bit-Generation zugunsten der neuen 16-Bit-Rechner auszumisten. Während die Hobby-User eine echte Alternative in Form des Atari ST haben, der ähnliche Leistungsdaten mitbringt, aber weniger kostet und etwas früher in den Handel kommt, liebäugeln Profi-Anwender mit den neuen PCs des Marktführers IBM.

Die Rettung kommt nicht vom externen Amiga-Team um Hardware-Genie Jay Miner und Software-Guru RJ Mical, sondern von Commodores interner Hardware-Abteilung, die von der Firmenfüh-

Essenzielle Spiele der Amiga-500-Ara

1987 BARBARIAN



Nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Action-Adventure von Psygnosis, steht das technisch tadellose Beat'em up von Palace am Anfang des goldenen A500-Zeitalters. Weil in der Arena sogar Köpfe rollen

(fünf Jahre vor Mortal Kombat), sorgt der simulierte Schwertkampf für einen Skandal in der Szene.

1988 STARGLIDER



Nach einem gelungenen Clone der Star-Wars-Automaten von Atari schneidert 3D-Experte Jez San den 16-Bit-Rechnern von Commodore und Atari eine Fortsetzung auf den Chip. Letztendlich überfordert die schattierte Polygon-Grafik von Starglider II die 80er-Jahre-Hardware und kommt erst mit den Boliden der Amiga-Endzeit, A3000 und A4000, so richtig auf Touren.

1988 KATAKIS



Mit dem horizontal scrollenden Ballerspiel Katakis beweist das Programmiererteam Factor 5, dass die besten Amiga-Handwerker nicht in den USA oder England, sondern im Großraum Köln zu Hause sind. Inhaltlich originell ist die Weltraum-Ballerei Katakis nicht, sondern dem Spielhallen-Vorbild R-Type so ähnlich, dass sie geändert und umbenannt werden muss. Zudem „darf“ Factor 5 die offizielle R-Type-Umsetzung für Activision programmieren.

dem Spielhallen-Vorbild R-Type so ähnlich, dass sie geändert und umbenannt werden muss. Zudem „darf“ Factor 5 die offizielle R-Type-Umsetzung für Activision programmieren.

1988 BATTLE CHESS



Andere Schachprogramme spielen diese Interplay-Simulation bereits im Erscheinungsjahr locker an die Wand, doch die fantasievolle Animation aller Figuren und makaberer Humor machen das wett und sorgen dafür, dass Battle Chess ein Klassiker wird, den Amiga-Fans bis heute in Ehren halten. Nur in Deutschland versteht man keinen Spaß: Das Gemetzel der Schachfiguren wird indiziert.

1989 BLOOD MONEY



Nach der Fingerübung Menace ist Blood Money das zweite Ballerspiel von David Jones und Tony Smith. Es fesselt durch einen 2-Spieler-Modus, der Kooperation und Konkurrenzdenken gleichermaßen fördert. Dazu

kommen bizarre Ideen und Waffen, endlose Höhlen-Levels und Musik von Ray Norrish. Wer Blood Money mit Trainer spielt, der hat's nicht verdient.

1989 POPULOUS



Das Meisterwerk von Peter Molyneux schwebt verdientermaßen ganz oben im Spiele-Olymp. Statt mit der Amiga-Power traditionelle Genres zu polieren und zu verbessern, wagt und schafft Bullfrog eine ganz neue

Spielmechanik: Man ist kein Held, sondern Gott und beschwört mit der Maus tödliche Sümpfe, plündernde Ritter und am Ende Sintflut oder Apokalypse.



Der teure Ur-Amiga wird bejubelt, doch wenig gekauft. Erst sein Nachfolger A500 (Foto auf linker Seite) erreicht den Massenmarkt

rung beauftragt wird, aus dem Luxus-Boliden einen Massen-kompatiblen Rechner zu machen. Robert Russell und seine Ingenieure arbeiteten davor an VC 20 und C64 und sind bezüglich der Amiga-Strategie von Anfang an skeptisch: „Statt des Amiga 500, für den ich kämpfte, kam der A1000 raus. Ich dachte sofort, dass daraus ein Amiga 500 werden könnte“, erinnert sich Russell an seine Reaktion auf den neuen Computer.

Russells A500-Konzept bedeutet die Rückkehr zu den Wurzeln des Commodore-Erfolgs, zu preiswerten Rechnern für die Masse. Aus dem eleganten A1000-Desktop mit schlanker, separater Tastatur wird ein Kompaktgerät à la C64, bei dem Rechner, Tastatur und Floppy-Laufwerk in einem Gehäuse stecken, lediglich das Netzteil extern ist „Der A500 war [in Form und Erscheinungsbild] eindeutig vom C128 inspiriert“, sagt Commodore-Veteran Dave Haynie, der die Transformation des Unternehmens vom 8- zum 16-Bit-Hersteller begleitet und nach dem C64-Update C128 an Amiga-Revisionen arbeitet. Anfang 1987 vorgestellt und Ende des Jahres flächendeckend an den Handel ausgeliefert, prangt auf dem A500 im Gegensatz zum A1000 erstmals das C- statt einem Amiga-Logo.

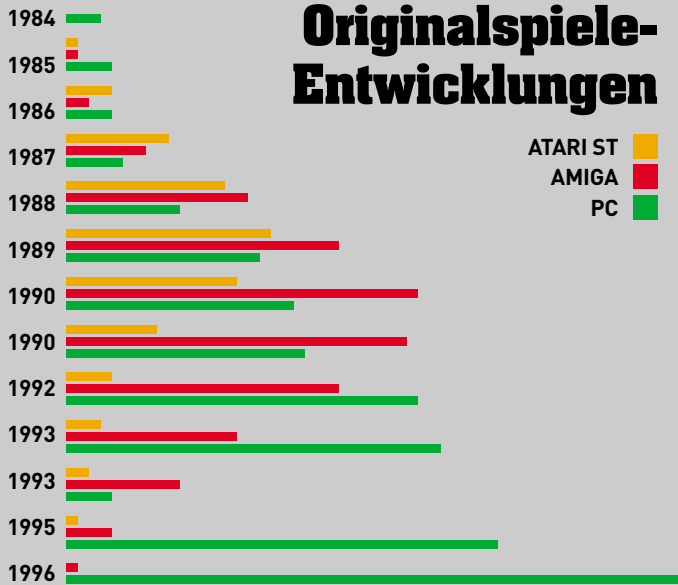
»DER AMIGA 500 WAR EINDEUTIG VOM C128 INSPIRIERT«

In Europa, insbesondere in England und Deutschland, gelingt Commodore mit dem preiswerten A500 eine späte Heimcomputer-Erfolgsgeschichte: Der Rechner löst die 8-Bit-Generation ab, schlägt Atari ST und IBM PC in der Gunst der meist jugendlichen Kunden und beherrscht um 1990 den Markt der Heimanwender und Spieler. Eines der größten Mankos des A500, der fehlende TV-Anschluss, der US-User zum Kauf eines Adapters oder Monitors zwingt, lässt die Spieler in England und Deutschland ziemlich kalt: Europäische Fernsehgeräte sind damals bereits mit einem Scart-Eingang gerüstet, über den der Amiga 500 serienmäßig ein brillantes RGB-Bild liefert. Wer seinen A500 mit zusätzlichen 512 Kbyte zum 1-Mega-byte-Rechner aufrüstet, der erhält ein konkurrenzloses und zukunftssicheres Multimedia-System für vergleichsweise wenig Geld.

Nachdem 1985 und 1986 nur wenige Spiele erscheinen, welche die spezifischen Amiga-Fähigkeiten nutzen, kommt es ab 1988 zu einer durch den Amiga 500 ausgelösten Lawine hochwertiger Software. Während sich US-Unternehmen bereits von Commodore ab und dem PC zugewandt haben, schaffen vor allem englische Firmen wie Psygnosis (siehe Reportage ab Seite 110), die British-Telecom-Tochter Rainbird und Entwicklungsteams wie Bitmap Brothers oder Sensible Software hervorragende Spiele. Bald springen auch französische, deutsche und skandinavische Programmierer auf den A500-Express auf, sodass ab Ende der 80er Jahre weit über 1.000 Titel für den Amiga erscheinen, viele davon exklusiv für diese Plattform.

Europa befindet sich im A500-Fieber. Neben dem offiziellen Markt entsteht eine bunte Hacker-Szene, die sich mit audiovisuell berauschenden „Demos“ feiert und mit der jungen Rave- und Tech-

Originalspiele-Entwicklungen



Unsere Grafik zeigt die Zahl der Originalspiele/Jahr für Amiga, Atari ST und DOS-PCs und damit die Entwicklung der Beliebtheit der drei Plattformen bei Programmierern und Firmen. Während Amiga die späten 80er beherrscht, explodiert in den 90er Jahren die PC-Entwicklung – das Spiel ist aus für die Freundin.

no-Bewegung verbrüderd. Bis heute ist strittig, ob das „Cracken“ von Amiga-Software (die Beseitigung des Kopierschutzes) und das dadurch mögliche massenhafte Kopieren kommerzieller Spiele das Ende der Firma Commodore einleitet, oder ob es im Gegenteil die Grundlage für den Amiga-Erfolg ist, weil dadurch die Computerei für Millionen erschwinglich wird. Sicher ist, dass der Massenmarkt ohne die Cracks und den Software-Tausch auf dem Schulhof nicht so schnell und mächtig gewachsen wäre. Ende der 80er Jahre ist der Amiga im Mainstream angekommen, selbst die Fußballprofis von Bayern München laufen mit Commodore-Trikot auf.

SIEGESZUG IN EUROPA

Vor diesem Siegeszug ziehen selbst die Erfinder des Ur-Amigas, die von der weiteren Evolution der Hardware ausgeschlossen bleiben, ihren Hut. Die Skepsis weicht dem Respekt: „In Bezug auf den Amiga traf Commodore Entscheidungen, die wir gar nicht mochten“, erinnert sich RJ Mical im „Volkscomputer“-Buch von Brian Bagnall. „Sie machten einen C64 aus unserem Amiga, eine Spielzeugversion, schwach und kaum erweiterbar.“ Später revidiert Mical seine Meinung: „Ich freundete mich mit der Idee an, weil sie näher bei unserer ursprünglichen Philosophie lag.“ Denn eigentlich wollten Miner, Mical und ihre Kollegen keinen Desktop-Rechner, sondern eine High-end-Spielkonsole bauen. Mit dem A500 scheint dieses Ziel erfüllt: „Computer-Power für den Massenmarkt: Der A500 verliert unserem Computer mehr Popularität, als er sonst erhalten hätte.“

Leider bleibt der Amiga 500 die letzte gute Idee von Commodore. Nachdem der Kompaktrechner den Markt abräumt, verläuft die weitere Entwicklung der Hardware weniger glücklich. Die Highend-Versionen A2000 (1987), A3000 (1990) und A4000 (1992) können sich nicht gegen die DOS-kompatible PC-Armada durchsetzen. Auch Commodores Versuche, den Erfolg am unteren Ende der Preisskala fortzusetzen, geraten zu Flops, die viele User vergraulen. Während der äußerlich unveränderte A500+ trotz einiger Kompatibilitätspro-

1989 LORDS OF THE RISING SUN



Cinemaware ist einer der wenigen US-Hersteller, der sich auf den Amiga spezialisiert, dessen audiovisuellen Fähigkeiten ausreizt und ihm bis 1990 die Treue hält. Goldene Hollywood-Zeiten feiern Interactive Movies wie Rocket Ranger und It Came from the Desert, zukunftsweisend sind die TV-Sports-Titel. Das Shogun-Strategiespiel Lords of the Rising Sun nennen wir stellvertretend für ein gutes Dutzend Amiga-Produktionen von Cinemaware.

1990 THE IMMORTAL



Das Fantasy-Abenteuer des Ex-Apple-Programmierers Will Harvey ist eine der letzten großen Amiga-Entwicklungen aus den USA. Allein schleicht ein Rauschebart durch isometrische Dungeons, hext und bekämpft Orc, Spinnenkönigin und Lindwurm. Effektreiche Action ist mit harten Adventure-Nüssen vermischt und einem Hauch von Rollenspiel fein abgeschmeckt – quasi ein frühes Diablo für Denker, stellenweise sehr makaber.

1990 SPEEDBALL 2



Die britischen Bitmap Brothers sind 68000-Spezialisten, die sich von Usern wie Popstars feiern und verehren lassen. Unter ihren zehn Amiga-Originalen ragt das Endzeit-Fußball Speedball als gleichermaßen originell, grafisch cool und technisch versiert heraus. CPU-Turniere und Zweispieler-Modus, wilde Rempel-Action und ironischer Management-Part: Die Fortsetzung Brutal Deluxe läuft heute noch auf jeder besseren englischen Retro-Party.

1990 RICK DANGEROUS II



Auf den Spuren von Indiana Jones schickt Core Design bereits sechs Jahre vor Lara Croft einen balierenden Archäologen durch Inkatempel, die mit Fallen, Schätzen und Ganoven gefüllt sind. Das zweite Abenteuer des Pixel-Schlapphuts Rick scrollt in alle Richtungen und gilt als eines der ausgefeiltesten und kniffligsten 2D-Jump-and-Runs der Heimcomputer-Ära.

1991 TURRICAN 2



Mit Turrican vermischt Factor 5 bereits 1990 Elemente scrollender Konami- und Nintendo-Klassiker zu einem eigenständigen Jump-and-Gun-Gemisch, das weltweit Karriere macht. Der zweite Teil ist komplexer, die Levels scrollen in alle Richtungen und locken durch Abzweigungen und Geheimnisse zur freien Erkundung. Turrican 2 ist ein gut geschnürtes Action-Paket.

1991 ANOTHER WORLD



Auch als französische Spieldesigner zur Weltelite aufschließen, bleibt ihre visuelle Handschrift unverkennbar, progressiv und keinem Experiment abgeneigt. Im Alleingang modelliert Eric Chahi eine sonderbare 2D-Welt aus schattierten Polygonen und kombiniert Hüpf-, Baller- und Adventure-Elemente. Another World beeindruckt mit seiner Mischung aus Kino, Comic und Computer-Kunst.

1991 BATTLE ISLE



Hexfeld-Taktik in der Zukunft: Mit dem Inselkrieg verbeugt sich der deutsche Qualitätshersteller Blue Byte vor japanischer Runden-Taktik à la Nectaris und integriert einen Split-Screen-Duellmodus. Zwei Data Disks mit zusätzlichen Schlachtfeldern werden nachgeliefert.

1991 FORMULA ONE GRAND PRIX



Geoff Crammond übt viele Jahre auf 8-Bit-Computern, bevor er eine F1-Simulation für den Amiga schafft, die alle anderen Rennspiele in Bezug auf Technik, Authentizität und Detailreichtum abhängt. Crammond inszeniert die F1-Saison mit wechselndem Wetter und Schadensmodell, Replays und unterschiedlichen Kameraperspektiven.

1991 LEMMINGS



Nicht die größten, sondern die kleinsten Figuren will DMA Design auf den Bildschirm bringen – und die Pixel-Zwerge dann auf möglichst makabere Art ins Jenseits befördern. Der skurrile Gedanke wird mit einer cleveren

Spielmechanik kombiniert: Per Maus dirigieren wir eine Wuselhorde, die dem Ausgang entgegen buddelt, klettert und schwebt.

1991 LOTUS 2



Während Geoff Crammond die PS-Simulation revolutioniert, holt Landsmann Shaun Southern die Action-Fans der Out-Run-Schule auf den Amiga-Asphalt. Das erste Lotus ist bereits ein starkes Splitscreen-Rennen, die Fortsetzung noch besser: Vier-Spieler-Multiplayer-Modus via Link-Kabel, wechselnde Fahrbahn und Wetterbedingungen.

1993 MICRO MACHINES



Codemasters lässt winzige Autos über Billardtisch und durch den Sandkasten brettern, nicht in 3D, sondern klassisch scrollend und aus der Von-oben-Perspektive betrachtet. Das lustige Rennspiel für bis zu vier Mitstreiter begeistert Einsteiger und Hardcore-Zocker gleichermaßen.

1993 CANON FODDER



Da Sensible Soccer bereits auf Seite 68 gelobt wird, erinnern wir hier an ein anderes Spiel der exzentrischen Topentwickler. Auch in Cannon Fodder wuseln Männchen, doch deutlich größer und böser als die Mini-Kicker, und

nicht im Trikot, sondern Tarnanzug. Der Spieler schickt vier Helden in den Krieg gegen CPU-Truppen. Cannon Fodder ist halb Echtzeit-Taktik, halb Arcade-Action und voll ungewöhnlich.

1995 WORMS



Mit seiner letzten großen Amiga-Entwicklung präsentiert Team 17 eine Hommage an die Physik- und Artillerie-Spiele der späten 70er Jahre. Die Schlacht der Würmer wird zum ballistischen Denkspiel, das Krater in die

2D-Hügel und Landschaften wirft. Worms ist ein spiritueller Vorläufer der Angry Birds der Smartphone-Neuzeit.



Nachdem Commodore den unausgereiften A600 schon nach wenigen Monaten aufgibt, kommt der technisch kompetentere A1200 (Bild) zu spät, um gegen MS-DOS-PCs, Nintendo & Co. zu punkten

bleme (das neue Betriebssystem versteht sich nicht mit allen alten Spielen) noch einigermaßen mithält, stellt sich Commodore mit dem 1992 präsentierten Nachfolger A600 selbst ein Bein.

„Der A600 brachte niemandem etwas Brauchbares“, erinnert sich Dave Haynie „Er lief nicht mit den Peripheriegeräten des A500. Er war nicht billiger, sondern kostete 50 Dollar mehr. Seine Tastatur hatte keinen Ziffernblock. Es gibt eine ganze Liste von Dingen, die daran nicht stimmen.“ Auch Kollege Bil Herd kritisiert die Produktpolitik seines damaligen Arbeitgebers Commodore: „Null Beziehung zwischen dem, was verkauft wurde, was der Markt wollte und was entwickelt wurde.“

VERBOCKTE NACHFOLGEREGELUNG

Trotzdem gibt der neue Entwicklungsleiter Bill Sydnes (der davor für den IBM-Flop PCjr verantwortlich zeichnet) das bekannteste Modell der Amiga-Reihe 1991 auf, um Bedarf für den A600 zu schaffen. „Der A500 war immer noch beliebt. Sie stoppten ihn und brachten den A600 heraus“, klagt Haynie. Da mit verlöteten, nicht gesockelten Platinenbausteinen bestückt, ist der A600 kaum aufrüstbar, sein Betriebssystem wiederum mit vielen Spielen nicht kompatibel – damit verdirbt sich's Commodore auch in Europa mit der Kernzielgruppe.

Dass noch im Oktober 1992, nur wenige Monate nach der A600-Markteinführung, ein weiteres Hardware-Update erscheint, bremst den rapiden Prestige- und Beliebtheitsverlust nicht: Der Amiga 1200 ist äußerlich dem A500 ähnlich, durch den neuen AGA-Chipsatz technisch und grafisch viel besser als der glücklose und verstümmelte A600 und kann mit einer internen Festplatte aufrüstet werden. Zu spät: Commodore fehlen längst die Marketing- und Vertriebsmuskeln, um gegen Sega und Nintendo, IBM und Apple zu bestehen – eine Ära geht zu Ende. Zum Flop wird somit auch die Amiga-basierte CD32-Konsole, mit der Commodore auf den CD-ROM-Markt flüchten und den Spielgeräten von Sega und Sony Paroli bieten will. Vergeblich: Nur ein paar hunderttausend CD32-Geräte werden verkauft, am 29. April 1994 schließt Commodore die Tore.

Der Amiga ist tot, doch das Erbe lebt weiter: Europäische Spielentwickler profitieren von ihren Amiga-Jahren, als sie auf die technisch ähnliche Sega-Konsole Mega Drive wechseln. Die Profis, die in den 80er und 90er Jahren Grafikprogramme und Entwicklerwerkzeuge für die Amiga-Programmierung schaffen, liefern später Tools und Middleware für Playstation & Co. Von Peter Molyneux über Jez San bis David Perry, von DMA über Codemasters und Factor 5 bis Reflections – ungezählte Game-Produzenten des 21. Jahrhunderts ernten frühe Lorbeeren auf dem letzten Volkscomputer A500.

Die Hardware-Fotos wurden mit freundlicher Genehmigung dem Buch „Volkscomputer“ entnommen (ISBN 978-3-00-023848-2), die Bildschirmfotos lieferten amigamemo.com und gameplan.de.



VIDEOGAME HISTORY MUSEUM

Retro USA

Zehntausende von Exponaten zum Thema Heimcomputer und Spielkonsolen machen dieses Museum einzigartig – auch wenn es noch nach einem endgültigen Heim sucht. VON STEPHAN FREUNDORFER



▲ Das Handheld Atari Cosmos sollte in den frühen 80er Jahren mit Holographie-Grafik beeindruckend, wurde aber nie veröffentlicht. Dies ist eines von fünf noch existierenden Geräten



◀ Besucher der E3 2012 durften dank der Betreiber des Videogame History Museums dieses gewaltige Atari-Heimcomputer-Display bewundern



▲ „Raumschiff Enterprise: Das nächste Jahrhundert“ – Star Wil Wheaton spielt auf der E3-Messe eine Runde mit dem Museums-VCS

▶ Anfang der 80er Jahre entstanden Spielecover nicht im Computer, sondern waren Zeichnungen oder Photographien. Bei den Imagic-Spielen wurden für Fotos sogar Modelle wie dieses Star-Voyager-Raumschiff gebastelt



▲ Der Spielehersteller Activision pflegte in der VCS-Ära eine innige Beziehung mit seinen Fans: Wer Highscore-Fotos einschickte, bekam spezielle Aufnäher („Patches“) zugeschickt



◀ Der erste kommerzielle Arcade-Automat darf in einem Videospiele-Museum nicht fehlen: Computer Space von Nolan Bushnell und Ted Dabney

Während es in Deutschland seit Anfang 2011 ein eigenes Museum für Computerspiele gibt, lässt eine regelmäßig geöffnete Sammlung an einem festen Ort im Mutterland von Pong und Atari VCS auf sich warten. Denn obwohl in den USA bereits ein „Videogame History Museum“ existiert, das im Juli vergangenen Jahres sogar als gemeinnützige Einrichtung anerkannt wurde, besteht dieses Spielemuseum aus nicht viel mehr als Lagerräumen voller Retro-Schätze.

Seit 25 Jahren horten die ambitionierten Spiele-Historiker und leidenschaftlichen Sammler John Hardie, Sean Kelly und Joe Santulli Computerspiele, Konsolen, Merchandise und alles, was in irgendeiner Weise mit interaktiver Unterhaltung zu tun hat. Seit 1999 veranstalten sie (beinahe jährlich) mit der Classic Gaming Expo ein Retro-Wochenende in Las Vegas. Und seit einigen Jahren touren sie mit ihrer Videospiele-Wanderausstellung durch die USA, präsentieren einmalige Prototypen, rare Konsolen, klassische Arcade-Automaten und legendäre Spiele auf Veranstaltungen wie der Game Developers Conference, der E3 oder der Penny Arcade Expo.

SCHÄTZE AUS ENTWICKLER-KELLERN

Nichts steht allerdings höher auf der Wunschliste der drei Museumsvorsteher (die laut Joe Santulli „so gut wie jedes Spiel, das seit 1970 auf den Markt gekommen ist“ in ihrer Sammlung haben) als die Einrichtung einer dauerhaften Ausstellung in der San Francisco Bay Area, bevorzugt im Silicon Valley. Stoff genug für einen umfassenden und kompletten Blick über die US-amerikanische Spielgeschichte hat das Trio zweifellos. Zunehmend erhält es Sachspenden einstiger Ingenieure und Spieleentwickler, die einmaligen Schätze aus deren Speichern und Kellern werden sorgfältig archiviert. Maximal sieben Jahre sollen bis zur Gründung des Museums noch vergehen, für das im vergangenen Jahr 50.000 Dollar Anschubfinanzierung auf Kickstarter gesammelt wurde.



JÄGER DES VERLORENEN MODULS

16-Bit schlägt zurück

Das Super Fighter Team findet obskure chinesische Spiele, holt vergessene japanische Schätze aus der Versenkung und produziert brandneue Module für historische 16-Bit-Konsolen.

VON SEBASTIAN SPONSEL

Mitte der 90er-Jahre hießen die Videospiele-Systeme Super Nintendo oder Sega Mega Drive, Atari Jaguar oder Neo Geo. „Es war eine aufregende Epoche“, schwelgt Brandon Cobb, „hier konnten kleine Entwicklerteams noch erstaunliche Spiele hervorbringen. Mein Herz hat diese Zeit der Spieleindustrie nie verlassen.“ Heute ist er Gründer und Präsident von Super Fighter Team (kurz SFT), einer schlagkräftigen kleinen Firma in Kalifornien, die Spiele für 16-Bit-Konsolen produziert und vertreibt.

Brandon Cobb ist ein Kind der 16-Bit-Ära. Auch als Mega Drive und Super Nintendo eingestellt werden und keine Module mehr für die Konsolen erscheinen, bleibt er dieser Generation treu. Ein Spiel hat es ihm ganz besonders angetan: Super Fighter, ein nahezu unbekannter Street-Fighter-II-Klon aus Taiwan, den er stundenlang auf dem heimischen PC zockt. 1998 beschließt er, seinem obskuren Lieblingsspiel ein Denkmal zu setzen: „Ich wollte mich bei C&E bedanken, der taiwanesischen Firma, die mein Lieblings-Beat-em-up produziert hat. Also habe ich mit 16 Jahren eine kleine Webseite angelegt, die sich Super Fighter widmet“, erinnert sich Cobb.

In den 90er-Jahren produzierte die in Taiwan ansässige Firma C&E Computer- und Videospiele für verschiedene Systeme, vorwiegend für den chinesischen Markt – und meist, ohne eine Lizenz der

Konsolenhersteller zu besitzen. Durch die Super-Fighter-Webseite wird das Unternehmen auf den amerikanischen Fan aufmerksam und nimmt Kontakt zu ihm auf. Aus dem freundschaftlichen Austausch wird über die Jahre eine Partnerschaft: 2003 überlässt C&E-Präsident John Kuo die Super-Fighter-Rechte an Brandon Cobb, der auch Zugriff auf den gesamten Spielekatalog von C&E erhält.

AUSGEGRABEN UND AUFGEBESSERT

In den Archiven von C&E befindet sich auch ein obskures chinesisches Rollenspiel fürs Sega Mega Drive namens Xin Qi Gai Wang Zi. Cobb kommt auf die Idee, das Spiel ins Englische zu übersetzen – und der Mega-Drive-Welt beinahe zehn Jahre nach dem Ende der Konsole ein „neues“ Rollenspiel zu geben. Er sammelt Mitarbeiter um sich, die an dem Spiel arbeiten: Neben einer Übersetzung ins Englische mussten zahlreiche Bugs und Fehler ausgemerzt werden, zudem würzte Cobb das Spiel noch mit einer Prise westlichem Humor. Das Endresultat erscheint unter dem Namen Beggar Prince.

600 Spiele möchte Cobb von Beggar Prince absetzen – nicht etwa als App oder als Download-File, sondern auf richtigen Cartridges für die originale Hardware. Am Ende übertrifft der Erfolg alle Erwartungen: Die erste Auflage ist schnell vergriffen, am Ende werden



Teamchef Brandon Cobb kündigte 2010 auf einem Retro-Event in Frankreich die Veröffentlichung von Star Odyssey an



Mit Beggar Prince verschaffte sich Super Fighter Team 2006 internationale Aufmerksamkeit. Das erste neue Mega-Drive-Spiel nach fast 20 Jahren verkaufte sich weltweit rund 1.700-mal

1.700 Module in alle Welt verkauft. Auf Beggar Prince folgt zwei Jahre später mit Legend of Wukong die Übersetzung eines weiteren unlizenzierten Rollenspiels. Mit Zaku wechselt Super Fighter Team für seine nächste Veröffentlichung nicht nur das Genre (Shooter statt Rollenspiel) und die Plattform (von Sega Mega Drive auf Atari Lynx), das Unternehmen vertreibt zudem erstmals eine vollständige Neuentwicklung des kleinen Teams PinguiNet.

Mit dem Mega-Drive-Rollenspiel Star Odyssey erfüllt sich Brandon Cobb im Jahr 2011 einen weiteren Jugendtraum. Das in Japan unter dem Namen Blue Almanac erschienene Spiel wurde Anfang der 90er-Jahre in den USA beworben, eine Veröffentlichung blieb aber aus. Der Zufall spielt Cobb eine Version der ursprünglichen englischen Übersetzung in die Hände. Er wendet sich an die Originalentwickler in Japan – und erhält dort die Erlaubnis, die Übersetzung mit fast 20 Jahren Verspätung zu veröffentlichen.

Brandon Cobb gefällt sich in seiner Nischenrolle, ein Vertrieb seiner Spiele über moderne Plattformen wie Steam, PSN oder Xbox Live kommt für ihn nicht in Frage. „Die Größe des Zielpublikums ist irrelevant; es ist deren Hingabe und Wertschätzung, die zählen. Lieber arbeite ich viermal so hart, um ein neues Super-Nintendo-Modul auf den Markt zu bringen, auf das ich stolz sein kann, als eine Datei in einen Emulator zu packen, ein Preisschild dranzukleben und mich dann zurückzulehnen.“

Die Zukunft hält noch einiges für das Super Fighter Team bereit. Vom Lynx-Shooter Zaku kommt eine zweite Auflage und Anfang 2013 erscheint das Beat-em-up Nightmare Busters fürs Super Nintendo, für das bereits über 600 Vorbestellungen eingegangen sind. Außerdem hat Cobb in naher Zukunft vor, das PC-Prügelspiel Sango Fighter 2, ein Quasi-Nachfolger seines alten Lieblings Super Fighter, kostenlos zum Download anzubieten, damit „Fans dieselbe Art Magie spüren wie ich, als ich das Spiel erstmals als kleiner Junge zockte.“

FOTOS: BRANDON COBB

Interview: Brandon Cobb

? Erzähl ein wenig von dir: Woher kommst du, was tust du?

Cobb: Ich bin ein 30-jähriger, exzentrischer Geschäftsmann aus Santee in Kalifornien. In meiner Jugend habe ich gern alberne Geschichten erzählt und Comics gezeichnet. Dabei habe ich immer davon geträumt, diese Kreativität einmal beruflich umzusetzen.

? Gibt es irgendwelche Vorlieben bei der Wahl neuer Projekte?

Cobb: Ein Spiel muss einen großen Eindruck auf mich machen, muss mich mit Energie erfüllen. Es muss so viel Begeisterung in mir wecken, dass ich es von Anfang bis Ende spielen will.

? Welche Probleme habt ihr beim Entwickeln eurer Titel?

Cobb: Über so etwas denke ich nicht groß nach, ich sehe immer das Licht am Ende des Tunnels, egal ob die Chancen gegen mich stehen. Bugs oder Verhandlungsprobleme dürfen nicht im Vordergrund stehen. Sonst arbeitet man nur gegen sich selbst.

Die wichtigsten Releases

2005 SUPER FIGHTER



Ein Street-Fighter-II-Klon aus Taiwan. Acht Kämpfer messen ihre Künste, um einen Gangsterboss zur Strecke zu bringen. Das Spiel sowie dessen Nachfolger Sango Fighter findet ihr auf der DVD dieser Ausgabe.

2006 BEGGAR PRINCE



Das erste weltweit vertriebene Mega-Drive-Modul seit 1998 ist die Übersetzung eines in Taiwan entwickelten Rollenspiels. 2008 folgte dann mit Legend of Wukong ein weiteres taiwanesisches RPG.

2009 ZAKU



Das rasante, humorvolle Shoot-em-up ist eine komplette Neuentwicklung für das Atari Lynx, seinerzeit das erste Handheld mit Farbdisplay. Zaku ist gespickt mit Anspielungen auf Klassiker der 90er-Jahre.

2011 STAR ODYSSEY



Ein weiteres Rollenspiel für das Mega Drive. Star Odyssey erschien 1991 unter dem Namen Blue Almanac in Japan. Die US-Version wurde erst 20 Jahre später durch Super Fighter Team fertiggestellt.

2013 NIGHTMARE BUSTERS



Im farbenfrohen Beat-em-up befreien zwei Koboldbrüder die Welt von Albträumen. Das in Frankreich entwickelte Spiel wird die erste weltweit vertriebene Neuentwicklung für das Super Nintendo seit 1998 sein.



FOTO: GAMEPLAN.DE



Psygnosis spendiert 1987 seinem Barbarian tolle Animationsphasen, aber leider auch Maus- statt Joystick-Eingabe



Parallax-Scrolling und Synthie-Sound sind die Trümpfe früher Psygnosis-Hits wie Shadow of the Beast (1989)

DER LETZTE FLUG DER EULE

Psygnosis 1982 - 2012

Im Sommer 2012 verkündete Sony die Schließung seines Software-Labors in Liverpool, ehemals bekannt als Psygnosis. Wir würdigen die Produzenten von Klassikern wie Lemmings, Shadow of the Beast und WipEout mit einem Studio-Nachruf.

VON WINNIE FORSTER

Über turbulente Spiele-Jahrzehnte hinweg beruhigte uns immer die Gewissheit, dass in Liverpool beständig ein paar Profis an WipEout basteln und ein neues Update für jede aktuelle Sony-Konsole liefern. Wir erinnern uns an die stilisierte Eule im alten Logo, an Pixel-Bilder aus den späten 80er Jahren, als Commodore Amiga und Atari ST herrschten. Psygnosis bescherte Spielspaß für mehrere Hardware- und Spieler-Generationen.

Ende August 2012 verkündet Sony die Schließung der SCEE-Entwicklungsabteilung Studio Liverpool und damit das Ende der technischen und kreativen Reste von Psygnosis. Was sonst in einer Konkurs- und Fusion-gebeutelten Branche mit Schulterzucken hinge-

nommen wird – macht nicht jede Woche irgendwo ein Entwickler dicht? – schlägt in diesem Fall Wellen: Das Internet ist voll von Beileidsäußerungen und nostalgischen Huldigungen. Einige verschließen die Augen und wollen nicht glauben, dass eine Ära endet. Diese Fans hoffen, dass es irgendwie weitergeht und sich aus der Asche von Lemmings und WipEout ein neuer Software-Phoenix erhebt.

DER MEGA-REINFALL

Bereits Anfang der 80er Jahre sorgt Software aus Liverpool für Schlagzeilen und Wirbel. Eine Firma, die sich nach einem John-Lennon-Song benennt, rückt damals ins Interesse der englischen Spieler

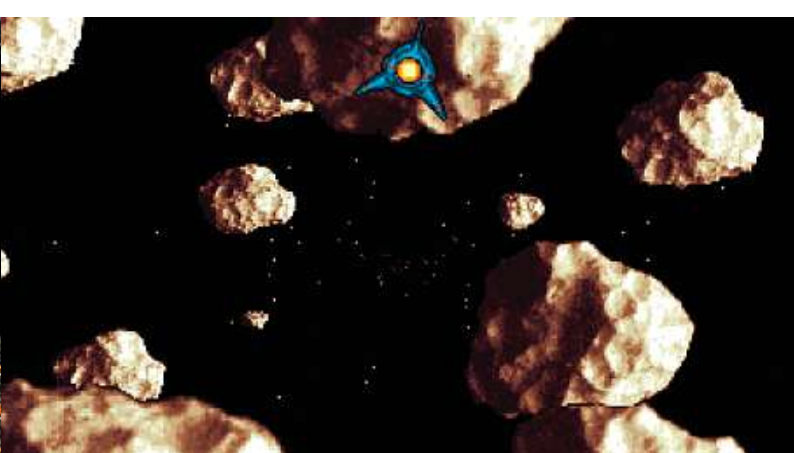
Die Psygnosis-Chronik

1982

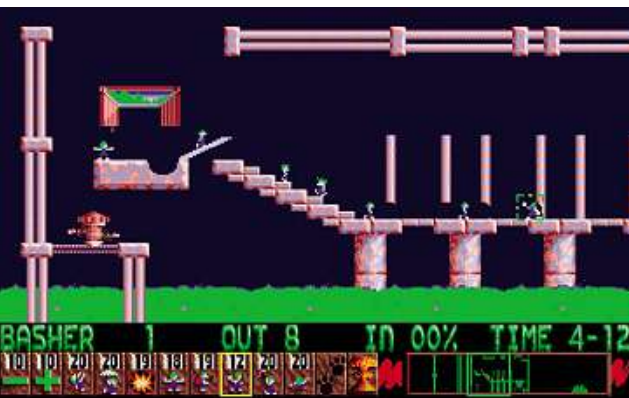
Dave Lawson, Mark Butler und Eugene Evans kündigen bei Bug Byte, dem zu der Zeit ältesten Computerspielerhersteller Englands, und gründen in Liverpool die Software-Firma Imagine.

1983

Mit aggressivem Marketing (und ab und an mal einem guten Spiel) wird Imagine bekannt; die jugendlichen Programmierer gelangen zu Ruhm und Reichtum.



Ab Blood Money (1989) ergänzen vorab gerenderte Intro-Sequenzen den audiovisuellen Luxus



Die Fünf-Level-Demo von Lemmings begeistert Ende 1990 zunächst die Besucher der Amiga-Messe in Köln, bald darauf erobern die Wuselmännchen auch den Rest der Welt

und Presse: Bei Imagine entstehen nach eigener Einschätzung die „Mega-Games“ der Zukunft (für krumplige Ur-Computer mit 40 Kilo-byte Speicher und 8 Farben, versteht sich). Hier sitzen Jungs, die zwar noch keinen Führerschein, aber schon einen Ferrari haben, umgeben von Studiomusikern und Top-Designern. Die Titel Psychopocalypse und Bandersnatch sollen die Spielwelt verändern. Doch obwohl bereits in britischen Fachmagazinen beworben, erscheint letztlich keines der beiden Mega-Spiele. Mitte 1984, knapp zwei Jahre nach der Gründung, zerbricht Imagine unter Missmanagement und Schulden. Zurück bleiben unbezahlte Anzeigenstaffeln und eine dicke Rechnung vom Datasetten-Fabrikanten.

Die Imagine-Chefs und Kreativen zerstreut es in alle Winde; die meisten bleiben der Industrie erhalten. Mit rund einem Drittel der Mannschaft und den Mega-Games-Entwürfen gründet Ian Hetherington erst die Übergangsfirma Finchspeer, dann Psygnosis. Letztere hat ein zukunftsweisendes Konzept: nicht für den Spectrum- und C64-Mainstream, sondern nur für die brandneuen 16-Bit-Computer mit der Motorola-CPU 68000 Spiele entwickeln. 1984 ist das mutig – und mittelfristig genau die richtige Entscheidung.

16-BIT-LUXUS

Psygnosis wird zum Synonym für Aufstieg und Hochzeit zweier bedeutender Heim- und Spielcomputer, liefert 60 Titel für Atari ST und auch den Commodore Amiga, der Digi-Sound und über 4.000 Farben in die Spielwelt bringt. Die Software der ersten Jahre ist rund-

Britische Großfamilie: Psygnosis-Partnerstudios

Grundlegend für den Erfolg des Firmengründers Ian Hetherington sind sein scharfes Auge und ein gutes Händchen für Nachwuchstalente: Vier der Teams, die ihre Existenz mit Amiga-Spielen für Psygnosis beginnen, werden später große Nummern im Playstation- und Xbox-Zirkus.

DMA



David Jones und Tony Smith beginnen ihr Studio DMA als Duo. Ist das der Grund für das beste Element ihres Höhlen-Shooters Blood Money – den 2-Spieler-Modus, der kooperativ ist, aber auch Platz lässt für Rivalitäten und Gerangel?

Ein vergrößertes DMA-Team schreibt dann mit Lemmings Software-Geschichte, wechselt mehrmals den Besitzer, landet kurz bei Bertelsmann (in dieser Phase erfindet DMA Grand Theft Auto) und schließlich bei Take 2. Heute ist das Entwicklungsstudio als Rockstar North bekannt und arbeitet derzeit an Grand Theft Auto V.

REFLECTIONS



Martin Edmondson produziert sechs Amiga-Spiele für Psygnosis, dann Destruction-Derby-Crash-Orgien auf der Playstation, bevor sein Reflections-Team für einen neuen Publisher die Früchte der Liverpool-Lehrjahre einführt: Neben Grand Theft Auto und Lara Croft ist Edmondsons Driver eine der erfolgreichsten europäischen Playstation-Spielmarken. Nach mehrfachem Besitzerwechsel und Edmondsons Abgang 2004 ist das Reflections-Studio mittlerweile in Ubisoft aufgegangen.

BIZARRE CREATIONS



Nach zwei Actionspielen für den alten Motorola-68000-Chip (The Killing Game Show und Wiz'n'Liz) beauftragt Psygnosis Martin Chudley mit einem ambitionierten Projekt. Mit einem Dutzend Branchen-Frischlingen wagt sich der Programmierer an Formel 1 für Playstation und 3D-beschleunigte PCs, erreicht jedoch nicht die Qualität der Simulationen von Geoff Crammond und Papyrus. Bizarre kommt erst mit Metropolis Street Racer für Sega auf Touren und erfindet mit Project Gotham Racing eine Xbox-exklusive Raser-Serie.

TRAVELLER'S TALES



Der letzte Amiga-Profi, den Psygnosis in die Familie aufnimmt, ist Jon Burton, der mit Leander 1992 die Barbarian- und Beast-Tradition fortführt. Das scrollende Fantasy-Abenteuer erscheint 1991 in der größten aller Psygnosis-Boxen und wird 1992 auf das Sega Mega Drive umgesetzt. Danach wächst Traveller's Tales mit jedem Spiel und ist Ende der 90er-Jahre einer der besten Entwickler Englands. Heute produziert TT Games als Videospiele-Labor von Warner Lego-Action-Abenteuer in Serie.

1984

Imagine ist plötzlich pleite. Ocean Software erwirbt die Namensrechte des Labels, während Ex-Imagine-Personal unter Ian Hetherington die Nachfolgefirma Psygnosis gründet.

1986

Psygnosis produziert sein erstes Spiel Brataccas für Sinclair QL und setzt es zügig für Atari ST und Amiga um.

1987

Dave Lawsons Icon-gesteuertes Action-Adventure Barbarian erscheint zunächst für Atari ST, dann Amiga.

1988

Auch das SF-Action-Adventure Obliterator sieht besser aus, als es sich spielt.



Frühe PlayStation-Spiele: Die Cyber-Schlacht Assault Rigs (oben) testet die Link-Ver-netzung, Destruction Derby (links) experi-mentiert mit Crash-Algo-rithmen (die später zum Driver-Erfolg führen)



Aus den gerenderten Amiga-Intros werden Full-Motion-Video-spiele, die auf SGI-Workstation entstehen und nicht mehr Disketten füllen, sondern das neue Speichermedium CD-ROM. Damit ist Psygnosis der Konkurrenz voraus, und leider auch den Hardware-Herstellern: Da es nur in Japan CD-Konsolen gibt, erscheinen Microcosm und Novastorm dort Jahre vor ihrem Heimat-Debüt. Das seltene Scavenger 4 für Fujitus Marty-Konsole, aus dem diese Impressionen stammen, ist das beste der 3D-Experimente. Die Grafik wird hier gestreamt, nicht in Echtzeit berechnet.

um nobel, audiovisuell aufpoliert und steckt in großen Boxen – schwarz, mit Innen- und Außenverpackung, verschönt durch ein Gemälde des berühmten Fantasy-Künstlers Roger Dean.

Während die englische Presse Psygnosis vom Start weg feiert, reagieren deutsche Spieler skeptisch auf die Luxus-Programme aus Liverpool. Der Tenor geht in Richtung „Grafik hui, doch der Rest oft pfui“: Frühwerke wie Arena, Terrorpods oder Obliterator sind spielerisch nicht besonders gelungen. Technik-Freaks bemängeln außerdem, dass kein Psygnosis-Titel die Amiga-Spezialchips nutzt. Erst Shadow of the Beast, das Martin Edmondson (alias Reflections) für Psygnosis programmiert, taugt als Demo der Überlegenheit des Amiga-Rechners über den Atari-Rivalen. Das Action-Adventure gilt 1989 als schönster Scroller der Computerwelt.

So erfüllen die protzigen Psygnosis-Schachteln einen doppelten Zweck: Mit ihnen lockt Hetherington nicht nur die Spielekäufer, sondern auch junge Entwickler. Nachwuchstalente in ganz Europa werden vom Produktionsaufwand angesprochen, den Psygnosis im Gegensatz zu anderen Firmen betreibt. Auf viel Gegenliebe stößt auch die großzügige Würdigung der Spieleerschöpfer durch ausführliche Credits, Vorstellungen oder Interviews in der Anleitung.

1988 veröffentlicht Psygnosis mit Menace ein deutlich von japanischen Spielautomaten inspiriertes Shoot-em-up. Das Werk des Zwei-Mann-Teams DMA ist einer der ersten ordentlichen Amiga-Shooter. Noch besser – wenn auch fast unspielbar schwer – ist 1989 der Nachfolger Blood Money.

Dank der zahlreichen Spiele ihrer externen Partner hebt die Psygnosis-Eule Ende der 80er Jahre ab. Dann geht alles recht schnell: DMA erfindet die Lemmings, die bis heute unerreichte Puzzle-Komödie um eine Horde tapsiger Pixelwesen, die Psygnosis weltweit und für alle Plattformen vermarktet. Während Partnerstudios die Hits für etablierte Plattformen entwickeln (darunter ab 1989 auch PC), kümmert sich das interne Psygnosis-Team um kommende Technologien. Der Grafikerprogrammierer Jim Bowers nimmt in Liverpool bald eine Schlüsselstellung ein: Er besichert den Psygnosis-Spielen aufwendige Pixel-Gemälde, dann ganze Intro-Filme und experimentiert schon Ende der 80er-Jahre mit 3D-Animation, SGI-Workstations und CD-ROM-Streaming.

AUF ALLEN HOCHZEITEN

Die Zeit dieser Technologien ist noch nicht gekommen, ab 1991 starten die Modulkonsolen Mega Drive und Super Nintendo ihren Europa-Durchmarsch. Psygnosis-Programmierer kümmern sich vor allem um Erstere, denn die Sega-Konsole hat mit dem 68000-Chip eine vertraute CPU. Shadow of the Beast, Lemmings und Leander werden zügig umgesetzt, mit Wiz'n'Liz, Puggsy und The Misadventures of Flink auch ein paar Mega-Drive-exklusive Spiele geschaffen. Unterm Strich bleibt das Modul-Engagement aber nur ein Zwischenspiel ohne Highlights.

Während die Externen noch 16-Bit-Spiele entwickeln, setzt Psygnosis intern längst auf 32-Bit, RISC-Chips und CD. In die Verwand-

1989

Externe Studios liefern die Hits jetzt primär für Amiga: Nach dem audiovisuell berauschenden Shadow of the Beast veröffentlicht Psygnosis Blood Money von DMA.

1990

DMA's Lemmings erscheint – die Firma Psygnosis hat ihren größten Hit.

1991

Psygnosis experimentiert mit CD-ROM und vorab gerendeter 3D-Grafik.

1992

In Erwartung von CDi und CDTV entstehen Render-Balereien wie Microcosm und Novastorm, die jedoch erst Jahre später erscheinen.

1993

Videospiele werden zum Big Business, aufgrund technischer Expertise und anhaltendem Lemmings-Erfolg ist Psygnosis der ideale Übernahmekandidat für den Sony-Konzern.



Glanzstück der zweiten Psygnosis-Phase ist das Rennspiel WipEout, das jedes Jahr erweitert und verbessert wird. Oben links die Urversion von 1995, darunter die Fortsetzung WipEout 2097 von 1996



In der zweiten Hälfte der 90er Jahre wagt sich Psygnosis an ambitioniertere Projekte. Oben rechts die Space-Oper Colony Wars, unten der Blade-Runner-inspirierte Shooter G-Police (beide 1997)



lung vom Floppy-Produzenten zum CD-ROM-Entwickler platzt die Übernahme durch den japanischen Sony-Konzern, der ebenfalls eine Wandlung durchmacht: Nach dem Einstieg ins Musikgeschäft (1988) und in Hollywood (1989) möchte der Elektronik-Multi Anfang der 90er Jahre auf den boomenden Spielmarkt. Ian Hetheringtons Studio-Familie ist dafür der optimale Partner, wobei neben dem Erfolg und Wert der Marke Lemmings die technische Expertise der Liverpool-Entwickler den Ausschlag gibt. Psygnosis hat längst CD-exklusive Software fertig, die nur noch auf die richtige Hardware wartet. Bislang bekommen die Fingerübungen von Jim Bowers & Co. nur Japaner zu sehen, die mit dem FM Towns schon einen CD-ROM-Super-Computer besitzen.

UNTER DER SONY-FLAGGE

Als Sony-Tochter ist Psygnosis das erste Studio im Westen, das 1993 Prototypen der neuen Wunderkonsole „PS-X“ zu Gesicht bekommt und Playstation-Entwicklungssysteme in Empfang nimmt. Mit der von Sony gefüllten Kasse verstärkt Psygnosis sowohl die Inhaus-Produktion, die sich auf Playstation konzentriert, als auch die Zusammenarbeit mit externen Teams, die weiterhin für alle populären Plattformen entwickeln.

DMA geht der Psygnosis-Firma als Partner verloren, 1998 auch Reflections, doch neue Talente wie die Amiga- und Mega-Drive-Veteranen Traveller's Tales füllen die Reihen. Psygnosis pflegt Beziehungen zu französischen, deutschen und skandinavischen Ma-

chern, reaktiviert 80er-Jahre-Größen wie Raffaele Cecco oder Andrew Spencer (der 1994 mit Ecstatica eines der ersten 3D-Action-Adventures schafft), modernisiert Klassiker (Sentinel Returns, 1998) und wagt sich an Literaturadaptionen (1995 mit dem Grafik-Adventure Discworld) und Filmumsetzungen (City of Lost Children, 1997).

Unter den rund 70 CD-Spielen bis 2000 ragt ein Titel hervor: Das Zukunfts-Rennspiel WipEout ist Playstation-maßgeschneidert und gibt 1995 einer neuen Zielgruppe den Startschuss und Soundtrack. WipEout wird intern entwickelt und bringt alle Psygnosis-Qualitäten zur Reife: Das Design liefert kein Fantasy-Pinsler, sondern Londons heißeste Grafikagentur Designer's Republic, der Soundtrack stammt von den Rave-Pionieren Chemical Brothers, Orbital und Leftfield, die Technik vom 3D-Profi Jim Bowers – diese Mischung passt und legt das Fundament für Psygnosis' zweite große Erfolgsphase. Im Interview auf der nächsten Seite verrät WipEout-Designer Nick Burcombe mehr zur Serie und zum Playstation-Aufbruch.

IDENTITÄTSKONFLIKT & NIEDERGANG

Insider sind verblüfft, wie lange Psygnosis anderen Plattformen die Treue hält und auch als Sony-Tochter noch abseits der Playstation entwickelt. WipEout erscheint nicht nur für Windows, sondern sogar für die Konsolen-Rivalen Sega Saturn und Nintendo 64 – programmiert von Psygnosis-Personal! „Sony konnte sich nicht entscheiden, ob Psygnosis nur Playstation-Spiele veröffentlichen oder ein vollwertiger Publisher bleiben sollte, der auch für Nintendo, Sega und

1994

Sony baut Psygnosis zur europäischen Entwicklungszentrale für die kommende Playstation auf. Hetherington & Co. beschäftigen nun Programmierer in ganz Europa.

1995

WipEout erscheint punkti- lich zum europäischen Playstation-Start, gefolgt von einem Dutzend weiterer CD-Spiele interner und externer Teams.

1996

Der langjährige Partner Bizarre Creations produziert Formel 1. Die Psygnosis-Gruppe umfasst nun Studios in Liverpool, Manchester, Bristol, London, Leeds und Paris.

1998

Der rigorose Ab- bau von Psygnosis beginnt, die US- Studios werden geschlossen.

1999

Psygnosis verliert den alten Namen, wird zum SCEE Studio Liverpool und gibt die letzten Zweigstellen ab. Hetherington geht und gründet mit Amiga-Veteran Martin Kenwright Evolution Studios.



Das Rennspiel *Formel 1* steht exemplarisch für den Spagat, an dem Psygnosis Ende der 90er Jahre scheitert: Der Mix aus Simulation und Action soll sowohl die Playstation als auch neue PC-Grafikchips ausreizen und überfordert Entwicklungsstudio Bizarre Creations

PC produziert“, klagt Sales- und Marketing-Mann Nick Garnell in seinem Psygnosis-Nachruf für das englische Handelsblatt MCV. „Mit der Zeit wuchs das zum Identitätskonflikt.“

Ob es an der Entscheidungsunfähigkeit der Konzernmutter lag oder, wie andere glauben, an der Eigenwilligkeit von Ian Hetherington, der die Geschicke des Studios bis 1999 leitet, sei dahingestellt. In jedem Fall ist der Spagat zwischen allen Plattformen problematisch und Ressourcen-verschlingend, Psygnosis tanzt auf allen Hochzeiten, ohne Hits von Lemmings- oder WipEout-Größe nachzulegen.

Als Hetherington abgeht und Sony das Steuer herumreißt, ist es schon zu spät; nach Aufstieg und Expansion sind die letzten zwölf Liverpool-Jahre schnell erzählt. 1998 beginnt ein rigoroser Stellenabbau, dem auch die kurzlebige US-Niederlassung zum Opfer fällt. Psygnosis wird an allen Enden und Ecken zurechtgestutzt und beschneidet, verliert seine Tochterstudios an den Konzern und schließlich sogar den Namen. Statt Titel jedes Genres und für jede Konsole produziert das SCEE Studio Liverpool im 21. Jahrhundert nur noch Rennspiele, nach dem Verlust der F1-Lizenz 2007 nur noch WipEout.

RAUS AUS DEM KINDERZIMMER

„Dass Psygnosis so lange überleben konnte, beweist die Stärke der Firma: Sie führte und war eine echte Macht in unserer Industrie“, lobt Steve Hood (von 1997 bis 2002 Designer bei Psygnosis, jetzt bei Codemasters) den ehemaligen Arbeitgeber: „Als ich dort anfang, hatte Sony Psygnosis gerade gekauft. Die riesige Eule thronte noch stolz auf dem Dach. Doch wenn das Management wechselt, lassen sich alte Werte schlecht halten – ich fühlte, wie sie schwanden.“

Ebenfalls im MCV-Nachruf fasst Ex-Psygnosis-PR-Mann Glen O'Connell zusammen: „Bereits vor der Sony-Übernahme war Psygnosis eine einflussreiche Firma mit einer reichen Geschichte. Das Sony-Investment half ihr, den eigenen Output zu vergrößern, und war zugleich finanzielles Rückgrat für die Zusammenarbeit mit Third-Party-Studios. Die Psygnosis-Familie blühte.“ Psygnosis und Studio Liverpool mögen Vergangenheit sein, doch ihr Erbe wirkt laut O'Connell weiter: „Mit WipEout verließ das Videospiele das Kinder- und eroberte das Wohnzimmer. Jeder, der für dieses Studio gearbeitet hat, sollte stolz auf seinen Anteil an diesem Fortschritt sein.“

INTERVIEW

»Von Trance-Musik beflügelt«

Nick Burcombe, heute Chef des Mobilspiele-Entwicklers Playrise, arbeitete von 1989 bis 1999 bei Psygnosis und kehrte später als Spieldesigner ins Studio Liverpool zurück. In diesem mit EDGE Online geführten Interview erinnert er sich an die WipEout-Entstehung.



Der frühere Psygnosis-Lead-Designer Nick Burcombe erzählt von der WipEout-Entstehung

? Wie und wann bist du bei Psygnosis gelandet?

Nick Burcombe: Schon lange vor meiner Anstellung: Da mein Vater die schwarzen Packungen für Psygnosis produzierte, traf ich Ian Hetherington bereits, als ich 15 Jahre alt war – und testete dann in Liverpool Terrorpods. Ein Computer-Freak war ich schon seit Atari-VCS-Tagen. Ich half bei ein paar Spieldesigns, arbeitete mit Danny Gallagher an Infestation, dann an Air Support, Redzone, den Microcosm-Endgegnern...

? Wie war die Firma damals?

Nick Burcombe: Wie eine große Familie, jeder Tag machte Spaß. Klar gab's auch Streit, Hektik und Action. Ich erinnere mich an die WipEout-Fertigstellung, als wir unsere Beta-Disk abliefern sollten. Die Sony-Vorgabe war, dass es Spieler in einer Sitzung und ohne Memory Card (die nur separat verkauft wurde) beenden können. Wohlgermerkt, das erste WipEout, das mit der un-nachsichtigsten Kollisionabfrage aller Zeiten! Weil keiner in der Abteilung das schaffte, kippte ich mich am letzten Abend mit Red Bull zu und ging auf die Strecke. Bei jedem Crash: Reboot. Bei jedem zweiten Platz: Reboot. Morgens um halb acht war ich fertig – alle Rennen in Serie gewonnen! Das möchte ich nicht noch mal machen...

? Wie entstand WipEout?

Nick Burcombe: Als ich dann eines Nachts an der 150cc-Liga von Mario Kart scheiterte, stellte ich die nervige Hintergrundmusik aus und warf den Mix eines Freundes in die Stereoanlage. In der letzten Runde des letzten Rennens lag ich in Führung, beflügelt von Trance-Musik. Als ich die Ziellinie zwei Zehntelsekunden vor Bowers überquerte, war der wummernde Techno-Track auf seinem Höhepunkt, der Augenblick absolut fantastisch. So entstand WipEout – Jim Bowers' Vision und mein Spielerlebnis mit Techno-Soundtrack. Jim renderte eine Verfolgungsjagd und unterlegte sie mit Prodigy. Als wir das ein paar Leuten zeigten, begriffen die's sofort. Mir schien es passend, Rave-Musik so einzusetzen.

FOTO: JON JORDAN

2000

Die letzten Spiele mit Psygnosis-Logo erscheinen.

2001

Studio Liverpool ist zum reinen Rennspiel-Entwickler zurückgestutzt.

2005

Pure erscheint, das erste WipEout für das Sony-Handheld PSP.

2007

Das letzte F1-Rennspiel aus Liverpool erscheint, jetzt entstehen dort nur noch WipEout-Updates.

2008

Ein HD-Update bringt WipEout auf die Playstation 3.

2012

Ein halbes Jahr nach Veröffentlichung der letzten Produktion WipEout 2048 für die neue PS Vita gibt Sony das Studio auf.

MEINUNG

Nicht ohne mein Achievement!



Jörg Langer fürchtet den Tod der intrinsischen Motivation: Früher war Spielen noch befriedigender Selbstzweck, heutzutage wollen wir alle zehn Minuten auf die Schultern geklopft werden

2002: Montagmorgen, 7:30 Uhr: Der Digitalwecker klingelt melodisch. Redakteur L. steht missmutig auf, schleppt sich ins Bad, zum Frühstück, blättert die Zeitung durch, fährt zur Arbeit. Diese verrichtet er voll konzentriert und kehrt heim, stolz darauf, einen Spieletest geschrieben zu haben.

2012: Montagmorgen, 6:30 Uhr: Die „Alte Hupe“ des iPhones röhrt wie ein Fliegeralarm. Redakteur L. steht missmutig auf, schleppt sich, per Smartphone seine Webseite checkend, ins Bad, danach in die Küche, füttert Kinder und Katzen, fährt zur Arbeit. Diese verrichtet er konzentriert, nur alle fünf Minuten mal in Inbox und Twitter-Feed schauend. Dann kehrt er heim, zufrieden darüber, eine halbe Kolumne, drei News und einen Podcast geschafft zu haben.

2022: Montagmorgen, 5:30 Uhr: „TAM!TAM!TAM! Dies ist die optimale Aufwachzeit laut deiner persönlichen Schlafkurve!“ Redakteur L. schreckt hoch. „Plingpling! Du hast fünf Stunden durchgeschlafen und bist nun Powerschläfer zweiten Grades. Plus 100 Life Points!“ Redakteur L. steht erfreut auf, schleppt sich, mit dem linken Augens HUD seine Webseite checkend, ins Bad und danach in die Küche. „Plingpling, du hast seit dem Aufstehen nur 8 Minuten gebraucht, persönliche Bestzeit im November. Plus 50 Life Points!“ L. wirft zwei alten Katzendamen die BARF-Tabletten hin und geht zur Arbeit. Dort scheitert er daran, endlich den Erfolg „10 News in einer Viertelstunde redigieren“ zu knacken. Demotiviert verfällt er in einen schöpferischen Stupor, woraus ihn bald eine Meldung befreit: „Plingpling! Deine gestrige Preview wurde von 50.000 Menschen gelesen. Preview-Schreiber, Rang 10. Plus 1.000 Life Points!“ Am Ende des Tages kehrt L. heim, zufrieden darüber, 8.250 Life Points verdient zu haben. Die kann er in drei Free2Drink-Kaffeekapseln umtauschen.

Ganz ehrlich: Die eben beschriebene 2022er-Szene kommt mir mittlerweile viel lebensnaher vor als die von 2002. Denn wieso nicht ins echte Leben übertragen, was seit zehn Jahren jedem Computer-, Video- und Smartphone-Spieler eingebläut wird? Nämlich für alles und jedes in einem Game so genannte Achievements, Gamerscore-



JÖRG LANGER
ist Inhaber des Spielmagazins www.GamersGlobal.de.
1994 startete er als Jungredakteur bei PC Player, 1997 war er Mitgründer und bis 2004 Chefredakteur von GameStar

Points, PSN-Trophäen, Uplay-Zähler, Steam-Erfolge, Gamecenter-Punkte und wasweißich zu erhalten. Teils für Dinge, die man sowieso im Spiel macht (das erste Mal nach oben schauen, den Zwischengegner besiegen...), teils aber auch für schwierige Spezialleistungen à la „Töte zehn Gegner, indem du ihnen eine Schildkröte mit der Oberseite voran auf den Kopf fallen lässt.“ Erstere Belohnungen sind ganz klar simple pawlowsche Motivationstricks, letztere stellen quasi ein Spiel-im-Spiel dar.

Das war nicht immer so. Ich kann mich an gut 20 Spielejahre erinnern, in denen es vorrangig darum ging, einfach voranzukommen. Auf High Score zu spielen galt als Relikt der frühen Arcade-Automaten, bevor die Spiele komplexer wurden und konkrete Ziele boten. Das Adventure knacken, die Strategiekampagne gewinnen, den bösen Obermottz besiegen, das war zwei Jahrzehnte lang Motivation genug. Und klar, zwischendurch wollte man gerne geherzt werden, durch Levelaufstiege, Sammeln von Schätzen, Umnieten von minderen Gegnern. Doch man benötigte nicht alle zwei Meter eine Meta-Belohnung nach dem Motto „Das war fantastisch, du hast die Tür geöffnet, Gamerscore +20.“

Was steckt hinter dieser Belohnungsmanie? Wieso ersetzen die Entwickler immer mehr die intrinsische Motivation durch eine extrinsische? Wollen sie darüber hinwegtäuschen, dass ihre Spiele nur noch dasselbe in Grün bieten? Braucht der „moderne Gamer“ einfach diesen Zusatzkick? Ich weiß es nicht. Ich weiß nur, dass mich persönlich noch nie interessiert hat, welchen Gamerscore ich habe oder welche Stunts ich vollführen muss, um im Militärshooter XY „Vollstrecker“ zu werden. Aber gegen den Zeitgeist anzukämpfen ist zwecklos: Mein Webseite GamersGlobal.de bietet derzeit 30 User-Rangstufen, 25 Talentklassen und 195 Erfolge; ich selbst habe 52 von 90 Medaillen gesammelt. Man sieht: 2022 ist ganz nah.

Jörg Langer

»SIMPLE
PAWLOWSCHE
MOTIVATIONSTRICKS«

Q*bert™

CHANGE TO:

CREDITS
0PLAYER 1
10875

CHANGE TO:

LEVEL: 2
ROUND: 1

Der Q*bert-Automat bietet neun Levels à vier Runden. Innerhalb eines Levels bleibt das Ziel jeder Stufe gleich: In Level 1 muss je Würfel einmal die Farbe gewechselt werden, in Level 2 zweimal. Ab Level 3 wechselt die Farbe wieder, wenn Q*bert erneut auf einen Würfel springt.

PLAYER 1
300

CHANGE TO:

LEVEL: 1
ROUND: 1

EIN @!#?@! ARCADE-HELD

Q*berts Geburt

Q*bert ist einer der Stars des neuen Disney-Films „Ralph reichts“. Bereits 1982 gab der langnasige, orangefarbene Gnom mit einem herzhaften @!#?@! die amerikanische Arcade-Antwort auf einen kugelrunden, knallgelben Vielfraß aus Fernost.

VON STEPHAN FREUNDORFER

Warren Davis ist der Vater von Q*bert – und ein ziemlich cooler Typ. Sieht man den smarten Amerikaner, wie er mit verschmitztem Lächeln über seine Videospiele-Vergangenheit redet, mag man gar nicht glauben, dass er schon Anfang der 80er Jahre das Leben eines Spieldesigners führte. Wohl aber, dass er heute ein erfolgreicher Schauspieler ist (der bei uns unter anderem in den TV-Serien Dr. House und Criminal Minds zu sehen war). Für zwei so schillernde Karrieren sieht dieser Mann erstaunlich jung aus. „Ich sage niemandem mehr, wie alt ich bin. Die Leute behandeln mich seltsam, sobald sie's wissen“, erzählt uns Davis grinsend bei unserem Treffen auf der Classic Gaming Expo in Las Vegas.

Warren Davis stößt als junger vollbärtiger Kerl Anfang 1982 zum Automaten-Hersteller Gottlieb, um dort Videospiele zu machen. Gottlieb ist berühmt für seine elektro-mechanischen Flipper, doch Anfang der 1980er grassiert in den USA das Telespielfieber. Mechanische Automaten verlieren massiv Marktanteile und Hersteller wie Bally-Midway oder Gottlieb suchen händeringend Inge-

nieure, die Videospiele erfinden, programmieren und zusammenlöten können. Davis beherrscht zumindest die letzteren zwei Tätigkeiten und ist seit seiner College-Zeit ein passionierter Gamer. Er bewirbt sich erfolgreich für einen Job in Gottliebs Spielgelabor in Bensenville, im Westen von Chicago.

IM SECHSECK SPRINGEN

Nach der Mitarbeit am nie veröffentlichten Superhelden-Actiontitel Protector wird Davis auf die Arbeit seines Kollegen Kan Yabumoto (Mad Planets) aufmerksam, der mit grafischen Mustern von Jeff Lee herumspielt: Sechsecke, die so eingefärbt sind, dass sie wie Würfel aussehen. Davis lässt sich von Lee aus den Würfeln eine Pyramide gestalten, von der ein Ball herunterkullern soll. Er macht sich auf die Suche nach einem Charakter, mit dem der Spieler über die Würfel hüpfen könnte. Jeff Lee, der einzige Grafiker in Bensenville, ist Davis' Anlaufstelle. Lee hat sich bereits eine ganze Armada von Videospiele-Charakteren ausgedacht, inklusive allerlei Spielideen. Davis entscheidet sich für ein orangefarbenes Kerlchen mit ovaler Körperform und langer Nase, mit der nach Lees





Vorstellung Projektile verschossen werden sollen. Warren will aber ein nur hüpfendes Männchen; den Grund für die Hopserei liefert ihm Gottlieb-Manager Ron Waxman: Der sitzt eines späten Abends, an dem seine Leute noch mit ihren Projekten herumexperimentieren, hinter Davis und sagt aus dem Nichts heraus: „Wie wäre es, wenn die Würfel ihre Farbe ändern, wenn er auf ihnen landet?“

„Zu diesem Zeitpunkt wurde Q*bert wirklich zu einem Spiel, auch wenn es noch nicht Q*bert hieß“, erinnert sich Warren Davis, „und dann ging alles ziemlich schnell“. Lee hat noch einen Schlangen-artigen Charakter in petto, der zum Q*bert-Erzfeind Coily wird. Nun aber benötigt der wehrlose Held wiederum eine Möglichkeit, der Schlange zu entfliehen, was zur Entwicklung der Flugscheiben führt, mit denen Q*bert zur Spitze der Pyramide schwebt. „Wir fingen im April an und waren im September fertig. Q*bert entstand aus der Zusammenarbeit vieler Leute bei Gottlieb. Viele hatten Ideen, viele hatten miese Ideen, und mir kam die Rolle des Filters zu.“

Letztlich sind es aber der Software-Ingenieur Warren Davis und der Grafiker Jeff Lee (der auch Q*berts legendären Fluch @!#?@! erfindet), die Gottlieb einen münzfressenden Automaten und der goldenen Arcade-Ära eine Ikone beschenken, die es fast schon mit Pac-Man aufnehmen kann. Und so wie sich der gelbe Pillenmampfer nicht zuletzt durch das charakteristische „Waka-Waka“-Fressgeräusch unvergesslich macht, tragen auch die einzigartigen Q*bert-Sounds zur Legendenbildung bei: Gottliebs Audio-Mann David Thiel nutzt einen kruden Sprachsynthesizer, um den Helden in zufällig zusammengewürfelten Silben schimpfen zu lassen.

Verfluchte Namensfindung

Warren Davis sagt von sich selbst, dass er nie gut im Finden von Spielnamen war. Als Q*bert fast fertig ist, sammelt er im Büro rund 60 Namensideen für den Helden (der wie der Automat heißen soll), von denen keine etwas taugt. Gottlieb-Manager Howard Rubin schlägt vor, das Spiel einfach @!#?@! zu nennen; ein paar Geräte kommen sogar mit dem entsprechenden Marquee in die Spielhalle. Schnell sieht man aber ein, dass es schwierig für die Leute ist, über ein Spiel zu reden, dessen Name sich nicht aussprechen lässt. Bei einer Brainstorming-Runde kommt die Belegschaft schließlich auf die Würfel („Cubes“) als ein Namenselement, mit dem sich sinnvoll arbeiten lässt, dann auf den Namen Cubert und schließlich auf Q-ber. Künstler Jeff Lee ersetzt zum Schluss noch den Bindestrich mit einem Sternchen.



Warren Davis (links) und Gottliebs Sound-Magier David Thiel auf der Classic Gaming Expo 2012



Aus Warren Davis' Privatsammlung: Polaroid von seinem Arbeitsplatz anno 1982

SCHRÄGE STEUERUNG

Nicht nur Q*bert flucht: „Wir stellten in einigen Spielhallen in der Gegend Testgeräte auf und trieben uns in deren Nähe herum, um die Reaktionen der Spieler zu beobachten“, erzählt Davis. „Viele schmissen einen Vierteldollar in den Automaten und sprangen augenblicklich mit Q*bert in den Abgrund. Sie verloren in wenigen Sekunden alle Leben, schimpften auf das Spiel und verzogen sich. Aber fünf Minuten später waren sie wieder da. Und da wussten wir, dass wir was richtig gemacht hatten.“

Das ungewöhnliche Q*bert fordert die Spieler heraus: Wegen der Pseudo-3D-Optik und der Würfel-Struktur der Pyramide hüpfte Q*bert nicht waagrecht und senkrecht, sondern diagonal – ein Umstand, dem die Automatenbauer mit einem um 45° verdrehten Joystick gerecht werden wollen. Zudem kann sich der Held nicht verteidigen, wird von seinen Verfolgern in Sackgassen getrieben und muss in späteren Levels auch noch mehrfach Würfel umfärben. Q*bert verlangt Taktik und Fingerfertigkeit, Konzentration und Übung – entwickelt sich aber trotzdem, oder gerade deswegen, zu einem Spielhallen-Superhit, der vielfach auf Konsolen und Heimcomputer umgesetzt wird und dessen Held für eine im Jahre 1983 ungeheure Zahl von über 125 unterschiedlichen Produkten lizenziert wird.

Der Charakter Q*bert bleibt 30 Jahre nach seinem Spielhallen-debüt unvergesslich, was Warren Davis glücklich macht. Aber es verwirrt ihn auch ein bisschen, dass gerade sein Held in einem Film wie „Ralph reichts“ als Ikone der Arcade-Ära herhält: „Donkey Kong, Frogger oder Pac-Man waren immer größer in den Medien. Aber ich bin natürlich dankbar, dass sie ihn in den Film gebracht haben, auch wenn ich keinen Dollar daran verdiene“, sagt Davis ohne Gram. „Ich habe nie einen Zusatzdollar mit Q*bert gemacht, weil ich nie die Rechte an ihm besaß. Aber ich bin glücklich, dass er weiterlebt.“

Q*bert-Charaktere

Die beiden grünen Gremlins Sam und Slick tun dem Helden nichts, färben aber die Würfel wieder um. Die purpurne Schlange Coily verfolgt und tötet Q*bert bei Berührung. Auch Wrongway und Ugg, die an den Würfelseiten herumhüpfen, sind zwei tödliche Gesellen. Fängt Q*bert den grünen Ball, fallen seine Gegner in eine kurzfristige Starre.





Hektisch kombinieren wir Zauberspruch-Runen, während das bissige Insekt unserer Party zusetzt

1987 eine Bedienungssensation: Der Mauszeiger wird zur Hand, mit der sich Objekte in der Spielwelt ergreifen lassen

IN ECHTZEIT GEMEISTERT

Dungeon Master

Tester von damals beurteilen Spieleklassiker aus heutiger Sicht. Zum Beispiel eines der ersten Echtzeit-Rollenspiele von einer kleinen Firma in San Diego

DAS SPIEL: Ein fieser Finstering namens Lord Chaos hat es sich in einem von zahlreichen Tunneln durchzogenen Berg gemütlich gemacht und ist dort auf der Suche nach dem mächtigen Power Gem. Um das zu verhindern, wird der Spieler von Grey Lord in das 14 Stockwerke tiefe Labyrinth geschickt. Aus 24 in Spiegeln eingeschlossenen Helden stellen wir eine Truppe von

maximal vier Helden zusammen, um Lord Chaos das Handwerk zu legen.

Im Gegensatz zu früheren Rollenspielen wie Wizardry oder The Bard's Tale läuft das Spielgeschehen bei Dungeon Master in Echtzeit ab. So auch die Kämpfe mit den zahlreichen Monstern, die nicht wie bei den älteren Genre-Kollegen per Zufall stattfinden. Alle Gegner sind sorgfältig

im Labyrinth platziert und haben ein Eigenleben. Entdeckt ein Gegner die Heldengruppe, folgt er den Abenteurern hartnäckig. Auch die Maussteuerung ist innovativ; gekämpft wird mit simplen Klicks auf Symbole. Je nach Waffentyp ändert sich dabei die Aktion, die ausgeführt wird. Ist etwa ein Charakter mit einem Bogen bewaffnet, verschießt er Pfeile, die durchs Dungeon schwirren und später wieder eingesammelt werden können. Es gibt auch verschiedene Runen, aus denen rund 30 Zauberformeln zusammengesetzt werden.

Dungeon Master bescherte ein völlig neues Spielerlebnis und wurde erfolgreich auf Amiga und weitere Systeme umgesetzt. Doch Nachfolger Dungeon Master 2: Legend of Skullkeep erschien erst Mitte der 90er Jahre. Eine gelungene moderne Hommage an Dungeon Master ist die 2012-PC-Veröffentlichung Legend of Grimrock.

HEUTE 25 Jahre später weiß ich die meisten Flure im Kerker immer noch auswendig und kann die wichtigsten Zauberformeln wie Ful, Ful Ir oder Zo Kath Ra blind zusammenklicken. Champions wie laido, Hissssa, Gothmog oder Sonja gehören praktisch zur Familie und ein lila Riesenwurm ist zwar ein willkommener Nahrungslieferant, hat aber auch von seinem Schrecken nichts eingebüßt. Apropos Schrecken: Auch heute noch zucke ich im abgedunkelten Zimmer zusammen, wenn ein Riesenskorpion kreischt. Kurzum: Dungeon Master hat sich gut gehalten und die damals hohen Wertungen waren voll berechtigt. Okay, die Grafik ist natürlich gealtert und holprige 90-Grad-Drehungen wirken im Zeitalter von offenen Welten wie Skyrim ein wenig antiquiert. Aber der Spaß, durch die Gänge des Labyrinths auf der Suche nach dem Feuerstab zu schleichen, ist geblieben.

Michael Hengst

DAMALS „Dungeon Master ist schlichtweg ‘das’ Rollenspiel der letzten Jahre. Unglaublich dichte Atmosphäre und realistische Grafik ... sprechen für sich.“
(Michael Hengst, Sonderheft „Die 100 besten Spiele 1989“)

„Rollenspiel-Fans schweben im siebten Himmel. Wer sich für diese Art von Spiel interessiert, muss Dungeon Master einfach haben.“
(Boris Schneider, Power Play 2/88)



„Dungeon Master fesselt für Wochen am Bildschirm.“
(Anatol Locker, Power Play 3/89)



DUNGEON MASTER

info

ERSTVERÖFFENTLICHUNG 1987

VERSIONEN
Atari ST, Amiga, Apple IIgs, MS-DOS, FM Towns, PC-98, Sharp X68000, Super Nintendo

ENTWICKLER
FTL Games

PUBLISHER
FTL Games, Mirrorsoft



Nach dem Spielhallen-Debüt 1986 folgt ein Jahr später die C64-Version

Herzige Grafik, Musik und Gegner mit Namen wie Boa-Boa oder Blubba

FOREVER BLOWING BUBBLES

Bubble Bobble

Süße Saurier-Seifenblasenoper für zwei: Hinter der harmlosen Grafik steckt ein ausgefuchstes Plattformvergnügen mit Extras, Geheimnissen und Koop-Kapriolen

DAS SPIEL Wer „A“ sagt, muss auch „B“ sagen, womit der japanische Spielautomatenhersteller Taito im Sommer 1986 wenig Mühe hat. Auf das Breakout-Revival Arkanoid folgt mit Bubble Bobble ein possierliches Plattformspiel: Die in Brontosaurier verwandelten Buben Bub und Bob blasen beherrscht „Bubbles“, um damit putzige Monster unschädlich zu machen. Sobald ein

Gegner in einer Seifenblase eingeschlossen ist, bringt man diese durch Anspringen zum Platzen. Sind alle Feinde auf diese unorthodoxe Weise in Leckereien verwandelt, geht es im nächsten der 100 Levels weiter – am besten zusammen mit einem Freund, denn so steigen Erfolgsaussichten und Spielspaß.

Auf den ersten Blick wirkt Bubble Bobble harmlos und we-

nik spektakulär. Es wird nicht gescrollt, der komplette Level ist auf dem Bildschirm zu sehen. Aber spielerisch ist die Blasen-spuck-Hüpferei auf Zack. Es gibt fortgeschrittene Techniken wie das Seifenblasen-Reiten, versteckte Geheimräume und Extras, die zum Beispiel den Raum fluten oder Blitze verschießen. Die kompakten Levels sind perfekt für übersichtliche Zwei-Spieler-Freuden. Bubble Bobble wird bald kniffliger und hektischer, als man nach den ersten Stufen vermuten mag.

Wesentlichen Anteil am Gesamtvergnügen hat die Ohrwurm-Musik, deren fröhlicher Leierkastencharme bei mir heute noch Schmunzelreflexe auslöst. Die unspektakuläre Technik des Spielautomaten erlaubte originalgetreue Heimumsetzungen für zeitgenössische 8- und 16-Bit-Systeme. Der Nachfolger Rainbow Islands, bei der Bub und Bob in Menschengestalt Regenbogen zaubern, war ein weiterer Hit. Die

Bubble-Bobble-Helden tauchten in den 90er Jahren wieder beim Farbblasen-Puzzlespiel Bust-a-Move (Puzzle Bobble) auf. Die jüngsten Versionen des Originalspiels sind Bubble Bobble Plus (Wii) und Bubble Bobble Neo (Xbox 360).

HEUTE Ein Klassiker der ungehemmten Niedlichkeit: Wenn die Sauriermäulchen aufklappen und Seifenblasen abfeuern, wenn eingefangene Monster in Fallobst verwandelt werden und die Musik zum hundertsten Mal „Da-ram-dam-dam“ leiert, verbreitet sich die gute Laune rund um den Bildschirm ähnlich unaufhaltsam wie vor einem Vierteljahrhundert. Damals krittelten wir Bubble Bobble an, das es technisch nicht gerade spektakulär wirkte. Aus heutiger Sicht ist das ein Segen, denn während viele auf Effekthascherei getrimmte Automaten der späten 80er Jahre keine gute Figur mehr machen, bewahrte sich Bubble Bobble seine Frische. Vor allem, wenn man einen Mitstreiter zur Hand hat; das Leveldesign ist auf Zwei-Spieler-Kooperation ausgerichtet. Der gleichermaßen übersichtliche wie hektische Spielablauf und die leicht zu lernende Steuerung sind vorteilhaft gealtert.

Heinrich Lenhardt

DAMALS »Eines der niedrigsten und spaßigsten Spiele der letzten Monate. Und es fesselt ganz schön an den Joystick, was vor allem für den Zwei-Spieler-Modus gilt. Man macht sich das Leben leichter, wenn man im Team gegen die Bösewichter vorgeht.«

(Heinrich Lenhardt, Happy-Computer Sonderheft 21)

»Es gibt Programme, die technisch eindrucksvoller sind, aber es gibt wenige Titel, die sich so toll spielen. ...



Von mir bekommen Bub und Bob den Titel „Netteste Sprites des Jahres“.«
(Anatol Locker, Happy-Computer Sonderheft 21)



BUBBLE BOBBLE

info

ERSTVERÖFFENTLICHUNG 1986

VERSIONEN

u.a. Arcade, C 64, Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, MS-DOS, Game Boy, NES, Master System, Playstation, Spectrum, Wii (Virtual Console)

ENTWICKLER

Fukio Mitsuji

PUBLISHER

Taito, Firebird



Verspätet und mit wuchtigem Controller kommt Beatmania 2000 nach Europa. Die Original-Tracks und das DJ Pult von Ascii sind aber besser

Karge Optik, fetter Sound: Beatmania-DJs konzentrieren sich auf die Bildschirmränder und drücken ihre Tasten im Rhythmus der fallenden Balken

A DJ SAVED MY LIFE

Beatmania

Nicht die Gitarrenhelden von Harmonix begründen das Musikspiel-Genre, sondern Konami. Beatmania ist schon 1997 ein progressiver Hörgenuss für flinke Finger

DAS SPIEL Die Playstation, die 1995 nach Europa kommt, ist die letzte Konsole, die maßgebliche Impulse aus der Spielhalle empfängt. Für den Starterfolg sorgen Arcade-Umsetzungen von Namco, für ein furioses Finale Ende der 90er Jahre wiederum die Spielhallen-Profis von Konami. Beatmania nennt sich das neue Spielprinzip, das auch weibliche Spieler in Scharen anzieht und aus den Vergnügungs-

vierteln Shinjuku und Shibuya sofort in Millionen japanische Wohnzimmer schwappt.

In Europa bekommen Spieler anfangs nicht mit, dass in Fernost ein neues Genre entsteht. Die wenigen Bilder, die uns erreichen, wirken befremdlich: Jugendliche, die nicht auf prächtige 3D-Animation, sondern Minimal-Grafik starren; Hände, die über Piano-Tasten huschen, und Scratch-Bewegungen.

Als Beatmania-DJ widmet der Spieler seine Aufmerksamkeit nicht den ulkigen Videoclips in der Mitte, sondern dem Bildschirmrand, wo auf sechs Bahnen schmucklose Balken von oben nach unten wandern – fast wie in Tetris, nur dass die Balken nicht verschoben und gestapelt, sondern im korrekten Timing und Rhythmus durch Druck auf Piano-Tasten „erwischt“ werden müssen, sobald sie eine rote Linie erreichen. Auf den Piano-Tasten liegen Akkorde und Samples – Gitarren-Riff, Drum-Beat, Ska-Trompete – die sich mit der Hintergrundmusik zum tanzbaren Track mixen. An bestimmten Stellen verfremdet man die Musik durch „Scratchen“ (die Rechte bremsst oder beschleunigt den Plattenteller).

Was als wüste Kakophonie beginnt, wenn der Spieler die falschen Tasten, zu früh oder zu spät drückt, verwandelt sich mit zunehmender Virtuosität in einen mitreißenden Rave. Das Beatmania-Spielprinzip ist ein-

fach und klar, dabei schwer zu meistern, und steht zwischen reiner Rhythmus-Action (PaRappa the Rapper, Bust A Groove) und späteren Spezialcontroller-Spielen wie Guitar Hero, Rock Band.

HEUTE Wenn wir Beatmania heute noch als frisch gebliebenen Klassiker feiern, dann explizit die Originalversion mit zwei CDs im Vinyl-Look und einem japanischen Soundtrack, der es in sich hat: Beatmania haut dem Spieler nicht das übliche Mainstream-Gedudel, sondern Speed Garage und Hard Tekno, Ska, House und Funk aus dem Großraum Tokio um die Ohren.

Eine Scheibe enthält die Arcade-Tracks, die zweite CD Playstation-exklusive Musik, darunter Schmankerl, die Kenner zum Schmunzeln und ins Schwitzen bringen: Der frenetische Remix des Metal-Gear-Solid-Themas ist ein brutales 140-beats-per-minute-Gekloppe, durch das Samples des Stealth-Abenteuers hallen. Wer diesen und andere Highspeed-Tracks meistert, der fühlt sich als Gott der Clubs und Plattenteller. Die deutsche Fassung dagegen ist musikalisch verwässert, lieblos produziert und mit einem minderwertigen DJ-Controller gebündelt.

Winnie Forster



BEATMANIA

info

ERSTVERÖFFENTLICHUNG
1997

VERSIONEN

Spielautomat, ab 1998 auch
Playstation, Game Boy, Bandai
Wonderswan sowie Nachfolger
und Updates für
diverse Spielkonsolen

ENTWICKLER

KCEJ

PUBLISHER

Konami

DAMALS »Ein Spiel mit frischer Idee ... die mit extremer Joypad-Beherrschung zum Hörgenuss wird: Der Wunsch, die Tracks in voller Pracht zu hören, zwingt euch zu virtuellen Button-Manövern – ein exakt gescratchtes und rearrangiertes Stück ist so befriedigend wie eine Runde Ridge Racer ohne Bandenkontakt und Herunterschalten. Der Fuß schlägt den Takt, der Oberkörper wackelt, die Finger huschen übers Pad: Mit diesem Knül-



ler wird selbst der Disco-Muffel zum Rave-Berserker ... Es wird uncool, keine Playstation zu haben.«
(Winnie Forster, Maniac 1/99)



Range: 8km
Lightweight all aspect
Heat seeking missile
For use against low
Flying air threats.

STINGER
SABER
HELLFIRE
TOADS
HYDRA 20 H&H
HYDRA 20 H&E
HYDRA 20 H&S
SERVOMISSILE
FENOX
REMOVE WEAPONS
CHANGE SCHEMATA
SCRAM CHANGING
FUEL
CHRYZ PLANS

Waffenbeladung
vor dem PC-Einsatz
beim Nachfolger
Gunship 2000

Die 3D-Vektorgrafik
der C64-Version
konnte zu ihrer Zeit
ordentlich Eindruck
schinden

SÜSSER DIE ROTOREN NIE KLINGEN

Gunship

Dickes Handbuch, realistische Missionen: Die Kampfubschrauber-Simulation Gunship setzte auf dem C64 Maßstäbe in Sachen Komplexität und 3D-Grafik

DAS SPIEL Spieldesigner und Programmierer Andy Hollis gilt für Fans als einer der Väter des Flugsimulationsgenres, bereits 1983 streckt er mit MIG Alley Ace seine Flügel aus. Zwar spielt sich der Erstling noch extrem simpel, aber 1986 gelingt mit der Veröffentlichung von Gunship der große Durchbruch für Hollis und die Firma, für die er arbeitet: Microprose untermauert damit seinen Ruf als Anbieter extrem gut gemachter Simulationen.

Gunship ist nichts für Gelegenheitsspieler. Schon das umfangreiche Handbuch signalisiert: „Wir meinen es ernst!“ Immerhin gilt es den damals modernsten Kampfubschrauber AH-64A Apache in einem von vier Szenarien durch Missionen zu steuern. Zur Wahl stehen Kampfeinsätze in Südostasien, Zentralamerika, im Mittleren Osten und in Westeuropa. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto bessere Chancen gibt es auf Beförderung oder Orden.

Haben wir uns für ein Szenario entschieden, folgt ein Missionsbriefing komplett mit Zielbeschreibung, Uhrzeit und Koordinaten. Eine Lagekarte fehlt dabei ebenso wenig wie die individuelle Bewaffnung. Dabei gilt es immer ein Auge auf dem Abfluggewicht zu haben.

Im Flug wird die Umgebung in für damalige Verhältnisse spektakulärer 3D-Vektorgrafik dargestellt. Wir steuern den Hubschrauber mit Joystick und Tastaturkommandos durch das Kampfgebiet. Dabei gilt es den Apache in der Luft und gleichzeitig nach Feinden Ausschau zu halten, um möglichst heil wieder zur Basis zurückzukehren. Gunship erlangt seinen Klassikerstatus vornehmlich mit der C64-Version. Der 1991 veröffentlichte Nachfolger Gunship 2000 erscheint nur für Amiga, PC und Playstation.

HEUTE Ich habe Gunship 1987 das erste Mal gespielt, mit einem auf einen alten Büro-

Drehstuhl geklebten Joystick und im Beisein eines Vietnam-Veteranen, der meine halsbrecherischen Aktionen lautstark kommentierte. Das ist sensorisch durch nichts zu ersetzen und machte damals sicherlich 50 Prozent meines persönlichen Spielspaßes aus. Nach gefühlten 46 Abstürzen und fehlgeschlagenen Missionen hatte ich den Bogen raus und flog von einem Silver Star zum nächsten – eine Leidenschaft war geboren.

Heutzutage hält sich meine Begeisterung für die C64-Version in sehr, sehr engen Grenzen. Die früher bewunderte Grafik der 8-Bit-Fassung ist heute kaum mehr erträglich. Selbst bei den 16-Bit-Versionen oder dem Nachfolger Gunship 2000 kommt mittlerweile nur noch eingeschränkt Freude auf. Zu schnell entwickelte sich die Technik weiter, zudem hat Andy Hollis sich mit seinem Jane's Combat Simulations: Longbow 2 von 1997 selbst übertroffen.

Wenn es jemals eine Gunship-Neuaufgabe geben würde, hier mein Wunschzettel dafür: Bitte so komplex wie das Original, dazu die Flugeigenschaften von Jane's Longbow, gemischt mit der Optik einer Cry-Engine.

Michael Hengst



GUNSHIP

info

ERSTVERÖFFENTLICHUNG
1986

VERSIONEN

C64, Amstrad CPC, Sinclair Spectrum, Atari ST, Amiga, MS-DOS, FM Towns, MSX, PC-98, Sharp X68000

ENTWICKLER

Andy Hollis, Arnold Hendrick, Sid Meier, Gregg Tavares

PUBLISHER

Microprose

DAMALS »Schnelle 3D-Grafik, die selbst bei vielen dargestellten Objekten noch eine fließende Bildfolge mit etwa fünf Bildern pro Sekunde auf den Monitor zaubert. ... Ein Hubschrauber-Simulator, der Maßstäbe setzen wird: hohe Realitätsnähe, schnelle Grafik, abwechslungsreiche Missionen und viel Action.«
(Boris Schneider, Happy-Computer 2/87)





Wie bei einem Arcade-Ballerspiel attackieren Gegner in Formation

Der steigende Säuresee treibt unseren Mech nach oben und spiegelt dabei das Drama

SPIEL'S NOCH EINMAL, MECH

Killing Game Show

Das Amiga-Debüt des späteren Project-Gotham-Produzenten Martin Chudley ist ein Actionspiel, das in Deutschland ziemlich unterging. Völlig zu Unrecht

DAS SPIEL Der Griff zur großen staubigen Schachtel weckt beim Autor Erinnerungen an seinen Branchen-Einstieg: 1990 reißt sich in der Power-Play-Redaktion kein Tester um Psygnosis-Spiele – Software aus Liverpool gilt als „außen hui, innen pfui!“. Sie steht für Protz-Grafik und nur wenig Spielspaß. Doch „The Killing Game Show“ entpuppt sich als Spiel, das sein Versprechen einlöst und nicht nur audiovisuell fesselt.

Erst wirkt die Show wie konventionelle Plattform-Action – laufen, springen und viel ballern – mit einem watschelndem Helden. Der metallische Kleine hat starke Sprunggelenke und zwei Gatling-Guns als Arme, die aufgerüstet werden. Doch im Gegensatz zum Zeitgenossen Turrican ist das Psygnosis-Spiel kein Plattform-Sprint, sondern ein gigantisches Puzzle – neben Sprung- und Ballertalent ist Grips gefordert, Kombinations-

und Orientierungsvermögen. Aus jedem der 16 Labyrinth führt nur ein Ausgang, ganz oben. Ein fieses Zeitlimit sitzt dem Spieler im Nacken: Von unten steigt Säure, die eine Plattform nach der anderen verschluckt. Von Feinden umschwirrt sucht man den Weg, stößt auf Schlüssel und Tools, Schalter und Mechanismen. Leider ist in der Tasche nur Platz für ein Objekt; um Wege und Türen zu öffnen, muss der Spieler Tools in der richtigen Reihenfolge aufsammeln und nutzen.

Da das alles knifflig wird, spendiert Programmierer Chudley seiner Game-Show ein interaktives Replay: Jeder Versuch wird gespeichert und kann in Ruhe analysiert und als Sprungbrett fürs nächste Mal genutzt werden. Der Spieler steigt an beliebiger Stelle wieder ein und baut auf erfolgreichen Strategien auf, statt jedes Manöver zu wiederholen. Unter vielen Ideen ist diese Rückspul-Funktion Chudleys bester Einfall.

HEUTE Die süße Animation des Helden, die Sprach-Samples und der Soundtrack von Ray Norrish wirken auch im 21. Jahrhundert noch frisch und sexy. Und da die Killing Game Show im Gegensatz zu manch anderer Psygnosis-Action spielerisch virtuos und ideenreich ist, wirkt der Amiga-Titel kaum gealtert. Über dem technischen Ehrgeiz vergaß Chudley nicht, dem Genre-Mix die rechte Balance zu geben: Mit jedem Level kommt ein durchdachtes Element hinzu. Kaum hat man's raus, eine Treferserie mit Sprung zum entschwebenden Energieherz abzuschließen, taucht an dessen Stelle plötzlich ein Totenschädel auf – bloß nicht berühren!

Während andere 16-Bit-Action-Abenteuer zur Tastatur-Akrobatik zwingen, gelingt Chudley eine genial kompakte Steuerung: Der Mech kann balern, hüpfen, senkrecht an Wänden klettern, Tools nehmen, ablegen und benützen – alles per Ein-Knopf-Joystick. Es gibt auch Mankos: Der Spieler muss zwischen Musik und Soundeffekten wählen, die Mega-Drive-Fassung Fatal Rewind verzichtet auf ein paar Grafikeffekte. Und in allen Versionen steigt der Schwierigkeitsgrad (zu) rapide.

Winnie Forster

DAMALS »Da steckt Psygnosis ausnahmsweise ein gelungenes Spiel in die durchgestylte Verpackung, und keiner merkt's ... bei diesem Genre-Gemisch fallen vor allem die Spielbarkeit und die Musikstücke auf ... Immer verzwickter werden die Levels – je ein neues Spielelement genügt, um die Motivation zu erhalten.« (Winnie Forster, Power Play Sonderheft „Die 100 besten Spiele 1991“)



KILLING GAME SHOW

info

ERSTVERÖFFENTLICHUNG
1990

VERSIONEN
Amiga, Atari ST, Mega Drive
ENTWICKLER
Martin Chudley
PUBLISHER
Psygnosis



Hoch hinaus: Diese neue Roboterhülle wurde auf gestapelten Felsen errichtet

Der Moment des Triumphs: Von dieser Position aus können wir den Sentinel ins Visier nehmen

VERHÄNGNISVOLLER AUGENBLICK

The Sentinel

Bizarrr, sperrig, genial: Geoff Crammond überforderte mit seinem 3D-Katz-und-Maus-Spiel die 8-Bit-Hardware – und die Geduld mancher Spieler

DAS SPIEL Paranoia und Nervenkitzel in einer abstrakten Energieumverteilungswelt. Mit aus heutiger Sicht minimalistisch anmutenden Mitteln sorgt The Sentinel 1986 für Irritationen und Euphorie. Spielprinzip, Grafikstil und Bedienung brechen mit so ziemlich allen Standards und Konventionen. Eine esoterisch anmutende Handlung, bei der eine

Seele von Roboterhülle zu Roboterhülle wandert, macht das Spiel auch nicht gerade leichter zugänglich. Doch wer auf den Dreh gekommen ist, schwelgt in Begeisterung und bestaunt die 10.000 Levels, die vom Programm generiert werden.

Der Sentinel ist ein Roboterwächter, der von einem Gipfel mit schöner Aussicht die Landschaft überwacht, während un-

beweglicher Metallkörper in einer Talsohle startet. Den Standort wechselt man durch den Bau eines weiteren Wirtskörpers. Die dazu benötigte Energie erhalten wir durch das Absorbieren von Bäumen und anderen Objekten. Um den Level zu meistern, müssen wir letztendlich den Sentinel absorbieren. Da wir aber nur auf Terrain bauen dürfen, dessen Grundfläche von der aktuellen Position aus sichtbar ist, wird der Aufstieg zur trickreichen Landschafts-Seelenwanderung. Dabei rotiert der Sentinel langsam, aber stetig; geraten wir in sein Blickfeld, entzieht uns der Wächter Energie, bis unsere Existenz erlischt. In der nahezu stummen Kulisse regt das Rauscherrumpeln, welches jede Sentinel-Drehung begleitet, die Angstschweißproduktion an.

Das Spiel wird zum Insider-Tipp und Kritikerliebling, die Umsetzungen für Atari ST, Amiga und MS-DOS-PC profitieren von schnellerer Grafikkberech-

nung. 1998 veröffentlicht Psygnosis den offiziellen Nachfolger Sentinel Returns für PC und Playstation, der dem vertrauten Spielprinzip durch schnelle 3D-Grafik und Maussteuerung einen Tempo-Boost verleiht.

HEUTE Gute alte Zeit, du konntest ganz schön anstrengend sein! Umsehen bei der C64-Version von The Sentinel bedeutet: Taste in eine Richtung drücken, etwa eine Sekunde warten, schon verschiebt sich der Blickwinkel ein Stückchen. Das ist gleichermaßen nervig wie nervenkitzelnd und umso befriedigender, wenn man sich hoch genug gearbeitet hat, um den Sentinel zu absorbieren. Trotz grober Grafik und minimalistischer Soundkulisse ist die Atmosphäre furchteinflößend gut.

Ich habe ein Weilchen gebraucht, um wieder mit Bedienung und zähem Spielfluss zurechtzukommen, aber die Spannung stellt sich immer noch ein. 90 Punkte würde ich The Sentinel aus heutiger Sicht nicht mehr geben, aber für ihre Zeit war die Wertung schon okay. Die Originalität des Spielprinzips und die Technologie (3D! 10.000 Levels!) waren Mitte der 80er Jahre sensationell.

Heinrich Lenhardt

DAMALS »The Sentinel ist kein Aufguss aus alten Spielen und deswegen auch kaum in irgendwelche Genres einzuordnen. ... Das Spiel martert jede einzelne Gehirnzelle, da man unter Zeitdruck dreidimensional denken muss. ... Ein exzellentes Programm.«

(Boris Schneider, Happy-Computer 2/87)

»Wer den Glauben an die Originalität von Computerspielen verloren hat, dem kann geholfen werden. The Senti-



nel ist ein mittleres Meisterwerk, sowohl was die Spielidee als auch deren Umsetzung angeht.« (Heinrich Lenhardt, Happy-Computer-Sonderheft 17)



THE SENTINEL

info

ERSTVERÖFFENTLICHUNG
1986

VERSIONEN
C 64, BBC Model B, Amstrad
CPC, Sinclair Spectrum,
Amiga, Atari ST, MS-DOS

ENTWICKLER
Geoff Crammond
PUBLISHER
Firebird



Charakterentwicklung und Puzzles trösten über spartanischen Spielkomfort hinweg

Beim Rundenkampf-system hauen die Helden der Reihe nach zu

EIN STIFT, SIE ALLE ZU BINDEN

Bane of the Cosmic Forge

Triste Technik, imposante Spieltiefe: Mit dem 6. Teil Bane of the Cosmic Forge belebt David W. Bradley 1990 die Wizardry-Serie wieder

DAS SPIEL Anno 1990 ist die Wizardry-Serie schon neun Jahre alt, unter deutschen Spielern aber so gut wie unbekannt. Nur wenige Eingeweihte und Selbstimporteure schätzen die knackigen Rollenspiele der Firma Sir-Tech. Sie genießen den Ruf, technisch ein wenig hinter der

Zeit herzuhinken, aber inhaltlich dieses Manko wieder wettzumachen. Bane of the Cosmic Forge macht da keine Ausnahme. Im Zeitalter von VGA-Karten wirkt die simple EGA-Optik der MS-DOS-Version wie ein Anachronismus. Und obwohl bereits drei Jahre zuvor Dungeon

Master die Echtzeit-Ära für Rollenspieler einläutete, werden hier Kämpfe mit zufällig auftauchenden Gegnern gemütlich rundenweise ausgetragen.

Weichei-Features wie eingebaute Navigationshilfe gibt es nicht, Bane ist ein Spiel für ganze Kerle: Hier werden die Karten noch von Hand mitgezeichnet. Und das sollte der Spieler auch tun, immerhin gibt es rund zwei Dutzend Dungeons, Minen, Pyramiden oder Waldlabyrinth zu erkunden, die streckenweise so komplex sind, dass selbst Hänsel und Gretel sich dort verlaufen hätten.

Dafür strotzt Bane nur so vor spielerischen Feinheiten und Funktionen. Um das Geheimnis eines mysteriösen magischen Schreibgeräts zu erkunden, ist eine sechs Helden starke Truppe gefragt. Schon hier hat der Spieler die Qual der Wahl. 14 Klassen

und elf Rassen stehen zur Auswahl, von Menschen über Elfen, Zwerge oder Hobbits bis zu Drachen- und Katzenwesen.

HEUTE Schon bei seinem Erscheinen war Banes pixelige EGA-Optik technisch am unteren Ende der Grafikskaala. Aber es spielt seine Stärken auf der Langstrecke aus: 14 Klassen, 77 Zauberformeln und ein komplexes Skill-System stellen (und stellen) Spieler vor immense logistische Probleme. Profis brauchen schon bei der Charaktergenerierung locker 90 Minuten, um die ideale sechsköpfige Truppe zu generieren. Denn gelegentlich belohnt das Spiel den geduldigen Bastler mit bis zu 18 Bonuspunkten, die sich auf die Grundfertigkeiten verteilen lassen. Diese erlauben schon zum Spielstart die Wahl einer der Elite-Klassen wie Samurai, Mönch oder Walküre.

Wohl durchdachte Professionswechsel im Spielverlauf gehören ebenso zu den hohen Anforderungen wie schwere Rätsel oder knackige Monster. Komfort wie eine Automap sucht der Spieler vergeblich. Trotzdem: Wer sich die nötige Zeit nimmt, wird mit Spieltiefe in Marianen-graben-Dimensionen belohnt.

Michael Hengst



WIZARDRY VI: BANE OF THE COSMIC FORGE

info

ERSTVERÖFFENTLICHUNG
1990

VERSIONEN
Amiga, MS-DOS, Macintosh,
FM Towns, PC-98, Super
Nintendo

ENTWICKLER
Sir-Tech Software

PUBLISHER
Sir-Tech Software, Softgold

DAMALS »Alleine die dichte Atmosphäre, dank der vielen humorvollen englischen Texte, und die haarigen Rätsel sind fantastisch. Cosmic Forge ist ein harter Brocken ... Ansonsten eines der besten Spiele dieses Genres, das derzeit für PCs zu kriegen ist.«

(Michael Hengst,
Power Play 2/1991)

»Spielerisch ist Bane ... höchst eigenständig und hat den Arbeitsfluss in unserer



Redaktion streckenweise zum Erliegen gebracht. Wenn das mal keine Referenz ist.«
(Heinrich Lenhardt,
Power Play 2/1991)



Das Zeitlimit macht schon den ersten Turm zur Herausforderung

Mit einer Liftplattform rückt Pogo weiter zur Turmspitze hervor, dabei will jeder Schritt gut überlegt sein

EIN SPRITE WILL NACH OBEN

Nebulus

John Phillips hatte vor 25 Jahren den Dreh raus: Ein verblüffender Grafikeffekt ließ den gesalzenen Schwierigkeitsgrad seiner Turmbesteigung verschmerzen

DAS SPIEL Pogo arbeitet für die Bauaufsichtsbehörde der Wasserwelt Nebulus, Abteilung „Sprengung unautorisiert errichteter Türme“. Die Bomben am Fundament zu befestigen wäre nicht konform mit den Sicherheitsbestimmungen, also steigt er Wendeltreppen hinauf

und aktiviert Lift-Plattformen, um die Spitze zu erreichen. Unser Held steht dabei im wahren Sinne des Wortes im Mittelpunkt: Mit dem Joystick dreht der Spieler den runden Turm quasi um die Spielfigur herum, dieser perspektivische „3D“-Effekt sorgt für Verblüffung.

Die Turmbesteigungswege herauszufinden ist eine Aufgabe für sich, zur besseren Planung können wir auch die Etagen über und unter Pogos derzeitigem Aufenthaltsort sehen. Berührungen mit den zahlreichen Feind-Sprites sind nicht sofort tödlich, aber wir fallen dadurch zurück nach unten. Angesichts des Zeitlimits ist jeder Rückschlag ärgerlich – und landen wir im Wasser statt auf einer Plattform, wird ein Bildschirmleben abgezogen. Pogo ist mit einer Schneeball-Kanone ausgestattet, die einige Gagnetypen zum Platzen bringt, andere nur betäubt oder ganz kalt lässt.

Nach den Braybrook-Hits Paratroid und Uridium war Nebulus 1987/88 ein weiterer Erfolg für den englischen Publisher Hewson Consultants und wurde für so ziemlich jedes zeitgenössische System umgesetzt. Der ähnliche Nachfolger Nebulus 2 für Atari ST und Amiga erntete 1991 weniger Beachtung.

HEUTE In den späten 80er Jahren erschienen immer wieder verblüffende „oh!“-Spiele, die dem C64 grafische Tricks entlockten, die man der Hardware kaum zugetraut hätte. Nebulus gehört in diese Kategorie, denn wer einmal den perspektivischen Turmdreh gesehen hatte, der wollte sofort zum Joystick greifen. Das Programm spielte sich so gut, wie es aussah; mit nur einem Feuerknopf klappten Manöver wie Klettern, Springen, Ballern und Liftbenutzung.

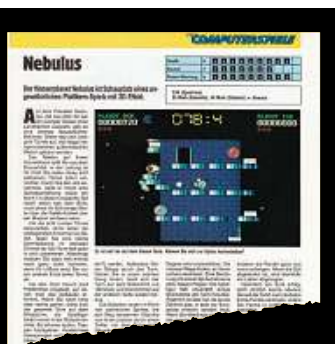
Schon vor 25 Jahren klagten die Spieltester über den Schwierigkeitsgrad, der aus heutiger Sicht nicht minder harsch wirkt. Schon beim ersten Turm vereitelt das Zeitlimit so manche Erstbesteigung kurz vorm Ziel. Nach dem Verlust aller Leben werden wir eiskalt zum Anfangslevel zurückgesetzt. Und die späteren Türme sind harte Brocken, bei denen alleine die Wegfindung knifflig ist.

Trotz solcher sadistischer Leveldesign-Tendenzen hat sich der Spielwitz gut gehalten. Die damalige „Power-Wertung“ 9 (von 10) wirkt rückblickend gesehen einen Punkt zu hoch, aber Nebulus ist und bleibt eine charmante Herausforderung.

Heinrich Lenhardt

DAMALS »Der Programmierer John Phillips hatte wohl die Idee für einen tollen grafischen Effekt und dann daraus ein Spiel gemacht. ... Auf den fantastischen Effekt mit den drehenden Türmen muss man erst mal kommen. Schon der erste Level ist sehr schwer, aber mit Übung und Konzentration zu schaffen.« (Boris Schneider, Power Play 1/88)

»Den irren Dreheffekt muss man einfach erlebt haben. ... Nebulus ist ein etwas schwieriges, aber fesselndes Programm mit ein paar Schön-



heitsfehlern. Wenn man sich mühsam über den ersten Turm hinausgearbeitet hat und alle Leben verliert, beginnt man wieder ganz von vorne. Knirsch.« (Heinrich Lenhardt, Power Play 1/88)



NEBULUS

info

ERSTVERÖFFENTLICHUNG
1987

VERSIONEN
C64, Amstrad CPC, Amiga, Archimedes, Atari 7800, Atari ST, Game Boy, NES, Spectrum, Wii (Virtual Console)

ENTWICKLER
John M. Phillips

PUBLISHER
Hewson

JAHRESRÜCKBLICK

1987

Folgt uns auf einem Trip zurück in die Vergangenheit: Wir erinnern an bemerkenswerte Spieleereignisse (und was sonst noch los war) in einem Kalenderjahr. VON HEINRICH LENHARDT



SKANDAL-SCHWESTER

Dass sich aus pixelgenauem Hüpfen ein regelrechtes Abenteuer voller Geheimnisse spinnen lässt, beweist das deutsche Entwicklerteam Time Warp – unter Inspirations-Zuhilfenahme eines Videospiele-Klassikers aus Japan. Die Ähnlichkeit der Great Giana Sisters zu Nintendos Super Mario Bros. ist schwer zu übersehen; die Jump-and-Run-Schwester werden zu Skandalnudeln, die auf „Wunsch“ von Nintendo aus den Händlerregalen verschwinden. Doch da sind die Giana Sisters schon ein Heimcomputer-Hit und zeigen Nicht-NES-Besitzern, wie viel Spaß ausgeklügeltes Leveldesign mit versteckten Extras machen kann. Über Gianas Comeback berichten wir in dieser Ausgabe ab Seite 30.

JANUAR

01

FEBRUAR

02

MÄRZ

03



FOTO: DPA

»THE SAME PROCEDURE AS EVERY YEAR«

Nicht nur der Sketch „Dinner for One“ gehört zu den obligatorischen Silvester-Ritualen des deutschen Fernsehens, eine Neujahrsansprache des Bundeskanzlers darf auch nicht fehlen. Dass die ARD am 1.1.87 Helmut Kohls Rede vom Vorjahr wiederholt, sorgt für ein Medienkandälchen. Mancher Politiker wittert vorsätzliche Kanzlerverunglimpfung, doch der für den Lapsus verantwortliche NDR erklärt die Verwechslung mit einer schludrigen Videokassettenbeschriftung.

VERSCHMUSSTE HIT-REALITÄT

Richard Sandersons Super-schnulze „Reality“ belegt fünf Wochen lang die Spitzenposition der deutschen Single-Charts und wird zum Schieber-Klassiker einer ganzen Jugendgeneration. Dabei ist das Kuschel-pop-Zuckerstückchen schon ein relativ alter Hut, der bereits 1980 aufgenommen wurde. Doch es kommt 1987 zu neuen Hit-Ehren, weil der Teenie-Film „La Boum – Die Fete“ erstmals im deutschen Fernsehen ausgestrahlt wird – und da säuselt der von Vladimir Cosma komponierte Song während des Abspanns. An der Spitze abgelöst wird Reality im März durch eine noch tiefere Schmusennummer: „Stay“ trällert Bonnie Bianco mit ihrem stimmschwachen Duettpartner Pierre Cosso. Weitere Top-Singles in den deutschen Charts im Jahre 1987: Desireless wünscht schöne „Voyage Voyage“, Madonna ist reif für „La Isla Bonita“ und die Pet Shop Boys konstatieren „It's a Sin“.



FOTOS: WIKIPEDIA



DER ROTE LANDEPLATZ

Unsereins begnügt sich mit Flight Simulator, doch der 18-jährige Mathias Rust landet am 28. Mai 1987 mit seiner Cessna 172P unangemeldet auf dem Roten Platz in Moskau, um damit ein Signal für den Weltfrieden zu setzen. Die Folgen: in den Vorruhestand versetzte sowjetische Top-Militärs und 14 Monate Knast für den Piloten.



DA ROCKT DER BAUM

Rockfans atmen auf, als das bereits im März veröffentlichte fünfte Studioalbum von U2 im Mai Jennifer Rushs „Heart over Mind“ von Platz 1 der deutschen Charts verdrängt. „The Joshua Tree“ ist laut Media Control das meistverkaufte Album des Jahres und gebärt auch Singlehits wie „With or without you“. Weltweit setzt The Joshua Tree über 25 Millionen Scheiben ab.

APRIL

04

MAI

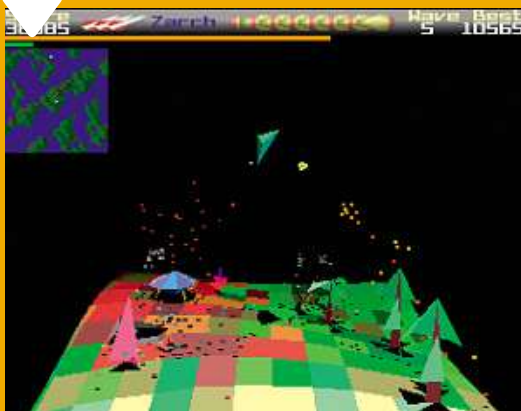
05

JUNI

06

VIRUS BEFALLT ARCHIMEDES

Die Überlegenheit der neuartigen RISC-Technologie des 32-Bit-„Supercomputers“ Acorn Archimedes äußert sich in Labormessungen und – wesentlich anschaulicher – in Form des 3D-Defenders Zarch. Das einzige nennenswerte Exklusivspiel in der Geschichte des „Archies“ geht auf das Konto von Elite-Co-Schöpfer David Braben. Mit feinfühligem Mausbewegungen steuert der Spieler einen Polygongleiter über dreidimensionale Landschaften, vermeidet dabei Baumkollisionen



und geht auf die Jagd nach Virenschleuder-Schiffen. Unter dem Namen Virus wird das Spiel ein Jahr später auf die 16-Bit-Rechner Atari ST und Amiga umgesetzt, es erscheint sogar eine grafisch abge-speckte Version für den 8-Bit-Opa Sinclair Spectrum. Das waren noch Zeiten, als Computerbesitzer einem Datenträger vertrauten, auf dem in großen Lettern „Virus“ steht...

Score: 1 of 222

Sound: on



EGA-KONDOM-HELD

Ein liebestoller Mächtgern-Playboy mittleren Alters gerät bei der Suche nach sexueller Erfüllung in haarsträubende Situationen: Thematisch inspiriert vom 1981-Textabenteurer Softporn kreiert Al Lowe sein Leisure Suit Larry in the Land of the Longue Lizards, ein „erwachsenes“ Abenteuerspiel, das bei aller Anzüglichkeit grafisch erstaunlich sittsam ausfällt. Mit viel Humor und unorthodoxen Puzzles (immer an die Kondome denken!) begeisterte Anti-Held Larry Laffer eine wachsende Fangemeinde und wurde zum Serienhelden.

METAL GEAR

Ähnlich unbemerkt, wie Protagonist Solid Snake hinter feindliche Linien schleicht, debütiert auch die Metal-Gear-Serie im Sommer 1987 mit wenig Trara. Denn das Spiel des jungen Konami-Designers Hideo Kojima erscheint zunächst für den außerhalb Japans wenig populären MSX2-Heimcomputerstandard. Da dessen Hardware nur eine limitierte Anzahl gleichzeitig sausender Kugeln erlaubt, wird Kojima dazu inspiriert, einen weniger ballerlastigen Spielablauf zu versuchen, bei dem es um unbemerktes Infiltrieren gegnerischer Stellungen geht – das Stealth-Action-Genre ward geboren. Später macht eine NES-Umsetzung den Titel im Westen populärer, der ganz große Durchbruch folgt dann 1998 mit dem Nachfolger Metal Gear Solid für Sonys Playstation.





SEX UND PIXEL-GEWALT

Das bevorzugt barbusig in der britischen Boulevardpresse posierende Page-3-Girl Maria Whittaker zog sich für das Coverfoto von Barbarian immerhin einen Mikro-Bikini an, dennoch sorgt die „Sex sells“-Masche für Aufregung (der ebenfalls spärlich bekleidete Schwert-Muskelmann erregt weitaus weniger Aufsehen). In Deutschland stört man sich weniger am Packungsbusen als vielmehr an der Pixelgewalt des Spiels. Höhepunkt der Schwertduelle ist das kunstvolle Köpfen des Gegners, dessen Haupt dann von einem Kobold weggekickt wird. Das Spiel von Palace Software war beachtlich und rechtfertigte 1988 Nachfolger Barbarian II: The Dungeon of Drax.



TANZLEHRER DES JAHRES

An Patrick Swayze führt in deutschen Lichtspielhäusern kaum ein Weg vorbei, „Dirty Dancing“ mausert sich zum erfolgreichsten Film des Jahres. Für die den Freuden eines romantischen Tanzfilms weniger zugeneigten Nerds hat ein anderer Film größere Relevanz: Im Oktober 1987 startet auch Mel Brooks' Star-Wars-Parodie „Spaceballs“ im Kino.

TELESPIELER RETTET SAMSTAGABEND

Die Fernsehshow „Wetten, dass..?“ wird erstmals von Thomas Gottschalk moderiert, der für das nächste Vierteljahrhundert mit seiner schnoddrigen Schnauze die TV-Institution „große Samstagabend-Show im deutschen Fernsehen“ am Leben erhält. Seine TV-Karriere beginnt Gottschalk bereits 1977 mit der Südwestfunk-Show „Telespiele“, bei der Zuseher per Geräuschkentwicklung am Telefon Pong-Schläger über den Bildschirm steuern. 1981 werden die Telespiele in die ARD befördert, doch nachdem Gottschalk zum ZDF wechselt, stellt man den interaktiven Klassiker ein.

JULI

07

AUGUST

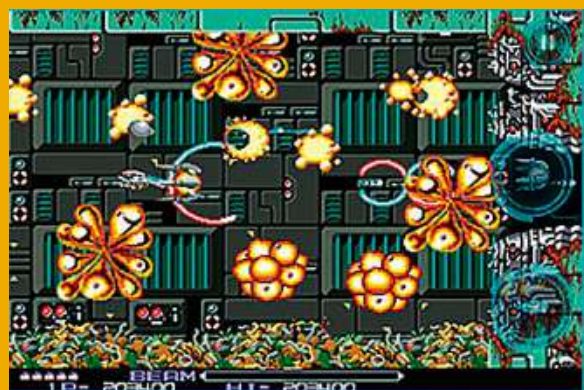
08

SEPTEMBER

09

HARTER BALLERTYP

Der Schwierigkeitsgrad von Irem's neuem Arcade-Hit ist so gepfeffert, dass er Tränen in die Augen manches Spielers treibt. Der Popularität von R-Type schadet dies nicht, neben grafischer Brillanz fasziniert das Konzept des „Force“-Begleiters. Dieser unzerstörbare Satellit kann sowohl an unser Raumschiff angedockt werden, als auch völlig losgelöst mitballern und Hindernisse rammen. Dazu kommen Überraschungsmomente wie der dritte Level, der aus einem einzigen Riesenraumschiff besteht. R-Type inspiriert den deutschen Shooter-Klassiker Katakis und wird auch ganz offiziell für diverse Heimcomputer und Konsolen umgesetzt.



SOFTWARE-PIRATERIE

Das Konzept einer offenen Spielwelt mit viel Freiraum ist rund drei Jahre nach der Veröffentlichung von Elite nichts grundsätzlich Neues mehr. Doch im Vergleich zu jenem schwer zu lernenden Science-Fiction-Epos mit seiner frugalen Vektorlinien-Grafik wirkt das bunte Pirates! wie eine frische tropische Brise. Vier Schwierigkeitsgrade und einfach zu steuernde Spielkomponenten machen es zum leicht zugänglichen Liebling der Massen. Microprose-Mitgründer Sid Meier erlangt mit diesem Spiel Superstar-Status und kreiert in den Folgejahren Klassiker wie Railroad Tycoon und Civilization. Seine Freibeuter-Simulation ist dank Remakes für Windows-PC und iPad immer noch aktuell.

DA HAT ES CLICK GEMACHT

Das Eintippen von Textkommandos ist die gängige Eingabemethode für die Bedienung von Abenteursspielen. Doch mit der LucasArts-Gruselkomödie Maniac Mansion beginnt offiziell die Point-and-click-Ära. Der Spieler gibt Kommandos, indem er zu-

nächst eine Aktion mit dem Joystick markiert und dann auf ein Bildelement klickt, um somit einen Satz zu bilden. Nicht nur der Spielkomfort ist enorm, auch Erzählstil und Humor setzen Maßstäbe. 1993 erscheint die Fortsetzung Day of the Tentacle.



3D-KERKERMEISTER

Kein anderes Spiel des Jahrgangs 1987 war seiner Zeit so weit voraus wie Dungeon Master von FTL Games. Speziell für den neuen 16-Bit-Computer Atari ST entwickelt, macht das Rollenspiel weidlich Gebrauch von Mausbedienung und vermittelt mit seinem Echtzeitablauf das Gefühl einer dynamischen Spielwelt. Dungeon Master (siehe auch Seite 118) inspirierte zahlreiche Titel wie Eye of the Beholder (1991) und die 2012-Hommage Legend of Grimrock.

OKTOBER

10

NOVEMBER

11

DEZEMBER

12

SPIELE-TRIEBWERK

NEC veröffentlicht die PC-Engine-Spielkonsole in Japan, erst 1989 erscheint sie unter dem Namen TurboGrafx-16 in den USA. Deutsche Spieler warten bis heute vergeblich auf eine offizielle Veröffentlichung, das gute Stück gibt's nur beim Importhändler. Grafisch deklassiert die PC-Engine zeitgenössische Konsolen wie Master System und NES. Die verblüffend gute Umsetzung von R-Type ist eine „Must have“-Anschaffung für frischgebackene PC-Engine-Besitzer, auch wenn die insgesamt acht Levels auf zwei separate Steckkarten aufgeteilt sind.



FOTO: GAMEPLAN.DE



SELBSTSCHUSSANLAGE

Ballerspiele selbst gebastelt, ganz ohne Programmierkenntnisse? Das Shoot 'em up Construction Kit von Sensible Software macht's möglich. Im Baukastenprinzip editiert man mit dem Joystick in Menüs an Sprites, Soundeffekten, Hintergrundgrafiken und Kollisionsabfragen herum. Einige mitgelieferte Demospiele können sofort ausprobiert und editiert werden. Der mit SEUCK abgekürzte Baukasten ist ganz auf vertikal scrollende Ballerspiele ausgerichtet und kann sogar eigenständig lauffähige Programme erzeugen.

Buchhits des Jahres

- 1 Gabriel García Márquez: Die Liebe in den Zeiten der Cholera
- 2 Patrick Süskind: Das Parfum
- 3 Patrick Süskind: Die Taube
- 4 Isabel Allende: Von Liebe und Schatten
- 5 Johannes Mario Simmel: Doch mit den Clowns kamen die Tränen

QUELLE: DER SPIEGEL 1/88



STAR Killer

ZEICHNUNGEN:
ROLF BOYKE
TEXTE: HEINRICH LENHARDT



IMPRESSUM

Redaktion	
Chefredakteur	Stephan Goldmann (verantwort. für den redaktionellen Inhalt)
Editor at Large	Heinrich Lenhardt (redaktionelle Konzeption)
CvD	Julia Schmidt
Redaktion	Sebastian Sponsel
Schlussredaktion	Angelika Reinhard; Manfred Grögler (freier Mitarbeiter)
Autoren	Roland Austinat, Rolf Boyke, Denis Brown, Harald Fränkel, Winnie Forster, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, Anatol Locker, Alex Wiltshire (Future England)
Grafik	Janine Auer, Stephanie Schönberger
Art Direction & Titel	Stephanie Schönberger
DVD	Stephan Goldmann (Ltg.), Sebastian Sponsel, Angelika Reinhard (Redaktion), Janine Auer, Doreen Heimann (Grafik), Franz Hartl (Videoschnitt), Gjora Dammann (Technik)

Verlag

Anschrift	CHIP Communications GmbH, Poccistraße 11, 80336 München Tel.: (089) 7 46 42-0, Fax (089) 74 60 56-0 Die Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse lauten wie folgt: Alleinige Gesellschafterin ist die CHIP Holding GmbH mit Sitz in der Poccistraße 11, 80336 München
Hubert Burda Media	

Verleger	Prof. Dr. Hubert Burda
Geschäftsführung	Thomas Pyczak (CEO CHIP) Dr. Roman Miserre (CFO CHIP)
COO CHIP	Florian Schuster (Print) Markus Letzner (Online)
Director Sales	Jochen Lutz, Tel.: (089) 7 46 42-218, Fax -325, jlutz@chip.de, chip.de/media

Key Account Manager	Erik Wicha, Tel.: -326, ewicha@chip.de
Sales Manager Markenartikel	Elina Auch, Tel.: -317, eauch@chip.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil	Burda Community Network GmbH, Gudrun Nauder, Tel.: (089) 92 50-2951, Fax -2581, gudrun.nauder@burda.com

Herstellung	Frank Schormüller, Medienmanagement, Vogel Business Media GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg
Druck	Vogel Druck & Medienservice GmbH, Leibnizstr. 5, 97204 Höchberg
Leiter Vertrieb & Direktmarketing	Andreas Laube

Leserservice	Catherina Gajewski, Tel.: (089) 7 46 42-128 Montag bis Freitag, 9 bis 12 Uhr E-Mail: redaktion@chip.de
---------------------	---

Nachdruck

© 2012 by CHIP Communications GmbH. Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags.

Kontakt	Claudia Grzelke, cgrzelke@chip.de, Tel.: (089) 7 46 42-243
Bezugspreise	8,90 Euro (Österreich: 9,80 EUR; Schweiz: 17,80 CHF; Benelux: 10,30 EUR)
Nachbestellung	chip-kiosk.de

Mein analogES LeBEn.



CHIP

MEIN DIGITALES ICH

Motiv von Sven Ratzel
Gewinner der CHIP Leseraktion

www.mein-digitales-ich.de

CHIP



gameguide

Die ultimative App von CHIP
für iOS-Gamer!

Optimiert
für iPhone 5
und iOS 6



Jetzt kostenlos im AppStore – <http://chip.de/gameguide>

