



Die 60 persönlichen Favoriten
unserer Retro-Experten

260
Seiten

DIE BESTEN

1000

RETRO- SPIELE

Das ultimative Kompendium:
Diese Klassiker müsst ihr kennen!



DIE BESTEN 100 RETRO-SPIELE



Anatol
Locker



Jörg
Langer



Michael
Hengst



Mick
Schnelle



Roland
Austinat



Stephan
Freundorfer

Willkommen zu unserem Sonderheft, das für alle Zeiten und ohne jeden Zweifel die exakt 100 besten Retro-Spiele auflistet, Widerspruch ausgeschlossen!

Natürlich nicht: Je nach berücksichtigten Genres, Plattformen, Zeiträumen und vor allem persönlichen Vorlieben sehen wohl keine zwei Retro-Rangleitern exakt gleich aus. Dennoch haben wir uns viele Gedanken gemacht über unsere Top-100-Liste, die gleichermaßen auch die Heftstruktur festlegt: Angefangen bei Platz 100 blättert ihr euch nach hinten immer weiter Richtung Platz 1 durch.

Wie sind wir bei der Auswahl vorgegangen? Zunächst einmal haben wir für dieses Sonderheft nur Klassiker in Erwägung gezogen, die spätestens 1995 erschienen sind. Erstens, weil dann alle Spiele, von heute aus gesehen, mindestens 25 Jahre alt sind. Leider fallen damit einige Konsolen raus, die natürlich ebenfalls retro sind, darunter die PlayStation. Es fehlen dadurch mehrere Klassiker wie **Pokémon Rot/Blau** (1996) oder **Diablo** (1996) oder **Legend of Time: Ocarina of Time** (1998), die ganz sicher in den Top 100 gelandet wären, und vermutlich weit oben.

Deshalb hatten wir auch an 1999 als Grenze gedacht. Doch zwischen 1995 und 1999, und das ist der zweite Grund für unsere Entscheidung, wurde 3D zur vorherrschenden Technologie, ein klarer Bruch zu den bisherigen Pixelwelten. Gleichzeitig sind just die frühen 3D-Titel aus heutiger Sicht schwer ertragbar: Nichts altert so schnell wie nackte Polygone, fehlende Kantenglättung und sichtverkürzender Extrem-Nebel. Die damals topmodernen frühen 3D-Titel hätten neben der ausgereiften Pixelgrafik ihrer älteren Konkurrenz für heutige Augen hässlich ausgesehen (natürlich gibt es dennoch einige 3D-Spiele im Heft, sofern vor 1996 erschienen).

Die Platzierungen selbst beruhen auf Gesprächen, eigenen Erfahrungen, fremden Toplisten, Abwägungen und vor allem viel Subjektivität. Mit Sicherheit gibt es Hunderte Spiele (aber nicht Tausende), die ebenso in der Liste hätten landen können, wenngleich vielleicht nicht auf den vordersten Rängen. Ich bin jedenfalls sicher, dass ihr etliche Titel im Heft finden werdet, an die ihr euch persönlich gerne zurückerinnert. Und vielleicht gibt es ja auch den einen oder anderen, auf den ihr durch dieses Heft erst Lust bekommt.

Wir starten, wie beschrieben, mit Rang 100 und arbeiten uns bis Rang 1 vor, die Platzierung thront jeweils unübersehbar links oben auf der ersten Artikelseite. Für die Angabe von Erscheinungsjahr und Plattform direkt darunter sind wir nach folgender Regel vorgegangen: Es ist immer die ursprüngliche Plattform und das ursprüngliche Jahr – außer der Artikel bezieht sich explizit auf eine andere Fassung, dann stehen die Daten von dieser unter der Platzierung. Und das kommt häufig vor!

Eine weitere Frage war bei der Zusammenstellung: Wie mit Serien umgehen? Viele große Klassiker wurden durch Nachfolger immer besser, wobei meist die spielerischen Verbesserungen von Mal zu Mal geringer wurden. Wir haben für dieses Heft immer zunächst über den ersten Serienteil nachgedacht, uns teilweise aber auch für einen späteren entschieden. Und manche Serien sind so wichtig, dass sie sogar zweimal in diesem Heft auftauchen, darunter **Super Mario Bros.**, **Monkey Island** und **Legend of Zelda**.

Zur Auflockerung verraten euch zwischendurch (genau genommen: vor und nach jedem Block von 20 Spielen) deutsche Spieleveteranen wie **Michael Hengst**, **Roland Austinat**, **Mick Schnelle**, **Stephan Freundorfer** oder **Anatol Locker** ihre ganz persönlichen Retro-Top-10. Und zwar ebenfalls unter Beachtung der Grenze „1995“, ansonsten aber ohne jede Einschränkung.

Viel Spaß mit diesem Sonderheft, und lasst uns gerne wissen, wie ihr es findet. Welchen Titel wir unbedingt noch hätten aufnehmen müssen. Oder welche Themen ihr euch für die Zukunft wünscht!

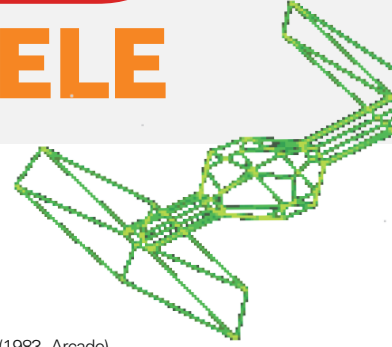
Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



DIE BESTEN 100 RETRO-SPIELE

- 008 **PLATZ 100** Spacewar! (1962, PDP-10)
- 010 **PLATZ 99** F15 II Strike Eagle (1984, C64)
- 012 **PLATZ 98** Pole Position (1982, Arcade)
- 014 **PLATZ 97** Bruce Lee (1984, C64)
- 018 **PLATZ 96** R-Type 1 & 2 (1989, Arcade)
- 020 **PLATZ 95** Descent (1995, MS-DOS)
- 022 **PLATZ 94** Bundesliga Manager (1989, Amiga)
- 024 **PLATZ 93** Missile Command (1980, Arcade)
- 028 **PLATZ 92** King's Bounty (1991, Mega Drive)
- 030 **PLATZ 91** Phantasy Star 4 (1987, Master System)
- 032 **PLATZ 90** Dragon Quest IV (1990, NES)
- 034 **PLATZ 89** Frankie Goes to Hollywood (1985, C64)
- 036 **PLATZ 88** The Guild of Thieves (1987, MS-DOS)
- 037 **PLATZ 87** International Karate+ (1987, C64)
- 038 **PLATZ 86** King's Quest (1984, PC JR.)
- 040 **PLATZ 85** Emlyn Hughes International Soccer (1988, C64)

- 084 **PLATZ 70** NBA Jam (1993, Arcade)
- 088 **PLATZ 69** Turrific II (1991, Amiga)
- 089 **PLATZ 68** Star Control 2 (1992, MS-DOS)
- 090 **PLATZ 67** Star Wars – The Arcade Game (1983, Arcade)
- 094 **PLATZ 66** Bomberman (1985, NES)
- 096 **PLATZ 65** Speedball 2 (1990, Amiga)
- 098 **PLATZ 64** Contra 3 – The Alien Wars (1992, SNES)
- 102 **PLATZ 63** Sensible Soccer (1992, Amiga)
- 103 **PLATZ 62** Empire (1987, Atari ST)



006 **TOP 10** MICHAEL HENGST



054 **TOP 10** STEPHAN FREUNDORFER

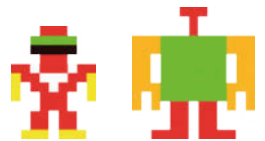


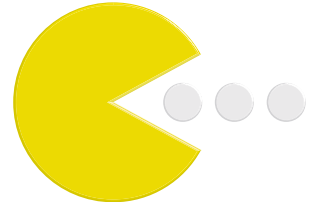
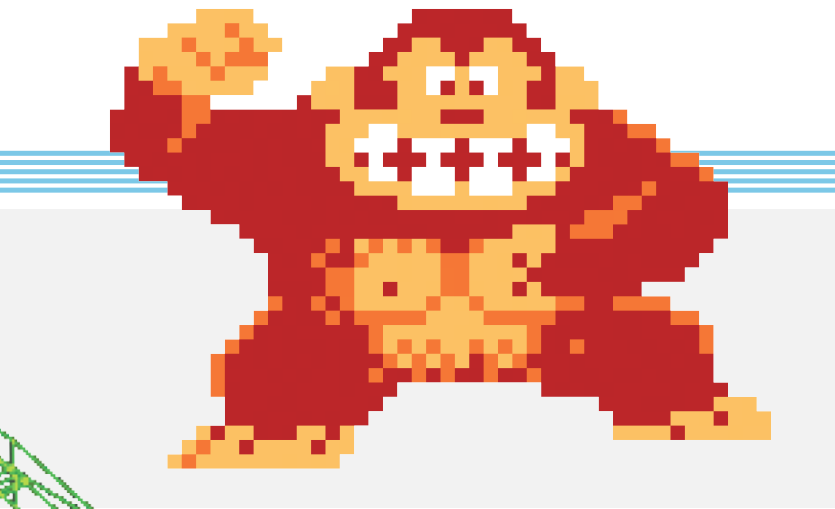
108 **TOP 10** MICK SCHNELLE



- 042 **PLATZ 84** Command H.Q. (1990, MS-DOS)
- 044 **PLATZ 83** The Oregon Trail (1985, Apple II)
- 048 **PLATZ 82** Curse of the Azure Bonds (1989, C64)
- 050 **PLATZ 81** Breakout (1976, Arcade)
- 056 **PLATZ 80** Robotron: 2084 (1982, Arcade)
- 060 **PLATZ 79** Seven Cities of Gold (1984, C64)
- 062 **PLATZ 78** Gauntlet 2 (1986, Arcade)
- 064 **PLATZ 77** Star Raiders (1979, Atari 8-Bit)
- 068 **PLATZ 76** System Shock (1994, MS-DOS)
- 070 **PLATZ 75** Streets of Rage (1991, Mega Drive)
- 074 **PLATZ 74** Wasteland (1988, Apple II)
- 076 **PLATZ 73** Summer Games (1984, C64)
- 078 **PLATZ 72** Head Over Heels (1987, ZX Spectrum)
- 082 **PLATZ 71** Frogger (1981, Arcade)

- 104 **PLATZ 61** Koronis Rift (1985, C64)
- 110 **PLATZ 60** Ridge Racer (1995, Arcade)
- 112 **PLATZ 59** Marble Madness (1984, Arcade)
- 114 **PLATZ 58** Knight Lore (1984, ZX Spectrum)
- 118 **PLATZ 57** Adventure (1979, Atari 2600)
- 120 **PLATZ 56** Mortal Kombat (1992, Arcade)
- 124 **PLATZ 55** Uridium (1986, C64)
- 126 **PLATZ 54** Panzer General (1994, MS-DOS)
- 128 **PLATZ 53** X-Wing (1993, MS-DOS)
- 130 **PLATZ 52** Myst (1993, Mac)
- 132 **PLATZ 51** Lemmings (1991, Amiga)
- 134 **PLATZ 50** Dune 2 (1992, MS-DOS)
- 135 **PLATZ 49** Populous (1989, Amiga)
- 136 **PLATZ 48** Metroid (1987, NES)





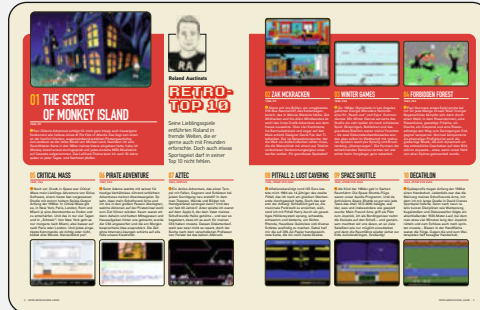
- 138 **PLATZ 47** **The Sentinel** (1986, BBC Micro)
- 140 **PLATZ 46** **Mega Man** (1987, NES)
- 142 **PLATZ 45** **Castlevania** (1986, NES)
- 144 **PLATZ 44** **Maniac Mansion** (1987, C64)
- 146 **PLATZ 43** **Pitfall 2** (1984, Atari 2600)
- 148 **PLATZ 42** **Asteroids** (1979, Arcade)
- 152 **PLATZ 41** **Super Mario World** (1990, SNES)
- 156 **PLATZ 40** **Wing Commander** (1990, MS-DOS)
- 158 **PLATZ 39** **X-COM: UFO Defense** (1994, MS-DOS)

- 198 **PLATZ 24** **Super Mario Kart** (1992, SNES)
- 202 **PLATZ 23** **Day of the Tentacle** (1993, MS-DOS)
- 203 **PLATZ 22** **Dungeon Master** (1987, Atari ST)
- 204 **PLATZ 21** **Chrono Trigger** (1995, SNES)
- 208 **PLATZ 20** **Pirates!** (1987, C64)
- 210 **PLATZ 19** **Ultima Underworld** (1992, MS-DOS)
- 212 **PLATZ 18** **Sonic the Hedgehog 2** (1992, Mega Drive)
- 214 **PLATZ 17** **Donkey Kong** (1981, Arcade)
- 216 **PLATZ 16** **Ultima V** (1988, C128)
- 218 **PLATZ 15** **Super Metroid** (1994, SNES)
- 220 **PLATZ 14** **Pong** (1972, Arcade)
- 222 **PLATZ 13** **M.U.L.E.** (1983, Atari 8-Bit)
- 224 **PLATZ 12** **The Secret of Monkey Island** (1990, MS-DOS)
- 228 **PLATZ 11** **The Legend of Zelda** (1986, NES)
- 232 **PLATZ 10** **Doom** (1993, MS-DOS)
- 234 **PLATZ 9** **Elite** (1984, BBC Micro)

154 **TOP 10** ANATOL LOCKER



206 **TOP 10** ROLAND AUSTINAT



256 **TOP 10** JÖRG LANGER



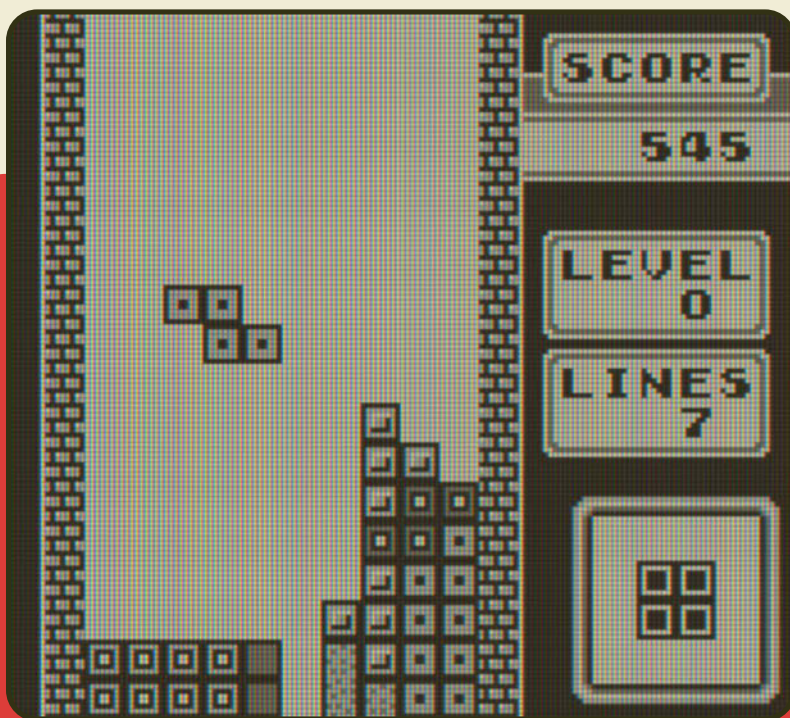
- 160 **PLATZ 38** **Bard's Tale** (1985, C64)
- 162 **PLATZ 37** **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** (1992, MS-DOS)
- 164 **PLATZ 36** **Prince of Persia** (1989, Apple II)
- 166 **PLATZ 35** **Archon** (1983, C64)
- 168 **PLATZ 34** **Street Fighter 2** (1991, Arcade)
- 172 **PLATZ 33** **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** (1991, Amiga)
- 174 **PLATZ 32** **Railroad Tycoon** (1990, MS-DOS)
- 176 **PLATZ 31** **Impossible Mission** (1984, C64)
- 180 **PLATZ 30** **Rogue** (1980, MS-DOS)
- 182 **PLATZ 29** **Paradroid** (1985, C64)
- 186 **PLATZ 28** **Boulder Dash** (1984, Atari 8-Bit)
- 190 **PLATZ 27** **Legend of Zelda: A Link to the Past** (1991, SNES)
- 194 **PLATZ 26** **Defender** (1981, Arcade)
- 196 **PLATZ 25** **Command & Conquer** (1995, MS-DOS)

- 235 **PLATZ 8** **Space Invaders** (1978, Arcade)
- 236 **PLATZ 7** **Zork** (1977, PDP-10)
- 238 **PLATZ 6** **Final Fantasy 6** (1994, SNES)
- 240 **PLATZ 5** **Sim City** (1989, Mac)
- 242 **PLATZ 4** **Pac-Man** (1980, Arcade)
- 246 **PLATZ 3** **Civilization** (1991, MS-DOS)
- 250 **PLATZ 2** **Super Mario Bros.** (1985, NES)
- 252 **PLATZ 1** **Tetris** (1984, Elektronika 60)



RUBRIKEN

- 003 Editorial
- 004 Inhalt
- 258 Vorschau & Impressum



01 TETRIS

1989, GAME BOY

● *Tetris* hat nicht nur die höchste Wertung in der Geschichte der *Power Play* bekommen, sondern gilt als das wohl beste Spiel aller Zeiten! Das in seiner Simplizität und spielerischen Genialität kaum zu überbietende Puzzlespiel ist praktisch zeitlos: Es macht heute noch genauso viel Spaß wie vor 30 Jahren – und wird auch in weiteren 30 Jahren seine Spieler begeistern, jenseits von modernen Grafik-Engines, Gigahertz-Werten, optischen Finessen und Genre-Grenzen. *Tetris* übersteht jede Technikgeneration mit Bravour und ist deshalb meine „Nummer eins“.



Michael Hengsts

RETRO-TOP-10

Für euch ist Michael Hengsts in sich gegangen, haderte mit sich, lieferte erst eine reine JRPG-Liste ab, erwählte dann aber doch schweren Herzens eine genreübergreifende Top 10.

05 STARCROSS

1982, C64

● Neben *Dungeon Master* ist das klassische Infocom-Text-Adventure *Starcross* mit dafür verantwortlich, dass ich nun seit über drei Jahrzehnten in dieser Branche arbeite. *Starcross* hat meine Begeisterung für Text-Abenteuer entfacht. Nach dem herrlichen SF-Abenteuer habe ich so ziemlich alles von Infocom verschlungen. Ob *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, *Leather Goddesses of Phobos*, *Planetfall*, *Suspended odzess* *Zork*. Damals war das wichtigste Utensil, um mich durch die fantastischen Textwelten zu bewegen, das unvermeidliche Langenscheidt-Wörterbuch, da meine Schulenglisch-Kenntnisse noch recht überschaubar waren.



06 ELITE

1985, C64

● Vor die Wahl gestellt, mit der damaligen Freundin zu einer Party zu gehen oder mit finsternen Thargoiden ein Gefecht in den Tiefen des Weltalls zu führen und ein paar Kisten Drogen zu schmuggeln, musste ich dann doch leider die Trennung einleiten. Der Anreiz von virtuellem Ruhm und Reichtümern war einfach zu stark. Kurzum: Das *Elite*-Fieber hatte mich gepackt. Der Donau-Walzer beim pixelgenauen Andockcomputer wohl das (nicht nur von mir) meistgehasste Musikstück in einem Computerspiel. Als ich mir dann endlich einen Andockcomputer kaufen konnte, brauchte ich dessen automatischen Dienste nicht mehr – praktisch im Schlaf konnte ich meine Flugbahn der Rotation einer Raumstation anpassen, um dann intergalaktischen Handel zu treiben!



07 THE LEGEND OF ZELDA

1986, NES

● 1986 hatte die Videospielewelt eigentlich noch mit dem großen Crash von 83/84 zu kämpfen. Aber trotz der widrigen wirtschaftlichen Umstände veröffentlichte der japanische Konzern Nintendo 1985 das 8-Bit-System NES (Nintendo Entertainment System) in den USA. Mit Erfolg: Lange Zeit sicherte sich Nintendo dort über 90 Prozent Marktanteil – vor allem dank der Flaggschiff-Spiele *Super Mario* und natürlich *The Legend of Zelda*. Während ich mit dem kleinen dicken Klempner (so wie auch heute noch) wenig anfangen konnte, sorgte der kleine grüne Elf für Begeisterung – eine lebenslange Liebe zu Hyrule entstand.

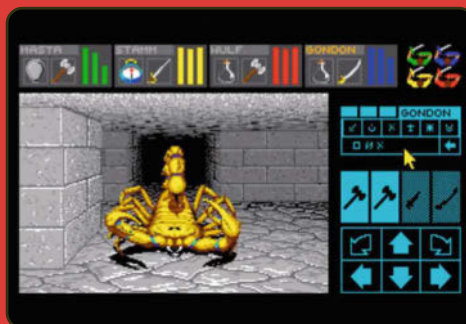




02 THE BARD'S TALE

1986, C64

● *The Bard's Tale* war mein allerstes Rollenspiel für den Computer und gleichzeitig der Beginn einer lebenslangen Liebe zum Genre. Wie könnte ich meine erste Liebe vergessen? Es war, ganz nebenbei, auch mein erstes Originalspiel für den C64. Denn die Überlebenschance meiner Heldentruppe war ohne Anleitung praktisch gleich null. Aber mit der famosen Anleitung sowie Karopapier, Bleistift und jeder Menge Geduld habe ich dann nach ein paar Wochen den Finsterling Mangar erledigt und Skara Brae befreit.



03 DUNGEON MASTER

1987, ATARI ST

● Das Spiel war ursächlich dafür verantwortlich, dass ich nun seit über 30 Jahren in der Branche tätig bin. Ein Meisterwerk! Das erste 3D-Rollenspiel mit Echtzeitkampf und einem besonderen Erfahrungssystem! Selbst heute kenne ich noch einige Levels des Dungeons sowie ein paar der Zaubersprüche auswendig. *Dungeon Master* ist zudem in Würde gealtert und macht auch heute noch einen Heidenspaß. Nur auf eine Automap muss der Spieler verzichten – aber wozu gibt es Karopapier?



04 GUNSHIP

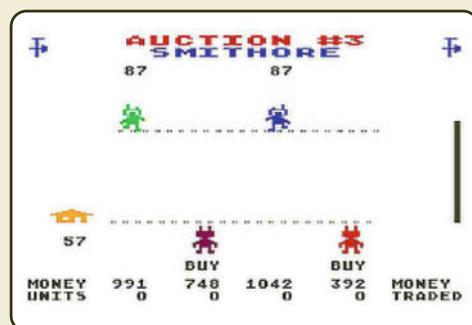
1986, C64

● Meine erste echte Flugsimulation. Nicht nur spielerisch, sondern auch haptisch und sensorisch damals ein Hammer – allerdings auch, weil ich das bei einem Kumpel mit umgebautem Bürostuhl und daran festgeschraubtem Joystick (aka Pilotensitz) spielte und aus dem Hintergrund immer knackige Kommentare und harsche Anweisungen von einem damals anwesenden Vietnam-Veteranen schallten. Das war zwar nicht wirklich politisch korrekt, aber hat ungemein zum Flair beigetragen! Heute kann ich die optisch schlichte und im Grunde sehr langsame C64-Version allerdings nicht mehr bedenkenlos empfehlen.

08 M.U.L.E.

1983, C64

● Optisch hat *M.U.L.E.* den Charme einer Excel-Tabelle und hinterließ schon damals einen, sagen wir mal höflich, simplistischen Eindruck. Spielerisch war das Meisterwerk von Dan Bunten seiner Zeit weit voraus. Alleine der knuffige Multiplayer-Modus, gepaart mit dem einfachen, aber genialen Wirtschaftsspiel, sorgte mit der unterschwelligen Komplexität für hitzige Gefechte auf und insbesondere vor dem Bildschirm. Leider zahlte sich die famose Schöpfung für den Schöpfer kaum aus: *M.U.L.E.* kannte zwar jeder, aber ein Original besaßen nur die wenigsten.



09 NECTARIS

1989, PC ENGINE

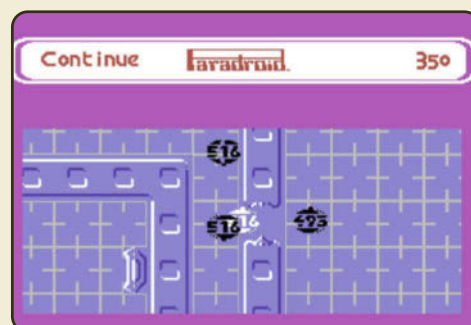
● Das winzige weiße japanische Konsolenkraftpaket PC Engine (TurboGrafx-16 im Westen) sorgte bei uns in der Redaktion für wahre Freudentaumel. Vor allem die famosen Action-Kracher wie *Twin Cobra*, *R-Type*, *1943* und der Freundschaftskiller *Bomberman* gehörten zu den Lieblingen im Kollegenkreis. Ich persönlich fand Gefallen an knackigen Action-Adventures wie *Neutopia* und vor allem am Hexfeld-RTS *Nectaris* (welches später als *Military Madness* dann auch in den USA erschien). Mit *Nectaris* war mein Lieblingsgenre-Pentagon komplett und hat sich seit 30 Jahren nicht verändert.



10 PARADROID

1985, C64

● Andrew Braybrook galt in den späten 80er Jahren als Programmiergott und Designer-Papst für brillante C64-Unterhaltung. Der Brite schuf einige der herzigsten 8-Bit-Klassiker, die Fans auch heute noch entzücken. Auch wenn der Action-Kracher *Uridium* das wohl bekanntere Werk ist, finde ich persönlich den anspruchsvolleren Roboter-Infiltrations-Action-Knaller *Paradroid* deutlich gelungener. Mit dem kleinen Roboter 001 per Tüftelspiel andere Roboter zu übernehmen und gigantische Schiffe von finsternen Droiden zu befreien, macht auch heute noch Spaß.





DER URKNALL

SPACEWAR!

Spacewar! wurde bereits 1962 auf dem PDP-1 veröffentlicht und gilt als erstes Videospiel überhaupt. Wir kehren ganz an den Anfang zurück und sprechen mit dem Mann, der das allererste „echte“ Videospiel programmiert hat: Steve Russell.

RG: Vor geraumer Zeit haben wir den Schöpfer der Magnavox Odyssey, Ralph Baer, interviewt und ihn „Vater der Videospiele“ genannt. Macht dich das zum Großvater?

SR: Damit kann ich leben [lacht]. Ich habe gezeigt, dass man ein interessantes Spiel auf einem Computer spielen kann. Und das zu einer Zeit, als Computer sehr teuer waren und niemand Zugang zu ihnen besaß. Als sie billig genug wurden, erinnerten sich einige Leute an *Spacewar!* und machten es nach ... oder machten es noch besser.

RG: 1958 hast du am Massachusetts Institute of Technology angefangen.

SR: Nach meinem Abschluss bot mir der Informatikprofessor John McCarthy einen Job an. Er forschte an künstlicher Intelligenz. Ich war 21 Jahre alt und es war eine großartige Chance für mich. Ich hatte Zugriff auf den schnellsten und leistungsstärksten Computer dieser Zeit, den IBM 704. Der war zwar launisch, konnte aber auch sehr gut programmiert werden.

RG: Hast du gleich an ein Spiel gedacht, als ein PDP-1 im Herbst 1961 am MIT eintraf?

SR: Nicht sofort. Professor Minsky hatte ein Demo-Programm geschrieben, das jeder Minskytron nannte. Auf dem Bildschirm erzeugte es einen Kaleidоскопееffekt. Schalter veränderten das Muster. Es war nicht wirklich aufregend. Der Anstoß für mich, *Spacewar!* zu schreiben, bestand darin, einen Raumschiff-Trainer zu programmieren und so ein besseres Demo-Programm für den PDP-1 zu schreiben.



» Steve Russell (2011 bei einer Veranstaltung des Computer History Museum)

RG: *Spacewar!* sollte ein Raumschiff-Trainer sein?

SR: Die USA und die UdSSR stritten damals um die Vorherrschaft im Weltraum. Ein Raumschiff zu haben, das man kontrollieren konnte, schien also ein spannendes Thema zu sein. Wir alle mochten Science-Fiction. Wir bewaffneten die Raumschiffe mit Raketen, um sich gegenseitig in die Luft zu jagen. So hatten wir ein Spiel für zwei Spieler. Ich habe das Ausrufezeichen an das Namensende gesetzt, als es fertig entwickelt war.

RG: Du hast Ende 1961 damit begonnen. War das deine Hauptaufgabe?

SR: Es war ein Freizeitprojekt und in keiner Weise offiziell. Software galt damals und bis

in die 80er Jahre als wertlos. Man konnte Software nicht urheberrechtlich schützen, niemand hat sie verkauft und niemand hat irgendeinen Wert darin gesehen. Das MIT förderte Projekte für die Nutzung des PDP-1, sodass wir den Computer nutzen konnten, wenn es sonst niemand wollte. Um 23 Uhr wollte nie jemand, sodass ich dann an *Spacewar!* arbeitete.

RG: Hast du die Grafiken für die Raumschiffe zuerst auf Millimeterpapier gezeichnet?

SR: Genau das habe ich gemacht, und ich kann sogar die Vorbilder nennen! Nadel, das lange Raumschiff, ist meine Version einer Redstone-Rakete: die erste US-Rakete im Weltraum. Das andere Schiff, das wir Keil nannten, basierte auf einem Design von Buck Rogers aus den 30er Jahren.

RG: Stimmt es, dass die Flugbahn der Geschosse willkürlich sein sollte?

SR: Ich habe der x- und y-Geschwindigkeit der Torpedos nur eine kleine Zufallszahl hinzugefügt, damit sie manchmal vorbeiflogen, insbesondere bei großer Entfernung. Doch niemand mochte Waffen, die nicht gerade-

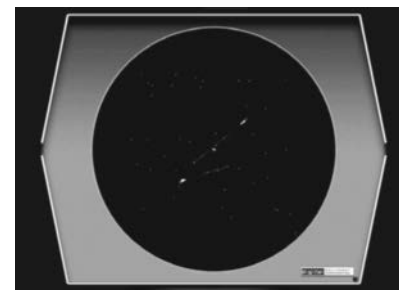
» Die Schiffe hießen „Nadel“ und „Keil“.

Bild: Wikipedia (cc-Lizenz, Autor: vanguard)



» Nadel und Keil auf dem Monitor der PDP-1.

» Am einfachsten erlebt man heutzutage *Spacewar!* im Browser, etwa auf www.masswerk.at/spacewar.



aus schießen! Auf vielfachen Wunsch habe ich das zurückgenommen.

RG: Später hast du *Schwerkraft* hinzuprogrammiert.

SR: Ich wollte schon immer *Schwerkraft* implementieren, wusste aber nicht, wie das geht. Das Problem war, dass die *Schwerkraft*-Berechnung zeitaufwendig war. Das Programm wurde als große Schleife konstruiert. Die Wiederholrate wurde dadurch bestimmt, wie lange es dauerte, diese Schleife zu durchlaufen. Dies und der verfügbare Speicher limitierten die Zahl der darstellbaren Geschosse. Ende 1961 hatten wir eine Version ohne *Schwerkraft* und konnten schon damit bei mehreren Geschossen kaum die Anzeige aufrechterhalten.

RG: Wie hast du die Dinge beschleunigt?

SR: Dan Edwards fand heraus, wie er meinen Anzeige-Code viel schneller machen konnte. Sein Code ließ die Anzeige mit einer Geschwindigkeit ablaufen, die uns die Zeit gab, die *Schwerkraft* zu berechnen. Pete Samson fand eine Möglichkeit, ein Sternensystem mit sehr geringem Aufwand anzuzeigen. Er zeigte Sterne zudem nach ihrer tatsäch-

lichen Position am Nachthimmel an. Das machte es viel einfacher, sich vorzustellen, man wäre ein echter Weltraumpilot.

RG: *Spacewar!* merkt sich die Punktzahl. Wurde das hinzugefügt, damit niemand zu lange spielte?

SR: Als wir im Frühjahr 1962 die „*Schwerkraft*“-Version des Spiels entwickelten, implementierten wir einen Punktezähler. Sonst spielten die Menschen endlos weiter. Diese Version zeigte die Punktzahl in den Lichtern auf dem PDP-1-Bedienfeld selbst und nicht auf dem Bildschirm. Die Punktzahl im Display wurde 1963 hinzugefügt.

RG: Ihr habt sogar eine *Hypersprung-Option* hinzugefügt.

SR: Wir merkten, dass erfahrene Spieler schnell gewannen, und fanden das ziemlich langweilig. Die *Hypersprung*-Funktion ermöglichte es unerfahrenen Spielern, auf eine andere Stelle des Spielfelds zu warpen. So konnte man mehreren Geschossen ausweichen. Wir haben dann aber viele unerfahrene Spieler gesehen, die ständig die *Hypersprung*-Funktion nutzten und jedem Kampf aus dem Weg gingen. Also haben wir die Funktion einem Zufallsfaktor versehen. Kein Schiff überstand danach mehr als sieben *Hypersprünge*.

RG: Sogar maßgeschneiderte Controller wurden für *Spacewar!* gebaut.

SR: Es war einfach sehr unangenehm, die Schalter an der Vorderseite der Konsole zu verwenden. Der Ellbogen lag auf dem Konsolentisch und wurde schnell wund. Dazu musste man den Kopf Richtung Display verdrehen. Zudem nutzten sich die Knöpfe am PDP-1 mit der Zeit ab, was die Wartungsmitarbeiter verärgerte. Also haben wir weitere Knöpfe in eine

Holzbox gesteckt und diese vor dem PDP-1 installiert, per Kabel mit der Rückseite des Computers verbunden. Das war viel besser, hat uns aber fast ein Jahr gekostet.

RG: Warst du bei der offiziellen Präsentation von *Spacewar!* im MIT?

SR: Nein, ich war mit einer Wehrübung der Armee-Reserve beschäftigt. Martin Graetz hatte einen kurzen Artikel für die Digital Equipment User Group verfasst, einem PDP-Klub. Er übergab ihnen auch das Spiel, so dass jeder, der eine Kopie wollte, auch eine bekam. Wie ich bereits sagte, galt Software damals als wertlos.

RG: Hast du gehaut, dass aus deinem Spiel eine Milliarden-Dollar-Industrie werden würde?

SR: Nein! Ich war bis damals vier Jahre im Geschäft. Es war unmöglich, vorherzusagen, was als Nächstes kommen würde. Ich war nur an meinem nächsten Projekt interessiert. Es brauchte zehn weitere Jahre, bis es bezahlbare Spielgeräte gab. Als das in den 70er Jahren passierte, gab es einige frühe Arcade-Spiele wie *Computer Space* und *Space Wars*, die sich viel von *Spacewar!* abguckten.

RG: Haben dich diese Plagiate verärgert?

SR: Warum? *Spacewar!* war Open Source. Jeder konnte Spaß damit haben.

RG: Aber ihr seid dennoch stolz auf das Spiel.

SR: Ja, total. Die emulierte Version läuft auf der Website von Norbert Landsteiner (www.masswerk.at/spacewar). Unsere Originalversion von 1962 ist im kalifornischen Computer History Museum zu sehen. Sie ist seit über 50 Jahren kein einziges Mal abgestürzt.

99

1984 • C64

DIE BESTEN 100 SPIELE

» MIG 17 – ein leichter Jäger, nervig, aber per Sidewinder einfach auszuschalten.

» Die SAM-Stellungen sind in jedem Szenario die Hauptgegner.

» Raketenboote – sind auf See sehr lohnende Ziele.

» Flughäfen – ihre Zerstörung hindert Gegner am Start.

F-15 STRIKE EAGLE II

H heute sind Flugsimulationen praktisch ausgestorben: Selbstverliebte Entwickler, die nicht verstanden, was eine gute Simulation ausmacht, trugen sie zu Grabe. Dabei gab es mal eine Zeit, da verkauften sich einzelne Simulationen stolze 1,5 Millionen Mal. Damals nämlich, als mit Sid Meier und Andy Hollis zwei echte Könner am Werke waren. Spieleveteran Mick Schnelle erinnert sich.

Sid Meier ist eine Nervensäge, behauptet zumindest sein ehemaliger Geschäftspartner „Wild Bill“ Stealey, mit dem zusammen er Microprose gründete. Entwickler Meier kam mit seiner Diskette so lange bei Geldgeber Stealey zu Hause vorbei, bis der 1982 entnervt ein-

lenkte und Meiers erstes Spiel *Spitfire Ace*, eine Flugsimulation, verkaufte.

So begann eine der erfolgreichsten Partnerschaften in der Spielebranche, die gleichzeitig den Beginn des goldenen Zeitalters der Flugsimulation markierte. Sechs Jahre später war Meier ein Designerstar; gemeinsam mit dem ebenfalls flugaffinen Andy Hollis (*Kennedy Approach*) schuf er 1988 auf dem Zenit des Genres *F-15 Strike Eagle II*, die Flugsimulation, die auf einzigartige Weise Simulation mit guter Zugänglichkeit und actionlastigen Flugmissionen verband.

Der Druck auf Meier und Hollis war hoch: Stolz eineinhalb Millionen Stück waren vom Vorgänger *F-15 Strike Eagle* verkauft worden. Teil 2 sollte

mehr eine echte Simulation sein, aber auch Gelegenheitsspieler ansprechen. Was tun? Zum einen verließen sich Meier und Hollis auf eine grundlegende menschliche Schwäche: Punktesammeln. Also gab es nicht nur Erfolg oder Misserfolg in einer Mission, sondern auch Punkte für jedes einzelne Ziel. Und wie heutzutage Achievements, sammelte man damals als F-15-Pilot Orden und Beförderungen.

F-15 Strike Eagle II macht uns auch heute den Einstieg noch leicht: Ein allwissender Autopilot fliegt alle Wegpunkte ab, startet und landet auf Wunsch automatisch. Wir können uns voll auf die Luft- und Bodenkämpfe konzentrieren. Dazu brauchen wir kaum mehr als drei oder vier Tasten und natür-

lich ein ruhiges Joystickhändchen – für echte Simulationen schon immer eine Standardvoraussetzung.

Dieses unwiderstehliche Konzept ging damals voll auf: Obwohl heute keine Verkaufszahlen mehr bekannt sind, müssen sie sehr groß gewesen sein. Schließlich gab es neben Umsetzungen für die wichtigsten Heimcomputer, einer Missionsdiskette, zwei inoffiziellen Nachfolgern (*F-19* und *F-117A*) und dem offiziellen *F-15 Strike Eagle III* auch noch eine Version fürs Mega Drive und sogar einen Arcade-Automaten. Ohne Sid Meier nahm Andy Hollis später das in Maryland beheimatete Entwicklerteam mit zu Origin/Electronic Arts, wo der inoffizielle vierte Teil der Reihe als *Jane's F-15* erschien.



Wieso ein Klassiker?

Obwohl er heute nicht mehr für seine Flugsimulationen bekannt ist, ist auch in *F-15 Strike Eagle II* die Hand des Ausnahmedesigners Sid Meier deutlich zu spüren. Stets regiert der Spielspaß vor zu viel hinderlichem Realismus; Simulationsfrust und Knöpfe-Overkill sucht man vergebens. Das leicht nachvollziehbare Punktesystem, das als Bewertungsgrundlage für Beförderungen und Orden dient, lässt dank „Eine Mission flieg ich noch“-Faktor aus Kurzeinsätzen nächtelange Sessions werden ... zumindest, wenn man auch heute noch so viel Zeit wie anno 1988 hat.



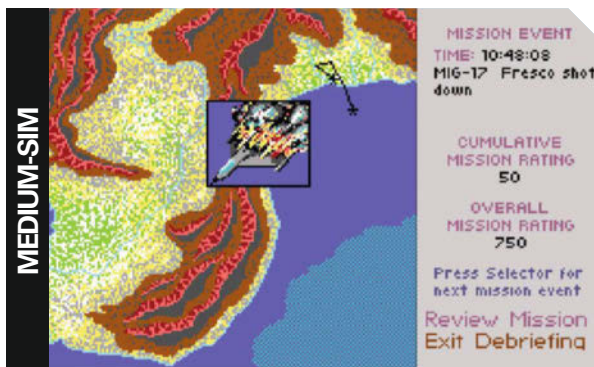
DIE WAFFEN

Das Waffenarsenal war fest vorgegeben. Wer im Ballerrausch seine Mavericks verschoss, ohne das Hauptziel erledigt zu haben, konnte im wahrsten Sinne des Wortes nur wenig punkten. Als Notlösung gab es zwar immer noch die Bordkanone, doch damit zu zielen, war beim hohen Tempo der F-15 alles andere als leicht. Außerdem war man in dem Moment das perfekte Ziel für die stets wild ballernde Gegner-KI, die teilweise im Sekundentakt Radar- und IR-suchende Raketen von fast überall her abfeuerte. Wohl dem, der genauso schnell Täuschkörper auslösen konnte und in wilden Kreismanövern das Weite suchte.



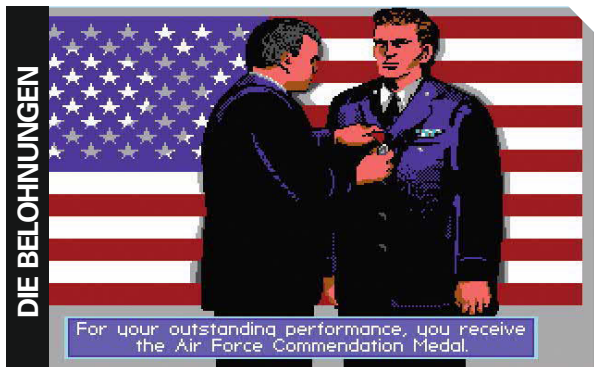
DIE EINSATZGEBIETE

Schon 1988 waren Libyen, der persische Golf und der Mittlere Osten Dauergäste in den Nachrichten. Einzig Vietnam als Einsatzgebiet war schon damals nicht mehr als Brennpunkt aktuell. Dabei ist der Szenario-Unterschied auch spielerisch deutlich spürbar: Libyen ist eher ein Trainingsgebiet, schließlich liegen alle Ziele in Küstennähe, der rettende Flughafen auf Sizilien ist nie weit entfernt. Deutlich brenzlicher wird's im Persischen Golf und auch im Mittleren Osten, wo die meisten Einsätze von Flugzeugträgern aus starten, die mitten im Konfliktgebiet patrouillieren. Und Vietnam bedeutet lange Anflüge über Feinde.



MEDIUM-SIM

Um mit der F-15 abzuheben, brauchen selbst ungeübte Hobbypiloten nicht länger als eine einzige Sekunde. So lange dauert es, bis man mit „P“ den Autopiloten aktiviert hat, der nicht nur automatisch startet und landet, sondern auch die Haupt- und Nebenziele völlig selbstständig abfliegt. Dazu kommen noch eine Handvoll Tasten für die Waffensysteme und Zielerfassung, das war's. Sämtliche Cockpitanzeigen sind genauso unrealistisch, wie sie nützlich sind: Egal ob mitscrollende Karte, Warnanzeige vor herannahenden Raketen oder Kennzeichnung der Ziele, die Bedeutung erschließt sich praktisch sofort.



DIE BELOHNUNGEN

Einen nicht geringen Teil der Motivation machten die Beförderungen und Medaillen aus, die man sich erfliegen konnte. Vor allem die Orden waren nicht leicht zu verdienen. Allen voran die Congressional Medal of Honor, die nur bekam, wer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad die vorgegebenen Ziele und möglichst noch ein paar Zusatzabschüsse nachweisen konnte. Treffer an der eigenen Maschine markierten nicht das Aus, sorgten aber für empfindlichen Punktabzug. Dennoch gab es den verführten Helden Tod, und der war, einmal eingetreten, permanent, sofern man sich von der Speicherdatei nicht vorher eine Sicherheitskopie gemacht hatte.



DIE GEGNER

Die Feindjets waren selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad dank unglaublich effektiver Sidewinderraketen nur Kanonenfutter. Deutlich ernster zu nehmend: die Feinde am Boden. Vor allem die Kombinationen aus Radaranlagen und Raketenwerfern bildeten effektive Verbände. Gern etwas hinter den Missionszielen positioniert, schienen sie förmlich die Siegesfreude des Spielers über ein zerstörtes Hauptziel ausnutzen zu wollen. Wem nicht die augenblickliche Flucht im Tiefflug glückte, oder wer nicht ein paar Berge zwischen sich und den Gegner brachte, kassierte allermindestens ärgerliche Punktabzüge durch Treffer.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** MS-DOS, ATARI ST, AMIGA, MEGA DRIVE
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** MPS LABS
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1988
- » **GENRE:** FLUGSIMULATION

Was die Presse sagte ...



Amiga Joker 5/91: 89%
Als diese Simulation 1989 für den PC herauskam, hieß es, daß eine Umsetzung auf den Amiga so gut wie unmöglich wäre. Und was haben wir für euch getestet? Eine mustergültige Konvertierung! (Max Magenauer)

Powerplay 11/89: 77
Sogar mit vier Löchern im Bauch fliegt die F-15 noch wie ein junger Vogel. Ich kann mir nicht vorstellen, daß das realistisch ist. [...] Wie üblich liefert Microprose packende Szenarien und massig spielerische Feinheiten. (Anatol Locker)

Was wir denken

F-15 Strike Eagle II gaukelt dem Spieler perfekt vor, eine F-15 durch gefährliche Einsätze zu manövrieren, ohne sich durch übermäßigen Realismus ins spielerische Aus zu katapultieren.



POLE POSITION

Außer *OutRun* kommt kein klassisches Arcade-Rennspiel an Namcos *Pole Position* heran. Wir drehen einige Runden mit euch.



» [Arcade] Wer schleicht, muss raus.



» [Arcade] Dieser Start wurde verpennt.

Das Rennen selbst findet auf dem präzise der Realität nachempfundenen Fuji-Speedway statt. Dieser war 1976 und 1977 Austragungsort des Formel-1-Japan-Grand-Prix.

Selbst nach den damaligen Standards war *Pole Position* nicht das komplexeste Spiel. Dennoch ist es in mehreren Punkten bemerkenswert. Es war das erste Rennspiel, das auf einer realen Strecke basierte. Dieser Realismus wird durch die Verwendung von Werbetafeln unterstrichen, die für die Waren von real existierenden Firmen werben. Technisch gab der Titel Vollgas: Vollfarbige Hintergründe sorgen für das gewisse Etwas, wenn die hochskalierten Sprites des Spiels (zum Beispiel andere Fahrzeuge oder Verkehrszeichen) mit hoher Geschwindigkeit an uns vorbeiflitzten. Und während die Perspektive von *Pole Position* heute das Normalste der Welt zu sein scheint, gab es damals nur wenige andere Rennspiele, die es schafften, derart flüssige Pseudo-3D-Grafik darzustellen. Gänge hatte man gerade mal zwei. Doch die wollten sinnvoll eingesetzt werden! *Pole Position* ist trotz der spielmechanischen Einfachheit ein herausforderndes Spiel, bei dem das genaue Wissen über die Streckenführung belohnt wird, halsbrecherisches Rasen jedoch bestraft.

Pole Position startete 1982 in den Spielhallen und preschte sofort auf die Poleposition vor. Nomen est omen, wie schon antike Rennfahrer wussten! Das ein Jahr zuvor veröffentlichte Rennspiel *Turbo* hatte die Grundlagen gelegt, aber ihm hatte es noch an Ästhetik und Realismus gemangelt. *Pole Position* zog an diesem und allen anderen Rivalen auf der Überholspur vorbei. Mit seinem außergewöhnlichen Sound und der Sprite-Skalierung bot der Titel ein überragendes Geschwindigkeitsgefühl.



»Die Attraktivität von *Pole Position* liegt in der Einfachheit und dem großartigen Spielgefühl.«



» [Arcade] Anfangs alles schön gerade.



Schon die Qualifikationsrunde ist ein ernster Test eures fahrerischen Könnens. Um sich überhaupt zu qualifizieren, darf die Runde maximal 73 Sekunden dauern. Wer von ganz vorne starten will, muss sogar unter 58 Sekunden bleiben. Das Hauptrennen besteht dann aus vier Runden auf derselben Strecke mit einer strengen Zeitvorgabe. Wer trödeln, fliegt zwischendurch raus. Wieso? Weil wir von einem Spielautomaten reden, in den ihr Geld nachwerfen sollt...

Arcade-Fans konnten *Pole Position* in zwei Varianten erleben. Der klassische Automat wurde im Stehen mit Lenkrad und Einzelpedal gespielt. Es gab zweitens eine Luxusversion mit zwei Pedalen, einem Hartplastiksitz und den zusätzlichen hinteren Lautsprechern.

Die Anziehungskraft von *Pole Position* liegt in der Einfachheit und Perfektion des Spiels. Die Kurven sind gut ausgeschildert und erfordern Zehenspitzengefühl am Gas. Denn wenn das Auto des Spielers driftet, reagiert es auf die kleinste Berührung. Die Mischung

aus rasantem Nervenkitzel und beeindruckender Grafik brachte Atari dazu, Namco die Lizenz für die USA abzukaufen. Zusammen mit *Dig Dug* war *Pole Position* ein Riesenerfolg. Schon 1983 kam *Pole Position II*, das jedoch eher eine Erweiterung als einen echten Nachfolger darstellte.

Der Einfluss von *Pole Position* auf das Rennspiel-Genre war immens. Vor 1982 gab es lediglich platte Darstellungen aus der Vogelperspektive, die kaum Geschwindigkeitsgefühl aufkommen ließen. Die in *Pole Position* verwendete, leicht erhöhte Verfolgerperspektive etablierte sich als Referenz, bis dann auch die Cockpit-Egospicht technisch möglich wurde. Doch selbst heute gibt es kein Rennspiel, dass nicht neben der Cockpitkamera auch die Verfolgersicht (meist in mehreren Varianten) bietet.



» [Arcade] Lassen Sie mich durch, ich bin Arzt!

Zurück zu *Pole Position*: Selbst nach fast 40 Jahren ist dieser pfeilschnelle Arcade-Racer noch eine Runde wert. Also Helm aufsetzen und gute Fahrt!

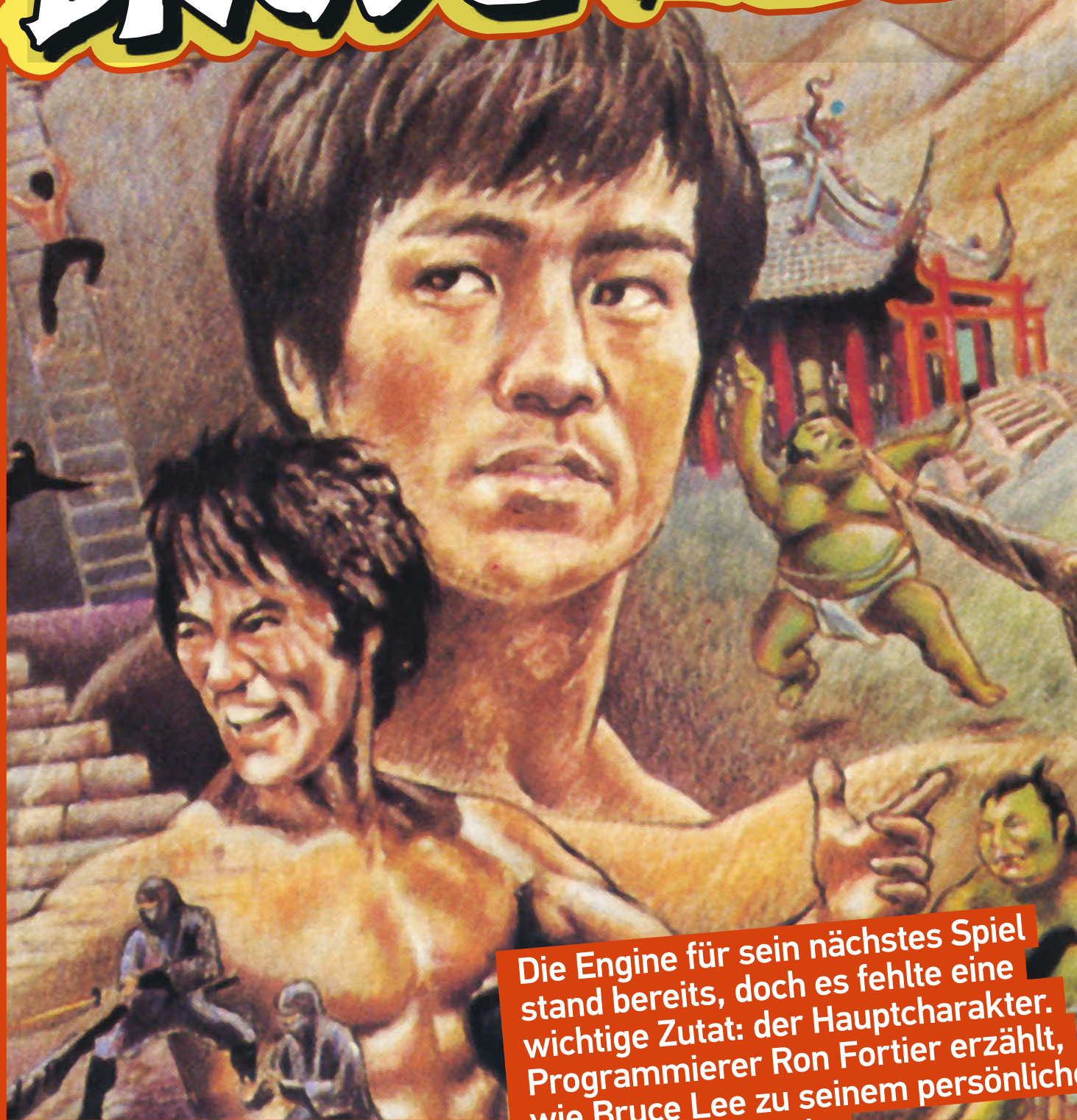


97

1984 • C64

DIE BESTEN 100 SPIELE

BRUCE LEE



Die Engine für sein nächstes Spiel stand bereits, doch es fehlte eine wichtige Zutat: der Hauptcharakter. Programmierer Ron Fortier erzählt, wie Bruce Lee zu seinem persönlichen 8-Bit-Helden wurde.

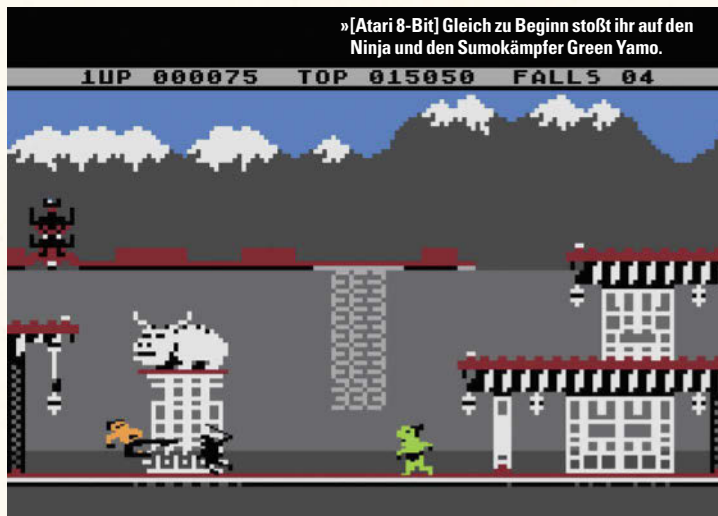


Is sich der Datasoft-Programmierer Ron Fortier nach der Konvertierung von Zaxxon auf Atari 400/800 Gedanken über sein

nächstes Spiel machte, hatte er bereits ziemlich genaue Vorstellungen. Die Engine war jedenfalls schon fertig, bevor er überhaupt die Freigabe für das neue Projekt erhielt. Klar war jedoch: Es sollte ein Lizenztitel werden – nur, zu welcher Vorlage?

„Ich programmierte eine Spiele-Engine, ohne zu wissen wofür. Der Spieler konnte umherlaufen und mit dem Hintergrund interagieren, aber es fehlte mir noch der Hauptcharakter beziehungsweise das Thema. Es war für mich eher ein Sandkasten, eine Testumgebung, ob mein angedachter Mix aus Mix aus Puzzle und Action aus technischer Sicht so funktioniert, wie ich es mir vorstellte.“ Später sollte aus diesem Grundgerüst der Karate-Plattformer *Bruce Lee* entstehen. Ron fährt fort: „Wir wussten, es würde etwas Besonderes werden. Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee. Der Name war allen bekannt, und er weckte sofort Erwartungen an das Spielprinzip.“

Die Vorarbeit für das Spieldesign leistete Ron, während er die genaue Funktionsweise des 8-Bit-Atari-Computers ergründete. „Der Ursprung des Spielprinzips geht auf Nachforschungen zu den ANTIC-, CTIA- und GTIA-Prozessoren zurück. Ich war fasziniert davon, wie sie die Kollisionsabfrage mit Hilfe von Farben bewerkstelligten. *Bruce Lee* musste in 32 KB passen. Der Prozessor lief



» Es gab viele große Lizenzen mit Potenzial, und keine war besser als Bruce Lee.«

RON FORTIER

nur mit 0,8 MHz, da zählte also jeder einzelne Taktzyklus.“ Entwickelt wurde *Bruce Lee* für den Atari allerdings auf einem Konkurrenzsystem, dem Apple II. Ron erklärt das Fremdgehen: „Es steckte schließlich in beiden System ein 6502-Prozessor. Da der Code nichts mit dem Betriebssystem zu tun hatte, konnten wir ihn ohne Probleme vom Apple II auf den Atari übertragen.“

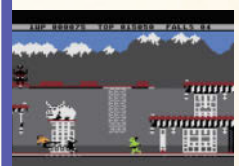
Die generelle Spielmechanik schaute sich Ron von den Bruce-Lee-Filmen und dem Martial-Arts-Genre ab: „Ich war damals ein großer Fan des Genres und kannte mich gut darin aus.

Die drei Grundmechaniken waren klar: Plattform-Erkundung, Timing und Kämpfe. Ich wollte auch, dass Grafik und Sound den Spieler zum Erforschen und Interagieren animieren. Diese Kernmechaniken gaben dann das Design vor.“

Ein großes Problem war der geringe Speicher, wie uns Ron verrät: „Der Grafiker Kelly Day und ich arbeiteten an den Animationen, und die mussten exakt in den hierfür vorgesehenen Speicher passen. Als Kelly die Grundposen so weit hatte, machte ich mich per Code an die Animationen. Schon die Änderung im Timing

FAKTEN

- » **PUBLISHER:** DATASOFT
- » **ENTWICKLER:** RON FORTIER UND KELLY DAY
- » **ERSCHIENEN:** 1983
- » **PLATTFORM:** ATARI 8-BIT
- » **GENRE:** PLATTFORMER/BEAT-EM-UP



BRUCE LEE GRUNDWISSEN

■ Die 20 herausfordernden Levels von *Bruce Lee* bieten eine gesunde Mischung aus Hüpfspiel und Beat-em-up. Auf dem Weg zu eurem Ziel – ihr sollt einem bösen Zauberer das Handwerk legen – lässt euch das Spiel viele Freiheiten. Obwohl ihr mit Laternen Tore öffnet, steht ihr häufig vor Situationen, in denen ihr nach Wahl kämpfen oder flüchten könnt.

MARTIAL-ARTS-SPIELE-HELP

Weitere Spiele mit Bruce Lee in der Hauptrolle.



BRUCE LEE LIVES

SYSTEM: PC **JAHR:** 1989

■ Erwartet von *Bruce Lee Lives* vieles, aber bloß keinen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Das Spiel fängt schwer an und wird... noch schwerer. Eure Angriffe erfordern eine perfekte Positionierung zu den Gegnern, die wiederum schnell lernen, eure Lieblingsattacken zu kontern. Mit etwas Übung ist es dennoch machbar.



DRAGON: THE BRUCE LEE STORY

SYSTEM: Diverse **JAHR:** 1993

■ Aus dem gleichnamigen Film gingen gleich zwei Spiele hervor: Für Mega Drive, SNES und Jaguar erschien ein Prügler, der sich auf die besten Filmszenen konzentriert. Für Master System und Game Gear kam ein Plattformer mit Schlüsselmomenten aus Bruces Leben. Beide Umsetzungen sind brauchbar.



BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

SYSTEM: Xbox **JAHR:** 2002

■ Ursprünglich sollte dieser Titel der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Spielen sein. Die Entwickler taten jedoch alles dafür, dass daraus nichts werden sollte: Grafik und Sound waren mies, das grauenhafte Zielsystem gab dem Spiel den Rest.



BRUCE LEE: RETURN OF THE LEGEND

SYSTEM: Game Boy Advance **JAHR:** 2003

■ Im Kern ist *Return of the Legend* ein spielbarer Bruce-Lee-Film. Ihr steuert Hai Feng, einen Mann, der sich an seinem Meister rächen möchte. Soundtrack, Outfits und ikonische Kampfmoves – dieses Spiel ist Beat-em-up-Fanservice pur.



» [Atari 8-Bit] Mit Laternen öffnet ihr neue Durchgänge.



» [Atari 8-Bit] Dieser gegenlose Abschnitt erfordert pixelgenaue Sprünge.

KONVERTIERUNGEN

So schlug sich *Bruce Lee* auf anderen Plattformen.



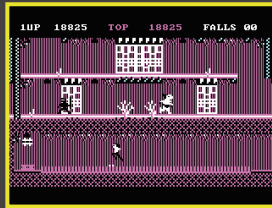
COMMODORE 64

■ Ein originalgetreuer Port – wie zu erwarten, wenn er direkt aus der Feder des ursprünglichen Programmerteams stammt. Es läuft sogar besser als auf dem Atari und hört sich besser an.



APPLE II

■ Kelly Day leistete bei der Anpassung der Grafiken vom Atari auf den Apple II mit seiner begrenzten Farbpalette beste Arbeit. Ansonsten kopiert der Port genau das Original.



PC

■ Die Umsetzung von *Bruce Lee* für den PC spielt sich richtig gut. Die Steuerung ist gelungen, die Kollisionsabfrage auf den Punkt und die Animationen flüssig. Nur die Farben sind zu grell.



PCJR

■ Auf dem IBM-System erhaltet ihr durch den 16-Farben-Modus den insgesamt besseren PC-Port. Ansonsten sind beide Versionen nahezu identisch. Komischerweise ist Green Yamo hier blau.



ZX SPECTRUM

■ Die ungewöhnlich schnellen Flying Kicks sind ungewohnt. Abseits der Mechaniken ist die Umsetzung für den Spectrum aber durchaus solide und auf jeden Fall einen Blick wert.

► einer Bewegung um eine Sechzigstelsekunde führte dazu, dass sich der Held anders anfühlte.“

Anders als in Rons *Zaxxon*-Adaption steuerte die Grafiken für die Charaktere – dazu zählte auch ein schwarzgekleideter Ninja – Kelly Day bei. Zu dieser Zeit fing man bei Data-soft gerade damit an, mit Grafikeditoren zu arbeiten: „Alle wussten, dass Programmierer ganz schreckliche Grafiker waren. Also entschied man sich dazu, lieber Spezialisten an die neuen Werkzeuge zu lassen. Kelly war ein begnadeter Künstler, der sich bestens mit den Limitierungen der Hardware auskannte und diese für seine Zwecke auszureizen wusste.“

Auch mit den sogenannten Player-Missile-Grafiken des Ataris, am

ehesten mit Sprites zu vergleichen, kannte sich Kelly Day aus. Ron beschreibt die damalige Herausforderung: „Wenn man die einzelnen Missiles nebeneinander positionierte, konnte ein guter Grafiker einen einfarbigen Charakter wie den Ninja erschaffen. Kellys Arbeit war angesichts der Limitierung einfach nur unglaublich. Er musste mit der geringen Auflösung klarkommen und konnte die Hintergrundgrafiken nur aus einer vorgegebenen Zahl von Zeichen aufbauen. Diese Zeichen musste er sich also so ausdenken, dass er möglichst viele Hintergründe daraus basteln konnte.“

Während Kelly für die Hintergründe sorgte, bastelte Ron die interaktiven Levels. Zu diesem Zweck hatten die beiden Regeln entwickelt,



» [Atari 8-Bit] Die Stacheln würden Bruce einen grausigen Tod bescheren.

die über die möglichen Interaktionen mit bestimmten Elementen Auskunft gaben. Also etwa, an welchen Stellen Bruce Lee klettern kann, dass er nicht durch bestimmte Objekte hindurchlaufen darf, und so weiter. Als sie das geklärt hatten, machte sich Kelly an die Arbeit und erstellte den zunächst statischen Level. Jon fährt fort: „Für das Basislayout griff er auf Skizzen zurück. Er zeichnete die Grafiken für die Hintergründe und gab sie mir als Speicherblöcke, die ich wiederum zum Leben erweckte. Ein eigens erstelltes Programm erleichterte mir die Animationen des Spielers und der Hintergründe.“

Sprünge, Schläge und Tritte bestanden aus spezifischen Sequenzen von Frames. Jede von ihnen bewegte Bruce oder die Charaktere in einer bestimmten Weise durch die Szenerie. Das Hintergrund-Animationssystem ließ die statischen Bildschirme lebendig wirken. Alle Trigger, Puzzles und so weiter mussten einzeln angepasst werden. Die Szenen hatten alle ein vorgegebenes Timing, sodass der Spieler seine Aktionen genau planen und sich bis zur nächsten sicheren

Stelle vorkämpfen konnte. Das Design war auf ein Hindernis je Bildschirm und zahlreiche Hürden für einen ganzen Level ausgelegt.

Die Gestaltung der Levels verlangte den beiden Entwicklern alles ab, wie Ron erklärt: „Wenn ich eine neue Grafik brauchte, um ein Puzzle zu erstellen, erstellte Kelly diese für mich, und sie überschrieb dann einen bestehenden Teil des Hintergrunds. Stacheln, Fackeln, die Geschwindigkeit von Laufbändern und die Eigenschaften von feindlichen Charakteren – all das musste mit jeder Änderung neu abgestimmt werden.“ Das Leveldesign orientierte sich auch immer ein wenig daran, was wie gut funktionierte. Dafür spannten Jon und Kelly ihre Kollegen aus anderen Abteilungen bei Datasoft ein: „Die internen Entwicklungsteams saßen alle nur wenige Meter auseinander, wir testeten die Spiele immer untereinander. Als mehr und mehr Levels spielbar wurden, schälten sich die beliebtesten Elemente der Tester heraus, und diese bauten wir dann verstärkt in den noch folgenden Levels ein.“

Zum Feintuning der Levels gehörte auch, sich Gedanken über die Ein- und Ausgänge sowie die Interaktionen der Gegner mit der Umgebung zu machen. „Gleich nachdem ich die Hintergründe auswählte, überlegte ich mir, wo ich den Ninja und den Green Yamo platziere. Ich wollte, dass die Gegner ein festes Element des Spiels sind – also war es wichtig, dass sie Bruce auch verfolgen können. Die Platzierung solcher Elemente hat sich häufig geändert. Auch musste es Sinn ergeben, an welcher Stelle Bruce den nächsten Bildschirm betritt. Einige Abschnitte sollten einfacher ausfallen, damit der Spieler auch mal verschlafen kann. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.“

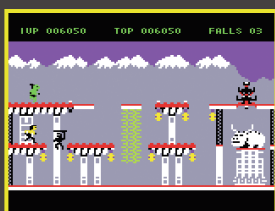
Zusätzlich wollte Ron animierte Kulissen wie Wasserfälle und bewegliche Elektrofallen in die Levels einbauen. „Das Geniale an Zeichensatz-Animation ist, dass du ein Zeichen veränderst, und überall auf dem Bildschirm sieht man die Ände-

» Einige Abschnitte sollten einfacher und ruhiger ausfallen. In anderen wiederum sollte er sofort angegriffen werden.«

RON FORTIER



» [Atari 8-Bit] Die Levels sind gespickt mit Geschicklichkeitstests.



SCHNEIDER CPC

■ Wie auch der C64-Port emuliert die Schneider-Version das Original sehr ordentlich. Die Farben sind etwas heller, der Sound etwas schwächer, und die Gegner stecken mehr ein.



BBC MICRO

■ Bei der lilastichigen und hellen Farbgebung wirkt der Held wie ein Fremdkörper. Schlimmer ist aber, dass in dieser Version der Ninja und einige andere Gameplay-Elemente komplett fehlen.



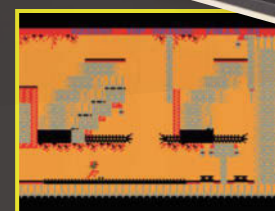
MSX

■ Die MSX-Konvertierung erinnert stark an das Original und kann auch bei der Geschwindigkeit mithalten. Die Gegner vertragen jedoch mehr Treffer und Yamo greift auch beim Klettern an.



PC-88

■ Über der Erdoberfläche heben sich Bruce, der Ninja und (der blaue) Yamo genügend von den Hintergründen ab. In den Untergrund-Levels sind sie jedoch kaum zu erkennen.

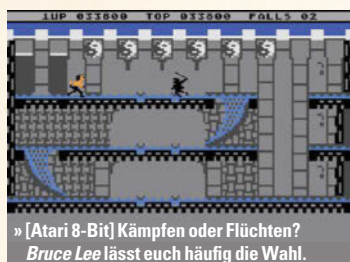


FM-7

■ Auf den ersten Blick ist *Bruce Lee* auf dem FM-7 identisch zum PC-88-Port. Aus vermutlich technischen Gründen ist die Steuerung jedoch unbrauchbar, außerdem flackert das Spiel.



» [Atari 8-Bit] Der grüne Sumoringer und der schwarze Ninja warten schon auf Bruce.



» [Atari 8-Bit] Kämpfen oder Flüchten? Bruce Lee lässt euch häufig die Wahl.



» [Atari 8-Bit] Der Zauberer versucht Bruce mit Magie aufzuhalten.

rung. Ich musste also gerade mal acht Bytes im Speicher verschieben, und ein ganzer Abschnitt des Bildschirms schien sich zu bewegen. Das war viel schneller, als diesen ganzen Bildschirmbereich zu verändern. Die Zeichensatz-Animationen kombiniert mit Hardwerekollisionen erlaubten es mir, Bruce mit animierten Hintergründen interagieren zu lassen.“

Die brachialen Kämpfe zwischen dem Protagonisten und seinen Gegnern erforderten nicht weniger Arbeit seitens Ron. „Ich erstellte eine Finite State Machine (*Endlicher Automat*; im Prinzip eine Wenn-dann-Routine, Anm. d. Red.) für jedes Zeichen, also für Leerlauf, Attacke, Schlag und Tritt. Ich programmierte die FSM so, dass sie den Status jedes Zeichens von der Position der Spielfigur abhängig macht. Da jedes Zeichen unabhängig war, konnte ich auf einfache Weise die Triggermechanismen verändern.“

Als Nebenprodukt aus dem zusätzlichen Programmieraufwand entstand auch ein einzigartiger Zwei-Spieler-Modus: „Den Titel für zwei

menschliche Spieler zu designen, war unmöglich. Stattdessen konnte aber ein Freund einen der Gegner übernehmen und den Hauptcharakter ärgern. Die NPCs per Joystick steuern zu lassen, war kein großer Aufwand.“

Viel Wert legte Ron auch auf die Austarierung des Schwierigkeitsgrads von *Bruce Lee*: „Jeder Designer zielt darauf ab, in seine Titel sowohl einfache als auch schwere Abschnitte einzufügen. Weder möchte man, dass der Spieler einfach durch die Levels durchlaufen kann, noch möchte man ihn frustrieren. Zum Glück hatte ich ein Entwicklungssystem, mit dem ich Änderungen schnell ausprobieren und auf ihre Tauglichkeit prüfen konnte.“

Besonders schöne Erinnerungen hat Ron auch an die Zeit nach der Veröffentlichung von *Bruce Lee*, was vor allem mit den Verkaufszahlen der Atari-Version und den darauf folgenden Konvertierungen zu tun hat: „Ich war von dem Erfolg überwältigt. Es war eines der Spiele, die jeder besaß. Die erste Umsetzung war die für den C64. Weil der Commodore mehr RAM und

25 Prozent mehr CPU hatte, entschied ich mich dazu, einfach einen Atari-Emulator zu schreiben. Die Versionen für Apple, PC und PCjr wurden ebenfalls intern gestemmt, ich konnte also mit den Programmierern zusammenarbeiten. Im Gegensatz zur MSX-Fassung: Da die Kommunikation mit dem externen Team damals noch umständlicher war, konnten wir nicht so viel zur Qualität beitragen.“

Ob er im Nachhinein irgendetwas an *Bruce Lee* ändern würde? Obwohl er sehr stolz auf sein Spiel ist, fällt Ron auf Anhieb ein Punkt ein: „Der damalige Datasoft-Chef kam nicht ganz mit dem Spiel zurecht und forderte mich auf, es ein wenig zu entschärfen. Hätte ich die Wahl gehabt, hätte ich nichts daran geändert. Trotzdem habe ich mit *Bruce Lee* ein Spiel geschaffen, das ich auch selber spielen wollte. Am Ende hat es sich also gelohnt. Und wenn sich das Team auch nach Release noch freiwillig mit einem Spiel beschäftigt, ist das wirklich kein schlechtes Zeichen.“

Vielen Dank an Ron Fortier für seine Unterstützung.



» Vor *Bruce Lee* arbeitete Ron Fortier am Atari-Port von *Zaxxon*.



ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

CONAN: HALL OF VOLTA
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1984

THE GOONIES
SYSTEM: DIVERSE
JAHR: 1986

ZORRO (BILD)
SYSTEM: ATARI 8-BIT, C64
JAHR: 1985

R-TYPE II

Das zweite Album ist immer das schwerste, heißt es unter Musikern. Da die Änderungen im Vergleich zum Original so gering sind, könnt ihr *R-Type II* gedanklich auch einfach durchs Original ersetzen!

Der Nachfolger zu Irem's Spielhallenklassiker *R-Type* erschien im Dezember 1989 und damit zweieinhalb Jahre nach dem Erstling. Was heutzutage nach einem angemessenen Zeitraum für die Produktion eines Sequels klingt, überraschte in den 80er Jahren mit ihren relativ kurzen Entwicklungszeiten viele. In den 30 Monaten hatte die Technik große Sprünge gemacht, dementsprechend waren die Erwartungen an *R-Type II* inschier Unermessliche gestiegen.

Umso größer war im ersten Moment die Enttäuschung bei Spielern und Kritikern, dass beim zweiten Teil vieles beim Alten blieb. „Die Steuerung, die Grafik, die Waf-

fensysteme – alles identisch zum ersten Teil. Das Spiel fühlt sich an wie eine Zeitreise nach 1987“, schrieb Matt Bielby in der englischen *Your Sinclair Slots of Fun*.

Irem hatte das Spiel im Vergleich zum ersten Teil sogar etwas abgespeckt. So gab es nur noch sechs Levels statt acht. Und Teile davon kamen Fans des Originals sehr bekannt vor, ausgerechnet der erste Level war gar ein plumper Neuaufguss aus dem Original – bis hin zum Bossgegner! Da der zweite Level in einer Unterwasserhöhle ein echter Knüller war, fragen sich viele Kritiker bis heute, warum Irem nicht diesen als Einstieg verwendete.

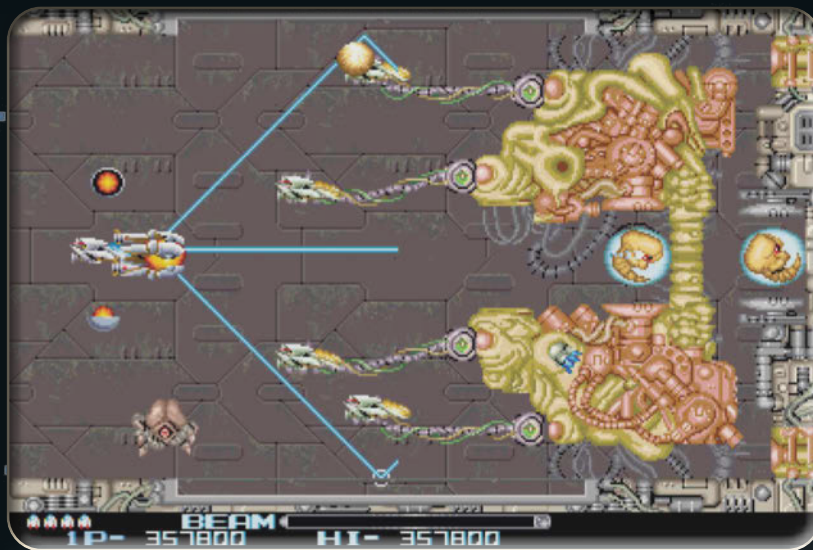
Ebenfalls wieder dabei war das R-9-Raumschiff. Mit einer Plasmakanone ausgerüstet hieß es nun R-9C, ansonsten gab es keine großen Unterschiede zum Vorgängermodell. Das „Force“-Power-up war wieder das Mittel der Wahl, ergänzt durch einige Neuzugänge wie Shotgun oder Homing Laser. Auch das Raketenarsenal wurde etwas erweitert, doch die meisten Spieler blieben bei den effektiveren Waffen aus dem ersten Teil.

In ästhetischer Hinsicht ist *R-Type II* etwas zurückhaltender als das grelle Original, wobei die gedeckten Farbtöne gut zum ▶



» [Arcade] Kein *R-Type* ohne gigantische Endgegner!

» [Arcade] Womb, der Bossgegner aus Level 6, ist eine Variante des Bydo-Core aus R-Type 1, mit zwei Bydo-Embryos.



„organischen“ Setting passten. Bei der Performance brachte die neue M82-Hardware keinen großen Fortschritt im Vergleich zum M72-Board, auf dem der Erstling lief. Die Systeme sind in der technischen Ausstattung fast identisch. Herzstück war und blieb NECs 16-Bit-Prozessor V30.

Spielerisch packte Irem eine ordentliche Schippe drauf und zielte klar auf Shooter-Experten, die den ersten Teil bereits verinnerlicht hatten. Im letzten Level wird beispielsweise auch der traditionelle „Safe Spot“ am linken Bildschirmrand gnadenlos attackiert. Doch wirkliche Neuerungen fehlten.

Entsprechend war auch die Resonanz bei den Kritikern. Oft war zu hören, Irem sei mit einer Neuauflage des ersten Teils auf Nummer sicher gegangen. Für Carsten Borgmeier war *R-Type II* in der *Amiga Joker* 9/91 „zwar nicht der erhoffte Überhammer, aber ein durchaus empfehlenswertes Shoot em up“. Mit 77% schnitt die Amiga-Fassung besser ab als die Atari-ST-Version.



» [Arcade] Der Schwierigkeitsgrad wurde für den Nachfolger stark angezogen.

„Hintergrundgrafik verschwunden, Sound abgespeckt“ kritisiert Winnie Forster in der *Power Play* 1/92 und vergibt trotz Lob für die „tolle Spielbarkeit“ nur 65%. Besser kam die Bydo-Ballerei auf dem Game Boy weg: Ulf Schneider lobte die Umsetzung trotz knallharten Schwierigkeitsgrads als „phänomenal gelungen“ und vergab in der *Play Time* 1/93 satte 80%. Einig waren sich die Rezensenten aber, dass kleine Ruckeleinlagen auf allen Heimsystemen den Spielspaß trübten und die Rasanz des Automatenoriginals unerreicht blieb.

Wer spielerisch etwas Neues ausprobieren wollte, war derweil mit anderen Shootern aus dem Hause Irem bestens versorgt: *Dragon Breed*, *X-Multiply* und *Cosmic Cop* brachten jeweils neue Ideen in das Genre. Und schließlich, 1992, erhielt auch die *R-Type*-Serie mit *R-Type Leo* eine Frischzellenkur.

R-Type II wurde für weniger Systeme umgesetzt als der omnipräsente erste Teil. Die 8-Bit-Computer ließ Irem mit Anbruch der 90er Jahre bereits links liegen, obwohl es anfangs noch Gerüchte über eine C64-Version gegeben hatte. Activision beauftragte Arc Development mit den 16-Bit-Versionen für Amiga und Atari ST. Die beeindruckende Game-Boy-Fassung (die wir im Anschluss an diesen Artikel genauer vorstellen) programmierte BITS.

Das Super NES erhielt keinen Port, sondern mit *Super R-Type* eine erweiterte Version mit einem komplett neuen ersten Level



» [Arcade] Das Design orientiert sich am bewährten Look des ersten Teils.

und neuen Endgegnern. Technisch handelt es sich um eine der besten Heimversionen dieser Tage, doch viele Fans rätseln bis heute, warum Irem SNES-Zockern die Checkpoints in der Mitte der Levels verwehrt und damit den Frustfaktor noch einmal erhöhte.

In jüngeren Jahren wurde *R-Type II* zumeist an der Seite des Vorgängers vermarktet (deshalb auch die Aufnahme in dieses Top-100-Sonderheft), etwa bei der exzellenten Compilation *R-Types* auf der PlayStation 1998 oder als *R-Type DX* für den Game Boy Color. 2009 erschien mit *R-Type Dimensions* eine Neuauflage für Xbox 360 und PS3, die – nach 20 Jahren sehnstüchtigen Wartens – die *R-Type*-Fangemeinde endlich mit einem Koop-Modus beglückte.

Seit neun Jahren können also all jene ihren Frieden mit *R-Type II* schließen, die damals von den fehlenden Neuerungen enttäuscht waren. Der zweite Teil bleibt trotz alledem ein technisch herausragender Shooter und ein wichtiger Baustein der legendären *R-Type*-Reihe. ★

95

1995 • MS-DOS

DIE BESTEN 100 SPIELE

» Das spielerische Äquivalent zum Schokoriegel: Bringt verbrauchte Energie sofort zurück.

» Zielsuchende Raketen sind im Spiel extrem selten und gut versteckt.

» Beim Mission Briefing erfahren wir, mit welchen Feinden wir's zu tun bekommen.

» Türöffner: Ohne die Karten beendet man keinen Level.

» Nach dem Beschuss des Reaktors öffnet sich dieser Level-Ausgang.

» Gut platzierte Minen retten Leben.

» Die Waffen-Extras sind im Spiel leicht zu erkennen

» Die blauen Kugeln füllen angeschlagene Schilde auf.

Descent war mutig. Die Programmierer von Parallax trauten sich, was heute kein Spieldesigner wagen würde: Sie setzten den Spieler in ein unübersichtliches, völlig verwinkeltes 3D-Labyrinth und gaben ihm Bewegungsfreiheit vom Boden bis zur Decke. Im Gegensatz zu anderen Egoshootern steuern wir keinen muskelbepackten Superhelden, sondern einen Gleiter.

Der kann sich frei im Raum bewegen, auf drei Achsen, in sechs Richtungen, über 720 Grad hinweg. Durch die extreme Bewegungsfreiheit braucht's ein paar Anläufe, bis man kapiert, wohin man fliegt... aber dann beginnt *Descent* richtig Spaß zu machen. Unser Tipp: Unbedingt einen Joystick rauskramen! Mit Tastatur allein ist *Descent* kaum zu bewältigen, weil man bis zu 15 Tasten zum Steuern braucht... und dann hat man noch keinen Schuss abgegeben.

Die Handlung ist eher simpel. Als Söldner („Material Defender“) dürfen wir für eine galaktische Bürokratenfirma die Kartoffeln aus dem Feuer holen. Die „Kartoffeln“ sind in diesem Fall Geisel der „Post-Terran Mining Corporation“, die von wildgewordenen Außerirdischen gefangen gehalten werden. Unsere Aufgabe ist es, 27 Levels (plus 3 Geheimlevels) von außerirdischen Flugrobotern zu säubern, optional Geiseln einzusammeln, den Reaktor zu zerstören und vor Ablauf des mörderisch knappen Countdowns durch den Notausgang zu fliehen.

Geballert wird mit einer Primär- und eine Sekundärwaffe, die man unabhängig voneinander abfeuert. Waffen

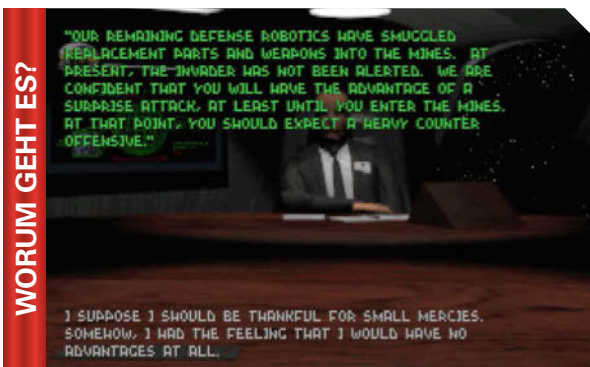
verbrauchen Munition, die gut versteckt, aber zahlreich ist. Die Feuerkraft der Laser-, Vulcan-, Spreadfire-, Plasma und Fusions-Kanone brauchen wir in höheren Levels dringend, denn die Gegner werden zahlreich und bissig. Für gezielte Fluchtaktionen können wir als dritte Waffengattung Minen einsetzen.

Für damalige Verhältnisse ganz neu war die 3D-Karte, die automatisch die Räume mitprotokollierte und sich außerdem frei drehen ließ, sowie speicherbare Replays, mit denen man Freunde beeindrucken konnte. Apropos Freunde: Mehrspieler-Fans bekamen einen Koop-Modus mit bis zu vier Spielern, den „Anarchie“-Modus (Deathmatch) und einen äußerst spaßigen „Team-Anarchie“-Modus, in dem zwei Teams gegeneinander ballerten.

Descent machte Parallax Software, die heute die *Saints Row* und *Red Faction* machen, schlagartig bekannt. So schön flüssig liefen wenige Spiele ab. Zwei weitere Teile, die jeweils grafisch kräftig zulegten, kamen 1996 (*Descent II: Vertigo*) und 1999 (*Descent³*) heraus. Ein vierter Teil wurde 2001 eingestellt, die Engine aber für den Shooter *Red Faction* genutzt. Erfreulicherweise kann man *Descent* heute noch spielen: Auf PC, Linux, Windows und Mac; nur die Wiiware-Version wurde kürzlich gecancelt.



Von Anatol Locker



WORUM GEHT ES?

Gefangen im Netz der Bürokratie

Nachdem wir einen Schwierigkeitsgrad gewählt haben – fünf Abstufungen von „Trainee“ bis „Insane“ (Letzterer ist ernst zu nehmen) – erhalten wir unser Mission Briefing, das wir aufmerksam studieren sollten. Während die Mission im ersten *Descent*-Teil noch mit schönem Text erläutert wird, entspinnt sich in den Folgespielen ein herrlich zynischer Dialog zwischen dem hartgesottenen Söldner und dem aalglatten Auftraggeber Dravis der „Post-Terran Mining Corporation“. Wer die Stimme dieses Bürokraten gehört hat, fühlt sich sofort seine letzte Gehaltsverhandlung erinnert.



ANGEWANDTE TAKTIK

Einmal saubermachen, bitte!

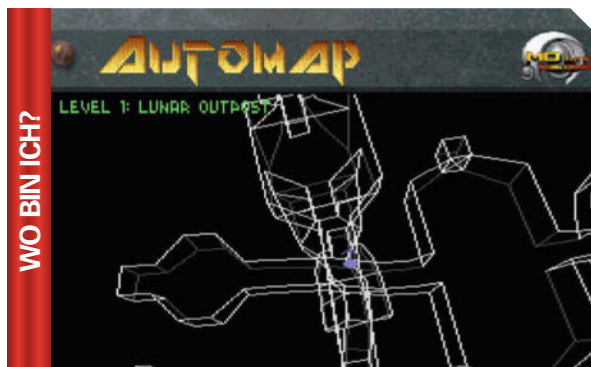
Taktik ist in *Descent* kein Hexenwerk. Ist die Tür offen, spitzt man erst vorsichtig um die Ecke und erledigt die ersten feindlichen Gleiter, bevor sie sich wieder schließt. Ist man sicher, dass keine Übermacht im Raum lauert, geht's in die Höhle des Löwen. Ganz wichtig ist es, durch Strafen dem Beschuss auszuweichen – im ersten *Descent*-Teil schossen die Gegner nicht allzu clever. Sind alle Feinde erledigt, sammelt man Waffen, Power-ups und Codekarten – und weiter geht's! Wenn wir sterben, verlieren wir alle Ausrüstungsgegenstände und die geretteten Geiseln. Wenigstens können wir die Waffen an der Stelle unseres Ablebens wieder einsacken.



DARUM EIN KLASSIKER

Der Reaktor

Parallax bediente sich für den Levelabschluss kräftig bei *Tron*. Ist ein Level endlich feindfrei, müssen wir nur noch den Reaktor der Mine durch gezielten Beschuss zerstören... und dann ganz schnell den vermaledeiten Ausgang finden, bevor einem der Asteroid um die Ohren fliegt. Es kann ganz schön knifflig werden, sein Ziel zu finden: In den ersten Levels liegt der Ausgang noch um die Ecke, ab Level 15 ist man ohne Karte hoffnungslos verloren, zudem wird man immer panischer. Sprich: Bevor man auch nur einen Schuss auf den Reaktor abgibt, sollte man ausgiebig auf der Karte den Fluchtweg studiert haben. Der ist meist nicht feindfrei und der kniffligste Teil des Spiels.



WO BIN ICH?

Mitzeichnende Automap

Descent versucht es dem Spieler halbwegs einfach zu machen, die Orientierung zu behalten. Die Karte protokolliert den Flug mit – alle Räume, die wir bereits gesehen haben, werden als Drahtgittermodell dargestellt. Die Karte ist dreh- und zoombar. Die ersten Levels sind noch übersichtlich, aber spätestens ab Level 10 wird die Karte überlebensnotwendig, weil die Levels schnell sehr groß und unübersichtlich werden. Leider lassen sich auf der Karte keine Wegpunkte markieren oder Notizen machen.



ROT, BLAU UND GELB

Der Schlüssel zum Glück

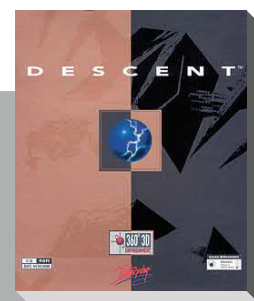
Haben wir Geiseln befreit, gibt es nur Extrapunkte (ist aber kein Missionsziel, eigentlich ganz schön zynisch). Um gewisse Türen des Labyrinths zu öffnen, benötigen wir eine farbige Schlüsselkarte. Die ist im Screenshot zwischen den Stelen gut zu erkennen. In den ersten Levels muss man rote und blaue Schlüsselkarten einsacken, später kommt die Farbe Gelb dazu. Schlüsselkarten-Räume werden besonders bewacht. Neben den üblichen Drohnen warten hier kräftige Raketenbots mit fieslen Lenkkräften, Kontaktminenverleger, Schürfröbster mit scharfen Klauen sowie Beobachtungsbots, die davonflitzen, um Verstärkung zu holen.



DER FIESESTE GEGNER

Der große Unsichtbare

Der unsichtbare Dritte: Den extradicken Oberboss des letzten Levels bekommt man nur ganz selten zu sehen – meistens verzieht er sich in einen von vier Räumen und beschießt uns von hinten. Sobald wir uns ihm entgegengedrehen und beharren, wird er unsichtbar. Unser Tipp: Immer in Bewegung bleiben, Minen legen und schießen, sobald er auftaucht. Wer damit gar nicht klarkommt und das Spiel beenden will: Einfach auf der Tastatur den Unverwundbarkeits-Cheat („gabbagabbahez“, gefolgt von „racerx“) eingeben. Dann muss man nur noch den vermaledeiten Ausgang finden, siehe den vorherigen Punkt...



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PC, PLAYSTATION, ACORN ARCHIMEDES
- » **PUBLISHER:** INTERPLAY PRODUCTIONS
- » **ENTWICKLER:** PARALLAX SOFTWARE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1995
- » **GENRE:** EGO-SHOOTER

Was die Presse sagte ...

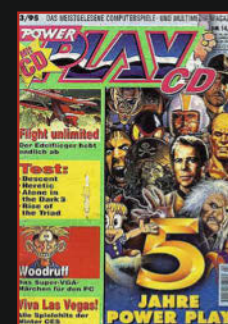


Foto: kultpower.de

PowerPlay 3/95: 81%

»Nach kurzer Zeit fühlt man sich fast selber schwerelos und gleitet im Trancezustand durch die Computerwelt.« (Volker Weitz)

PC Games 3/95: 92%

»Mit *Descent* ist Interplay nicht nur ein Spitzenstart in ein bisher noch fremdes Genre gelungen, es wurde damit auch alles Bekannte in den Schatten gestellt. Ein völlig neues Spielgefühl.« (Alexander Geltenpoth)

Was wir denken

Descent dachte das Prinzip „3D-Shooter“ eine ganze Ecke weiter, erforderte aber auch ein räumliches Vorstellungsvermögen, das nicht jedem gegeben ist.



Verein : FC Schalke

Bundesliga Manager

ES GIBT SPIELE, DIE MEHR IM KOPF STATTFINDEN.

Verein Projekt

Moral : 30

04

» RETRO-REVIVAL



» PUBLISHER: KRON SOFTWARE
» ERSCHIENEN: 1990
» HARDWARE: C64, MS-DOS, AMIGA, ATARI ST

Von Mick Schnelle

Zu den deutschesten unter den Spielegenres gehören Wirtschaftssimulationen. Darunter nehmen die Fußballmanager den allerdeutschesten Platz ein. Und das, obwohl der Urvater des Genres, genau wie die Sportart selbst, aus England stammt.

Um 1981 herum eroberte ein kleines Programm aus England klammheimlich die heimischen Computer. Kevin Toms' *Football Manager* war in den meisten Diskettensammlungen, ob legal oder illegal, zu finden. So auch bei mir. Vollkommen legal natürlich. Doch der eigentliche Höhenflug des Genres wurde erst viele Jahre später von zwei deutschen BWL-Studenten eingeläutet. Jens Onnen und Werner Krahe brachten die Bundesliga ins Managerbusiness. Als KRON Software (KRähe und ONnen) erwischten die beiden mit Software 2000 einen auf deutschem Boden recht rührig agierenden Publisher, und heraus kam dabei eine Erfolgsgeschichte, die bis heute nachwirkt.

Wen man sich den ersten *Bundesliga Manager* von 1990 so ansieht, fällt auf, dass schon im Ur-Programm alles enthalten war, was sich bis heute in aktuellen Genrevertretern so findet: Aufstellung, Spielerhandel, Stadionausbau, Preise festlegen, das alles gehört nach wie vor dazu. Und selbst einen animierten Spieltag gab es! Nun ja, richtig animiert war das weiße Viereck nicht, das vor grünem Hintergrund in das eine oder andere Rechteck zuckelte. Aber, und darauf schwöre ich meine ehemalige Dauerkarte bei Vorhalle 09, das bisschen Pixelhopsen war oft spannender als so mancher Ballershoooter. Lautes Gebrüll bei einem Gegentreffer inklusive. Schon damals dämmerte mir die Erkenntnis, dass es Spiele gibt, die mehr im Kopf stattfinden als auf dem Bildschirm.

Der Rest vom Fest war das, was man schon damals als Textwüste bezeichnete. Nicht immer ganz logisch aufgebaut war der *Bundesliga Manager* obendrein, und die Steuerung war gewöhnungsbedürftig. Dafür gab es damals schon Originalnamen der deutschen Vereine bis hinab in die Regionalliga, samt korrekt benamster Spieler. Offensichtlich war die Marketingabteilung der echten Bundesliga seinerzeit weit weniger agil, als heute, wo für sowas Millionenbeträge fällig werden. Und nicht zu unterschätzen: der Mehrspieler-Modus. Bis zu vier Hobbytrainer spielten nacheinander. Gern mit Salzgebäck und Bier, bis in den frühen Morgenstunden meine Mutter dann meist dem Fußballtreiben ein vehementes Ende setzte. Bis zum nächsten Mal.

Fußball, Fiebern und Freunde, drei nicht zu schlagende Zutaten, die auch bei den drei Nachfolgern aus dem Hause KRON für schöne Verkaufserfolge sorgten. Bis, ja nun, man kann es heute kaum noch nachvollziehen, der *Bundesliga Manager '97* das Ende der Serie einläutete. Der war stark verbuggt und monatelang quasi unspielbar. Und auch die Ehe von Software 2000 und KRON ging in die Brüche. Die Herren Onnen und Krahe gründeten Heart-line, wo noch drei weitere Manager erschienen (*Kurt, Kicker Fußballmanager 1* und *2*). Doch zur damaligen Zeit war Ascarons *Anstoß* der ungeschlagene Genrekönig, aus dem sich letztlich Electronic Arts' *Fußball Manager*-Reihe entwickelte.

Mittlerweile fristet das Untergenre der Fußballmanager ein eher kümmerliches Randdasein als Free2Pay-Zombie, weshalb ein Blick zurück in die Anfangstage lohnend ist. Der Spaß, das kann ich nach mehreren frischen Stunden mit dem alten *Bundesliga Manager* für **Retro Gamer** bestätigen, ist auch heute noch da! Auch wenn die Freunde und die Biersorten mittlerweile andere sein mögen. *

MISSILE COMMAND

Lebhafte Albträume, erratische Raketen und ein drohender Atomkrieg waren nur ein paar Hindernisse, denen sich Dave Theurer und Rich Adam bei der Entwicklung von *Missile Command* gegenüberübersahen. Retro Gamer hat genauer nachgeforscht...



FAKTEN

- » PUBLISHER: ATARI
- » ENTWICKLER: ATARI
- » PLATTFORM: ARCADE
- » ERSCHIENEN: 1980
- » GENRE: ARCADESPIEL

Es ist schwer, mit Dave Theurer in Kontakt zu treten. Der Macher von Arcade-Hits wie *Tempest*, *I, Robot* und *Missile Command* ist stark auf die Wahrung seiner Privatsphäre aus. So sehr sogar, dass es acht lange Jahre des Bittens und Bettelns bedurfte, um ihn endlich zu einem Gespräch über *Missile Command* zu bewegen – einem der symbolträchtigsten Titel der Spielehistorie.

Die erste Überraschung für jeden, der sich mit dem Klassiker beschäftigt: Der Klassiker wirkt mit seiner präzisen Steuerung und dem hohen Stressfaktor auch heute noch so erfrischend wie damals, als er uns als Spielautomat das Kleingeld aus der Tasche zog. Und zwar mit einer an sich simplen Idee: Von oben regnen feindliche Atomraketen auf

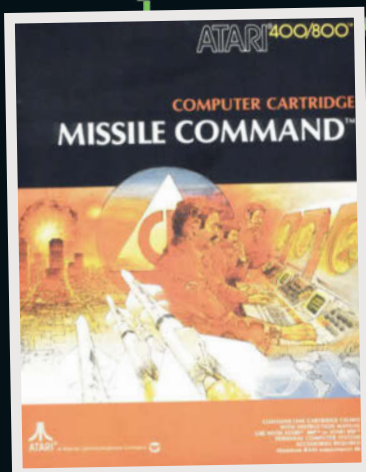
eine Stadt; uns stehen drei Raketenbatterien zur Verfügung, die wir jeweils mit einem eigenen Button zu dem Punkt schicken, den wir gerade mit einem Trackball-gesteuerten Fadenkreuz anvisieren. Da die Angriffswellen immer zahlreicher und schneller werden, müssen wir schon bald die beiden nächsten Schüsse (samt Flugbahnen der feindlichen und unserer Raketen) berechnen, während wir noch die aktuelle Rakete losschicken.

Eine der interessantesten Tatsachen zu *Missile Command* ist, dass Dave Theurer zwar für die grundlegenden Mechaniken verantwortlich zeichnete, das Konzept selbst aber von seinem Vorgesetzten bei Atari stammte. „Ich erinnere mich noch daran, dass mein Manager Steve Calfee mir sagte, ich solle

ein Spiel entwerfen, in dem man sich gegen nahende Raketen verteidigt, die auf einem Radarbildschirm angezeigt werden“, erklärt Dave den Ursprung von *Missile Command*. „Wir haben dieses Konzept übernommen, die Idee mit dem Radar verworfen und unter anderem Städte und Raketenbasen hinzugefügt.“

In Anbetracht der damals noch real existierenden Möglichkeit eines Atomkriegs mit der UdSSR und dem Warschauer Pakt ist es wohl nicht verwunderlich, dass Gene Lipkin, damals Präsident der Abteilung für Arcade-Automaten bei Atari, diese Idee schon länger im Kopf hatte. Der thematische Bezug wurde noch offensichtlicher, als ein Name für das neue Projekt gefunden werden musste. Neben *Missile Command* standen nämlich noch einige andere Bezeichnungen zur Auswahl. „Ein paar Namen, die ich noch im Kopf habe, sind Ground Zero, The End und Armageddon“, erinnert sich Dave. „Es gab einige Gründe, die für oder gegen den jeweiligen Titel sprachen. Unser Hauptaugenmerk lag auf dem Wiedererkennungswert des





» Das schön illustrierte Handbuch der Atari-8-Bit-Version.

Namens. Viele Menschen wissen gar nicht, was ‚Ground Zero‘ oder ‚Armageddon‘ bedeutet. Wenn ich mich richtig erinnere, dann hat Gene Lipkin den Titel *Missile Command* vorgeschlagen. Wir waren uns einig, dass das ein richtig guter Name ist, und haben ihn beibehalten.“

Obwohl das Konzept durch den Kalten Krieg inspiriert wurde, wollte Dave mit *Missile Command* die reale Bedrohung, die von der Situation ausging, nicht verharmlosen: „Ich wollte die Menschen auf das Grauen eines Atomkriegs aufmerksam machen. Deshalb sollten nicht die Spieler Städte zum Spaß angreifen, das hätte sie gegenüber den schrecklichen Folgen abstumpfen lassen“, erklärt er. „Die Rolle des Verteidigers zu spielen, war dagegen tragbar – denn was ist heldenhafter, als zehn Millionen Menschen vor dem Strahlentod zu bewahren? Die entscheidende Lektion für den Spieler sollte aber sein, dass im Fall eines Atomkriegs keiner gewinnt. Deshalb erscheint der Schriftzug ‚The End‘ auf dem Bildschirm, nachdem alle Städte ausgelöscht wurden.“ Und das war das unweigerliche Finale, ein Happy End ist bei *Missile Command* nicht vorgesehen.

Auch Rich Adam, Junior Programmierer des Spiels, war sich des Potenzials für kontroverse Diskussionen bewusst: „Es lag mir nicht so viel daran wie Dave, ich wollte aber sicher nicht, dass in *Missile Command* ein realistischer Dritter Weltkrieg simuliert wird. Wir haben dieses Szenario zwar bis zu einem

gewissen Punkt aufgegriffen, unser Konzept war aber immer, dass man Pixel in die Luft jagt. Es ist nun mal ein abstraktes Spiel. Natürlich hatten wir den Bezug zum Kalten Krieg alle im Hinterkopf. Das konnte uns aber nicht von dem Projekt abbringen. Und es beeinträchtigte uns auch nicht darin, ein spaßiges Spiel zu entwickeln.“

Trotz der Bedenken, die *Missile Command* hervorrief, war das Team begeistert von der Idee. Immerhin stand die Spieleindustrie gerade erst am Anfang, was eine sehr aufregende Zeit für alle Beteiligten war. „In den ersten paar Jahren haben wir uns wie Pioniere gefühlt“, erinnert sich Dave. „Es gab wenige Firmen, die Arcade-Spiele herstellten, und es gab auch nur wenige Entwicklungs-Tools. Wir mussten sie intern selbst erstellen. Ich glaube, das kümmerte uns aber nur wenig. Zum Großteil haben wir uns Gedanken darüber gemacht, wie wir das Spiel besser machen

könnten.“ Rich pflichtet seinem ehemaligen Kollegen bei: „Es war ein tolles Arbeitsumfeld und wir hatten das Glück, eine Lücke zu füllen. Jede Idee war frisch und war zuvor noch nie ausprobiert worden. Heutzutage ist es sehr schwer, sich etwas einfallen zu lassen, das wirklich neu und anders ist.“

Wie viele andere Atari-Spiele musste auch *Missile Command* von Grund auf entworfen werden. Dave und sein Team konnten nicht auf eine bereits vorhandene Engine zurückgreifen. „Zu jener Zeit ist ständig neue Hardware erschienen, was eine große Herausforderung bei der Entwicklung neuer Titel war“, erklärt Rich. Da es ständig zu technologischen Fortschritten kam, hatte Dave bei der Entwicklung von *Missile Command* eine sehr gute Beziehung zum restlichen Hardware-Team. Hardware-Designer Dave Sherman hatte eine maßgeschneiderte Hardware nur für dieses Spiel entworfen. Er wusste, dass der untere Teil des Bildschirms mehr Farben benötigte, um Städte, Basen, die Landschaft und so weiter darzu-

stellen. Kein anderes Spiel – außer einem möglichen Nachfolger – war für diese spezielle Hardware geplant. Rich ist voll des Lobes: „Dave hat tolle Arbeit geleistet und sehr schnell eine Struktur entworfen, die für die Programmierung geeignet war.“

Und wie sah es mit dem Trackball aus: War dieser von Anfang an geplant? „Soweit ich weiß, sollte von Beginn an ein Trackball zum Einsatz kommen“, bestätigt Rich. „Der Trackball schien immer die optimale Eingabemethode zu sein.“ Dave ergänzt: „Wir nutzen Trackballs schon in den Spielen vor *Missile Command*, zum Beispiel in *Soccer* oder *Football*. Dieses Eingabemedium schien gut zu passen, deshalb planten wir von Anfang an mit einem Trackball.“

Während der Trackball den Sprung vom Prototyp ins fertige Spiel schaffte, wurden zahlreiche andere Ideen im Laufe der sechsmo-

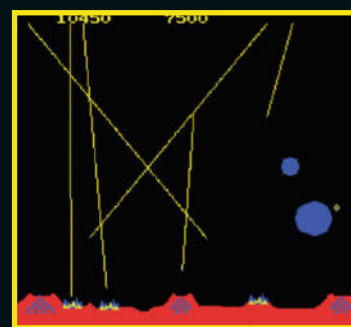
natigen Entwicklung wieder fallengelassen. Rich plaudert aus dem Nähkästchen: „Als ich zum ersten Mal die Küste entwarf, die es zu verteidigen galt, wollte ich sie so aussehen lassen wie die Küste von Kalifornien. Es war ein erbärmlicher Versuch und das Ergebnis sah furchtbar aus.“ Lyle Rains habe schließlich die Idee gehabt, die Städte wie Festungen aussehen zu lassen. Überhaupt wurde das Konzept, die Abbilder echter Städte dem Erdboden gleich zu machen, bald komplett gestrichen. Damit schufen die Entwickler eine Distanz zur Realwelt.

Dave fallen noch ein paar andere Ideen ein, die letztendlich

Ein paar Worte von Lyle Rains

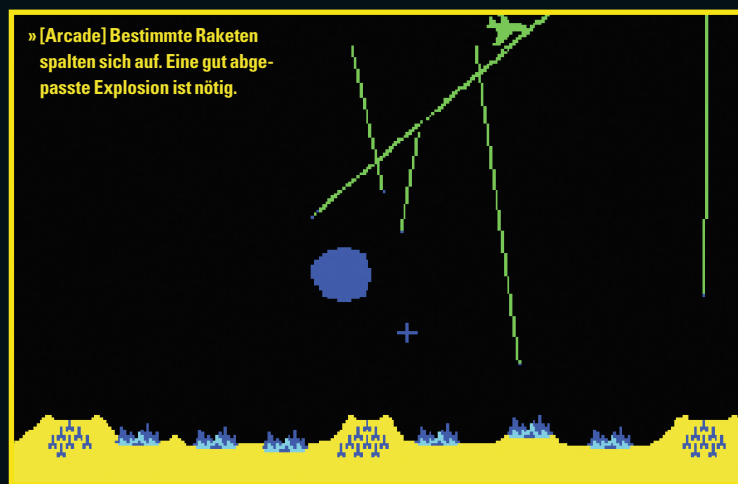
WIR HABEN DEN ehemaligen Senior Executive von Atari nach seiner Meinung zu *Missile Command* befragt.

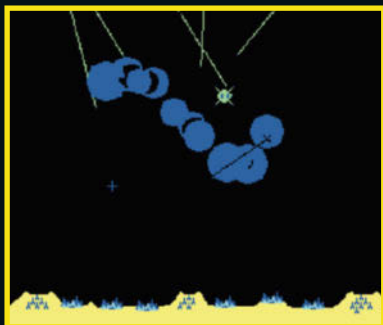
„Wie auch bei *Tempest* hat Dave Theurer das Pacing des Spiels und die direkte Steuerung fantastisch hinbekommen. Bei Atari scheuten wir uns nicht, Kämpfe in den Spielen darzustellen, auch wenn wir blutige Gewalt gegenüber menschlichen Charakteren fast zwei Jahrzehnte lang vermieden. 1981 war der Kalte Krieg noch immer ein Thema in der Welt. Der Hintergedanke atomarer Angriffe auf Städte gab *Missile Command* einen riskanten aktuellen Bezug. Für manche war das zu nahe an der Realität. Man kann spekulieren, dass *Missile Command* als Teil der Pop-Kultur der 80er Jahre sogar einen unterschwelligen Einfluss auf Entscheidungsträger in der Verteidigungspolitik hatte. So zogen sie das sogenannte Star-Wars-Raketenabwehrsystem in Erwägung. Hätten die Politiker das Spiel aber tatsächlich gespielt, hätten sie gewusst, dass man am Ende immer verliert.“



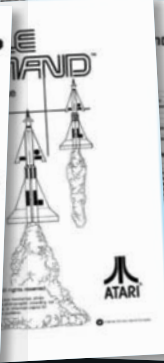
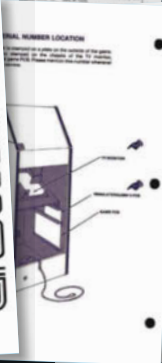
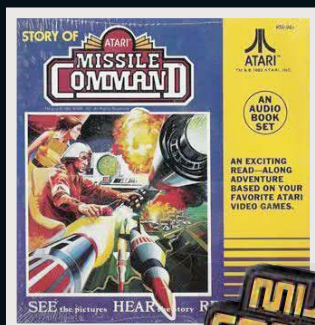
» [Arcade] Manche Raketen wichen den Explosionen aktiv aus.

» [Arcade] Bestimmte Raketen spalten sich auf. Eine gut abgepasste Explosion ist nötig.





» Vom Sammelband bis zum Hörbuch-Set gab es allerlei Merchandising-Artikel.



außen vor blieben: „U-Boote sollten auftauchen und Raketen abfeuern. Das ergab aber keinen Sinn, da alle anderen Gefahren von oben aus dem Himmel kamen. Eisenbahnen beförderten Geschosse zwischen den Städten und den Basen hin und her. Dies wurde aber als zu kompliziert für den Spieler erachtet.

Die Namen der Städte waren als veränderbar geplant. Spieler aus der Umgebung der Stadt, in der der Arcade-Automat jeweils stand, hätten so einen engeren Bezug zum Spiel gehabt, während es weniger relevant für Spieler von außerhalb gewesen wäre. Es wäre aber für die Spielhallen-Betreiber zu viel Arbeit gewesen, die Städte einzuprogrammieren. Es gab zudem in der Entwicklungsphase eine große Anzeige oberhalb des Monitors, die aus blinkenden Lichtern, Statusanzeigen und anderen Elementen bestand. Sie war aber zu teuer und schwer in Stand zu halten, da sich die Glühbirnen nur mühevoll austauschen ließen. Außerdem war es anstrengend, während des Spielens noch das externe Display im Blick zu behalten.“

Neben den zahlreichen Änderungen am Spielverlauf offenbarten sich bei der Entwicklung von *Missile Command* auch einige technische Herausforderungen. Vielen begegneten die Entwickler

zum allerersten Mal. „Das gesamte Programm durfte nur ungefähr 12 KB groß sein und war in Assemblersprache geschrieben“, gibt Dave zu Protokoll. „Wir mussten uns eine Methode einfallen lassen, um Linien und Kreise blitzschnell in Echtzeit zu zeichnen, sodass die Bewegungen flüssig liefen. Und wir mussten innerhalb des von der Hardware vorgegebenen Rahmens bleiben. Und das ganz wörtlich, schließlich besaß der kleine Bereich am unteren Bildschirmrand, in dem Städte und Raketenbasen angezeigt wurden, mehr Farben als der restliche Bildschirm.“

Auch die hohe Anzahl an Bomben und Lenkraketen, die auf dem Bildschirm dargestellt werden sollten, stellte sich als problematisch heraus. Rich klagt noch heute: „Es war schon schwer genug, mit der Hardware klarzukommen und sicherzustellen, dass alles funktionierte. Aber die intelligenten Bomben brachten wohl am meisten Entwicklungsaufwand mit sich. Dies war auf ihr Verhalten zurückzuführen. Ich glaube, sie visierten eine Stadt direkt an, mithilfe einer Farberkennung sollten sie aber feststellen, ob sie auf dem Weg einer anderen Bombe oder einer Explosion ausweichen mussten. Zu der Zeit war das bahnbrechend, aber heutzutage sind das unbedeutende Probleme. Es ging vor allem darum, zu verhindern, dass sie zu leicht vom Spieler abgeschossen werden.“



» [Arcade] Der Trackball war unentbehrlich, da ein Joystick für die schnelleren Raketen zu lahm gewesen wäre.