



**ALT!**

**DER GUIDE FÜR KLASSISCHE SPIELE**

# retro GAMER

**1/2012**  
Sep/Okt/Nov 2012  
Deutschland € 12,90  
Österreich € 14,20  
Schweiz SFR 25,80

**Klassiker-Check: URIDIUM**

**INTERVIEWS MIT ENTWICKLERN**  
David Crane  
David Braben  
Geoff Crammond

**AMSTRAD**  
**ARCADE**  
**ATARI**  
**COMMODORE**  
**MSX**  
**NEO GEO**  
**NINTENDO**  
**SEGA**  
**SINCLAIR**  
**SONY**

**LESE-PROBE**  
**PC, KONSOLEN & HOME-COMPUTER**

**ASTEROIDS,  
ELITE, AXELAY,  
SHENMUE,  
MEGA MAN,  
TOMB RAIDER,  
SABREMAN,  
SUPER MARIO  
WORLD ... U.V.M.**

**SCHWERPUNKTE**  
MS-DOS-Spiele,  
Dynamix, DMA,  
Magnetic Scrolls

**PLATTFORM-CHECKS**  
Atari 7800, MSX,  
PSX, Apple II,  
ColecoVision

**SEGA SPZ HARR**

4 198 107 1812902 01

# Wir sind alt, nicht »NEU«. Und stolz darauf!



## retro\* GAMER

**W**illkommen in der Zeit der **Classic Games**, als Computer- und Videospiele noch keine Automaps, Achievements, Savepoints oder anderen Tand boten, dafür aber Spielspaß satt und Kreativität im Überfluss. Retro Gamer stellt euch die Spiele von damals vor, aber auch die Plattformen, auf denen sie liefen, und die Entwickler, die sie schufen. Unsere Rubrik »PIXEL-PERFEKT« gibt den aus wenigen farbigen Punkten bestehenden Helden-Sprites von einst einen großen Auftritt. Wir stellen Spiele-Automaten ebenso vor wie obskure Importspiele, die es nie offiziell nach Deutschland geschafft haben. Vor allem findet ihr viele Screenshots, Fakten, Tipps und mehr zu den Hits von damals.

In meinem fünften Lebensjahrzehnt (ich bin Anfang 40) gehöre ich nicht unbedingt zur Hauptzielgruppe heutiger Spiele, bei denen viel zu oft Bombastgrafik an erster und der Spielwitz an zweiter Stelle kommen. Vor 30 Jahren war das noch anders: Damalige Computer und Konsolen waren schlicht nicht in der Lage, mehr als nur ein paar grobe, im Idealfall farbige Pixel auf den Bildschirm zu bringen. Der in KByte gemessene Speicherplatz im Homecomputer-RAM oder Modul-ROM zwang die Spieldesigner, sich aufs Wesentliche zu konzentrieren. Vielleicht faszinieren mich deshalb Retrospiele so sehr, ob es alte MS-DOS-Titel oder C64-Klassiker sind. Euch geht es ähnlich? Dann ist dies euer Heft!

Auf stolzen 256 Seiten (aus einer gewissen 8-Bit-Verklärung heraus haben wir einige weiß gelassen, eigentlich sind es 260...) findet ihr eine Vielzahl von Reports, Spielvorstellungen, Plattform-Checks, Interviews und sonstigen Artikeln, die sich auf viel Platz klassischen Spielen widmen. Retro Gamer 1/2012 stellt eine Auswahl der britischen Retro-Gamer-Reihe dar, die wir mit Liebe lokalisiert und überarbeitet haben. So tragen wir hiesigen Unterschieden Rechnung; etwa der anderen relativen Bedeutung von C64 und Spectrum in Deutschland im Vergleich zu England. Und wenn ein Level in *Banjo-Tooie* auf Deutsch „Steinhagel Gipfel“ hieß statt „Hailfire Peaks“, achten wir auch darauf.

Viel Spaß beim ersten deutschen Retro Gamer!

**Jörg Langer**

Projektleitung Retro Gamer



## Das Magazin für Liebhaber von klassischen Spielen

### PLATTFORM-CHECK

- 020 Sega Nomad: Die Konsole
- 024 Sega Nomad: Die besten Zehn
- 026 Sega Nomad: Spiele-Reigen
  
- 070 ColecoVision: Die Konsole
- 076 ColecoVision: Die besten Zehn
- 078 ColecoVision: Spiele-Reigen

- 132 MSX: Der Computer
- 138 MSX: Die besten Zehn
- 140 MSX: Spiele-Reigen

- 176 Apple II: Der Computer
- 180 Apple II: Die besten Zehn
- 182 Apple II: Spiele-Reigen

- 208 PlayStation: Die Konsole
- 214 PlayStation: Die besten Zehn

- 234 Atari 7800: Die Konsole
- 240 Atari 7800: Die besten Zehn
- 242 Atari 7800: Spiele-Reigen

### DIE FIRMEN-ARCHIVE

- 046 Durell Software
- 094 Dynamix
- 120 DMA
- 162 Hewson
- 226 Magnetic Scrolls

### SCHWERPUNKT

- 036 Spielautomat: Operation Wolf
- 062 Die Unkonvertierten
- 102 Guide: DOS-Spiele
- 244 Spielautomat: Space Harrier

### AUF DEM SOFA MIT...

- 054 *David Crane* über Pitfall, Ghostbusters und die Gründung von Activision
- 152 *Geoff Crammond* verrät die Story hinter seiner Grand-Prix-Serie
- 198 *David Braben* über Elite, Frontier und wieso Spiele erst am Anfang stehen

### MAKING OF...

- 028 Super Metroid
- 088 Tapper
- 126 Myst
- 144 Strider
- 168 Shenmue
- 192 Star Raiders

### HISTORIE

- 010 Prince of Persia
- 080 Lara Croft
- 110 Excitebike
- 184 Sabreman

### PIXEL-PERFEKT

- 108 Super Mario World
- 174 Ghouls 'N Ghosts
- 232 Mega Man

### RETRO-REVIVAL

- 008 Burger Time
- 044 Combat
- 100 Quackshot
- 150 Repton
- 196 Pssst!
- 252 Stampede

### KLASSIKER-CHECK

- 018 Axelay
- 118 Monty On The Run
- 142 Rez
- 216 Uridium
- 218 Asteroids

### DAS MUSST DU SPIELEN

- 034 Power Drift
- 206 Bad Dudes Vs Dragon Ninja
- 256 Yie Ar Kung-Fu

### IMPORT-SPIELE

- 160 Pulse Man
- 224 La Abadia Del Crimen
- 254 Aquales

## PLATTFORM-CHECK

### KONSOLEN & HOMECOMPUTER IM DETAIL



20



68



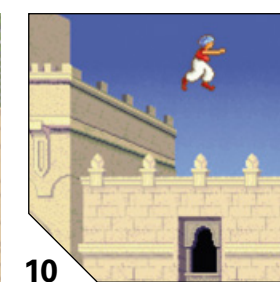
132



208



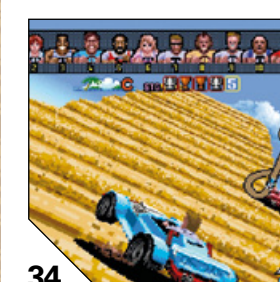
36



10



28



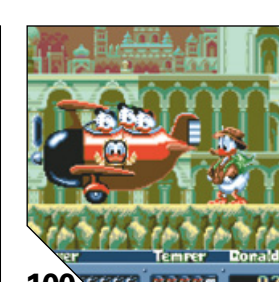
34



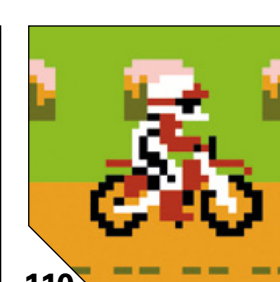
46



88



100



110



118



144



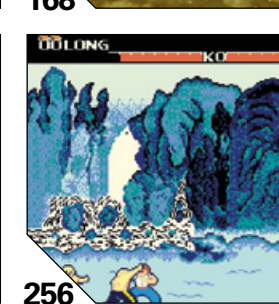
168



206



198



256



SPRITES SIND EINE DER BESTEN ERFINDUNGEN DES 20. JAHRHUNDERTS. WIR NEHMEN EUCH MIT AUF DIE REISE ZU DEN VIELEN HELDEN UND GEGNERN, DIE RETROSPIELE SO ERINNERNSWERT MACHEN.

**M**it seinen abstrakten Grafiken, wohl-designten Levels und tollen Spielideen gehört *Super Mario World* in die Topliga der 16-Bit-Plattform. Ach was, für viele ist es geradezu die Verkörperung des Plattform-Hüpfens auf 16 Bit, das von keinem später erschienenen 2D-Hüpfspiel übertroffen wurde.

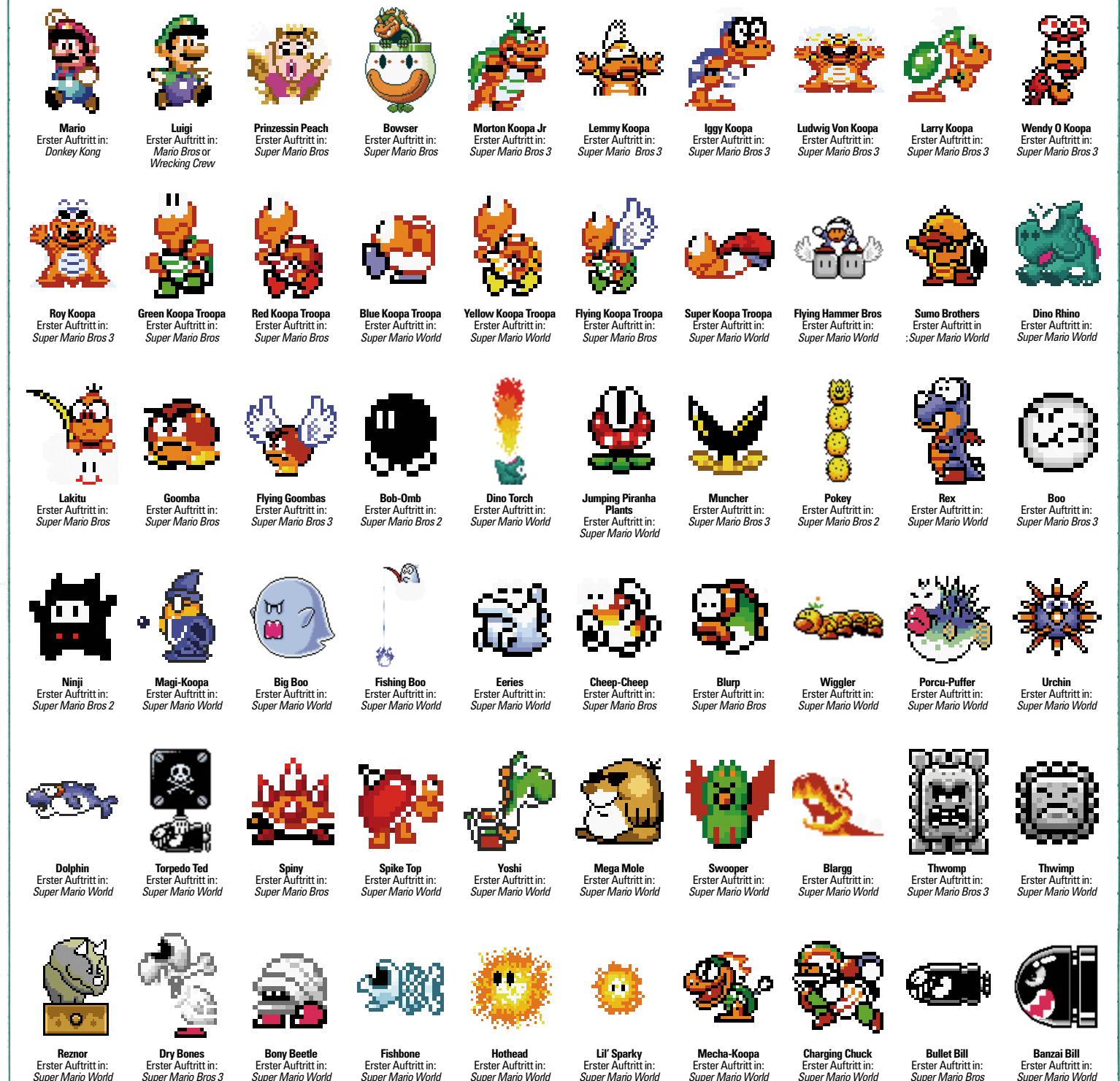
*Super Mario World* setzte zusammen mit anderen Launch-Titeln für Nintendos SNES sofort den neuen Standard für 16-Bit-Spiele: Nintendo bewies eindrucksvoll, dass sie sich in einen bereits von Amiga, Mega Drive und Atari ST besetzten Markt hineinkämpfen konnte.

Zum einen stattete Shigeru Miyamoto dank der mächtigen Technik des SNES die beiden Helden Mario und Luigi mit mehr Persönlichkeit aus, als sie auf dem NES je hatten. Zum anderen stellte er sicher, dass die Grafiker den vielen Widersachern der beiden Mario-Brüder ebenso viel Sorgfalt zugehen ließen.

Aus diesen Gründen platzt *Super Mario World* vor lauter süßen und fröhlichen Gegnern geradezu aus allen Nähten. Da gibt es die alten, generischen Koppa-Schildkröten, die neuen fliegenden Paragoombas oder den Dino Torch („Fackel“). Wir haben 60 exquisite Sprites für euch herausgesucht...

## FAKTEN-CHECK

- Verkaufte sich insgesamt mehr als 20 Millionen Mal.
- Erschien in Japan als *Super Mario Bros 4*.
- Wurde auch für Game Boy Advance, Virtual Console und als Teil von *Super Mario All-Stars* auf SNES veröffentlicht.
- Wurde ursprünglich in Amerika und Europa der SNES-Konsole beigelegt.
- Yoshi tauchte in *Super Mario World* das allererste Mal auf.
- Die Musik des Spiels entstand komplett auf einem elektronischen Keyboard.
- Ein Tool namens Lunar Magic lässt euch einige Aspekte des ROM-Moduls ändern.
- Die direkte Fortsetzung zu *Super Mario World* hieß *Super Mario's Wacky Worlds* und sollte für CD-i erscheinen.





# MSX

DER JAPANISCHE MSX WAR DIE ERSTE STANDARDISIERTE COMPUTER-PLATTFORM. SIE ERLAUBTE DIE VERWENDUNG DERSELBEN PERIPHERIE AN COMPUTERN UNTERSCHIEDLICHER HERSTELLER. MSX WURDE NIE EIN ERFOLG, DOCH ERSCHIENEN RICHTIG STARKE SPIELE DAFÜR.



**E**iner der faszinierendsten Umstände der 8-Bit-Ära war die schiere Vielfalt an Plattformen und Spielen. Der Homecomputer-Boom brachte fast jede Elektronikfirma des Planeten dazu, eine eigene Spielmaschine oder einen Computer herzustellen. Es gab eine wahre Flut an wundervoller Hardware und tollen Spielen.

Es war eine tolle Zeit, um ein Spielefan zu sein, aber auch eine turbulente. Ob es nun die Schulhof-Diskussionen waren, welches Gerät das beste sei, oder die Kopfschmerzen der Eltern beim Entscheidungsprozess, welche Maschine aus dem riesigen Angebot sie ihrem Sohnmännchen kaufen sollten – die fehlenden Standards nervten. Spieleentwickler hatten dasselbe Problem: Fast monatlich kamen neue Konsolen oder Homecomputer auf den Markt – für welche davon sollten sie entwickeln?

Die naheliegende Lösung für diese Problematik war ein universelles Hardware-Format, sodass jede Software auf jedem Gerät jedes Herstellers funktionieren würde. Genau dieser Gedanke hatte sich in der Videofilm-Industrie durchgesetzt: Nach und nach hatten in den 80ern die diversen Anbieter von eigenen Videoformaten nachgegeben und sich JVCs VHS-Standard angeschlossen.

Ein Mann mit dieser Vision war Kazuhiko Nishi, der seit Anbeginn der japanischen Videospiele-Branche ein wichtiger Teil von ihr war. 1977 gründete er den Verlag ASCII Corporation, der noch im selben Jahr die erste regelmäßige Microcomputer-Zeitschrift Japans herausbrachte: ASCII. 1979 ging er zu Microsoft und wurde Vice President

**Erschienen:** 1983 (MSX) 1986 (MSX2) 1988 (MSX2+) 1990 (MSX Turbo R)  
**Originalpreis:** Je nach Modell, ab etwa 16.500 Yen (Toshiba HX10)  
**Preisprognose:** Je nach Modell, etwa 15 bis 100 Euro  
**Fachmagazine:** *What MSX?*, *MSX Computing*, *MSX User*, *MSX Fan*, *MSX Quendan*  
**Wieso MSX toll war...** Obwohl er in USA und größtenteils auch in Europa flopte, gab es positive Ausnahmen: In Holland, Brasilien oder Saudi-Arabien war der MSX für viele der erste Homecomputer überhaupt, im japanischen Heimatmarkt schlug er sich mehrere Jahre lang sehr erfolgreich. MSX war der erste herstellerübergreifende Computer-Standard – und Microsofts erster Ausflug in den Videospiele-Bereich, 20 Jahre vor der Xbox. Nicht zuletzt entstanden für MSX einige große japanische Serien, von *Metal Gear* bis *Castlevania*.

mit dem Verantwortungsgebiet „Ferner Osten“. Später wurde er Director und Vice President im Bereich „Neue Technologien“. Währenddessen hielt er aber weiterhin seine Mehrheitsbeteiligung an der ASCII Corporation.

Irgendwann in dieser Phase schlug er den MSX-Standard vor, der dann am 27. Juni 1983 offiziell enthüllt wurde: als eine Zusammenarbeit zwischen ASCII und Microsoft. Erstere würde die Hardware-Spezifikationen kontrollieren und lizenzieren, letztere das Betriebssystem und die BASIC-Programmiersprache entwickeln. Beeindruckenderweise hatte das MSX-Duo bereits damals eine gro-

ße Zahl japanischer Hersteller von der Idee überzeugt: Große Namen der Unterhaltungselektronik wie Sony, Toshiba, Panasonic und Yamaha – sowie viele andere – kündigten eigene MSX-Geräte für Japan an.

Der Plan von Kazuhiko Nishi war ebenso einfach wie brilliant: Jeder Lizenznehmer konnte jede Art von Computer entwickeln, die er wollte, und dann das MSX-Logo draufkleben. Er musste dazu nur einige strikte technische Vorgaben erfüllen: Zilog/80-Prozessor (mit einer Taktfrequenz von 3,58 MHz), minimal 8 KB RAM, Texas Instruments TMS9918-Bildprozessor, General Instruments AY-3-8910 Soundchip, 32-KB-ROM mit dem MSX BIOS und Microsofts MSX Basic. Außerdem wurde die Kompatibilität all dieser Geräte dadurch garantiert, dass alle Modelle dieselbe Tastatur, dieselben Erweiterungs-Ports und denselben Modulschacht verwendeten.

Darüber hinaus konnten die Hersteller machen, was sie wollten, also etwa zusätzliche Modulschächte einbauen, mehr RAM oder ein Kassettenlaufwerk. So konnte jeder Hersteller seine Geräte beliebig im Markt positionieren. Einige, darunter Toshibas HX10, sollten reine, günstige Spielmaschinen sein – entsprechend erfüllten sie nur die Mindestanforderungen, hatten aber meist zwei Joysticks mit dabei. Yamaha hingegen vermarktete ihre MSX-Modelle als Begleiter ihrer Synthesizer-Keyboards – folglich enthielten sie einen MIDI-Port und wurden mit Musik-Software gebündelt. Wieder andere Firmen, darunter Sony, zielten mehr auf den Business-Markt und statteten ihre Geräte mit möglichst viel RAM sowie Floppy-Laufwerken (und manchmal sogar Laserdiscs oder VHS-Rekordern) aus.

» Die Hersteller statteten ihre Geräte mit Datasette, mehr Modulschächten oder RAM aus. «

INDIVIDUALISIERUNG À LA MSX

## SOFORT-EXPERTE

■ **Was MSX wirklich heißt,** weiß niemand. Microsoft behauptet, es stünde für „MicroSoft eXtended“. Nishic hingegen sagt, es kürze „Machines with Software eXchangeability“ ab.

■ **Die MSX-Computer** waren in Teilen Osteuropas populär, weil man damit einfach Untertitel für illegale ausländische Videofilme anfertigen konnte.

■ **Einige Konami-Spiele** für MSX-Spiele hatten sowohl eine Diskette als auch ein Modul in der Schachtel, auch wenn Letztere heute vergriffen sind: Musik-Enthusiasten waren scharf auf den eingebauten SCC+ Soundchip.

■ **Zwei Modulschächte** gab es in einigen MSX-Modellen. Konami nutzte diesen Umstand, indem es in seine Spiele Secrets einbaute, die man nur finden konnte, wenn zwei Konami-Module (unterschiedliche Kombos) eingesteckt waren.

■ **1998 veröffentlichte Konami** eine Spielesammlung für Saturn und PlayStation, die 30 MSX-Spiele enthielt. Sie nannte sich *The Konami Antiques MSX Collection*, doch leider war kein einziger MSX2-Titel darunter.

■ **Das „Beecard“-Modulformat** von NECs PC Engine feierte seine Taufe auf dem MSX. Dazu benötigte man aber ein spezielles Adapter-Modul von Hudson.

■ **Metal Gear 2: Solid Snake** ist wohl das beste MSX2-Spiel. Es wurde erst 2006 offiziell ins Englische übersetzt, als Bonus für *Metal Gear Solid 3: Subsistence* auf PS2.

■ **Die 3DO-Konsole** blieb später ähnlich erfolglos wie MSX – pikanterweise waren daran wieder einige der ehemaligen MSX-Lizenznehmer beteiligt.

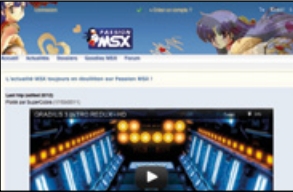
■ **Obwohl Microsoft seit 1988** nichts mehr mit MSX zu tun hat, lebt der Name intern weiter: Es ist der firmeneigene Produktcode für die Microsoft Xbox...

■ **Mindestens 265 MSX-Modelle** existieren. Es könnten aber auch noch mehr sein, da niemand genau weiß, wie viele Varianten des Computers gebaut wurden.



COMMUNITY INTERESSANTE MSX-SITES

**PassionMSX**  
www.passionmsx.org  
In den Tiefen dieser französischen Website findet ihr auch den Bereich MSX Museum BOX – als Anlaufstelle, wenn ihr die vielen Varianten der MSX-Hardware durchstöbern wollt. Das Archiv ist nach Herstellern geordnet und bietet mehr als 200 Fotografien der Modelle.



**Generation MSX**  
www.generation-msx.nl  
Diese Website erinnert ein wenig an Lemon64 und versucht seit mehr als einem Jahrzehnt, jedes einzelne MSX-Game zu katalogisieren. Außerdem findet ihr eine Galerie mit historischen Bildern und ein Forum voller freundlicher MSX-Fans



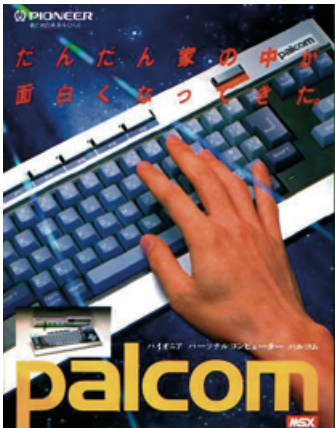
**MSX Resource Center**  
www.msx.org  
Dies ist die umfangreichste englischsprachige MSX-Fansite. Manchmal ist sie etwas arg technisch gehalten, aber ihr erfahrt dort alles über Homebrew-Spiele oder neue Übersetzungen alter MSX-Titel. Das Forum ist freundlich.



**Ultimate MSX FAQ**  
www.faq.msxnet.org  
Auch auf Ultimate MSX FAQ werdet ihr mehr Infos zu MSX erfahren, als ihr überhaupt braucht, von einer Historie des Formats über eine Tiefenanalyse der Hardware bis zu vielen Infos über die Fan-Community.



» „Bitte kauf mir einen MSX“ – Wie konnte man da nein sagen?



» Konami setzte viele ihrer Automaten-Hits auf MSX um. Nur wenige sahen genauso aus, aber sie machten dennoch viel Spaß.



» In den Niederlanden war das MSX-Format ziemlich erfolgreich, wie dieses Beispiel beweist.

Diese Vielseitigkeit bei gleichzeitiger Kompatibilität war entscheidend dafür, dass MSX in Japan schnell Fuß fassen konnte. Die Konsumenten wussten, dass alle Software und alles Zubehör mit dem MSX-Logo auch bei ihnen funktionieren würde. Die Preisvarianten ermöglichten es den Leuten, fürs Büro eine sehr teure Maschine und für zuhause ein günstiges kompatibles Modell zu kaufen. MSX galt als Erfolg und machte anderen japanischen Computersystemen wie NECs PC98-Serie ernsthafte Konkurrenz. Außerdem wurden mehrere Videospielpublisher auf MSX aufmerksam: Konami, Hudson, Square, Compile, Enix und Falcom schufen einige ihrer berühmtesten Serien für den MSX, bevor sie auf andere Plattformen konvertiert wurden.

Nachdem sie in Japan eine so starke Position erreicht hatte, wollte die MSX Association auch den US-Markt erobern. Das aber klappte sehr viel schlechter. Die USA waren seit 1982 im Commodore-Fieber, und der C64 war den MSX-Computern technisch (wenigstens nicht in der Ausstattung) überlegen. Entsprechend zurückhaltend waren die US-Firmen, nur eine einzige nutzte 1984 die Chance, sich eine Lizenz zu kaufen: Spectravideo. Der Markterfolg blieb aus. Außerdem

versuchte Yamaha, importierte MSX-Geräte in Nordamerika zu verkaufen, doch wurden sie als Musiktechnologie vermarktet und entsprechend von Computerfans und Gamern ignoriert.

Nach diesem Misserfolg in den USA hielt die MSX Association Ausschau nach weniger monopolisierten Märkten. Und siehe da: In Europa war zwar ebenfalls der Commodore 64 erfolgreich (vor allem in Deutschland), aber keineswegs so marktbeherrschend wie in den USA. Vielmehr existierten diverse andere 8-Bit-Computermarken – und die

» MSX wurde als ‚Auslandsimport‘ attackiert. « WIESO MSX IN ENGLAND FLOPPTE.

MSX-Allianz sah ihre Chance! Mehrere der Lizenznehmer erstellten PAL-Versionen ihrer Low-End-Maschinen für Europa. Vor allem aber erwarb der niederländische Elektronikgigant Philips die MSX-Lizenz, was dem Projekt in Europa und weltweit Auftrieb brachte.

Doch trotz einiger Anzeigen in europäischen Fachmagazinen wie Happy Computer hatte es die MSX-Technik auch in Europa nicht leicht: Die vergleichsweise schwache Hardware ließ viele MSX-Spiele im Vergleich zu C64-Titeln alt aussehen. Und just die beeindruckenderen Games, etwa die exzel-

lenten Automaten-Portierungen von Konami, wurden nur auf Modul veröffentlicht, zu einem Preis, der weit höher lag als bei den Kassettenspielen, an die man als Europäer gewöhnt war.

Symptomatisch waren die Probleme im Vereinigten Königreich, wo es besonders viele Homecomputer-Modelle gab und man eine Offenheit für MSX hätte erwarten können. Doch es erschienen zu viele zweitklassige Portierungen von Spectrum-Spielen, und in einem Editorial der Zeitschrift Crash wurde MSX gar als „ausländischer Import, der britische Entwickler um ihre nationale Identität bringen“ kritisiert. Auch das erratische Spiele-Angebot half dem MSX-Standard nicht in UK. In anderen Tei-

len Europas lief es besser, vor allem Holland – das Heimatland von Philips – empfing MSX mit offenen Armen. Noch heute hat MSX in den Niederlanden denselben nostalgischen Status wie der C64 in Deutschland oder Spectrum und Amstrad in UK.

Es gab noch mindestens zwei weitere Länder außerhalb Japans, die den MSX-Standard voll akzeptierten. Zum einen Brasilien, was die Vielzahl von Fansites erklärt, die noch heute auf Portugiesisch gehalten sind. Und zum anderen Saudi-Arabien. Dort war MSX der erste Homecomputer überhaupt.

Zwei einheimische Technologiepartner, Sahkr und Al-Alamiah lizenzierten mehrere MSX-Modelle und schufen dafür sogar die weltweit erste arabische Textverarbeitung.

Trotz dieser kleinen internationalen Erfolge und dem hervorragenden Start in Japan begann die MSX-Sonne schnell wieder zu sinken. Bereits Mitte der Achtziger wirkten die Geräte veraltet im Vergleich zur Konkurrenz. 1985 starteten europäische Gamer gebarnt nach Westen, wo hinter dem Großen Teich gerade die unglaubliche 16-Bit-Technik von Amiga und Atari ST ihre ersten Gehversuche machte.

In Japan aber dominierte mittlerweile Nintendos Famicom-System (im Westen als NES vermarktet) die Videospiele und drohte, auch MSX unter seinem riesigen rot-weißen Stiefel zu zermahlen. Obwohl sowohl MSX als auch Famicom 8-Bit-Maschinen waren, wirkten Letztere weit überlegen. Das lag an einigen Fehlern in den MSX-Spezifikationen. So war die Art, wie MSX-Rechner das Video-RAM adressierten, relativ langsam und verhinderte so weiches Scrolling von einem Bildschirm zum nächsten. Außerdem war der Hi-res-Modus von MSX unausgereift und führte zu denselben Farbfehlern, wie man sie vom Spectrum kannte.

1983 waren diese Nachteile noch akzeptabel gewesen, doch schon wenige Jahre später ließen sie die MSX-Computer alt und rostig aussehen. Deshalb entwickelte die

MSX Association ein neues Format, das mit der zeitgenössischen Konkurrenz mithalten sollte, ohne die Abwärtskompatibilität aufzugeben: MSX2.

Zusätzlich zu einigen Hardware-Upgrades wie einem schnelleren Prozessor und mehr RAM bot dessen Grafik-Chip fünf neue Modi. Manche davon erlaubten „hochauflösende“ Spiele ohne Farbfehler, anderen konnten digitalisierte Fotos auf dem Titel-Bildschirm oder in DTP-Software darstellen. Auch das Scrolling war etwas weicher auf MSX2-Computern, allerdings fingen bei aufwendigen Spielen dann einige Sprites zu flackern an.

Einige MSX2-Geräte hatten auch ein eingebautes 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk. Das erlaubte den Entwicklern, ihre Spiele viel günstiger zu programmieren als für Module, zudem bekamen so die Kunden eine zuverlässige Datenspeicher-Alternative zur Datasette. In technischer Hinsicht war MSX2 insgesamt gelungen, und feierte auch einige Erfolge. Doch international betrachtet blieb er ein völliger Misserfolg: Weder in den USA noch in Europa brachte MSX2 nennenswerten Aufwind, für Brasilien waren die neuen Geräte zu teuer.

Außer Japan hielt bald nur noch Holland die MSX-Fahne hoch. Dort hatte wiederum Philips den neuen Standard lizenziert und produzierte einige wunderbare Geräte dafür. Obwohl die japanischen Lizenznehmer ins-

gesamt nicht mehr so enthusiastisch dabei waren wie noch beim ersten MSX, brachten doch viele der großen Hersteller (vor allem Sony und Panasonic, aber auch der südkoreanische Mischkonzern Samsung) diverse MSX2-Computer auf den Markt.

Trotz des Rückgangs in der restlichen Welt hielten die beiden Trutzbuben Holland und Japan den Standard am Leben – was viele Spieleentwickler überzeugte, weiterhin MSX-Software herauszubringen. Der größte Hersteller von MSX Games, Konami, war zwar zum Famicom gewechselt, ließ seine MSX-Abteilung aber weiterhin intakt. Diese entwickelte in der MSX2-Phase ihre großartigsten Spiele, die gleichzeitig die besten überhaupt für MSX waren. *Metal Gear*-Schöpfer Hideo Kojima gehörte immer noch der MSX-Abteilung an, und MSX profitierte sehr davon, dass seine neuesten Spiele (wie *Metal Gear 2: Solid Snake*, *Snatcher* und *SD Snatcher*) für MSX2 programmiert wurden. Auch andere Konami-Teams steuerten tolle Spiele bei, etwa den Horizontal-Shooter *Space Manbow* oder *Ganbare Goemon (Mystical Ninja)* und *Vampire Killer (Castlevania)*. Neben Capcom veröffentlichten Namco, Taito und Compile Spiele für MSX2, viele davon waren Automaten-Portierungen, die viel besser funktionierten als ihre MSX-Vorgänger.

Insgesamt erschienen rund 1.200 Spiele für MSX und MSX2. Das klingt nach viel,

» Kazuhiko Nishi ist der Vater von MSX



» 2001 redete MSX-Gründer Kazuhiko Nishi vor holländischen MSX-Fans und versprach ihnen ein MSX-Revival





VERSIONEN EINIGE DER BESTEN

**NATIONAL FS4500**  
Japans National Corporation lizenzierte das MSX-Format, um eigene Textverarbeitungssysteme herauszubringen. Das FS4500 ist wohl das interessanteste: Es hat viel eingebaute Software und enthält einen 24-Nadel-Thermodrucker.

**NTT CAPTAIN**  
„CAPTAIN“ stand für „Character And Pattern Telephone Access Information Network“ und war ein frühes DFÜ-BBS in Japan, das an Teletext erinnerte. NTT brachte MSX-Rechner heraus, die Heim- anwendern Zugang zum BBS boten und außerdem MSX2 unterstützen.

**TOSHIBA HX10**  
Wer in England in den 80ern einen MSX besaß, hatte wahrscheinlich den HX10 von Toshiba. Es war das weitverbreiteste Modell und ist oft auf eBay zu finden. Es war spartanisch ausgestattet, aber günstig und gut dokumentiert.

**ZEMMIX CPC-50**  
Diese MSX-Konsole wurde von Daewoo hergestellt und nur in Korea veröffentlicht, wo Daewoos Software-Abteilung Zemina für den Spielenachschub sorgte: überwiegend waren das wohl Raubkopien von japanischen Konami-Spielen sowie Hacks von NES-Titeln.

**1CHIPMSX**  
Die neueste offizielle MSX-Hardware erschien erst 2006: Das Gerät von MSX Association und D4 Enterprise spielt Originalmodule sowie ROM-Downloads (von SD Card) ab. Die Pläne, 1chipMSX 2007 auch nach Europa zu bringen, scheiterten.



» MSX hat eine sehr langlebige Homebrew-Community, die jährliche Wettbewerbe und Treffen abhält. Es gibt einige tolle neue Arcade-Games als ROMs oder sogar in Form semiprofessioneller Disks und Module.



» Diese Aufnahme aus einer News-Sendung der 90er beweist, dass an Bord der Internationalen Raumstation ein Sony MSX werkelt.



» Penguin Adventure ist ein sehr gutes MSX-Spiel und hat einen der emotionalsten Titelscreens der Games-Geschichte.

war aber nicht genug, um das Format zu retten. Auch Kazuhiko Nishi wusste, dass MSX im Niedergang befindlich war. Er verstand nicht, wieso nicht mehr Menschen „seine“ Maschine haben wollten. Als er seiner Großmutter einen MSX-Computer anbot, schwärmte er von dessen Vorteilen. So sagte er: „Du kannst damit Briefe schreiben!“ Großmamas Antwort: „Das kann ich doch schon mit Stift und Papier.“ Kazuhiko Nishi: „Du kannst damit Aktien-Preise kalkulieren.“ – „Das geht auch mit dem Taschenrechner.“ Schließlich versuchte Nishi, seiner Großmutter die Unterhaltungsfähigkeiten des MSX-Computers schmackhaft zu machen. Ihre Entgegnung: „Dafür habe ich doch einen Fernseher!“ Nishi dachte lange darüber nach, wie er MSX relevant für das Leben der normalen Bürger machen könnte. Er untersuchte Technologien, die sich in den japanischen Haushalten durchgesetzt hatten, also Tele-

fon, Radio und Fernseher. Er erkannte, dass diese Technologien eine Gemeinsamkeit hatten: Sie waren Teil eines Kommunikationsnetzwerks. Wenn er all die MSX-Systeme da draußen vernetzen konnte, wenn sie außerdem von einem entfernten „Sender“ ihre Software beziehen konnten, dann würden die Konsumenten sicherlich endlich massenweise auf den MSX-Zug springen! Dummerweise war es 1986, und das Internet steckte noch in seiner frühesten Kindheit. Es sollte noch zehn Jahre dauern, bis es für Privatanwender erschwinglich wurde. Also ging die MSX Association daran, ihre Hardware zu perfektionieren – dieses Mal aber ohne Microsoft. Bill Gates' Konzern hatte MSX fallen gelassen und weigerte sich, die eingebaute Software zu modernisieren. Das lag vermutlich daran, dass der IBM PC ein Erfolg zu werden begann, und Microsoft nicht mit ihrem eigenen Windows-2.0-Betriebssystem konkurrieren wollte. Anstatt eine ganz neue Technik zu entwickeln, entwickelte ASCII 1988 den MSX2+. Das neue Referenzmodell bot unter anderem einen eingebauten 9-Kanal-FM-Synthesizer, Grafiken mit bis zu 19.000 Farben und drei

neue Video-Modi, die das gefürchtete Flacker-Scrolling endlich beseitigten. Außerdem waren zwei Regler fest verbaut: Einer diente zum Ändern der Prozessorgeschwindigkeit, der andere zum Einstellen von Dauerfeuer in Spielen. Schließlich gab es auch noch einen RGB-Ausgang. Doch trotz dieser Verbesserungen wurde MSX2+ noch schlechter unterstützt als die beiden vorigen Standards. Die neue Maschine wurde nur als mäßiges Update von MSX2 gesehen, nicht als ernsthafter Marktangreifer. Nur noch Sony, Sanyo und Panasonic brachten überhaupt MSX2+-Computer heraus, und nur ein paar wenige Spiele erschienen dafür. Doch die MSX-Allianz unter der Führung von Nishi gab immer noch nicht auf: Als es 1990 darum ging, den MSX3 zu erschaffen, warf Nishi seine ambitionierten Netzwerk-Visionen beiseite und konzentrierte sich zunächst auf die CD-ROM-Technik. Er bekam mit, dass Konsolenhersteller wie Sega und NEC CD-Laufwerke in ihre Geräte einbauen wollten, und wollte CD-ROM für MSX3 zum Standard machen. Doch dann entschied sich die ASCII Corporation doch dagegen: Man

glaubte, der (im Audio-Bereich) schon sieben Jahre alte Standard würde bald von einer neuen Technik abgelöst. Was für ein Irrglaube! Im Computemarkt würde die CD ihren Siegeszug erst noch beginnen, und es würde noch weitere sieben Jahre bis zu den ersten DVD-Laufwerken dauern. Nishis Ablehnung der CD-ROM brachte wohl auch für die letzten MSX-Hersteller das Fass zum Überlaufen. 1990 wurde dann auch noch klar, wieso der einst begeisterte MSX-Unterstützer Philips seit einiger Zeit nichts mehr für das lizenzierte Format getan hatte: Der holländische Großkonzern arbeitete an seiner eigenen Computertechnik, dem CD-basierten CD-i. Dieses System schien dem veraltet wirkenden MSX-Standard in jeder Beziehung überlegen zu sein. Auch Sony hatte sich von MSX weg- und auf die CD zubewegt: Die japanische Firma arbeitete im Geheimen mit Nintendo am SNES-CD-Projekt – auch wenn aus dessen für 1991 geplanten Release nichts wurde, und es schließlich, verändert, 1993 als Sony PlayStation herauskommen würde. 1990 gab es nur noch einen einzigen MSX-Lizenznehmer: Panasonic. Dieser Hersteller half mit, die letzte MSX-Generation zu entwerfen, Turbo R genannt. Zwei Modelle dieser schwächlichen 16-Bit-Computer wurden in den Markt gebracht, wo sie sang- und klanglos untergingen. Auch jene Spielestudios, die lange Zeit loyal zu MSX gehalten hatten, wussten, was die Stunde geschlagen hatte – wer 1990 noch nicht für die Geräte von Nintendo, Sega und NEC entwickelte, beehrte sich spätestens jetzt, das zu tun. Damit war MSX endgültig tot, Nishi gab auf und erinnerte sich der anderen Geschäftsfelder, in denen sich seine ASCII Corporation bewegte. In Wahrheit war das Ableben von MSX aber schon lange vorher eingetreten, etwa zur Zeit der Marktführung von MSX2+, also um 1988 herum. Der anfängliche Erfolg von MSX war dennoch kein „Irrtum“ gewesen – er rührte von der großen Zahl der Lizenznehmer und deren geballten Marken- und Werbemacht. Doch auch der spätere Misserfolg war kein Zufall: ASCII versäumte es, den MSX-Standard so zu verbessern, dass die Computer im Markt mithalten konnten. Als in der Folge die Lizenznehmer nach und nach den Gefallen daran verloren, wurden immer weniger Modelle und damit auch Stückzahlen verkauft. Das führte schließlich dazu, dass es sich für die Spiele-Entwickler immer weniger lohnte, für das MSX-Format Spiele zu programmieren. Und das wiederum hielt die Endkunden davon ab, sich einen MSX zu kaufen. Aus diesem Teufelskreis konnte sich das einst so erfolgreich gestartete Hardware-Format nicht mehr befreien. Dass dann IBM und Microsoft den modernen PC-

» Nishi dachte 1986 übers Internet nach – doch die Technik steckte noch in Kinderschuhen. « WER ZU FRÜH KOMMT, DEN...

Standard aus der Taufe hoben, lässt MSX heute im Rückblick wie einen kompletten Fehlschlag erscheinen. Und doch ist damit die die MSX-Geschichte noch nicht zu Ende. 2001 machte Kazuhiko Nishi einen Überraschungsbesuch bei einer MSX-Convention im niederländischen Tilburg und kündigte an, MSX wiederbeleben zu wollen. Den völlig baffen Teilnehmern legte Nishi die wechselvolle Geschichte seines Formats dar und erklärte, dass es immer noch einen Platz in der Computervelt dafür gebe. Damit meinte er aber keine Konkurrenz zu modernen Windows-Systemen, sondern eine Art offizielles Revival für alte Fans und Retro-Enthusiasten. Die MSX Association, deren Vorsitzender Nishi ist, brachte den MSXPLAYER auf den Markt, ein kleines USB-Gerät, über das man echte MSX-Module an den PC anschließen und dort per Emulator spielen kann. Als Nächstes arbeitete die MSX Association zusammen mit D4 Enterprise am Projekt EGG („Ei“). Dieser offizielle Emulator war mit einem Download-Shop verknüpft, in dem man für wenig Geld alte und neue MSX-Software erwerben konnte. Eine euro-

päische Variante dieses Projekts, WOOMB.net („Gebärmutter“), entstand 2006 unter der bei einer Firma namens Bazix, wurde aber 2008 nach Streitigkeiten mit der MSX Association fallen gelassen. 2006 tat sich die MSX Association mit D\$ Enterprise und ESE Artists' Factory zusammen, um die erste echte neue MSX-Hardware seit 16 Jahren herzustellen. Der 1chipMSX nutzt einen FPGA-Chip, der den gesamten MSX2-Chipsatz enthält, und kann ebenso kommerzielle MSX-Module abspielen als auch downgeladete ROMs von einer SD Card. Allerdings ist der 1chipMSX in Europa immer noch nicht erhältlich, offiziell sucht die MSX Association immer noch nach einem Distributor. Ihr könnt das Gerät aber kaufen, wenn ihr bereit seid, euch eBay anzuvertrauen oder persönlich in einem der einschlägigen Spiele- und Hardware-Läden in Tokio vorbeizusehen. Was noch mit MSX passieren wird, können wir nicht sagen. Aber im Gegensatz zu den meisten anderen Retro-Plattformen ist MSX ungewöhnlich: Der ursprüngliche Schöpfer hält immer noch die Rechte am Namen und ist offensichtlich entschlossen, MSX am Leben zu erhalten. Es erscheinen auch immer noch neue Spiele für die Plattform, wie sonst nur noch für ganz wenige Retro-Systeme (darunter der C64). Vielleicht gibt es wirklich eine MSX-Zukunft?

KONAMI-KOMBOS

- Einige MSX-Computer hatten zwei Modulschächte. Das nutzte Konami, um spezielle Cheats und Secrets freizuschalten, wenn gleichzeitig zwei Konami-Module eingesteckt wurden. Hier verraten wir euch einige der Kombos.
- **Yie Ar Kung-Fu 2 mit Yie Ar Kung-Fu** – Kurz vor eurem Tod erscheint euer Vater mit einer Tasse Tee.
  - **Nemesis mit Twinbee** – Die Vic Viper wird durch eine Twinbee ersetzt und die Power-ups durch Glocken.
  - **Ganbare Goemon mit O'Bert** – Schaltet einen geheimen Level-Auswahlmodus und eine Pausefunktion frei.
  - **The Maze Of Galious mit Knightmare** – Der Held wird bis zu 99-mal wiederbelebt – statt nur ein einziges Mal.
  - **Nemesis 2 mit Penguin Adventure** – Die Vic Viper wird zum Pinguin und jedes Power-up zu einem Fisch.
  - **Usas mit Metal Gear** – Man verliert nur halb soviel Energie wie sonst.
  - **Salamander mit Nemesis 2** – Schaltet einen geheimen finalen Level frei.

SPEZIFIKATIONEN

**MSX:** 3,58 MHz Z80-CPU, 8 bis 128 KB RAM, 16 KB Video-RAM, Auflösung 256x192 (16 Farben), AY-3-8910-Soundchip

**MSX2:** 3,58 MHz Z80-CPU, 64 bis 512 KB RAM, 128 KB Video-RAM, Auflösung 512x212 (16 Farben) oder 256x212 (256 Farben), AY-3-8910-Soundchip

**MSX Turbo R:** 7,16 MHz R800-CPU, 256 bis 512 KB RAM, 128 KB Video-RAM, Auflösung 512x212 (16 Farben) oder 256x212 (19.268 Farben), AY-3-8910-Soundchip





UNSER DANK GILT WWW.GENERATION-MSX.NL FÜR EINIGE SCREENSHOTS.



# DIE BESTEN 10

Aufgrund seiner hohen Kosten und dem in Europa nicht vorhandenen Handelssupport blieb der MSX immer im Schatten von C64, Schneider CPC und Spectrum. Das ist sehr schade, da es für das MSX-System eine Vielzahl fantastischer Spiele gab – und einige der erfolgreichsten Videospiel-Serien überhaupt auf MSX ihre ersten Gehversuche machten.

## SPACE MANBOW

- » **ERSCHIENEN:** 1989
- » **PUBLISHER:** KONAMI
- » **ENTWICKLER:** KONAMI
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** SPARKSTER

**01** *Space Manbow* ist nicht nur eines der besten Shoot-em-ups auf MSX, sondern überhaupt! Konamis Spiel stellt eine beeindruckende Tour de Force für den MSX dar. Es nimmt den Spieler vom allerersten Level an gefangen, der eine wundervolle Hommage an den Level „Bydo frigate“ aus *R-Type* ist. Die Arcade-Grafiken sind fantastisch, der Soundtrack ist mitreißend und die Action so frenetisch, wie man es sonst nur aus der Spielhalle kannte. Das Spiel scrollt weich in alle Richtungen, nur wenn es voll wird auf dem Bildschirm, ruckelt es ganz leicht. Auch wenn es heute eine Rarität ist (für die ihr gut 125 Euro zahlen müsst), sollte jeder ernsthafte Fan dieses Spiel in seiner MSX-Sammlung haben.

## ALESTE 2

- » **ERSCHIENEN:** 1990
- » **PUBLISHER:** COMPILE
- » **ENTWICKLER:** COMPILE
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** PUYO PUYO

**02** *Drei Aleste-Spiele* erschienen für MSX, und alle sind es wert, gespielt zu werden. Obwohl der dritte Teil, *Gaiden*, die Elemente Himmel, Jets und Raumschiffe durch japanische Mech-Anzüge am Boden ersetzt, sind die Qualitätsunterschiede zwischen den Titeln sehr gering. Alle drei bieten offen wirkenden Levels, hohe Geschwindigkeit und ein komplexes Waffensystem. Und das schöne Detail, dass das reine Berühren eines Power-ups einen Moment der Unverwundbarkeit bringt. *Aleste 2* sieht super auf, lässt euch eure Waffen zu Beginn des Spiels wählen und ist außerdem der erste Serienteil. In dem Ellinor als Protagonist auftaucht.

## PENGUINADVENTURE

- » **ERSCHIENEN:** 1987
- » **PUBLISHER:** KONAMI
- » **ENTWICKLER:** HIDEO KOJIMA (KONAMI)
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** SNATCHER

**03** *Der Nachfolger* von *Antarctic Adventure* dreht sich um den heroischen Pinguin Pentaro, der ein Heilmittel für seine kranke Pinguin-Prinzessin sucht. *Penguin Adventure* wurde erst spät bekannt, weil man sich plötzlich für Hideo Kojimas erstes Konami-Spiel interessierte. Dabei ist es eines der besten und technisch aufwendigsten Spiele für MSX! In der Essenz stellt es ein Action-Rennspiel dar, die Strecke rast in „3D“ auf unseren Pinguin zu. Passend zum Thema sind die Protagonisten geradezu krankmachend süß. Es gibt keine besseren Pinguin-Spiele als dieses.

## VAMPIRE KILLER

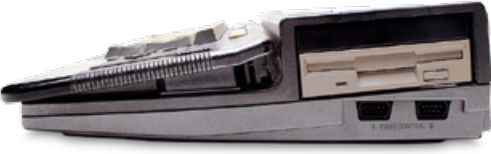
- » **ERSCHIENEN:** 1986
- » **PUBLISHER:** KONAMI
- » **ENTWICKLER:** HUDSON SOFT
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** GRADIUS

**04** *Vampire Killer* ist das erste Spiel, mit dem ein Belmont europäischen Boden betreten hat. Wenn wir zum Vergleich die NES-Portierung dieses Spiels starten, erkennen wir, dass Konami einige spielerische Änderungen für MSX2 vorgenommen hat. So wurde das rein actionbasierte Spielprinzip um die recht aufwendige Suche nach Schlüssel ergänzt, was es aber nicht besser macht. Wieso Konami den Drang verspürte, das Original zu verändern, ist uns ein Rätsel. Vielleicht dachten die Japaner, dass Homecomputer-Spieler etwas mehr Tiefe haben wollten. Doch trotz dieser Kritik ist *Vampire Killer* immer noch ein ungeheurer spielbares und schönes MSX-Game.

## BOMBER MAN

- » **ERSCHIENEN:** 1984
- » **PUBLISHER:** HUDSON SOFT
- » **ENTWICKLER:** HUDSON SOFT
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** MARIO PARTY

**05** *Spectrum-Besitzer* kennen dieses Spiel als *Eric And The Floaters*, aber die MSX-Fassung erhielt den viel bekannteren Titel *Bomber Man*, das sich in der Folge als langlebige und beliebte Serie entpuppte. Das labyrinthbasierte Actionspiel hat einen Helden, der weniger wie ein süßer japanischer Roboter und mehr wie Miner Willy mit einer blauen Vokuhila-Frisur aussieht (was nur in der MSX-Fassung zu sehen war). Das Spiel ist wunderbar süchtigmachend und gleichzeitig leicht zu begreifen. Es gibt zwar mittlerweile bessere Versionen von *Bomber Man*, doch diese frühe Version zeigt, dass gute Spiele niemals alt werden.



## METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

- » **ERSCHIENEN:** 1990
- » **PUBLISHER:** KONAMI
- » **ENTWICKLER:** HIDEO KOJIMA
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** POLICENAUGHTS

**06** *Als ob* die Spiele selbst nicht schon verwirrend genug wären, ist auch noch die Zeitlinie der MGS-Serie konfus: Es gibt zwei unterschiedliche Versionen von *Metal Gear 2*: Eine von Konami für NES, die andere von Hideo Kojima für MSX. Und wir reden nicht von einer Portierung! Beide Spiele sind gut, doch gefällt uns die MSX-Variante besser. Sie ist vom Meister persönlich, außerdem führte sie eine Reihe später populärer Charaktere in die Serie ein, etwa Campbell, Miller und Gray Fox. Zu guter Letzt bot sie einige liebenswerte Details, darunter Brieftauben, Paragliding und Klopsignale.

## SD SNATCHER

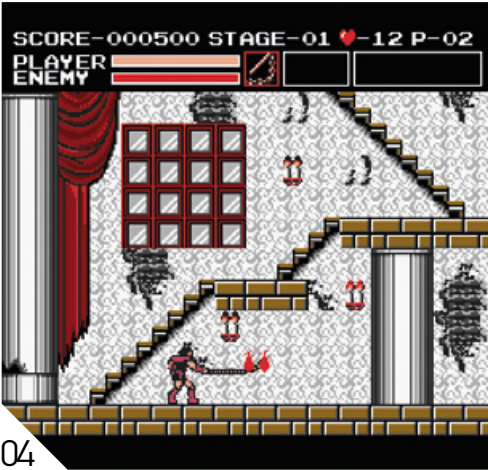
- » **RELEASED:** 1990
- » **PUBLISHER:** KONAMI
- » **ENTWICKLER:** HIDEO KOJIMA
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** ZONE OF THE ENDERS

**07** *Wie schon* im ersten Spiel gelingt es Kojima, um die Limitierungen der Hardware herum eine emotionale Erzählung zu stricken. Mit einer ähnlichen Handlung wie das Original – Gillian versucht immer noch, die körperstehenden Snatchers auszurotten – geht dieses Spiel einen anderen grafischen Weg, weg vom „Kino-Anime-Look“ des Vorgängers und hin zu einem Zeichentrick-Stil. Und die Perspektive wechselt zu einer Draufsicht im Stil von *Zelda*. Wenn ihr dann aber Feinde angreift, wechselt die Kamera zu einer Egosicht-Kampfansicht, bei der ihr einzelne Körperteile anvisieren könnt.

## GOLVELLIUS 2

- » **ERSCHIENEN:** 1987
- » **PUBLISHER:** COMPILE
- » **ENTWICKLER:** COMPILE
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** ALESTE

**08** *Compile hatte* ein beeindruckendes Portfolio auf dem MSX, und als die Firma 1992 schließen musste, weinten Millionen von Fans auf die Tastaturen ihrer Tischcomputer. *Golvellius 2* war ein *Zelda*-inspiriertes Action-Adventure. Wie im Vorbild gab es eine Oberwelt-Karte und Dungeons. Die Serie begann ihr Leben auf dem MSX und dem Master System, bekam dann später aber ein verwirrend benanntes Remake für MSX2. *Golvellius 2* spielt sich flüssig und actionreich, hatte schöne Grafik und viel Abwechslung zu bieten. Damit ist es ein Muss für MSX-Fans von Action-Adventures oder Action-RPGs.



## YUUREIKUN (AKA MR. GHOST)

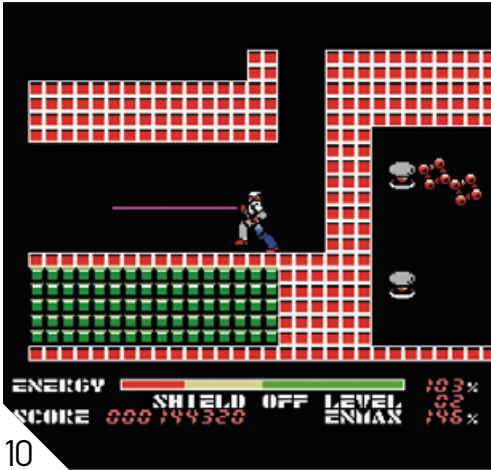
- » **ERSCHIENEN:** 1989
- » **PUBLISHER:** SYSTEM SACOM
- » **ENTWICKLER:** SYSTEM SACOM
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** MARCHEN VEIL

**09** *Das Shoot-em-up Mr. Ghost* wechselt zwischen Vertikal- und Seitwärts-Scrolling ab. Ihr spielt einen Geist mit Hasenzähnen, der von anderen Geistern, springenden Spinnen sowie Krähen verfolgt wird. Das Spiel erinnert verdächtig stark an *Mr. Hell* von Irem, und zwar so sehr, dass wir eigentlich sicher sind, dass sie tatsächlich verwandt sein müssen. Beide Spiele erlauben euch die Bewegung in acht Richtungen, beide erlauben es, die Umgebung zu deformieren, beide haben einen... deformierten Look. Bei den Kämpfen aber setzt *Mr. Ghost* auf einen spermaähnlichen Minigeist, der immer erst zurückkehren muss, bevor ihr ihn erneut losschicken dürft. Unser Held darf außerdem sich anschleichende Feinde im hohen Bogen wegschleudern und Mauern zerstören.

## THEXDER

- » **ERSCHIENEN:** 1986
- » **PUBLISHER:** GAME ARTS
- » **ENTWICKLER:** GAME ARTS
- » **VOM SELBEN ENTWICKLER:** GRANDIA

**10** *Dieser Seitwärts-Scroller* um einen gigantischen Roboter ist ein Paradebeispiel für das Shoot-em-up-Genre. Ihr übernehmt die Rolle eines Robotech-artigen Cyberneten, der sich in einen Jet verwandeln kann – die Verwandlung sieht übrigens ziemlich beeindruckend aus. Ihr müsst euch durch labyrinthartige Levels kämpfen, ohne von den feindlichen Robot-Patrouillen in Stücke geschossen zu werden. Dazu müsst ihr oft zwischen euren beiden Formen hin- und herwechseln. So simpel das Spielprinzip ist, so sehr nimmt es uns gefangen. Auch einige Puzzle- oder Strategie-Elemente und ein zielsuchender Laser geben *Thexder* eine (ganz schwache) Anmutung von *Bangai-O*.







# IMPORT-SPIELE

## INFO



- » PUBLISHER: OPERA SOFT
- » ENTWICKLER: PACO MENÉNDEZ
- » WIR SPIELTEN AUF:  
AMSTRAD CPC
- » AUCH AUF: SPECTRUM 128, PC, MSX
- » GENRE: ISOMETRISCHES ADVENTURE
- » ERSCHIENEN: 1988
- » PREISPROGNOSE: ÜBER 30 EURO

## PREISÜBERSICHT

- » Ähnliche Titel zum Geldverpulvern

## ▼ Günstiger als



**KNIGHT LORE**  
CA.-PREIS:  
50 EURO

Nur wenige  
Ultimate-Spiele  
erschieden für  
das MSX in

Japan, weshalb sie sehr begehrt sind.  
Das Sequel von *Sabre Wulf* ist vermutlich  
eines der besseren.



» [MSX2] Eine englische Übersetzung findet ihr auf <http://soft.mundivia.es/mpazos/abadia/>. Sie ist jedoch MSX2-exklusiv.

## LA ABADIA DEL CRIMEN

» Retro Gamer gönnt sich von hektischen Japan-Importen eine Pause und reist stattdessen nach Spanien, um über eines der tollsten Iso-Adventures aller Zeiten zu berichten.

**G**laubt es oder auch nicht: Eines der besten isometrischen Adventures, das jemals auf einem 8-Bit-System veröffentlicht wurde, kam weder von Ultima noch von Denton Designs oder einem anderen UK-Entwickler. Das besagte Spiel wurde von einem jungen Spanier entwickelt und basierte auf einem Buch, an dem er niemals die Rechte besaß. Der Roman heißt *Der Name der Rose* von Umberto Eco, das Spiel *La Abadia Del Crimen* (Das Kloster des Verbrechens). Es ist ein 8-Bit-Meisterwerk von Paco Menéndez, das sich selbst dann durchzuspielen lohnt, wenn ihr kein Wort Spanisch versteht.

*La Abadia Del Crimen* wurde 1988 von Opera Soft für den CPC 6128 veröffentlicht und ist ein erstaunliches Werk. Das Spiel ist nicht nur ein wirklich bezauberndes Rätselspiel, sondern auch noch wunderschön designt, was sich sowohl in den gezeichneten Sprites als auch in der Gestaltung des weitläufigen Klosters bemerkbar macht.

Ihr übernehmt die Rolle von Fray William und folgt der Geschichte der berühmten Buchvorlage. Ihr werdet in das abseits gelegene Kloster gerufen, um das rätselhafte Verschwinden eines Mönchs aufzuklären. In den sieben Tagen, die euch dafür zur Verfügung stehen, habt ihr nicht nur viel zu tun – die übersetzte MSX2-Version nimmt euch sicher etwas Arbeit ab –, ihr habt auch nur wenig Zeit, Juan Delcans Grafikpracht zu bewundern.

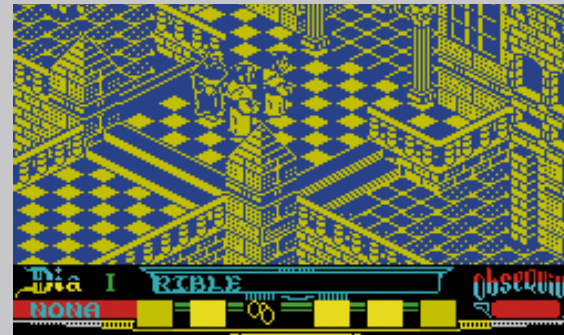
Und das ist schade: *La Abadia Del Crimen* ist einfach atemberaubend schön und übertrifft die vieler Adventures von Ultima locker. Die Sprites besitzen ihren eigenen Charakter und überzeugen mit ihrer Art, sich zu bewegen. Die vielen einzusammelnden Objekte sind auf Anhieb zu erkennen und die gewaltige Zitadelle mit ihren erstaunlichen Details fängt das Flair eines altertümlichen Bauwerks perfekt ein. Delcan überschüttete sein Projekt regelrecht mit Sorgfalt und Liebe: Gekachelte Böden, bunte Glasfenster, sogar das Mauerwerk sieht wie ein Kunstwerk aus. Die beiden Ports für den Spectrum und das MSX verlieren etwas von dieser Faszination, dennoch zeigen sie deutlich, was ein kleines, aber hingebungsvolles Team erreichen kann.

### HERKUNFT



- » LAND: SPANIEN
- » EINWOHNER: 46.661.950
- » HAUPTSTADT: MADRID
- » NATIONALSPRACHE: SPANISCH
- » WÄHRUNG: EURO
- » ZEITZONE: MEZ +1

KOORDINATEN: 40°24'N 3°42'W



» [Spectrum] Dieses 128k-Meisterwerk ist ein Muss-Titel für jeden Spectrum-Besitzer.



» [Amstrad] Albadia stellt ähnliche Spiele mit seiner unglaublichen Grafik in den Schatten.



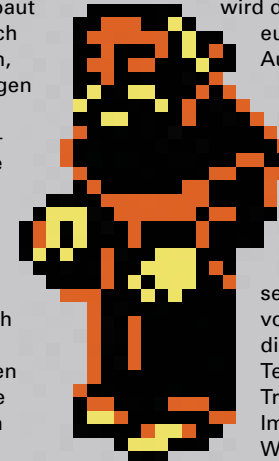
» [Amstrad] Das Spielkonzept erinnert an *The Great Escape* von Denton Designs.



» [Amstrad] Ihr habt nur sieben Tage, die rätselhaften Morde aufzuklären.

Doch nicht nur die wunderschöne Grafik von *La Abadia Del Crimen* gefiel uns schon damals. Auch das handgemachte und feingeschliffene Gameplay kann auf ganzer Linie punkten. Während die Optik perfekt die Epoche, in der es spielt, einfängt, geht die spielerische Umsetzung noch einen Schritt weiter und versetzt euch selber mitten in diese lebendige Welt. Die Story des Spiels baut auf einem simplen Mysterium auf, doch schon bald stoßt ihr auf Entdeckungen, die der Story überraschende Wendungen geben. Sobald die ersten Leichen auftauchen, müsst ihr zahlreiche Item-Puzzles lösen, um dem Mörder auf die Schliche zu kommen. Das hört sich einfacher an, als es ist. Obwohl euch fast ständig euer Knecht Asdo helfend zur Seite steht und ihr eine Woche Zeit habt, müsst ihr die entscheidenden Hinweise erst noch finden und dürft dabei nicht auffallen.

Wie im ein Jahr zuvor veröffentlichten *The Great Escape* gehen die Charaktere in *La Abadia Del Crimen* ihrer täglichen Arbeit nach. Fray William muss seine



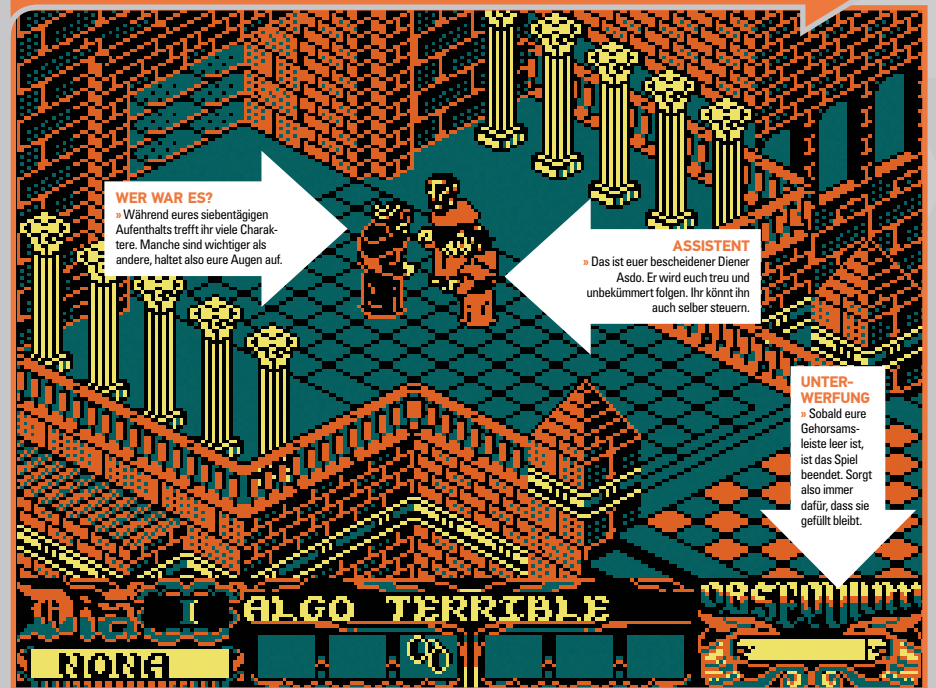
Ermittlungen also genau timen, ansonsten sinkt seine Gehorsamsleiste. Sollte euer Gehorsam auf Null fallen, werdet ihr unhöflich aus dem Kloster geworfen, und das Spiel ist verloren. Selbst wenn man euch bei scheinbar harmlosen Vergehen wie einem Spaziergang durch das Kloster bei Nacht erwischt, werdet ihr umgehend fortgeschickt. Dadurch

wird das Adventure zum Balanceakt, in dem ihr eure Detektivarbeit als auch eure täglichen Aufgaben unter einen Hut kriegen müsst. Menéndez' Spiel wurde ursprünglich für den Amstrad CPC 6128 entwickelt und später auf Spectrum 128, PC, MSX und CPC 464 konvertiert. Darüber hinaus existieren Remakes für PC, Game Boy Advance und MSX2. Für letztere Version gibt es eine englische Übersetzung.

Leider sollte *La Abadia Del Crimen* trotz seiner Brillanz das letzte Computerspiel von Paco Menéndez sein. Er verließ die Branche, um einen Abschluss in Telekommunikationstechnik zu machen. Tragischerweise nahm er sich 1999 das Leben. Im Alter von 34 Jahren sprang er von einem Wohnhaus in Sevilla.

## IM DETAIL

Wonach ihr in La Abadia Del Crimen Ausschau halten müsst.



### WER WAR ES?

» Während eures siebenstägigen Aufenthalts trifft ihr viele Charaktere. Manche sind wichtiger als andere, haltet also eure Augen auf.

### ASSISTENT

» Das ist euer bescheidener Diener Asdo. Er wird euch treu und unbekümmert folgen. Ihr könnt ihn auch selber steuern.

### UNTERWERFUNG

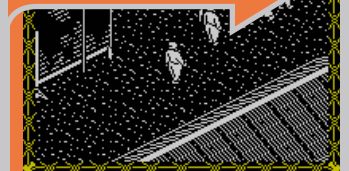
» Sobald eure Gehorsamsleiste leer ist, ist das Spiel beendet. Sorgt also immer dafür, dass sie gefüllt bleibt.

» Eins der besten isometrischen 8-Bit-Rätselspiele kam nicht von Ultimate oder Denton Designs, sondern einem jungen Spanier. «

AUCH UNBEKANNTE ENTWICKLER KÖNNEN TOLLE SPIELE MACHEN.



KEIN IMPORT?  
NIMM DAS HIER



### THE GREAT ESCAPE

» Zugegeben, das wenig innovative Setting in einem Gefangenenlager des Zweiten Weltkrieg ist ein komplett anderes. In Bezug auf das Gameplay ist dieses isometrische Rätselspiel von Denton Designs jedoch das, was dem wunderschönen Titel von Paco Menéndez am nächsten kommt. Ein fantastisches Spiel.





# Magnetic Scrolls

In der Blütezeit der Textadventures war Magnetic Scrolls nach Infocom der wichtigste Entwickler – und setzte schon früh auf hochqualitative Grafiken. **Retro Gamer** entrollt das Pergament und spürt der Geschichte der Geschichtenerzähler nach, deren Name „Magnetische Schriftrollen“ auf Deutsch nur halb so gut klingt.

**D**u wachst eines sonnigen Morgens im August auf. Die Vögel singen, die Luft ist frisch und klar. Doch deine Gelenke sind steif, und du bist nicht in deinem Schlafzimmer aufgewacht, wie du erwartet hättest...

Was sich nach einer typischen Situation im Nachklang einer Zechtour anhört, war der Text (von uns übersetzt), mit dem sich Magnetic Scrolls 1985 den Adventure-Fans erstmals präsentierte. Denn so lauteten die ersten Zeilen des Textadventures *The Pawn*.

Es war die Goldene Zeit dieses Genres, die von einer Firma klar dominiert wurde: der legendären US-Firma Infocom, deren

Titel wie *Zork*, *Suspended*, *Enchanter*, *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy* oder *Leather Goddesses Of Phobos* noch heute jedem Spielerveteranen geläufig sind. Auf weniger hohem Text- und Parser-Niveau, aber mit bunten Grafiken, veröffentlichte zudem die britische Firma Level 8 ein Adventure nach dem anderen, etwa *Adventure Quest*, *Dungeon Adventure* und *Red Moon* (die teils auch ins Deutsche übersetzt wurden).

Magnetic-Scrolls-Mitgründer Hugh Steers lässt seine Gedanken zurückschweifen: „Da gab es sicher eine Aufbruchsstimmung, als wir mit Scrolls begonnen haben“ (keiner der ehemaligen Mitstreiter

sagt „Magnetic Scrolls“). „Ich wusste, dass Anita Sinclair und Ken Gordon eine Softwarefirma gründen wollten. Wir hatten die Idee, textbasierte Adventures zu machen, weil sie zu den begrenzten Fähigkeiten der damaligen Heimcomputer passten.“ Doch es fehlte noch ein guter Schreiber, weshalb sie auf einen Bekannten zuzogen, Rob Steggle. Der erinnert sich: „Wir waren nur einige Schulfreunde, die mit ihren neuen Homecomputern Spaß hatten. Wir mussten uns alles selber beibringen. Ken und Hugh erwiesen sich als Programmiergenies, und als sie sich mit Anita zusammengetan hatten, luden sie mich ein, um beim Szenario eines Spiels mitzuhelfen, das ursprünglich für den Sinclair QL entstehen sollte.“

Der neueste Sinclair-Computer hatte Schwierigkeiten, Spiele-Entwickler für sich zu begeistern, was für die junge Firma eine Chance darstellte. Nämlich gleich bei ihrem ersten Spiel einen namhaften Publisher zu haben, bei dem es unter dem Sinclair-Research-Label erscheinen würde. Doch das unklare Profil des QLs (war es eine Business- oder Spielmaschine?), Sinclairs ineffektive Bewerbung des Spiels und die ungewöhnliche Ausstattung (das Spiel erschien auf zwei Sinclair-Microdrives) führten zu schlechten Verkaufszahlen für *The Pawn* – das übrigens noch keine Grafiken bot.

Dennoch waren die ersten Spieler auf die Qualität des Adventures aufmerksam

## EXPERTEN-WISSEN

**Magnetic Scrolls wurde** 1983 von Ken Gordon, Anita Sinclair und Hugh gegründet.

**Das erste Büro** war in Eltham, dann zog die Firma in den Borough, südlich der London Bridge.

**Für SINCLAIR QL** erschien das erste Spiel von Magnetic Scrolls, *QL-Pawn*. Das Spiel wurde unter dem Sinclair-Research-Label vertrieben und war ein Misserfolg.

**Anita Sinclairs Bulldogge** Murdoch war ein regelmäßiger Besucher von Magnetic Scrolls und wurde schließlich zum Maskottchen der Firma erklärt.

**Wie Infocom-Spiele** enthielten die Adventures meist Goodies, darunter Poster, eine Fake-Zeitung oder eine Fischidentifikations-Karte

**Michael Bywater** schrieb das dritte Adventure, *Jinxter*. Er war gut mit Douglas Adams gut befreundet und diente diesem angeblich als Inspiration für die Dirk-Gently-Buchreihe.

**Die Inspiration für** die Guardians in *Jinxter* war ein Cartoon im Punch-Magazin, der sich um nicht mehr ganz junge Puttenengel mit Bärten und Brillen drehte.

**Rainbird war der** langjährige Publisher von Magnetic Scrolls (und seinerseits ein Label von British Telecomput). Nachdem Rainbird 1989 von Microprose gekauft wurde, schloss Magnetic Scrolls einen Vertrag mit Virgin Games ab.

## » Scrolls-Spiele versuchten, dich alles tun zu lassen, auch wenn es albern war. «

HUGH STEERS ÜBER DIE FREIHEIT, DIE DEM TEAM WICHTIG WAR.

geworden. Hugh fasst das Spiel für alle die zusammen, die es damals nicht erlebt haben: „*The Pawn* war eine sanfte Parodie auf typische Fantasy-Geschichten. Es gab die obligatorische Prinzessin zu befreien, einen mysteriösen Magier und natürlich den ‚Abenteurer‘, der irgendwie in die Sache hineingestolpert war. Wir experimentierten damit herum, was wir technisch bewerkstelligen konnten und was nicht, und ich versuchte, die damals noch vorherrschende Verb-Objekt-Texteingabe auszuweiten.“

Infocoms Parser verstand längst ganze Sätze, also

musste das doch auch einem britischen Studio möglich sein! „Ich war sehr stolz, als ich unserem Parser beibrachte, den Satz ‚Put the pot plant in the plant pot‘ [„Setze die Topfpflanze in den Pflanzentopf“] zu verstehen. Natürlich musste dieser Satz dann so auch im Spiel Verwendung finden!“

## Chapel Court

Das Magnetic-Scrolls-Büro befand sich in den verwinkelten Gassen von Südlondon, mitten zwischen den Schauplätzen aus Charles Dickens *Klein Dorrit* und Geoffrey Chaucers *Canterbury Tales*. Obwohl die Räumlichkeiten sehr schlicht waren, boten sie doch eine kreative Umgebung für die aufstrebende Firma. Hugh blickt zurück: „Die Atmosphäre beim Entwickeln war fast immer sehr entspannt. Ständig wurden Witze erzählt oder Streiche gespielt. Gleichzeitig steckten wir eine Menge kreativer Energie in unsere Spiele.“ Ein kleines Beispiel: Das damalige Entwicklungsteam

hat einen Cameo-Auftritt in *The Pawn*. Ganz am Ende kommt man in einen Raum ohne Fenster, und Ken gibt euch eine Liste mit Bugs, während das Team Richtung Pub verschwindet.

Gerade Rob als der Hauptautor von Magnetic Scrolls fand die literarische Vergangenheit des Stadtteils inspirierend: „Dieser Ort in der Borough High Street war voll von den Geistern Dickens und Chaucers, das hat wirklich viel in mir berührt. Unser Büro war allerdings überhaupt nicht altertümlich, sondern eine typische Zweckräumlichkeit, dazu endlose Kaffeeströme und ausgeliehene oder vergessene Computerteile, die überall herumlagen.“

Kurz zuvor hatte Atari den ST herausgebracht, und Magnetic Scrolls beschloss, eine überarbeitete Version von *The Pawn* dafür zu machen. Sie traten an den Publisher Rainbird heran, der positiv reagierte, gleichzeitig aber vorschlug, Grafiken ins Spiel einzubauen, um den leistungsfähigeren ST auch auszunutzen. Der vielleicht entscheidende Hinweis für den Erfolg von Magnetic Scrolls! Denn die Firma fand mit Geoff Quilley einen begabten Zeichner, der den Scrolls-Adventures fortan einen ganz eigenen Look verpasste.

Geoff erinnert sich: „*The Pawn* zu illustrieren hat Spaß gemacht, und alles war ja auch ganz neu. Der ST war immer noch etwas umständlich in Sachen Grafikbearbeitung, ▶

## ZAHLN-SPIELE

**1** Die Zahl der Magnetic-Scrolls-Spiele für den Sinclair QL (*QL-Pawn*).

**2** Die Zahl der Spiele, die im Fantasy-Land Kerovnia stattfanden (*The Pawn* und *Guild of Thieves*).

**2** Die Zahl der Scrolls-Sammlungen, die Virgin Games herausbrachte (*Magnetic Scrolls Collections 1* und *2*).

**5** Die Zahl der magischen Talismane, die man in *Jinxter* ergattern musste, um zu gewinnen.

**7** So viele 3,5-Zoll-Disketten umfasste die PC-Version von *The Legacy*.

**8** Die Zahl der eigenständigen Spiele, die Magnetic Scrolls veröffentlichte.

**13** Anzahl der Plattformen, für

die Magnetic Scrolls publizierte: Amiga, Schneider CPC, Amstrad PCW, Apple II, Archimedes, Atari ST, Atari XL, C64, PC, Mac, Sinclair QL, Spectrum, Spectrum +3.

**350** Die Punktezahl, die man sammeln musste, um *The Pawn* komplett zu lösen





» [ST] Der Besitzer dieses Sommerhauses in *Jinxter* wurde entführt, und wir müssen ihn finden.

## » Unsere Inspiration war, ein Adventure zu schreiben, das sich selbst nicht allzu ernst nahm. «

ROB STEGGLES ÜBER DIE SCROLLS-MENTALITÄT.

### ■ DAS BISSCHEN OBENDRAUF

Schon früh hatte Adventure-Marktführer Infocom damit begonnen, Goodies in die Packung zu legen – zum Anfassen und Drüber-grübeln. Auch Magnetic Scrolls folgte diesem Trend und legte ihren Spielen unter anderem Folgendes bei: eine Kurzgeschichte (*The Pawn*), das „Fachmagazin“ *What Burglar?* (*Guild Of Thieves*) oder einen Bierdeckel, der für „Old Moose Bolter“ warb (*Jinxter*).

Die einfallsreichste Dreingabe war die Audio-Kassette, die der Packung von *Corruption* beilag. Sie enthielt kurze Hörspielaufnahmen, in denen Schauspieler wichtige Szenen des Spiels vertonten. An manchen Stellen des Spiels wurde man aufgefordert, eine bestimmte Szene anzuhören. Rob Steggles dazu: „Anfänglich war die Kassette einfach ein Gegenstand im Spiel, ein Hinweis auf den Urheber der Verschwörung. Sie sollte der Textbeschreibung nach manipulierte Aufnahmen enthalten, die zu einer konspirativen Unterhaltung verdreht worden waren. Später hatten wir dann die Idee, die Kassette in echt beizulegen. Michael Bywater schrieb das Drehbuch dafür, und ich ließ es dann als kleines Hörspiel produzieren.“

► aber die größere Farbpalette und die kleineren Pixel erlaubten doch interessante Effekte und aufwendige Bilder.“ Dennoch gab es auch viele Einschränkungen – manche Ideen waren schlicht nicht umsetzbar, weil sie zu detailliert oder komplex waren. Geoff fährt fort: „Meine Herangehensweise war folgende: Ich suchte nach Aspekten in den Texten, die sich grafisch darstellen ließen, und setzte dann darauf auf. Mein Ziel waren Bilder, die nicht einfach den Text illustrierten, sondern ihn ergänzten, und dennoch dazu passten. Sie sollten dem Spiel eine zusätzliche Dimension geben.“

Die Atari-ST-Version von *The Pawn* erwies sich als großer kommerzieller Erfolg, auch die Spielejournalisten liebten es. Es bekam viele Auszeichnungen und verschaffte Magnetic Scrolls eine Unmenge Fans. Bis dahin hatten Adventures im besten Fall bunte Illustrationen von zweifelhafter künstlerischer Qualität gehabt. Das lag zum einen daran, dass oft der Programmierer selbst auch noch die Grafiken erstellte, zum anderen aber auch daran, dass die 8-Bit-Computer nicht

gut für Bilder geeignet waren. Da war es kein Wunder, dass die hochklassige 16-Bit-Grafik von *The Pawn* sofort zu einem Alleinstellungsmerkmal von Magnetic Scrolls wurde. Aber auch unter der Haube strahlte der überarbeitete Erstling Qualität aus, schließlich konnte es der Textparser nach Meinung vieler

Fans mit dem von Infocom aufnehmen. Vor allem aber waren die Texte intelligent geschrieben und die Puzzles ebenso komplex wie befriedigend.

Dazu kam noch der humorvolle, selbstironische Ton. Um ein Beispiel zu geben: Wenige Schritte vom Anfangsraum entfernt, entdeckt man in *The Pawn* eine rote Linie auf dem Boden. Sie ist mit „Das südliche Ende des Adventures“ beschriftet – ein Seitenhieb auf die unsichtbaren Wände vieler Adventures der damaligen Zeit. Rob blickt gerne zurück: „Wir wollten ein Adventure machen, das sich selbst nicht allzu ernst nahm. Gleichzeitig hatten wir ein normal aussehendes Szenario, in dem der Spieler so viel Freiheit besaß, wie wir ihm irgendwie bieten konnten. Wir alle waren frustriert von Adventures, die dich am Weiterkommen hinderten, wenn du nicht genau den richtigen Befehl eingetippt oder die Puzzles in genau der vorgesehenen Reihenfolge gelöst hast. Wir wollten das anders machen und auch Stereotypen der Marke

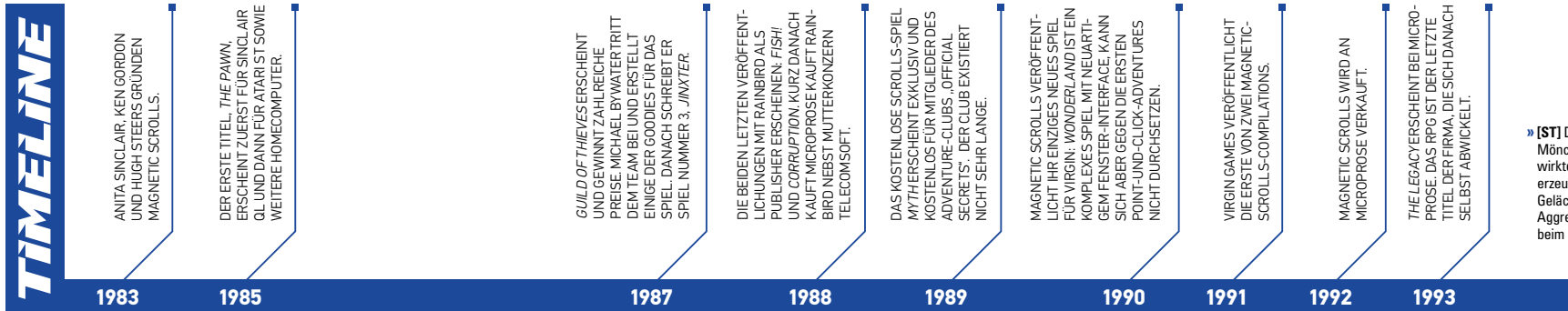
„Du findest dich in einem Raum wieder, der im Osten...“ vermeiden.“ Die Ideen, so Rob

Steggles weiter, kamen aus dem ganzen Team, alles war eine Gemeinschaftsarbeit.

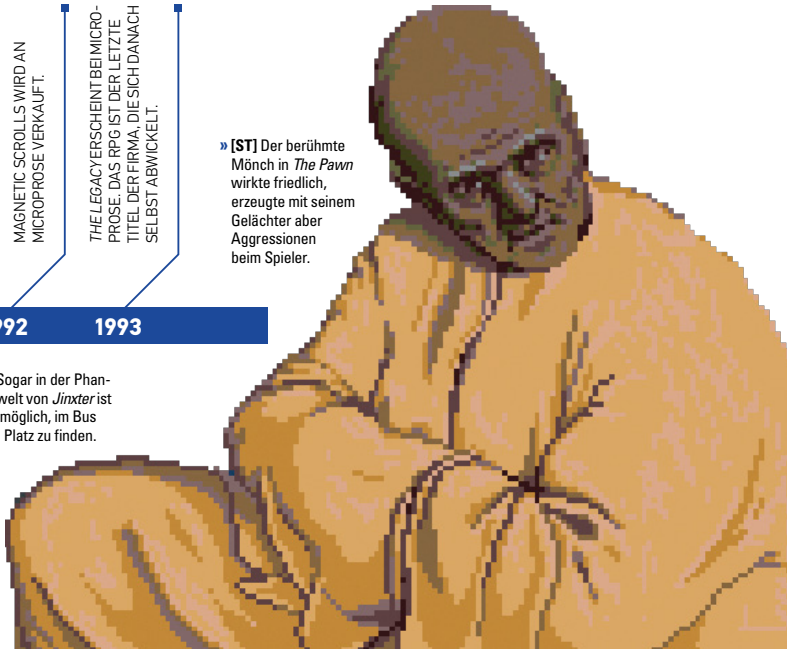
Programmtechnisch war *The Pawn* eine Meisterleistung, die viele bekannte Probleme der damaligen Adventures in den Griff bekam. „Es war uns wichtig, dass jedes Objekt, das in einem Text auftauchte, auch wirklich existierte“, erklärt Hugh. „Wenn also in einer Raumbeschreibung von einem Kerzenhalter die Rede war, dann konntest du den auch untersuchen oder mitnehmen.“ Das war eine andere Philosophie, als sie viele Infocom-Autoren hatten. Diese sahen die Texte eher als qualitative denn als quantitative Beschreibung der Szenen an. Hughs fährt fort: „Obwohl ich einen großen Respekt vor den Infocom-Adventures hatte, fühlte ich mich oft von ihnen eingeschränkt. Ich wollte etwas versuchen, aber das Spiel erlaubte es mir nicht. Meist waren das nur dumme Kleinigkeiten, die überhaupt nichts mit der Handlung zu tun hatten. Aber genau solche Kleinigkeiten versuchten wir bei Magnetic-Scrolls-Spielen zuzulassen.“

*The Pawn* enthielt ein Poster mit der Packungs-Artwork und eine 44-seitige Kurzgeschichte, die in die Welt von Kerovnia einführte. Solche Goodies hatte man sich bei Infocom abgeschaut, sie gab es fortan in jedem Scrolls-Spiel. Und von denen gab es einige: Nach dem Erfolg von *The Pawn* auf ST (und bald Amiga) arbeitete das Team am nächsten Adventure, *The Guild of Thieves*. Rob Steggles war wieder als Autor verantwortlich: „Für unser ‚schwieriges zweites Album‘ wollten wir etwas konventioneller werden, aber die ironische Erzählstimme und den Humor beibehalten. Sollte damals wirtschaftlicher Druck auf Ken und Anita gelegen haben, so verbargen sie ihn gut vor uns anderen.“

Hugh und die anderen Entwickler wollten nicht einfach auf dem Stand von *The Pawn* bleiben, sondern dem Spielgerüst weitere Features hinzufügen. Hugh erklärt uns die Idee dahinter: „Wir haben bei jedem Spiel neue Plot-Mechaniken eingeführt. In *Guild of Thieves* sollte es die „Sack“ die Schätze ein“-Mechanik sein. Obwohl sich das nach einer simplen Idee anhört, brachte es viele Vorteile mit sich. Erstens gab es den Spielern eine Vorstellung davon, wie weit im Spiel sie bereits waren: Hatten sie sieben von zehn Schätzen, waren sie zu ungefähr 70 Prozent durch. Zweitens kann man bei



» [ST] Sogar in der Phantasiewelt von *Jinxter* ist es unmöglich, im Bus einen Platz zu finden.



» [ST] Der berühmte Mönch in *The Pawn* wirkte friedlich, erzeugte mit seinem Gelächter aber Aggressionen beim Spieler.

einer solchen ‚Schatzsuche‘ die Puzzles um die zehn Schätze herum unabhängig voneinander gestalten, sodass die Spieler sie in beliebiger Reihenfolge angehen können, und nicht an einer Stelle hängen bleiben.

*Guild of Thieves* war ein sofortiger Erfolg und heimste wieder Preise ein, darunter den „Game of the Year“ von Computer Gaming World (1987). Damit hatte sich Magnetic Scrolls als ernst zu nehmender Faktor im Adventure-Segment etabliert.

### Eine neue Welt

Das dritte Adventure verließ Kerovnia und siedelte sich in einer noch seltsameren Welt an. Sie wurde von einem neuen Autoren erdacht, Michael Bywater. Der Journalist hatte schon für The Observer, MacUser und Punch gearbeitet, als er von Magnetic Scrolls gebeten wurde, eine Geschichte zu überarbeiten, die von Anitas Schwester Georgina stammte und damals noch „Green Magic“ hieß. Das Ergebnis war das Adventure *Jinxter*. Darin wird der Spieler vor dem sicheren Tod gerettet, erhält von seinem Retter, einem „Guardian“, jedoch den Auftrag, fünf magische Talismane zu finden. Die Guardians sind nicht die üblichen himmlischen Kräfte, sondern schäbig aussehende Männer in Fischgrät-Mänteln. Und alle heißen sie Len.

Wieso die Guardians so dargestellt wurden? „Weil sie uns amüsierten, mehr war nicht dahinter“, verrät Michael. „Wobei, einen weiteren Grund gab es schon: Es ist schwer, unterschiedliche NPCs in einem Adventure zu differenzieren. Man landet dann schnell beim Infocom-Trick, nur einen zu verwenden, also etwa den Dieb in *Zork* oder Floyd in *Planetfall*. Wir wollten aus dieser Beschränkung einen Running Gag machen.“

Eine Story für ein Spiel statt für ein Heft zu schreiben, war eine große Herausfor-

derung für Michael: „Es gibt so viele Unterschiede in der Erzählweise zwischen beiden Medien, dass es leichter fällt, die Gemeinsamkeiten aufzuzählen. Beide benutzen Worte, um eine bestimmte Vorstellung beim Leser zu überzeugen. Das waren schon sämtliche Gemeinsamkeiten.“

In einem Adventure habe man nicht die Kontrolle über die Erzählung oder das Timing, man könne nicht auf den Punkt genau Spannung aufbauen, fährt Michael fort. „Du kannst nicht kontrollieren, wann der Spieler wohin geht, und was er sich ansieht.“ Trotz dieser Schwierigkeiten gelang Michael eine wundervoll surreale Geschichte. *Jinxter* wurde der dritte Verkaufserfolg in Folge für Magnetic Scrolls, und viele Fans bezeichnen es heute als ihren Favoriten.

Adventure Nummer 4 verließ das Fantastische und nahm sich einer realitätsnäheren Umgebung an. Dieses Mal war wieder Rob Steggles als Autor an der Reihe: „Ich hatte Infocoms Kriminal-Adventures gespielt und wollte ebenfalls weg vom üblichen Fantasy-Setting. Schließlich einigten wir uns auf einen Thriller in der Londoner Innenstadt.“ Als *Corruption* dann erschien, waren Thema und Timing perfekt: Die Zeitungen waren 1988 voll von Storys über Insider-Handel der Londoner Finanzjongleure. Im Spiel ging es weniger um Rätsel im klassischen Sinn, sondern um Charaktere und Gespräche. Rob präzisiert: „Es gab Rätsel im Spiel, doch das große Rätsel war, einer Verschwörung aufzudecken und sich zu überlegen, wie man sie manipulieren kann, um am Ende als Sieger daraus hervorzugehen.“

Die Charaktere in *Corruption* mussten ausreichend real wirken, um den Spieler in die Handlung eintauchen zu lassen. Ihrer Beschreibung wurde deshalb mehr Platz eingeräumt als in früheren Adventures. ►

### ■ WAS MACHEN SIE HEUTE?

**Anita Sinclair** Soweit wir wissen, hat Anita Sinclair nach dem Ende von Magnetic Scrolls der Spielebranche den Rücken gekehrt, war aber bis vor wenigen Jahren noch in der Software-Industrie tätig.

**Hugh Steers** Nach seinem Abschied von Magnetic Scrolls arbeitete Hugh als freiberuflicher Software-Designer und arbeitete dann erneut mit Doug Rabson zusammen: bei Immarsat, einem führenden Anbieter von mobiler Satelliten-Kommunikation.

**Geoff Quilley** Dr. Geoff Quilley wechselte von der Spielebranche nach Akademia: Er hielt Vorlesungen über Kunstgeschichte an der Universität von Leicester, war dann



Michael Bywater

Kurator der Bildenden Künste im britischen National Maritime Museum und wirkt heute als Kunstgeschichte-Dozent an der Universität von Sussex.

**Doug Rabson** Nach Magnetic Scrolls gründete Doug mit Ex-Kollege Servan Keondjian die Firma RenderMorphics. Diese Firma entwickelte die API „Reality Lab 3D“, aus der später Direct3D wurde, nachdem die Firma von Microsoft gekauft wurde. Direct3D ist längst Bestandteil von Windows DirectX und Teil der Grafikschnittstelle der Xbox 360. Doug arbeitet heute (wie auch ein anderer Kollege aus Scrolls-Zeiten, Steve Lacey) für Google.

**Rob Steggles** Rob ist heute Europäischer Marketingdirektor von NTT Communications, einer der größten Telekommunikationsfirmen der Welt.

**Michael Bywater** Michaels journalistische Karriere führte ihn als Autor zu zahlreichen Zeitschriften wie The Independent, The Times, The Observer und The Daily Telegraph. Er war außerdem Autor oder Redaktionsmitglied bei den Magazinen Punch, Cosmopolitan und Women's Journal. Michael arbeitete mit (mittlerweile verstorbenen) Douglas Adams am Computerspiel *Starship Titanic*. Außerdem schrieb er mehrere Bücher, darunter *Lost Worlds* und *Big Babies*.



Rob Steggles



» *Guild of Thieves* bewies, dass *The Pawn* kein Zufallserfolg gewesen war, und gewann mehrere Preise.



► Außerdem bewegten sich die Charaktere in der Spielwelt herum und interagierten. Rob erinnert sich: „Wir limitierten die Art und Weise, wie der Spieler mit den NPCs reden konnten, und bauten eine sehr hohe Zahl möglicher Antworten ein. Für das Finale mit dem Verhör und den Gerichtsszenen haben wir ein unglaublich verschachteltes Diagramm gemalt, welche Antwort des Spielers zu welcher Folgefrage führte. Das zu codieren, war für Hugh ein Knochenjob.“

An dieser Stelle sollten wir erwähnen, dass Magnetic Scrolls schon lange auf ihre eigenen Entwicklungs-Tools vertrauten. Sie waren nötig, um die gewünschte Kontrolle über die Spielstruktur zu erhalten, aber auch um die Spiele leicht auf andere Plattformen konvertieren zu können. Hugh erklärt das System: „Die Basis unserer Spiel-Engine entstand bereits für *The Pawn*. Natürlich haben wir sie immer weiter verbessert, aber die ursprüngliche Architektur blieb dieselbe.“ Die Engine verwaltete die Grundfunktionen der Spielwelt, also Türen, Schlüssel, Behälter, Wasser, Feuer, bewegliche Objekte und

## GELIEBTER FEIND

Da Infocom, Magnetic Scrolls und Level 9 die führenden Kräfte im Adventure-Genre der 80er Jahre waren, könnte man meinen, die Firmen seien sich spinnenfeind gewesen. Dem widersprechen jedoch Hugh Steers und Rob Steggles: „Es gab sicher eine freundliche Rivalität zwischen uns und Infocom“, sagt Hugh. „Aber damals waren wir alle überzeugt, dass die Kunden eh die Spiele kauften, die sie wollten, und das wir nicht um Marktanteile stritten, sondern alle etwas zum selben Markt beitrugen.“ Und Rob ergänzt: „Wir trafen die anderen Adventure-Entwickler andauernd auf Messen oder Preisverleihungen. Wir kamen immer gut mit ihnen aus, vor allem mit den Infocom-Jungs. Einmal organisierte Keith Campbell vom C&VG-Magazin ein ‚Adventure-Autoren-Abendessen‘ in London, das sehr lustig war. Ich bin sicher, dass wir alle die Adventures der anderen gespielt haben. Sollte es da irgendwelche Konkurrenzgefühle gegeben haben, sind sie an mir vorbeigegangen.“

so weiter. Jedes unbelebte Objekt in den Adventures wurde von 14 Parametern beschrieben. Das waren vor allem physikalische Eigenschaften wie Größe, Gewicht, Oberfläche, Material oder Temperatur. Durch diese Eigenschaften „wusste“ die Engine generell, ob etwa ein Gegenstand brennbar war oder in eine Tasche gesteckt werden konnte.

Hugh verrät uns, was am Anfang jedes Spielprojekts stand: „Zuerst haben wir das Layout der Räume und die Verbindungen dazwischen erstellt, und dann die Raumbeschreibungen geschrieben. Danach konstruierten wir die Objekte, also ihre Eigenschaften nebst einer Textbeschreibung. Diese Daten wurden dann mit einem Programm namens ‚fred23‘ kompiliert. Ein aufwendiger, aber effektiver Prozess.“

Die größte Herausforderung aber war auf jeder Plattform die Grafik. Denn es waren statische Bilder, die nicht verändert werden konnten. Immer wieder beschwerten sich Fans, dass die Bilder nicht die sich ändernden Bedingungen im Spiel widerspiegelten. „Doch das ging einfach

nicht“, bedauert Hugh. „Wir verwandten also unsere Energie lieber darauf, die Grafiken so hochauflösend und detailliert zu gestalten, wie es damals überhaupt ging. Ich weiß, heute sehen die Bilder mies aus, aber damals waren sie wirklich herausragend. Und jedes war handgemalt.“

Die nächsten beiden Adventures waren das absurd-interessante *Fish!* (man begann das Spiel als Fisch in einem Goldfischglas) und das kostenlose Minispiel *Myth*. Dieses sollte den neuen Adventure-Club von Tony Rainbird zu bewerben. Die Spieler nahmen beide dankbar auf, doch Magnetic Scrolls steckten ihre eigentliche Energie längst in das Projekt *Wonderland*. Es wollte weg vom einzigen Text- und Eingabefenster und nannte sich „Magnetic Windows“.

Hugh Steers verrät uns die Hintergründe: „Homecomputer wurden grafisch immer stärker. Als dann größtenteils 16-Bit-Maschinen bei den Leuten standen, wollten wir deren Mehr an CPU, RAM und Grafik nutzen, um aus unserem Text- ein Fenster-Interface zu machen.“ Programmiert wurde Magnetic

## » Die Nachbarschaft war voll von Geistern von Charles Dickens und Geoffrey Chaucer – ich fand das sehr inspirierend. «

ROB STEGGLES ÜBER DAS BÜRO AM CHAPEL COURT.

► [ST] Geoff Quilleys detaillierte Grafiken waren ein USP der Scrolls-Spiele.



► Obwohl es technisch beeindruckend war, kam Wonderland zu spät: Die Text-Adventures waren schon am Sterben.

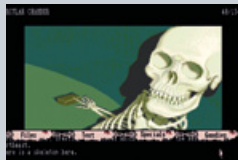


## SECHS DER BESTEN



### The Pawn (1985)

Das erste Werk von Magnetic Scrolls verband (auf dem Atari ST und anderen) einen starken Textparser mit ausgeklügelten Puzzles und schönen Grafiken von Geoff Quilley. Aber auch ohne Bilder konnte die Story mit ihrem Witz und ihrer Originalität punkten.



### The Guild of Thieves (1987)

Ziel des zweiten Werks ist es, als junger Dieb in die Gilde der Diebe aufgenommen zu werden. Dazu muss man sämtliche auf einer Insel verborgenen Schätze finden und an sich bringen. *Guild of Thieves* bot einen verbesserten Parser und höllisch schwere Rätsel.



### Jinxter (1987)

Michael Bywaters surrealer Humor führte zu diesem wundervoll schrägen Spiel. Das Glück wurde von einer Hexe gestohlen, weshalb der Spieler den Auftrag bekommt, das Glück (in Form von fünf Talismanen) zurückzubringen.



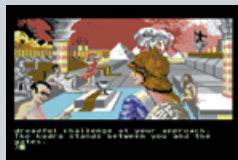
### Corruption (1988)

Passend zur Rezession Ende der 80er dazu ging es in diesem Thriller-Adventure um eine finstere Verschwörung in der City of London. Das Spiel drehte sich mehr um Dialoge als um Rätsel; in der Packung lag eine Kassette mit Audioaufnahmen.



### Fish! (1988)

Viel surrealer geht es nicht: Wir spielen einen Goldfisch, der durch die Dimensionen reisen kann, um die Pläne der Terroristengruppe „Seven Deadly Fins“ zu durchkreuzen. Gleich sechs Künstler, darunter Geoff Quilley, arbeiteten an den Grafiken.



### Myth (1989)

*Myth* wurde kostenlos jedem überreicht, der dem „Official Secrets“-Adventure-Club beitrug. Das Spiel war allerdings kurz und verzichtete auf viele Komfortfeatures vollwertiger Magnetic-Scrolls-Spiele.

## ZWEI ZUM VERGESSEN



### Wonderland (1990)

Diese extrem ehrgeizige Variante der klassischen *Alice im Wunderland*-Geschichte führte ein neues grafisches Interface ein, das sich Magnetic Windows nannte. Es erlaubt es dem Spieler, Inventar, Karte und so weiter in einzelnen Fenstern anzuzeigen, was damals eine Revolution war. *Wonderland* war dennoch ein großer Misserfolg.



### The Legacy (1993)

Das erste und letzte Magnetic Scrolls-Spiel, das von Microprose veröffentlicht wurde. Es war kein echtes Adventure mehr, sondern ein RPG, das auf Magnetic Windows setzte: Einzelne Fenster zeigten eine 3D-Egosit, die Karte, Charakter-Attribute und Raumbeschreibungen. Doch diese „High-Tech“-

Features führten zu unendlich langsamen Ladezeiten, was *The Legacy* auf langsameren Homecomputern und PCs unspielbar machte.

## DIE FIRMEN-ARCHIVE: MAGNETIC SCROLLS



► Die Magnetic-Scrolls-Adventures enthielten immer Packungsbeilagen wie die hier abgebildeten.

► Windows von Doug Rabson, der seit *Jinxter* im Team war: „Das größte Problem war die Performanz. Unsere schwächste Maschine war ein 4,77-MHz-PC mit CGA-Grafik und 640 KB RAM. Darauf musste es ebenso laufen wie auf weit stärkeren Rechnern.“ Das Eingabesystem musste außerdem portierbar sein: Allein auf dem PC gab es mindestens vier Grafikstandards (Hercules, CGA, EGC, VGA), dazu kamen die Homecomputer Amiga, Atari ST und Archimedes, die alle höchst unterschiedlich waren.

## Ende einer Ära

Als sich die Achtziger dem Ende zuneigten, gab es bereits Zweifel, ob sich die Textadventures im Markt würden halten können. Microprose hatte kürzlich Telecomsoft aufgekauft, die Mutterfirma von Rainbird. Magnetic Scrolls hatte sich bei dieser Gelegenheit von Rainbird getrennt und stand nun ohne Distribution da. 1990 unterzeichnete das Studio einen Vertrag mit Virgin Games, um das überfällige *Wonderland* herauszubringen. Doch erstmals seit der Urfassung von *The Pawn* scheiterte ein Magnetic-Scrolls-Spiel kommerziell. „Ich denke heute“, bemerkt Doug selbstkritisch, „dass wir bei *Wonderland* zu viel auf einmal erreichen wollten. Das Spiel allein war groß und komplex, doch darauf sattelten wir auch noch das neue Interface, was viel Arbeit verschlang. Und als wir endlich fertig waren, ging es mit den Textadventures bereits zu Ende, und die Wertschöpfungskette erlebte den Beginn einer Rezession.“

Wenn die 80er die goldenen Jahre der Textadventures waren, so schienen die 90er ihr dunkelstes Kapitel zu werden. Der einstige Marktführer Infocom hatte bereits 1989 seine Pforten geschlossen, Level 9 folgte 1991. Auch Magnetic Scrolls kam nicht davon: 1992 verkauften die Gründer

ihre Firma an Microprose. Und obwohl Ken Gordon 1993 über Microprose ein letztes Spiel veröffentlichte – *The Legacy* (das Vermächtnis) –, war der Geist von Magnetic Scrolls verschwunden. Doug ist es wichtig, eine Sache klarzustellen: „Magnetic Scrolls ging keinesfalls pleite! Die Firma wurde von Hugh Steers ordentlich abgewickelt, alle Schulden wurden bezahlt. Ich selbst ging kurz vor dieser Abwicklung, aber ich blieb mit den anderen in Kontakt und bekam es mit, als dann in Chapel Court die Türen endgültig ins Schloss fielen.“

Woran Magnetic Scrolls gescheitert sei, wollen wir von Doug wissen. Seine Antwort: „Als die ersten Grafikadventures erschienen, gehörten Textadventures zum Alteisen. Schließlich verlangten wir von den Spielern, Text zu lesen und zu denken!“ Dem Point-and-Click-Trend aber wollte Magnetic Scrolls nicht folgen, zumal das aufgrund der Grafiklastigkeit eine kräftige Aufstockung des Teams erfordern hätte. „Aus etwas Kleinem und Kreativem wäre über Nacht etwas Gewöhnliches mit Meetings und Zeitplänen geworden. Das wollten wir nicht!“, schließt Doug.

29 Jahre, nachdem Rob Steggles einleitende Zeilen von *The Pawn* die Spielefans mit Magnetic Scrolls vertraut machte, hat die Firma immer noch viele Fans. Rob soll auch das Schlusswort dieses Artikels haben: „Mehr als die Hälfte meines Lebens ist seit *The Pawn* vergangen. Aus dieser Distanz betrachtet, kann ich sagen: Würde ich es noch einmal machen, ich würde noch mehr die damalige Freiheit nutzen und über jedem Satz und über jedem Komma brüten. Wir hatten keine Fokusgruppen, keine Strategiesitzungen, keine Projektpläne. Wir kamen rein, schrieben, lachten, und irgendwann war das Spiel fertig. Die guten alten Zeiten eben, versteht ihr?“