ALT!

DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

# retro GAMER

1/2023
Dezember 2022, Januar, Februar 2023

| | |
|---|---|
| Deutschland | € 12,90 |
| Österreich | € 14,20 |
| Schweiz | sfr 25,80 |
| Luxemburg | € 14,85 |

35 JAHRE STREET FIGHTER

## commodore C64

40 Jahre

- Der beliebteste aller Heimcomputer ist noch immer „on“
- Wir reisen durch vier Jahrzehnte des Commodore 64
- Top-Spiele, wichtige Firmen, Hardware-Versionen

### BIOSHOCK

Wie aus *System Shock* & Co. ein Mainstream-tauglices „Weltsimulation“-Actionspiel wurde

### WONDER BOY

Normalerweise bleiben Serien ihrem Genre treu. Westone aber wechselte munter durch

### KICK OFF 2

Die Dauer-Dribbel-Hektik von Dino Dini war nicht unumstritten. Teil 2 legte taktisch nach

4 198107 812902 01

Anatol Locker

Harald Fränkel

Heinrich Lenhardt

Jörg Langer

Michael Hengst

Roland Austinat

Stephan Freundorfer

Winnie Forster

# retro* GAMER

## Willkommen bei Retro Gamer 1/2023!

Für die meisten von euch ist es November 2022, wenn ihr dies lest, aber Retro Gamer ist eben seiner Zeit voraus und liegt außerdem bis Januar 2023 am Kiosk – die Nummerierung passt also schon. Sehr gut passt sie sogar zur Titelgeschichte: Denn während in den USA der C64 bereits im August 1982 auf den Markt kam – dieses 40-Jahre-Jubiläum feiern wir –, dauerte es bis zum Marktstart in Deutschland noch bis Januar 1983.

Nicht zu den allerersten Käufern, aber doch noch zur ersten Welle gehörte ein gewisser Jörg Langer, der sich an Weihnachten mit einem Commodore 64 beschenken ließ. Ob ich auch Spielejournalist geworden wäre, wenn ich mir damals etwas anderes gewünscht hätte? Der „Brotkasten" hat mir eine neue Welt eröffnet, hat meinen Freundeskreis erweitert, in mir die Lust aufs Programmieren geweckt. Er bestimmte jahrelang einen großen Teil meiner Freizeit und führte mich über den Amiga und den PC 1994 in meinen ersten Redakteursjob bei *PC Player*.

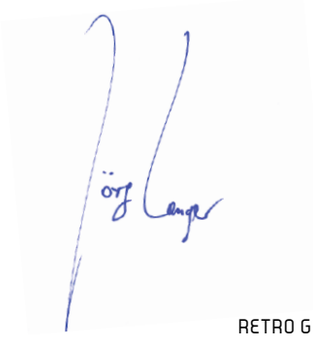
Was den Commodore 64 so erfolgreich machte? Sicher die Grafik- und Soundfähigkeiten. Die relativ einfache Programmierbarkeit. Die Leichtigkeit des Raubkopierens. Die versteckten Systemressourcen, die nach und nach durch Tricks findiger Coder hervorgekitzelt wurden (und noch bis heute werden). Vielleicht sogar sein harmlos-langweiliges Aussehen samt Schreibmaschinen-Tastatur. Nicht zuletzt war es sein Preis, der nach hohem Einstieg bald fiel. Das führte zu großem Absatz, der große Absatz machte den C64 spannend für die Studios und Publisher, und deren Spiele sorgten abermals für steigenden Absatz.

Wir feiern auch andere Jubiläen in diesem Heft, etwa **35 Jahre Street Fighter**. Und haben auch sonst wieder die Mischung aus „ganz alt" und „weniger alt", die ihr schätzt. So berichten wir vom immersiven Actionspiel **Bioshock**, dem Genre-wechsle-dich-Wunder **Wonder Boy** oder wählen die **25 besten Lightgun-Spiele**. 8-Bit-Weltraumpiloten lesen über **Elite**, Arcade-Fans über **Super Space Invaders '91**. Auch unsere deutschen Spieleveteranen wie **Michael Hengst, Anatol Locker, Stephan Freundorfer, Harald Fränkel** oder **Winnie Forster** waren wieder fleißig. Von einem anderen werden wir hingegen nie wieder Neues lesen dürfen: Kurz nach Heftschluss von Retro Gamer 4/2022 ist mein geschätzter Kollege **Mick Schnelle** verstorben – siehe Nachruf.

Schon seit geraumer Zeit gibt es durch die generelle Weltlage einen enormen Preisanstieg für den **Rohstoff Papier**. Zu allem Übel sind nicht nur die Kosten für Papier auf das Zwei- bis Dreifache angezogen, sondern es gibt auch zu wenig Angebotsmenge, insbesondere von höherwertigen Sorten. Deshalb haben Verlage aller Größen seit Monaten eine echte Herausforderung zu meistern: überhaupt noch genügend Papier für die eigenen Hefte kaufen zu können. Die konkrete Konsequenz für die aktuelle Retro-Gamer-Ausgabe ist eine Umfangsreduktion in Höhe von acht Seiten. Wir haben natürlich nicht bei den neu geschriebenen Artikeln deutscher Autoren gespart, sondern bei den Übersetzungen (es fiel ein Achtseiter zu Codemasters-Budgetspielen aus dem Plan).

Wir hoffen, dass diese Maßnahme unseres Verlags eine temporäre bleibt und wir 2023 wieder auf die gewohnten 180 Seiten gehen können. Als Redaktion haben wir keinen Einfluss auf die Weltlage – wohl aber auf unsere Arbeit. Und die machen wir weiterhin so gut für euch, wie es uns nur möglich ist!

**Euer Jörg Langer**
*Externe Projektleitung Retro Gamer*



# retro GAMER

# INHALT 1/2023

Dezember 2022,
Januar, Februar 2023

## RETRO-HARDWARE

... VON BRANDNEU BIS STEINALT

010

082

108

132

## Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

## 40 JAHRE C64


**010** Die Anfänge, das Jahr 1982
**012** Die Jahre 1983 und 1984
**014** Die Jahre 1985 und 1986
**016** Die Jahre 1987 und 1988
**018** Die Jahre 1989 und 1990
**020** Von den 90er Jahren bis heute
**022** Erinnerungen der C64-Prominenz


### RETRO-REVIVALS


**008 Bruce Lee**
Stephan „Bruce" Freundorfer hüpfte und kämpfte in zahlreichen Bildschirmen

**036 Bushido Blade**
Michael Hengst erinnert an ein Kampfspiel, das dank Replay für Schadenfreude sorgte

**056 Samantha Fox Strip Poker**
Sie zog sich nur für Harald Fränkel aus, auch wenn man im Pixelbrei nicht viel erkannte

**088 Jagged Alliance 2**
Anatol Locker erklärt, wieso ihn *JA2* sowohl sehr gefrustet als auch fasziniert hat

**118 Critical Mass**
Roland Austinat ist zu einem Adventure zurückgekehrt, in dem es ums Weltende geht

**146 Destruction Derby**
Winnie Forster ist ohne Rücksicht auf seine Karosserie in die PS-Manege gefahren


### KLASSIKER-CHECK


**006 Red Dead Redemption**
Winnie Forster spannt den Bogen von *Red Dead Revolver* bis zum *RDR*-Nachfolger

**042 Summer Games**
Roland Austinat spielte viel lieber *Summer Games* als eine gewisse Zehnkampf-Rüttelei

**044 Decathlon**
Harald Fränkel schwört aufs Rütteln – und schaffte für Retro Gamer einen neuen Rekord

**100 Battlefield 1942**
Fahrzeuge, 64 Spieler, Ticketsystem: Michael Hengst erinnert an den Online-Vorreiter

**158 Apidya**
Biene statt Raumschiff: Stephan Freundorfer analysiert „den besten Amiga-Shooter"


### MAKING OF


**024 Bioshock**
*System Shock, Thief* und *Deus Ex* führten zu diesem „immersiven Weltsim-Actionspiel"

**032 Demon Attack**
In diesem *Galaxian*-Nachfahren haben die Dämonen gelernt, blitzschnell auszuweichen

**038 Donkey Kong Land**
Vorgerenderte Edel-Grafik auf dem Game Boy? Dieser Port bewies, dass das ging!

**058 Kick Off 2**
Im Making-of verrät Designer Dino Dini, welche Kritik an seinem Spiel ihn extrem störte

**078 Nocturne**
Ende der 90er schickte uns Terminal Reality auf dem PC gegen Zombies und Werwölfe

**090 Mr. Driller**
Wie wäre es, wenn wir in *Tetris* ein Männchen packen, das sich nach unten durchbohrt?

**140 Agony**
Als schießende Eule fliegen wir im Shoot-em-up durch eine schöne Dark-Fantasy-Welt

**148 D&D: Warriors of the Eternal Sun**
Für Sega programmierte Westwood dieses RPG, das die *D&D*-Hohlwelt-Regeln nutzte


### LEUTE & FIRMEN


**112 The Sales Curve**
Jane Cavanaghs Firma hieß später SCi, übernahm Eidos und wurde Teil von Square

**120 Software Invasion**
Nach guten BBC-Micro- und mäßigen C64-Spielen machte das Studio *Lawnmower Man*

**152 Auf dem Sofa: Franz Lanzinger**
Franz schuf Klassiker wie *Crystal Castles* und *Ms. Pac-Man*, schreibt und spielt Klavier

**165 Nachruf auf Mick Schnelle**
Der langjährige Retro-Gamer-Autor ist im Juli verstorben – ein Nachruf von Jörg Langer


### SCHWERPUNKT


**046 35 Jahre Street Fighter**
Wie ein Prügelspiel zum Genre-Vorreiter wurde – und seit 35 Jahren aktuell bleibt

**082 Die Frühzeit der CD-ROM**
Neben den üblichen Verdächtigen war auch eine britische Firma Vorreiter der CD

**132 Die 25 besten Lightgun-Spiele**
Mangels Röhrenfernseher aus der Mode gekommen, aber noch nicht tot: Lightguns


### FÜR SAMMLER & GENIESSER


**030 Die Unkonvertierten**
Automaten-Spiele, die wir gerne zu Hause hätten, wie *2 Spicy* und *Polygonet Commanders*

**076 Lost in Translation**
Warum japanische Titel wie *Panel de Pon* im Westen anders aussahen – und hießen

**108 Schneider-CPC-464-Spiele**
Sammler-Check zu Deutschlands (vermutlich) zweitbeliebtestem 8-Bit-Home-Computer

**160 Homebrew**
In dieser Homebrew-Folge stellen wir *Final Assault, Tiny Dungeons, From Below* u.a. vor

**164 LOAD "NEUES SPIEL",8,1**
Harald Fränkel über zwei Retro-Perlen: *Metal Dragon* und *Aztec Challence* (ColecoVision)

**168 Retro-Feed**
Leserpost, Termine und Retro-News, diesmal mit *Eye of the Beholder* für Commodore 64


### HISTORIE & EXPERTENWISSEN


**064 Wonder Boy**
Diese Historie behandelt die Evolution des Wunderknaben bis hin zum „RPG Lite"

**094 Elite**
1984 startete das grandiose Weltraumspiel – wir beleuchten Original, Ports und Nachfolger

**102 Paradroid**
Andrew Braybrook erklärt euch, was ihn bei der Entwicklung des C64-Klassikers antrieb

**124 Super Space Invaders '91**
Entführte Kühe und brachiale Power-ups: An dieser Fortsetzung war so einiges super


### RUBRIKEN

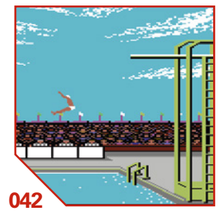

**003 Editorial**
**166 Retro-Gamer-Abo-Angebot**
**170 Vorschau, Impressum**

006

008

024

038


042

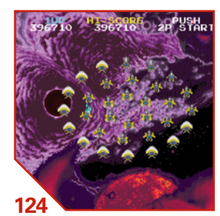
046

058

064

094

100


124

146

148

158

# KLASSIKER-CHECK

# RED DEAD REDEMPTION

**Mit dem 3D-Gangster-Trip *Grand Theft Auto III*, dem Bestseller des Jahres 2001, legt sich das junge Rockstar-Label ein unerschütterliches Fundament und schafft eine Action-Marke, an deren Erfolg keine andere herankommt … denkt man. Doch eine urwüchsige und weitschweifende Open-World-Variante mausert sich zum Hit, der *GTA*-Größe erreicht, ja fast überflügelt, obwohl nur für Konsole, nicht PC erhältlich. Zwölf Jahre nach seinem Debüt feiern wir das Cowboy-Epos *Red Dead Redemption* als einen Klassiker der Game-Moderne.**

Die meisten Genres, die vor 100 Jahren in den Massen- und Unterhaltungsmedien, Groschenheften, Kino und Comics aufkommen, dienen später auch dem Videospiel als beliebte Settings. Lediglich den uramerikanischen Mythos „Western" behandeln Software-Designer im Vergleich zu tausendfacher SF, Fantasy, Krimi und Horror stiefmütterlich und selten. 1975 erscheint *Western Gun* alias *Gunfight* als erster TV-Automat mit Mikroprozessor und es gibt ein paar Duell-, Lasso- und Rodeo-Module in der Atari-Frühzeit. 1983 folgt von Exidy der Automat *Custer's Revenge*, ein übles Indianer-Gemetzel. Für Heimcomputer bringt Accolade 1985 das Adventure *Law of the West*, SSI das Taktikspiel *Six-Gun Shootout* und Capcom das scrollende *Gun Smoke*, Rare 1986 das isometrische *Gunfright*. Infogrames produziert 1989 das ulkige *North & South* (im Klassiker-Check 2/2022).

Doch in den folgenden zehn Jahren sucht man Wild-West-Spiele mit der Lupe. Als Rockstar Anfang des neuen Jahrtausends *Read Dead Revolver* veröffentlicht (siehe Denkwürdige Momente 2), verpufft die 3D-Ballerei unbemerkt vom PS2- und Xbox-Mainstream – und ebenso die Ankündigung eines stark erweiterten Sequels. Ein KFZ- und Dauerfeuer-loses *Grand Theft Auto* im ollen Westen? Dieses Rockstar-Versprechen haut damals keinen um.

Obwohl Rockstar die stärksten *GTA*-Elemente, Storytelling, Steuerung und Missionslogik übernimmt, statt das Rad neu zu erfinden, ist *Red Dead Redemption* mehr als ein Aufguss im neuen Kostüm. Der Held ist ein alternder Ex-Outlaw, der Frieden sucht. Der eigentliche Hauptdarsteller aber ist die Spielwelt, die eine starke Wirkung hat und für viele Sony- und Xbox-Spieler eine völlig neue Gamepad-Erfahrung bedeutet. Wo *GTA III* hektische City ist – Beton und Asphalt, Motoren, Automatikwaffen und moderne Neon-Sünden –, ist *RDR* retro, Idylle und Landleben. Halb verklärt *RDR* das Dorf und die Prärie der US-Pionierzeit, halb gibt es sich zynisch wie ein Italo-Western. In jedem Fall hat das Auf-dem-Sattel-Leben einen ganz anderen Rhythmus als Rockstars Großstadtkarrieren.

Fauna und Flora, die *GTA III* und *GTA IV* weitgehend fehlen, sind John Marstons ständige Begleiter, mal nur Ablenkung, mal Gefahr, mal Medizin. *GTA* ist ein Fahrsimulator plus Ballern, während sich *RDR* in mehrerlei Hinsicht dem Fantasy-RPG nährt: Dem Spiel liegt eine vergilbte Karte des Grenzgebiets bei. Überquert man nach zehn Stunden erstmals den Rio San Luis und reitet ins Pistolero-Land Mexiko, ist das ein aufregendes und erhebendes Gefühl – wie die Entdeckung eines *Ultima*-Kontinents oder eines *Monster Hunter*-Reviers. Nicht eine Handvoll Dollar, sondern die weite Landschaft, ihre Atmosphäre, ihr Klima sind Motivation und Reiz von *RDR*.

Dass sich die 3D-Umgebung, Natur und Licht so authentisch und echt anfühlen, liegt auch am Entstehungsort des Spiels: Die Angel Studios residieren nicht in New York, Tokio oder Shenzhen, sondern in einer südkalifornischen Hügellandschaft, ganz nah an Mexiko. Beim Weltdesign inspirieren sich die Kreativen nicht aus zweiter Hand, sondern schöpfen aus dem Vollen ihrer paradiesischen Umgebung.

Back to Nature: Der ewigen Cyber-Soldaten und Fantasy-Hexer müde, bejubeln Spieler und Presse *RDR*. Nur in Deutschland hört man ein paar Stimmen, die „Eigenheiten des Spielsystems" kritisieren: „Wir hätten uns in Sachen Weltsimulation etwas mehr erwartet", beklagt Jörg Langer, ebenso „derbe Sprache und explizite Gewalt" und „viele kleine Komfort- und Designmängel". Dennoch vergibt auch Jörg in *GamersGlobal.de* 9.0.

*Red Dead Redemption* entpuppt sich als Dauerläufer, dessen Fan-Gemeinde über die Jahre nicht schwindet, sondern wächst. Auf die Community hört Rockstar, bringt DLCs, Maps und neue Spielmodi – Jahre bevor das üblich wird. So bleibt die Wild-West-Nostalgie modern, wird Ende 2016 in die PlayStation-Cloud aufgenommen und 2018 „Xbox One X enhanced" von 720p auf 4K hochgerendert. *

Von Winnie Forster



# DENKWÜRDIGE MOMENTE

DIE VORLÄUFER

## Ross und Reiter

Weites Land, in dem gute und böse NPCs ihrem Tagwerk nachgehen, und wo sich hinter Bergrücken Geheimnisse verstecken: Das gibt es schon Mitte der 80er in amerikanischen *Ultima*-CRPGs. Doch erst *Ocarina of Time* macht 1998 die virtuelle Märchenwelt plastisch und 3D-begehbar. Das Terrain wird zum Hauptdarsteller, die Reise eine meditative Erfahrung, als Ruhepause zwischen dramatischen Kämpfen. Das Reitpferd als treuer Gefährte: Auch Sonys melancholischer *Shadow of the Colossus*-Ritt von 2005 war sicher Ideengeber.

DER VORGÄNGER

## Capcoms vergessene Cowboys

In den Wilden Westen geraten Rockstar und Take 2, weil sie Ende 2002 die kalifornischen Angel Studios kaufen (Kinofilm-Effekte für *Der Rasenmähermann*, *Gun Smoke* für Capcom). Die Japaner ziehen sich zurück, aus Angel wird Rockstar San Diego. 2004 erscheint *Red Dead Revolver* für PS2 und Xbox. Noch reichlich unpoliert, enthält das 3D-Actionspiel schon viele Elemente von dem, was wir in *RDR* wiederfinden: malerische Sonnenuntergänge, Dampfzugverfolgung im Galopp, Poker und natürlich ungezählte Duelle und Schießereien.

DARUM EIN KLASSIKER

## Whiskeybar und Lagerfeuer

John Marstons Abenteuer spielt 1911, der Westen ist nur noch an seinen Rändern wild. Der Held verdingt sich auf einer Farm, hütet das Vieh und erledigt Coyoten. Lukrativere Nebenjobs reißen wir als Steckbriefe von der Hauswand und verlieren dabei Johns Ziel nicht aus den Augen: Die einstigen Gang-Kumpels aufzuspüren und zu töten, damit ein korrupter Gouverneur Johns Familie freilässt. Gespeichert wird am Lagerfeuer, Kutschen dienen als Teleporter. Dampfzug und Gatling-Gun wirken in dieser Welt wie Fremdkörper: bedrohliche Zeichen der dämmernden Moderne.

MULTIPLAYER

## Solo oder mit der Bande?

Die Story von *RDR* feiert den einsamen Kämpfer. Doch schon *Red Dead Revolver* bot „Last man standing" und zwei Splitscreen-Varianten, in denen man mit Bots und Kumpels fightet oder neue Kostüme freischaltet. *Red Dead Redemption* hat dann erstmals echte Online-Gefechte: 16 Spieler kämpfen gegeneinander oder als Bande in Deathmatch- und Capture-the-Flag-Szenarios und bergen Munition und Power-ups aus versteckten Holzkisten. *RDR 2* führt dann zu *Red Dead Online*, ein Koop-Abenteuer für vier und ein Shoot-out-Spielplatz für 32 Pistoleros.

DAS LANGE NACHLEBEN

## DLC-Zombies und 4K-Wiedergänger

Die auf Teil 2 wartende Community vertröstet Rockstar mit Download-Nachschub, Maps und Missionen – und bereits im Oktober 2010 mit der Stand-alone-Erweiterung *Undead Nightmare*. Das Wildwest-Setting versteht sich vortrefflich mit modrigem Horror, Galgenberg, Friedhofhügel und Geisterstadt. *Undead Nightmare* kommt später auch auf DVD raus, samt neuer Knarre aus Körperteilen und Weihwasser als Waffe; sogar die vier Pferde der Apokalypse lassen sich im Grusel-Western finden und zähmen. Als Online-Modi gibt's „Festung" und „Landraub".

DIE FORTSETZUNG

## Glorreiche Rückkehr nach acht Jahren

Kaum eine Fortsetzung wird so herbeigesehnt wie *Red Dead Redemption 2* – und kaum eine lässt sich länger Zeit: Acht Jahre nach dem Erstling wird *RDR 2* zum „größten Wochenende der Entertainment-Geschichte" (Wikipedia), macht in nur drei Tagen über 725 Million Dollar. Nach zwei Wochen überholt es die Gesamtverkäufe von *RDR* und gilt heute als der nach *GTA V* plattformübergreifend „größte Launch der Entertainment-Geschichte". Verkaufszahl bis heute: rund 45 Millionen – was nicht zuletzt an *Red Dead Online* liegt, das im Prinzip ein eigenes Spiel ist.

## FAKTEN

- » **PLATTFORM:** PLAYSTATION 3, XBOX 360
- » **PUBLISHER:** ROCKSTAR (TAKE 2)
- » **ENTWICKLER:** ROCKSTAR SAN DIEGO
- » **VERÖFFENTLICHT:** 2010
- » **GENRE:** ACTION-ADVENTURE

## Was die Presse sagte …

**Man!ac 7/2010, 93 %**

„Grand Theft Horse: So schön wurde der Wilde Westen in einem Spiel noch nie illustriert, vor allem die stimmungsvollen Umgebungen haben es mir angetan. Missionsstruktur und die erstklassigen Storysequenzen müssen hinter *GTA* nicht zurückstecken. Dazu gibt es Detailverbesserungen, mehr Checkpoints, freiere Speichermöglichkeiten und ein Zielsystem, das weniger begabten Revolverhelden unter die Arme greift. Vielleicht könnten manche Reisewege etwas kürzer sein (…) außerdem agiert John Marston gelegentlich etwas steif. Nur kleine Makel in einem Meisterwerk.
(*Ulrich Steppberger*)

## Was wir denken

*Red Dead Redemption* ist nicht so karg und kantig wie der *Revolver*-Vorläufer, aber auch nicht ganz so detailüberladen wie das gewaltige Sequel. Stattdessen das Beste aus beiden Welten: Ein fein gepixelter Abenteuer-Ritt, der sich trotz Open-Welt-Freiheit sowie Neben-Quests jeder Größe ausgewogen anfühlt und sich heute noch tadellos spielt.

# DONKEY KONG LAND™

**DONKEY KONG COUNTRY AUF DEM GAME BOY? WIR SPRECHEN MIT DEM LEAD PROGRAMMER PAUL MACHACEK UND SOUNDDESIGNER GRAME NORGATE ÜBER DAS WAHNSINNIGE VORHABEN: EINEN TITEL, DER DAS SNES AN DIE GRENZEN BRACHTE, AUF DEN HANDHELD ZU PORTIEREN.**

Unter SNES-Fans gelten zwei Jump-and-runs als wegweisend: *Super Mario World* und *Donkey Kong Country*. Das Abenteuer des Klempners war ein Meilenstein, aber das britische Studio Rare schuf mit der *Donkey Kong Country*-Reihe einen würdigen Herausforderer. Der erste Teil sprengte dank der vorgerenderten Assets die Grenzen dessen, was die Konsole grafisch konnte. Aber auch der Sound auf Basis einzelner Wellenformen begeisterte die Spieler, dank David Wises technischem Zauber konnten in winzigen Dateien vielschichtige Sounds gespeichert werden.

Als Rare-Mitbegründer Tim Stamper sich 1994 mit der Bitte einer Game-Boy-Portierung an Paul Machacek wendete, war klar: Das würde nicht leicht werden! Paul aber ließ sich nicht einschüchtern. Er wollte sogar mehr als nur eine simple Umsetzung schaffen – wie es ihm schon bei *Battletoads* gelungen war, das er 1991 auf den Game Boy portierte. Das Original war zu jener Zeit noch in der Entwicklung befindlich, als Tim ihn um die Konversion bat. Paul argumentierte damals, dass ein eigens entworfener Titel für den Handheld mehr Spieler ansprechen würde, und keinen wesentlichen Mehraufwand machen würde. „Es funktionierte, das Game-Boy-*Battletoads* verkaufte sich gut. Als Tim 1994 also nach dem *DKC*-Port fragte, argumentierte ich ähnlich – und er stimmte zu. Auch wenn dieses Mal ein erheblicher Zusatzaufwand nötig sein würde", erinnert sich Paul.

Die Umsetzung *Donkey Kong Land* unterschied sich durch neue Level-Designs, Oberwelten, Mechaniken und Gegner zwar deutlich vom SNES-Original, behielt aber dessen Geist bei. Paul erklärt diesen scheinbaren Widerspruch: „*Donkey Kong Country* war beeindruckend, es war das erste vollständig vorgerenderte Videospiel – ungefähr ein Jahr, bevor Pixar etwas Ähnliches mit *Toy Story* schuf. *DKC* erschien gegen Ende des SNES-Lebenszyklus, aber jeder wusste, dass es ein Meilenstein war. Wenn du ein großartiges Spiel hast und ein weiteres in der Reihe entwickeln willst, entfernst du dich nicht zu weit vom Original."

Zunächst arbeitete Paul allein und schrieb den Code auf Basis von Kev Bayliss' Artworks komplett neu. Doch nach und nach wuchs das Team auf 15 Leute an, darunter ▶

## FAKTEN

- **PUBLISHER:** NINTENDO
- **ENTWICKLER:** RARE
- **ERSCHIENEN:** 1995
- **PLATTFORM:** GAME BOY
- **GENRE:** PLATTFORMER

## ENTWICKLER-HIGHLIGHTS

**BATTLETOADS**
**SYSTEM:** NES
**JAHR:** 1991

**DONKEY KONG COUNTRY**
**SYSTEM:** SNES
**JAHR:** 1994

**GOLDENEYE 007 (IM BILD)**
**SYSTEM:** N64
**JAHR:** 1997

**»*DKC* WAR BEEINDRUCKEND, DAS ERSTE VOLLSTÄNDIG VORGERENDERTE VIDEOSPIEL, UNGEFÄHR EIN JAHR, BEVOR PIXAR ETWAS ÄHNLICHES MIT *TOY STORY* SCHUF.« PAUL MACHACEK**

## WEITERE ABENTEUER

DONKEYS GAME-BOY-AUSFLÜGE.

### DONKEY KONG LAND 2

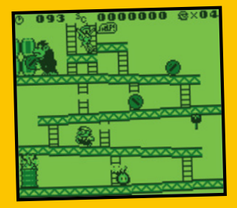
■ Während sich das erste *Donkey Kong Land* stark von der SNES-Version abhob, gingen die Entwickler bei Teil 2 auf Nummer sicher. Eine exzellente Programmierarbeit, der Mangel an Neuheiten war aber enttäuschend.

### DONKEY KONG LAND 3

■ Der dritte Teil fühlte sich wie ein Hybrid aus den beiden Vorgängern an. Er nutzte die gleichen Umgebungen und Gegner wie *Donkey Kong Country 3*, hatte aber auch neue Levels und Inhalte.

### DONKEY KONG LAND 3 (GBC)

■ Über zwei Jahre nach dem Release in Amerika und Europa erschien mit *Donkey Kong GB: Dinky Kong & Dixie Kong* am 28. Januar 2000 eine überarbeitete Version für den Color in Japan. Es fehlten einige Animationen und Dialoge.



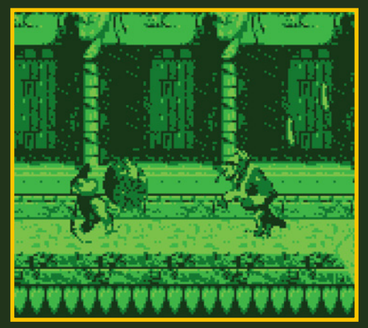
### DONKEY KONG (94)

■ Dieses stark erweiterte Arcade-*Donkey Kong* erschien vor dem ersten *Donkey Kong Land*. Es schaffte es, das klassische Arcade-Spielgefühl einzufangen und dabei noch neue Features, Levels und Welten einzuführen.

### DONKEY KONG COUNTRY (GB)

■ Auch wenn *Donkey Kong Land* sich vom SNES-Original unterschied, bot sich eine Portierung auf den Game Boy Color an. Das Handheld-Remake ist exzellent gelungen. In Japan erschien es 2001 unter dem Namen *Donkey Kong*.

» [Game Boy] Die KONG-Buchstaben ergeben ein Autosave.

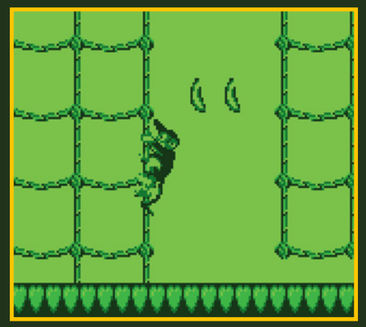


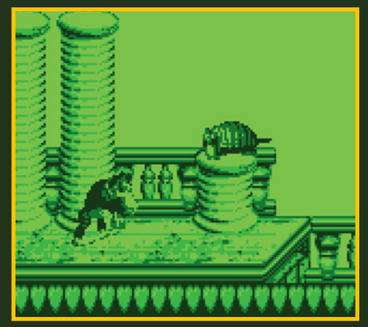
» [Game Boy] Gegen Krusha muss Diddy Fässer nutzen.

▶ Künstler, die neue Charaktere, Modelle und Szenerien für die frischen Level-Designs schufen. Laut Paul hielt man sich an die Vorgabe, dass Donkey Kong durch den Dschungel hüpft und Bananen sammelt. Das hinderte das Team aber nicht daran, neue Levels in eigenen Settings einzuflechten.

Zu den neuen Gebieten zählten Chimpanzee Clouds, Big Ape City und auch Gangplank Galleon. Die Piratenwelt zählen viele Fans zu ihren Lieblingen aus *Donkey Kong Country 2* – hier hatte sie aber ihr Debüt als eigene Welt, im ersten Teil war sie lediglich eine Boss-Arena gewesen. Laut Paul eröffneten diese neuen Szenarios auch ganz neue spielerische Möglichkeiten, durch die man sich etwas vom Original abheben konnte: „Eine Wolkenkratzer-Baustelle kann natürlich ein Plattform-Level sein, ein Piratenschiff bietet dank der Takelage mehr Kletteroptionen als einfach nur überspringbare Lücken."

Die Qualität der Levels in *Donkey Kong Land* entsprach der, die Fans vom SNES-Original gewohnt waren. Flüssige und herausfordernde Sprungpassagen, versteckte Geheimräume und Sammelobjekte sowie hohe Anforderungen an die eigene Geschicklichkeit gehörten ebenso dazu wie die Vertrautheit der Umgebungen.





» [Game Boy] Die Gangplank Galleon ist ein Klassiker.

## DICH LAUST DER AFFE

*DONKEY KONG LAND* IST AUF DEM SNES NOCH BESSER.

■ Der Super Game Boy erlaubt es, Game-Boy-Module via SNES auf dem großen Bildschirm zu spielen, mit einigen technischen und visuellen Verbesserungen. Bei *Donkey Kong Land* habt ihr die Auswahl aus diversen Farbpaletten, die im Vergleich zur begrenzten Darstellung des Handhelds eine deutliche Aufwertung bedeuten. Außerdem gibt es auf Wunsch einen speziellen Dschungel-Rahmen um das Geschehen herum. Am praktischsten ist aber, dass ihr den SNES-Controller nutzen könnt. Das bedeutet einen großen Komfortgewinn bei den kniffligen Plattform-Passagen, denn das Steuerkreuz ist dem des Game Boy deutlich überlegen. Besonders trifft das auf die nach Präzision verlangenden Freunde von Donkey Kong zu. Auch wenn *Donkey Kong Land* ein Handheld-Spiel ist, macht der Super Game Boy das Spielerlebnis insgesamt sehr viel angenehmer – und nähert es spürbar an die Vorlage *Donkey Kong Country* an.

**»ICH LIEBTE DIE BESCHRÄNKUNG DURCH DIE VIER SOUNDKANÄLE.«**

**GRAEME NORGATE**

Doch auch die Spielmechanik wurde überarbeitet. In *DKC* wurde das Sammeln der Buchstaben K, O, N, G in einem Level mit einem Extraleben quittiert. Nun wurdet ihr am Ende eines Abschnitts mit einer immens wichtigen automatischen Speicherung belohnt. „Ich hatte ein paar extrem schwere *Battletoad*-Spiele geschrieben, der Umfang von *Donkey Kong Land* war aber deutlich höher, man musste den Spielern also etwas entgegenkommen, sonst wären sie nur frustriert worden. Die Schleife Versagen/Neustart sollte nicht so bestrafend sein, damit man das Spiel auch beenden konnte."

Diese Designentscheidung ist faszinierend, wenn man näher darüber nachdenkt: Entschied sich ein Spieler, KONG nicht zu sammeln, wurde sein Leben zwar leichter – verlor er dann aber alle Leben, gab es quasi kein Limit, wie weit er zurückgesetzt wurde.

Bei all den Neuerungen mussten aufgrund der Game-Boy-Hardware aber auch Kürzungen vorgenommen worden. Beispielsweise war nur ein Kong auf einmal auf dem Bildschirm darstellbar, pro Level gab es nur drei Bonus-Gebiete. Und von den ursprünglichen fünf Tierfreunden schafften es nur drei ins Spiel. Dafür sehen die Charaktermodelle fast so gut wie auf dem SNES aus – und wie geschmeidig die Animationen sind, ist fast schon erschreckend.

Noch viel wichtiger war Paul aber, dass die grundlegenden Qualitäten von *DKC* ihren Weg auf den Game Boy fanden: Die gute Kontrolle in der Luft und der allgemein erstaunlich bewegliche Affe. „Viel Arbeit floss in die knackige Steuerung von Donkey Kong, das ging Hand in Hand mit der Flüssigkeit der Animationen, die durch vorgerenderte Abläufe erreicht wurde. Durch leichte Skalierung passten wir das Geschehen außerdem an den kleinen Game-Boy-Bildschirm an. Aus einem Fass geschossen werden, in der Luft haufenweise Bananen sammeln, in einem drehenden Fass landen und wieder abgefeuert werden, all das gehört zum Spielgefühl."

Ganz allgemein brachte das kleine Display des Handhelds neue Herausforderungen, Paul kann drei große limitierende Faktoren benennen: „Zuerst war da die geringere Auflösung, wenn wir also Bäume oder Bananen in der SNES-Größe rendern ließen, waren sie viel zu groß und du hättest nicht so weit sehen können wenn Donkey rennt, was weniger Zeit zum Reagieren ließ." Solchen Sprüngen ins Ungewisse wirkten die Entwickler durch clever gestreute Routen aus Bananen entgegen, die den Weg anzeigten. So entwickelten Spieler schnell einen sechsten Sinn für das Leveldesign.

Der zweite Faktor war die verwaschene Darstellung beim Scrolling. Auch hierdurch wurde zeitnahes Reagieren schwerer; eine der Lösungen für dieses Problem bestand darin, den Download des vorgerenderten Donkeys vor den Sprites von Gegnern zu priorisieren. Der letzte Problemfaktor war ebenfalls technischer Natur, wie Paul ausführt: „Es gab nur vier Abstufungen von grau-grün, Objekte hoben sich im Gegensatz zur bunten Farbpalette des SNES deutlich schlechter vom Hintergrund ab."

Neben der Grafik war auch der Sound von *Donkey Kong Country* ein wichtiger Faktor für dessen Beliebtheit. Die Musik von David Wise ist bis heute legendär, Rares Neuzugang Graeme Norgate arbeitete eng mit ihm zusammen, um die Stücke auf den Game Boy zu übertragen. Mit beeindruckendem Ergebnis. Graeme erinnert sich noch gut an die Herausforderung: „Ich liebte die Beschränkung durch die vier Soundkanäle des Game Boy. Denn mit den vier Spuren und begrenzten Wellenformen konnte dennoch viel erreicht werden. Dave hatte viel NES-Erfahrung, und ich hatte meine ersten Arbeiten mit den drei Kanälen des C64 absolviert – wir wussten also, wie man aus limitierter Hardware das Maximum herauskitzelte."

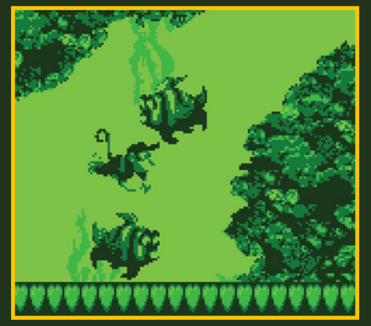
Natürlich mussten auch hier Abstriche gemacht werden, schließlich gab es auf dem SNES acht Kanäle. Diesem Umstand fielen die markanten Akkorde von Aquatic Ambience zum Opfer. Laut Graeme war es mehr eine Hommage als eine Kopie der Musik. Aber das lässt die Stücke auf dem Game Boy schlechter erscheinen, als sie sind: Trotz der geringeren Komplexität ist die Musik von DK Island Swing und Gangplank Galleon klar erkennbar, und auch die Songs für die neuen Levels können sich hören lassen. Das Sound-Team hat sich auf passende Melodien fokussiert.

Laut Grame gab es bei Rare gar das Mantra „Melodie ist alles". Das war auf ein besonderes Vorbild zurückzuführen: „Jeder Musiker bei Rare verehrte John Williams. Nenne irgendeinen Film, dessen Soundtrack aus seiner Feder stammt, und selbst 40 Jahre später kannst du ihn noch mitsummen. Bei Filmen von vor zehn oder 20 Jahren sieht die Sache anders aus, oder?"

Nach einem Jahr in der Entwicklung erschien *Donkey Kong Land* 1995, etwa sieben Monate nach dem immens erfolgreichen *Donkey Kong Country*. Es konnte beachtliche vier Millionen Einheiten absetzen und wurde so zum erfolgreichsten *Donkey Kong*-Spiel überhaupt auf dem Game Boy. Paul, Graeme und der Rest des Teams stellten sicher, dass es für sich selbst stand – selbst das Modul war in Bananen-Gelb gehalten. Die Land-Reihe formte ihr eigenes kleines Vermächtnis, und Rare demonstrierte einmal mehr, dass – aus ihrer Sicht – nichts unmöglich war. ★

» [Game Boy] *Donkey Kong Land* bietet drei schicke Welten.

» [Game Boy] Der Spur aus Bananen zu folgen ist immer gut.



» [Game Boy] Fangfish ist ein gänzlich neuer Gegner.

# VORSCHAU

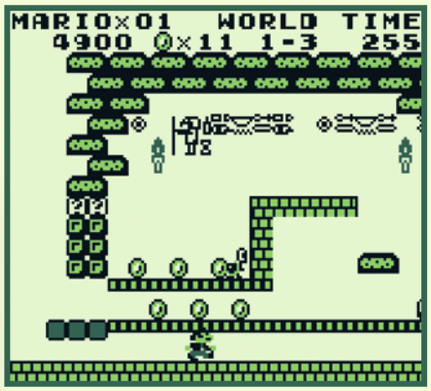
**Retro Gamer 2/2023 erscheint am 9.2.2023**

## Indiana Jones and the Last Crusade

Wir befragten das Team hinter dem klassischen Point-and-Click-Adventure, darunter Noah Falstein und David Fox, wie es zu Beauftragung, Konzeption und Durchführung kam.

IHR KÖNNT **RETRO GAMER** AUCH ABONNIEREN, SIEHE SEITE 166, ODER BESTELLEN UNTER **shop.heise.de**

Erst gab es zwei Schläger und einen Ball in *Pong*, dann kamen bei *Breakout* farbige Backsteine dazu – und dann multiplizierte *Arkanoid* den Spaß mit Doppel-Lasern und vielem mehr.



Nicht nur *Pokémon* bewies, dass im kleinen Game Boy Platz genug war für große Spiele: *Super Mario Land* war ein episches Abenteuer – und der bestverkaufte Einzeltitel für Game Boy.

Larry Laffer war schon immer eine Witzfigur. Dass der Möchtegern-Playboy aber auch wirklich witzig war und so viele Spiele auf den Leib geschneidert bekam, ist seinem Macher Al Lowe zu verdanken.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für die 180 Seiten des kommenden Heftes planen (Änderungen vorbehalten).



FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT

retro GAMER

## IMPRESSUM

**REDAKTION**
Hans-Pinsel-Straße 10b, 85540 Haar
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-15
retrogamer@emedia.de
www.emedia.de

**CHEFREDAKTEUR** (v.i.S.d.P.)
Wolfgang Koser

**EXTERNE PROJEKTLEITUNG**
Jörg Langer

**LOKALISIERUNGSTEAM**
GamersGlobal.de
Patrick Bertele, Christian Gehlen, Hagen Gehritz, Dennis Hilla, Jörg Langer, Florian Pfeffer, Thomas Schmitz, Jonas Schramm

**AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE**
Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel, Stephan Freundorfer, Michael Hengst, Jörg Langer, Anatol Locker

**SCHLUSSREDAKTION**
Ernst Altmannshofer

**ART DIREKTION UND LAYOUT**
Clemens Strimmer, Digitalog GmbH

**VERLAG**
eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH, Karl-Wiechert-Allee 10, 30625 Hannover

**HERAUSGEBER**
Ansgar Heise, Christian Heise

**GESCHÄFTSFÜHRER**
Jörg Mühle

**ANZEIGENLEITER UND VERANTWORTLICH FÜR DEN ANZEIGENTEIL**
Jörg Mühle
Telefon: +49 (0) 89/42 71 86-12
E-Mail: jmu@emedia.de

**DRUCK**
Dierichs Druck + Media GmbH & Co. KG, Frankfurter Straße 168, 34121 Kassel

**VERTRIEB EINZELVERKAUF**
DMV DER MEDIENVERTRIEB GmbH & Co. KG
Meßberg 1, 20086 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40 / 3019 1800
Fax: +49 (0) 40 / 3019-1815
E-Mail: info@dermedienvertrieb.de
Internet: dermedienvertrieb.de

**LESERSERVICE**
**Bestellungen, Adressänderungen, Lieferprobleme usw.**
eMedia Leserservice, Postfach 24 69, 49014 Osnabrück
Telefon: +49 (0) 541/ 800 09-126
Fax: +49 (0) 541/ 800 09-122
Internet: shop.heise.de
E-Mail: leserservice@heise.de

**ABONNEMENT RETRO GAMER**
Internet: emedia.de/rg-abo
E-Mail: rg-abo@emedia.de

**ABONNEMENT-PREIS (1 JAHR, 4 AUSGABEN)**
Deutschland €43,80, Österreich €48,30
Schweiz sfr 80,68, übrige EU €50,50

**FOTOGRAFIE**
Future Publishing Ltd.

Warennamen werden ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt. Printed in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

**HINWEISE**
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen und postalischen Bestimmungen bei Erwerb, Errichtung und Inbetriebnahme von elektronischen Geräten sowie Sende- und Empfangseinrichtungen sind zu beachten. Kein Teil dieser Publikation darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Diese Zeitschrift ist eine Lizenzausgabe von Future Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

Die eMedia Gesellschaft für elektronische Medien mbH ist eine hundertprozentige Tochter der Heise Medien GmbH & Co. KG.

ISSN 2194-9581

FUTURE eMedia GmbH

Copyright © 2022 Future Publishing Limited
www.futureplc.com