

ALTI!
retro GAMER

DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

**ARTIKEL-INDEX
ALLER HEFTE
SEIT 2012**

retro GAMER

*** 1/2024**

Dezember 2023,
Januar, Februar 2024

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



PLUS:

- Assassin's Creed
- Arkanoid • Leader Board
- Pikmin • WarioWare Inc.
- Star Wars - Empire Strikes Back • Ultima III Exodus
- Command & Conquer
- Raiden • ASM - Das Computerspiel • RoboCop 3
- Montezuma's Revenge
- Donkey Kong • Chaos
- Midnight Club • Reshoot Proxima 3 • Scramble
- Thunder Force III
- Gran Turismo • Blade Warrior • Fantavision
- Sam's Journey • Lode Runner • Clockwork Knight 1&2 • World Rally
- Xeno Crisis
- Zak McKracken
- ... u.v.m.



PLUS: Vorstellung
Sonic Origins Plus
Expansion Pack

Beide Sonic-Spiele sind für sich betrachtet schon gut.
Als zusammengesteckte Module sind sie Kult!



BIOFORGE

Das Survival-SF-Spiel von Origin ist ein wenig bekanntes Juwel



LORDS OF MIDNIGHT

Mike Singleton ließ uns in seiner „Herr der Ringe“-Hommage Armeen und Helden steuern



DAS NES

Wir beleuchten Entwicklung und Innenleben von Nintendos 8-Bit-Konsole





Anatol
Locker



Harald
Fränkel



Heinrich
Lenhardt



Jörg
Langer



Michael
Hengst



Roland
Austinat



Stephan
Freundorfer



Winnie
Forster

retro* GAMER

Willkommen bei Retro Gamer 1/2024

Ich heiße euch willkommen zu einem weiteren Retro-Spielejahr – zumindest, wenn ihr dieses Heft wirklich erst Anfang 2024 kauft und nicht schon im November 2023. Wie dem auch sei, ich habe viele gute Neuigkeiten für euch!

Dieses Mal haben wir uns ganz besonders angestrengt, einen abwechslungsreichen Retro Gamer für euch zusammenzustellen, und auch die werten Spieleveteranen-Kollegen waren ausgesprochen fleißig – so viele Klassiker-Checks, etwa zu **Leader Board** (von Heinrich Lenhardt), **WarioWare, Inc.** (Stephan Freundorfer), **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** (Roland Austinat) sowie **Pikmin** (Michael Hengst) und Retro-Revivals wie **Scramble** (Anatol Locker) oder **Ultima II** (Jörg Langer) hatten wir schon länger nicht mehr. Dazu ein Full Set zu **Command&Conquer** und ein Machina-Obscura-Artikel zum **Acorn Archimedes** von Winnie Forster. Dazu gibt's noch einige andere „Made in Germany“-Schmankerl – darunter gleich drei Seiten **Load "Neues Spiel", 8,1** von Harald Fränkel, auf denen auch ein Spiel von Spielejournalisten-Urgestein **Richard Löwenstein** vorgestellt wird.

Dazu kommen die großen Strecken, zuvorderst natürlich die Titelstory zu **Sonic 3 und Knuckles** – auf letzteres Modul ließ sich ersteres aufstecken, was das ultimative Sonic-Erlebnis schuf. Wir beleuchten Entstehung und Innenleben des **Nintendo Entertainment Systems**. Es gibt große Firmen-Rückschauen (**Bizarre Creations**, **Gremlin Graphics** und **Kalisto Entertainment**). Und viele Nostalgie-Flashes mehr, etwa zu **BioForge**, **Midnight Club**, **Lords of Midnight** oder **Chaos**. Ein Interview mit **Matt Householder** (an Diablo II und anderen Klassikern beteiligt), ein Sammler-Leitfaden zu **Donkey Kong**-Spielen. Und noch mehr, darunter den von etlichen Lesern gewünschten **Index** (fast) aller Artikel seit 2012. Retro, wir nun mal sind, in Papierform...

Noch eine gute Nachricht: **Der deutsche Retro Gamer wird weiter erscheinen**. Und zwar von dem in doppelter Hinsicht eingespielten Team, das euch schon seit elf Jahren bedienen darf. Ich habe von Future PLC die Exklusiv-Lizenz für das deutsche Heft erhalten – bereits im Februar werden wir die Ausgabe 2/2024 als Printheft und ePaper veröffentlichen (die Abos konnten wir nicht übernehmen). Beim eMedia Verlag und Chefredakteur **Wolfgang Koser** bedanke ich mich, auch im Namen unseres 14-köpfigen externen Teams, für elf Jahre der vertrauensvollen Zusammenarbeit. Wir feiern diese lange Zeit auf einer Doppelseite mit allen bisherigen Titelbildern!

Mehr Infos unter www.retro-gamer.de.

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer





010



038



138

Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA:

SONIC 3 & KNUCKLES

Eine der piffigsten Ideen der Spiele-Historie: Takashi Iizuka übers Lock-on-Modul und mehr

- 010 Große Ambitionen, zu wenig Zeit
- 013 Knackig, dieser Knuckles
- 015 Der Lock-on-Modul-Trick
- 016 Der Jackson-Faktor
- 018 Origins Plus Expansion Pack

MAKING OF

- 030 BioForge
Origin Systems wurde seinem Ruf als Technik-Pionier gerecht – doch wie gut war das Spiel?
- 058 RoboCop 3
3D-Grafik, mehrere Spiel-Genres auf einmal und „Kino“-Cutszenen: Ocean drehte auf
- 066 World Rally
Das kleine spanische Studio Zigurat schuf 1993 einen internationalen Spielhallen-Hit
- 110 Blade Warrior
Düsterer, farbgeduzierter Stil, packende Kämpfe, Ingredienzen-Suche und Magie
- 124 Fantavision
Natürlich kam dieses PS1-Technik-Protzspiel rund um Feuerwerke aus ... Japan
- 132 Xeno Crisis
Was das erst 2019 erschienene Spiel aus dem ollen Mega Drive herausholt, ist erstaunlich
- 148 Clockwork Knight 1 & 2
Nicht nur *Sonic 3* wurde zweigeteilt, sondern auch dieser humorige Saturn-Plattformer

FÜR GENIESSER

- 056 50 Years of Text Games
Anatol Locker rezensiert ein Buch, das weit mehr als nur Interactive Fiction behandelt
- 146 Die Unkonvertierten
Wir stellen Titel wie *Planet Harriers* und *Superman* vor, die Arcade-exklusiv blieben
- 154 LOAD "NEUES SPIEL", 8,1
Harald Fränkel hat dieses Mal Homebrew-Leckerbissen auf gleich drei Seiten für euch

RETRO-REVIVALS

- 006 Scramble
Anatol Locker hat sich (im Emulator) erneut an dem klassischen Spielautomaten versucht
- 028 Assassin's Creed
Nostalgisches Meucheln: „Ist das schon so lange her?“, wundert sich Heinrich Lenhardt
- 064 Gran Turismo
Winnie Forster hat nachgezählt: Rund 150 Boliden wurden vom ersten *GT* simuliert
- 078 Thunder Force III
Teil 3 der Ballerei galt als „zugänglich“ – findet das Michael Hengst auch heute noch?
- 088 Spike's Peak
Roland Austinat spielt einen wenig bekannten Klassiker von Designer-VIP Larry Holland
- 102 Star Wars – The Empire Strikes Back
Nur wenige Pixel groß war unser Gleiter – aber wir lehrten den AT-AT das Fürchten!
- 130 Montezuma's Revenge
Stephan Freundorfer hat sich erneut in die Pyramide begeben: Lust & Frust wie damals!
- 157 Ultima II
Serienfan Jörg Langer muss erkennen, dass auch Richard Garriott nicht unfehlbar war

HISTORIE

- 022 The Lords of Midnight
Luxor der Mondprinz und seine Getreuen eifern im Strategie-RPG *Herr der Ringe* nach
- 050 Raiden
Seit 1990 steht die japanische Reihe für komplexe Shoot-em-ups. Naht *Raiden VI*?
- 072 Midnight Club
Wer bei Rockstar nur an *GTA* denkt, vergisst die andere große „Durch Städte rasen“-Serie
- 104 Chaos
Neben *X-Com* schuf Julian Gollop auch ein anderes, sehr beliebtes Taktikspiel

HARDWARE/ PLATTFORM

- 038 Das Innenleben des NES
Wir beleuchten die Entwicklungsgeschichte und die Technik-Tricks von Nintendos Konsole
- 138 Acorn Archimedes
Machina Obscura: Winnie Forster beleuchtet den potenten „Oberschicht-Heimcomputer“



KLASSIKER-CHECK

- 008 Leader Board
Heinrich Lenhardt analysiert, wieso ihn dieses Spiel in einen Golf-Fan verwandeln konnte
- 020 WarioWare, Inc.
Es war nicht die erste Minispiel-Sammlung, aber die konsequenteste und verrückteste
- 036 Zak McKracken and the Alien Mindbenders
Roland Austinat feiert einen der großen Adventure-Klassiker von Lucasfilm Games
- 114 Pikmin
Michael Hengst erklärt, woran es beim wohl „kleinsten“ Miyamoto-Spiel auch haperte

FIRMEN UND MACHER

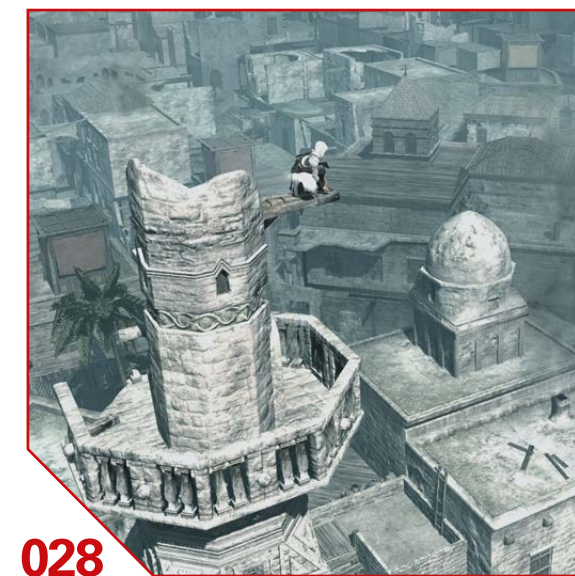
- 080 Bizarre Creations
Das Kürbis-Logo-Studio schloss 2011 – seine Hits wie *Project Gotham Racing* leben weiter
- 090 Matt Householder
Was nimmt der *California Games*-Schöpfer und *Diablo II*-Designer mit auf die einsame Insel?
- 116 Gremlin Graphics
Wir pflügen uns mit Mitbegründer Ian Stewart durch die Spiele-Geschichte des UK-Studios
- 140 Kalisto Entertainment
Firmen-Archive: Der französische Entwickler schuf in den 90ern Rennspiele und Actionkost

FÜR SAMMLER

- 070 Command & Conquer
Winnie Forster erinnert an Westwoods Welterfolg und stellt ein Full Set zusammen
- 096 Donkey-Kong-Spiele
Sammler-Check: Welche *Donkey Kong*-Spiele solltet ihr euch schnappen, welche auslassen?
- 160 Titelbild-Parade
Wir feiern die ersten elf Jahre des deutschen Retro Gamer mit einer Revue aller Titelbilder
- 162 Artikel-Index
Als Service für unsere Leser: Alphabetisches Verzeichnis über die wichtigsten 1.900 Artikel

RUBRIKEN

- 003 Editorial
- 158 Retro-Feed
- 170 Impressum
- 170 Vorschau: Retro Gamer 2/2024



028



006



008



036



050



058



066



072



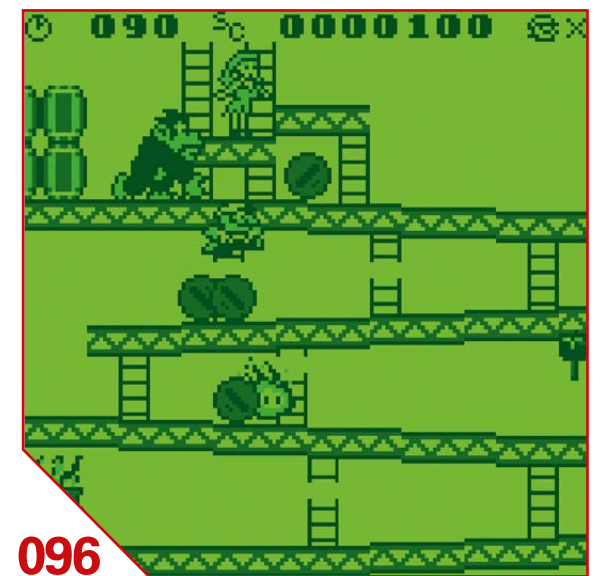
088



110



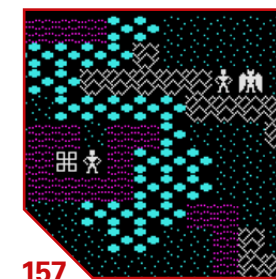
132



096



146



157

Scramble

EINE MARK PRO MINUTE



» PUBLISHER: KONAMI
 » ERSCHIENEN: 1988
 » HARDWARE: ARCADE, TOMY TUTOR, VC-20, VECTREX
 Von Anatol Locker



Drei Mark. Drei verdammte Mark. In nicht mal drei Minuten! Und das bei fünf DM Taschengeld. Ich war fassungslos. Scramble lehrte mich den Wert des Geldes, und wie schnell es zwischen den Fingern zerrinnen kann.

Der Automat stand in einer Münchner Spielhalle, in die ich mich erfreulicherweise ohne Altersnachweis schmuggeln konnte. *Scramble* war 1981 brandneu und entsprechend umlagert, sodass ich die Spielmechanik erst mal durchs Zuschauen lernte. Das sah nicht schwer aus: Der Bildausschnitt scrollt nach rechts, mein Raumschiff kann ich in alle Richtungen bewegen. Mit dem horizontalen Schuss ballert man aufsteigende Raketen weg, die einem in die Flugbahn kommen.

Mit dem zweiten Feuerknopf wirft man Bomben, die Gegner am Boden zerstören. Alles klar.

Dann war ich dran, warf eine Mark ein ... und hielt mich keine 15 Sekunden. Denn wenn man am Joystick steht, wird einem schnell klar, dass es eine Tücke gibt: *Scramble* fordert dem Spieler nämlich ab, sich auf vier Dinge gleichzeitig zu konzentrieren. Analysieren wir sie mal!

Gegnerische Raketen sind harmlos, bis sie aufsteigen. Erwischt man sie vorher mit einer Bombe, ist alles eitel Sonnenschein. Doch wehe die Bombe verfehlt ihr Ziel, die Rakete steigt auf und knallt von unten ins Schiff – schwupp, das erste Leben ist weg und man lächelt leicht entschuldigend die umstehende Peergroup an. Ab

sofort ist man darauf fixiert, die Bomben perfekt zu timen. Das klappt prima, aber leider steigen weitere Raketen auf, die man mit dem Normalschuss wegputzen muss – was man gerade versammelt hat. Argh! Wieder ein Leben futsch. Wenn man Schuss und Bombe perfekt getimt hat, übersieht man gerne, dass man mit allem, aber auch wirklich allem auf dem Bildschirm kollidieren kann, wie zum Beispiel dem Boden. Schwupp: Das dritte Leben ist futsch, Game Over, ich habe eine Mark in einer Minute versenkt.

Echte *Scramble*-Yogis atmen tief durch und versuchen, das Gesamtgeschehen zu beobachten, quasi aus der Vogelperspektive, während sie lässig die Feuerknöpfe bearbeiten. Lässig bis

zu dem Zeitpunkt, an dem ihrem Raumschiff der Sprit ausgeht. Denn der tickt unbarmherzig herunter und lässt sich nur auffüllen, indem man einen mit FUEL gekennzeichneten Tank erwischt. Offen gestanden habe ich mich schon als Teenager gefragt, wie ein Raumschiff tankt, indem es den Sprit zum Explodieren bringt – aber frage nicht nach Logik, wenn du in die Spielhalle gehst.

Fazit: *Scramble* war hart, böse und gemein. Aber es machte verdammt viel Spaß. Das fanden auch die Spieler weltweit, die ihr sauer erspartes Taschengeld einem der 15.316 ausgelieferten Spielhallen-Automaten versenkten und versuchten, sich durch sechs Levels zur finalen Basis zu ballern. Das mit den Levels war

damals eine Neuheit. *Scramble* war der erste Arcade-Automat, der den Spieler auf eine Mission schickte und visuell in unterschiedliche Levels unterteilt war. Das machte Konamis ersten Spielautomaten zum veritablen weltweiten Hit.

Ehrlicherweise habe ich in der Spielhalle nur die Hälfte des zweiten Levels gesehen, danach war Schluss. Ein echter Profi ballert sich in unter vier Minuten bis zur Basis. Danach geht's von vorne los, mit leicht angezogenem Schwierigkeitsgrad. Beim Wiederspielen für diesen Artikel hat mich *Scramble* gelehrt: Ich bin immer noch kein Multitasker. Ich komme mit Hängen und Würgen in den dritten Level, aber das nur an einem besonders guten Tag. Nota bene: Wenn

die Gattin mit höhnischem Unterton bemerkt, Frauen könnten viel besser multitasken als Männer, setzt sie eine halbe Stunde vor *Scramble* und genießt danach euren kleinen Sieg.

Und wie ging's weiter? Konami veröffentlichte Adaptionen fürs Vectrex (gut, aber ein Flackerfest) und den Tomy Tutor, einen japanischen Lerncomputer. Später kamen Versionen für C64 und VC-20. Letztere waren mies, aber in der Heimcomputerzeit konnte man sich mit Dutzenden *Scramble*-Klonen trösten. Keiner erreichte jedoch die Bissigkeit des Originals. Wer das Spiel heute authentisch spielen möchte, wird auf der Xbox fündig – man sollte nur unbedingt die Originalgrafik anschalten. *

KLASSIKER-CHECK

LEADERBOARD GOLF



Bernhard Langer in Ehren, aber zum Breitensport wurde Golf erst durch eine C64-Simulation. Die Beach-Head-Brüder programmierten ein fesselndes 3D-Sportspiel mit Polygonplätzen und glaubhafter Ballphysik, dessen raffinierte Steuerung auch Einsteigern zur Platzreife verhalf. *Leader Board* war eines der beeindruckendsten 3D-Spiele für den C64 und das Fundament für die *Links*-Serie, die in den 90er Jahren das Golfgeschehen dominierte.

Die Welt ist blau, das Wasser reicht bis zum Horizont. Da entstehen wie von Zauberhand braune Linien auf dem Bildschirm und formen Umriss, die nach ein paar Sekunden grün gefüllt werden. Als dann auch noch ein Männchen mit Schläger erscheint, ist die Angelegenheit klar: Eine Golfsimulation – und was für eine! Denn egal wo der Ball im Gras auch landet – die 3D-Perspektive wird von der jeweiligen Position aus neu berechnet. Das war doch ein ganz anderes Kaliber als die bei 8-Bit-Zeitgenossen übliche Kartenansicht. Diese realistische Perspektive faszinierte nicht nur erwiesene Bildschirmsportler, *Leader Board* war 1986 eines der beeindruckendsten 3D-Spiele auf dem C64. Und da es auch noch vernünftige Ballphysik und ein cleveres Steuerungskonzept zu bieten hatte, prägte es das ganze Genre auf Jahrzehnte hinaus.

Die friedliche Golfsimulation verdankten wir ausgerechnet den Gebrüder Carver, deren

vorherige Spiele viel mehr Getöse veranstalteten. Stetes Geballer und digitalisierte Todesschreie machten Action-Kriegsspiele wie *Raid over Moscow* und *Beach Head II* zu Stammgästen auf dem deutschen Index für jugendgefährdende Schriften. Die Schreie auf Golfplätzen sind doch eher stummer Natur, bei *Leader Board* wird die Stille nur vom dezenten Poppen und Glucksen des Balls getrübt, weil der des Öfteren im allgegenwärtigen Blau landet. Es ist noch ein reduziertes Golferlebnis mit vier sehr ähnlichen Kursen, erst bei späteren Versionen kommen mehr Terrain-details wie Bäume und Sandbunker dazu. Aber das Spielgefühl stimmt, die Grafik fasziniert und ist ein Mitspieler zur Hand, wird es besonders spannend – so ein Golfturnier unter Freunden gehörte zu den Multiplayer-Freuden seiner Zeit.

Ich war sicher nicht der Einzige, den *Leader Board* auf den Golf-Geschmack gebracht hat. Angelockt durch die 3D-Kulisse und die elegante Golf-Sprite-Animation (der Bewegungsablauf basiert auf einer Videoaufnahme von Entwickler Roger Carver), beschäftigte man sich intensiver mit dem Spielgeschehen: Wie war das gleich wieder mit dem Par, was ist mein Handicap, zücke ich jetzt besser das Fünfer-Holz oder das Einser-Eisen? Die innovative Steuerung erfordert gutes Timing, aber auch die Schlagplanung ist wichtig. Da die Reichweite nicht im Spiel angezeigt, sondern nur in der Anleitung erklärt wird, wurde man schnell zum Schlagstärke-Do-

sierungskenner. *Leader Board* spielte ich immer wieder gerne: Ab ins Wochenende? Nicht ohne meinen Kopierschutz-Dongle.

Der verdiente Erfolg führte rasch zu verbesserten Versionen und Kursdisketten, C64-Krönung war 1987 die Version *World Class Leader Board*. Derweil kontrollierten 16-Bit-Aufsteiger bei den ST- und Amiga-Umsetzungen ihre Schläge mit Mausclicks und erfreuten sich eines schnelleren Bildaufbaus. Auch bei der Nachfolgerserie *Links* setzte Access Software dann auf die bewährte Steuerung, kombiniert mit immer mehr Terrain- und Physikfeinheiten sowie wachsender Grafikprotzerei: Der CPU-Snob *Links 386 Pro* war eines der Hardware-hungrigsten Spiele des Jahrgangs 1992. Und auch dem merkt man bei allen fotorealistischen PC-Exzessen immer noch die Verwandtschaft zum ersten C64-*Leader Board* an. Das mag aus heutiger Sicht schlicht und bescheiden wirken, kann mich aber immer noch in seinen Bann ziehen. Braune Linien, grüne Füllung, weißer Ball – viel mehr braucht es nicht zum Sportspiel-Glück. *



Von Heinrich Lenhardt

WARUM EIN KLASSIKER?



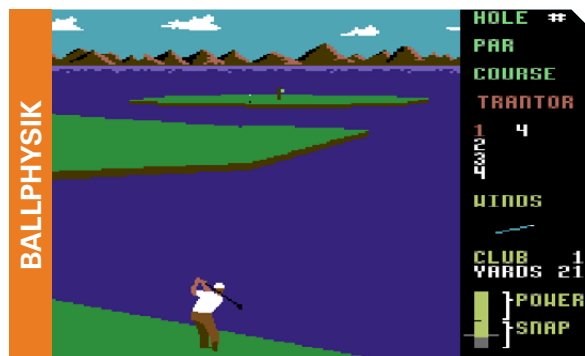
Grüne Welle

Mitte der 80er Jahre galt Golf als Seniorensport. Doch wenn ein innovatives neues 3D-Spiel auf dem C64 lockt, beschäftigt man sich auf einmal damit, einen kleinen Ball in Richtung eines weit entfernten Lochs zu dreschen – und erliegt prompt der meditativen Sogwirkung des Spielablaufs. Die ausgeklügelte Steuerung, verschiedene Schwierigkeitsgrade und eine subtile Suchtwirkung luden zum längeren Verweilen auf den immergrünen *Leader Board*-Golfbahnen ein.



Alte Eisen (und Hölzer)

Nähere ich mich dem Grün ganz vorsichtig oder wage ich eine riskantere Route, um die Birdie-Chancen zu erhöhen? Nur ist der Fehlerspielraum dann deutlich geringer. Die Wahl des richtigen Schlägers ist auch zu bedenken. Hier gibt es keinen freundlichen Computer-Caddy, der eine Vorauswahl trifft, nur das Handbuch gewährt Reichweiten-Orientierungshilfen. So lernen wir schnell, dass Holzschläger längere Reichweiten haben, doch bei kürzeren Distanzen Eisen für bessere Präzision sorgen.



Der richtige Dreh

Am guten Spielgefühl hat die realistische Ballflugbahn großen Anteil. Bei der Berechnung werden Schlägertyp, Schlag- und Windstärke, Luftwiderstand und Schwerkraft berücksichtigt. Dadurch fühlt sich das Flugverhalten korrekt an, selbst der heftigste Hook ist irgendwie fair. Auch bei der Balldarstellung haben die Programmierer aufgepasst, mit wachsendem Abstand wird sein Mini-Sprite kleiner. Das fühlt sich alles so echt an, dass man dem Ball nach jedem Abschlag angespannt hinterherblickt.

Die Screenshots stammen von der C64-Fassung.

DENKWÜRDIGE MOMENTE

3D-TECHNIK



Bahn-brechende Perspektive

Für jeden Abschlagsort die Grafik frisch in 3D berechnen? Klingt naheliegend, war auf 8-Bit-Hardware aber ein ehrgeiziges Unterfangen. Das erste *Leader Board* trickt gut herum, damit die C64-CPU jeweils nur wenige Sekunden für den Bildaufbau braucht. Die Spielwelt besteht aus einem Gewässer, auf das Polygoninseln gesetzt werden – so raffiniert verzahnt, dass sie wie Bahnen eines Golfplatzes wirken. Bäume und Sandbunker kommen erst bei den Nachfolgern dazu.



Aller guten Klicks sind drei

Genreprägende Steuerung: Feuerknopf gedrückt halten, um den Schwung zu beginnen. Loslassen, um die Stärke zu bestimmen. Weiterer Knopfdruck, um die Genauigkeit festzulegen. Das klingt einfacher, als es ist, weil der zu stoppende Balken in einem sportlichen Tempo auf und ab saust. Wie beim richtigen Golf sitzt nicht jeder Schlag perfekt, Fehlschläge gehen oft ins Wasser. Beim kniffligen Putten verrät eine schlichte Anzeige neben dem Golfer, in welche Richtung sich das Grün neigt.



Persönliches Handicap

Drei Schwierigkeitsgrade bieten für jeden Geschmack die richtige Herausforderung. Als „Novice“ geht jeder Schlag geradeaus, wir können uns ganz auf die Dosierung der Stärke konzentrieren. Spannend wird es als „Amateur“, denn nun muss der Feuerknopfdruck beim Schwung genau sitzen, wenn der Ball nicht eine Kurve nach links oder rechts drehen soll. Dabei darf man wenigstens den Wind ignorieren, der sich erst auf der „Professional“-Stufe auf die Flugbahn auswirkt.



FAKTEN

- » **PLATTFORM:** C64 (AMIGA, ATARI 800, ATARI ST, CPC, SPECTRUM)
- » **PUBLISHER:** ACCESS SOFTWARE
- » **ENTWICKLER:** BRUCE CARVER, ROGER CARVER
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1986
- » **GENRE:** SPORT

Was die Presse sagte ...



Quelle: archive.org

Happy-Computer 8/1986: 81% (C64)

„*Leader Board* bietet eine interessante Alternative [zum *Golf Construction Set*], ist leichter zu spielen und grafisch etwas eleganter. [...] Sie sehen den Platz jeweils aus der Perspektive des Abschlagortes und blicken von schräg oben auf Ihren Golfer, was den 3D-Eindruck noch verstärkt. Die Landschaft ist allerdings etwas karg, Bäume und Sandbunker fehlen leider.“ (Heinrich Lenhardt)

Happy-Computer-Sonderheft 11: 89% (Atari ST)

„Wir waren auf Anhieb von der ausgezeichneten Grafik begeistert. *Leader Board* hat – zumindest bei den Sportspielen – einen neuen Maßstab in der Softwareentwicklung gesetzt.“ (Bernd Zimmermann)

Was wir denken

Hoppla, sauste der Balken früher auch schon so schnell? Und gab's da echt noch keine Bäume? Man vergisst leicht, wie spartanisch das allererste *Leader Board* war. Mindestens genauso überraschend ist seine Spielspaß-Beständigkeit.

the Lords of Midnight



» Der Schöpfer des Spiels, Mike Singleton, verstarb 2012 im Alter von 61 Jahren.

Der verstorbene Mike Singleton war ein Meister darin, eine ganze Welt auf etwas Magnetband zu erschaffen. *The Lords of Midnight* ist noch immer sein wohl meistgeliebtes Werk. Wir trotzen dem Ewigen Winter und erzählen euch vom Krieg der Sonnenwende.



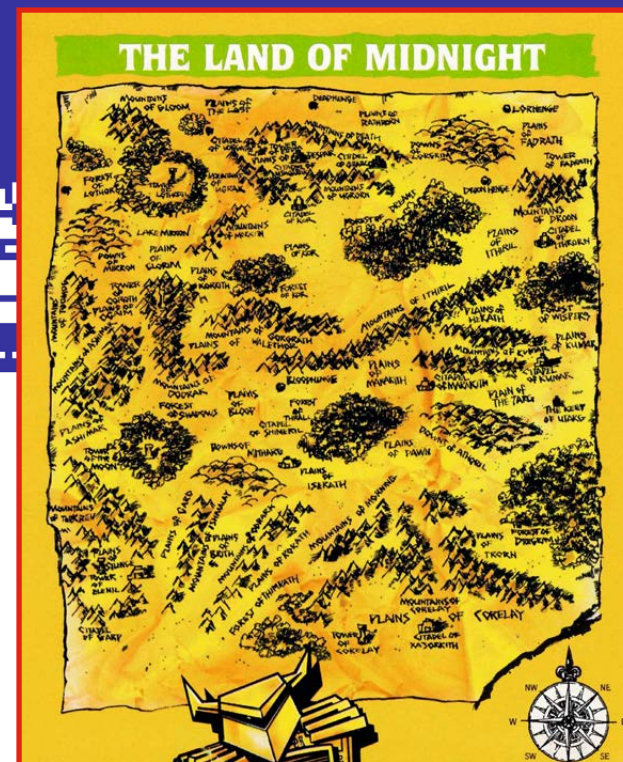
» [ZX Spectrum] Das Landscaping-System baut von hinten nach vorn die Sicht aus den einzelnen Spielfeldern auf – mit einem erstaunlichen Effekt von Räumlichkeit.

In den frühen 80ern fingen viele Entwickler an, fantastische Namen für ihre technischen Fortschritte zu erfinden. Da gab es Softsolid 3D von Sandy White, Filmation von Ultimate und „4D-Grafik“ von Melbourne House – 25 Jahre bevor Sony die gleiche alberne Idee noch mal aufgriff. Und dann war da noch Mike Singletons *The Lords of Midnight*, das als „das erste epische Spiel der Welt“ angepriesen wurde. An anderer Stelle beschrieb der Publisher Beyond es als „lebenden Fantasy-Roman“.

Als das Spiel im Sommer 1984 für ZX Spectrum herauskam, stellte sich das als akkurate Beschreibung heraus. *The Lords of Midnight* enthielt eine riesige Spielkarte mit

3.904 Feldern, und an jedem Ort konnte sich der Spieler in acht Richtungen drehen, was zu fast 32.000 Ansichten aus der ersten Person führte. Das Spiel enthielt außerdem 32 steuerbare Charaktere und 16 Geländetypen, dazu Tausende von Statisten (also Armeesoldaten, die nur als Zahl auftauchten). Mike hat all diese Inhalte irgendwie in 41 KByte verfügbaren Speicher gestopft.

Auch die Behauptung eines „lebenden Fantasy-Romans“ traf zu. Mike ließ sich stark von Tolkiens *Der Herr der Ringe* inspirieren. Das einst lauschige Land Mitternacht ist von einem bösen Zauberer namens Doomdark für immer eingefroren worden, doch die Fürsten des Freien Volkes stemmen sich gegen ihn. Angeführt werden sie von Luxor, dem Mond-



» Auf der Rückseite der beiliegenden Broschüre war eine umfassende Karte des Landes Mitternacht abgedruckt.



» [ZX Spectrum] Ein herzliches Willkommen erwartet euch, wenn ihr endlich Doomdark's Festung erreicht.



prinzen, und seinem Sohn Morkin. Es gibt drei Wege zum Sieg: Der schnellste Weg bestand darin, Morkins Quest abzuschließen, bei der sich eine kleine Gemeinschaft nach Norden zum Turm des Schicksals wagte, um einen mächtigen Ring zu zerstören – Entschuldigung, eine Krone – eine mächtige Krone, die die Quelle der Macht von Doomdark ist. Mit etwas Glück (die rudimentäre KI sorgte dafür, dass die Scharmützel mit den Feinden bei jedem Versuch anders ausfielen) war es möglich, diese Quest in nur neun Spieltagen abzuschließen.

Das Kriegsszenario dauerte weitaus länger. Hier sammelt man mit Luxor und anderen Helden zunächst weitere Lords und ihre Streitkräfte im Süden ein, schickt diese in erste Gefechte, vereinigt sich und zieht dann mit ▶

» Passend zum epischen Spiel wurde *Lords of Midnight* in einer großen Schachtel mit 32-seitigem Booklet und einem Tastatur-Overlay ausgeliefert (es gab viele Tasten zum Erlernen).

» UM DIE SPIELER IN DEN BANN ZU ZIEHEN, HAT MIKE EINE TECHNIK NAMENS ‚LANDSCAPING‘ ENTWICKELT, BEI DER JEDE ANSICHT AUS EINER KOMBINATION VON GELÄNDEELEMENTEN KONSTRUIERT WIRD. «

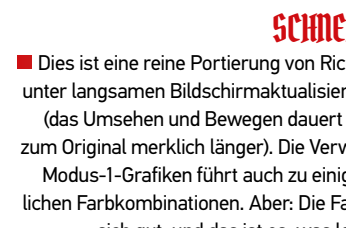
WINTER-WENDUNGEN

Wie sich die verschiedenen Versionen zueinander verhalten.



ZX SPECTRUM

Die Originalversion war bei der Veröffentlichung eine Offenbarung und stopfte extrem viel Spiel in den mageren Speicher der Maschine. Die grafische Darstellung war damals einzigartig und dabei auch noch sehr performant. Mike empfand echte Zuneigung zum Spectrum, und das merkt man dem Original an.



COMMODERE CPC

Dies ist eine reine Portierung von Rick Brown, die unter langsamen Bildschirmaktualisierungen leidet (das Umsehen und Bewegen dauert im Vergleich zum Original merklich länger). Die Verwendung von Modus-1-Grafiken führt auch zu einigen unglücklichen Farbkombinationen. Aber: Die Fassung spielt sich gut, und das ist es, was letztlich zählt.



COMMODERE 64

Dies ist eine schlechte Portierung, die Tag und The Kid (Anthony Taglione und Malcolm Hellon) zugeschrieben wird. Sie ist sogar langsamer als die CPC-Version! Sie führt jedoch eine nette Funktion ein: Die Sonne wird am Himmel angezeigt und gibt den Spielern einen visuellen Indikator dafür, wie viel Tageslicht an diesem Tag (=Gesamtrunde) noch übrig ist.



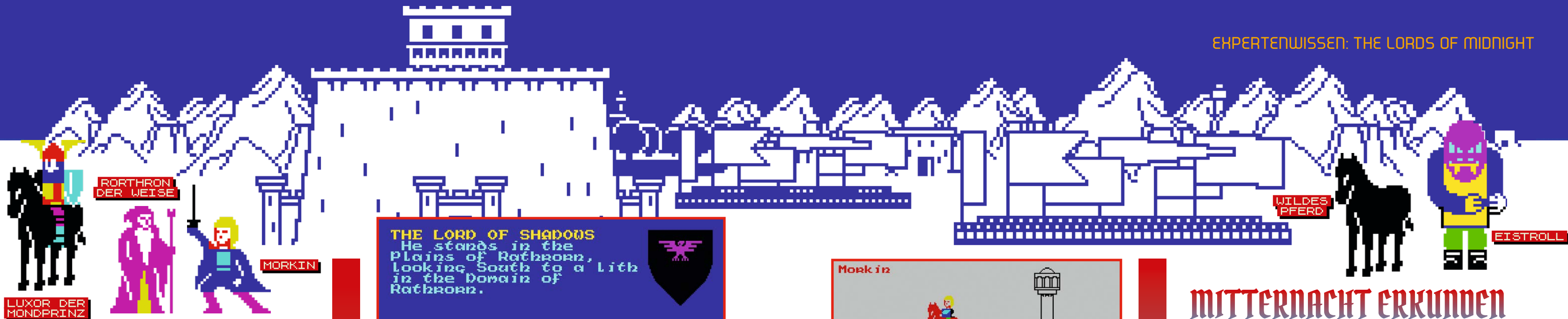
iOS / ANDROID

Die mobile Version von Chris Wild ist eine wunderbare Möglichkeit, *Lords of Midnight* auf Touchscreen-Geräten zu erleben. Das Navigieren in der Welt war noch nie so einfach und verfügt über eine integrierte Karte, die sich beim Erkunden immer mehr füllt. Diese Fassung und *Doomdark's Revenge* können kostenlos heruntergeladen werden.



ZX SPECTRUM NEXT

Es ist nur folgerichtig, *Lords of Midnight* auf dem spirituellen Nachfolger des Spectrum noch einmal zu betrachten. Der Port wurde von Matt Davies entwickelt und mit überarbeiteten 16-Bit-Grafiken von Simon Butler versehen. Ein schönes Update der ursprünglichen Spectrum-Version – die nichts kostet.



DIE FORTLAUFENDEN CHRONIKEN

Was Luxor und seine Fürsten als Nächstes taten.

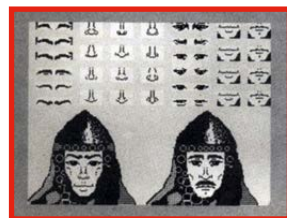
DOOMDARK'S REVENGE

■ Diese hervorragende Fortsetzung erzählt von Shareth, Doomdarks Tochter, die Luxor in das Land Icemark lockt, um sich an ihm zu rächen. Hier ist alles größer – es gibt jetzt 6.144 Felder und 128 spielbare Charaktere. Das Spiel ist auch cleverer, da die aktualisierte KI den Charakteren mehr Freiheit und Intelligenz verleiht. Leider wird das Spiel dadurch auch zufälliger, wodurch ein Teil der strategischen Planung, die man im Original durchführen konnte, nicht möglich ist.



THE EYE OF THE MOON

■ Der krönende Abschluss der Trilogie war von Anfang an geplant, kam aber nie zustande. Mike hatte bereits etwas an dem Spiel gearbeitet. Es sollte die bisher größte Weltkarte bieten, mit mehr als 16.000 Feldern, verteilt auf zwölf Königreiche – in jedem davon hätte man eine Quest lösen müssen. Dies ist der einzige jemals veröffentlichte Screenshot, der ein neues System zeigt, das Mike entwickelt hat, um jedem der geplanten 256 Fürsten unterschiedliche Gesichtszüge zu verleihen.

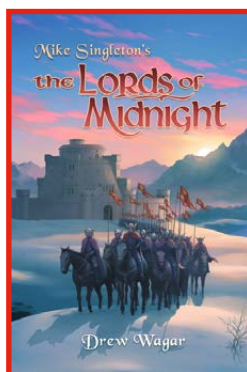


DIE ZITADELLE

■ Das real existierende dritte Spiel wurde von Mikes Maelstrom-Team entwickelt und 1995 für den PC veröffentlicht. Es ist eine radikale Abkehr vom Original mit 3D-Grafik und Echtzeitbewegung. Für Fans der Originalspiele war es zu radikal – und zu fehlerhaft. Mike bestand auf zwei Dingen: Das Spiel hätte sechs Monate Entwicklungszeit mehr gebraucht – und es war nicht *The Eye of the Moon*. Das wäre ein separates Projekt geworden.



» [ZX Spectrum] Die Nacht ist angebrochen und Doomdarks Schergen streuen herum. Zeit, bis zum Morgengrauen Schutz zu suchen (= Pause zu machen).



» Der Autor Drew Wager hat Romane veröffentlicht, die auf *The Lords of Midnight* und *Doomdark's Revenge* basieren – wobei *The Citadel* und *The Eye of the Moon* derzeit in Planung sind.

► einer großen Armee nach Norden. Dort wartet Doomdarks Zitadelle von Ushgarak.

Der dritte Weg ist als „vollständiges Epos“ bekannt, bei dem man sowohl den Mikro- als auch den Makroansatz kombiniert: Man erobert zwar die Krone, zerstört sie aber nicht, sondern besiegt Doomdark dann auch noch in einer großen Schlacht. Um den ultimativen Sieg zu erringen, macht man alles, was wir bislang geschrieben haben, schafft es aber auch noch, alle 32 Lords und damit alle Festungen im Land zu übernehmen. Viel Glück!

The Lords of Midnight kombiniert Abenteuer, Strategie und Simulation hervorragend und spielt sich dabei in einer Welt ab, die für die damalige Zeit fast schon real wirkte. Das lag an Mike Singletons „Landscaping“-Technik: Von jedem Feld aus konnte man in vier Richtungen schauen, und je nach Richtung wurden die Landschaftsmerkmale (wie Wald oder Berg) der nächsten Felder hintereinander dargestellt, erst die weiter entfernten, dann die näheren. Zusammen mit Festungen, Türmen und Armeen ergab sich so eine Collage, die tatsächlich so etwas wie die Egosicht von dem Feld, in dem der eigene Held oder Heerführer stand, darstellte.

» FÜR DIE ORTSNAMEN HAT MIKE ZUFÄLLIGE SILBEN ZUSAMMENGEFÜGT, BIS ER KOMBINATIONEN FAND, DIE RICHTIG KLANGEN. «

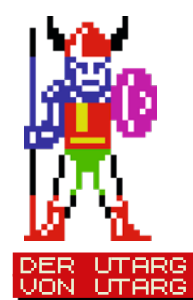


» [ZX Spectrum] Nachdem ihr die Eiskrone gefunden habt, müsst ihr noch herausfinden, wie ihr das verdammte Ding zerstören könnt...

Vorher zeichnete Mike die Karte von Midnight und ließ sich dabei von Tolkiens Mittel-erde-Karten inspirieren. Für die verschiedenen Ortsnamen heftete er einfach zufällige Silben aneinander, bis ihm die Kombinationen einfielen, die richtig klangen. Anschließend verbrachte er drei Wochen damit, die kurze, fünf Kapitel umfassende Geschichte – die *Midnight Chronicles* – zu schreiben, die das Szenario definierte und der aufwendigen Spielepackung als Novelle beigelegt wurde. Die nächsten sieben Monate verbrachte Mike damit, zu programmieren.

Währenddessen begann Mikes Freund bei Beyond, Terry Pratt, mit einer Reihe von Teaser-Anzeigen für Aufregung zu sorgen. „Wer sind die Lords of Midnight?“, fragte die erste im Februar 1984. In einer Folgeanzeige wurde „Landscaping“ erwähnt, in einer anderen wurde die Behauptung „Epic Game“ aufgestellt.

Die erste Rezension erschien in der Ausgabe von *Popular Computing Weekly* vom 7. Juni 1984, wobei der Kritiker sichtlich Schwierigkeiten hatte, das Spiel einzuordnen. „Es ist vage ein Kriegsspiel und vage ein Abenteuer. Inwieweit es sich um ein echtes Abenteuer handelt, bleibt abzuwarten. Seine Ansprüche als Strategiespiel... eines der anspruchsvollsten, das jemals entworfen wurde. Wie auch immer man es nennt, es macht großen Spaß zu spielen und ist technisch brillant.“ Im darauffolgenden Monat vergaben *Crash*, *CVG* und ►



MITTERNACHT ERKUNDEN

Die Schlüsselorte in eurem Kampf gegen die Verderbten.

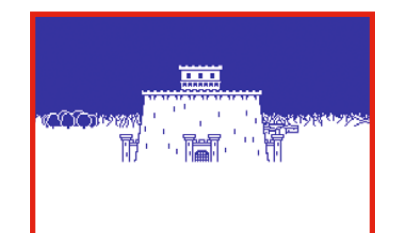


TOWER OF THE MOON

■ Hier beginnen alle Kampagnen und Quests, am Turm, der vom Forest of Shadows umgeben ist und im Süden von Midnight liegt. Neben Luxor, dem Mondprinzen, stehen sein Sohn Morkin und seine wichtigsten Verbündeten Rorthron, der Weise, und Corleth, die Fee.

CITADEL OF XAJORKITH

■ Dies ist die Heimat der Freien, versteckt in den Bergen von Corelay im Süden von Midnight. Wenn Xajorkith fällt, hat Doomdark so gut wie gewonnen! Daher ist es wichtig, dass ihr wachsam bleibt und die üblen Horden vernichtet, die es vielleicht bis hierhin schaffen.



CITADEL OF USHGARAK

■ Wenn ihr den Krieg der Sonnenwende gewinnen wollt, müsst ihr Doomdarks Festung einnehmen. Sie liegt im Norden von Midnight, in den Ebenen der Verzweiflung. Am besten sammelt man alle Lords und Armeen, die noch übrig sind, in der nahen Zitadelle von Ithron, bevor man dann nach Westen marschiert.



TOWER OF DOOM

■ Dies ist der Standort der Eiskrone und euer Ziel, wenn ihr Morkins Quest gewinnen wollt. Der Turm liegt an der Nordspitze der Karte, jenseits der Zitadelle von Ushgarak, in der Nähe der Berge des Todes. Um nicht entdeckt zu werden, muss Morkin sich alleine dem Turm nähern!



KEEP OF BLOOD

■ In den Ebenen des Blutes, in der Mitte der Karte, gelegen, ist die Burg des Blutes ein wichtiger strategischer Ort: An dieser Engstelle habt ihr die Chance, jene Streitkräfte von Doomdark abzuwehren, die zwischen den Bergen von Doomdark und Gorgrath nach Süden strömen.



CORLETH THE FEY
He stands on the Plains of Valethor
Looking North to the Citadel of
Gorgrath.



» [iOS] Die mobile Version zeichnet sich durch einen durchdachten visuellen Stil aus, der Mikes ursprüngliche 8-Bit-Grafik respektiert.

» [Programmierer Chris Wild konvertierte *Lords of Midnight* erstmals 1991 auf den PC – als Fingerübung.

FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

Chris Wild hat das Spiel auf mehrere Plattformen portiert.

RG: Welche Beziehung hast du zur Serie, wann hast du erstmals mit Mike Singleton gesprochen?

CW: Als ich ungefähr 14 war, habe ich die beiden ersten Teile gespielt. Ein paar Jahre später, so um 1990, begann ich mich dafür zu interessieren, wie sie funktionieren. Ich habe sie per Reverse-Engineering auf einem 286er-PC zum Laufen gebracht. Ich wollte sie den Leuten über FTP oder Ähnliches zum Spielen zur Verfügung stellen, aber ich brauchte Mikes Erlaubnis. Ich habe einige der Usenet-Newsgruppen genutzt und gefragt, ob jemand weiß, wie ich ihn kontaktieren kann. Jon Ritman nahm Kontakt auf und leitete meine Anfrage an Mike weiter, der zustimmte. Etwa 1994 arbeitete ich dann bei SCI und ein Produzent von Domark kontaktierte mich und teilte mir mit, dass sie *The Citadel* herausbringen würden – und dass Mike es für eine großartige Idee hielt, die DOS-Spiele damit zu bündeln.

RG: Wie kam es danach zur mobilen Version?

CW: Als das iPhone auf den Markt kam, wusste ich, dass es bahnbrechend sein würde. Das Erste, was mir in den Sinn kam, war die Umsetzung von *Lords of Midnight* dafür, also kontaktierte ich Mike und machte diesen den Vorschlag. Leider blieb er unbeachtet, bis Mike sich 2011 erneut mit dem Thema befasste und fragte, ob ich Lust hätte, an dem Spiel mitzuarbeiten.

RG: War geplant, das Originalspiel originalgetreu nachzubilden, nur mit verbesserter Grafik und aktualisierter Steuerung?

CW: Mir war es wichtig, dass das Spiel seinen einzigartigen 2D-Landschaftsstil und den Rundenmodus beibehält. Letztlich scheitert *The Citadel* an der schlechten Umstellung auf 3D und Echtzeit. Nachdem Mike und ich uns auf diese beiden Kernanforderungen geeinigt hatten, begannen wir, über viele Aspekte des Spiels nachzudenken, die geändert werden sollten. Nach dem Tod von Mike im Jahr 2012 schien keines dieser Ziele mehr von Bedeutung zu sein, und ich hatte das Gefühl, dass es für mich schwierig sein würde, einige der Designänderungen, die wir möglicherweise vorgenommen hätten, zu rechtfertigen – ohne dass Mike da war, um sie zu unterstützen. Zu diesem Zeitpunkt habe ich beschlossen, das Spiel in dem Format zu veröffentlichen, in dem ihr es jetzt seht, also als Hommage an Mike.

RG: Du hattest einmal vor, *The Citadel* per Update besser an die ersten beiden Teile anzugleichen.

CW: Das habe ich immer noch vor! Ich habe an den Routinen für die Wasserlandschaftsgestaltung gearbeitet, aber der Prozess ist langsam. Ich bin auch dabei, neue Funktionen zu *Lords* und *Doomdark* hinzuzufügen. Das ist das Problem, wenn man es aus Spaß und nicht zum Broterwerb macht: Wenn ich auf die Arbeit verzichten könnte, würde es viel schneller gehen! Im Moment denke ich darüber nach, das nächste Jahr das 40-jährige Jubiläum anstehen – und wie ich das am besten feiern kann. Ich würde gerne glauben, dass die Veröffentlichung von *The Citadel* machbar ist, aber 2025 ist wahrscheinlicher.



FAWKIN DER SKULKIN

CORLETH DIE FEE

FARFLAME DER DRACHENLORD

MORKIN
He stands on the Plains of Glorin,
Looking West to Lake Mirrow.



» [ZX Spectrum] Achtung, Spoiler: Morkins Quest beendet ihr, indem ihr die Eiskrone in den Lake Mirrow werft (es gibt zudem drei weitere Wege zur Zerstörung der Krone).

Thigrain the Icelord
stands in the Forest of Farrow
Looking Northeast.

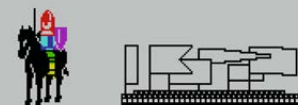


» [ZX Spectrum] *Doomdark's Revenge* brachte etwas mehr Abwechslung und Farbe in der visuellen Darstellung.

LORD HERATH
He stands in the Plains of Rathroon,
Looking West to a spoolball in the Domain of Rathroon.



The Utarg of Utarg



To the Northeast, Doomdark has an army of two hundred and fifty warriors and no riders. Two hundred and fifty warriors of the Doomguard guard the citadel. He thinks again...

CORLETH THE FEY
He stands on the Plains of Blood,
Looking South to the Downs of Hitharg.



CORLETH THE FEY
He stands on the Plains of Blood,
Looking Southwest to the Cavern of Shadows.

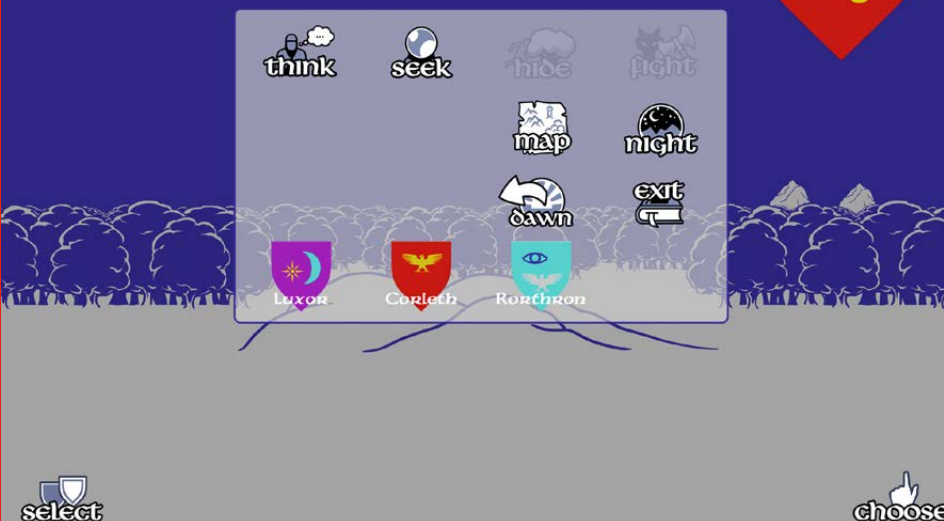


LUXOR THE MOONPRINCE
He stands on the Downs of Hitharg,
Looking East.



EXPERTENWISSEN: THE LORDS OF MIDNIGHT

MORKIN
He stands at the Tower of the Moon
looking North to the Downs of
Shadows.



» [iOS] Die Touchscreen-Steuerung ist hervorragend, sodass die mobile Version unsere bevorzugte ist.

► *Personal Computer Games* jeweils 10/10, also die maximale Punktzahl. *Sinclair User* nannte es später „eines der außergewöhnlichsten Spectrum-Spiele, die je entwickelt wurden.“ Und in Deutschland? Dort stellte Werner Küstenmacher *Lords of Midnight* in *Happy Computer 12/84* zwar ohne Bewertung vor, war aber voll des Lobes und wies auf die epische Breite hin, allerdings auch auf das wahrscheinlich häufig nötige Nachschlagen im Englisch-Lexikon, der auf alt getrimmten Sprache wegen.

Der Erfolg hielt bis 1985 an. Das ursprüngliche Spiel wurde auf Commodore 64 und Schneider CPC portiert, vor allem aber erschien mit *Doomdark's Revenge* bereits die Fortsetzung. Sie spielt im Nachbarland Icemark und war noch größer. Beide Spiele zusammen verkauften mehr als 200.000 Exemplare und trugen dazu bei, Beyond als einen der führenden Publisher Großbritanniens zu etablieren. Dieser Erfolg machte Telecomsoft neugierig, die Beyond Ende 1985 für einen angeblich sechsstelligen Betrag aufkaufte. Ein Opfer der Übernahme war das geplante dritte Spiel der Serie, *The Eye of the Moon*, das Mike im Handbuch des Originalspiels erwähnte: Nach einem Streit mit den neuen Besitzern von Beyond gab er das Projekt auf.

The Lords of Midnight feiert nächstes Jahr sein 40-jähriges Jubiläum, aber ganz verschwunden sind Luxor und seine Lords sowieso nie: Das Interesse erwachte 1991 erneut, als

» BEIDE SPIELE VERKAUFEN ZUSAMMEN MEHR ALS 200.000 EXEMPLARE, WAS DAZU BEITRUG, BEYOND ALS EINEN DER FÜHRENDE VERLAGE GROSSBRITANNIENS ZU ETABLIEREN. «

beide Spiele auf Heft-Kassetten von *Crash* und *Zzap!64* enthalten waren. 1995 erschienen PC-Portierungen der beiden Titel mit einem neuen 3D-Spiel der Serie, *The Citadel*. Das machte aus „Scherenschnitt-Landscaping“ normales 3D und aus rundenbasierten Zügen Echtzeit. In der Story geht der mittlerweile stark gealterte Luxor noch mal auf die Pirsch, um das sagenumwobene Eye of the Moon zu finden. Er wird allerdings gefangen genommen, und als sein Sohn Morkin müssen wir ihn befreien.

Die beiden erwähnten PC-Ports wurden von Chris Wild entwickelt, der nach Mikes frühem Tod im Jahr 2012 als Verwalter der Serie fungierte. Heutzutage sollten Chris' elegante Versionen von *The Lords of Midnight* und *Doomdark's Revenge* für Desktop- und Mobilgeräte eure erste Wahl sein, wenn ihr selbst (erneut oder erstmals) die epischen Welten von Midnight und Icemark erkunden wollt. ✳

VORSCHAU

Retro Gamer 2/2024 erscheint am
Mehr Infos: www.retro-gamer.de

16.02.2024

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, Jörg Langer, Florian Pfeffer,
Thomas Schmitz, Jonas Schramm

AUTOREN DEUTSCHE AUSGABE

Roland Austinat, Winnie Forster, Harald Fränkel,
Stephan Freundorfer, Michael Hengst,
Jörg Langer, Heinrich Lenhardt, 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

Angsar 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@dermedienvtrieb.de
Internet: dermedienvtrieb.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.

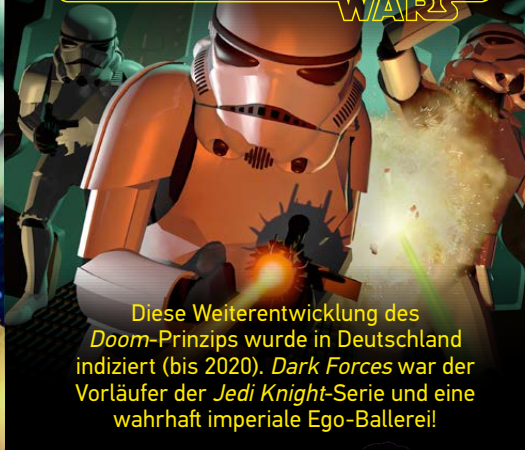
Diese Zeitschrift ist eine Lizenzangabe von Future
Publishing Limited. Alle Rechte an den lizenzierten Inhalten
gehören Future Publishing Limited und dürfen ohne
vorherige, schriftliche Zustimmung von Future Publishing
Limited weder in Teilen noch im Ganzen reproduziert werden.

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

ISSN 2194-9581



STAR DARK FORCES WARS



Diese Weiterentwicklung des
Doom-Prinzips wurde in Deutschland
indiziert (bis 2020). Dark Forces war der
Vorläufer der Jedi Knight-Serie und eine
wahrhaft imperiale Ego-Ballerei!

MAGISCHER MARIO

Seit seinem Debüt als Jumpman in *Donkey Kong* bis zum neuesten Einsatz auf Switch in *Super Mario Bros. Wonder* hat Mario nichts von seiner Faszination verloren. Wir reden mit Branchenveteranen darüber, wieso das so ist, und stellen Marios größte Momente vor.

grand theft auto vice city



Auch wenn *GTA III* den größeren Techniksprung darstellte: *Vice City* ballerte sich mit seinem *Miami Vice-Flair* und dem fantastischen 80er-Jahre-Soundtrack viel stärker in unsere Herzen.



Es gab viele Shoot-em-ups auf dem Commodore 64, und eines der besten und schönsten war *Katakis* vom deutschen Studio Rainbow Arts. Die Entwicklungsgeschichte ist ... ungewöhnlich.

Natürlich ist dies nur eine kleine Auswahl der Themen, die wir für das kommende Heft planen (Änderungen vorbehalten).

170 | RETRO GAMER 1/2024



[FACEBOOK.COM/RETROGAMERHEFT](https://www.facebook.com/retrogamerheft)



eMedia GmbH

Copyright © 2023 Future Publishing Limited
www.futurepubl.com