

ALT!

DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

# retro GAMER

2/2013

März/April/Mai 2013

Deutschland € 9,90  
Österreich € 10,90  
Schweiz sfr 19,80  
Luxemburg € 11,40

Teil 1: Die erste Dekade  
**MADE IN GERMANY**

Winnie Forster über  
die Spiele der  
1980er Jahre

**LESEPROBE**

## TURRICAN

Adie deutsche Erfolgs-Spieleserie der 90er Jahre: Heinrich Lenhardt beleuchtet die kultige Einzelkämpfer-Action. Fortsetzung folgt mit Turrican Rebirth

## AUFSTIEG UND FALL VIRGIN GAMES

Aus einer spontanen Idee Richard Bransons entstand der Publisher von Command & Conquer, TIE Fighter u. v. a.

## MARSCH DER LEMMINGS

Sie kamen, starben und siegten: Wie die grünhaarigen Pixelwichte Konsolen, PCs und mobile Plattformen eroberten

## DRITTE DIMENSION ISO-SPIELE

Von Knight Lore über Fairlight bis Last Ninja: Wieso isometrische Spiele so erfolgreich waren

## GEWINNSPIEL NINTENDO 3DS XL



2x Nintendo 3DS XL  
mit 1000-Points-Card  
und weitere Preise  
S.177

# 100

### RETRO-SPIELE VORGESTELLT

M.U.L.E.  
STARGLIDER  
AIRBORNE RANGER  
JET PAC  
MISSILE COMMAND  
SUPER MARIO 64  
ULTIMA 5  
JET SET WILLY 2  
TOTAL ECLIPSE  
GREAT GIANA SISTERS  
RED STORM RISING  
PSYCHO FOX  
... UND VIELE MEHR



## NINTENDO 64



Die Kultkonsole  
N64 und ihre  
besten Spiele-  
Klassiker

## CPC



Wie aus Amstrad  
»Schneider« wurde  
und welche Spiele sich  
für Sammler lohnen

## MAC



Die wichtigsten  
Games für den  
klassischen  
Macintosh



# retro\* GAMER



Heinrich  
Lenhardt



Winnie  
Forster



Anatol  
Locker



Mick  
Schnelle



Jörg  
Langer

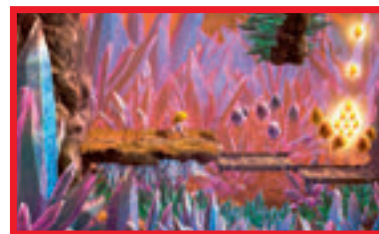
**D**as Jahr 2013 dürfte mit Xbox 3 und Playstation 4 die nächste Generation der Videospiel-Konsolen einleiten und Apples Attacke auf die Wohnzimmer per „intelligentem“ Fernseher erleben. Doch Retro Gamer interessiert sich nicht für Hardware, die nicht mal zehn Jahre auf dem Buckel hat! Wir finden spannend, was alt ist – seien es Homecomputer, 8- und 16-Bit-Konsolen oder auch frühe PC-Spiele. Außerdem ist „Alt“ eh immer öfter das zukünftige „Neu“: Serien wie *Super Mario*, *Sonic* oder *Zelda* überdauern Jahrzehnte, ohne an Reiz zu verlieren. Die Download-Plattformen sind voll von offiziellen oder Indie-Remakes bekannter Alt-Titel, ganz aktuell stehen *Castlevania Mirror of Fate* (für 3DS), *SimCity* (für PC) oder die gelungene Hommage *Giana Sisters: Twisted Dreams* (PC, XBLA und PSN) an.

**Nach eurem Feedback zu unserer Erstausgabe** haben wir bereits in diesem Heft reagiert: Noch mehr haben wir bei der Umsetzung englischer Original-Artikel darauf geachtet, nicht einfach zu „übersetzen“, sondern zu „lokalisieren“. So führen wir nun deutsche Pressestimmen auf statt britischer, der Amstrad CPC heißt bei uns selbstverständlich Schneider CPC, und wo die britischen Kollegen die 8-Bit-Heimcomputer-Welt gerne durch die Spectrum-Brille wahrnehmen, setzen wir stattdessen die C64-Brille auf. Das heißt aber nicht, dass wir UK-Themen, exotische Spiele oder Hardware weglassen würden! Wir haben außerdem an Details gefeilt: So sind im deutschen Layout die Absätze deutlicher zu erkennen und die Bildunterzeilen-Schrift ist größer. Vor allem aber konnten wir für diese Ausgabe einige namhafte deutsche Spieleveteranen gewinnen, die Retro Gamer 2/2013 mit exklusiven Artikeln und teils auch wertvoller Übersetzungsarbeit unterstützt haben. Wenn euch ein Blick hinter die Kulissen interessiert, empfehle ich euch unsere kleine „Making of“-Serie zum deutschen Retro Gamer unter [www.gamersglobal.de/news/64000](http://www.gamersglobal.de/news/64000).

**Überhaupt: Vielen Dank für das große Interesse** an unserer Erstausgabe im letzten Jahr! Es hat eMedia, den Verlag hinter dem deutschen Retro Gamer, dazu ermuntert, das Heft ab 2013 viermal jährlich zu veröffentlichen. Retro Gamer 3/2013 folgt also schon im Mai. Gleichzeitig bietet der Verlag ein Abo an (siehe S. 136), sodass ihr keine Ausgabe mehr verpasst. Und damit wir unsere Leser und ihre Vorlieben noch besser kennenlernen, gibt es am Heftende einen Fragebogen. Bitte macht euch die kleine Mühe und sendet ihn uns ausgefüllt per Mail, Fax oder Brief zu. Ihr helft uns damit sehr, Retro Gamer nach euren Wünschen zu gestalten. Und nun:

Viel Spaß beim Lesen!

**Jörg Langer**  
Projektleitung Retro Gamer



» Von wegen Oldie: Das Klassiker-Remake *Giana Sisters: Twisted Dreams* von Black Forest Dreams erscheint im März für XBLA, PSN sowie als Boxed-Version (also mit Packung) für PC.





## Das Magazin für Liebhaber von klassischen Spielen

### RETRO-REVIVAL

- 006 Anatol Locker: **Airborne Ranger**
- 028 Darren Jones: **PC-Genjin**
- 072 Darren Jones: **Jetpac**
- 096 Stuart Hunt: **Super Mario 64**
- 124 Heinrich Lenhardt: **M.U.L.E.**
- 138 Mick Schnelle: **Red Storm Rising**
- 176 Heinrich Lenhardt: **Castlevania**

### KLASSIKER-CHECK

- 042 **Ultima 5**
- 070 **Total Eclipse**
- 074 **Psycho Fox**
- 174 **Außenseiter**

### HISTORIE

- 016 **Turrican**
- 018 Turrican: Chronologie
- 020 Turrican: Q&A mit Julian Eggebrecht
- 058 **Der Marsch der Lemmings**
- 061 Lemmings: Triff die Stämme
- 065 Lemmings: Kein Job zu klein
- 158 **The Secret of Mana**
- 160 Masters of Mana
- 164 Die Mana-Welt

### MAKING OF

- 022 **Starglider**
- 036 **Die Lotus-Serie**
- 044 **Jet Set Willy 2**
- 066 **Missile Command**

### RETRO-HARDWARE

- 084 **Obscura Machina: C64GS**
- 086 **Nintendo 64**
- 090 N64: Die Peripherie
- 092 N64: Die besten Spiele
- 093 N64: Die besten Import-Spiele
- 094 N64: Die seltensten PAL-Spiele
- 095 N64: Zelda Majora's Mask Limited Edition
- 098 **Schneider CPC**
- 102 CPC: Die Peripherie
- 103 CPC: Die seltensten PAL-Spiele
- 104 CPC: Die besten Spiele
- 105 CPC: Die besten Import-Spiele
- 106 **Obscura Machina: FM Towns Marty**

### EXPERTEN-WISSEN

- 030 **Spiele auf dem Mac**
- 076 **Isometrie-Spiele**

### SCHWERPUNKTE

- 008 **Made in Germany: Die erste Dekade**
- 050 **Kopieren? Kannst es probieren...**
- 108 **Der Sonic-Boom**
- 146 **Angriff der Klonspiele**

### FIRMEN-ARCHIVE

- 118 **Parker Brothers**
- 126 **Virgin Games**
- 140 **Brøderbund**

### AUF DEM SOFA

- 152 **Sid Meier: Der Civ-Erfinder über seine Firmen, Ideen und Klassiker**
- 166 **Allan Alcorn: Das Spiele-Urgestein berichtet von Pong und der Atari-Zeit**

### RUBRIKEN

- 003 **Editorial**
- 177 **Gewinnspiel**
- 178 **Leserumfrage/ Impressum**

## PLATTFORM-CHECK

### KONSOLEN & HOMECOMPUTER IM DETAIL



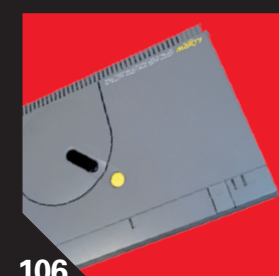
84



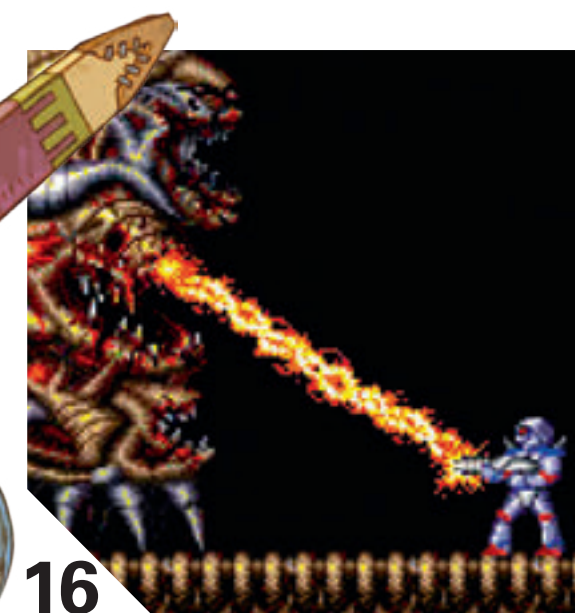
86



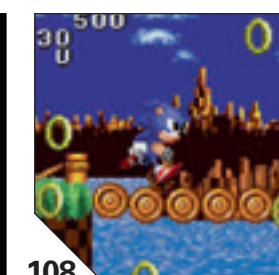
98



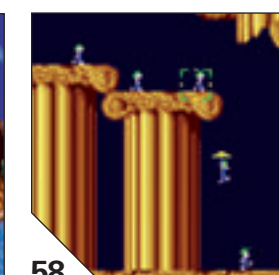
106



16



108



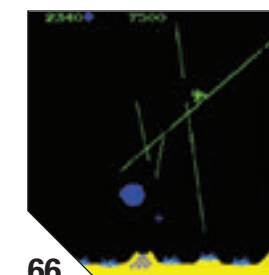
58



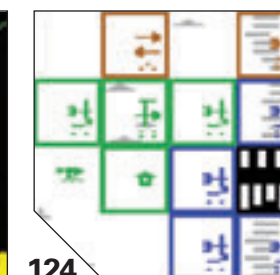
22



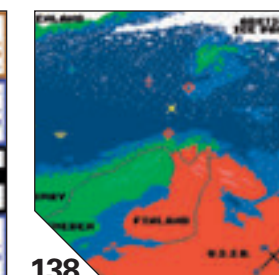
126



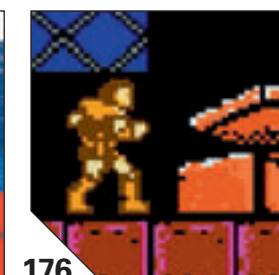
66



124



138



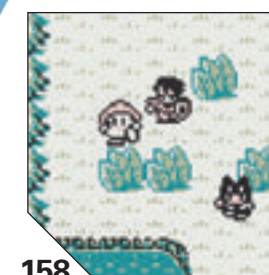
176



70



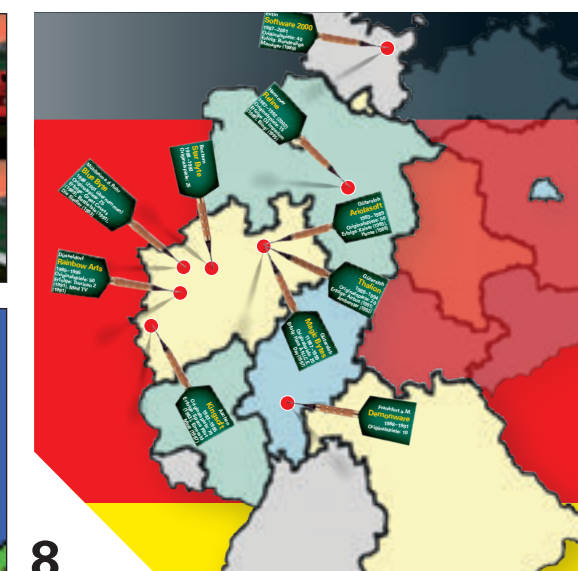
36



158



74



8



# AIRBORNE RANGER

## SCHLAUER SCHIESSEN



- » PUBLISHER: MICROPOSE
- » ERSCIENEN: 1987
- » GENRE: TAKTISCHES ACTIONSPIEL
- » HARDWARE: C64
- » PREISPROGNOSE: AB 30 EURO



### HISTORIE

Von Anatol Locker

In jeder Familie lebt ein Kind, das sich ungeliebt fühlt. Im Hause Microprose war es *Airborne Ranger*, das sich zurückgesetzt und unverstanden fühlte. Hatte es nicht alle Qualitäten seiner Geschwister? War es nicht so schillernd und schön wie *Pirates*? Adrenalingeladen wie *Gunship*? So klug wie *Civilization*?

Ich mag *Airborne Ranger*, auch heute noch. Er war Ende der 80er ein markanter Kontrapunkt zu den 2D-Soldaten-Ballereien wie *Rambo* oder *Commando*, die damals en vogue waren. Mit der Mentalität „Knarre rattern lassen und durchrennen“ war hier kein Blumentopf zu gewinnen. Man musste als Ranger Missionsbriefings studieren, den Nachschubtornister packen und abwerfen (und vor allem wiederfinden), sich nach der Landung per Fallschirm erst mal orientieren. Und dann millimeterweise ans Ziel ranarbeiten. Schießen? Ja, das auch. Aber nur, wenn es sein musste. Höllich spannend, aber nichts für ungeduldige Rambos!

Vieles haben erst andere Spiele zur Perfektion geführt – *Metal Gear Solid* brachte das perfekte Anschleichen und Nutzen von Tarnung wohl erst richtig auf den Punkt. Für heutige Verhältnisse wirkt der Ranger natürlich gnadenlos veraltet. Die pixelige Grafik sieht bewundernswert mickrig aus: Gelb steht für Wüste, Blau für Eis und Grün für Dschungel; darüber wabert ein grauer Pxfilter. Trotzdem: Beim erneuten Anspielen dauerte es gerade mal zwei Minuten, schon war der Funke bei mir übergesprungen. Es ist wohl das gnadenlose Zurschaustellen des eigenen Versagens, das motiviert: Wenn man sich zu früh aus der Deckung begibt und in eine MG-Garbe rennt, einen Bunker übersieht, oder erst am Ziel erkennt, dass man den falschen Sprengsatz eingepackt hat.

Ich finde, *Airborne Ranger* ist ein echtes 8-Bit-Meisterwerk. So haben eben auch ungeliebte Kinder ihre heimlichen Fans. Oh, und hatte ich eigentlich *Red Storm Rising* erwähnt? Noch so ein ungeliebtes Kind, aber davon berichtet euch ja Mick Schnelle...





## Experten-Wissen

# Spielen am Mac

Jahrelang war der Macintosh Gegenstand des Spieler-Spotts, vielleicht nur noch übertroffen vom Virtual Boy. Der Mac galt als Gerät, das nur für Musiker und Grafiker entworfen worden war. Tatsächlich tat er sich zwar ein wenig schwer, aber dennoch konnte man wunderbar auf ihm spielen. **Retro Gamer** stellt einige herausragende Games auf dem Macintosh vor.



**Allen ironischen Bemerkungen zum Trotz, dass es auf dem Mac keine Spiele gebe, verdankt der erste Apple-Computer faktisch sein komplettes Dasein einem Spiel.**

1976 entwickelte Steve Wozniak, zusammen mit Steve Jobs Mitgründer von Apple, einen Prototyp von Breakout für Atari. Viele von dessen Merkmalen fanden sich im Apple II wieder, etwa die Grafikfunktionen oder die Schaltkreise für den Sound. Dies führte letzten Endes zur Veröffentlichung des ersten Macintosh am 24. Januar 1984. Ein Breakout-Klon war dann später als Hommage im Mac System 7 versteckt. Mit diesem ersten Macintosh, der für (damals noch wesentlich teurer erscheinende) 2.495 Dollar auf den Markt kam, wollte Apple leistungsfähige Grafik für einen vernünftigen Preis auf den Homecomputer-Markt bringen. Der Homecomputer bot einen Hauptspeicher von 128 KB und einen 8-MHz-Prozessor von Motorola. Auf der Tastatur fehlten der Nummernblock sowie die Pfeil- und Funktionstasten, da Apple Software für ihr schickes grafisches Interface und keine halbherzigen Portierungen wollte – allerdings wurden alle diese Tasten dann auf den Folge-Modellen ergänzt. Der Mac war auch der erste Personal Computer mit einem Diskettenlaufwerk, das 3,5-Zoll-Disketten mit 400 KB

Speicher lesen konnte (für jüngere Generationen: Das sind etwa 0,0004 GB). Am herausragendsten waren aber wohl die Maus und die grafische Bedienoberfläche, für die das Xerox Alto GUI eine große Inspiration gewesen sein mochte. Das hielt Apple nicht davon ab, später ihrerseits Firmen zu verklagen, die ihre Bedienoberflächen nach dem Vorbild von Mac OS gestalteten.

Auf jeden Fall war der Macintosh der erste kommerziell erfolgreiche Personal Computer mit dieser Ausstattung. Zunächst wollte Apple keine Spiele auf ihrem neuen Gerät, da man befürchtete, der Ruf als ernst zu nehmende Produktivitätsmaschine des Macs könnte sich Richtung Spielzeug verschieben. Doch trotz anders lautender Gerüchte gab es immer Spiele für den Mac. Sogar in der allerersten Version von Mac OS war ein Puzzlespiel namens *Puzzle* von Andy Hertzfeld enthalten. Im selben Jahr wie der Macintosh erschien das erste kommerzielle Spiel namens *Alice*, später umbenannt in *Through the Looking Glass*, ein schachartiges Werk ähnlich *Archon*, das die Fähigkeiten des Systems mit seiner 3D-Grafik und zoomenden Sprites eindrucksvoll demonstrierte. Auch wegen Apples Zögern bei der Vermarktung wurde es allerdings zu einem Flop.

Manche sagen, aufgrund des relativ geringen Arbeitsspeichers erschienen nur wenige Spiele – wenngleich etwa der C64 nur ein Viertel dessen

bot, und dennoch zum wichtigsten Spielcomputer aller Zeiten wurde. Diesen Mangel behob dann aber sowieso der Macintosh 512, der vom 10. September 1984 an 512 KB Speicher mitbrachte.

## AM BALL BLEIBEN

In jenen Tagen wurden vornehmlich langsame Schwarz-Weiß-Spiele auf den Macintosh umgesetzt, besonders Rollenspiele und Adventures. Darunter fielen die *Wizardry*-Serie, *Sim City*, die *Bard's Tale*-Reihe, *Wasteland*, *Karateka*, *Defender Of The Crown*, *Leisure Suit Larry*, *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy*, *Might & Magic*, *The Last Ninja* und viele andere mehr.

Natürlich gab es auf dem Mac nicht nur Konvertierungen, sondern auch ein paar bahnbrechende Originaltitel. Diese verdanken ihre Besonderheit meist dem Umstand, dass der Macintosh der erste kommerziell erfolgreich Rechner war, auf dem die mausgesteuerte Bedienoberfläche nicht eine bloße Dreingabe war. So war etwa *Dark Castle* das erste Spiel, bei dem man mit den WASD-Tasten steuerte und mit der Maus zielte, genau wie es heute bei Shootern zum Standard geworden ist. Aber auch Richard Garriott programmierte seine tastaturgesteuerten Ultimas gern für Apple, Fans wissen heute noch um die lange Wartezeit, bis etwa *Ultima 5* endlich vom Apple II auf C64/C128 umgesetzt war.






## Apples guter Ton

DIE MEISTEN MACINTOSH-GERÄTE waren für ihre geschlossene Architektur berüchtigt. Es gab demzufolge nie einen großen Markt für Soundkarten von Drittherstellern und Mac-Fans mussten mit dem vorlieb nehmen, was Apple ihnen anbot.

Der Original-Macintosh konnte 8-Bit-Mono-Sound ausgeben und 22-MHz-Sampling aufnehmen, während Stereo-Ton erst auf späteren Modellen wie dem Macintosh II zu finden war. Apples Audio-Technologie führte dazu, dass die Firma Digidesign 1989 die erste Digital Audio Workstation für den Mac veröffentlichte. Die Software mit dem Titel *Sound Tools* (später *Sound Designer*) wurde von der Firma als erstes „bandloses Aufnahmestudio“ angepriesen. Sie wurde zum Bearbeiten von Samples für Synthesizer berüchtigt und später auch für einfache Zweispur-Aufnahmen und zum Mastern von CDs. Bis heute spielt der Macintosh in vielen Aufnahmestudios eine wichtige Rolle. Natürlich erlaubte diese Technologie auch besseren Sound in Spielen, etwa die vielen klaren Sprach-Samples in *Dark Castle* (1986). Über die Jahre verbesserten zahlreiche kleine Ergänzungen und Änderungen die Arbeit für die Toningenieure, etwa Antialiasing-Filter oder AD-Wandler für die Aufnahme, wovon der normale Benutzer allerdings kaum etwas mitbekam. Mit der Veröffentlichung des Quadra bekam der Macintosh im Jahre 1991 dann endlich auch 16 Bit-Sound.



 *Bus'd Out* war zwar nicht der erste, jedoch einer der ersten First-Person-Shooter, während *Déjà Vu* eine innovative Steuerung bot, die später zur Inspiration für die SCUMM-Engine von LucasArts wurde. Außerdem kam das allererste CD-ROM-Spiel auf dem Mac heraus, *The Manhole* von Cyan. Im Action-Adventure *The Colony* durfte der Spieler sich zum ersten Mal in einer 3D-Welt in Echtzeit bewegen und zum ersten Mal mit Fahrzeugen fahren.

Auch viele andere Klassiker kommen eigentlich vom Mac. So entstand hier, dank der verfügbaren Maus, etwa *Shufflepuck Café*, ein witziges Airhockey-Spiel. Ebenfalls vom Mac stammen *The Fool's Errand*, ein Puzzle-spiel von Cliff Johnson, sowie *Balance Of Power*, die Globalpolitik-Simulation von Chris Crawford.

Diese beiden Entwickler brachten einige großartige Exklusivtitel auf den Mac: Johnson veröffentlichte *3 In Three*, eine Geschichte über das Leben der Zahl 3 in einem Computer. Von Crawford kam *Trust & Betrayal: The Legacy Of Siboot*, ein besonders originelles Spiel, bei dem man das Vertrauen von NPCs gewinnen und dann weise mit dieser Macht umgehen musste. Sogar Infocom veröffentlichte mit *Quarterstaff: The Tomb Of Setmoth* einen Exklusivtitel, der umfangreichen Gebrauch von der Mac-Oberfläche machte.

Auch auf der technischen Seite entwickelten sich die Dinge prächtig: Mit dem Macintosh II kam 1987 zum ersten Mal Farbe ins Spiel. Am 21. Ok-

tober 1991 wurde die auf der Motorola-68040-CPU basierende Quadra-Reihe vorgestellt. Deren ersten Modelle Quadra 700 und Quadra 900 liefen mit 25 MHz und boten einen bis auf 64 MB erweiterbaren Speicher.

Die ersten CD-ROM-Laufwerke erschienen, eines der ersten internen für Mac war das LC 520. Von dieser schicken neuen Technologie profitierten die Spiele gehörig. So erschien 1991 *Spaceship Warlock*, das als eines der ersten Games speziell für dieses Medium gemacht war. Später kam von den gleichen Entwicklern das (zu Unrecht in Vergessenheit geratene) *Total Distortion*.

Die Firma Cyberflx schuf eine Technologie, die es erlaubte, Spiele wie *Lunatic* oder *Jump Raven* direkt von CD zu starten, was zuvor aus Geschwindigkeitsgründen undenkbar war. Mit *Myst* kam 1993 ein Spiel, das bekanntermaßen verantwortlich für den Durchbruch der CD-ROM-Technik zeichnete, zusammen mit *The 7th Guest* und *Star Wars: Rebel Assault*. Manche sahen zwar mit *Myst* das Adventure-Genre zugrunde gehen, dennoch half das Spiel dabei, einige Macs mehr zu verkaufen. Außerdem bereitete es den Weg für den noch weit besseren Nachfolger *Riven*.

## FAULIGER APFEL

Doch all das reichte nicht aus: Seit der Veröffentlichung von Microsoft Windows 3.0 im Jahr 1990, das ähnliche Funktionen zu einem günstigeren Preis anbot, verlor der Mac rapide an Marktanteilen.



Außerdem waren zu viele Modelle auf dem Markt, was bei den Kunden zu Verwirrung führte. Mit Windows 95 wurde das Ganze noch schlimmer. Durch diese Entwicklung gaben viele Publisher den Mac auf, nur wenige veröffentlichten noch Umsetzungen.

Auch die Mac-Spieler selbst waren ein Teil des Problems, da sie immer mehr raubkopierten, etwa mit „Tauschprogrammen“ wie Hotline. Damit sägten sie am Ast, auf dem sie selbst saßen. Auch bei der Hardware konnte getrickst werden: Oft verwendeten die Mac-User lieber PC-Grafikkarten mit Treibern von Drittherstellern, statt den happigen Aufpreis für spezielle Mac-Grafikkarten zu bezahlen. Der

## „Apple wollte Software für ihr schickes Interface, keine halbherzigen Portierungen.“

Lauffähigkeit mancher Spiele half das nicht. Im Fall von id Softwares *Quake* gelangte ein Hobbyentwickler an den Quellcode und portierte das Spiel auf Mac OS, was den Verkäufen der späteren kommerziellen Umsetzung empfindlich schadete.

Andere Firmen versuchten, aus dem Bedarf an Spielen für den Mac Kapital zu schlagen. Insignia Solutions veröffentlichte einen x86-Emulator, mit dem man Windows installieren



## Mac-Emulatoren

DIE TRADITIONELLE Benutzerfreundlichkeit des Macs hat es auch in die Emulatoren geschafft. Sie sind nicht nur einfach einzurichten, sondern auch leicht mit dem Internet zu verbinden, sodass jeder sein liebstes altes Multiplayer-Spiel erleben oder sich an veralteten Browsern und Protokollen erfreuen kann.

Um auf einem Windows-System Mac-Software laufen zu lassen, benötigt ihr nur zwei Dinge: einen Emulator und eine Systemdiskette. Beides ist relativ leicht zu finden. Außerdem solltet ihr euch noch eine virtuelle Festplatte einrichten, damit ihr nicht ständig Disketten-Images wechseln müsst – auch wenn das ein Teil der Nostalgie sein mag. Dafür eignet sich *HFVExplorer* sehr gut.

Es gibt drei große Emulatoren auf dem Markt, die sich für verschiedene Ären der Mac-Geschichte eignen. Für den guten alten Mac mit Schwarz-Weiß-Monitor bietet sich *vMac* an. Damit könnt ihr viele der alten Klassiker spielen, etwa *Scarab of Ra*, *Continuum*

oder *The Colony*. Für die späteren Macs mit 68K-Architektur wie den Performa oder die Quadra-Serie ist *Basilisk II* die erste Wahl. Schließlich steht euch für die PowerPC-Reihe *SheepShaver* zur Verfügung. All diese Emulatoren sind auch für Mac OS X verfügbar, so dass auch heutige Mac-Benutzer die Klassiker zocken können.



» [Mac] *Nanosaur* zeigte, dass der iMac auch Spiele konnte.

konnte. Von Orange Micro kam gar eine Steckkarte namens PCfx!, mit der man PC-Spiele am Mac spielen können sollte. Doch das waren alles nur Notlösungen, schließlich wollten die Mac-Benutzer Spiele auf ihrem eigenen Betriebssystem starten und nicht zuerst die verhasste Windows-Startmelodie hören müssen.

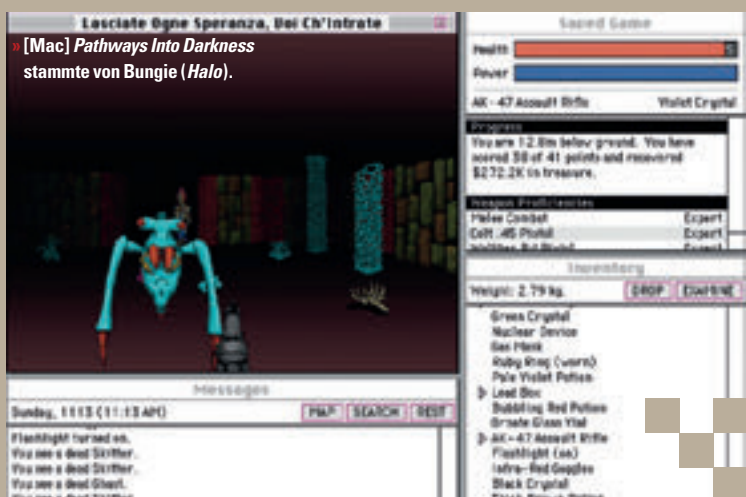
Trotz der Probleme hielten einige Firmen dem Mac weiterhin die Treue: Blizzard, Bungie, Changing, Graphic Simulations, LucasArts, MacPlay, MacSoft, Parsoft Interactive und Starplay Productions gründeten die Mac Entertainment Software Association (MESA). Ähnlich wie Gathering Of Developers auf dem PC formierte sich im Indie-Bereich Bunch Media.

Dennoch erschienen nun so wenige Spiele für den Mac, dass manch einer glaubte, es gebe überhaupt keine mehr. Als Glück im Unglück wurde meist nur die *Crème de la Crème* der Spiele überhaupt

portiert, darunter Hits wie *Syndicate*, *System Shock*, *Civilization 2*, *Command & Conquer*, *Doom*, *Day Of The Tentacle* und *Deus Ex*. Sie wurden zwar meist deutlich später als auf dem PC veröffentlicht, boten aber oft neue Features wie verbesserte Steuerung oder höhere Auflösungen an.

Beim hierzulande indizierten *Wolfenstein 3D* wurde fast alles neu gestaltet, unter anderem die weit höher auflösende Grafik, der aufgefrischte Soundtrack, zwei neue Waffen und eine Automap. Dafür patrouillierten die Gegner nicht durch die Gänge und waren im Gegensatz zur DOS-Version immer mit dem Gesicht dem Spieler zugewandt.

Die Mac-Umsetzung von *Descent* bot einen so grandiosen Soundtrack, dass Good Old Games ihn immer noch dem Spiel als Gimmick beilegt. In *Duke Nukem 3D* konnte man seine eigenen spöttischen Bemerkungen aufnehmen und im Kino des ersten Levels den Spot zu 1984 von



» [Mac] *Pathways Into Darkness* stammte von Bungie (*Halo*).

## Von der grauen Maus zum Farbwunder

DER ERSTE MACINTOSH hatte einen eingebauten 9-Zoll-Bildschirm mit einer Auflösung von 512 x 342 Pixeln. Er konnte zwar nur Schwarz und Weiß darstellen, setzte aber dennoch den Desktop-Publishing-Standard von 72 Pixeln pro Zoll.

Trotz der fehlenden Farbe erlaubte er erstaunlich detaillierte Grafik, wie sie etwa in *Through the Looking Glass* zu sehen war. Für viele Fans haben



diese Bilder ihren eigenen Charme. Die Grafikfeatures blieben bis zur Veröffentlichung des Macintosh II (im Bild rechts) im Jahr 1986 unverändert. Er bot einige neue Merkmale, unter anderem die Erweiterbarkeit und einen neuen Prozessor von Motorola, der ihn zum ersten 32-Bit-Mac machte.

Natürlich war die prominenteste Änderung die neue Farbdarstellung mit 256 Farben auf einem 13 Zoll-Monitor in 640 x 480 Pixeln. Wenn man als Erweiterung eine Grafikkarte verwendete, kam man sogar auf fantastische 16,7 Millionen Farben, was fotorealistische Darstellungen erlaubte.

Außerdem bot der Mac II als erster Computer Multiscreen-Unterstützung. All diese Dinge machten ihn grafisch den IBM-kompatiblen PCs überlegen. 1991 wurde die Quadra-Serie veröffentlicht, die die maximale Auflösung auf 1280 x 1024 Pixel anhob – ein Standard, der heute auf veralteten oder aber Spezialmonitoren im Format 4:3 immer noch in Gebrauch ist.





# ACHT WICHTIGE MAC-SPIELE



## MARATHON-TRILOGIE

» **Erschienen:** 1994, 1995, 1996

» **Publisher:** Bungie Software

» **Entwickler:** Bungie Software

» **Vom selben Entwickler:** Halo

■ Bungie hatte mit *Pathways Into Darkness* eine Antwort des Macs auf die 3D-Pioniere *Ultima Underworld* und *Wolfenstein 3D* versucht. Das erste *Marathon* glänzte vor allem mit seiner Story, mit der das Spiel Maßstäbe im Action-Genre setzte. In *Marathon: Durandal* konnte der Spieler dann ganze Welten erschaffen, bevor die Reihe in *Marathon: Infinity* mit einem der wagetütigsten und experimentellsten Shooter aller Zeiten endete. Heute sind diese wegweisenden Spiele durch das Aleph-One-Fanprojekt auch auf moderner Hardware spielbar.

## THE MANHOLE

» **Erschienen:** 1988

» **Publisher:** Broderbund

» **Entwickler:** Cyan Worlds

» **Vom selben Entwickler:** *Cosmic Osmo*  
*And The Worlds Beyond The Mackerel*

■ *The Manhole* von Cyan ist aus mehreren Gründen wichtig: Es war nicht nur das erste Spiel auf CD-ROM für den Mac, sondern das erste Spiel auf CD-ROM überhaupt. Es war auch Cyans erstes Spiel, obwohl die Firma es als „Explortainment“ beschrieb, weil es kein Spielziel gab. Stattdessen durfte der Spieler in einer surrealen Welt frei herumlaufen und alles Mögliche entdecken, mit dem einzigen Ziel, Spaß zu haben. Auch ebnete das Spiel den Weg zu *Myst*, einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten.



## ESCAPE VELOCITY

» **Erschienen:** 1996

» **Publisher:** Ambrosia Software

» **Entwickler:** Ambrosia Software

» **Vom selben Entwickler:** *Avara*

■ Matt Burch zog mit seinem Weltraum-abenteuer *Escape Velocity* neidische Blicke der PC-Fraktion auf sich. Das epische Spiel mischte die Missionen, den Handel und die Entdeckungen von *Privateer* mit actionreichen Kämpfen à la *Spacewar*. Ganz nach Gusto konnten Spieler wählen, ob sie der Story folgen, nur ein paar kleinere Missionen erfüllen oder die ganze Galaxie erobern wollten. Außerdem unterstützte es von Spielern selbst erstellte Mods. Heute werden immer noch Erweiterungen für den neuesten Serienteil *Escape Velocity Nova* von 2002 veröffentlicht.

## DARK CASTLE

» **Erschienen:** 1986

» **Publisher:** Silicon Beach Software

» **Entwickler:** Silicon Beach Software

» **Vom selben Entwickler:** *Airborne!*

■ Obwohl ein Plattformspiel, bahnte *Dark Castle* den Weg für die WASD-plus-Maus-Steuerung, die heute zum Standard für die Steuerung jedes 3D-Spiels geworden ist. Zudem demonstrierte es eindrucksvoll das Potenzial, das im Mac schlummerte. Mit seinen detaillierten Animationen und den witzigen Sprachsamples erzeugte *Dark Castle* das Gefühl eines interaktiven Comics und zeichnete vor, was spätere Plattformspiele weiterentwickeln würden. Ein weiterer wichtiger Aspekt waren die Puzzles, die normalerweise in diesem Genre kaum zu finden sind.



## CRYSTAL QUEST

» **Erschienen:** 1987

» **Publisher:** Casady & Greene

» **Entwickler:** Patrick Buckland

» **Vom selben Entwickler:** *Carnageddon*

■ *Crystal Quest* war eines der ersten Spiele, die speziell für die Steuerung mit der Maus ausgelegt waren. Es stellte zudem das erste Mac-Spiel dar, das in Farbe spielbar war – allerdings natürlich nur für die Macintosh-II-Besitzer. Außerdem bot es einen *Critter-Editor*, mit dem man die Gegner selbst verändern konnte. Das Spiel bleibt unvergessen, weil es wildes Action-Getümmel mit Feingefühl an der Maus verband. Ohne dieses Feingefühl konnte man nämlich die Kollisionen nicht lange vermeiden, die wegen der übersteigerten Trägheit der Spielfigur unweigerlich folgten.

## THE FOOL'S ERRAND

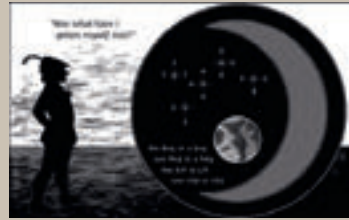
» **Erschienen:** 1987

» **Publisher:** Miles Computing

» **Entwickler:** Clive Johnson

» **Vom selben Entwickler:** *At The Carnival*

■ Als eines der großartigsten Meta-Puzzlespiele aller Zeiten ist *The Fool's Errand* schon fast zu gut, um wahr zu sein – es machte auf ganz neuartige Weise Gebrauch vom Medium Computerspiel. Es bot nicht nur klassische Knobelspiele wie Anagramme oder Kreuzworträtsel, sondern auch exotischere Puzzles, etwa ein Kartenspiel, bei dem man die Regeln selbst herausfinden musste. Die Puzzles werden durch eine Geschichte verbunden, wobei der Spieler anhand von Bildern Szenen und Hinweise für andere Rätsel gezeigt bekommt.



## GLIDER PRO

» **Erschienen:** 1991

» **Publisher:** Casady & Greene

» **Entwickler:** John Calhoun

» **Vom selben Entwickler:** *Pararena*

■ *Glider* war im Prinzip einfach ein Schwarz-Weiß-Spiel, bei dem man sich von links nach rechts bewegen musste. Bei *Glider Pro* kam Farbe hinzu, außerdem größere Level und ein Leveleditor. Das Spielprinzip war simpel, aber fesselnd: Ihr musstet ein empfindliches Papierflugzeug durch ein Haus voller Tücken steuern und dabei Luftströme zum Hochfliegen nutzen und Boni einsammeln. Außerdem konnte man teilweise mit der Umgebung interagieren, mit Schaltern Lichter oder Ventilatoren einschalten und sogar auf Gitarren schrammeln.

## BOLO

» **Erschienen:** 1989

» **Publisher:** Stuart Cheshire

» **Entwickler:** Stuart Cheshire

» **Vom selben Entwickler:** –

■ Ebenso wie an *Spectre* erinnern sich viele Spieler mit Tränen in den Augen an diese Multiplayer-Spiel, das zuerst auf dem BBC Micro erschien. Bis zu 16 Spieler konnten sich in ihre Panzer setzen, Bäume abernten, Antennen aufstellen und Allianzen schmieden, aber auch brechen. All das, um die Kontrolle über die Basen auf der Karte zu erlangen. Der Netzwerkcode des Spiels galt damals als revolutionär. *Bolo* bedeutet *Verständigung* auf Hindi – das passt gut, denn im Spiel musste man viel mit anderen Panzerkommandeuren kommunizieren.



## „Apple musste zu dieser Zeit ums Überleben kämpfen und ging gestärkt aus dem Gefecht hervor.“



Ridley Scott ansehen. Die meisten Spieler hätten wohl trotzdem lieber den Cheerleadern zugesehen, aber immerhin. Außerdem konnte man viele Spiele selbst um eigenen Inhalt erweitern, besonders First-Person-Shooter. Als Beispiel hierfür dient *Batman Doom*, das von den gleichen Leuten entwickelt wurde, die später *Zeno Clash* programmierten.

Ein anderer Zweig der Spiele-Industrie gedieh auf dem Macintosh übrigens prächtig: Shareware- und Freewarespiele. Dies lag an den Tools, die für Entwickler verfügbar waren. HyperCard von Apple etwa, das auch von Cyan für die Entwicklung von *Myst* genutzt wurde, benötigte kaum Fachwissen. Ein anderes Tool zum Erstellen von Adventures, World Builder, führte zu Klassikern wie *Radical Castle* und der *Maze*-Trilogie von Ray Dunkin.

Am besten blieben Sharewarespiele wie *Scarab of Ra* in Erinnerung, bei dem man als Archäologe eine Pyramide erforscht, während man von wütenden Affen bedrängt wird. Außerdem entstand *System's Twilight*, ein Puzzlespiel ähnlich wie *The Fool's Errand* in einer digitalen Fantasiewelt.

Auch bekannt ist die RPG-Trilogie *Exile* oder der Roboter-Shooter *Avara*. Darüber hinaus gab es eine Vielzahl an gut funktionierenden Emulatoren für ältere Systeme, durch die eine Fülle an Klassikern für Retro-Freunde spielbar wurde. Viele ältere Spiele liefen auch auf neuer Hardware, sodass jedermann einen Blick in die Schwarz-Weiß-Geschichte der Mac-Spiele werfen konnte.

Erstveröffentlichungen aber gab es auf dem Mac nur noch ein paar wenige, darunter *Battle-Girl*, ein fabelhafter Action-Mix aus *Tempest 2000*, *Robotron*, *Sinistar* und *Defender*. Außerdem war da natürlich *Marathon* von Bungie, einer Firma, die dem Mac trotz des späteren Aufkaufs durch Microsoft mit Titeln wie *Myth*, *Oni* und sogar *Halo* die Treue hielt.

## SÜSSHOLZGERASPEL

Zu dieser Zeit wurde Apple von mehreren Seiten vorgeworfen, sich nicht für die Spieler zu interessieren. Die Firma blieb wichtigen Veranstaltungen wie der E3 fern und bot den verbliebenen Spielefirmen kaum Unterstützung an. Apple musste zu dieser Zeit selbst ums Überleben kämpfen und erholte sich erst in der Folge von Steve Jobs'

Rückkehr zur Firma im Jahr 1996. Als Mitgründer von Apple schaffte er es, der Firma neuen Schwung zu verleihen. Er dampfte die Modell-Vielfalt ein und rief die bekannte Kampagne mit dem Slogan *Think Different* ins Leben. Als Ergebnis dessen kam 1998 der erste blaue iMac heraus.

Für diesen waren einige hochklassige Spiele wie *Nanosaur* von Pangea Software oder der Shooter *MDK* von Shiny zu haben. Damit setzte man ein Zeichen für Spiele auf diesem Gerät, das in Sachen Technik durchaus mithalten konnte: der iMac bot einen Rage-IIc-Prozessor von ATI mit 2 MB SGRAM und einer 233 MHz-CPU.

Steve Jobs gab in Interviews mit Spielmagazinen zu verstehen,



» [Mac] *Shufflepuck Café*: simpel und spaßig.



dass Apple den Fokus wieder verstärkt auf ihren Bereich legen würde, indem man Tools wie Game Sprockets für Entwickler zur Verfügung stellte oder die E3 besuchte. Es ging tatsächlich voran, aber nicht schnell genug, da Apple nach weit verbreiteter Meinung immer einen Schritt vor und zwei zurück machte und die eigenen Ideen nicht immer konsequent bis zum Schluss verfolgte.

Mit der Veröffentlichung von Mac OS X wurden 2001 viele der Tools aus der Shareware-Szene unbrauchbar. Dennoch war das Betriebssystem für professionelle Programmierer wie John Carmack von id Software attraktiv, da es die Flexibilität von Unix mit dem einheitlichen Design von Windows verband. Die erste Public Beta von *Quake 3* war zum Ärgernis so manchen PC-Spielers exklusiv für den Mac verfügbar.

Die wieder erstarkende Popularität des Macs lockte Spieleentwickler zurück auf dieses Gerät. Es kamen zwar nie so viele Spiele wie auf dem PC heraus, doch mussten Spieler keinen langsamen Tod mehr befürchten. Die Einführung der Intel-Macs im Jahr 2006 war allerdings ein zweischneidiges Schwert. Zwar konnten die Spiele dank der Gemeinsamkeiten der Hardware einfacher auf OS X umgesetzt werden. Doch warum sollte man sich die Mühe überhaupt machen, wenn man einfach Windows booten und die Spiele dort spielen konnte?

Dennoch stehen die Dinge heute besser als seit Langem. Viele

Umsetzungen von kommerziellen Hits erscheinen auf dem Mac, wenngleich meist immer noch mit Verzögerung. Dass ein Hit wie *Diablo 3* zeitgleich für PC und Mac erscheint, ist nach wie vor die Ausnahme. Vor allem erhält der Mac Unterstützung aus der Indie-Szene, etwa von 2D Boy, dem Schöpfer von *World Of Goo*.

Der App Store erlaubt es nun auch auf dem Mac, eine Vielzahl von Spielen genauso einfach herunterzuladen wie auf den iOS-Geräten. Für die Hardcore-Fraktion unter den Spielern gibt es Steam für den Mac, und Valve gab hier mit der Portierung seiner Hits wie *Half-Life*, *Portal* oder *Left 4 Dead* den Vorreiter. Auch für andere Firmen bietet sich auf diesem Weg eine Plattform zur Distribution an.

## DES APFELS KERN

Es war ein langer, harter Kampf für den Macintosh – nicht nur um seinen Stand im Spielmarkt, sondern überhaupt. Nach einem furiosen Start musste das Gerät gegen alle Widrigkeiten ums Überleben kämpfen. Dennoch sieht es für die Zukunft gut aus.

War der Mac je eine bevorzugte Spieleplattform? Eher nein. Wird er es in Zukunft werden? Unwahrscheinlich. Aber die Spiele waren immer da, auch wenn man sie manchmal mit der Lupe suchen musste. Gelegentlich aber konnte man auf dieser Maschine Spielerlebnisse genießen, die man sonst nirgendwo geboten bekam.

## EXPERTEN-WISSEN: SPIELEN AM MAC







# Marsch der Lemmings

## Die Geschichte der Lemmings-Serie

Sie kamen, starben, siegten: Die *Lemmings* marschierten quer durch die Spielereislandschaft der 90er Jahre, verhalfen Entwicklerstudio DMA Design zum Durchbruch und waren das beliebteste Puzzlespiel seit Tetris. Aber sie taten nur wenig zur Bekämpfung des Vorurteils, dass Lemmings die Nagetiere mit dem am schwächsten ausgeprägten Selbsterhaltungstrieb sind.

Die dusseligen Nagetiere von DMA Design begannen am Valentinstag 1991 mit ihrer Welteroberung. Diese *Lemmings* fielen nicht vom Himmel (ein weit verbreiteter Irrglaube des 16. Jahrhunderts), sondern purzelten vielmehr aus zwei blauen Disketten für den Commodore Amiga heraus. Ihre Popularität war so groß, dass sie innerhalb eines Jahres von 16-Bit- zu 8-Bit-Systemen migrierten, von Computern zu Konsolen, von Fernsehern zu Mobilbildschirmen. Es gab einfach kein Entkommen vor dem Ansturm der putzigen Pixelwichte mit den grünen Wuschelfrisuren.

Rückblickend betrachtet war das erste *Lemmings* ein geniales Konzept und verdiente den immensen Erfolg, der ihm beschieden war. Während die meisten früheren Puzzlespiele sich um einfache, fesselnde Spielkonzepte wie das Zusammenfügen passender Farben oder Formen drehten, verpasste *Lemmings* dem Genre Dynamik, Humor und einen ganz eigenen Charakter. Von seinen winzigen Wuselhelden über abwechslungsreiche Level-Schauplätze bis hin zur schwungvollen Musik war es ein Puzzlespiel mit einer fröhlich-bunten Fassade, die eher an Plattformspiele erinnerte. *Lemmings* fing den Humor von 80er-Jahre-Titeln wie *Jet Set Willy* und *Monty Mole* ein. Es wurde zu einem weiteren Paradebeispiel für britische Spielekreativität und hatte dauerhaften Einfluss auf das gesamte Genre.

### Geburt als Action-Abfallprodukt

Das *Lemmings*-Konzept wurde vom schottischen Entwicklungsstudio DMA Design erfunden, das heutzutage als Rockstar North

bekannt ist. DMA wurde 1988 von David Jones, Mike Dailly, Russell Kay und Steve Hammond in Dundee gegründet und 1991 durch *Lemmings* schlagartig bekannt. Das Studio hatte bis dahin den Ruf, ordentlich aussehende, aber auch außerordentlich schwere Amiga-Shooter zu entwickeln; Psygnosis hatte *Menace* und *Walker* veröffentlicht. Und obwohl *Lemmings* eine deutliche Abkehr von den früheren hektischen DMA-Spielen war, ist seine Entstehung dennoch mit dem Shooter-Genre verbunden.

Während er an den Grafiken für die *Blood-Money*-Fortsetzung *Walker* arbeitete, experimentierte der freiberufliche Grafiker Scott Johnson mit kleinen menschenähnlichen Charakteren, auf die der Walker-Mech schießen konnte. Dieser Ansatz brachte ihn dazu, humanoide Sprites in einer 16x16-Pixel-Box zu designen. Programmierer Mike Dailly kam auf die Idee, dass man die Charaktere weiter schrumpfen und sie im Rahmen einer kleineren 8x8-Pixel-Box basteln könnte. Bewaffnet mit einem Amiga verbrachte Mike eine Mittagspause damit, seine Theorie in die Praxis umzusetzen. Binnen einer Stunde hatte er nicht nur die Charaktere erfolgreich verkleinert, sondern auch deren Animationen. Das Resultat war eine Reihe von Figürchen, die von einem 10-Tonnen-Gewicht zerquetscht wurden, während ein anderer Fortbewegungsversuch darin endete, dass ein Geschütz sie in kleine Teile zerlegte. Als er dieses Spektakel sah, nahm Daillys Kollege Gary Timmons einige weitere Verbesserungen vor, sodass sich die Charaktere flüssiger bewegten. Außerdem bereicherte er die Animationen um weitere Todesarten. Die Spielfiguren sahen zu diesem Zeitpunkt schon wie die Lemmings aus, nur hatten sie noch stacheliges blaues Haar und trugen graue Hosen mit rote Hemden.

Ein weiteres Mitglied von DMA, das wesentlich Anteil an dieser Entstehungsgeschichte hatte, war Russell Kay. Der Programmierer der PC-Version war der Erste, der angesichts dieser Animationen eine neue Spielidee witterte – und den Ball ins Rollen brachte. Russell war es auch, der die Charaktere „Lemmings“ taufte und eine erste Demo auf dem PC programmierte. Enthüllt wurde diese während der PCW-Messe 1989 in London, danach wurde sie auch dem späteren Publisher Psygnosis vorgeführt. Die Demo-Version bestand nur aus einem Level und zeigte die *Lemmings* bereits im vertrauten Look mit grünen Haaren und blauen Körpern, wie sie von links nach rechts marschieren. Diese Farbwahl resultierte übrigens aus den



Limitationen des PC-EGA-Grafikstandards, der nur 16 Farben gleichzeitig darstellen kann. Aber während DMA davon überzeugt war, etwas ganz besonderes mit *Lemmings* zu haben, erwies es sich zunächst als schwierig, auch Spiele-Publisher dafür zu begeistern. Niedergeschlagen, aber unbeirrt machte das Studio weiter, obwohl die Veröffentlichungslage unklar war. Etwa zu diesem Zeitpunkt verstärkte David Jones als leitender Programmierer das Lemmings-Team.

Wie bei den meisten klassischen Puzzlespielen liegen Charme und Reiz von *Lemmings* in seiner Schlichtheit. Basierend auf dem Mythos, dass Lemmings gewisse Suizid-Tendenzen haben, lässt das Spiel eine ganze Truppe den Level durch eine Falltür betreten. Von nun an marschieren die Kleinen hirnlos voran und ignorieren dabei alle Gefahren, die dabei im Weg sind. Das Spielziel besteht darin, alle Lemmings (oder die erforderliche Mindestanzahl) sicher zum Levelausgang zu leiten. Um das zu erreichen, müsst ihr den Kerlchen verschiedene Rollen zuordnen, damit sie ihren Weg graben, bauen oder ihn gar durch Selbstzerstörung ebnen.

DMA benötigte rund ein Jahr zur Entwicklung von *Lemmings*, die flotte Produktion war vor allem dem Level-Editor des Spiels zu verdanken. Dieser war inspiriert von der einfachen und benutzerfreundlichen Bedienung des beliebten Amiga-Grafikprogramms Deluxe Paint. Der Editor erlaubte es allen Team-Mitgliedern, schnell neue Leveldesigns beizutragen.

Viele der *Lemmings*-Levels waren schon fertig, als DMA endlich einen Publisher fand. Psygnosis hatte das Spiel nach der ersten Demo eigentlich abgelehnt gehabt. Aber angesichts einer neuen Version mit funktionierenden Levels konnte man sich das Spielkonzept richtig vorstellen – und griff schnell zu. Es folgte eine Testphase, in der fleißig Notizen zwischen beiden Firmen ausgetauscht wurden und das Spiel

den letzten Feinschliff erhielt. Im Februar 1991 wurde *Lemmings* schließlich veröffentlicht, setzte alleine am ersten Tag über 50.000 Einheiten ab und brach damit alle Verkaufsrekorde früherer DMA-Titel. *Lemmings* erntete Lob auf breiter Front, wurde für seine Originalität sowie seine fesselnden und kniffligen Levels bejubelt.

Dank dieser begeisterten Resonanz entwickelte sich *Lemmings* zu einem der am meisten konvertierten Spiele aller Zeiten. Es wurde nicht nur für populäre Systeme wie Mega Drive, Super Nintendo und Game Boy umgesetzt, sondern auch für so unterschiedliche Plattformen wie Philips CD-i, 3DO (in Japan), FM Towns Marty und TurboGrafx-CD. Data East arbeitete sogar an einem Spielhallenautomaten mit Trackball-Steuerung, der aber nie auf den Markt gebracht wurde. Ein US-Prototyp dieser Version kann heute noch mit dem MAME-Emulator gespielt werden. Es ist unklar, wie nahe diese Fassung dem angestrebten Endprodukt kommt, aber sie spielt sich wie eine direkte Umsetzung des Original-Lemmings. Die wesentlichen Unterschiede: Der Automaten-Prototyp läuft etwas flüssiger, seine Farben wirken etwas gedeckter und der Spieler kann hier auswählen, in welchem Level er starten will.

Es bleibt unklar, warum die Spielautomaten-Version von *Lemmings* nie veröffentlicht wurde; gerücheweise kam sie bei Fokustests nicht sonderlich gut an. Diese Theorie ergibt Sinn: Die Spielhallen waren überwiegend mit krachigen münzschluckenden Spektakeln gefüllt, aber *Lemmings* würde man definitiv nicht als typisches Arcade-Futter bezeichnen. Gute Spieler wären in der Lage gewesen, mit einer einzigen Münze stundenlang zu daddeln – keine verlockende Aussicht für Spielhallen-Betreiber.

Um Kapital aus der Beliebtheit des Spiels zu schlagen, lieferten DMA und Psygnosis zum Jahresende schnell *Oh No! More Lemmings* ab. Diese Erweiterung wurde in zwei Varianten veröffentlicht: als eigenständiges

»Es erwies sich als schwierig, die Publisher für *Lemmings* zu begeistern.«

»[Arcade] Data East entwickelte eine Spielautomaten-Version von *Lemmings*, die nie veröffentlicht wurde.

»[Spectrum] Die *Lemmings* eroberten sogar den Sinclair Spectrum. Mit monochromer Grafik zu spielen war recht fummelig.

»[Arcade] Das Spielprinzip von *Lemmings* ist denkbar ungeeignet für einen konstanten Nachmünz-Drang.

# TRIFF DIE STÄMME

## MARSCH DER LEMMINGS



Dieser schräge Schatten-Stamm ist ein Team von Lemming-Agenten, die eine Vorliebe für kesse Ninja-Klamotten haben. Ihre Levels befinden sich in düsteren Städten und sind meist mit heimtückischen Fallen und hinterhältigen Gefahren gespickt, die nur ein Meisterspieler überlisten kann.



Zurück in die Steinzeit mit diesen Höhlen-Lemmings! Sie sind in einer prähistorischen Landschaft zuhause, ihre Levels sind voller Vulkanfelsen und Dinosaurier-Fossilien. Es gibt sogar die eine oder andere ausgestorbene Spezies, die den Lemmings bei der Überwindung misslicher Situationen hilft.



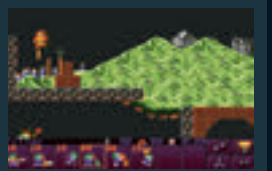
Diese Zone von Lemmings 2 sieht am imposantesten aus: Der Space-Stamm tummelt sich auf einer Weltraumstation voller Shuttles, Mondgestein und Hebmascchinen, sogar der Power Loader aus dem Film Aliens hat einen Gastauftritt. Schade nur, dass die Lemmings ihn nicht benutzen können.



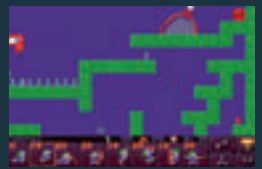
Dieser Stamm wurde kalt erwischt, als sich die Lemmings in zwölf Regionen aufteilten: Er landete in der unwirtlichen Polarregion. Die hiesige Sippe zeichnet sich durch eine unterkühlte blaue Hautfarbe aus. Ihre winterlich verschneiten Levels erinnern an die aus Christmas Lemmings.



Da DMA Design ihren Firmensitz in Dundee hatte, ist es nachvollziehbar, dass das Studio sein schottisches Kulturerbe mit einem eigenen Stamm ehren wollte. Die ganze Zone ist sichtlich vom Terrain der schottischen Highlands inspiriert, die Musik erinnert an zünftige Dudelsack-Hits.



Man sollte ja eigentlich meinen, dass die Vertreter des sportlichsten und finksten Stamms als Erste die Mitte der Insel erreichen würden. Ihre Zone ist relativ fade mit Kunstrasen und herumliegenden Sportartikeln dekoriert, die als Hindernisse ihren Zweck erfüllen.



Eine Zirkus-Ausbildung kommt diesem akrobatischen Stamm sehr zugute, denn seine Zone ist voller zirkusischer Hindernisse. Dazu gehören riesige Hanteln und sogar Kanonen, aus denen sich die Lemmings schießen lassen. Die größte Schau der Welt kann bemerkenswert gefährlich sein.



Ein Tag am Meer: Dieser Stamm hat sich das richtige Fleckchen Land ausgesucht und residiert in einem Urlaubsort. Die sonnenverwöhnten Lemmings wuseln unter Palmenblättern; dabei müssen sie Hindernisse wie Strandbälle, Liegestühle, Sandburgen und Strandhütten umgehen.



Lemmings sind von Natur aus dem Wandern zugeneigt, von daher wirkt dieser Stamm der Freiluftaktivitäten frönenden Spaziergänger nicht sonderlich exotisch. Die Puzzles sind hier in dichten Wäldern mit gewaltig wucherndem Gesträuch angesiedelt. Es grünt so grün, aber auch etwas langweilig.



DMA verpasste die grandiose Gelegenheit, die Lemmings mit einer „Walk like an Egyptian“-Animation auszustatten. Ansonsten herrscht kein Mangel an ägyptologischem Flair: Die im sandgelben Stil gehaltenen Levels stecken voller Grüfte, Pyramiden und so mancher zu umgehender Sphinx.



Ja so warn's, die alten Rittersleut: Dieser Stamm ist von gestern und bevölkert eine mittelalterliche Spielwelt (anscheinend feiern die Lemmings gerne ausschweifende LARP-Partys). Folgerichtig finden sich hier reichlich Festungsmauern und Burgen, stiehlt dekoriert mit steinernen Wasserspuckern.



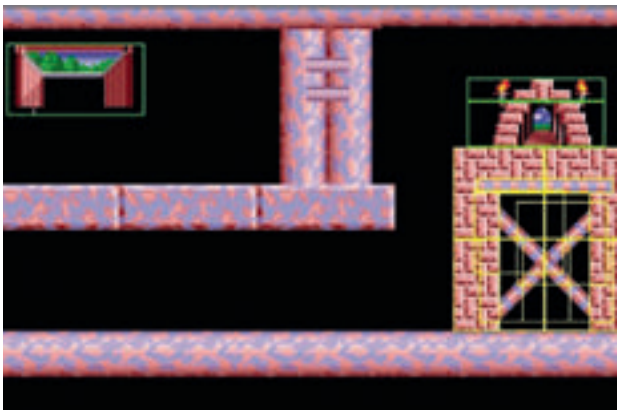
Wie ihr Name schon andeutet, sind die Classic Lemmings traditionsbewusst, ganz im Sinne der Serienanfänge. Nicht nur ihre Levels erinnern an das Originalspiel, sie sind auch auf dessen acht Fähigkeiten beschränkt. Als einziger Stamm von Lemmings 2 können sie Blocker einsetzen.





## EDITIER MICH

BEREITS DAS ALLERERSTE *LEMMINGS* wollte DMA ursprünglich mit einem Editor ausstatten, damit die Spieler ihre eigenen Levels basteln konnten. Doch die Idee wurde fallen gelassen, weil man sich um den Zeitaufwand sorgte, den die User in das Design eines funktionierenden Lemmings-Levels investieren müssten – da steckt schließlich mehr dahinter, als einfach ein paar Felsen und Säulen in die Landschaft zu werfen. Die Fanbasis musste dann lange auf die Gelegenheit warten, ihre eigenen Puzzles zu erfinden: Die 2006 veröffentlichte PSP-Version von Team17 war das erste Lemmings-Spiel mit einem offiziellen Level-Editor. Die Betonung liegt auf „offiziell“, denn in der Vergangenheit hatten einige clevere User bereits ihre eigenen Tools programmiert. LemEdit und Lemmix sind zwei Freeware-Programme für den PC, mit denen ihr alle Levels im Originalspiel verändern könnt. Sie funktionieren nur in Verbindung mit der PC-Version des Seriendebüts.



sich durch verschneite Levels, die mit Lichterketten und Lebkuchenhäuschen geschmückt waren. Dieser Ableger war so beliebt, dass DMA im Folgejahr eine weitere Variante in den Handel brachte: *Christmas Lemmings 1994* bescherte 32 zusätzliche Weihnachts-Levels plus die 32 Stufen der 1993-Version plus einen Zwei-Spieler-Modus.

Die nächste Fortsetzung war nicht nur das letzte *Lemmings*-Spiel von DMA, bevor die Lizenz an Psygnosis verkauft wurde, es war auch der finale *Lemmings*-Auftritt auf dem Amiga, das letzte echte 2D-Spiel der Serie... und dummerweise gilt es auch als die unbeliebteste Folge. *All New World of Lemmings* (ebenfalls bekannt als *The Lemmings Chronicles*, obwohl viele Fans es einfach als *Lemmings 3* bezeichnen) beauftragte die Spieler erneut damit, die törichten Nagetiere in Sicherheit zu bringen. Aber sowohl der Grafikstil als auch das Gameplay wurden drastisch geändert: *New World* hatte größere, niedrigere Cartoon-Lemmings und ein vereinfachtes Tool-Interface. Statt den Spielern von vornherein Zugriff auf alle Lemming-Fähigkeiten zu geben, waren viele davon nun als aufsammlbare Extras über die Levels verstreut.

Dafür konnten die Lemmings jetzt fünf Basisaktionen beliebig oft ausführen: blocken, laufen (verwandelt einen Blocker in einen marschierenden Lemming), springen (über Hindernisse hüpfen) und benutzen/absetzen, um Objekte zu verwenden. Kein Wunder, dass viele Spieler weder den neuen Look noch den spielerischen Ansatz mochten. DMA übernahm die Fortschrittsmethode von *Lemmings 2* und sorgte für zusätzliche Kopfschmerzen durch nervige feindli-

che Kreaturen, welche die Lemmings vermeiden mussten. Während das klassische Lemmings-Rezept zwei Drittel Puzzle- und ein Drittel Plattform-Spiel vorsah, kann man diese Fortsetzung als einen erfolglosen Versuch sehen, die Anteile zu vertauschen. *New World* wurde mit nur drei der zwölf Stämme ausgeliefert und es hieß seinerzeit, dass Psygnosis drei weitere Updates mit den verbleibenden Stämmen plante. Aber nach mäßigen Verkäufen und durchwachsenen Kritiken wurden diese Fortsetzungen nie veröffentlicht. Die fünfte, Polygone-liebende Konsolengeneration hatte gewaltige Auswirkungen auf 3D-Spiele. Doch niemand konnte vorhersehen, dass *Lemmings* jemals den Sprung in die dritte Dimension wagen würde. Psygnosis hatte aber das Gefühl, dass ein solcher Wandel machbar wäre und

heuerte Entwicklerstudio Clockwork Games für die Umsetzung dieser Vision an.

### Sprung ins 3D-Zeitalter

Man muss Clockwork Games zugutehalten, dass sich das für PC, Saturn und PlayStation veröffentlichte *3D Lemmings* mehr wie das Originalspiel anfühlte als alle bisherigen Fortsetzungen. Es gab die Rückkehr der original Fähigkeiten (und zusätzlich den neuen, notwendigen „Dreher“-Skill, durch den ein Lemming die Laufrichtung seiner Kollegen um 90 Grad änderte). Und es gab ein Wiedersehen mit dem „rette so viele wie du kannst“-Fortschrittssystem, dazu einige fantastisch clevere Levels.

Am kniffligsten war es zu lernen, wie man die Betrachterkamera zu seinem Vorteil einsetzt; an einigen Stellen ist dies



» [Amiga] Die weihnachtlichen Ableger waren so erfolgreich, dass insgesamt fünf erschienen.



## LEM VS. LEM

DIE BRILLANZ VON *LEMMINGS* als ein Einzelspieler-Vergnügen haben wir hinreichend erläutert. Dabei sollte man aber nicht seinen erstaunlichen Split-Screen-Multiplayer-Modus vergessen: 20 Levels wurden speziell für zwei gleichzeitig agierende Spieler designt und erfreuten sich großer Beliebtheit bei den Fans. Jeder der beiden Lemmings-Hüter hat hier seinen eigenen farblich gekennzeichneten Stamm, dessen Mitgliedern er Kommandos erteilen kann. Gewinner ist derjenige Spieler, der am meisten Lemmings (egal welcher Farbe) in seinen Ausgang bugsiert. In späteren Levels kreuzten sich die Wege der beiden Stämme, wodurch man seinem Rivalen in die Suppe spucken und dessen Bemühungen sabotieren konnte. Der Multiplayer-Modus des Original-*Lemmings* ist bei den Amiga- und Atari-ST-Versionen enthalten, fehlt aber bei der PC-Umsetzung und einer Reihe der von Sunsoft entwickelten Konsolen-Fassungen. Er passte wunderbar zum Lemmings-Suchtfaktor, weshalb es unverständlich ist, dass DMAs Fortsetzungen (mit Ausnahme von *Christmas Lemmings 1994*) ohne Zwei-Spieler-Modus auskommen mussten.



» [PC] *Oh No! More Lemmings* war eine Erweiterung, aber keine richtige Fortsetzung.

alle Stämme zur Mitte der Insel reisen und die zwölf Teile eines heiligen Talismans kombinieren, was wiederum ein Luftschiff beschwört, das die gesammelten Lemmings in Sicherheit bringt.

Neben dieser Handlung und einer geradezu strapaziösen Anzahl an neuen Fähigkeiten wurde auch die Methode des Spielerfortschritts geändert. In *Tribes* war ein Level schon abgeschlossen, wenn der erste Lemming den Ausgang erreichte. Alle verbleibenden Kollegen wurden dann automatisch mit in die nächste Karte transportiert. Das bedeutete aber nicht, dass man einfach so 99% eines Stammes opfern konnte, denn im Gegensatz zum Originalspiel wurde die Anzahl der Lemmings beim Beginn eines neuen Levels nicht aufgefüllt. Also mussten die Spieler die Dezimierung ihrer Lemming-Bevölkerung verhindern: Ansonsten drohten sie in späteren Stufen hängen-zubleiben, wenn es plötzlich an genug Lemmings mangelte, um einen Level zu beenden. Netterweise waren die 120 Levels in Zehnerblöcke unterteilt. Außerdem starb ein Lemming nicht sofort, wenn er in die Tiefe fiel oder ins Kreuzfeuer einer Explosion geriet, sondern war nur kurzzeitig benommen. Die eingesetzten Strategien unterschieden sich sehr oft vom Original: Erfolgversprechend war es, den Großteil des Stammes an einer sicheren Stelle zu isolieren und dann einen einzigen Lemming oder eine Minigruppe ausrücken zu lassen, um den Ausgang zu finden.

Während einige Fans diesen neuen Ansatz mochten, gab es genauso viele, die davon wenig begeistert waren, was sich auch in den Testberichten widerspiegelte. *Lemmings 2* erhielt nicht so hohe Wertungen und war nicht so erfolgreich wie das Original, was auch daran liegen könnte, dass es nur auf einen Bruchteil der Konvertierungen kam wie das erste Spiel der Serie.

In Anschluss an *Lemmings 2* veröffentlichte DMA Design eine Feiertags-Variante: *Christmas Lemmings* (auch bekannt als *Holiday Lemmings*) war ein kurzes Spiel, inspiriert von zwei früheren kostenlosen *Lemmings*-Demos mit weihnachtlichem Flair, die DMA 1991 und 1992 spendiert hatte. Doch dieses Jahr war die Firma weniger großzügig und verlangte Geld für sein jährliches *Lemmings*-„Geschenk“. Gerechtfertigt wurde dies durch die erhöhte Anzahl von 32 Levels. *Christmas Lemmings* kehrte zu den spielerischen Wurzeln des ersten Teils zurück, die Lemmings waren auf ihre original acht Fähigkeiten angewiesen. Ganz weihnachtlich in Pudelmützen und Weihnachtsmann-Kluft gekleidet, arbeiteten sie

Spiel und als Daten-Diskette, die man in Verbindung mit dem original Lemmings spielen konnte. *Oh No!* enthielt 100 neue Einzelspieler-Levels und eine Handvoll neuer Multiplayer-Karten. Wie seinerzeit bei Add-ons üblich, gab es keine spielerischen Neuerungen und so blieb's bei den acht vertrauten Lemming-Typen. Aber während *Oh No!* offensichtlich darauf aus war, mit wenig Aufwand schnell mehr Geld aus der *Lemmings*-Popularität herauszuholen, erreichten seine Leveldesigns nicht die Qualität des Originals. Das spiegelte sich auch in der sprunghaften Komplexität der Puzzles wieder, die schlagartig zwischen „Kinderspiel“ und „quälend schwierige Pein“ schwankte.

### Reif für die Insel

Nachdem *Oh No! More Lemmings* angekreidet wurde, dass es die Serie in keiner Weise voranbrachte, gab es für die Fortsetzung nur eine logische Richtung: Massig neue Fähigkeiten und Lemmings-Skills einführen, in die sich der Spieler einarbeiten muss. *Lemmings 2: The Tribes* behielt das „leitet die Lemmings in Sicherheit“-Kernkonzept, aber DMA nahm einige merkwürdige Änderungen an der spielerischen Formel vor. Die Anzahl der Skills versechsfachte sich auf 51. Und es gab sogar eine Story, welche erklärt, warum die dusseligen Viecher ihr Leben riskieren. Die Handlung klärte uns auf, dass die Lemmings aus dem ersten Spiel beschlossen hatten, ihren Lebensabend auf der friedlichen Lemming-Insel zu verbringen. Ein nicht näher definierter Zeitraum verstrich, in dem die einzelnen Stämme munter wuchsen und neue Fähigkeiten lernten, die es ihnen erlauben, in ihrer jeweiligen Zone am besten zu überleben. Aber der Friede wird durch eine geheimnisvolle Finsternis bedroht, die sich über der Insel auszubreiten beginnt. Um das kollektive Aussterben zu verhindern, müssen



# LEMMINGS GESUCHT

Obskure Lemmings-Spiele und Ableger, von denen ihr womöglich noch nie gehört habt.

**Lemmings Handheld-Spiel**  
Das von Systema veröffentlichte LCD-*Lemmings* ist ein scrollendes Plattformspiel, bei dem ihr einem Lemming helft, über Hindernisse zu springen und mit einer Spitzhacke Wände zu zerdeppern.

**Covox Lemmings**  
Diese Spezialversion von *Lemmings* wurde als Promo-Beigabe für PC-Soundkarten der Firma Covox produziert. Das Besondere an dieser Edition sind ihre Bonusmissionen: Es gibt sieben zusätzliche Levels und sogar eine spezielle „Covox“-Stufe.

**Lemmings: Das offizielle Begleitbuch**  
Angesichts der verwirrenden Natur der Lemmings schienen erhellende Bücher eine gute Geschäftsidee zu sein. Komplettlösungen für alle Levels des original Lemmings-Spiels enthielt dieser „Official Companion“. Für Fans war die beiliegende Datendiskette besonders attraktiv, die 16 Bonus-Levels enthielt.

**3D Lemmings Winterland**  
Frohes Fest: Dieser 3D-Nachfolger zu *Christmas Lemmings* wurde während des Weihnachtsgeschäfts der PC-Version von *3D Lemmings* beigegeben. Auf einer separaten Diskette steckten sechs winterlich gestimmte Zusatzlevels für das 3D-*Lemmings*-Hauptprogramm.

**Vs Lemmings**  
Obwohl der Name nach einem eigenständigen Lemmings-Spiel klingt, ist *Vs Lemmings* nur der hochtrabende Titel der Game-Boy-Color-Umsetzung von *Lemmings* und *Oh No! More Lemmings*. Dieser Doppelpack wurde auch für die PlayStation veröffentlicht.

zwingend notwendig, um ein paar der schwierigen Levels gegen Ende des Spiels zu meistern. In einer zusätzlichen Dimension zu denken war gewöhnungsbedürftig, aber das Spiel trug diesem Umstand Rechnung. So erlaubte es euch, die verschiedenen Funktionen und Tools auszuprobieren (eine Option, die erstmals bei *Lemmings 2* eingeführt wurde). Zudem hatte es einen sehr praktischen Replay-Modus, der vorherige Versuche wiederholte und euch erlaubte, an einem beliebigen Punkt wieder ins Geschehen einzusteigen. Somit sparte man sich Zeit und Aufwand, den Anfang eines Levels nochmals zu spielen. Aber was *3D Lemmings* wirklich genial machte, ist die Tatsache, dass es das nervige Problem löste, einen bestimmten Lemming aus der Menge herauszupicken. In früheren Serienteilen verschwendet ihr Zeit und Tools damit, einen Cursor über die zuckende Masse von grünen und blauen Pixeln zu fuchteln – in der vagen Hoffnung, dass der nächste Klick einen Lemming in die gewünschte Richtung gehen lässt, um das gewählte Tool wie geplant einzusetzen. In *3D Lemmings* wurde das Problem dadurch gelöst, dass ihr zunächst jeden einzelnen Lemming im Spiel auswählen konntet, bevor ihr ihm einen Befehl erteilt. Es gab auch einen praktischen VL-Modus („Virtual Lemming“), der den Spieler in den Körper des selektierten Lemmings versetzte, um die Welt aus seiner Sicht zu sehen.

Nachdem Russell Kay DMA 1993 verlassen hatte, gründete der Programmierer mit Visual Sciences sein eigenes Studio im schottischen Dundee. Hier würde sich sein Weg wieder mit dem der *Lemmings* kreuzen, denn Psygnosis beauftragte das Studio damit, den nächsten Teil zu entwickeln.

Das 1996 veröffentlichte *Lemmings Paintball* war eine starke Abkehr von allen vorherigen Titeln. Das Spiel erinnerte an Bullfrogs *Syndicate* und war ein spaßiges, aber bizarres isometrisches

Ballerspiel mit eher dezenten Puzzle-Elementen. Der Spieler dirigierte einen Trupp von vier mit Paintball-Gewehren bewaffneten Lemmings. In 100 Levels bekämpfte man das gegnerische Team durch Eroberung von Flaggen. Ihr konntet entweder einen einzelnen Lemming kontrollieren oder das komplette Team steuern. In bestimmten Situationen mussten die Protagonisten Schalter, Katapulte und andere zufällige Objekte benutzen, um sich durch den Level zu bewegen. Erstmals in der Seriengeschichte gab es Online-Multiplayer, zwei Spieler durften gegeneinander in Capture-the-Flag-Partien antreten. Sonderlich erfolgreich war dieses merkwürdige Experiment aber nicht – das exklusiv für den PC veröffentlichte *Lemmings Paintball* blieb weitgehend unbeachtet.

## Solokarriere eines Lemmings

1997 machten die *Lemmings* schließlich den Sprung in reines Plattformspiel-Territorium: Der für PC und PlayStation veröffentlichte Ableger *The Adventures of Lomax* stammte von Erwin Kloibhofer und Henk Nieborg, die früher schon beim Psygnosis-Plattformform *Flink* sowie bei Thalions Jump-and-Run *Lionheart* zusammengearbeitet hatten. *Lomax* protzte in der Tradition der vorherigen Spiele des Duos mit technisch beeindruckender Grafik und solidem Gameplay. Der Spieler schlüpft hier in die Rolle des namensgebenden *Lomax*, ein Lemming vom Mittelalter-Stamm. Er bricht auf, um seine Kumpels zu retten,

die von einem bösen Alchemisten in Gegner verwandelt wurden, welche das Spiel bevölkern. *Lomax* kann eine Reihe von praktischen Sonderfähigkeiten aufsammeln und einsetzen, die offensichtlich von den traditionellen Tools der *Lemmings*-Serie beeinflusst waren. Obwohl *Lomax* ins Genre der konventionellen Plattformspiele gehört, ist es ein wunderhübsch präsentiertes Spiel mit Grafiken, die an Ubisofts *Rayman*-Serie erinnern. Für *Lemmings*-Fans lohnt es sich definitiv, diesen Serienableger aufzustoßern.

» 3D Lemmings fühlte sich mehr wie das Original an als alle bisherigen Fortsetzungen.«



Das nächste *Lemmings*-Spiel wurde dann von Take-Two Interactive entwickelt und im Jahr 2000 veröffentlicht. *Lemmings Revolution* war ein weiterer reiner PC-Titel, der eindeutig mehr vom original *Lemmings* als von dessen Nachfolgern inspiriert wurde. Der große Unterschied: Bei *Lemmings Revolution* sind die Levels um einen Zylinder gewickelt, den der Spieler rotieren kann, um die auf ihn zukommenden Gefahren und Fallen zu sehen. Der Geist des Originals ist gut spürbar: Die acht ursprünglichen Tools sind wieder da und die 3D-Grafik fängt den klassischen Ameisenfarm-Look ein. Andere Neuerungen und Änderungen von *Revolution* waren eher subtil.

Neben den klassischen Lemmings gibt es jetzt auch Wasser- und Säure-Varianten, die schwimmen oder sogar ein ätzendes Bad überleben können. Neu waren auch verschiedene Umgebungsobjekte, welche die Lemmings benutzen durften, zum Beispiel Tempo- und Antischwerkraft-Felder, wegbröselnde Bodenplatten und sogar Teleporter. *Revolution* zeichnete sich durch eine verzweigende Levelstruktur aus: blieb man mal in einer bestimmten Stufe hängen, konnte man auch auf einem anderen Weg ans Ende des Spiels gelangen. *Lemmings Revolution* ist als weiterer starker Eintrag in der Serie einzustufen, der erfolgreich zwischen Innovation und Originaltreue wandelt.

Das letzte echte *Lemmings*-Spiel wurde 2006 für die Sony PSP veröffentlicht und bewies in vielerlei Hinsicht das, was man schon lange vermutet hatte: Das original *Lemmings* ist und bleibt das beste Spiel der Serie! Wie sein schlichter Name schon andeutet, ist das von Team17 entwickelte *Lemmings* ein erweitertes Remake. Neben den 120 klassischen Levels hat es 36 neue und den ersten offiziellen Level-Editor der Seriengeschichte. Der war zwar ein wenig umständlich zu bedienen, erlaubte es aber den Spielern, neue Schauplätze zu designen und diese mit Gleichgesinnten zu teilen.

Angesichts von Team17s Renommee für Puzzlespiele (durch die *Worms*-Serie) war es keine Überraschung, dass sich das 2006er *Lemmings* als eine weitere gelungene Fortsetzung

entpuppte. Offensichtlich vom *Worms*-Cartoon-Grafikstil beeinflusst, mischt es die beide Welten geschmackvoll zusammen. Im selben Jahr wurde auch eine PS2-Version unter dem Namen *EyeToy: Lemmings* veröffentlicht. Dieser Ableger wurde um einige Levels erweitert, welche die Gestenerkennung von Sonys Kamera-Add-on unterstützen. Nun konnten die Spieler ihre Lemmings durch Ganzkörpereinsatz hüten. Eine dritte Download-Version des Team17-*Lemmings* für die PS3 erschien 2007 auf PSN. Sie behielt den Grafikstil der PS2- und PSP-Versionen bei und bot nur 40 Levels, die dafür alle neu waren. Multiplayer und Karten-Editor fehlten, doch wurde am Gameplay gedreht: Einige Tools waren in der Manier von *All New World of Lemmings* in den Levels verstreut.

Blickt man auf die *Lemmings*-Serie in ihrer Gesamtheit zurück, wird eines offensichtlich: Sie ist exemplarisch für die Herausforderungen, die ein Entwickler erlebt, wenn er sein Spielkonzept beim ersten Anlauf perfekt hinkriegt. Charme, Erfolg und Popularität der Serie sind vor allem darauf zurückzuführen, wie innovativ sich das Spiel in den frühen 90er Jahren anfühlte. Das Problem ist nur, dass es für jeden Nachfolger unmöglich ist, nochmals eine ähnliche Wirkung zu erzielen. Man sehe sich nur die zahlreichen *Tetris*-Fortsetzungsversuche an.

Doch hätten DMA und Psygnosis nicht versucht, neue Wege mit der Serie zu bestreiten, wäre *Lemmings* schnurstracks in sein Verderben marschiert. So wurde an der wundervollen Formel des Originals herumgedoktort und mit jeder neuen Idee, die im Laufe der Fortsetzungen hinzukam, wurden einige Aspekte des Originals verändert. Man könnte es auch so sehen, dass die kleinen Kerlchen schon in dem Moment dem Untergang geweiht waren, als sich die Falltür zum ersten Mal öffnete und sie sich im Level namens „Just dig“ in unsere Herzen buddelten. Für viele Spieler bedeutete der Valentinstag 1991 Liebe auf den ersten Klick.

Unser Dank gebührt **Andrew Madsen** von [www.lemmingsuniverse.net](http://www.lemmingsuniverse.net) für seine Hilfe mit Bildern sowie Ian Barlow für sein *Lemmings*-Geschick.



# KEIN JOB ZU KLEIN

Bemerkenswert vielseitige Viecher: Die Fähigkeiten von *Lemmings 2*



» [PC] Das Jump-and-Run Lomax enthielt diverse Anspielungen ans klassische Lemmings.

