ALT!

retro GAMER

196 Seiten KLASSIKER-SPIELE FÜR HOME-COMPUTER, KONSOLEN & PCs

2/2017

196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE

retro GAMER

2/2017

März, April, Mai 2017

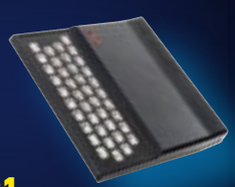
Deutschland	€ 12,90
Österreich	€ 14,20
Schweiz	sfr 25,80
Luxemburg	€ 14,85

NINTENDO SWITCH ANGESPIELT

N64

MARIO & CO. EROBERTEN DIE 3. DIMENSION AUF DER ERSTEN ECHTEN 64-BIT-KONSOLE

ALLE WICHTIGEN HANDHELDS DER LETZTEN 38 JAHRE



ZX81
Dieser Winzling machte Home-Computer in UK populär

AMIGA 500
Die besten Außenseiter für den Commodore A500

ATARI 2600 JR.
Eine veraltete Konsole wurde erfolgreich wiederbelebt

4 198107 812902 02

Anatol Locker

Heinrich Lenhardt

Knut Gollert

Jörg Langer

Michael Hengst

Mick Schnelle

Roland Austinat

Winnie Forster

retro GAMER

Willkommen beim Retro Gamer 2/2017

» *Thimbleweed Park* erscheint 2017.

Nein, wir haben nicht plötzlich **Ron Gilbert** als neuen Editorial-Schreiber (siehe Foto unten rechts). Aber da er uns am Tag der Heftabgabe in der Redaktion besuchte, ließen wir uns die Chance nicht nehmen, ihn mit einem Retro Gamer 3/2015 in der Hand abzulichten – schließlich ist **Monkey Island 2** von ihm, wie so einige andere der besten und lustigsten Adventures, etwa **Maniac Mansion**.

Der Grund von Rons Besuch war **Thimbleweed Park**, sein bald kommendes Grafik-Adventure mit Retro-Look, das er zusammen mit den Ex-LucasArts-Leuten **Gary Winnick** (Co-Designer Maniac Mansion) und **David Fox** (Programmierung) erstellt. Das Spiel sieht aus wie ein altes LucasArts-Adventure, spielt sich etwas moderner und hat unserem Anspiel-Eindruck nach denselben Humor – sowie fünf spielbare, sehr schrullige Charaktere, darunter zwei Geheimagenten, ein desillusionierter Clown und ein etwas verwirrter Geist.

» Bob Bates macht ein waschechtes Text-Adventure namens *Thaumistry*.

Ebenfalls gesprochen, wenngleich nur am Telefon, habe ich kürzlich mit **Bob Bates** (ehemals Infocom, später President von Legend Entertainment, machte dort unter anderem **Time Quest** und **Shannara**) Auch er entwickelt ein Adventure, erhöht den Retro-Koeffizienten aber gleich noch mal: Sein aktuell auf *Kickstarter.com* (einfach dort nach „thaumistry" suchen) laufendes Projekt **Thaumistry – In Charm's Way** ist tatsächlich ein reines Text-Adventure. Bob verspricht eine kluge Story, viel Humor, pfiffige Zaubersprüche, eine große Spielwelt und insbesondere einen Parser, der den Spieler unterstützt, statt ihn zu gängeln. Dazu baut er zahlreiche Synonyme ein und versucht, alle möglichen Eingaben der Spieler vorauszusehen und mit einer Antwort zu belohnen. Wie er mir verriet, geht er sogar die Logs seiner Beta-Tester durch, um dem Parser typische Schreibfehler beizubringen!

Gute Zeiten also für Adventure-Fans – und für Retro-Freunde allgemein. Denn auch diese Ausgabe des Retro Gamer ist voll mit interessanten Themen, etwa die Entstehung des **Nintendo 64**, die **Worms**-Serie, alle halbwegs wichtigen **Handhelds** der letzten 38 Jahre oder die Geschichte des **Sinclair ZX81**. Und nur weil „Retro" vorne draufsteht, haben wir keine Angst vor aktuellen Themen, sondern stellen euch die erste neue Nintendo-Konsole seit 2012 vor, die **Switch**.

Außerdem probieren wir in diesem Heft gleich zwei frische Rubriken aus: **Homebrew Games**, also neue Spiele zu alten Konsolen, die von fachkundigen Fans programmiert werden. Und **Full Set**, eine Doppelseite für Sammler, auf der eine komplette Miniserie vorgestellt wird, in der Auftaktfolge die **Gold-Box-RPGs** von SSI. Schreibt uns, was ihr von den beiden Neuerungen haltet!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Euer Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer

retro GAMER*

INHALT 2/2017

März, April, Mai

RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN.

Für Liebhaber von klassischen Spielen

TITELTHEMA: NINTENDO 64

018 **Angespielt: Switch**
Wir haben die neueste Nintendo-Konsole angespielt und nennen 35 wichtige Spiele

034 **Die Historie des N64**
Wie Nintendo 1996 das erste echte 64-Bit-Videospiel-Gerät auf den Markt brachte

SCHWERPUNKT & HISTORIE

010 **Pokémon-Phänomen**
Wie einer der größten Erfolge der Spielebranche entstand und sich entwickelte

022 **Die besten 25 GBA-Spiele**
Der Game Boy Advance hatte ein relativ kurzes Leben – aber viele tolle Spiele

060 **Worms**
Erbarmen: Die Würmer kommen – mit Bazooka, Banane und Heiliger Handgranate

136 **Bonk**
Mit dem Kopf durch die Wand

160 **Maskottchen-Parade**
Über den Aufstieg tierischer Maskottchen

FIRMEN-ARCHIVE

082 **Codemasters**
Bis heute erfolgreich: Über DNA und Spiele des britischen Entwicklers

100 **Delphine Software**
Bei der französischen Firma erschien Zeitloses wie *Another World* und *Flashback*

KLASSIKER-CHECK

006 **Civilization**
Sid Meier schuf einen Klassiker, der die Welt prägte – und wir erinnern daran

050 **Icewind Dale**
Eines der stimmungvollsten RPGs mit D&D-Vorlage kam 2000 von Black Isle Studios

068 **Indiana Jones and the Last Crusade**
LucasArts machte aus einem tollen Film ein fantastisches Grafik-Adventure

106 **Phantasy Star**
Über die mutige Entscheidung Segas, ihr Erstlings-RPG im SF-Szenario anzusiedeln

142 **The Elder Scrolls: Morrowind**
Ein Spiel zum Sich-drin-verlieren: riesige Welt, komplexe Mechanik, tolle Musik

170 **Fable**
Das Casual-RPG von Peter Molyneux

RETRO-REVIVAL

008 **Defender**
Winnie Forster erinnert sich, wie schön es war, Zivilisten zu retten und Aliens zu töten

058 **Mr. Do!**
Heinrich Lenhardt rannte durchs Grabe-Spiel in der Automaten-Hochkant-Fassung

080 **Boulder Dash**
Anatol Locker stellt das *Mr. Do!*-inspirierte, noch bekanntere Action-Puzzle-Spiel vor

134 **Forbidden Forest**
Roland Austinat wagte sich erneut in den dunklen, monstergeschwängerten Wald

148 **Dark Star One**
Mick Schnelle fliegt für euch durchs Weltall der *Patrizier 2*-Macher

166 **Their Finest Hour: Battle of Britain**
Michael Hengst steuerte abermals britische und deutsche Kampfflieger im 2. Weltkrieg

MAKING OF

030 **Radiant Silvergun**
Treasure schuf eines der prächtigsten Shoot-em-ups aller Zeiten

054 **Frostbite**
Erst sollte es Lava sein – doch Weiß/Blau sah besser aus, und so wurde Eis daraus

074 **Combat**
PvP-Spaß: Panzer- und Flugzeugkämpfe

096 **Marauder**
Im Großkanonen-Buggy gegen die Horden

150 **Darius**
Breitformat-Automat mit Tiefsee-Ballereien

LICENCE TO THRILL

070 **Top Gun**
Filmumsetzung #1: Der Film war ein Erfolg mit Ansage, aber galt das auch fürs Spiel?

130 **Alien 3**
Filmumsetzung #2: Teil 3 der Filmserie führte zu unterschiedlichen Versoftungen

HARDWARE

020 **Machina Obscura: Koei PasoGo**
Ein Handheld, der nur Kanji anzeigte und aufs Go-Spielen spezialisiert war

090 **Neo-Geo CD**
Neue Welt oder überteuerte Nischenkonsole? Wir haben recherchiert.

108 **Handheld-Händel**
Alle wichtigen Mobil-Spieleplattformen der letzten 38 Jahre – bis zur PS Vita

118 **Sinclair ZX81**
Mehr als nur ein Hardware-Upgrade zum ZX80: Der Winzling begeisterte das UK

126 **Atari 2600 Jr.**
Das 2600 war schon Elektronikschrott, da wagte der „Jr." ein großes Comeback

AUSSENSEITER & HOMEBREW

124 **Full Set: Gold-Box-RPGs**
Goldene Schachtel und Gold-Box-Engine: 10 besondere AD&D-Umsetzungen

144 **Amiga 500**
Zum zweitwichtigsten Commodore-Gerät gibt's unbekannte Perlen? Aber ja!

156 **ZX Spectrum**
In Deutschland ein Nischencomputer, in UK eine Bank: Diese Spieletitel lohnen sich

178 **Sega Master System**
Jeder kennt *Psycho Fox* oder *Alex Kidd* – aber auch unsere unbekannten Klassiker?

190 **Homebrew-Spiele**
Wir haben mehrere heiße Tipps für neue, fanprogrammierte Retro-Spiele

AUF DEM SOFA

172 **Glenn Corpes**
Er war in der Frühzeit von Bullfrog dabei und lernte den Amiga lieben

184 **Jim Huether**
Das Atari-Urgestein war auch bei Epyx und Sega an Bord, als es spannend wurde

RUBRIKEN

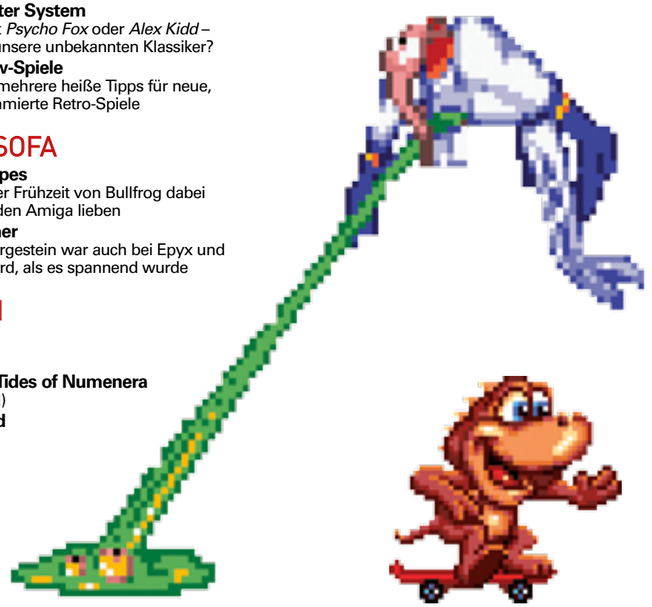
003 **Editorial**

004 **Inhalt**

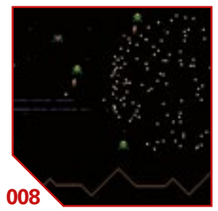
052 **Torment: Tides of Numenera**
(Advertorial)

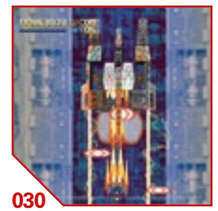
192 **Retro-Feed**

194 **Vorschau**



006





KLASSIKER-CHECK

Es sah aus wie ein harmloses Computerspiel. Doch was da 1991 in Pappschachteln mit dem Microprose-Logo ausgeliefert wurde, entpuppte sich als neue Volksdroge. *Sid Meiers Civilization* machte Rundenstrategie zu einem entspannten Zeitvertreib für jedermann, kombinierte leicht verständliche Regelzahnrädchen zu einem unwiderstehlichen Gesamtkunstwerk. Gut 25 Jahre später setzen wir uns erneut dem altehrwürdigen DOS-Original aus, um selbstlos zu prüfen, ob seine Suchtwirkung immer noch anhält.

Ja, ich will. Wirklich. Ganz bestimmt. Ich meine es ernst. Unter Aufbietung äußerster Willenskraft habe ich den Mauszeiger bereits in das Menü mit der Beendigungsoption bewegt, die mich aus der Spielwelt entlässt. Die Vernunft hat gesiegt, die Entscheidung ist getroffen, der Quit-Klick gemacht. Aber dann kommt noch eine letzte bange Rückfrage: Will ich das wirklich? Meine blühenden Spielweltlandschaften gegen die Einsamkeit der kargen DOS-Ebene tauschen? Meine Zivilisation im Stich lassen, die wächst, gedeiht und mir mit Palastrenovierungen huldigt? Wo ich gerade kurz vor einer wichtigen Erfindung, der Gründung einer weiteren Stadt, der entscheidenden Offensive im militärischen Konflikt mit dem Nachbarn stehe, der übrigens sowas von angefangen hat, unglaublich! Will ich das also wirklich alles zurücklassen? Oder den Mauszeiger doch ein Itzelchen weiter rauf bewegen und auf „Keep playing" klicken?

Eine angebrochene *Civilization*-Partie ist wie eine offene Chipstüte oder Schokoladentafel: sehr lecker und hey, da ist ja noch mehr drin! Die jeweils nächste dieser zahlreichen „interessanten Entscheidungen", die Sid Meier im Mittelpunkt seiner Spieldesignarbeit sieht, ist beim Marsch durch die Jahrtausende stets um die nächste Ecke. Es sind auch die einfache Bedienung und die leicht nachvollziehbaren Regeln, die *Civilization* so unwiderstehlich machen. Computer-Strategiespiele waren 1991 meist eine komplizierte Angelegenheit, die viel Zeit und Hingabe erforderte. Kein Vergleich mit der einladenden Freundlichkeit von *Civilization*, das uns zudem ganz gemein bei der Neugier packt. Erst durch Erkundung mit Einheiten lüften wir den Kriegsnebel-Schleier der Karte, entdecken besondere Rohstoffe, Städte von anderen Nationen, die Grenzen des Kontinents – keine Partie verläuft wie die andere.

Als PC-Spieler war man ja vorgewarnt, denn Sid Meier und Bruce Shelley hatten bereits im Vorjahr ein leicht bekömmliches Strategiespiel mit Suchteffekt hingelegt. Bei *Railroad Tycoon* erfreute ich mich am Ausbau meines Schienenimperiums. Da steckte schon einiges von der Faszination drin, die sich dann bei *Civilization* mit voller Wucht entfaltete: die Freude an der Expansion, Wirtschaftswachstum und Technologiefortschritte, die Rivalität mit Computergegnern. Während der Entwicklung ihres nächsten PC-Titels verarbeiteten Meier und Shelley Brettspiele wie *Risiko* und vielleicht auch Francis Treshams Brettspiel *Civilization* als Inspirationsquellen. Preview-Versionen für die Presse machten schon ein paar Monate vor seiner Veröffentlichung klar, dass das Resultat noch ambitionierter und – verflixt! – fesselnder sein würde.

Civilization wurde häufig und erfolgreich fortgesetzt. 2016 kam die sechste Generation auf die Welt. Sid Meier trat bald in den Beraterhintergrund, im Lauf der Jahre prägten andere Designer die Evolution der Serie. Brian Reynolds leitete die Entwicklung des 1996 veröffentlichten *Civilization 2*, während bei der jüngsten Ausgabe Ed Beach für neue Impulse sorgte. Das *Civ*-Vermächtnis besteht auch aus ein paar SF-Ablegern in Form von *Alpha Centauri* und *Beyond Earth* sowie dem schlanken Mobilspiel *Civilization Revolution*. In den vergangenen 25 Jahren gab es eine Vielzahl von Grafik- und Spieldesign-Änderungen, aber eines haben die Enkel mit ihrem Urahn von 1991 gemeinsam: Sie fordern uns nahezu übermenschliche Kräfte ab, um die beabsichtigte Partiebeendigung auch in die Tat umzusetzen und nicht dem „doch weiterspielen"-Lockruf zu erliegen. Ja, wirklich. Ganz bestimmt. *

Von Heinrich Lenhardt

DENKWÜRDIGE MOMENTE

WARUM EIN KLASSIKER?

Welteroberung à la carte

Bei *Civilization* ist Kriegsführung nur eine von drei Siegesmöglichkeiten. Wer lieber in Forschung investiert, liegt am Ende womöglich beim Weltraum-Wettrennen vorn und erreicht als Erstes das Sonnensystem Alpha Centauri. Mit dem Pazifismus sollte man's freilich nicht übertreiben, weil sonst aggressive Nachbarn unsere Metropolen plündern. Das ständige Austarieren der Prioritäten zwischen Wirtschaft, Forschung und Militär macht den Spielablauf so spannend und vielfältig.

LEICHTE ZUGÄNGLICHKEIT

Verständliche Geschichte

Viele Strategiespiele der DOS-Ära waren eine staubtrockene Angelegenheit. Doch *Civilization* ist auch ohne Handbuchstudium begreif- und spielbar. Man muss kein Militärhistoriker sein, um die Funktion von Einheiten wie Siedler oder Kavallerie zu kapieren. Auch die meisten Gebäude und Forschungsziele sind selbsterklärend: Dass ich Musketiere erst nach Erfindung des Schießpulvers produzieren kann, ist ja logisch. Für nähere Erläuterungen konsultieren wir die im Spiel integrierte Civilopedia.

REIZ DES UNBEKANNTEN

Terra incognita

Der Spielbeginn gehört zu den größten Versuchungen der Games-Geschichte: Eine blinkende Siedlereinheit, umgeben von schwarzen Feldern. In welche Richtung wagen wir den ersten Schritt? Die schnelle Gründung einer Stadt in günstiger Lage ist wichtig, damit die eigene Zivilisation auf Touren kommt. Entsprechend aufregend sind die Anfangsrunden auf der zufälligen Landkarte. Ist die Küste in der Nähe? Hilft ein Fluss beim Wachstum? Finden wir Bonus-Ressourcen? Einen Gegner?

UMGANG MIT KI-NACHBARN

Diplomatische Zwischenfälle

Wer erinnert sich nicht daran, wie ihn eine Nachbarnation das erste Mal um eine Technologie „gebeten" hat? Geben wir unser Wissen der Eisenverarbeitung einfach so her oder durchschauen wir den Bluff von Mao, Stalin oder Julius Cäsar? Diplomatie in *Civilization* ist beschränkt, unberechenbar … und ein Heidenspaß. Die anderen Anführer werden durch bunte Bildchen zu richtigen Persönlichkeiten mit Launen. Vom Handel bis zum Militärpakt hat bereits der erste Serienteil die wichtigsten Optionen.

HOHER WIEDERSPIEL-WERT

Durch Zufall entdecken

Eine Zivilisation vom Jahr 4000 v. Chr. bis ins Weltraumzeitalter zu leiten erfordert viel Zeitaufwand. Die Tücke: Man wird stark dazu verleitet, es mehrmals zu machen. Unscheinbarster Pfeil im Suchtfaktor-Köcher ist nämlich der Landkartengenerator, der zufällige Spielwelten ausspuckt. In Kombination mit den unberechenbaren Computerrivalen ergeben sich genug Unwägbarkeiten, um das wiederholte Absolvieren der Menschheitsgeschichte spannend zu machen.

ÜBERSICHTLICHE GRAFIK

Blick fürs große Ganze

Aus der 320x200-VGA-Not eine Tugend machen – bei *Civilization* steht die Grafik stets in Diensten der Spielbarkeit. Der typische 1991-PC taugte kaum für 3D und Animationspracht, also wird die Welt stets im sachlichen Landkarten-Look präsentiert. Es gibt weder Zoom-Stufen noch Multimedia-Mätzchen, dafür umso mehr Übersicht, die nur im Endgame unter der Größe unseres Reichs leidet. Dank klarer Einheitensymbole und Farbkennzeichnungen wissen wir genau, was sich da bewegt.

FAKTEN

- » **PLATTFORM:** DOS- UND WINDOWS-PC, AMIGA, ATARI ST, MAC, SUPER NINTENDO
- » **PUBLISHER:** MICROPROSE
- » **ENTWICKLER:** MICROPROSE
- » **VERÖFFENTLICHT:** 1991
- » **GENRE:** STRATEGIESPIEL

Was die Presse sagte …

Scan: kultboy.com

Power Play 1/92: 88/100

„Das Beste an diesem Spiel ist, dass ihr durch nichts eingeschränkt werdet: Ihr könnt sowohl zu kriegerischen Taten schreiten als auch ganz friedlich ein Volk von Händlern entwickeln. […] Trotzdem steht der Wettbewerbscharakter des Spiels immer im Vordergrund, ständig ist man auf der Hut vor bösen Feinden. Die Steuerung ist ohne Fehl und Tadel." *(Volker Weitz)*

ASM 3/92: 11/12

„Ein komplexes Geschehen, verpackt in eine leicht zu bedienende Oberfläche, dazu unzählige Details und Feinheiten – ein Muss für alle Strategiefreunde, und nicht nur diese. Wer sich das Teil nicht holt, hat seinen Anspruch auf einen Platz in der Weltgeschichte schon verspielt!" *(Michael Anton)*

Was wir denken

Strategisches Wohlfühl-Allround-Paket mit Aufbau und Forschung, Diplomatie und Kämpfen, faszinierend episch und zugleich leicht nachvollziehbar.

POKÉMON

Ende der 90er Jahre traten die Pokémon erstmals auf den Plan und entwickelten sich zu einem Phänomen, das weit über Spiele hinausgeht. **Retro Gamer** hat zum Pokédex gegriffen und die Entwicklung der Reihe genauer unter die Lupe genommen.

» Die *rote* und *blaue Edition* machen auf dem Game Boy Color natürlich mehr her.

Wollt ihr der Allerbeste sein, wie keiner vor euch war? Fans wissen sofort, dass wir mit dieser Frage auf den Titel-Song des Pokémon-Animes anspielen. Bei dem einen oder anderen dürfte die Frage Erinnerungen abseits der TV-Serie wachrufen. Erinnerungen an das erste *Pokémon*, das ihr in einem der Videospiele gefangen habt, oder an die glitzernde Glurak-Sammelkarte, die ihr aus einem Booster-Pack gezogen habt. Ende der 90er Jahre und Anfang des zweiten Jahrtausends war *Pokémon* als Multimedia-Marke fast überall vertreten. Auch wenn der Hype seitdem doch stark abgeklungen ist, so schaffen es die Taschenmonster auch heute noch, die Massen anzusprechen. Die App *Pokémon GO* stellte dies im vergangenen Jahr unter Beweis.

» [Game Boy] Die Kämpfe sehen immer sehr statisch aus.

Pokémon ist bunt und wirkt etwas simpel. Außenstehende neigen dazu, die Spiele als kindisch und anspruchslos einzustufen. Zu einem gewissen Grad haben sie recht: Die Spiele zwingen einen nicht dazu, sich en détail mit den Spielmechaniken auseinanderzusetzen. Wer einfach nur seinen Erkundungs- und Sammeldurst stillen will, beschränkt sich darauf, die Welt zu durchstreifen, neue Pokémon zu entdecken und andere Trainer zu Duellen herauszufordern.

Wer nicht nur an der Oberfläche kratzt, wird aber feststellen, dass sich ein guter Pokémon-Trainer mit weitaus mehr als dem Fangen und Aufleveln der süßen Monster beschäftigt. Beispielsweise mit der Frage einer ausgewogenen Team-Zusammensetzung, welche Attacken ein Monster erlernt oder ▶

» [Game Boy] Der Startbildschirm zeigt verschiedene Pokémon.

Erst der Anfang

Wir stellen euch die Starter-Pokémon vor. Welches habt ihr damals gewählt?

Bisasam

Wer Bisasam auswählt, wird in den ersten beiden Arenen keine Probleme haben. Das Pokémon vereint die Typen Pflanze und Gift auf sich und ist flexibel im Kampf einsetzbar. Mit Level 32 hat Bisasam bereits die finale Entwicklungsstufe erreicht. Glumanda und Schiggy sind erst mit Stufe 36 ausgewachsen.

Glumanda

Glumanda besitzt im Vergleich zu den anderen beiden Starter-Pokémon die größte Angriffsstärke. Wer sich für dieses Pokémon entscheidet, sollte sich auf einen schwierigeren Spieleinstieg einstellen. Die Chefs von Arena 1 und 2 bereiten Glumanda mit ihren Stein- und Wasser-Pokémon Probleme.

Schiggy

Pokémon vom Typ Wasser sind traditionell gut für die Defensive geeignet. So verhält es sich auch mit Turtok, der letzten Entwicklungsstufe von Shiggy. Dieses Pokémon teilt nicht so stark aus, deshalb solltet ihr die Gefechte ruhig angehen und geduldig auf eure Chance warten.

▶ welche passive Fähigkeit besonders hilfreich ist. Ken Sugimori war als Art Director und Charakter-Designer an so ziemlich allen *Pokémon*-Titeln beteiligt und prägte den knuffigen Stil der Spiele mit. Er bringt es auf den Punkt: „Viele glauben, *Pokémon* ist ein Spiel für Kinder. Das ist aber ein großes Missverständnis."

1996 erschienen die ersten *Pokémon*-Spiele in Japan für Game Boy. In Europa war es 1999 so weit. Um die Entstehungsgeschichte der Spiele nachzuvollziehen, begeben wir uns zurück in die 80er Jahre. „Satoshi Tajiri hat Game Freak gegründet. Ich war damals Student und mit ihm befreundet", erinnert sich Sugimori.

Es war das Jahr 1983, als Tajiri begann, ein kleines Büchlein für 200 Yen (nach aktuellem Kurs umgerechnet ungefähr 1,60 Euro) zu verkaufen. Es enthielt Tipps und Tricks zu Arcade-Spielen und war nur in wenigen Buchhandlungen erhältlich. Sugimori fiel das Buch auf. „Später habe ich Tajiri getroffen und wir haben uns über Arcade-Spiele unterhalten. So bin ich zu seinem Unternehmen gestoßen."

Die beiden waren der Meinung, dass sich Arcade-Spiele häufig sehr ähnlich waren. Die zentrale Frage ihrer Diskussionen war: „Was würden wir anders machen, wenn wir ein Spiel entwickeln?" Andere Leser von Tajiris Buch waren Programmierer, die sich mit Videospiel-Hardware auskannten. Game Freak holte ein paar von ihnen an Bord. „Wenig später hat sich Junichi Masuda uns angeschlossen, und plötzlich arbeiteten wir an unserem ersten Spiel: *Quinty*", wundert sich Sugimori. Masuda war als Programmierer und Komponist der Spielmusik an den ersten *Pokémon*-Spielen beteiligt. Heute ist er Mitglied des Vorstands von Game Freak.

Quinty war ein simples Puzzle-Spiel, das 1989 für NES veröffentlicht wurde. In den USA trug der Titel den Namen *Mendel Palace*. Nach der Fertigstellung des Titels begannen die Entwickler, sich langsam Gedanken über

» [GBC] Game Freak hat viele Easter Eggs in *Pokémon* untergebracht.

» Die Pokémon waren von einem Game Boy zum anderen übertragbar. « JUNICHI MASUDA

» [Game Boy] Gleich steht die Wahl des ersten Pokémon an.

ein deutlich umfangreicheres Spiel zu machen – das spätere *Pokémon*.

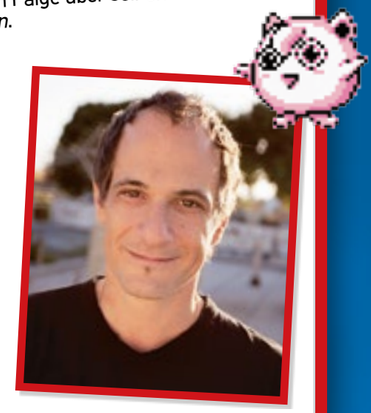
Ursprünglich sollte es um die 50 unterschiedliche Monster geben. Mit der Zeit wurde die Zahl nach oben korrigiert. Von der ersten Idee zur Fertigstellung der Spiele dauerte es volle sechs Jahre. Junichi Masuda geht davon aus, dass allein die Arbeit an den Monstern und ihren Fähigkeiten etwa drei Jahre in Anspruch genommen hat. Der Grund dafür dürfte die Vorgehensweise der Entwickler gewesen sein. „Wir haben sehr viele Pokémon entworfen und danach unsere 150 Lieblinge ausgewählt." Nachdem sich die Entwickler auf die Monster festgelegt hatten, machten sie sich Gedanken über ihre Attacken. „Es gab keinen Plan, welches Pokémon welche Angriffe bekommt. Wir haben uns zuerst auf das Aussehen eines Pokémon geeinigt und dann überlegt, welche Fähigkeiten dazu passen würden."

Die Hardware-Beschränkungen des Game Boy sorgte für Kopfzerbrechen bei den Entwicklern. Masuda erinnert sich: „Es sollte möglich sein, Pokémon von einem Game Boy zum anderen via Link-Kabel zu transferieren. Das war eine Herausforderung, da sich nur kleine Datenmengen zwischen den Geräten übertragen ließen."

Eine weitere Herausforderung war der eingeschränkte Speicher, der auf einem Game-Boy-Spielmodul zur Verfügung stand. Die Entwickler überlegten, wie sich möglichst viel Inhalt auf dem Datenträger unterbringen ließ. „Wir hatten 150 Pokémon entworfen, die bereits viel Speicher beanspruchten. Es ▶

Wie keiner vor mir war

Der amerikanische Sänger Jason Paige über seinen Beitrag zum Erfolg von *Pokémon*.



RG: Wie kam es dazu, dass du die englische Version des *Pokémon*-Titellieds gesungen hast?
JP: Ich habe zu der Zeit für viele Auftraggeber gearbeitet. Die *Pokémon*-Aufnahme war eine von ungefähr hundert in dem Jahr. Das Lied wurde später als Titelthema der Serie ausgewählt. Nach dem Erfolg der Serie ist die CD *Pokémon: Schnapp' sie dir alle!* erschienen. Da war das komplette Titelthema drauf.

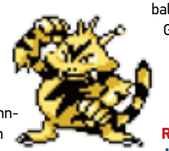
RG: Hattest du bei der Aufnahme die Möglichkeit, dem Ganzen deinen eigenen Stempel aufzudrücken?
JP: Jede Aufnahme ist eine Kollaboration zwischen Sänger, Produzent, Songwriter und dem Auftraggeber. Die Textstelle „Komm schnapp' sie dir" habe ich in unterschiedlichen Stilen gesungen. Ein paar Textstellen habe ich angepasst, damit sie besser in den Song passen. Eine Erwähnung als Songwriter hat mir das am Ende aber nicht eingebracht.

RG: War dir *Pokémon* damals ein Begriff?
JP: Ich habe einige Artikel über *Pokémon* gelesen. Außerdem wurden mir Ausschnitte aus der japanischen Version der TV-Serie zur Verfügung gestellt. So konnte ich mich ein bisschen einstimmen.

RG: Hast du damit gerechnet, dass dein Lied Teil des durchschlagenden Erfolgs von *Pokémon* wird?
JP: Es gehört ein bisschen Glück dazu. Du hoffst immer, dass deine Arbeit anderen gefällt. Es gibt Anzeichen, dass etwas gut laufen wird. Beispielsweise, wenn ein Star beteiligt ist oder ein bekannter Produzent. Aber auch in diesen Fällen ist Erfolg alles andere als garantiert. Ich habe mir angewöhnt, den Moment zu leben. Ich konzentriere mich voll auf eine Aufgabe und wende mich danach einer neuen Herausforderung zu.

RG: Würdest du dich als *Pokémon*-Fan beschreiben? Hast du die Videospiele gespielt?
JP: Als Kind habe ich viel Zeit in Spielhallen verbracht. Mir haben *Space Invaders*, *Missile Command* und *Donkey Kong* gefallen. Zu Hause hatte ich Geräte von Atari und Coleco stehen. Was mich an *Pokémon* reizt: Es gewährt Spielern mehr Freiheiten als die alten Arcade-Spiele. Es gibt kein richtig oder falsch – jeder begibt sich auf seine eigene Reise durch die Spielwelt.

RG: Welche Rolle spielt das *Pokémon*-Titellied für dich und deinen Werdegang?
JP: Mitte der 90er Jahre war ich am Titellied für *Lego Mania* beteiligt. Das steht für mich auf der gleichen Stufe wie *Pokémon*. Es sind mit die wichtigsten Projekte, an denen ich mitgewirkt habe. Neben meiner Tätigkeit als Sänger zeige ich auch Zaubertricks oder bastle Tiere aus Luftballons. Kinder haben also viele Gründe, mich zu lieben.



RG: Gibt es noch etwas, das du uns über deine Beziehung zur *Pokemon*-Reihe erzählen willst?
JP: *Pokémon* lehrt Spieler, strategisch zu denken und eine eigene Vorgehensweise zu entwickeln. Das sollten Spieler auf ihr eigenes Leben übertragen.

Was die Zukunft der Reihe anbelangt, gehe ich davon aus, dass neue Technologien eine wichtige Rolle für *Pokémon* spielen werden. *Pokémon GO* hat schon gezeigt, was im Augmented-Reality-Bereich möglich ist.

Die Evolution der Reihe

Jede neue Pokémon-Generation hat Veränderungen mit sich gebracht. Wir zeigen die wichtigsten auf.

GENERATION I

ROT/GRÜN/BLAU (1996)
GELB (1998)

■ In Japan wurden *Pokémon Rot & Grün* 1996 veröffentlicht. Die Spiele hatten mit kleineren technischen Problem zu kämpfen. Im gleichen Jahr erschien deshalb eine überarbeitete *Blaue Edition*. Diese Fassung diente als Grundlage für *Pokémon Rot & Blau*, die 1999 in Europa in Handel kamen. Etwas später wurde die *Gelbe Edition* veröffentlicht. Diese Version orientierte sich stärker am Anime.

GENERATION II

GOLD/SILBER (1999)
KRISTALL (2000)

■ Mit der zweiten Generation hielten zwei neue Typen Einzug: Stahl und Unlicht. Es gab nun einen Tageszeitenwechsel, der sich nach der eingestellten Uhrzeit des Game Boy Color richtete. Das eine oder andere Pokémon ließ sich nur nachts blicken. Manche Personen im Spiel waren nur an bestimmten Tagen in der Woche anzutreffen. In *Pokémon Gold & Silber* war es außerdem erstmals möglich, Pokémon zu züchten.

GENERATION III

RUBIN/SAPHIR (2002), **SMARAGD** (2004)
FEUERROT/BLATTGRÜN (2004)

■ In der dritten Generation wurden Fähigkeiten eingeführt. Die Pokémon besaßen nun eine passive Eigenschaft, die sich auf das Kampfgeschehen auswirkte. Neu waren auch Doppelkämpfe, in denen zwei Pokémon auf jeder Spielfeldseite antraten. *Pokémon Smaragd* bot die Kampfzone, die nach dem Sieg gegen die Top Vier zugänglich war. Dort warteten besonders starke Trainer darauf, herausgefordert zu werden.

GENERATION IV

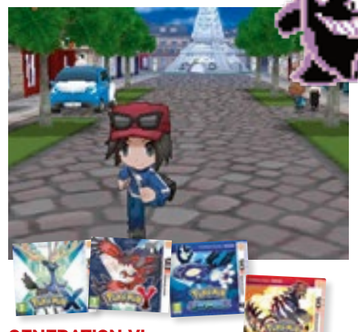
DIAMANT/PERL (2006), **PLATIN** (2008)
HEARTGOLD/SOULSILVER (2009)

■ In Generation 4 wurde erstmals die Unterscheidung zwischen physischen und Spezial-Angriffen vorgenommen. Dementsprechend besaßen die Pokémon zwei unterschiedliche Statuswerte, die die Stärke der Angriffe beeinflussten. Der Sprung auf den Nintendo DS ermöglichte 3D-Grafik. Es ließen sich nun zudem Kämpfe online austragen und Pokémon über das Internet tauschen.

GENERATION V

SCHWARZ/WEISS (2010)
SCHWARZ 2/WEISS 2 (2012)

■ Mit der *Schwarzen* und *Weißen Edition* erleichterte Game Freak das Leben der Pokémon-Trainer durch viele kleine Veränderungen. Zum Beispiel ließen sich TMs nun unbegrenzt verwenden, Spieler entschieden selbst, in welcher Reihenfolge sie gegen die Trainer der Top Vier antraten. Wenn ein Pokémon vergiftet wurde, verlor es außerhalb des Kampfes keine Lebenspunkte mehr.



GENERATION VI

X/Y (2013)
ALPHA SAPHIR/OMEGA RUBIN (2014)

■ Mit dem Sprung auf den Nintendo 3DS war erneut eine grafische Verbesserung erkennbar. Zum ersten Mal seit der zweiten Generation wurde mit den Feen ein neuer Typ zum *Pokémon*-Universum hinzugefügt. Sie sollten als Konter gegen Drachen-Pokémon dienen. Durch die Mega-Entwicklungen veränderten bestimmte Pokémon im Kampf ihr Aussehen und wurden für die Dauer des Gefechts noch stärker.

» ***Pokémon Rot & Blau*** **wurde für GBA umgesetzt.**

» **[Game Boy] Das *Pokémon*-Center ist fester Bestandteil der Reihe.**

▶ kam dann die Frage auf, wie wir die Bewegung des Protagonisten möglichst effizient umsetzen." Die Lösung: Der Held wurde zwar animiert, bewegte sich aber nicht fort. Es war die Spielwelt, die sich um ihn herum verschob!

In Japan waren *Pokémon Grün & Rot* die ersten Editionen. Nachdem diese dort auf den Markt gekommen waren, machte sich Game Freak an die Lokalisierung der Spiele für westliche Gefilde. Schwierig war die Frage, welche Farben die Editionen haben sollten. „Für uns persönlich waren Rot und Grün klar gegensätzliche Farben", erklärt Masuda. „Außerhalb von Japan ist das aber nicht unbedingt der Fall. Vor allem in Amerika werden Rot und Blau häufig als Gegensätze gesehen."

Die Übersetzung des Spiels war einer der zentralen Gründe dafür, dass es *Pokémon* erst Jahre später in den Westen schaffte. „Die englischen Sprachdateien haben mehr Speicher in Anspruch genommen als die japanischen. Es war aber fast kein Platz mehr auf dem Modul vorhanden!", sagt Masuda. „Wir mussten also die Namen der Pokémon anpassen, was gar nicht so einfach war." Am Anfang des Spiels gab es ein Textfeld, in das Spieler ihren Namen eintrugen. Masuda offenbart: „Es war auf japanische Namen ausgelegt *[die oft nur aus vier oder fünf Schriftzeichen für Vor- und Nachnamen zusammen bestehen, Anm. d. Red.].* Uns hat es überrascht, wie viel Arbeit es war, dieses eine Textfeld für den westlichen Markt anzupassen. Solche vermeintlich kleinen Veränderungen haben viel Zeit gekostet."

Platz war nicht nur auf dem Modul, sondern auch auf dem Bildschirm rar. Dementsprechend führten die Entwickler eine Zeichenbegrenzung für Menü-Texte sowie Namen der Charaktere, Monster und Items ein. Zudem wurden die Bezeichnungen einiger Attacken gekürzt. Masuda verweist außerdem auf den Pokédex: In der japanischen Version passte jeder Pokémon-Eintrag auf eine Seite. In den Versionen für den westlichen Markt waren zwei Seiten vonnöten, um alle Infos zu den einzelnen Monstern unterzubringen.

Pokémon Rot & Blau wurde Ende 1998 in den USA veröffentlicht. Die Resonanz war gewaltig. Für Europäer gab es zu dem Zeitpunkt zwei Möglichkeiten: Warten, bis sich Nintendo zu einem Release-Termin äußern würde, oder sich die Spiele aus den USA besorgen. „Ich hatte einen Schulfreund, der Urlaub in den USA gemacht hat und sich von dort *Pokémon* mitbrachte", erinnert sich Joe Merrick. Er stammt aus England und betreut

» Es hat lange gedauert, das Spiel für die unterschiedlichen Märkte auf der Welt anzupassen. «

JUNICHI MASUDA

die *Pokémon*-Fanseite Serebii.net. „Das Spiel war zu dem Zeitpunkt noch nicht in Großbritannien erhältlich. Der TV-Sender Sky hat aber die Anime-Serie ausgestrahlt. Als mir mein Kumpel das Spiel gezeigt hat, war ich sofort davon angetan. Ich habe meiner Mutter in den Ohren gelegen, dass sie das Spiel für mich importiert."

Ende der 90er Jahre herrschte ein wahrer *Pokémon*-Wahn, mit oft miserablen Produkten. Die verschiedenen Spielsachen und Merchandise-Artikel muteten meist sehr billig an. Auch die Anime-Serie war in technischer Hinsicht kein Überflieger, kam sie doch mit ziemlich abgehackten Animationen daher. Es waren vor allem die einfachen Geschichten und der kunterbunte Stil, der die Serie beim jungen Publikum beliebt machte.

Anders sah es bei den Spielen aus. Masuda ist der Meinung: „Eine gewisse Qualität muss vorhanden gewesen sein, ansonsten hätte keiner die Titel so ausgiebig gespielt. *Pokémon Rot & Blau* waren nicht fehlerfrei, haben aber Spaß gemacht."

Bei den langen Entwicklungszyklen von Videospielen war es klug, *Pokémon* über verschiedene Kanäle zu vermarkten. War mal kein neuer Titel angekündigt, standen eine neue Staffel der Anime-Serie, ein neues Karten-Set oder neue Spielsachen in den Startlöchern, um den Fans das Warten und die Brieftasche zu erleichtern. „Unsere Mitarbeiter befassen sich mit den verschiedensten Dingen abseits der Spiele. Wir suchen immer nach Anknüpfungspunkten, denen wir nach der Fertigstellung eines Titels nachgehen können", offenbart Masuda. Er weist auf Creatures Inc. hin, die für das Kartenspiel verantwortlich zeichnen. „Wir stimmen uns mit ihnen ab, wenn wir an einem neuen Videospiel arbeiten, und diskutieren, wie sich neu kreierte Pokémon mit ihren Plänen vereinbaren lassen."

Auf *Pokémon Rot & Blau* – die sich in den enthaltenen Monstern ein wenig unterschieden, sodass man mit einem Teil allein nicht alle fangen konnte – folgte recht bald die zweite Taschenmonstergeneration. Zuvor veröffentlichte Game Freak aber die *Gelbe* ▶

Auf Wanderschaft

Kennzeichen der aktuellen Pokémon-Generation.

In *Pokémon Sonne & Mond* spielt die sogenannte Inselwanderschaft eine zentrale Rolle. Ihr durchstreift die vier Inseln Alolas und stellt euch unterschiedlichen Prüfungen. Beispielsweise bestreitet ihr Pokémon-Kämpfe oder sucht im Auftrag eines Charakters nach einem bestimmten Item. Am Ende erwartet euch ein Kampf gegen den jeweiligen Inselkönig.

Pokémon-Wissenschaft

Trainer müssen auf viele Faktoren achten, um erfolgreich zu sein.

DVs

DV steht für Determinant Value. Es handelt sich gewissermaßen um die Gene eines Pokémon, die die Statuswerte beeinflussen. Durch Züchtung ist es möglich, neue Monster mit besonders guten DVs zu erhalten. In *Pokémon Sonne & Mond* gibt es zudem das Super-Spezialtraining, durch das ihr die Gene optimiert.

Wesen

Das Wesen eines Pokémon wirkt sich auf die Statuswerte aus. Zumeist beeinflusst das Wesen einen Wert positiv und hebt diesen um zehn Prozent an, während gleichzeitig ein anderer Wert um zehn Prozent sinkt. Es gibt auch neutrale Wesen, die keinen Einfluss auf die Statuswerte haben.

Fleiß-Punkte

Fleiß-Punkte erhöhen Statuseigenschaften eures Pokémon und sind der Grund dafür, dass trainierte Monster stärker sind als ihre wilden Pendants. Am einfachsten gelangt ihr an Fleiß-Punkte, indem ihr eure Monster gegen wilde Pokémon antreten lasst. Es gibt aber auch Vitamine oder Federn, die die Fleiß-Punkte erhöhen.

Attacken

Pokémon erlernen auf verschiedenen Wegen neue Attacken. Manchmal führen Level-Aufstiege zu neuen Angriffen. Ihr bringt euren Monstern aber auch mit Hilfe Technischer Maschinen (TM) neue Manöver bei oder stattet einem Attacken-Lehrer einen Besuch ab. Es kommt außerdem vor, dass ein Pokémon durch Züchtung eine neue Attacke erlernt.

Fähigkeiten

Jedes Pokémon besitzt eine passive Fähigkeit, wobei manche Monster eine von mehreren potenziellen Eigenschaften besitzen. Es ist wichtig, die richtige zu finden. Manchmal hängt es nämlich von der Fähigkeit ab, ob ein Pokémon Teil des Teams ist oder im Lagerungssystem endet.

Items halten

Jedes Pokémon darf einen Gegenstand halten. Eure Wahl solltet ihr von den Stärken des Monsters und eurer Strategie abhängig machen. Unterschätzt nicht den Einfluss, den ein Item auf einen Kampf haben kann. Spätestens wenn ihr ein Mega Kangama auf dem Feld habt und euer Gegner Tentantel mit einem Beulenhelm ins Gefecht führt, wisst ihr, was wir meinen.

Team-Balance

Ihr braucht mehr als ein gutes Pokémon, um in Kämpfen zu bestehen. Eine gute Team-Zusammensetzung ist sehr wichtig. Orientiert euch an den vier Statuswerten Angriff, Verteidigung, Spezial-Angriff und Spezial-Verteidigung. Ihr solltet zumindest einen Spezialisten für jede Kategorie dabeihaben.

> 300 neue Monster auf einmal hinzuzufügen – das wäre viel zu viel! « IKEN SUGIMORI

▶ *Edition* (oder besser gesagt, die *Pokémon* Special Pikachu Edition). Das Spiel war eine Ergänzung zu den beiden ursprünglichen Titeln und orientierte sich stärker an den Geschehnissen und Charakteren aus dem Anime. *Pokémon Gelb* begründete so etwas wie eine Tradition der Reihe, nämlich einige Zeit später einen dritten, überarbeiteten Teil auf Grundlage des aktuellen Duos nachzuschieben.

Die später veröffentlichten Teile *Kristall, Smaragd* und *Platin* nahmen allesamt die Rolle des „dritten Rads am Wagen" ein. *Pokémon Schwarz & Weiß* eignete sich hingegen schon namenstechnisch nicht für eine dritte Version. Wer hätte schon zu einem *Pokémon Grau* gegriffen? Stattdessen erhielten die beiden Spiele erstmals nummerierte Nachfolger, nämlich *Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2*. Im Fall von *Pokémon X & Y* hielt sich das Gerücht, ein drittes Spiel mit dem Titel *Z* sei geplant. Aus dem Gerücht hat sich bislang nicht mehr ergeben. Auch die aktuellen *Pokémon*-Spiele *Sonne & Mond* könnten eine dritte Variante erhalten. Gerüchten zufolge soll Game Freak an Pokémon Stars arbeiten, das für Nintendo Switch geplant ist und 2017 erscheinen soll.

Game Freak blieb mit jeder neuen *Pokémon*-Generation dem zugrunde liegenden Spielprinzip aus *Rot & Blau* zwar treu, nahm aber immer wieder Anpassungen vor. Neuere Teile spielen sich deutlich komfortabler als die Originale. In *Pokémon Sonne & Mond* wird zum Beispiel nach dem ersten Aufeinandertreffen mit einem Pokémon angezeigt, welche Elemente-Angriffe effektiv gegen das Monster sind und welche nicht. In allen vorangegangenen Teilen mussten sich Spieler merken, auf welche Angriffe sie gegen ein bestimmtes Monster am besten setzen.

» [Game Boy] Welchen Namen habt ihr eurem Rivalen gegeben?

» [Game Boy Color] Die Sprites wurden in der *Gelben Edition* überarbeitet.

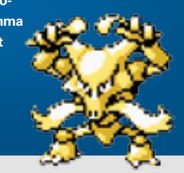
Auch abseits des Komforts hat sich über die Jahre einiges getan. Nicht zuletzt sind hier die zahlreichen neuen Pokémon zu erwähnen, die seit der ersten Generation ihren Weg in die Spiele gefunden haben. Jeder Titel wartet mit ungefähr 100 neuen Monstern auf. Sugimori erklärt: „Wir könnten noch viel mehr Pokémon zu den Spielen hinzufügen – an Ideen mangelt es nicht."

Es gibt aber zwei Gründe, warum es immer bei um die 100 neuen Pokémon bleibt. Der erste ist die Zeit, da ein Spiel irgendwann mal fertig sein muss. Der andere ist das Balancing. „300 neue Pokémon auf einmal wären einfach zu viel. Wir müssen darauf achten, dass die Kämpfe ausgewogen bleiben." Dasselbe gilt auch für grundsätzlich neue Pokémon-Typen. Die erste Generation wartete mit 15 unterschiedlichen Typen auf. Seitdem wurden lediglich drei neue hinzugefügt. „Schon allein einen neuen Typ zu integrieren sorgt für drastische Veränderungen. Diesen Typ auf alle bereits vorhandenen abzustimmen ist mit viel Arbeit verbunden", erzählt Sugimori. Ein neuer Typ bringt auch neue Attacken mit sich, die ins Spiel integriert werden müssen. „Es gibt eine quasi unendliche Zahl an Situationen, in denen eine Attacke zum Einsatz kommen kann. Das müssen wir dann alles testen, so gut es geht. Wäre es nicht so aufwendig, hätten wir schon viel mehr neue Typen ins Spiel integriert."

Joe Merrick verfolgt die *Pokémon*-Reihe seit ihren Anfängen. Durch das Fan-Projekt Serebii.net kommt er täglich mit den Taschenmonstern in Berührung. Für ihn macht die Community den größten Reiz von *Pokémon* aus. „Wir helfen uns zum Beispiel gegenseitig, bestimmte Monster zu finden." Mit Blick auf die Entwicklung der Reihe fährt Merrick fort: „Der Einfluss von *Pokémon* war in den 90er Jahren riesig. Damals waren die Taschenmonster in aller Munde. Ich hätte nicht gedacht, dass sich dieses Phänomen nochmals wiederholt." Genau das geschah aber im vergangenen Jahr mit der Veröffentlichung der App *Pokémon GO*, die vom Smartphone-Boom profitierte und die reale Umgebung des Spielers ins simple Geschehen einbezog.

Wie schätzt Merrick die Zukunft von *Pokémon* ein? „Das ist schwer zu sagen. Trends auf dem Spielemarkt kommen und gehen." Er weist darauf hin, dass die Reihe bereits viele vergleichbare Spiele überdauert hat. „Ein aktuelles Beispiel ist *Yo-kai Watch*. In Japan war es ein großer Erfolg, im Westen konnten die Spiele bislang aber nicht so recht Fuß fassen." Wir können nicht sagen, ob das Taschenmonsterfieber irgendwann komplett verschwindet. Wir sind uns aber sicher: Das nächste Spiele-Phänomen nach *Pokémon*-Vorbild kommt bestimmt. *

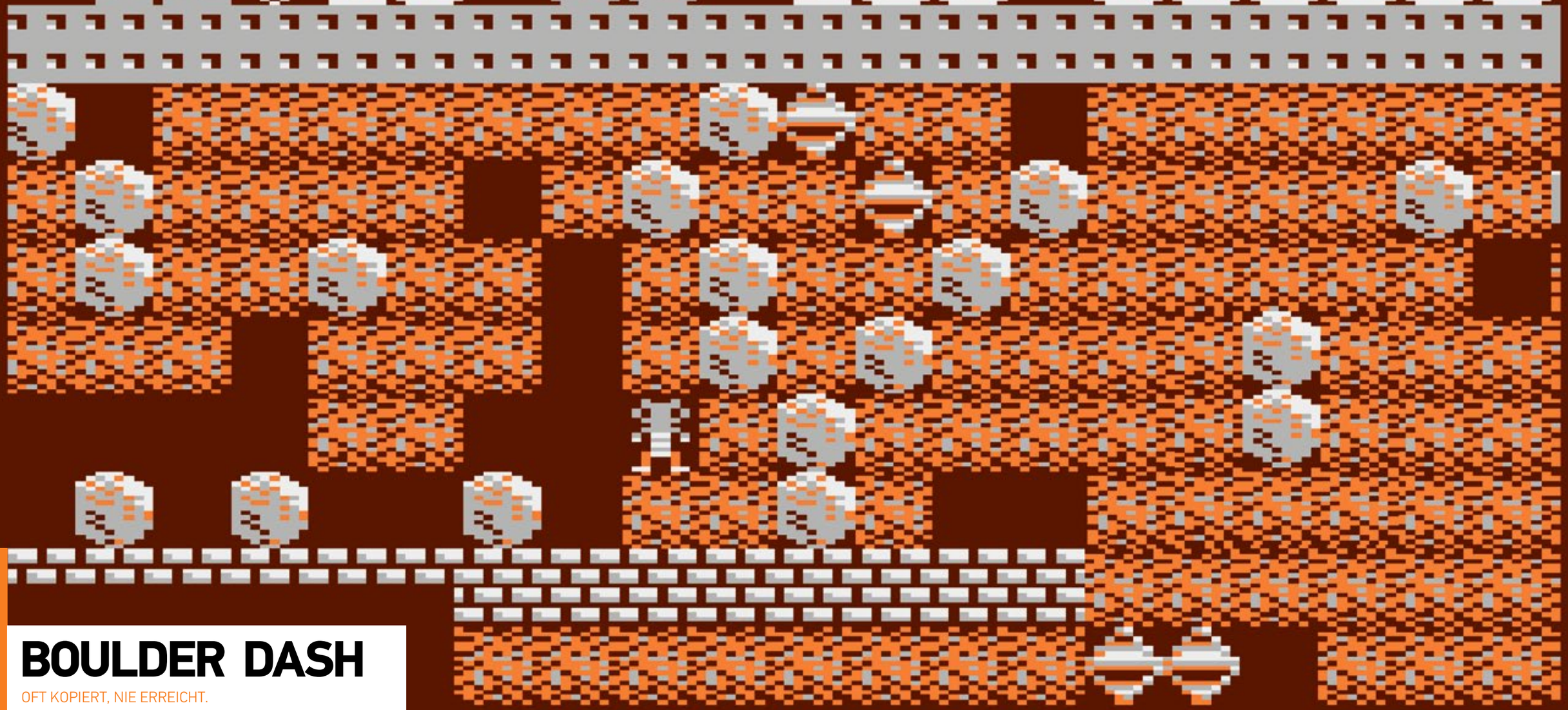
Wir bedanken uns bei den Nintendo-Mitarbeitern Kalpesh Tailor und Emma Bunce, ohne die dieser Artikel nicht möglich gewesen wäre.



Welches Pokémon ist das?

Seid ihr Pokémon-Experten? Stellt euch unserem Test und findet es heraus …

Antworten: 1. Sleima 2. Magmar 3. Relaxo 4. Aktos 5. Mew



BOULDER DASH

OFT KOPIERT, NIE ERREICHT.

Von Anatol Locker

» **PUBLISHER:** FIRST STAR SOFTWARE
» **ERSCHIENEN:** 1984
» **HARDWARE:** ATARI 800 (ORIGINAL SYSTEM), ATARI 400, ATARI 1200XL, ACORN ELECTRON, AMIGA, APPLE II, ATARI 2600, ATARI ST, BBC MICRO, COLECOVISION, C64, DOS, EPOCH SUPER CASSETTE VISION, FUJITSU FM-7, GAME BOY, INTELLIVISION, IOS, KC 85, MAC OS, MSX, NES, NINTENDO DS, PC-88, PSP, SCHNEIDER CPC, ZX SPECTRUM, WII, WINDOWS, XBOX 360.

1984 war das Leben so einfach: *Boulder Dash* plus ein *Competition Pro,* und der Nachmittag war gerettet. Dabei war das Spiel um Maulwurf Rockford weder hübsch noch simpel. Im Gegenteil. Es konnte richtig knifflig werden, vor allem auf höheren Levels – eine Herausforderung, die ich allzu gern annahm, statt meine Semesterarbeit zu schreiben.

Es gibt wenige Spiele, bei denen Timing so essenziell ist. Mit einem wabbeligen Joystick konnte man *Boulder Dash* nicht spielen – hier kam es wirklich auf Sekundenbruchteile an. Ich musste mir jeden Level mühsam erkämpfen, eine Strategie festlegen, die Wege merken und meine Aktionen exakt timen. Ein wenig wie im Film *Live Die Repeat*: Erst wenn man tausend Tode gestorben ist, kommt man durch den verdammten Level durch.

Oft war Rockfords Ableben selbst verschuldet, weil ich zu gierig wurde und prompt von einem selbst ausgelösten Felsen erschlagen wurde. Ich finde es heute noch höchst vergnüglich zu sehen, welche Wege andere Spieler nehmen. Da gibt's erstaunliche Kniffe.

Der Unterschied von *Boulder Dash* zu *Boulder Dash II: Rockford's Revenge* war marginal – ich war nur froh, endlich neue Levels spielen zu können. 1987 durfte ich für *Power Play* den *Boulder Dash Construction Kit*-Wettbewerb auswerten. Ich fand's erstaunlich, wie unterschiedlich sich die Levels spielten, obwohl es nur eine Handvoll spielerischer Bausteine gab. Wände, Erde, blinkende Diamanten, fallende Steine, Schmetterlinge, blinkende rechtsdrehende Feinde, eine wabernde Masse, die sich bei Einschluss in Diamanten verwandelt – fertig. Mit so wenig Elementen kam allenfalls *Super Mario Bros.* aus, das natürlich ebenfalls ein spielerisches Juwel war.

Der kanadische Programmierer Peter Liepa entwarf *Boulder Dash* nach einer Idee von Chris Gray. Er benötigte sechs Monate, um das Spiel für den Atari 800 fertigzustellen. Die eigentliche „Physik" brauchte nur wenige Tage, dann verbrachte er viel Zeit mit Leveldesign und Feintuning. Sechs Monate später fand Liepa seinen Publisher, und das Spiel wurde sofort ein Hit. Noch ein Wort zur Musik, die ebenfalls aus Liepas Feder stammt. Im Spiel gibt's ja nur Soundeffekte, alles andere würde ablenken. Doch den flotten Proto-Techno-Loop, der den Startbildschirm aufpeppt, finde ich heute noch begnadet.

Liepa programmierte noch den Nachfolger, vor *Boulder Dash III* war er der Spielebranche jedoch schon entflohen. Der bekennende Atari-Fan fand den IBM-PC als Entwicklungsplattform derart schrecklich, dass er aufhörte, Spiele zu programmieren. Liepa wandte sich fortan Grafiksoftware zu. Schade, dass es kein weiteres kommerzielles Spiel von ihm gibt.

Es gibt nur wenige Spiele, die so oft geklont wurden wie *Boulder Dash*. Aber keines kommt ans Original heran. *Emerald Mine* für Amiga mochte ich noch ganz gerne, da merkte man, dass echte Liebhaber am Werk waren. Dass die Grafik besser war, war mir piepegal, denn wichtiger ist die direkte Kontrolle am Joystick. Gut war auch *Werner – Flaschbier* (hey, durchgespielt!), das auf Animationen ebenso verzichtete wie auf bunte Levels; dafür stimmte das Leveldesign. Aber mal ehrlich: Am liebsten greife ich immer noch zum Original. ★